

Trommelopfer für Buddha - Erfahrungssegmente aus buddhistischen Musikkulturen

**Martina
Claus-Bachmann**

- Schule als Abbild einer pluralen Lebenswelt mit hoher Differenzmannigfaltigkeit, Vielheit der Meinungen, Lebensziele und Lebensformen muss inhaltlich und methodisch dem Individualisierungsbedürfnis des einzelnen Schülers begegnen und ihm bei der Entwicklung einer pluralen Identität Hilfestellung leisten. Lehrerzentrierte frontale Unterrichtsmethoden werden dem Differenzierungsanspruch nicht mehr gerecht: das Modell einer *Neuen Schule* (von Hentig) entwickelt Methoden aus der Reformpädagogik (Montessori, Gaudig, Freinet) weiter. Das Konzept des *Lernzirkels*, entwickelt bei Krebs, Potthoff, Wallaschek, Knapp, Faust-Siehl, bietet Differenzierungsmöglichkeiten und plurale Annäherung an eine Thematik, daneben Integration verschiedener Lehrplanebenen und Fachbereiche, Handlungs- und Produktionsorientierung, Multimedialität und Lernen mit allen Sinnen. Es bietet Demokratisierung des sozialen Umgangs der Schüler untereinander und mit der Lehrperson und übt Arbeitsformen, die in der Berufswelt der spätindustriellen Informationsgesellschaft benötigt werden.

**Allgemeine
Vorüberlegungen:
postmoderne
Differenzmannig-
faltigkeit**

Lernzirkel

- Aufgrund neuerer Erkenntnisse aus der Kognitionsforschung kann davon ausgegangen werden, dass Lernprozesse nicht, wie bis dato angenommen sequentiell, also portionsweise der Reihe nach erfolgen, sondern dass Wahrnehmung ein ganzheitlicher, selbstorganisatorischer Prozess ist, bei dem mindestens ebensoviele Eindrücke von innen nach außen dringen wie von außen nach innen (z. B. beim Sehen oder beim Hören). Deshalb muss das Verabreichen sequentieller Lernhäppchen als überholt angesehen werden. Es bedarf daher eines Modells, welches ganzheitlich ein umfassendes Erfahrungsspektrum anbietet, welches vom Lernenden selbstorganisatorisch erschlossen werden kann. Dabei ist es ihm möglich, bereits verarbeitete Erfahrung einzubringen, zu ergänzen oder auch ganz neue Erfahrungen zu machen. So kann er Energie und Zeit individuell für sich optimiert einsetzen, was ihm im gleichschaltenden Frontalunterricht nicht möglich wäre.

**konnektivistische
Kognitionsforschung**

- kulturelle Erfahrungen: ein sensibles, sehr persönliches, vor allem weites Feld. Nirgendwo sonst mag die Differenzmannigfaltigkeit ausgeprägter sein. Die Klassengemeinschaft ist nach schulorganisatorischen Gesichtspunkten zusammengewürfelt. Toleranz gehört nicht immer oder nicht gleich zu den Stärken in zufälligen, sich dynamisch organisierenden Gruppen, kulturelle Vorlieben oder Abneigungen, erst recht Äußerungen werden bei lehrerzentrierter Methodik oft entweder von der hierarchisch autorisierten Machtbefugnis des Lehrenden oder von dominanten Cliques oder autokratischen Schülerpersönlichkeiten kontrolliert und gruppenspezifisch marginalere Personen haben nur geringe Chancen, ihre Interessen durchzusetzen. Die marginalisierte Rolle der kulturbezogenen Fächer im Fächerkanon der allgemeinbildenden Schulen mit Ausnahme des Fachs Deutsch erlaubt der Lehrperson schon vom zeitlich vorgegebenen Rahmen her kaum die nötigen Analysen und die Evaluierung toleranzfördernder Maßnahmen für den Frontalunterricht. Dieser ist diesbezüglich in seiner Leistungsfähigkeit strukturell überfordert.

**kulturelle Erfahrungen
in der Schule**

Unter der Voraussetzung der Wahl einer adäquaten Methodik könnte Ziel des Unterrichts in Kultur eine Erziehung zur kulturell relativierenden Denkweise sein, die drei Haupterfahrungen beinhaltet:

Kulturrelativierung

- Kultur ist ein funktional gebundenes, identitätsrelevantes dynamisches System und funktioniert auf bestimmte Weise

**- wie funktioniert
Kultur ?**

- Kultur per se ist wertneutral, es kommt darauf an, was Menschen mit und aus ihr machen

**- welche Wertigkeit
hat Kultur ?**

- Kulturen sind grundsätzlich gleichwertige Systeme; kultureller Zentrismus ist eine intolerante, für die Orientierung in einer global vernetzten Welt unbrauchbare und überholte Einstellung und deshalb zu ersetzen durch eine Hinführung zu plurikultureller Orientierung.

**- Überwindung von
Kulturzentrismus**

Der Erfahrungszyklus

Der **Erfahrungszyklus** ist eine Weiterentwicklung des Lernzirkel-Modells, behält die grundsätzlichen Organisationsstrukturen bei, differenziert jedoch verschiedene Erfahrungsebenen und versucht, durch ausgewogene Berücksichtigung der Aspekte im Sinne der konnektivistischen Kognitionsforschung ein ganzheitliches Erfahrungsspektrum auf kulturrelativierender Basis zu ermöglichen.

Anschlüsse in der musikpädagogischen Diskussion

Ein Anschluss in der Musikpädagogik besteht zum Modell Martin Webers, das er "kulturerschließende Musikerziehung" (in: AfS-Magazin 1996/2) nennt. Da es vermessen wäre, den Begriff Erschließung umfassend auf alle Aspekte einer Kultur anwenden zu wollen, geht es im Erfahrungszyklus um Kultur-Erfahrung, womit eher ein Herantasten an nachvollziehbare kulturelle Elemente gemeint ist. Daneben besteht Affinität zu Rudolf Nykrins "Erfahrungerschließender Musikerziehung" (Regensburg, 1978). Bereits Nykrin kritisiert, dass bei den Schülern bereits vorhandene Erfahrungen zu wenig in die Unterrichtsplanung einbezogen werden. Er schlägt vor, ausgehend von vorhandenen Erfahrungen, diese zu ergänzen und/oder Erfahrungsdefizite abzubauen.

Ein Erfahrungszyklus bietet alle drei Möglichkeiten: neue Erfahrungen können im eigenen Tempo, mit selbstbestimmtem Energieaufwand, selbstorganisiert erarbeitet werden. Zeit und Energie können eingespart werden bei Aufgaben, zu denen bereits Vorerfahrungen vorhanden sind und letztere können in Partner- oder Kleingruppenarbeit wiederum Mitschülern nähergebracht werden, die diese Erfahrungen noch nicht gemacht haben. Hier kann - muss aber nicht - selbstverständlich auch die Lehrperson einbezogen werden.

Wahlfreiheit:

Der Erfahrungszyklus bietet Wahlfreiheit hinsichtlich:

- des Energieaufwands
- der Arbeitsinhalte
- der Sozialformen
- der Lernzeit

Prinzipien in der Praxis:

Unterrichtspraxis:

1. Vorbereiten und Herstellen des Materials. Dazu ist zu beachten:
 - knappe übersichtliche Arbeitsaufträge
 - Lernen mit allen Sinnen: spielerische, handlungsorientierte, kreative, multimediale Arbeitsaufträge
2. Selbstkontrollmöglichkeit (Lösungsblätter, -wörter o. ä.)
3. Überschaubare Begrenzung der Materialien; nicht zu viele Segmente (10 bis 16), einige öfter auslegen (nicht mehr als dreimal), Verbrauchsmaterialien als Klassensatz (vorher kopieren)
4. Sorgfalt beim Herstellen der Materialien
5. Anordnung der Segmente im Raum: nach methodischen oder inhaltlichen Gesichtspunkten, Kärtchen mit den Nummern der Segmente, Programmzettel für die Schüler.

Die Arbeitsphase:

- Kreisgespräch mit den Schülern: Vorstellen der Methode, Aushändigen der Verhaltensregeln und des Programms, Informationen zur Organisation
- Rundgang mit Überblick über die Segmentmaterialien
- die Arbeit mit den Segmentmaterialien mit themenabhängigen Zeitvorgaben

Schlußreflexion

- Kontrolle und/oder Bewertung der Schülerarbeiten; eventuell Präsentation der Ergebnisse

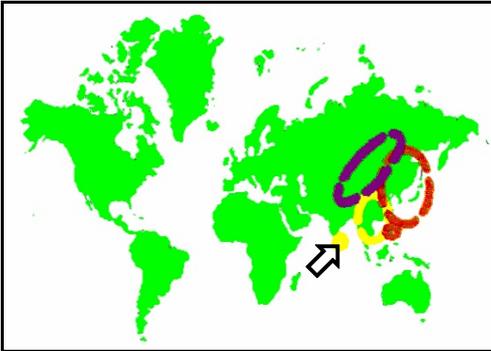
Abschließendes Kreisgespräch mit den Schülern, eventuell Fragebogenerhebung; Schlussreflexion der Lehrperson(en); Korrektur- bzw. Erweiterungsmaßnahmen am aktuellen Erfahrungszyklus.

A) Erfahrungssegment 1

1. Erfahrungsaspekt:

Herstellung einer Kultttrommel in einer theravada-buddhistischen Kultur

2. Vorgaben im Bildungskanon (Lehrplan):



Instrumentenkunde, Einblick in außereuropäische Kulturen, Dritte-Welt-Situation

3. Erfahrungsmethode:

Makroebene: Kleingruppendifferenzierung

Mikroebene: Systematisierung in Partnerarbeit

4. Erfahrungsmedien:

Informationstext, Bildfolgen, Aufgabenblatt, Schere, Kleber

5. Erfahrungskontrolle:

Lösungswort

Informationsblatt

Im Indischen Ozean südöstlich von Indien liegt die kleine Insel Sri Lanka. Die Regierungshauptstadt ist Colombo an der Westküste, doch die Kulturhauptstadt heißt Kandy und liegt im Innern der Insel. Hier befindet sich einer der berühmtesten theravada-buddhistischen Tempel, der sogenannte Zahntempel. Er heißt so, weil hier eine bekannte Reliquie aufbewahrt wird: der Backenzahn Buddhas, des Stifters der buddhistischen Religion.

Jedes Jahr zum Vollmond Ende Juli/Anfang August findet eine prächtige zehntägige Prozession, die Esala-Perahera, statt. Der Zahn Buddhas wird auf einem riesigen Elefanten, der beeindruckend geschmückt ist, in einem goldenen Gefäß durch die Straßen der Stadt getragen. Viele Tanzgruppen, Akrobaten, Musiker usw. haben sich monatelang auf dieses Ereignis vorbereitet und bereichern den Zug mit ihren Darbietungen. Darunter sind auch die Trommler des Zahntempels.

Diese Gruppe spielt nicht nur auf der Perahera, sondern auch zu den alltäglichen und sonstigen festtäglichen Riten, die im Tempel stattfinden. Die Gruppe besteht je nach rituellen Vorgaben aus einer unterschiedlichen Anzahl von Mitwirkenden; Kerngruppe bilden vier Musiker: ein *Horana*-Spieler (Doppelrohrblattinstrument, einer Schalmee ähnlich), ein Spieler der zweifelligen, symmetrisch-konischen, mit beiden Händen horizontal

gespielten Trommel *Gätabere*, ein Spieler der zweifelligen, zylinderförmigen, mit einem Schlegel geschlagenen Trommel *Dawula* und ein Spieler der Doppel-Trommel *Tamätam*, die mit schlaufenförmig gebogenen Schlegeln vertikal gespielt wird. Die Musiker haben alle eine mindestens zweijährige Ausbildung absolviert, bevor sie im Tempel spielen durften. Obwohl die Tempelmusiker wichtige religiöse Bedeutung haben, sind sie gesellschaftlich nicht sehr anerkannt.

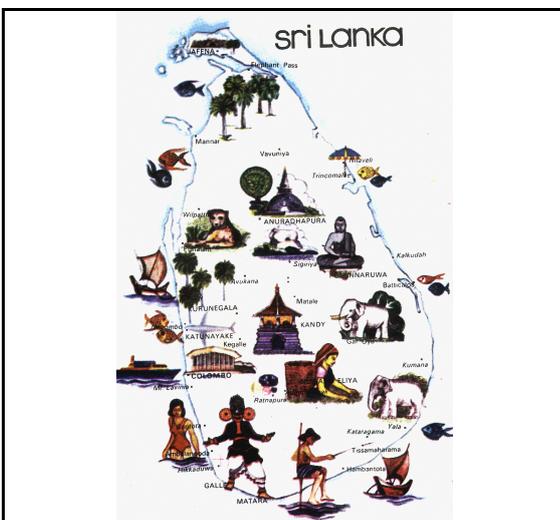
Ebenso wenig Anerkennung erhalten die Trommelbauer; sie haben oft nur das Nötigste zum Überleben und bauen ihre Instrumente mit sehr einfachen Vorrichtungen. Wir besuchen die Familie Ranatunga im kleinen Dorf Manikhina bei Kandy, um den Bau einer *Gätabere* zu verfolgen:

Als Fell dienen Ziegen-, Kuh- und für wichtige Kulttrommeln wie die *Gätabere* Affenhäute, die zunächst enthaart und getrocknet werden.

Aus dem Stamm eines Alahat-Baumes wird je nach gewünschter Trommelgröße ein Stück zwischen die Halterungen einer handbetriebenen Drechselmaschine eingeklemmt. Um den Holzzylinder zu drehen, müssen zwei Helfer ein großes Handrad in Bewegung versetzen, das in seiner Führungsrinne ein Seil weiterleitet, welches auch um das Baumstück geschlungen ist. Letzteres dreht sich dadurch langsam und der Drechsler kann nun mit einem Eisen den Stamm auf die gewünschte Größe abschaben und schon grobe Einkerbungen und Verzierungen vornehmen.

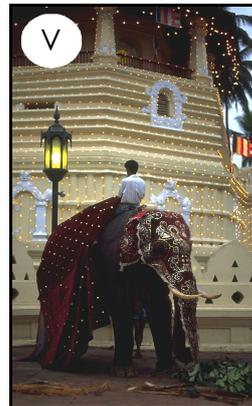
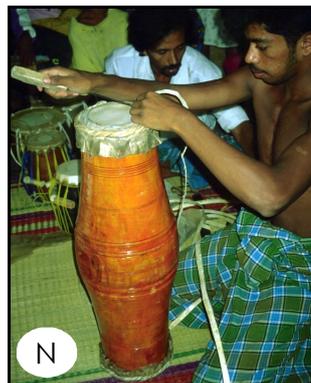
Dann wird das Korpus aus der Drechselmaschine herausgenommen und an den vorgegebenen Kerben der Einspannvorrichtung mit einem Stechbeitel ausgehöhlt, vorsichtig, um Risse oder Sprünge des Holzes zu vermeiden. Die Ränder werden gefeilt und angeglichen und nun ist das Korpus für die Bespannung vorbereitet.

Die *Gätabere* ist zweifellig und erhält deshalb an jeder Seite eine angefeuchtete Haut, die mit einem Ring aus sehr festem geflochtenem Bast am Korpus befestigt wird. Die Fellränder werden abgeschnitten. Die Baststreifen zwischen den beiden Ringen zick-zack-förmig hin- und hergezogen wird. Dadurch lassen sich die Felle nach dem Trocknen stimmen und bei Nachlassen der Spannung, z. B. durch Luftfeuchtigkeit, wieder straffen. Viele Trommelbauer sind gleichzeitig passable Trommler und so spielt auch Herr Ranatunga sein neu gebautes Instrument selbst ein.



Aufgaben:

1. Lies den Text des Informationsblattes aufmerksam durch.
2. Schneide dann die nachfolgenden Abbildungen aus und versuche, sie in der Reihenfolge zu ordnen, die der Textbeschreibung entspricht.
3. Du hast die Aufgabe richtig gelöst, wenn die Buchstaben auf den Bildern als Lösungswort die Zeit an geben, in der die große Prozession beginnt.
4. Klebe nun die Bilder in der richtigen Reihenfolge in Deine Mappe ein, erfinde eine Überschrift und zu jedem Bild einen passenden Kommentar !



6. Erfahrungsfixierung:

Geordnetes Einkleben
ausgeschnittener Bilder
in Mappe,
Begleitkommentar

7. Überwiegende Erfahrungswahrnehmung:

visuell, Lesen von Text,
Betrachten von Bildern

8. Vorherrschender Erfahrungsmodus:

Rezeption

9. Überwiegende Erfahrungsverarbeitung:

kognitiv

10. Mögliche Erfahrungsvertiefung:

a) soziokulturell:

- soziale Stellung von Musikern allgemein
- Armut in Dritte-Welt-Ländern

b) religionskundlich:

- Reliquienverehrung in anderen Religionen
- Musikinstrumente in religiösen Zusammenhängen

c) instrumentenkundlich:

- Spieltechnik von Trommeln
- Vergleiche mit Trommelherstellung in anderen Kulturen

usw.

B) Erfahrungssegment 2

Begleitrhythmus für einen mahayana-buddhistischen Weihrauch-Hymnus Informationen

1. Erfahrungsaspekt:

Begleitrhythmus zu einem mahayana-buddhistischen Weihrauchhymnus

2. Vorgaben im Bildungskanon:

Rhythmusschulung, Umgang mit einfacheren Percussionsinstrumenten, religiöse Musik in außer-europäischen Kulturen

3. Erfahrungsmethode:

Einzelarbeit, Hörimitation

4. Erfahrungsmedien:

Audio-Cassette, Walkman, Tempelblock (Holzblock), Arbeitsblatt, Informationsblatt

5. Erfahrungskontrolle:

Lösungsschablone (Folie, muss vom Lehrer zusätzlich kopiert, Lösung eingezeichnet werden)

6. Erfahrungsfixierung:

Arbeitsblatt

7. Erfahrungswahrnehmung (überwiegend):

akustisch, sensomotorisch, visuell

8. Vorherrschender Erfahrungsmodus:

Reproduktion

9. Überwiegende Erfahrungsverarbeitung:

motorisch-sensitiv

10. Mögliche Erfahrungsvertiefungen:

a) reproduktiv-musikalisch:

- Nachspielen der übrigen Rhythmus-Begleitstimmen

b) produktiv-expressiv:

- Erfinden eines passenden Textes

- Malen eines Bildes

c) religionskundlich:

- Verwendung und Bedeutung von Räucherwerk in anderen Religionen

usw.

Räucherstäbchen sind uns allen bekannt. Sicher hat jeder von Euch schon einmal welche besessen und in einer gemütlichen Stunde angezündet, um mit dem exotischen Duft eine besondere Stimmung ins eigene Zimmer zu zaubern. Auch an Weihnachten und bei anderen kirchlichen Festen wird Räucherwerk verbrannt. Woher kommt dieser Brauch und wie sieht es in anderen Kulturen und Religionen damit aus ?

Das Wort *Hsiang* bedeutet neben Weihrauch auch einfach "Wohlgeruch". Weihrauch ist schon in den ältesten Berichten über den chinesischen Mahayana-Buddhismus erwähnt, wird aber heute in allen Tempeln und auch in den kleinen Schreinen, die Gläubige in ihren Privathäusern aufstellen, verwendet. Das Sandelholz als Grundlage für die Weihrauchproduktion kam zu einem nicht geringen Anteil aus Indonesien, unter anderem von der Insel Sumba, auf welcher neben anderen Ursachen der Raubbau an Sandelholzbäumen eine Versteppung der gesamten Insel hinterlassen hat. Der Götterverehrung durch Abbrennen von Räucherstäbchen, die in bauchige, kesselförmige Becken, gefüllt mit Erde, gesteckt werden, kommt in allen Tempeln eine große Bedeutung zu.

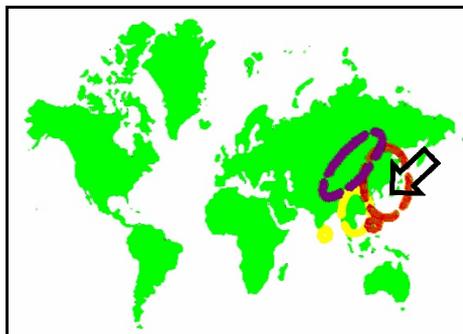
Die Räucherstäbchen werden von den Gläubigen bündelweise zwischen die ausgestreckten Hände genommen, und das meist dreimalige Verbeugen damit vor dem Altar der entsprechenden Gottheit stellt eine rituelle Geste dar, die von allen den Tempel betretenden Laien als erste ausgeführt wird. Danach werden die Räucherstäbchen in die Erde des Beckens gesteckt. Von Zeit zu Zeit geht ein Tempeldiener herum und kappt mit einem zangenähnlichen Werkzeug die abgebrannten Stäbchen. Das Anzünden von Räucherkegeln für den Hymnus nehmen die Mönche in einem kleinen Gefäß auf dem Hauptaltar vor. Es ist die erste rituelle Handlung vor dem Anstimmen des Hymnus.

Der Textinhalt des Hymnus:

Es ist davon die Rede, dass der Duft des angezündeten Weihrauchs in alle *Dharmadhatus* dringt, d. h. in die *Sphäre des Dharmas*, "... die unverursachte und unwandelbare Totalität, in der alle Erscheinungen entstehen, verweilen und sich wieder auflösen." (Ehrhardt/Fischer, Schreiber: *Lexikon des Buddhismus*, 1993). Er dringt ebenfalls bis zur Sphäre der großen Buddha-Gemeinschaft vor und bildet glückverheißende Wolken. Am Schluß folgt die dreimalige Lobpreisung aller Bodhi- und Mahasattvas (Wesen, die freiwillig solange nicht in den friedvollen Endzustand eingehen, bis alle Wesen vom Leiden erlöst sind).

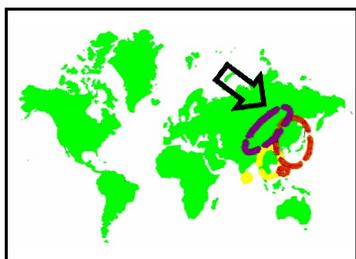


HB 20
HB 21a - h



C) Erfahrungssegment 3

1. Erfahrungsaspekt:



Klang-Phantasie-Reise

2. Vorgaben im Bildungskanon:

Klangexperimente zu einer Textvorlage

3. Erfahrungsmethode:

Einzel- oder Partnerarbeit

4. Erfahrungsmedien:

Audiocassette, Walkman, Instrumente

5. Erfahrungskontrolle:

Aufnahme des Ergebnisses

6. Erfahrungsfixierung:

Klangpartitur

7. Erfahrungswahrnehmung:

akustisch, senso-motorisch

8. Erfahrungsmodus:

Produktion

9. Erfahrungsverarbeitung:

sensitiv-motorisch

10. Erfahrungsvertiefung:

a) ästhetisch-expressiv:

- Ergänzen der Textfassung, Erfinden eines neuen Textes

- Malen zur vertonten Textfassung

b) religionskundlich:

- Informationsgespräch über den kulturellen Hintergrund von gelenkter Imagination

- Vergleich mit anderen Techniken

c) medienkundlich:

- Produktion der Gesamtfassung mit einem Computer-Sequenzepro-

Klang-Phantasie-Reise

Wegzeichen

Kultureller Hintergrund: Die psychologische Technik der gelenkten Imagination, wie sie heute in Westeuropa mit "Autogenem Training" oder "Phantasiereisen" praktiziert wird, hat einen ihrer Ursprünge im tantrischen Buddhismus, auch *Vajrayana* genannt, der bereits im 3. Jh. n. Chr. in Nordindien entstand. Eine Grundidee dieser Richtung ist, durch Geistesreinigung, -schulung und einen Akt der geistigen Verwirklichung ein Ideationswesen zu schaffen, das dem Meditierenden in seiner subjektiven Realität als Schützer und Helfer jederzeit präsent

ist. D. h., die Phantasie des Menschen wird als mächtiges Mittel betrachtet, spirituelle Kräfte für sich und andere nutzbar zu machen.

Die folgende Phantasiereise *Wegzeichen* ist inhaltlich darauf ausgerichtet, das Selbstvertrauen des Hörers im Finden des für ihn richtigen Weges auf der Basis seiner Phantasiekräfte zu stärken. Sensomotorisch und emotional soll dieser Prozess durch den kreativen Akt einer klanglichen Umsetzung verstärkt werden.

Ein Keyboard mit Kopfhörer und schönen, vielgestaltigen Klangmöglichkeiten (meist erst bei teureren Instrumenten vorhanden) wäre eine geeignete Voraussetzung; aber auch analoge Instrumente, wie Klangschalen, Tempelblocks, Röhrenglocken, Guiro, Afuche u. a. sind denkbar. Vielleicht findet sich in einem Klassenraum eine Ecke, die abgetrennt werden kann und in der Klangexperimente stattfinden können, ohne die Arbeit an den übrigen Segmenten sehr zu stören.

Der Text der Phantasiereise *Wegzeichen*



Es ist ein schöner, warmer Nachmittag in den Sommerferien. Du nimmst Dein Mountainbike und machst eine kleine Radtour. Es ist schwül und Du bist eine Steigung hinaufgeradelt. Durstig und etwas außer Atem legst Du Dein Fahrrad auf den Grasboden und setzt Dich in den kühlenden Schatten einer alten, etwas verfallenen Mauer. Um Dich herum duftet es intensiv nach Moos und Wald und die Luft ist erfüllt vom Summen vieler Insekten. Du wirst schläfrig und streckst Dich gähmend - Du fühlst Dich so richtig wohl ...

Plötzlich schreckst Du auf. Du glaubst, einen dumpfen Schlag und ein Krachen gehört zu haben. Ein Gewitter? Nein, denn der Himmel strahlt unverändert. Du springst auf und trittst einen Schritt von der Mauer zurück und erkennst ... ein wenig von Deinem Rastplatz entfernt ... ein großes Loch in der Mauer. Es sieht aus, als sei es gerade erst passiert, denn unten am Boden liegen die herausgebrochenen Ziegel auf einem Haufen zusammen. Daneben stehen mehrere ... Du musst erst genau hinsehen ... mehrere Spraydosen und nun erkennst Du auch einige Zeichen an der Mauer, Graffiti ... Du könntest schwören, sie seien vorher noch nicht dort gewesen. Ein Graffiti-Zeichen zieht Deinen Blick besonders auf sich: es fluoresziert orange-gelb und hat eine Dir vertraute Form. Wo hast Du es schon einmal gesehen? Wer hat diese Zeichen in so kurzer Zeit gesprüht?

Und dann hörst Du eine Stimme, die Dich mit Namen anspricht: "Hallo, bitte erschrick nicht!" Auch die Stimme kommt Dir bekannt vor, doch Du siehst niemanden, Du reibst Dir die Augen und siehst ... an dem Platz, wo Du gesessen hast, schemenhaft eine kleine Gestalt. Sie ist ähnlich gekleidet wie Du, nur viel, viel kleiner und macht mit beiden Händen ein nur Dir und Deinem besten Freund vertrautes Zeichen. Ehe Du etwas äußern kannst, fährt die Gestalt fort: "Komm, ich möchte Dir etwas zeigen!" Und noch bevor Du nachfragen kannst, ist die Gestalt verschwunden. Wohin? Du blickst zum Mauerloch hinauf - das ist doch viel zu hoch für den kleinen Kerl! Die Spraydosen sind noch da und Dein Zeichen fluoresziert unverändert. Plötzlich bemerkst Du das gleiche Zeichen noch einmal ... im Mauerdurchbruch! "Also, wenn ich den Zwerg finden will, muss ich wohl da hindurch ...", denkst Du, steckst noch eine der Spraydosen in Deine Hosentasche und nimmst Anlauf ... und wunderst Dich, dass es auf Anhieb klappt, obwohl der Spalt sehr hoch liegt.

Hinter dem Mauerloch liegt der Eingang zu einer uralten Fabrikuine. Dicke Rohre und Kabelschächte durchziehen dunkel geheimnisvolle Gänge. Gluckernde, tropfende Geräusche begleiten Dich. Du folgst einem sehr dicken Abflussrohr und siehst plötzlich wieder Dein Zeichen - hell leuchtend auf das Rohr gesprüht. Dann kommst Du an einen Durchgang und der Raum öffnet sich zu einer großen völlig verstaubten und mit Spinnweben überzogenen Maschinenhalle. Knarren und Knacksen, Wind heult durch die morschen Fensterläden - ein Ort ... unheimlich und anheimelnd zugleich. Warst Du hier schon einmal? Du wischt ein wenig den Staub von einem riesigen Kessel und fährst zurück: wieder blinkt Dir Dein Graffiti-Zeichen entgegen - auf einer mit Eisenketten verschlossenen gusseisernen Tür. "Öffne sie!", hörst Du die Stimme Deines kleinen Freundes flüstern. Du blickst Dich nach ihm um, kannst ihn jedoch nicht entdecken und wunderst Dich, wie leicht Du die Eisenketten entfernen kannst. Vorsichtig, unter quietschenden und rostig-knarzenden Geräuschen hebst Du die Tür an ... und findest ... was auch immer Du Dir wünschst ... es liegt hinter dieser Tür! Ob es ein Traum war oder Wirklichkeit - nimm es mit!

Aufgaben: Höre Dir die Phantasiereise *Wegzeichen* auf der Audio-Cassette an ! Überlege Dir mit Hilfe der Klänge eines Keyboards oder den vorhandenen Instrumenten eine Vertonung dieses Textes. Zur Überprüfung des Ergebnisses kannst Du Deine Fassung mit einem Cassettenrekorder aufnehmen. Als optische Anregung kannst Du folgendes Bild zu Hilfe nehmen (es ist eine Collage aus Schülerzeichnungen; der Hauptanteil stammt von Eric Grayson). Versuche, Deine Klangergebnisse zeichnerisch festzuhalten !



Literatur:

- Antholz, Heinz: *Unterricht in Musik*, Düsseldorf 1972
- Claus-Bachmann, Martina: "Lernzirkel und Musikunterricht" in: Bähr/Schütz (Hg.): *Musikunterricht heute 2*, Oldershausen 1997: 85-95 (mit weiterführender Literaturliste)
- Ehrhard/Fischer-Schreiber: *Das Lexikon des Buddhismus*, Bern, München, Wien 1993
- Hentig, Hartmut von: *Die Schule neu denken*, München, Wien 1993
- Müller, Else: *Inseln der Ruhe*, München 1996
- Nykrin, Rudolf: *Erfahrungserschließende Musikerziehung. Konzepte - Argumente - Bilder*, Regensburg 1978
- Schumann, Hans-Wolfgang: *Buddhistische Bilderwelt*, München 1993
- Varela, Francisco J.: *Kognitionswissenschaft - Kognitionstechnik: eine Skizze aktueller Perspektiven*, Frankfurt/Main 1990
- Weber, Martin: "Quo vadis - wo liegen die Perspektiven der Musikpädagogik im Zeitalter des Pluralismus ?" in: *AfS-Magazin 2*, 1996.

Mehr Informationen zur Weiterentwicklung des Erfahrungszirkels s. Webpages der Autorin:

<http://www.uni-giessen.de/musik/mclba.htm> bzw.
<http://www.ulme-mini-verlag.de/mclba.htm> oder
<http://www.ulme-mini-verlag.de>
<http://www.ulme-mini-verlag.de/titel2.html>