

JÜRGEN TERHAG

Schluss jetzt!

Blitzlicht, Diskussionen und Spiele mit Abschiedsmusiken

„Ich fand die Unterrichtsreihe abwechslungsreich, aber es hat mich gestört, dass es so lange dauerte, bis wir zum eigentlichen Thema gekommen sind.“
„Das Wetter während der Klassenfahrt war zwar beschissen, aber wir hatten trotzdem viel Spaß.“ **„Das gesamte Projekt war langweilig.“**

So und ähnlich klingen typische Kurzaussagen in Blitzlichtform nach Gruppenprozessen wie Projektwochen, Unterrichtsreihen oder Einzelstunden. Das Blitzlicht stellt eine praktikable und häufig genutzte Form der Auswertung pädagogischer Prozesse mit Jugendlichen, Erwachsenen oder sogar bereits mit Kindern dar. Das Blitzlicht ist effektiv und schnell, da hier von jedem Gruppenmitglied nur eine einzige kurze verbale Rückmeldung (oder je eine positive und eine negative) geäußert werden soll. Wenn diese Grundregel eingehalten wird, stellt das Blitzlicht ein relativ knappes Feedback aller am Gruppenprozess Beteiligter sicher, wobei die Summe der Aussagen häufig treffender ausfällt als der sonst oft übliche ellenlange Sermon der wortgewaltigsten Gruppenmitglieder.

Um diese Form der Auswertung auch einmal intuitiver gestalten und sie gleichzeitig mit musikalischer Arbeit verbinden zu können, habe ich die auf der online-Version des AfS-Magazins herunterladbaren dreißig Musikminiaturen komponiert und aufgenommen. Ursprünglich Mitte der 1990er Jahre erschienen (vgl. Baehr 1995), sind die kurzen Musikstücke für die ganz allgemeine Gruppenarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gedacht. Ihr Einsatz bedarf keiner großen musikalischen Vorkenntnisse oder eines besonders geschulten Gehörs. Die einzelnen Stücke haben zur Unterscheidung Titel – meist nach ironisierenden musikalischen Kriterien – erhalten, aber man kann sich natürlich in der Gruppe auch neue Titel ausdenken, die vielleicht sogar schon etwas mit dem abgelaufenen Gruppenprozess zu tun haben.

In diesem Beitrag sind einige Anregungen zur spielerischen Arbeit mit den musikalischen Schlüssen (s.u.) zusammengestellt, die bei entsprechender pädagogisch-musikalischer Fantasie um zahlreiche Möglichkeiten ergänzt und für spezielle Situationen modifiziert werden können.

Zu den Musikstücken

Die meisten der Stücke sind mit ironischem oder augenzwinkerndem Unterton gestaltet. Sie können daher unabhängig von den u.a. methodischen Einsatzmöglichkeiten auch für das Thema „Musik und Humor“ benutzt werden, das übrigens ein Schwerpunktthema des nächsten AfS-Magazins sein wird. Die Titel geben Aufschluss über die musikalische Gestaltung, bieten Gesprächsanlässe und Brücken zu musikalischen Phänomenen wie z.B. der schmalzigen Modulationswut im Schlagerklischee (Nr. 27: SchmalzEnd). Die folgenden Kurzbeschreibungen sind eher für die Leser/innen des AfS-Magazins gedacht als für deren Schülerinnen und Schüler.

Finito

Die ersten sechzehn Miniaturen (Material 1) bestehen aus unterschiedlichen Abschlüssen einer - stilistisch im gesampelten Südamerika angesiedelten - kurzen Melodiefloskel. Jede Schlussversion dauert fünf bis zehn Sekunden, alle sechzehn Stücke des ersten Teils zusammen drei Minuten. Bei der Arbeit mit Kindern ist es in jedem Fall sinnvoll, nach einem zunächst kommentarlosen Vorspielen der 16 Variationen zunächst die jeweiligen Veränderungen heraus zu

finden und anschließend eigene Titel zu erfinden.

01. Finito: Ausgangsstück mit normalem Schluss (0:09)
02. Finimoll: mit finalem Ritardando in Moll (0:10)
03. Fini---to: mit verspätetem Schlussakkord (0:08)
04. Finitrug: mit stilistisch völlig aus der Art schlagendem Trugschluss (0:12)
05. Finindien: mit eurozentristischem Sampler-Schluss auf Sitar und Tabla (0:13)
06. Finihimmel: mit himmelwärts gerichtetem Glissando (0:25)
07. Finihard: mit Hardrockfloskel (0:10)
08. Finipeng: mit Boxingklingel und unfairer Nachschlag (0:09)
09. Finispain: tiefer oktaviert, aber mit hochalterierten Kastagnetten (0:10)
10. Finino: ohne Schluss (0:08)
11. Finiscott: mit Dudelsäcken (0:10)
12. Finishock: mit dissonantem Schluss (0:09)
13. Finizitat: mit „Üb immer Treu und Redlichkeit“ und „Freude schöner Götterfunken“ (0:09)
14. Finivillage: mit Akkordeon und Flöten (0:12)
15. Finisoft: mit unpassend verkitschtem Let-it-be-Chor-Ending (0:12)
16. Finijamaica: mit betontem Backbeat als Reggae (0:15)

Schlussmachen mit Stil: Stilkopien und -parodien

Die vierzehn geringfügig längeren Stücke des zweiten Teils bestehen nicht aus Variationen desselben musikalischen Grundmaterials, sondern versuchen, in kürzester Zeit (20-60 Sekunden) mittels musikalischer Klischees und Stilparodien bestimmte Stimmungen zu erzeugen. Alle Titel des zweiten Teils zusammen dauern sieben Minuten (genaue Zeiten in Klammern). Die Gesamtspieldauer aller Stücke beträgt zehn Minuten, so dass man sie auch mehrfach anhören kann, was für einige

der unten vorgestellten Aufgaben und Spiele unbedingt notwendig ist.

Diese mehrfachen Wiederholungen sollten stets ein neues methodisches Ziel verfolgen und nicht nur dem besseren Kennenlernen dienen. Letzteres lässt sich als Nebenergebnis durch den Einsatz mehrerer der unter aufgeführten Spiele und Aufgaben erreichen, wenn die ersten Aufgaben nicht zwingend eine genaue Zuordnungsfähigkeit zu den einzelnen Miniaturen erfordern. Die meisten der vorgeschlagenen Spiele und Aufgaben wirken erst dann, wenn alle Beteiligten die Stücke möglichst genau den Titeln (bzw. der Stimmung in der Gruppe, einer außermusikalischen Gestaltung o.Ä.) zuordnen können.

- 17. Nice End: Schluss im Stil der Rockgruppe „Nice“ (0:23)
- 18. Nights End: Im Tanzlokal werden die ersten Stühle hochgestellt, die Band spielt den letzten Titel, draußen regnet's... (0:54)
- 19. Christmas End: Die Kinder nerven

- mit ihrem ersten selbst gelernten Liedchen (0:22)
- 20. Times End: Weichgespülte New-Age-Parodie (0:43)
- 21. Land's End: Tanz auf Wiese vorm Dorf; der Tubist flirtet mit der Triangelistin (0:20)
- 22. Band's End: Die definitiv letzte Probe einer hoffnungslos zerstrittenen Band (0:42)
- 23. FunkEnd: Funky Schluss (0:23)
- 24. Saxofine: Das Saxofon verliert sich in den unendlichen Weiten eines Digitalhalls (0:37)
- 25. Orchestrend: Ein trendy Sampler versucht ein Sinfonieorchester zu ersetzen (0:17)
- 26. FunnyEnd: Eine Pippi-Langstrumpf-Harmonik wird durch Alltagslärm zerfetzt (0:32)
- 27. SchmalzEnd: „Allemagne, douze points!“ (0:55 mit Fadeout!)
- 28. DancEnd: Tanzmusik ohne Ende (0:35)
- 29. Modern End: Flotte Floskel im Stil der klassischen Moderne (0:26)
- 30. No End: Ein vermutlich ziemlich

unbekannter Maestro findet keinen Schluss (0:56)

Schluss-Charts: Die Hitparade der Schlüsse

Hiermit kann man sehr einfach und schnell Ranglisten (Charts, Hitparaden, Rankings etc.) wie die folgenden aufstellen, die danach diskutiert werden können. Durch diese Verknüpfung musikalischer Parameter mit gruppendynamischen Prozessen kann der Auswertungsprozess je nach pädagogischer Intention eher spielerisch-assoziativ oder rational-argumentativ gestaltet werden:

- Welche Miniatur passt zum Abschluss unserer gemeinsamen Zeit (zum Ergebnis unserer Arbeit o.Ä.) am besten? Alle 16 Finito-Variationen (oder eine Auswahl daraus) werden dazu je zweimal vorgespielt, und jede/r vergibt Punkte auf einem vorbereiteten Arbeitsblatt (siehe Material 1). Die drei Schlüsse mit den meisten Punkten werden nochmals vorgespielt; eventuell werden Gründe für die Wahl gesucht und diskutiert.
- Sucht den Schluss heraus, der ganz und gar nicht zu eurer Gruppe passt! Hat sich jemand für einen unpassenden Schluss entschieden, müssen die anderen herausfinden, warum dieser nicht passt.
- Was hat mir persönlich in der Gruppe gefehlt? Wenn ich mir eine Miniatur hätte auswählen dürfen, welches wäre meine liebste und warum? Wie fern steht meine Wahl zu unserem Gruppen-Schluss? Gibt es Gründe dafür?
- Sucht rückblickend für jeden Tag unserer Freizeit (für jedes Gruppentreffen, für jede Unterrichtsstunde o.Ä.) einen passenden (völlig unpassenden o.Ä.) musikalischen Schluss heraus! Welcher passt warum am besten?

Heiteres Schlüsse-Raten: Welches Stückerl hätten's denn gern?

Die Arbeit mit den Schluss-Miniaturen lässt sich auch auf andere (künstlerische) Fächer übertragen und anschließend mit einem Ratespiel kombinieren: Einzelne Gruppenmitglieder oder Kleingruppen wählen sich einen Schluss aus, zu dem sie eine kurze Pantomime, ein Standbild, eine Bewegungsstudie, eine Collage, eine Multimedia-Präsentation o.Ä. gestalten. Im Anschluss an die Prä-

Finito

Ein Musikstück mit sechzehn Schlüssen

Aufgabe: _____

1.	Finito						
2.	Finimoll						
3.	Fini---to						
4.	Finitrug						
5.	Finindien						
6.	Finihimmel						
7.	Finihard						
8.	Finipeng						
9.	Finispain						
10.	Finino						
11.	Finiscott						
12.	Finishock						
13.	Finizitat						
14.	Finivillage						
15.	Finisoft						
16.	Finijamaica						

Material 1: Jedes Stück dauert 5-10 Sekunden, alle 16 zusammen 3 Minuten.

© Jürgen Terhag, Remscheid 1994
Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.
Für die pädagogische Arbeit uneingeschränkt verwendbar.

sensation der Ergebnisse erhält dann die Gruppe die Aufgabe, die als Gestaltungsanlass gewählte Schluss-Musik herauszufinden. Eine eventuelle Diskussion um die Gründe der Auswahl - Was passt warum (nicht)? - kann je nach Intention eher spielerisch-assoziativ oder rational-argumentativ gestaltet werden.

Die Stimmungen in der Gruppe

Bezogen auf die Gruppensituation spiegeln die vierzehn unterschiedlichen Schlüsse (Material 2) im Gegensatz zu den sechzehn Miniaturen auf Basis derselben Melodiefolge (Material 1) nicht nur eine Abschluss-Situation, sondern noch ein Stück der gemeinsamen Gruppenarbeit wider:

- Jedes Stück hat seinen eigenen Charakter: Vielleicht klingt es so, wie der Kurs begonnen hat? Reflektieren Sie über den Kurs anhand dieser vierzehn Miniaturen mit den unterschiedlichen Stimmungen. Welche Miniatur gibt die Situation in der Gruppe am besten wieder? Warum? Wird so auch unser Abschied ablaufen?

Ideen für weitere Umsetzungen

Mit den Stücken kann man natürlich auch noch mehr machen als Abschied zu thematisieren oder einen Gruppenprozess zu reflektieren. Folgende Aufgaben können beispielsweise in Gruppenarbeit gelöst, dann im Plenum vorgestellt und anschließend eventuell diskutiert werden:

- Malt gleichzeitig in Partnerarbeit je ein *Bild zu zwei gegensätzlichen Schlüssen* von zwei Seiten eines gemeinsamen großen Blatt Papiers aus aufeinander zu. Mal sehen, was dann in der Blattmitte Eures gemeinsamen Werkes passiert.
- Erfindet in Partnerarbeit einen *Tanz zu einem Schluss* oder zu zwei Schlüssen! Bewegt Euch von zwei Ecken des Raums diagonal aufeinander zu!
- Gestaltet mit einem oder mehreren Musikstücken ein *Jingle für einen Werbespot* für Rheumadecken, Urlaub auf Ibiza, Blutwurstkonserven, Küchengerät, Boxershorts...
- Erfindet *Filmtitel für einzelne Stücke* und fragt, welcher Schluss zu Titel wie den folgenden passt: Der Förster vom Bergwald; Karate-Kids; Die geheimnisvolle Welt der Ameisen; Nights in Brazil; In der Tiefsee; Endlose Liebe...

Endings

Vierzehn musikalische Schlüsse

Aufgabe: _____

17.	Nice End					
18.	Nights End					
19.	Christmas End					
20.	Times End					
21.	Land's End					
22.	Band's End					
23.	Funky End					
24.	Saxofone					
25.	Orchestrend					
26.	Funny End					
27.	SchmalzEnd					
28.	DanceEnd					
29.	Modern End					
30.	No End					

Material 2: Jedes Stück dauert 20-60 Sekunden, alle 14 zusammen 7 Minuten.

© Jürgen Terhag, Remscheid 1994
Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.
Für die pädagogische Arbeit uneingeschränkt verwendbar.

Literatur

Ulrich Baer u.a.: Sag beim Abschied... Spiele, Materialien und Methoden für Schlussphasen in der Gruppenarbeit, Remscheid 1995

- Gestaltet eine *Multimedia-Präsentation* mit den Schlüssen (zur Inspiration einfach mit dem Programm iTunes o.Ä., später mit Programmen, die eigene Gestaltung ermöglichen)!
- Erfindet in Dreiergruppen eine *Kurzgeschichte zu einer der Miniaturen!* Studiert den kurzen Text (evtl. mit verteilten Rollen) ein und führt das Ergebnis der Gruppe vor. Nehmt Eure Shortstory auf und lasst die Musik als Soundtrack im Hintergrund laufen!