

Axel Benthien und Kirstin Magnusson

AMADEUS UND SEINE FREUNDE

Die lustige Keyboardschule

Lehrer-Handbuch
zu Band 1 und 2

ED 8347
ISMN 979-0-001-08486-4

PREVIEW
Low Resolution



Mainz · London · Berlin · Madrid · New York · Paris · Prague · Tokyo · Toronto

PREVIEW
Low Resolution

ED 8347

ISMN 979-0-001-08486-4

© 1996 Schott Music GmbH & Co. KG, Mainz

Printed in Germany · BSS 48336

Inhalt

Seite

Vorwort	7
Wer? Wie? Was? Das Konzept auf einen Blick	9
Warum eine Instrumentalschule im Comic-Stil?	11
AMADEUS Stundenelemente	13
Allgemeine methodische Hinweise	15
Binnendifferenzierung im offenen Gruppenunterricht	31
Lernzielauswahl für Band 1	32
Anforderungen Band 1	34
Tips zur Unterrichtsgestaltung (Band 1, bis Seite 27)	35
Sieben methodische Schritte zur Stärkung der Arbeitsmotivation	33
Tips zur Unterrichtsgestaltung (Band 1, ab Seite 28)	41
Lernzielauswahl für Band 2	69
Anforderungen Band 2	71
Tips zur Unterrichtsgestaltung (Band 2)	73
Stundenverlaufsplan 1	106
Stundenverlaufsplan 2	107
Stundenverlaufsplan 3	108

PREVIEW
Low Resolution

Vorwort

Mit »Amadeus und seine Freunde« – gedacht für Tastenspieler ab dem 7. Lebensjahr – haben Sie eine außergewöhnliche Instrumentalschule in Händen.

In dieser Schule werden die neuen Ideen und Konzepte der Instrumentalpädagogik aufgegriffen, die sich in den letzten Jahren bewährt haben:

- > Spielen ohne Noten,
- > Schulung des Gehörs und der Klangvorstellung von Anfang an,
- > elementare rhythmische und melodische Erfindungsübungen als konsequente Hinführung zur Improvisation,
- > Nutzung verschiedener Lernkanäle gleichzeitig, um die unterschiedlichen Lerntypen ansprechen zu können.

Wir rechnen mit Lehrern und Lehrerinnen, die bereit sind, neue Wege zu beschreiten.

So setzt der Autor z. B. das Medium »Comic« ein. Und dies aus folgenden Gründen:

1. Kinder haben Spaß am Comic-Lesen und sind gewohnt, Informationen durch Comics aufzunehmen.
2. Der visuelle Lernkanal wird durch die Comics verstärkt stimuliert.
3. Sie als Lehrkraft haben den Vorteil:
 - spielerisch,
 - kindgemäß und
 - motivierendsowohl einzelne Schüler als auch die Klasse erfolgreich unterrichten zu können.

Die Comics sind in Form von

- a) den
- b) didaktischen

und

zusätzliche den Lesern verständlich geschriebenen Instrumentalschule, das Schülermaterial situationsgerecht einzusetzen.

Dabei sollten Sie mit »Amadeus« zusammenarbeiten und z. B. bei Ensemblesstücken und speziell gekennzeichneten Liedbegleitungen den ergänzenden Spielpart übernehmen (einen Überblick über die entsprechenden Stücke finden Sie in den Anforderungskatalogen für Band 1 und 2 dieses Lehrer-Handbuchs).

Obwohl in dem Programm »Amadeus und seine Freunde« das Keyboard als Lern-Instrument im Mittelpunkt steht, wird ein Wechsel zum Klavier, zur Orgel oder zum Akkordeon jederzeit »offengehalten«. Aus diesem Grunde bezieht sich der Autor auch auf das Spiel der linken Hand von Anfang an voll mit. Mögliche Übergänge können Sie selbst an den Zielübersichten selbst

»Amadeus und seine Freunde« ist ein Lern- und Übungsmaterial zu jeder Ebene der Instrumentalschule bzw. -methode. Es ist für Anfänger oder schwierigeren Schülern geeignet. In ähnlichen Literaturangeboten sind

ein Hindernis. Die

Spaß und Erfolg beim

Wer? Wie? Was?

Das Konzept auf einen Blick

Zielgruppe: – Schüler ab ca. dem siebten Lebensjahr
– bis ca. 10-12 Jahre (je nach Entwicklungsstand)

Unterrichtsform: – Einzelunterricht
– Partnerunterricht
– offener Gruppenunterricht (gestützt durch binnendifferenzierende Angebote im Buch)

Unterrichtsinstrument: – Keyboard
– Umstieg möglich auf Klavier, Orgel, Akkordeon

Einsatz des Materials: – als durchgängige selbständige Schulmusik
– als Grundmaterial, zu dem weitere
(den Interessen der Schüler entsprechende)
Reperfoiresstücke hinzugefügt werden können
– als Zusatzmaterial, z.B. für
(auch für den Klassen- / Orgelunterricht)

Comicstil: – mit Illustrationen
– verstärkte Einbindung des Lehrers

Warum eine Instrumentalschule im Comic-Stil?

Kinder – noch ehe sie lesen können – sind fasziniert von Bildergeschichten. Der »Film«, der beim Ansehen von Comics im Kopf abläuft, hat den Vorteil, daß er vom Betrachter an jeder beliebigen Stelle angehalten und sogar rückwärts verfolgt werden kann.

Ein solches »Lesebuch« für die Schüler selbst, aber auch für deren Familienmitglieder hat für den Unterricht viele Vorteile, ganz gleich, wie weit die Lesefähigkeit bisher ausgebildet ist:

Es kann Grundlage sein für Erzählungen durch die Kinder, durch Mitschüler, den Lehrer, Geschwister oder Eltern. Erlebtes, im Bild Entdecktes und Phantasiertes stehen gleichberechtigt nebeneinander.

Beim ersten Anschauen muß noch nicht alles »ausgelesen« werden. So gibt es immer wieder neue Zusammenhänge und Erkenntnisse, manche versteht man vielleicht erst durch wiederholte Sprech- und Sprecherebene, Ein- und Ausdeutungen, Gespräche und Diskussionen. Wichtig ist das Formulieren-Können genauso wichtig wie das Zuhören-Können.

Vorschulkinder »lesen« Comics auf ihre Weise. Sie erleben die Handlung, sie schauen sich in Details, überspringen das für sie Unverständliche, machen sich ihre eigenen Gedanken über die Unverständlichen, sie verstehen die Situation, die dargestellten Charaktere, sie staunlich exakt verfolgen.

Jüngere Kinder »lesen« Comics auf ihre Weise. Sie machen sich an Textstellen auf, die sie nicht verstehen, sie schauen sich die Bilder an, sie versuchen, die Unverständlichen zu verstehen, sie machen sich Gedanken über die Unverständlichen, sie versuchen, die Situation zu verstehen, sie versuchen, die Handlung zu verstehen, sie versuchen, die Charaktere zu verstehen, sie versuchen, die Situation zu verstehen, sie versuchen, die Handlung zu verstehen, sie versuchen, die Charaktere zu verstehen.

Die Kinder »lesen« Comics auf ihre Weise. Sie machen sich an Textstellen auf, die sie nicht verstehen, sie schauen sich die Bilder an, sie versuchen, die Unverständlichen zu verstehen, sie machen sich Gedanken über die Unverständlichen, sie versuchen, die Situation zu verstehen, sie versuchen, die Handlung zu verstehen, sie versuchen, die Charaktere zu verstehen.

Die Kinder »lesen« Comics auf ihre Weise. Sie machen sich an Textstellen auf, die sie nicht verstehen, sie schauen sich die Bilder an, sie versuchen, die Unverständlichen zu verstehen, sie machen sich Gedanken über die Unverständlichen, sie versuchen, die Situation zu verstehen, sie versuchen, die Handlung zu verstehen, sie versuchen, die Charaktere zu verstehen.

Die »Akteure«

Amadeus, Barbara, Moritz, Max, Portato, Legato und Staccato sind Identifikationsfiguren, die den Lernweg des Kindes über einen längeren Zeitraum begleiten, ihm Tips und Trost, Erklärungen und Über-Motivation geben sollen. Die verschiedenen Charaktere sind nicht klischeehaft dargestellt, so hat jedes Kind die Möglichkeit hat, sich in den verschiedenen Rollen Situationen und Dialoge in wechselnden Phasen wiederzufinden.

Barbara ist eine optimistische Figur, die gerne tanzt und unermüdlich versucht, den Anforderungen gerecht zu werden. Dabei ermuntert sie auch immer wieder ihre Freunde, wenn diese an komplexeren Aufstellungen zu scheitern drohen.

Moritz ist ein Spaßvogel. Er hat eine recht schnelle Auffassungsgabe, ist aber ebenso schnell auch entmutigt, wenn der Übe-Erfolg nicht sofort eintritt.

Barbara ist eine optimistische Figur, die gerne tanzt und unermüdlich versucht, den Anforderungen gerecht zu werden. Dabei ermuntert sie auch immer wieder ihre Freunde, wenn diese an komplexeren Aufstellungen zu scheitern drohen.



Moritz ist ein Spaßvogel. Er hat eine recht schnelle Auffassungsgabe, ist aber ebenso schnell auch entmutigt, wenn der Übe-Erfolg nicht sofort eintritt.

PREVIEW LOW Resolution

