

33 Ideen für den Orgel-Unterricht

1. Schatztruhe

Eine Kiste/ Box steht auf der Orgelbank oder an einem anderen offensichtlichen Ort, wo das Kind sie von alleine wahrnimmt. In der Box können Bildkarten, Noten, Rätselblätter o.ä. liegen, die direkt zu Beginn auf das Thema einstimmen. Oder die Box wird erst im Laufe des Unterrichts geöffnet, wenn ein Methodenwechsel ansteht. Zum Befüllen der Box finden sich bei den weiteren Ideen mehrere Möglichkeiten. Es ist auch nicht zwingend erforderlich, jede Woche etwas völlig Neues in die Box zu legen. Spiele, die gerne gespielt werden, können auch häufiger in die Schatzkiste gelegt werden.

2. Tisch mit thematisch passendem Material (Pfeifen, Bilder, Arbeitsblätter, Spiele wie z.B. Notenmemory, Notenbausteine,...)

Ähnlich wie bei der Schatztruhe kann auch ein Tisch vorbereitet werden, auf dem Dinge liegen, die das Interesse des Kindes wecken. Im Unterschied zur Schatztruhe sollten hier größere Gegenstände oder Bilder liegen, damit schon auf den ersten Blick ein Eindruck entsteht, worum es gehen könnte.

3. Stück vorspielen/ Tonaufnahme anhören

Um einen Eindruck vom neuen Stück zu bekommen, kann man das Stück einmal an der Orgel vorspielen oder eine Aufnahme anhören. Dabei darf auch gerne schon die Aufmerksamkeit auf bestimmte Faktoren gerichtet werden: Welche Emotionen drückt das Stück aus? Welche Registrierung würde an unserer Orgel gut dazu passen? Welche Stelle ist die Schönste (vielleicht kann man dort beginnen zu üben)? Fällt etwas besonders auf? Für welchen Anlass könnte dieses Stück gut passen?

Die Fragen und ein kleines Gespräch, das sich daraus entwickeln kann, sollten motivierend und positiv sein. So wird das Kind eine immer größere Lust empfinden, dieses Stück nicht nur zu besprechen, sondern auch zu spielen.

4. Stück unter mehreren aussuchen lassen

Wenn ein neues Stück gelernt werden soll, kann man das Kind unter mehreren Optionen wählen lassen. Dabei kann man verschiedene Faktoren als Auswahlkriterium nehmen. Z.B. kann man alle Stücke anspielen. Wenn es Lieder/ Liedbearbeitungen sind, kann das Kind auch vom Text/ Thema ausgehen. Oder man zeigt die unterschiedlichen Noten und das Kind entscheidet aufgrund der Optik.

5. Karte ziehen

Verschiedene Abschnitte des Orgelunterrichts sind auf Karten geschrieben/ gemalt, z.B. neues Stück spielen, ein Stück aus dem Repertoire spielen, eine Klang-Geschichte ausdenken, Notenrätsel, gemeinsame Improvisation, Hintergrundwissen, Tonsatz etc.

Das Kind zieht immer, wenn ein neuer Abschnitt dran ist, eine Karte. Hier ist wichtig, dass immer ein spielerischer Aspekt erhalten bleibt, z.B. dadurch, dass (mind.) 90% der Karten mit für das Kind positiven Tätigkeiten beschrieben sind oder dass es die Dauer jedes Abschnitts selbst bestimmen darf. Man kann auch ein Veto-Recht einräumen.

6. Große Ziele in kleine unterteilen und visuell sichtbar machen (Übeplan/ Zeitplan)

Wenn das Kind ein großes Ziel, wie z.B. ein bestimmtes Stück, hat, das vom Niveau her noch zu schwer ist, kann gemeinsam ein Stufenplan erstellt werden, was für Voraussetzungen dafür nötig sind. Kommen z.B. bestimmte Akkorde, Tonleitern, Begleitmotive oder Vorzeichen vor, die noch ungewohnt sind, können diese schon vorab geübt werden. Wenn das alles mit Blick auf das „Ziel-Stück“ geschieht, steigt die Motivation für technische Übungen oder Harmonielehre enorm.

Dieser gemeinsam erarbeitete Plan kann auch visualisiert werden und z.B. mit Kästchen zum Abhaken oder Stufen, die ausgemalt werden, und so den Lernfortschritt dauerhaft vor Augen halten.

7. Höhepunkte schaffen

Viele Höhepunkte (auch kleine) innerhalb des Unterrichts oder des Jahres können die Motivation fördern. Wichtig dafür ist, dass die Spielfreude an erster Stelle steht und nicht der Leistungsdruck.

Höhepunkte können z.B. sein, dem nächsten Schüler oder den Eltern das Erreichte am Ende des Unterrichts vorzuspielen (auch nur 1-2 Takte/ die Melodie...), eine Tonaufnahme zu machen, beim Schülervorspiel vorzuspielen oder eine Intonation zu einem Lied beim Gottesdienst zu spielen.

Höhepunkte sind aber nicht nur gegeben, wenn das Kind etwas vorspielt, sondern auch, wenn man eine besondere Orgel besucht (vielleicht kann man mit einem Kollegen mal einen „Orgeltausch“ vereinbaren), beim Orgelkonzert die Programmblätter verteilen darf, in die Orgel hineinschaut, dem Orgelbauer bei der Stimmung/ Reparatur über die Schulter schauen darf, ein Referat in der Schule über die Orgel oder einen Komponisten hält, von dem man gerade ein Stück spielt oder wenn man ein gemeinsames Projekt mit anderen Orgelschülern umsetzt wie z.B. ein gemeinsamer „Orgeltag“ einmal im (halben) Jahr.

8. Ziele/ Wünsche des Kindes erfragen und besprechen

Auch, wenn man das Gefühl hat, man wüsste, was das Kind gerne auf der Orgel spielt, wo es hin möchte und was angemessen wäre, kann ein Gespräch nochmal neue Perspektiven schaffen, wenn man sich bewusst Zeit für die Ziele und Wünsche des Kindes nimmt. Oft ist auch der Erfahrungshorizont von Kindern nicht groß genug, um genau beschreiben zu können, was sie wollen. Ein solches Gespräch muss zwar nicht allzu oft stattfinden, sollte dann aber gut vorbereitet sein. Dann kann man alternative Vorschläge unterbreiten, welche Stücke, Improvisationsformen, Stilistiken oder thematischen (z.B. kirchenjahreszeitlichen) Möglichkeiten es gibt und gemeinsam entscheiden, wie die Wünsche des Kindes berücksichtigt werden können.

9. Musik in Tanz/ große Bewegungen umsetzen, dirigieren

Die Musik wird von der Lehrerin gespielt und das Kind bewegt sich intuitiv dazu. Oder das Kind kann sein eigenes Stück erst spielen und dann eine Bewegung dazu finden. Es funktioniert auch andersherum: eine Bewegung wird in Musik umgesetzt.

Wenn man dieses Spiel weiter entwickeln möchte, können bestimmte Bewegungen konkreten Tonfolgen oder Klängen zugeordnet werden und so kann der/ die Bewegende die Musik durch seine Bewegungen beeinflussen, die die entsprechend andere Person dann an der Orgel umsetzt.

10. Aktives Hören (Abstufungen im Raum zeigen)

Zu Beginn werden zwei weit voneinander entfernte Punkte im Raum als die zwei Extreme einer Skala definiert, z.B. laut-leise, schnell-langsam, traurig-fröhlich,... Schüler/in und Lehrer/in wechseln sich ab und spielen jeweils ein Stück/ eine kurze Improvisation, während die andere Person sich auf der gedachten Linie zwischen den Extremen positioniert (also bei einem schnellen Stück eher in Richtung des als „schnell“ definierten Punktes).

Man kann das Spiel auch umdrehen und denjenigen auf der gedachten Linie z.B. das Tempo oder die Lautstärke anzeigen lassen, während der/ die Spielende darauf reagiert.

11. Laufdiktat

An einem Ende des Raums wird ein Blatt mit Noten aufgehängt. Auf der anderen Seite des Raums befinden sich ein leeres Notenblatt und ein Stift. Das Kind läuft nun immer hin und her und schreibt die Musik ab. Hier ist wichtig, nur kurze Passagen auszuwählen, damit das Spiel nicht zu lange dauert.

12. Bei rhythmischen Stücken: Metrum gehen, Rhythmus singen/ klatschen

Wenn im Stück Rhythmen vorkommen, die besonders schwierig oder prägnant sind, können diese extra geübt werden. Dazu muss man nicht einmal im Raum bleiben. Bei gutem Wetter kann man auch draußen das Metrum gehen (beim Rausgehen schon damit beginnen) und den Rhythmus auf verschiedenste Weise dazu sprechen, klatschen, schnipsen, schnalzen,... Auch Frage-Antwort-Spiele eignen sich hier gut. Und falls der Rhythmus für sich genommen immer noch schwer ist, kann er natürlich auch erst einmal in kleine Teile auseinandergelegt werden.

13. Wort-Suchspiel

Hier muss das Kind Dinge finden, die mit den Buchstaben eines bestimmten Wortes beginnen, z.B. Orgel, Fuge, Bassschlüssel, Achtel,...

Bei Orgel muss dann zu jedem Buchstaben ein Gegenstand gefunden werden, also z.B. ein Orgelbuch, ein Radiergummi, eine Glasflasche, eine Eisen und ein Liederbuch

14. Noten hüpfen

Gerade zu Beginn, wenn die Tonhöhen noch etwas schwierig sind, kann man mit Klebeband, Fugenabständen oder einer Wäscheleine schnell fünf Notenlinien auf dem Boden definieren. Jetzt kann das Kind sich selbst als Note innerhalb der Riesen-Notenlinien positionieren. Es stellt sich dann auf eine Linie oder zwischen zwei Linien, um einen bestimmten Ton zu repräsentieren.

Damit kann man nun unterschiedliche Spiel-Varianten umsetzen. Es kann z.B. eine Tonfolge nachgehüpft (und gleichzeitig die Notennamen benannt) werden, Lehrer/in und Schüler/in hüpfen abwechselnd die vom jeweils anderen vorgegebenen Töne oder einer hüpfte die Noten, während der andere sie auf der Orgel spielt.

15. Pedalabläufe hüpfen

Manchmal hilft es, Dinge größer darzustellen, um sie sich besser merken zu können. Pedal-Tonabfolgen kann man auch nachhüpfen. Dazu stellt man sich ein riesiges Pedal vor, auf dem man stehend bzw./ hüpfend die Töne „spielt“. Man hüpfte also seitwärts in die gleichen Richtungen wie

man mit den Füßen auf dem Pedal gehen würde, nur wesentlich weiter. Man kann das auch noch mit dem Fußsatz verknüpfen, indem man immer nur auf einem Fuß steht, nämlich auf dem, der den Ton dann spielt. Abgesehen davon, dass man sich damit Pedalfolgen besser merken kann, birgt dieses Spiel großes Spaßpotential, weil jedes Zögern auf einem Fuß stehend schnell zu Gleichgewichtsproblemen führt und meistens in einem lachenden „Absturz“ endet.

16. Notenmemory

Um das Notenlernen zu erleichtern, kann man Notenmemory spielen. Dazu werden Noten auf gleich großen Karten jeweils doppelt ausgedruckt und dann verdeckt ausgelegt. Nun darf jede/r Spieler/in abwechselnd zwei Karten aufdecken. Passen die beiden zusammen, darf man sie behalten und weiter aufdecken. Passen sie nicht zusammen, legt man sie wieder verdeckt hin und das Gegenüber ist am Zug.

Dieses Spiel kann für viele weitere Dinge variiert werden. Man kann z.B. anstatt doppelter Noten immer nur ein Notenbild drucken und es mit dem Notennamen zusammenfinden lassen. Auf diese Weise können auch Akkorde, Kadenz, Tonleitern, Tonarten oder Noten- und Pausenwerte jeweils mit ihren Bezeichnungen zusammen gebracht werden.

17. Noten-Parcours

Dieses Spiel kann alleine, im Wettbewerb oder gegen die Stoppuhr gespielt werden.

Ein kleiner Parcours wird aufgebaut (z.B. Slalom, unter einem Tisch durch, einmal um einen Stuhl herum, eine Strecke rückwärts laufen, auf einer Linie balancieren, über eine markierte Distanz springen,...). Am Ende des Parcours befindet sich ein Zettel mit einer Note, einer Tonfolge oder einem kurzen Ausschnitt aus einem Stück. Das Kind nimmt den Zettel, absolviert den Parcours in der umgekehrten Reihenfolge und spielt, was auf dem Zettel steht.

Hier kann man z.B. langsam ein Stück „zusammensetzen“ lassen, indem jede weitere Karte zusätzlich zu den vorher erlaufenen gespielt wird. Man kann auf denzetteln auch Emotionen, graphische Elemente oder Tiere abbilden, die dann gespielt werden

18. Rätsel zu Hintergrundwissen

Um ein Stück/ eine Stilistik in einen geschichtlichen oder musiktheoretischen Kontext zu setzen, können Rätsel die Informationen auflockern. Das können z.B. einfache Quizfragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten sein. Die falschen Antworten dürfen ruhig witzig und relativ offensichtlich falsch sein. Es geht ja nicht um eine Abfrage, sondern um eine kreative Einführung des Themas. Weitere Möglichkeiten wären: ein Bild des Komponisten, eines Tanzes (wenn gerade ein Tanz geübt wird), einer Orgel aus der entsprechenden Zeit zeigen, besprechen und raten lassen, was das mit dem Stück zu tun hat/ Kreuzworträtsel mit bekannten Worten; das Lösungswort ist ein neues Wort, z.B. die Bezeichnung einer Kompositionsform, eines Akkords o.ä./ Es werden Behauptungen aufgestellt und das Kind entscheidet, ob die Aussage wahr oder falsch ist. Dazu kann es zwischen zwei Stühlen o.ä. wählen, die jeweils „richtig“ oder „falsch“ zugeordnet sind.

19. Ich packe meinen Orgelkoffer

Lehrer/in und Kind erschaffen gemeinsam eine Melodie. Das Kind beginnt mit einem Ton, der/ die Lehrer/in wiederholt das Gespielte und fügt eine eigene Note hinzu. Das Kind wiederholt nun die Passage des Lehrers/ der Lehrerin und fügt wiederum eine eigene Note hinzu. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis jemand einen Fehler macht oder bis eine vorher festgelegte Obergrenze erreicht wurde, z.B. acht Töne.

20. Töne merken

Der/ die Lehrer/in spielt eine Tonfolge (Länge je nach Stand des Schülers/ der Schülerin). Nun läuft das Kind erst eine Runde und versucht es nachzuspielen. Dieses Spiel funktioniert auch schon ganz am Anfang, um sich überhaupt auf den Tasten zu orientieren. Dann wird nur ein Ton gespielt.

21. Suchspiel

Dinge, die zum aktuellen Thema des Unterrichts passen, sind versteckt und müssen gefunden werden. Das können Karten mit Noten, Notenschlüsseln, Notenwerten, Pausenwerten oder Bildern aus dem Orgelbau sein. Es können aber auch z.B. auseinandergeschnittene Notenblätter sein, die dann zusammengepuzzelt werden (und dann natürlich gespielt werden) oder Registernamen, die dann zusammen die Registrierung für das nächste Stück ergeben.

22. Gegenstände über die Tasten fliegen/ gehen lassen

Wenn eine Stelle mehrmals gespielt werden soll, kann man die Wiederholungen dadurch attraktiver gestalten, dass kleine Gegenstände wie z.B. Stifte, Klammern, Knöpfe etc. auf eine Seite der Tastatur gelegt werden und nach einem Durchgang die Seite wechseln. Dabei können die Gegenstände über die Tasten gehen, hüpfen oder schleichen. Sie dürfen aber auch fliegen und dabei z.B. einen Salto oder Schlangenlinien zeigen. Wenn dazu noch Geräusche imitiert werden, wie z.B. ein Motor, Freudenrufe oder verträumtes Singen/ Pfeifen, ist die Motivation hoch, noch weitere Durchgänge zu spielen.

Natürlich können auch speziell für dieses Spiel Figuren angeschafft oder gebastelt werden, z.B. aus Kastanien, Steinen oder Pappe. Bastelfreudige Kinder haben dann ihre eigenen „Orgelfreunde“, die sich mit ihm gemeinsam über jeden kleinen Erfolg freuen.

23. Rituale

Gerade, wenn eine bestimmte Kompetenz viel Übung erfordert und als Grundlage für die weitere Entwicklung wichtig ist, kann sie gut in ein Ritual verpackt werden, das in jedem Unterricht oder sogar in jeder Übezeit einen festen Platz einnimmt, häufig am Anfang und/ oder am Schluss. Es wird über einen längeren Zeitraum beibehalten und kann dann erweitert, ersetzt oder abgeschafft werden. Möglichkeiten hierfür sind: Frage-Antwort-Impro-Spiel/ Tonleiter – immer ein Ton mehr/ Lernlied singen/ Schnelligkeitswettbewerb mit Stoppuhr/ ein Stück, Takt oder Thema aus dem Repertoire

24. Auswendiglernen in Mini-Schritten

Kinder lernen Stücke gerne auswendig. Weil das aber meistens unbewusst passiert, sind die Noten dann selten so sicher, dass sie in der Aufführungssituation noch abrufbar sind. Um ein Stück (oder eine komplizierte Stelle) mal ganz bewusst auswendig zu lernen und dabei die Freude zu behalten, kann in Mini-Schritten gearbeitet werden. Das Kind beginnt mit einer Note seiner Wahl. Dann nimmt es eine zweite dazu. Dabei kann entweder der nächste Ton der Stimme genommen werden oder ein zusätzlicher Ton, der gleichzeitig erklingt. Kommt ein Gefühl der Überforderung, wird das bisher Gelernte so lange wiederholt, bis es sich leicht (fast sogar „langweilig“) anfühlt. Erst dann geht es weiter.

Diese Übung macht am meisten Spaß, wenn jeder Erfolg gefeiert wird (auch, wenn es „nur“ eine Note ist). Vielleicht gibt es eine Figur, die immer mal wieder im Unterricht erscheint, die sich noch ausgelassener freuen kann als man selbst als Orgellehrer. Falls nicht (und das Kind noch jung ist), können spontan auch Gegenstände mitfiebern, indem der Stift z.B. kommentiert und jubelt oder sogar die Stelle anzeigt, bis zu der das Kind aktuell spielt.

25. Mini-Notenbausteine mit Grafiken verbinden (Literatur/ Improvisation)

Bei komplexen Stücken oder auch in der Improvisation wiederholen sich bestimmte Bausteine immer wieder. Diese „Bausteine“ (z.B. Tonleiter, Kadenz, Tonrepetitionen, Arpeggien,...) werden auf Karten graphisch mit einfachen Strichen, Punkten, Kreisen oder Kästchen dargestellt. Das Kind kann sich u.U. auch selbst passende Zeichen ausdenken. Zu Beginn sollten es nicht zu viele Bausteine sein, dafür lieber manche mehrfach. Jetzt kann mit diesen Bausteinen ein eigenes Stück gelegt werden.

Man kann auf diese Weise auch spielerisch ein Literaturstück vorbereiten, indem man schwierige Passagen auseinander nimmt (entweder graphisch oder auch einzelne Stimmen/ kurze Abschnitte als Noten) und zunächst nur die Karten spielen lässt. Wenn dann das Stück tatsächlich gespielt wird, hat das Kind direkt zu Beginn ein Erfolgserlebnis, weil es einzelne Passagen schon spielen kann.

26. Interessen des Kindes einbeziehen

Gerade Improvisation eignet sich gut, um individuell auf das Kind einzugehen, z.B. kann über Lieblingstier, einen aktuellen Anlass oder ein anderes Hobby improvisiert werden und zusammen überlegt werden, wie sich Gegenstände, Bewegungen, Menschen etc. in Klänge umsetzen lassen. Dadurch, dass die Situationen aus dem Leben des Kindes genommen wurden, wird es meistens wesentlich interessierter und begeisterter sein. Außerdem fallen Kindern oft noch zahlreiche weitere Details ein, mit denen man eine Improvisation erweitern und anreichern kann.

Doch auch Literatur kann man für das Kind persönlicher gestalten, indem man konkret Anlässe sucht (oder aus den Erzählungen des Kindes entnimmt), an denen ein Orgelstück „verschenkt“ werden könnte, wie z.B. Geburtstage von Verwandten, als Weihnachts-/ Ostergeschenk o.ä. Da an diesen Tagen selten alle in die Kirche kommen, kann man eine Woche vorher eine Tonaufnahme machen, die dann verschenkt wird. Zu solchen Anlässen kann aber natürlich auch ein Stück selbst geschrieben werden. Dann kann das Kind sogar ein Notenblatt selbst gestalten und vielleicht einen passenden Text dichten.

27. Stationen/ offensichtliche Alternativen im Unterricht

Damit der Unterricht sich am Kind orientieren kann und das Kind noch mehr „in Führung“ gehen kann, sollte das Umfeld entsprechend gestaltet sein. Das können Stationen sein (z.B. Maltisch, Notenlinien auf dem Boden, Orgelpfeifen/ Trakturteile auf einem Tisch, ausgelegte Bilder, eine „Schatzkiste“ o.ä.) oder auch ein Blatt/ Plakat, auf dem die unterschiedlichen Lernbereiche (am besten bildlich) dargestellt sind, z.B. neues Stück, Stück aus dem Repertoire, Improvisation, Noten, Akkorde, Bewegungsspiel, Hintergrundwissen). Auf diesem Blatt kann das Kind dann zwischen den unterschiedlichen Optionen wählen. Je mehr das Kind eigenständig entscheiden, das Thema wechseln und einen neuen Abschnitt aussuchen kann, desto mehr ist der Unterricht auf die Interessen des Kindes angepasst und wird so interessanter für den/ die Schüler/in.

28. Übertreibungen

Egal, in welchem Bereich, können Übertreibungen dabei helfen, sich Dinge besser zu merken, mehr Humor zu integrieren oder Schwierigkeiten an die Oberfläche zu bringen. Einige Möglichkeiten sind z.B. überdimensionale Noten, die gemalt, ausgeschnitten, auf Notenlinien verschoben oder gestempelt werden; bunte Farben, die z.B. ähnliche Stellen mit der gleichen Farbe markieren, mit bestimmten Noten oder Akkorden verknüpft sind oder den Charakter einer Melodie unterstreichen; lautes Singen oder sprechen von Melodien (evtl. auf Tonnamen) oder Abläufen (z.B. Fingersatz oder Rhythmus mitsprechen); eine schwierige Stelle mal extrem langsam, staccato, im Überlegato, mit übertriebener Fingerbewegung,... spielen; eine Passage nur mit einem Finger (z.B. dem Ringfinger) spielen usw.

Gerade bei Übertreibungen ist es wichtig, die Bewertung völlig rauszunehmen und mit der Musik „herumzualbern“. Je mehr Spaß diese Übungen machen, desto häufiger wird das Kind sie wiederholen wollen... und dabei quasi unmerklich Dinge lernen, die ihm vorher schwer fielen.

29. Improvisationsrätsel

Bildkarten mit verschiedenen Tieren, Wetterlagen oder Emotionen werden ausgelegt. Das Kind wählt innerlich eine aus und improvisiert darüber. Der/ die Lehrer/in oder ein anderes Kind rät, welche Bildkarte vertont wurde. Danach kann gewechselt werden und das Kind rät.

30. Schwierigkeitsgrad langsam erhöhen

Anstatt ein Stück komplett von Anfang an und mit allen Stimmen zu üben, kann aus dem bekannten „erst jede Stimme alleine, dann der Reihe nach zusammensetzen“ auch ein Spiel gemacht werden. Das Kind spielt z.B. nur den ersten Ton/ den ersten Takt in einer Stimme und der/ die Lehrer/in spielt weiter. Bei der nächsten Zeile hört der/ die Lehrer/in auf und das Kind spielt wieder so viele Töne, wie es mit Leichtigkeit schafft. So kann man das ganze Stück oder auch nur einzelne Abschnitte gemeinsam üben und das Kind übernimmt bei jedem Durchgang größere Teile.

31. Kreatives Notenblatt

Falls das Kind gerne malt, kann es für das Stück, das es lernt, eine bildliche Umsetzung malen. Das kann natürlich einfach ein Bild sein, das die Stimmung ausdrückt. Es kann aber auch eine individuelle graphische Umsetzung der musikalischen Strukturen sein. Zweiteres hilft z.B. beim Auswendiglernen oder beim Erkennen thematischer/ motivischer Elemente.

32. Reime erfinden/ Textierungen

Sowohl für Phrasengestaltung und Artikulation als auch für die Freude oder das leichtere Merken von Melodien kann es helfen, sich Texte zu überlegen, die zu den Noten passen. Diese Texte müssen nicht besonders sinnvoll sein, solange sie das Ziel, z.B. eine klarere Artikulation oder mehr Freude am Spielen unterstützen.

Für theoretisches oder historisches Hintergrundwissen können auch Sprechreime gefunden werden, die als Eselsbrücken fungieren und das Lernen leichter machen.

33. Melodielinien singen

Das zu lernende Stück kann auch mal komplett ohne Orgel umgesetzt werden. Dazu singt das Kind z.B. erst einmal nur die Melodie. Dabei darf auch gerne übertrieben theatralisch gesungen werden, Textierungen oder passende Gesten/ Tanzschritte erfunden werden. Wenn das gut klappt, kann der/die Lehrer/in die Basslinie oder Begleitstimme dazu singen oder einen Begleitrhythmus