

Klavierschnecke



Ein Übe-Spiel für KlavieranfängerInnen und Fortgeschrittene

Masterarbeit von Michelle Häfliger, HSLU

Eine Schülerin spielt ihr Stück im Unterricht vor. An einer für sie schwierigen Stelle verliert sie den Faden und hört auf. Sie beginnt nochmals von vorne. Sie verliert sich wieder am gleichen Ort. Etwas nervös beginnt sie erneut von vorne, die Anspannung steht ihr ins Gesicht geschrieben. Die schwierige Stelle kommt immer näher, sie verkrampft sich immer mehr, die Musik leidet. Es tönt gequält. Mit Ach und Krach spielt sie dennoch weiter und beendet das Stück. Freude hat weder sie noch die Lehrperson.

Ich bin seit mehreren Jahren als Klavierlehrerin tätig und beobachte auch heute noch immer wieder solche Szenen. Ich frage mich: «Wie bringe ich meine Schülerinnen und Schüler dazu, gerne und nachhaltig zu üben?»

Diese Frage hat sich wohl auch jede andere Instrumental- oder Vokallehrperson bereits gestellt. Als interessanten Lösungsansatz präsentiert sich das differenzielle Lernen, welches von Martin Widmaier vom Sport in die Musik übertragen wurde. Es verspricht Freude, Nachhaltigkeit und vor allem Übe-Erfolg. Doch wie bringt man dieses Konzept an die Lernenden?

In meiner Masterarbeit habe ich mich mit diesem Thema auseinandergesetzt und ein Übe-Spiel dazu entwickelt. «Die Klavierschnecke» soll den Lernenden das differenzielle Üben auf eine kreative Art vermitteln, sie inspirieren und ihre Experimentierfreude wecken.

Um zu sehen, wie ein gutes Spiel funktioniert, habe ich zuerst verschiedene Musikspiele analysiert und verglichen. Deren Vorteile sollten schlussendlich die Grundlage für die Erstellung des Spiels bilden. Zu Beginn wurde anhand eines Fragebogens erforscht, was sich die Lernenden zweier Klavierklassen unter Üben vorstellen, wie sie an eine schwierige Stelle im Stück herangehen, wer sie motiviert und wie ihr Übe-Ort aussieht. Die Ergebnisse zeigten, dass das konventionelle Wiederholen einer Stelle eines Musikstücks im Übe-Alltag der Klavierspielenden verankert ist und das differenzielle Lernen eine grosse Chance zur Überwindung dieser Gewohnheit zu sein verspricht. Deshalb wurde den Schülerinnen und Schülern das differenzielle Üben vorgestellt und im Unterricht damit experimentiert, um so mit Einbezug ihrer eigenen Ideen ein Spiel zu entwickeln. Nach der Fertigstellung eines Prototyps wurde in einer ersten Experimentierphase das Spiel nochmals auf Herz und Nieren getestet und nach den Wünschen und Bedürfnissen der Lernenden abgeändert. Schlussendlich entstand das Spiel «die Klavierschnecke», welches je nach Zeit und Bedürfnis auf verschiedene Arten gespielt werden kann.

