Hörjournal

UE1-5

Name _____ Klasse _____

UE 1

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 2

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 3

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 4

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 5

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Folge dem Klang

Hörjournal

UE6-10

Name _____ Klasse _____

UE 6

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 7

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 8

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 9

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

UE 10

Datum: _____

Was habe ich gehört?

Was ist mir besonders aufgefallen?

Was habe ich dabei gespürt?

Meine Skizze

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Grafische Notation begleiten

Für die Lehrkraft · UE3

Name | Klasse | Datum

Die Verabredung ist entscheidend.

Die offenen Spuren zeigen keine Instrumente. Die Klasse wählt Klangquellen und Spielweisen selbst und prüft ihre Zuordnung im gemeinsamen Spiel.

1 · Erst betrachten, dann verabreden.

Das Blatt austeilen, ohne Instrumente zuzuweisen. Fragen: Was seht ihr? Welche Spuren kehren wieder? Welche Klänge könnten damit spielbar werden? Erst danach die Legende gemeinsam festhalten.

2 · Den fortlaufenden Klang klären.

Die lange Spur steht für einen Klang, der weitergeführt wird. An den beiden sichtbaren Lücken pausiert er. Vereinbart die Leserichtung, die beteiligte Gruppe und die Dauer. Eine gehaltene Klangfläche oder eine gleichmäßig fortgesetzte Spielbewegung sind möglich.

3 · Weitere Eigenschaften offen verabreden.

Ob Verdichtung, Höhe oder Strichstärke eine Bedeutung erhalten, entscheidet die Klasse. Eine Bewegung im Bild muss nicht automatisch Tonhöhe oder Lautstärke bedeuten. Lieber wenige verständliche Regeln als viele ungesicherte Zuordnungen.

4 · Spielen, vergleichen, verändern.

Instrumentengruppen aufstellen, Notenständer nutzen und etwa 60 Sekunden unter dem Dirigat der Lehrkraft spielen. Danach eine klare und eine unklare Stelle benennen. Eine Änderung vereinbaren und dieselbe Grafik erneut spielen.

Mögliche Hilfe nach eigenen Versuchen: Eine Gruppe hält einen Klang, eine andere spielt kurze Ereignisse. Das ist ein Erprobungsangebot; die Instrumentenzuordnung wird nicht vorgegeben.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klang mit Zeichen organisieren

UE2 · Nach dem gemeinsamen Spiel

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Bearbeite das Blatt nach dem stummen Dirigat. Haltet fest, welche Zeichen ihr gesehen und wie ihr darauf reagiert habt.

1 · Beschreibt eure Verabredungen.

So sieht das Zeichen aus	Das tun die Spielenden

2 · Untersucht einen Durchgang.

An welcher Stelle war ein Einsatz, eine Pause oder eine Veränderung klar? Wo war eine Verabredung noch unklar?

3 · Begründet eine Verbesserung.

Vereinbart genau eine Änderung und prüft sie beim nächsten Dirigat.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Die Welt hören

UE4 und UE6 · Eigene Beobachtungen

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Ort 1 · Hört und beschreibt.

Ort / Orte: _____

Bleibt mit der Gruppe zusammen. Hört zunächst still zu und notiert danach eure eigene Wahrnehmung. Beschreibt, woher ein Klang kommt und wie er klingt.

Ort / Klangquelle	So klingt es	Art des Klangs

Art des Klangs: meist im Hintergrund / fällt plötzlich auf / typisch für diesen Ort. Mehrere Beschreibungen sind möglich.

Vergleiche zwei Wahrnehmungen.

Welche Beobachtung teilt ihr? Was hat eine andere Person gehört, das dir zunächst entgangen ist?

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Die Welt hören

UE4 und UE6 · Eigene Beobachtungen · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Ort 2 und Ort 3 · Hört und beschreibt.

Ort / Orte: _____

Bleibt mit der Gruppe zusammen. Hört zunächst still zu und notiert danach eure eigene Wahrnehmung. Beschreibt, woher ein Klang kommt und wie er klingt.

Ort / Klangquelle	So klingt es	Art des Klangs

Art des Klangs: meist im Hintergrund / fällt plötzlich auf / typisch für diesen Ort. Mehrere Beschreibungen sind möglich.

Vergleiche zwei Wahrnehmungen.

Welche Beobachtung teilt ihr? Was hat eine andere Person gehört, das dir zunächst entgangen ist?

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Unsere Klangpartitur

UE4/5 · Eigene Zeichen und gemeinsame Verabredungen

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Entwickelt Zeichen für eure gehörten Klänge. Verabredet die Leserichtung. Notiert Einsätze, Veränderungen und Pausen so, dass ihr gemeinsam spielen könnt.

Eure Legende

Zeichen	Klangquelle / Instrument	Spielweise

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Unsere Klangpartitur

UE4/5 · Eigene Zeichen und gemeinsame Verabredungen · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

1 · Untersucht euren ersten Durchgang.

Beschreibt eine konkrete Stelle: Was war schon verständlich? Was blieb unklar?

2 · Begründet eure Änderung.

Was verändert ihr am Zeichen, am Einsatz oder an der Spielweise? Warum soll das helfen?

3 · Vergleicht beide Durchgänge.

Woran hört ihr, ob eure Änderung geholfen hat?

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Spielen, zuhören, verbessern

UE5 und UE8 · Ein Protokoll für die Gruppe

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Gruppe: _____

1 · Untersucht eure Probe.

Spielt einen Durchgang. Benennt eine Stelle und entscheidet eine Änderung. Prüft sie beim nächsten Versuch.

Durchgang / Stelle	Was hören wir?	Was ändern wir?
1		
2		
3		

2 · Begründet eure nächste Entscheidung.

Welche Änderung hilft euch, gemeinsam zu beginnen, Übergänge zu führen oder zusammen zu enden?

Rückmeldung bezieht sich auf eine hörbare Stelle, nicht auf eine schuldige Person.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Unsere Klanggeschichte

Aufgabenblatt · Projektarbeit UE6-9

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Entwickelt aus euren Soundwalk-Beobachtungen eine Klanggeschichte von 60 bis 90 Sekunden. Jede Person führt ein eigenes Projektarbeits-Heft; die Geschichte entsteht gemeinsam.

UE6 · Untersuche die Klangumgebung.

Halte eigene Wahrnehmungen an mindestens zwei Orten fest. Nutze das Soundwalk-Blatt. Sammle zunächst Klänge; eine fertige Geschichte ist noch nicht nötig.

UE7 · Gestaltet eure Geschichte und eine erste Skizze.

Vereinbart Gruppe und Rollen. Plant Anfang, Verlauf und Ende. Begründet eure Klang- und Instrumentenwahl. Nutzt die Seiten 1-4 des Planungsbogens.

UE8 · Erarbeitet eine spielbare Fassung.

Übertragt eure Entscheidungen in die endgültige Partitur mit Legende. Probt mehrfach, verbessert gezielt eine Sache pro Durchgang und haltet eure Entwicklung fest.

UE9 · Präsentiert und erläutert eure Entscheidungen.

Nach der Generalprobe spielt ihr vor der Klasse. Bis zu drei Versuche sind nach Absprache möglich. Erläutert eure Entscheidungen im anschließenden Gespräch und gebt eure eigenen Projektarbeits-Hefte ab.

Was zählt?

Nachvollziehbare Planung, begründete Klangwahl, verständliche Notation und eine hörbare Geschichte. Komplexe Zeichen, musikalischer Geschmack und ein perfekter Ensembleklang sind kein Selbstzweck.

Du darfst schreiben, zeichnen und mehrsprachig erläutern. Die Lehrkraft bespricht die Bewertung vor Beginn der Projektarbeit.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte planen

Projektarbeit · Persönliches Heft, gemeinsame Geschichte

Name _____ Klasse _____ Datum _____

1 · Vereinbart eure Gruppe und Rollen.

Gruppenmitglieder	Rolle / Aufgabe

Verteilt insbesondere Dirigat und Klangberatung. Jede Person führt ihr eigenes Heft.

2 · Beschreibt eure Geschichte.

Wir wollen erzählen:

So beginnt unsere Geschichte:

So endet unsere Geschichte:

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte planen

Projektarbeit · Persönliches Heft, gemeinsame Geschichte · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

3 · Erläutert den Bezug zum Soundwalk.

Welcher gehörte Klang kehrt in eurer Geschichte wieder?

4 · Plant eure Klänge.

Beschreibt mindestens vier Klänge. Nutzt Instrumente, Alltagsgegenstände, Bodypercussion oder Stimme.

Was stellt der Klang dar?	Instrument / Klangquelle	So spielen wir

Klanggeschichte planen

Projektarbeit · Persönliches Heft, gemeinsame Geschichte · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

5 · Beschreibt Anfang und Ende im Klang.

6 · Begründet einen besonders wichtigen Moment.

7 · Begründet eine bewusste Instrumentenwahl.

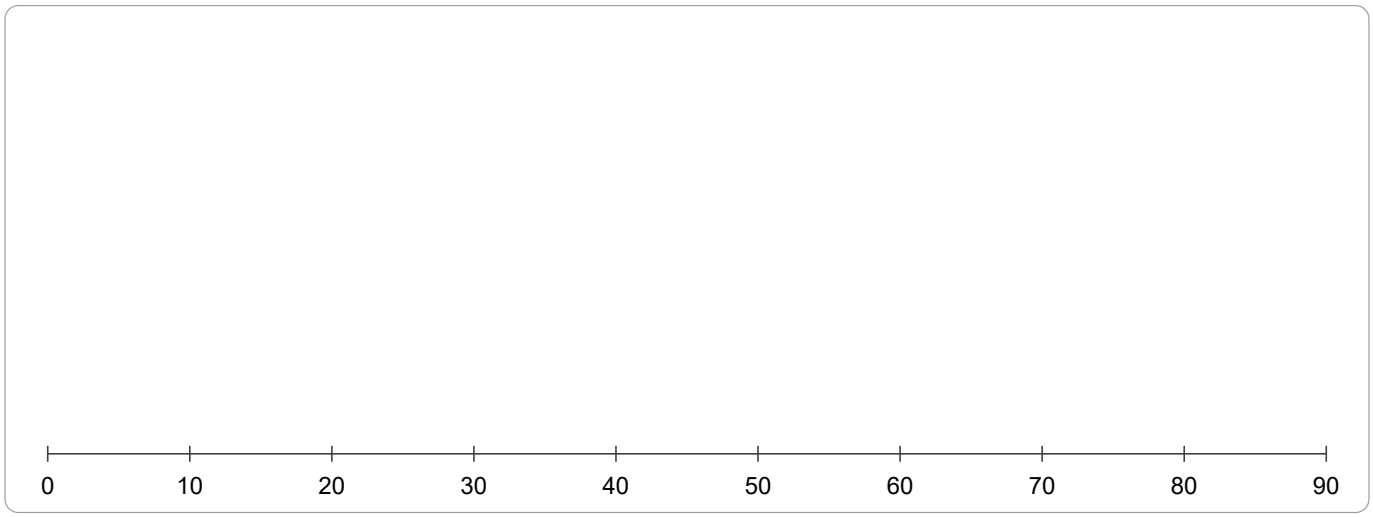
Klanggeschichte planen

Projektarbeit · Persönliches Heft, gemeinsame Geschichte · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

8 · Entwickelt eure erste Notationsskizze.

Wählt eigene Zeichen. Markiert Anfang, Veränderungen und Ende. Die Skala reicht bis 90 Sekunden; eure Geschichte dauert 60 bis 90 Sekunden.



9 · Beschreibt eure erste Fassung.

10 · Begründet eure Weiterentwicklung.

11 · Erläutert eine gemeinsame Entscheidung.

Wo wart ihr euch uneinig? Wie habt ihr eine spielbare Lösung gefunden?

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

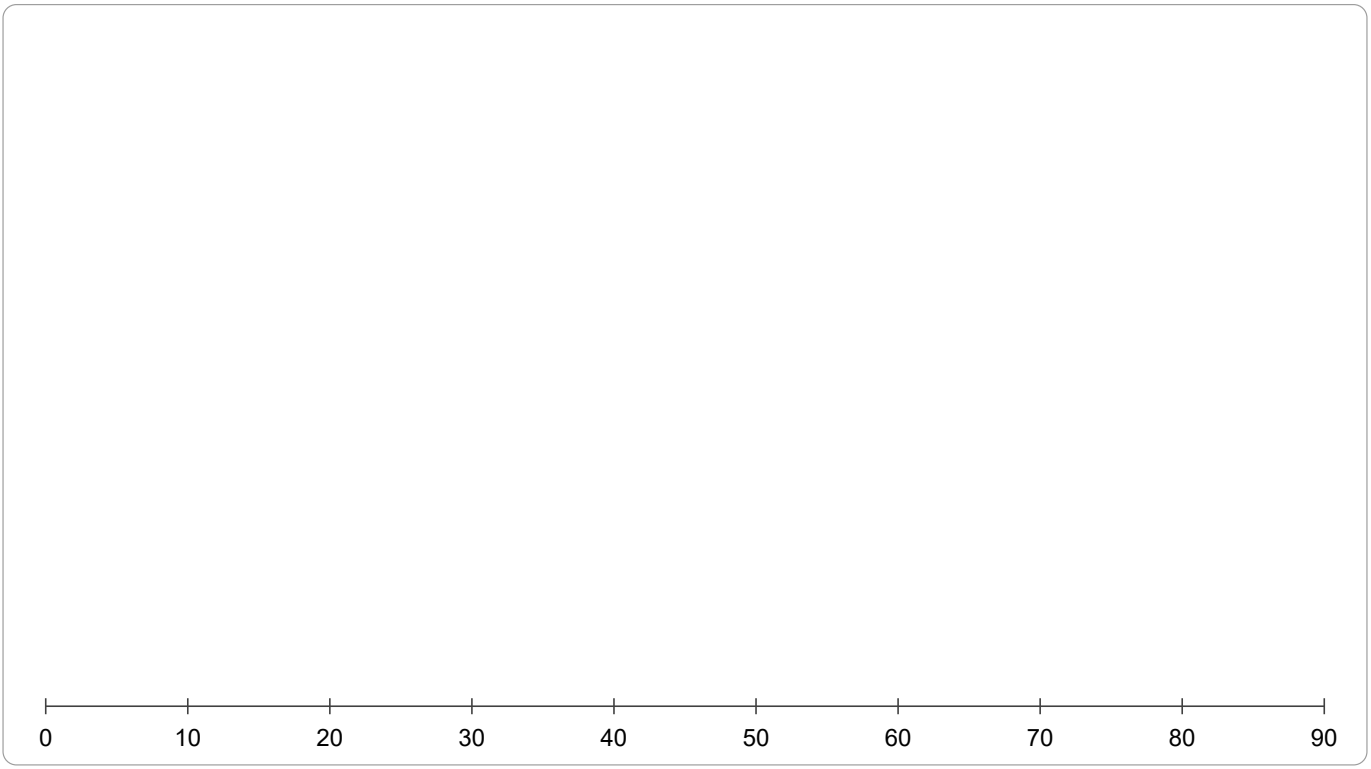
Klanggeschichte planen

Projektarbeit · Persönliches Heft, gemeinsame Geschichte · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

12 · Notiert eure endgültige Fassung.

Groß und lesbar: Diese Partitur liegt beim Spielen auf dem Notenständer.



Legende · Eure Zeichen und ihre Bedeutung

Zeichen	Instrument / Klangquelle und Spielweise

Freie Stellen können als Pausen verabredet werden. Die Legende gilt für eure Gruppe; es gibt keine vorgegebene Zuordnung von Zeichen und Instrument.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Eine Klanggeschichte hören

UE9 · Ein Blatt je aufführender Gruppe

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Aufführende Gruppe: _____

1 · Beschreibe deine Vermutung.

Welcher Ort, welche Situation oder welche Stimmung könnte dargestellt sein? Unterschiedliche Deutungen sind möglich.

2 · Begründe deine Vermutung am Klang.

Welche konkreten Klänge oder Momente haben dich darauf gebracht?

3 · Erläutere eine besonders wirksame Stelle.

Was hat dort für dich stark gewirkt und warum?

4 · Beschreibe eine unklare Stelle.

Was war schwer einzuordnen? Ergänze deine Beobachtung, wenn die Gruppe einen weiteren Versuch spielt.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Nach unserer Aufführung

UE9 · Eigene Entscheidungen und Entwicklung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Gruppe: _____

1 · Erläutere eure Absicht.

Was wolltet ihr erzählen? Woran hast du gehört, ob das für andere wahrnehmbar wurde?

2 · Vergleiche Vorstellung und Aufführung.

Welcher Moment war wie geplant, welcher war anders? Beschreibe eine konkrete Stelle.

3 · Beschreibe deine Hörentwicklung.

Hörst du heute anders als in der ersten Stunde mit der Stille? Was hat sich verändert?

Mündliche Antworten sind gleichwertig. Frage 3 wird dokumentiert, aber nicht benotet.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte beurteilen

Für die Lehrkraft · Bewertungsbogen UE6-9

Name _____ Klasse _____ Datum _____

A · Gruppenplanung und Geschichte

Beobachtbarer Hinweis	erfüllt	teilweise	nicht
Kopfdaten vollständig (Name, Klasse, Datum, Mitglieder, Rollen)			
Geschichte beschrieben (Wir wollen erzählen / Anfang / Ende)			
Soundwalk-Rückbezug benannt (Welcher Klang kehrt wieder?)			

Punktbänder

Punkte	Beobachtungsanker
8–10	Alle drei Indikatoren erfüllt. Geschichte klar und mit Soundwalk verbunden.
5–7	Zwei Indikatoren erfüllt.
2–4	Ein Indikator erfüllt.
0–1	Kein Indikator erfüllt.

Erreichte Punkte: _____ / 10 · Beleg und Rückmeldung:

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte beurteilen

Für die Lehrkraft · Bewertungsbogen UE6-9 · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

B · Klangplanung

Beobachtbarer Hinweis	erfüllt	teilweise	nicht
Klangtabelle ausgefüllt (mind. 4 von 6 Zeilen, alle drei Spalten)			
Begründung: Besonders wichtiger Moment			
Begründung: Bewusste Instrumentenwahl			
Klangl. Anfang und Ende beschrieben			

Punktbänder

Punkte	Beobachtungsanker
17–20	Alle vier Indikatoren erfüllt. Klangplanung vollständig und begründet.
12–16	Drei Indikatoren erfüllt.
7–11	Zwei Indikatoren erfüllt.
2–6	Ein Indikator erfüllt.
0–1	Kein Indikator erfüllt.

Erreichte Punkte: _____ / 20 · Beleg und Rückmeldung:

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte beurteilen

Für die Lehrkraft · Bewertungsbogen UE6-9 · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

C · Notation

Beobachtbarer Hinweis	erfüllt	teilweise	nicht
Erste Notationsskizze vorhanden			
Weiterentwicklung begründet			
Endnotation lesbar, vollständig, Zeitstrahl genutzt			
Legende vorhanden und nachvollziehbar			

Punktbänder

Punkte	Beobachtungsanker
19–22	Alle vier Indikatoren erfüllt. Notation vollständig, lesbar, begründete Weiterentwicklung.
14–18	Drei Indikatoren erfüllt.
8–13	Zwei Indikatoren erfüllt.
2–7	Ein Indikator erfüllt.
0–1	Keine Notation abgegeben.

Erreichte Punkte: _____ / 22 · Beleg und Rückmeldung:

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte beurteilen

Für die Lehrkraft · Bewertungsbogen UE6-9 · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Präsentation

Beobachtbarer Hinweis	erfüllt	teilweise	nicht
Dramaturgische Entwicklung hörbar (Anfang / Mitte / Ende)			
Bezug zum Soundwalk erkennbar			
Rollenwahrnehmung (Dirigat funktioniert)			
Zusammenspiel der Gruppe			
Ernsthaftigkeit der Auseinandersetzung			

Punktbänder

Punkte	Beobachtungsanker
19–22	Alle fünf Indikatoren erfüllt. Klangstück mit klarer Dramaturgie und hörbarem Soundwalk-Bezug.
14–18	Vier Indikatoren erfüllt. Klangstück erkennbar, kleinere Schwächen.
8–13	Drei Indikatoren erfüllt. Aufführung mit Brüchen, aber ernsthafter Versuch.
2–7	Zwei Indikatoren erfüllt.
0–1	Kein Spielversuch oder reine Verweigerung.

Erreichte Punkte: _____ / 22 · Beleg und Rückmeldung:

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Klanggeschichte beurteilen

Für die Lehrkraft · Bewertungsbogen UE6-9 · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Gesamtergebnis

Die Dokumentation wird je Person anhand des eigenen Projektarbeits-Hefts beurteilt. Die Präsentation ergänzt die Dokumentation. Kriterien und Zuordnung werden vor Beginn bekannt gegeben.

Bereich	Maximum	Erreicht
A · Gruppenplanung / Geschichte	10	
B · Klangplanung	20	
C · Notation	22	
Dokumentation gesamt	52	
Präsentation	22	
Gesamt	74	

Punkte aus der Vorlage: erreichte Gesamtpunkte ÷ 74 × 15.
Auf ganze Punkte runden: _____ / 15

Die Vorlage bezeichnet die Anteile als 70 % Dokumentation und 30 % Präsentation; 52 und 22 von 74 Punkten nähern diese Anteile an. Die ausdrücklich angegebene 74-Punkte-Formel bleibt erhalten.

Gesamtrückmeldung / nächster Lernschritt

Projektarbeit UE6-9. Die Kriterien werden vor Beginn besprochen. Frage 3 der Schülerreflexion wird dokumentiert, aber nicht benotet.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Schafer oder Cage untersuchen

Alternative Präsentationsprüfung · Vorbereitung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

Diese Präsentation ist ein gleichwertiger Abschlussweg. Bereite einen mündlichen Vortrag mit PowerPoint-Unterstützung von etwa zehn Minuten vor. Wähle mit der Lehrkraft eine der beiden Aufgaben.

A · Untersuche Schafers Soundscape-Konzept.

Stelle Murray Schafer, Soundscape und Soundwalk vor. Erkläre Hintergrundklänge, auffallende Klänge und ortstypische Klänge. Vergleiche diese Gedanken mit konkreten Soundwalk-Beobachtungen und der Projektarbeit eurer Klasse.

B · Untersuche Cages Musikdenken.

Stelle John Cage und seinen erweiterten Musikbegriff vor: Geräusche, Stille, Zufall und offene Notation. Vergleiche diese Gedanken mit konkreten Entscheidungen in den Partituren und Aufführungen eurer Klasse.

Begründe deine eigene Einschätzung.

Wo passt die gewählte Position zur Klassenpraxis? Wo gibt es Unterschiede? Was folgerst du daraus? Die Arbeit der Klasse ist ein Beispiel für den Vergleich, keine Kopie einer historischen Komposition.

Plane deinen Zugang zum Klassenmaterial.

Nutze eigene Unterlagen. Falls du beim Projekt gefehlt hast, vereinbare Beobachtung, ein Gespräch mit einer Gruppe oder Einsicht in deren Material.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Schafer oder Cage untersuchen

Alternative Präsentationsprüfung · Vorbereitung · Fortsetzung

Name _____ Klasse _____ Datum _____

1 · Ordne deine Belege.

Quelle / Klassenmaterial	Mein konkreter Beleg	Vergleich / Unterschied

2 · Entwickle die Gliederung deines Vortrags.

3 · Prüfe deine Darstellung.

Begriffe verständlich erklären, konkrete Klassenbezüge zeigen, eigene Einschätzung begründen und verwendete Quellen nennen. Folien unterstützen deinen Vortrag.

Für die Lehrkraft: Diese vier Anforderungen sind aus dem bereitgestellten Alternativformat übernommen. Eine eigene numerische Gewichtung liegt dafür nicht vor; Bewertung und individuelle Beiträge bei Gruppenarbeit vorab transparent vereinbaren.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

Unser Hören hat eine Geschichte

UE10 · Rückblick auf die eigene Arbeit

Name _____ Klasse _____ Datum _____

1 · Vergleiche Anfang und Abschluss.

Nutze einen frühen Hörjournal-Eintrag und eine spätere Beobachtung. Was hörst oder beschreibst du heute anders?

2 · Erläutere einen Bezug zu Schafer oder Cage.

Wähle eine Idee aus dem Unterrichtsgespräch. Zeige an eurem Soundwalk, eurer Partitur oder eurer Aufführung, was dazu passt und was sich unterscheidet.

3 · Begründe deinen nächsten Hörversuch.

Worauf möchtest du bei einer neuen, dir noch fremden Musik achten?

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung

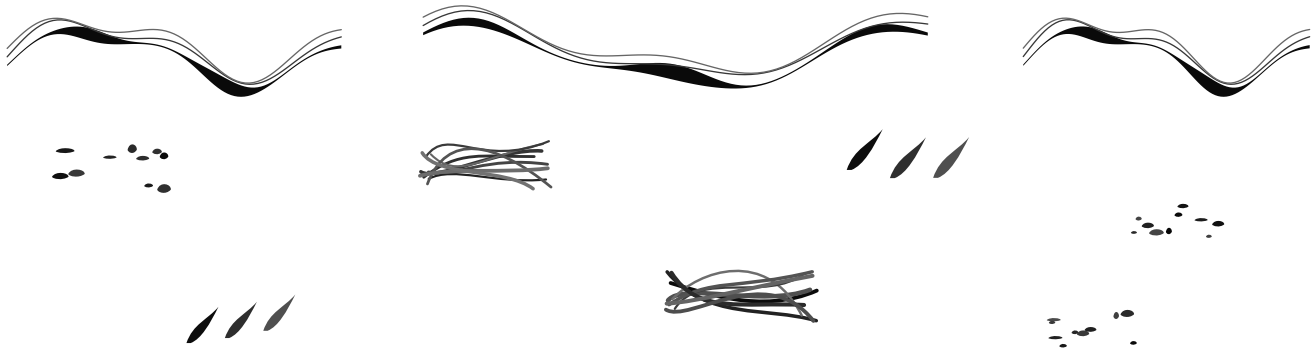
Zeichen zum Klingen bringen

Grafische Notation · UE3

Name _____ Klasse _____ Datum _____

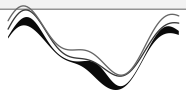
1 · Beschreibt die Zeichenspuren.

Betrachtet die Grafik, ohne zu spielen. Lange Spur: Klang fortsetzen. Lücke: Pause.



2 · Verabredet eure Umsetzung.

Wählt Instrumente und Spielweisen. Legt gemeinsam fest, wie ihr die Grafik haltet und in welcher Richtung ihr sie lest.

Zeichenspur	Instrument / Klangquelle	So spielen wir
		
		
		
		

3 · Spielt und überprüft eure Verabredung.

Spielt etwa 60 Sekunden. Erläutert danach eine Stelle, die ihr beim nächsten Versuch verändern möchtet.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung