

## I. Spiel zur Erfassung von Hoch und Tief

Die Kinder stellen verschiedene Tiere dar. Jedes Kind wählt sich das Tier, das es spielen will, selbst aus. Das Spiel beginnt. Jedes Tier stößt seine Laute aus. Hiermit stellt es sich vor. Die Katze miaut, das Vögelchen zwitschert, der Bär brummt uß. Wenn der Leiter in das Spiel eingreift, so lasse er die Kinder, die sehr gegensätzliche Tierlaute ausstoßen, in ihren Äußerungen häufig abwechseln. Das Kind erfährt am leichtesten die großen Gegensätze. Nach dieser ersten Vorstellung sucht jedes Tier seine Wohnung auf. Das Vögelchen wird einen geeigneten Platz finden, also höher wohnen müssen als die übrigen Tiere. Das Kind klettert auf einen Stuhl, auf eine Bank, auf einen Tisch oder es schwingt sich in einer Schaukel. Der Bär hingegen wohnt in einer Höhle, die aus Stühlen zurechtgestellt werden kann.

In diesem Tun überwiegt durchaus das Moment des Spiels. Nichts Lehrhaftes wird an das Kind herangebracht. Und doch lernt es etwas. Mit der Nachahmung der verschiedenen Tierlaute werden, noch ganz unbewußt, Tonhöhenunterschiede wiedergegeben. Das Kind lernt seine Stimme und deren Begrenzung kennen. Mit diesen nun auch körperlich empfundenen Tonhöhenunterschieden verbindet sich die Anschauung von Hoch und Tief bei den Höhenunterschieden der Tierwohnungen. Das „hoch“ singende Vögelchen wohnt auch oben in den Lüften. Der „tief“ brummende Bär verkriecht sich unten in seiner Höhle und läuft am Boden her.

6

Die Tonhöhenunterschiede brauchen aber nicht nur mit der Stimme wiedergegeben zu werden. Viele Gegenstände klingen oder geben ein Geräusch her. Nun wird eifrig untersucht. Welcher Gegenstand, welches Spielzeug klingt wie das Vögelchen oder umgekehrt: mit welchem Gegenstand oder Spielzeug läßt sich das Brummen des Bären oder das Knurren eines Hundes darstellen. Die Kinder wählen schnell die Gegenstände, die klingen, wenn man sie berührt: Glöckchen, alle Arten von Schlagzeug und auch — wenn das Kind verspricht, recht vorsichtig zu sein — Glas oder Porzellan. Nun beginnt ein heiteres Rätselsraten. Jedes Kind stellt ein Tier dar. Ein Kind schlägt an einen klingenden Gegenstand und ruft: „Welches Tier meine ich?“ Darauf haben sich die Tiere, die ihre Laute ungefähr in der angegebenen Tonhöhe von sich geben, zu melden. Die Kinder haben dann die Richtigkeit der Antwort zu beurteilen. Oder umgekehrt: ein Kind stößt einen Tierlaut aus, und die übrigen Kinder können am Schlagzeug oder an anderen Instrumenten ausprobieren, welcher Gegenstand sich für die Wiedergabe dieses Tierlauts eignet.

### Übertragung des Spiels auf das Klavier

Im Raum steht auch ein Klavier. Viele Kinder kennen dieses Instrument. Sie wissen, daß es in ihm klingt. Ganz vorsichtig werden nun die Tasten ange schlagen, und es wird die Entdeckung gemacht, daß