

Name der AG: Keyboard

Doppelklassenstufe: 5/6

### Anlass und Ziel der AG

Das AG-Angebot richtet sich an Schüler:innen, die bislang noch über keine oder wenig Erfahrung mit Blick auf das Spiel eines Tasteninstrumentes verfügen. Sie vermittelt spieltechnische und bedienungstechnische Grundlagen, Spaß an eigenständiger Klangproduktion und am Einüben leichter Spielstücke und Song-Arrangements. Das Rhein-Gymnasium verfügt über ein modernes Keyboard-Studio in Klassenraumgröße, das den Teilnehmenden das Spiel an einem Einzelinstrument (mit vorhandenem Kopfhörer) erlaubt. Es gilt, eigene musikalische Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entdecken, diese durch qualifizierte Impulse auszubauen, eventuell auch einmal in Ensembles oder Bands mitzuwirken und/oder individuelle musikpraktische Wege weiterzuverfolgen.

Die Angebote innerhalb der AG gehen jeweils auf den unterschiedlichen Stand musikalischen Könnens der Schüler:innen aus Jahrgangsstufe 5 und 6 ein. Hierzu wird Noten- und Stimmenmaterial mit verschiedenem Schwierigkeitsgrad ausgegeben oder Material mit niveaudifferenzierten Hinweisen versehen, sodass es für alle immer eine bewältigbare Herausforderung gibt. In weithin selbstgesteuerten Übephasen schulen die Teilnehmer:innen u.a. ihre Konzentrationsfähigkeit und Feinmotorik und erleben sich anhand des klingenden Ergebnisses unmittelbar als selbstwirksam. In Phasen des Zusammenspiels mit anderen werden Wahrnehmungs- und Kooperationsfähigkeiten geschult.

An vielen Stellen werden Verbindungen zu grundlegenden musiktheoretischen Inhalten hergestellt, sodass die AG ein praxisnahes Verständnis von Inhalten des regulären Musikunterrichts ermöglicht. Die vertieften musikalischen Kompetenzen können dann wiederum in den regulären Musikunterricht einfließen. Das vertiefte Verstehen durch das eigene Tun bahnt letztlich auch eine kompetentere Teilnahme am gesellschaftlichen Austausch über Musik an.

### Inhalte der AG

- Noten im Violin- und Bass-Schlüssel sowie leichte Rhythmen lesen und in Klang umsetzen (Klasse 5: vorwiegend im 5-Tonraum)
- Fitness für die Finger: grundlegende Übungen zur Geläufigkeit, Grifftechnik und zum Zusammenspiel beider Hände
- Beats und Sounds gezielt einsetzen
- Eigene Erfindungen und Improvisationen auf leichter Grundlage (z.B. spielerischer Umgang mit Dreiklängen oder einer absteigenden Basslinie)
- Bekannte Songs und Stücke aus dem Bereich Filmmusik und Gaming in leichter Fassung erschließen (die Teilnehmenden äußern auch selbst Ideen)
- Gruppenarrangements gemeinsam planen und ausführen

## Präsenz der AG im Schulalltag und bei der Mitgestaltung von Schulkultur

Die AG verfolgt mit der Gesamtheit ihrer Teilnehmer:innen nicht unmittelbar das Ziel, eine Präsentation im Rahmen von Schul- bzw. Bühnenaufführungen zu gestalten. Die Entdeckung der Vorliebe für ein Tasteninstrument, vielleicht die eines besonderen Talents und des eigenen Willens zur Mitgestaltung münden aber mitunter darin, sich in die musikalische Arbeit der Schule einzubringen, z.B. im Schulorchester.

Im Schulalltag kann die AG-Zeit immer auch eine Zeit der ruhigen Auseinandersetzung mit dem eigenen körperlichen und ästhetischen Geschick und dem resultierenden Klang sein. Die Forschung weiß längst um den Wert der Vertiefung in musikalisches Handeln und den des Übens an sich. Darüber hinaus kommen der Schulkultur in jedem Falle Sekundäreffekte zugute, wie genaueres Zuhören, Frustrationstoleranz und Ensemble- bzw. Teamfähigkeit.

### Ansprechperson:

Herr Rücker, [ruecker@rhein-gymnasium.de](mailto:ruecker@rhein-gymnasium.de)