


Musik kann in einem Spiel Spannung oder Emotionen erzeugen. Geräusche und Soundeffekte der Umgebung und von Figuren sorgen dafür, dass sich die Welt lebendig anfühlt. Musik und Geräusche können Gefühle erzeugen und verstärken.

 **Überlegt, wie euer Spiel durch Musik oder Geräusche unterstützt werden kann.**
Welche Gefühle sollen die Spielenden spüren? Erstellt verschiedene Klänge, Töne oder Geräusche passend zu eurem Spiel.

Beispiel

In entspannten Momenten läuft ruhige Musik, vielleicht aber Schritte oder andere Geräusche zu hören. Wenn Gefahr droht, wird die Musik lauter.

- Musik und Sound helfen, zu verstehen, was passiert – selbst ohne Text oder Sprache.

Benutzt ein Aufnahmegerät oder ein Programm, um die Klänge festzuhalten und zu bearbeiten. Es eignen sich die App GarageBand und auch die browserbasierten Tools beepbox oder musiclab zur Musikerstellung. Sprecht mit der Lehrkraft, was Ihr benutzen sollt.

beepbox

www.beepbox.co/



Musiclab

musiclab.chromeexperiments.com



Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

Tippkartensystem: Lehrkraft teilt diese schrittweise aus oder SuS fordern diese bei Bedarf an.

Hinweis 1

HÖ PX H1

Schließt die Augen und stellt euch euer Spiel vor:

- Wie ist die Stimmung?
- Entspannt und ruhig.
- Aufregend und spannend.
- Mysteriös und geheimnisvoll.
- Traurig und einsam.
- Fröhlich und lustig.

Was für Geräusche oder Instrumente passen dazu?

Hinweis 2

HÖ PX H2

Töne und Musik erzeugen auf unterschiedliche Weise Gefühle – auch ohne Text.

- Laut = Schrecken oder Hektik.
- Leise = Ruhe oder Spannung.
- Hoch = Freude oder Spannung.
- Tief = Ruhe oder Trauer.
- Stille = Unruhe oder Fokus.
- Schief = Unruhe oder Angst.

Geräusche und Musik können je nach Spielumgebung anders klingen. Schritte und Dialoge in einem Saal klingen hallend, in einem Wald hört man Sachen, die man nicht sieht, unter Wasser klingt alles gedämpft. Passt eure Klänge und Musik an eure Spielumgebung an.