FINGERZIRKUS

Bewegungs- und Koordinations-Spiele für Akkordeon mit MIII

Entwickelt und konzipiert von Volker Rausenberger

Illustrationen: Lola Renn

Liebe Schülerinnen und Schüler,

willkommen im „Fingerzirkus". Hier könnt ihr viele Tiere erleben, die sich auf eurem Akkordeon bewegen. Kennt ihr schon *Herrn Bosch, den Frosch*? Oder *Fridolin, den Krebs*? Wisst ihr, welche Kunststücke *Jo-Jo Floh* machen kann? Und vielleicht fragt ihr euch schon, wie *Balduin, der Pinguin*, auf eurem Akkordeon herum watschelt.

Ihr seid die Zirkusdirektoren.

Das Akkordeon ist die Manege.

Eure Finger sind die Artisten.

Und jetzt: Vorhang auf und Manege frei für den „Fingerzirkus"!

Liebe Eltern und Lehrer,

der „Fingerzirkus" stellt neben der „Zauberkiste" die Grundlage der bewegungsorientierten Instrumentalpädagogik dar, die gemeinsam mit dem Komponisten Christian Billian entwickelt wurde. Sie basiert auf der Lust der Kinder an Bewegung.

Im „Fingerzirkus" werden die für das Akkordeonspiel notwendigen Bewegungs- und Koordinationsprinzipien angelegt und weiterentwickelt. Im Spiel ohne Noten werden Fertigkeiten wie Über- und Untersetzen, Fingerwechsel oder Sprünge systematisch erlernt und variiert. Gleichzeitig entwickeln die Schüler anhand dieser Bewegungsprinzipien u.a. die Fähigkeit zur Orientierung auf ihrem Instrument, lernen die geographische und topographische Ordnung der Tasten und Knöpfe zu „begreifen", die z.B. bei Sprüngen absolut notwendig ist. Durch die Kopplung der verschiedenen Bewegungsmuster innerhalb einer Hand oder zwischen beiden Händen, werden die verschiedenen Koordinationsarten exemplarisch, aufsteigend nach Schwierigkeitsgrad, ausgebildet. Der „Fingerzirkus" ist so konzipiert, dass er vom Einfachen zum Komplexen führt, hin zu verschiedensten Kombinationen dieser Bewegungsprinzipien.

Das Ziel ist eine möglichst große Handlungsvariabilität der Schüler, damit sie sich ganz darauf konzentrieren können, was sie eigentlich wollen: Spielen.

Zum „Fingerzirkus" gehören noch „Die Zauberkiste", die Spielhefte „Allerhand für kleine Finger" und „Elefant Willibald und seine Freunde", sowie die Klanggeschichte „Mit Paula und Tom unterwegs". Er ist jedoch auch als Ergänzung für jeden anderen Lehrweg geeignet.

Hinweise zur Arbeit mit dem Fingerzirkus finden sich auf der letzten Seite.

Volker Rausenberger

© 2006 Spielraum - Musikverlag
Alle Rechte vorbehalten
Illustrationen: Lola Renn
Bildbearbeitung und Layout: Thomas Pohl

Datum	Links	Rechts	Datum
	2-er Floh in 1. Reihe	2-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 2-er Schritt- Sprung-Floh auf schw. Tasten	
	3-er Floh in 1. Reihe	3-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 3-er Schritt- Sprung-Floh auf schw. Tasten	
	4-er Floh in 1. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	1-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 1-er Sprung-Floh auf weißen Tasten	
	2-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück"	4-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 4-er Sprung-Floh auf weißen Tasten 4-er Schritt-Sprung-Floh auf schw. Tasten	
	5-er Floh in 1. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	2-er Zwillingsinsel-Strandfloh-Hüpfer „c und auch das e - hei-sas-sa juch-he"	
	2-er Floh c-Weitsprung	5-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 5-er Sprung-Floh auf weißen Tasten 5-er Schritt- Sprung-Floh auf schw. Tasten	
	2-er Floh in 3. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	1-er c-f Strandfloh-Weitsprung	
	3-er Floh in 3. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	2-er Drillingsinsel-Strandfloh-Hüpfer „f und dann kommt schon das h – runter geht's mit Schwung, na klar"	
	4-er Floh in 3. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	2-er Floh C-Tonleiter (Töne dazu sagen)	
	3-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück"	3/4 er e-h Strandfloh-Weitsprung	
	4-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück"	2-er Floh Inselreise (chromatische Tonleiter)	
	5-er Floh in 3. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so"	1-er c-Strandfloh - Weitsprung 3-er e- Strandfloh - Weitsprung	
	2-er Floh-Hüpfer-Weitsprung „Vor und auch zu-rück-c-Sprung"	3-er Floh Inselreise (chromatische Tonleiter)	
	3-er Floh c-Weitsprung 4-er Floh c-Weitsprung	3-er Floh C-Tonleiter (Töne dazu sagen)	
	5-er Floh c-Weitsprung	1-er f-Strandfloh - Weitsprung 4-er h- Strandfloh - Weitsprung	
	2-er Floh-Reise (chromatische Tonleiter)	2-er d Weitsprung	
	3-er und 4-er Floh-Hüpfer-Weitsprung „Vor und auch zu-rück-c-Sprung"	4-er Floh C-Tonleiter	
	2-er und 3-er Sprungfloh „Vor zu-rück"	2-er g Weitsprung	
	2-er Floh-Tonleiter	4-er Floh Inselreise	
	5-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück"	5-er Floh C-Tonleiter	
	3-er Floh-Tonleiter	3-er a Weitsprung	
	3-er Floh-Reise (chromatische Tonleiter)	5-er Floh Inselreise	

HERR BOSCH

Datum	Links	Rechts	Datum
	↑ 2-3 Frosch in 1. Reihe trifft ↑ 2-er c- Schritt Floh auf weißen Tasten		
	↑ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↓ 2-e[illegible] Schritt-Sprung-Floh auf schwarzen Tasten		
	2-3-4 Frosch weiß nicht wohin ↑ (Schräg + senkrecht) ↓ (Kreuz + senkrecht)	↑ 1-2 Krebs trifft 1-2 Frosch „Krebs trifft Frosch, Quak, Hey Herr Bosch, Quak, Krebs trifft…" ↓ 2-1 Krebs + 1-2 Frosch	
	↑↓ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↑↓ 2-3 Zwillings- 2-3-4 Drillingsinsel-Weitsprungfrosch		
	2-3 Frosch von 1. in 2. in 3. Reihe trifft 1-2 c-d Pinguin „Vor und auch zurück"		
	2-3 c-es Pinguin trifft ↑↓ 2-3 Zwillingsinsel-Weitsprungfrosch 2-3 c-es Pinguin trifft ↑↓ 2-3-4 Drillingsinsel-Weitsprungfrosch		
	↑↓ 2-3-4 Schrägfrosch-Weitsprung trifft 1-3 c-e Strandton-Pinguin		
	3-4-5 Frosch weiß nicht wohin ↑ (Schräg + senkrecht) ↓ (Kreuz + senkrecht)	↑ 1-3 Frosch hat den 3-2-1 Grashüpfer verschluckt ↓ 1-3 Frosch + 1-2-3 Grashüpfer	
	↑ 3-4 Frosch in 3.Reihe trifft ↓ 3-2-1 Krebs		
	3-4 Frosch von 1. in 2. in 3. Reihe trifft ↑ 2-3-4 Raupe		
	↑ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↑ 3-2 Grashüpfer		
	↑ 2-3-4 Krebs trifft ↓ 2-4 Frosch		
	↑ 2-3-4 Raupe in 3.Reihe trifft ↑ 1-2 Strand-Inselfrosch		