

1. Die Mario-nette (Spiel im Streicherklassenunterricht)

„Mister Mario“ steht mit seinem Instrument vor der Klasse und streicht einzelne Saiten. Seine Mitschüler (die Marionetten) reagieren so:

- | | |
|------------------------------|---|
| bei der tiefsten Saite: | Sie sitzen und legen die Hände an die Füße. |
| bei der zweittiefsten Saite: | Sie sitzen ganz aufrecht auf dem Stuhl. |
| bei der zweithöchsten Saite: | Sie stehen auf. |
| bei der höchsten Saite: | Sie heben im Stehen zusätzlich die Arme. |

Beispiele

- Mister Mario spielt eine Saite 4-mal, während seine Mitschüler die entsprechende Bewegung ausführen. Nach 4 Saiten darf der Nächste die Marionetten lenken.
- Mister Mario spielt jede Saite nur 2-mal.
- Mister Mario spielt 4 Saiten je einmal, danach reagiert die Marionette.
- Mister Mario verändert das Tempo.
- Mister Mario muss es schaffen, dass sich eine Marionette falsch bewegt. Diese tauscht mit ihm den Platz und wird Mister Mario.

Varianten

- Verwendet andere Bewegungen für die Marionette.
- Mister Mario spielt 4 verschiedene Töne auf einer Saite.
- „Die blinde Marionette“: Alle schließen dabei die Augen.

2. Das Echospiel (Spiel ab 2 Streicher)

Ein Schüler spielt einen Takt, der von seinen Mitschülern nachgespielt wird.
(Tipp: Verwendet als letzte Note keine kleinen Notenwerte.)

Beispiele

- Spielt 1 bis 2 Takte auf 2 leeren Saiten.
- Spielt mehrere Takte mit verschiedenen leeren Saiten.
- Spielt auf einer Saite mit 2 Tönen.
- Spielt auf allen Saiten mit verschiedenen Rhythmen.
- Spielt auf einer Saite mit bis zu 4 verschiedenen Tönen.
- Spielt eine eigene kurze Melodie.

Varianten

- Spielt das Echospiel mit geschlossenen Augen.
- Das Echo wandert von einem Schüler zum nächsten.
- Verwendet auch andere Instrumente (z. B. ein Flöten-Echo).