

Hans Jünger

# Klingelton und Glockenschlag

## Zwei Unterrichtsideen

Akustische Signale wie das Klingeln eines Handys oder das Läuten von Kirchenglocken werden selten als Musik betrachtet. Unterrichtsgegenstand sind sie allen - falls dann, wenn sich dabei etwas über "richtige" Musik lernen lässt: über Programmmusik wie Debussys *Cloches à travers les feuilles* oder über musiktheoretische Gesetzmäßigkeiten wie den Zusammenhang zwischen Größe und Tonhöhe eines Instruments (vgl. Schneider 1991, Oberschmidt 2005).

Dabei sind das Erfinden von Handyklingeltönen oder die Mitwirkung in einer Läutemannschaft durchaus interessante und anspruchsvolle musikalische Tätigkeiten, die es verdienen, im Musikunterricht thematisiert zu werden. Wenn es Aufgabe der Schule ist, nicht nur mit Kunstmusik, sondern mit der ganzen Breite musikalischer Möglichkeiten exemplarisch bekannt zu machen, dann können auch Klingeln und Läuten zu den Beispielen gehören.

Darüberhinaus bietet das weltweit verbreitete Instrument Glocke die Chance zur Begegnung mit unterschiedlichsten Musikkulturen - von englischem Change Ringing und belgischem Carillon über rheinländisches Beiern und russischen Trezvon bis zu koreanischem Neujahrsläuten und westafrikanischer Atoke.

Es gibt eine Vielzahl methodischer Zugänge zum Thema *Klingeln und Läuten*. Man kann Lieder singen - *Frère Jacques*, *The little bells of Westminster* oder *Kling, Glöckchen, klingelingeling* - und sich ansehen, wie der Glockenklang jeweils sprachlich und melodisch imitiert wird. Man kann Musik hören - Gustav Mahlers 3. Sinfonie (5. Satz), Modest Mussorgskys *Bilder einer Ausstellung (Das große Tor von Kiew)* oder Richard Strauss' *Alpensinfonie (Auf der Alm)* - und sich fragen, wie und warum jeweils Glockenmusik zitiert wird.

Im Folgenden möchte ich zwei Unterrichtsideen vorstellen, bei denen das Erfinden von Musik und das Spielen mit Instrumenten im Vordergrund stehen. Sie lassen sich mit unterschiedlichen Altersstufen und in unterschiedlichen Situationen verwirklichen (erprobt sind sie mit Fünftklässlern und Oberstufenkursen).

### 1. Klingelton

An akustischen Signalen lässt sich gut der Unterschied zwischen funktionaler und ästhetischer Bewertung von Musik studieren, und zwar auf eine für Jugendliche sehr attraktive Weise. Die Stunde beginnt nämlich damit, dass wir uns in kleinen Gruppen gegenseitig unsere Lieblingsklingeltöne vorführen (Hausaufgabe war, ein Handy mitzubringen). Dabei soll jeder seine Wahl begründen. (Jüngeren SchülerInnen kann man hier mit einem Arbeitsblatt helfen, das einige

Antwortmöglichkeiten vorgibt: ... *weil ich solche Musik mag, ... weil er Straßenlärm übertönt* usw.)

Als nächstes sammelt man die Gründe an der Tafel, sortiert sie aber in zwei Gruppen: 1. funktionale Aspekte, 2. ästhetische Aspekte. Dann lässt man die SchülerInnen herausfinden, was die beiden Gruppen unterscheidet (*welche Überschriften haben die beiden Spalten?*). Die Antwort könnte lauten: *praktisch - schön*. Auf diese Weise wird klar: Es gibt grundsätzlich zwei Qualitätskriterien für einen Klingelton: 1. Er ist *zweckmäßig*, 2. er *gefällt* mir. Von solchen Präferenzen ausgehend lassen sich bereits Ziele für einen eigenen Kompositionsversuch formulieren: Wie soll mein selbst gemachter Klingelton sein?

Man kann an dieser Stelle auch noch etwas genauer über die Frage nachdenken, was "gute" Musik ist. Als Ausgangspunkt empfiehlt sich dann der bekannte Werbeslogan für Ritter-Sport-Schokolade: *quadratisch - praktisch - gut*. Hier werden drei Aussagen über die Qualität des Produkts gemacht. Die erste ist eine sehr sachliche Antwort auf die Frage *Wie sieht das Produkt aus?* - *Quadratisch ist es!* Die beiden anderen Aussagen haben wertenden Charakter. Die eine beantwortet die Frage *Wie zweckmäßig ist das Produkt?* (es ist *praktisch*), die andere beantwortet die Frage *Wie schmeckt es?* (*gut* schmeckt es).

In ähnlicher Weise lässt sich auch ein Handy-Klingelton beschreiben: Er ist z. B. laut (Antwort auf die Frage *Wie hört er sich an?*), unüberhörbar (Antwort auf die Frage *Wie zweckmäßig ist er?*) und angenehm (Antwort auf die Frage *Wie gut gefällt er mir?*).

Bei diesem dritten Aspekt ist nun allerdings noch eine weitere Unterscheidung sinnvoll. Dass ich den Klingelton angenehm finde, kann daran liegen, dass ich ihn einfach gerne hören mag (dann ist es die Antwort auf die Frage *Wie schön finde ich ihn?*). Es kann aber auch sein, dass ich der Meinung bin, der Klingelton passt zu mir, er repräsentiert mich gut und signalisiert anderen, was für ein Mensch ich bin (Mozarts *Kleine Nachtmusik* als Klingelton macht klar: Hier ist ein gebildeter Mensch). Das wäre dann die Antwort auf die Frage *Wie passend finde ich den Klingelton?*

Insgesamt sind es also vier Gesichtspunkte, unter denen ich nicht nur Klingeltöne, sondern alle Arten von Musik betrachten und bewerten kann: Ich kann 1. nach der Struktur der Musik, 2. nach ihrer Zweckmäßigkeit, 3. nach ihrem ästhetischen Wert und nach 4. ihrer distinktiven Funktion fragen. (Diese Kategorien sind zugegebenermaßen theoretisch nicht unproblematisch; im Rahmen der Unterrichtspraxis sind sie jedoch durchaus trennscharf.)

Wie ausführlich auch immer man sich mit solchen Bewertungsfragen beschäftigt - irgendwann wird klar geworden sein, welchen Anforderungen unser eigener Klingelton zu genügen hat: Er soll seinen Zweck als Rufsignal erfüllen, für unsere Ohren angenehm sein und anderen Hörern das Richtige über uns mitteilen.

Der logisch nächste Schritt besteht darin, dass wir uns anregen lassen von erfolgreichen Beispielen. Das Arbeitsblatt *Vier Klingeltöne* (S. 6) enthält die Noten

von vier bekannten Klingel- und Läutsignalen. Sie sollen auf Stabspielen gespielt und dabei wiedererkannt werden: das "musikalische Markenzeichen" der Firma *Telekom*, der Pausengong der eigenen Schule (muss evtl. den örtlichen Verhältnissen angepasst werden), der Big-Ben-Stundenschlag (*Westminster Chimes*) und der Standard-Klingelton der *Nokia*-Handys. Auf diese Weise erhalten die SchülerInnen Modelle, an denen sie sich bei ihren eigenen Kompositionsversuchen orientieren können. Zu deren Vorbereitung dient auch die Zusatzaufgabe, den Tonvorrat zu ermitteln (*di-, tri-, tetra- und heptatonisch*).

Das Arbeitsblatt *Eigene Klingeltöne* (S. 7) leitet die SchülerInnen beim Erfinden einer eigenen Melodie an. Es schlägt vor, in vier Schritten vorzugehen : 1. einen Tonvorrat auszuwählen (am einfachsten geht es mit Pentatonik), 2. eine Tonfolge zu erfinden, 3. diese Tonfolge zu rhythmisieren und 4. die so entstandene Melodie zu notieren. Auch ungeübte Fünftklässler bringen auf diese Weise relativ schnell eigene Mini-Kompositionen zustande.

Wie die SchülerInnen ihre Eigenbau-Klingeltöne nutzen, hängt davon ab, was für ein Handy sie besitzen. Am problemlosesten sind alte Modelle, die noch einen RTTTL-Ton-Editor besitzen. Hier kann man seine Melodie relativ einfach über die Handy-Tasten eingeben. Neuere Handys sind in der Lage, MP3-Dateien als Rufsignal abzuspielen. Man muss dann die eigene Komposition aufnehmen, in das MP3-Format transformieren und über Kabel oder Infrarot-Verbindung auf das Handy übertragen. (Wie das im Einzelnen funktioniert, kann man nachlesen bei Rheinländer 2005.) Wer den technischen Aufwand scheut, hat vielleicht SchülerInnen, denen es Spaß macht, für die ganze Klasse Klingeltöne zu überspielen, oder einen Hausmeister, der bereit ist, einen neuen Pausengong zu programmieren.

Man kann die Mini-Kompositionen aber auch ganz anders nutzen. Falls nämlich alle SchülerInnen den gleichen pentatonischen Tonvorrat verwendet haben, lassen sich die kurzen Melodien nach dem Prinzip von Call and Response zu zwölftaktigen Einheiten zusammensetzen. Wenn dann von Klavier oder Gitarre die Akkorde des Blueschemas dazu kommen, entsteht ein *Klingelton-Blues*, den man auch beim nächsten Schülerkonzert vorführen kann.

## 2. Glockenschlag

Aus Sicht der Instrumentenkunde ist die Glocke ein interessanter Sonderfall. ( Eine gute Informationsgrundlage bietet das neue MGG - s. Lehr/Gimm/Hickmann 1995). Doch spannender als Material, Form und Klang dieses eigenartigen Musikinstruments sind die unterschiedlichen Spielweisen, die man in verschiedenen Weltgegenden vorfindet. Schon die europäische Turmglocke wird auf drei unterschiedliche Weisen zum Klingen gebracht:

- Beim *L ä u t e n* wird die Glocke (von Hand oder durch einen Motor) in pendelnde Bewegung versetzt. Ein in der Glocke hängender Klöp pel schlägt dann abwechselnd nach zwei Seiten auf den Glockenrand (Schlagring).

- Beim **B e i e r n** hängt die Glocke still. Ein in der Glocke hängender Klöppel wird (von Hand) nach einer Seite gezogen, so dass er auf den Schlagring schlägt.
- Beim **S c h l a g e n** hängt die Glocke still. Ein neben der Glocke hängender Hammer wird (von Hand oder maschinell) auf die Glocke geschlagen.

Auch die Verwendung der Glocken war zumindest in früheren Zeiten außerordentlich vielfältig. Neben der Ankündigung des Gottesdienstes durch Glockenläuten kannte man

- Glocken als **S i g n a l i n s t r u m e n t**, z. B. zur Alarmierung der Feuerwehr (Feurglocke) oder zur Ankündigung des Gottesdienstes (Kirchenglocke)
- Glocken als **m a g i s c h e s I n s t r u m e n t**, z. B. zur Abwehr von Blitzen (Wetterglocke)
- Glocken als **r i t u e l l e s I n s t r u m e n t**, z. B. zur Begleitung von Begräbnissen (Totenglocke) und

Schließlich haben sich in Europa auch unterschiedliche Arten von Glockenmusik entwickelt:

- **D u r c h e i n a n d e r l ä u t e n** mehrerer Glocken
- **C h a n g e R i n g i n g**, das man nur in angelsächsischen Ländern kennt
- **T r e z v o n**, die im Bereich der russisch-orthodoxen Kirche übliche Art des Beierns
- **C a r i l l o n**, das manuelle oder mechanische Glockenspiel.

Informative Hör- und Videobeispiele findet man am einfachsten im Internet durch Eingabe eines entsprechenden Suchwortes (*Glocken, Change ringing, Trezvon, Carillon*) unter < <http://de.youtube.com> >. Motivierender ist es jedoch, die verschiedenen Arten von Glockenmusik mit geeigneten Instrumenten auszuprobieren. Die Arbeitsblätter *Glockengeläut* (S 8 und 9) und *Wechseläuten* (S. 10 und 11) zeigen, wie das aussehen kann.

Jeweils die erste Seite bietet die nötigen Informationen an. (Die richtigen Antworten auf die beiden Fragen lauten: *Je größer eine Glocke ist, desto TIEFER ist der Schlagton und desto LANGSAMER ist das Läuttempo. - Mit drei Glocken lassen sich SECHS verschiedene Reihenfolgen läuten.*) Dann folgt jeweils eine Anleitung zum selbständigen Einüben einer entsprechenden Glockenmusik.

Die Arbeitsblätter sind so formuliert, dass (ältere) SchülerInnen weitgehend ohne Hilfe zurecht kommen. Sie eignen sich daher gut für arbeitsteilige Gruppenarbeit. Folgende Instrumente sind erforderlich:

- für *Glockengeläut* sechs umgestimmte Gitarren (es werden die Töne e, gis, h, cis', e' und fis' benötigt); ersatzweise können auch Klangstäbe verwendet werden.
- für *Wechseläuten* sechs Metallophonklangstäbe (c d e f g a) und sechs Filzschlägel (eine siebte Person wird als Dirigent benötigt).

Ähnliche Experimente lassen sich auch mit Trezvon und Carillon machen. Daran anschließen sollten sich jeweils Informationen über den jeweiligen funktionalen

Kontext. Auf diese Weise wird das Alltagsinstrument Glocke zur *Schnittstelle* zwischen den Kulturen und zu einem Medium interkulturellen Musikunterrichts.

#### Literatur

Lehr, André u. a.: *Glocken und Glockenspiele*. In: Finscher, Ludwig (Hg.): Musik in Geschichte und Gegenwart. Zweite neubearbeitete Ausgabe. Sachteil. Band 3. Kassel (Bärenreiter) 1995, Sp. 1428-1481

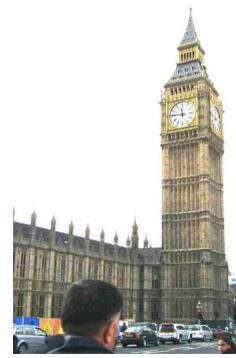
Oberschmidt, Jürgen: *Glockengeläute - wiedergegeben in Klaviermusik* (Kl. 8-10) = RAAbits 47. Stuttgart (Raabe) 2005, IB Reihe 11

Rheinländer, Matthias: *Kein Schwein ruft mich an. Klingeltöne selber machen*. In: Praxis des Musikunterrichts 81 (2005), S. 4-19.

Schneider, Ernst Klaus: *Hast du es läuten hören? Glocken und Glockenmusik im Musikunterricht: Berichte - Materialien - Überlegungen*. In: Musik und Unterricht 11 (1991), S. 9 - 17

*Veröffentlicht in Ortwin Nimczik (Hg.): Begegnungen: Musik - Regionen - Kulturen. Kongressbericht zur 27. Bundesschulmusikwoche Stuttgart 2008. Mainz: Schott 2009, S. 106-116.*

# Vier Klingeltöne



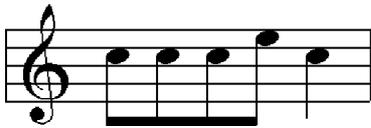
**Schreibt** die Notennamen unter die Noten.

**Spielt** die Klingeltöne.

**Probiert** aus, auf welchem Instrument die Klingeltöne am besten klingen.

Klingelton 1:

Dieser Klingelton ist \_\_\_\_\_ tonisch.



--- --- --- --- ---

Klingelton 2:

Dieser Klingelton ist \_\_\_\_\_ tonisch.



--- --- --- --- --- --- --- ---

Klingelton 3:

Dieser Klingelton ist \_\_\_\_\_ tonisch.



/ --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Klingelton 4:

Dieser Klingelton ist \_\_\_\_\_ tonisch.



--- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

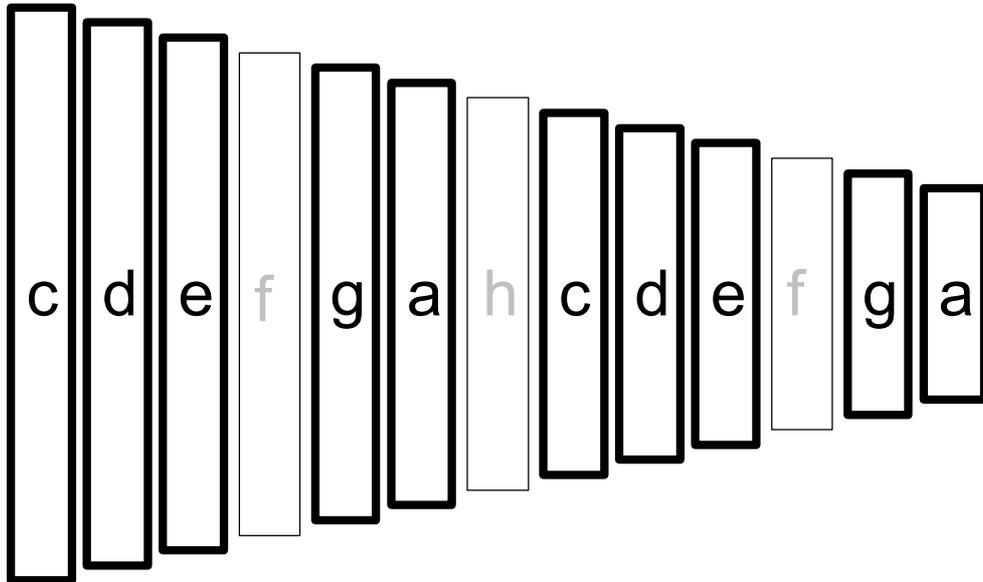
1	2	3	4	5	6	7
mono-	di-	tri-	tetra-	penta-	hexa-	hepta-

(griechisch)

# Eigene Klingeltöne

## 1. Wählt die Töne aus, die in eurem Klingelton vorkommen sollen.

TIPP: Verwendet einen pentatonischen Tonvorrat (Fünftonleiter): c d e g a.  
Nehmt die nicht benötigten Stäbe aus dem Stabspiel heraus.



## 2. Bestimmt die Reihenfolge der Töne.

TIPP: Probiert auf einem Instrument aus, ob die Tonfolge gut klingt.  
Verwendet auch Tonwiederholungen (mehrmals der gleiche Ton).

Noten-  
namen

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 3. Erfindet einen Rhythmus für eure Tonfolge.

TIPP: Verwendet lange und kurze Töne.  
Die langen Töne heißen Halbe (1/2), die kurzen Viertel (1/4).

Noten-  
werte

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 4. Schreibt euren Klingelton in Notenschrift auf.

TIPP: Die Notenlinien heißen (von unten nach oben): e g h d f  
Die Zwischenräume heißen (von unten nach oben): f a c e  
Die langen Noten (1/2) haben einen hohlen Kopf.  
Die kurzen Noten (1/4) haben einen schwarzen Kopf.

---



---



---



---



---

g

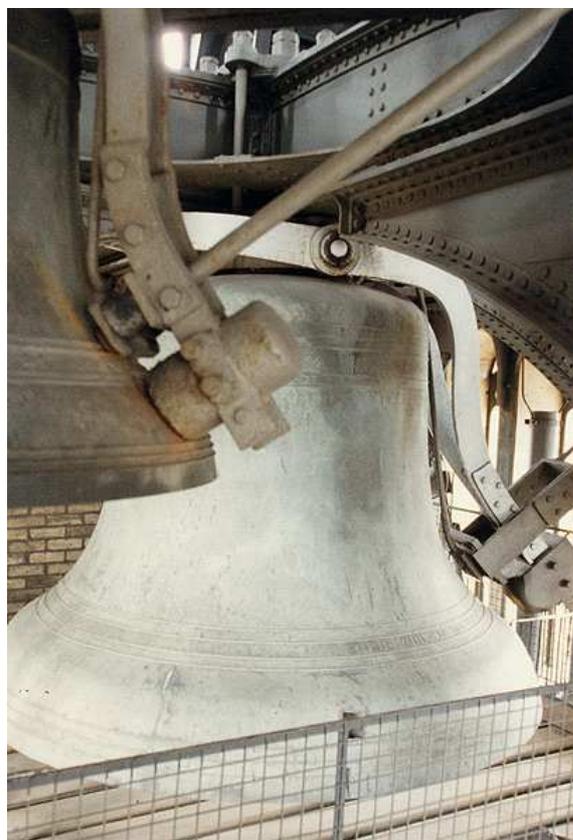
## Glockenspiel

Ein Glockenspiel besteht aus mehreren Glocken und einem automatischen Schlagwerk. Die Glocken sind auf unterschiedliche Tonhöhen gestimmt. Zu jeder Glocke gehört ein Hammer, der sie zum Klingen bringt. Das Schlagwerk setzt sich zu bestimmten Zeiten in Bewegung und schlägt die Hämmer an die Glocken. Dabei wird eine bestimmte Reihenfolge eingehalten, so dass man eine Melodie hört.

Glockenspiele befinden sich oft in Türmen mit Turmuhr. Sie erklingen meist zu jeder vollen Stunde und zeigen auf diese Weise die Uhrzeit an.



Clock Tower, Westminster Palace, London



Die Hämmer werden mit Hilfe von Hebeln und Seilzügen an die Glocken geschlagen.

Das berühmteste Glockenspiel befindet sich seit 150 Jahren im Uhrenturm des Westminster-Palastes in London. Es besteht aus fünf Glocken. Die größte heißt *Big Ben*. Sie ist nur zur vollen Stunde zu hören und schlägt jeweils die Uhrzeit (von 1 bis 12).

Die vier anderen Glocken schlagen jede Viertelstunde. Dabei spielen sie erst zwei, dann vier, dann sechs, dann acht Takte einer Melodie, die insgesamt zehn Takte lang ist. Diese Melodie wird *Westminsterschlag* (*Westminster Chimes*) genannt. Sie ist jedoch schon 1793 für ein Glockenspiel in Cambridge komponiert worden.

- **Big Ben hat von den 5 Glocken den HÖCHSTEN / TIEFSTEN Ton.**

Was ist richtig?

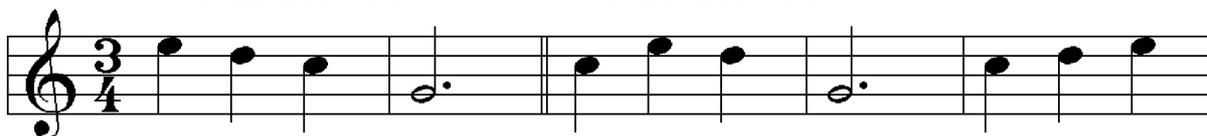
# Anleitung zum Glockenspiel

für 4 Personen mit Klangstäben (anstelle von Glocken)

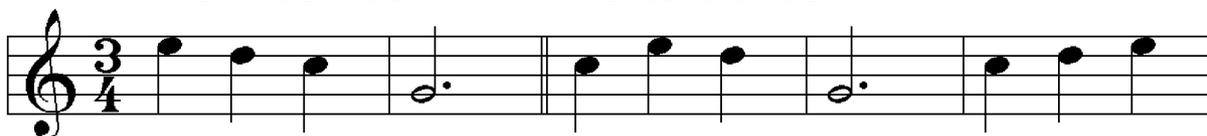


- **Ermittelt den Tonvorrat.**  
Stellt fest, aus welchen Tönen der *Westminsterschlag* besteht.
- **Verteilt unter euch die benötigten Klangstäbe und Filzschlägel.**  
Jeder Spieler ist für einen Ton der vier Töne zuständig.
- **Übt den *Westminsterschlag*.**  
Ein Spieler zählt vor: 1 - 2 - 3.  
Dann werden die Töne in der richtigen Reihenfolge gespielt.
- **Spielt folgende Uhrzeiten: 12:00 - 12:15 - 12:30 - 12:45 - 13:00.**  
Für zwei dieser Uhrzeiten braucht ihr *Big Ben* -  
holt euch dafür einen fünften Klangstab: das tiefe c.

## Viertelstunde



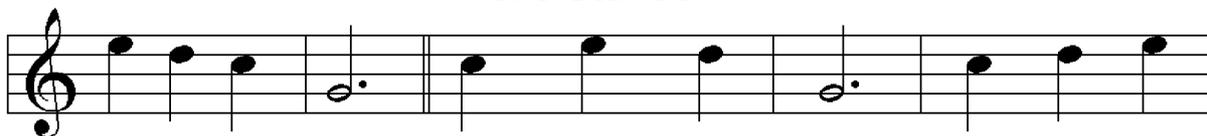
## Halbe Stunde



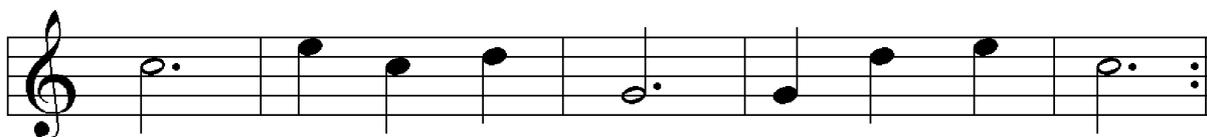
## Dreiviertelstunde



## Volle Stunde



All through this hour, Lord, be my



guide, And by Thy power, No foot shall slide

- **Erfindet einen neuen Uhrenschlag.**  
Taktart: 4/4-Takt.  
Tonvorrat: die Töne des Westminsterschlags.  
Schreibt euren Uhrenschlag in Notenschrift auf.

---



---



---



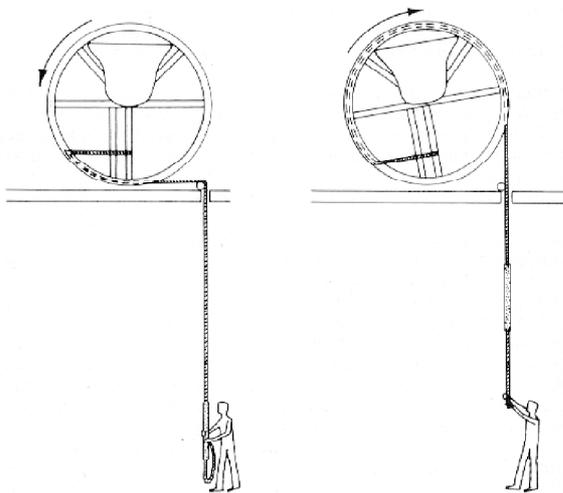
---

## Wechselläuten

Wechselläuten (*change ringing*) ist eine besondere Art des Glockenläutens, die vor allem in England gepflegt wird. Man benötigt dafür ein Geläut von mindestens drei Glocken. Die Glockentöne entsprechen meist einem Ausschnitt aus der Stammtönereihe, z. B. c d e f.



St. Paul's Cathedral, London

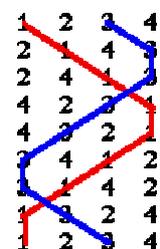


Jede Glocke (*bell*) wird von je einem Glöckner (*ringer*) geläutet. Sie muss zuerst "hochgeläutet" werden, bis sie mit der Öffnung nach oben an einem Widerlager stehen bleibt. Ein leichter Zug genügt dann, um sie aus dieser Ruhestellung zu kippen. Sie vollführt dann eine ganze Drehung und bleibt wieder senkrecht stehen. Dabei erzeugt der Klöppel einen Ton.

Beim Läuten wickelt sich das Glockenseil um ein Holz-

Auf Kommando des Leiters (*tower captain*) werden die Glocken reihum von oben nach unten und immer wieder von vorn geläutet (*rounds*). Nach einer Weile beginnen die Glöckner nach einer bestimmten Methode die Reihenfolge der Glocken zu ändern (*changes*).

- **Wieviele verschiedene Reihenfolgen lassen sich mit 3 Glocken läuten?**



*Minimus* (Methode für 4 Glocken)

Die Abläufe sind kompliziert und werden mit Handglocken so lange geübt, bis sie fehlerlos und in gleichmäßigem Rhythmus geläutet werden können.

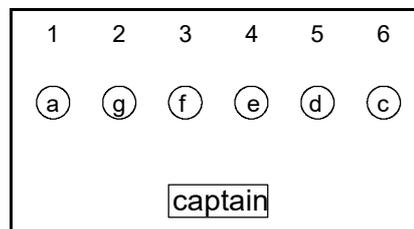
# Anleitung zum Wechselläuten

für 7 Personen mit Klangstäben (anstelle von Glocken)

- **Verteilt unter euch 6 Klangstäbe: c - d - e - f - g - a und 6 Filzschlägel.**

Sechs Spieler mit Klangstab (die *Ringer*) stehen in einer Reihe.

Ein Spieler ohne Klangstab (der *Captain*) steht ihnen gegenüber.



- **Der Captain gibt den Einsatz: "Go!"**

Nacheinander spielt jeder *Ringer* einmal seinen Ton.

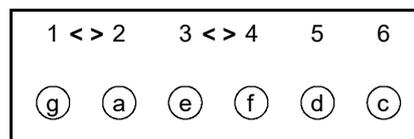
Reihenfolge: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6, danach immer wieder von vorn.

Rhythmus: gleichmäßige Viertelnoten.

- **Der Captain gibt das Kommando "One!"**  
(nach etwa vier Durchgängen)

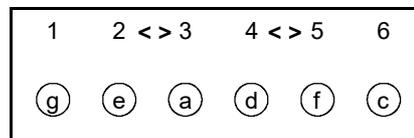
*Ringer* 1 und 2 tauschen die Plätze, gleichzeitig tauschen *Ringer* 3 und 4.

Dabei wird ohne Pause weitergespielt.



- **Der Captain gibt das Kommando "Two!"**  
(nach vier weiteren Durchgängen)

*Ringer* 2 und 3 tauschen die Plätze, gleichzeitig tauschen *Ringer* 4 und 5.



- **Und so weiter:**

Der *Captain* ruft abwechselnd "One" und "Two", die *Ringer* wechseln jeweils die Plätze.

*Ringer* 6 bleibt immer an letzter Stelle (*Tenor*).

Wenn ihr keine Fehler macht, habt ihr nach dem 10. Wechsel wieder die ursprüngliche Reihenfolge.



Grandsire  
Doubles  
(vereinfacht)

	1	2	3	4	5	6
Go!	a	g	f	e	d	c
One!	X	a	e	f	d	c
Two!		X		X		
One!	g	e	a	d	f	c
Two!		X		X		
One!	e	g	d	a	f	c
Two!		X		X		
One!	d	e	f	g	a	c
Two!		X		X		
One!	d	f	e	a	g	c
Two!		X		X		
One!	f	d	a	e	g	c
Two!		X		X		
One!	f	a	d	g	e	c
Two!		X		X		
One!	a	f	g	d	e	c
Two!		X		X		
One!	a	g	f	e	d	c