

PET-Glocks

Text: Boris Lanz / ro
Fotos: Boris Lanz



Recycling-Material in klingende Instrumente umwandeln
Die Kinder sammeln Erfahrungen zum Stimmen von
Instrumenten
Musikalische Spiele mit selbst gebauten Instrumenten



Der experimentelle Instrumentenbau ist ein lustvoller und spannender Einstieg in die Instrumentalmusik. In einem ersten Schritt entstehen aus PET-Flaschen und Schweißdraht PET-Clocks. Diese tönen wie Glocken und können gestimmt werden. Sie werden in Kombination mit Alltagsgegenständen und weiteren einfachen Klangerzeugern eingesetzt.

Werkzeuge

- selbstgebaute Bohrhilfe
- Handbohrer und 2mm Bohrer
- Schere / Cutter
- kleine Kombi- oder Flachzange.
- Seitenschneider

Material

- PET-Flaschen, unterschiedliche Grösse, ideal 0,5 lt z.B. Rivella-, CocaCola-, Aproz-Flaschen). Der Verschluss (Deckel) muss bei allen Flaschen die gleiche Grösse haben.
- Verkupfelter Schweissdraht 2 mm Ø (oder alte Velospeichen)
- Für Schlägel: Korkzapfen, Schaschlickspiessli, Weissleim



Das PET-Tock, die Zwischenstufe zum PET-Glock



Die Petflasche wird mit einem Cutter eingeschnitten und mit der Schere quer geteilt. Der Teil mit dem Deckel ist das Instrument. Um verschiedene Tonhöhen zu erhalten, sollten die Teile unterschiedlich lang sein.

Spielweise: PET-Tock am Flaschenhals mit zwei Fingern halten und mit dem Fingergelenk («Chnödli») auf den Deckel klopfen. Die unterschiedlich langen Instrumente klingen jeweils in einer anderen Tonhöhe. Intervalle können so gestimmt werden, dass die Tönhöhe nur nach oben verändert werden kann (abschneiden/kürzen, bis der gewünschte Ton erreicht ist).



Schlägel bauen

Ein Korkzapfen wird mit dem Cutter halbiert.
Ein Schaschlickspiessli wird mit etwas Weissleim an der Spitze in den halben Korkzapfen gesteckt (ev. mit Ahle vorstechen). Trocknen lassen.

Weiterbau zur PET-Glock

Für die PET-Glock kommt nun Metall ins Spiel – der verkupferte Schweißdraht. Dieser wird durch zwei gegenüberliegende Löcher im Flaschenhals geschoben und mit dem Deckel festgeklemmt. Damit dies funktioniert, müssen die Löcher am richtigen Ort sein, nämlich dort, wo das Gewinde aufhört, aber vom Deckel, wenn er zgedreht wird, noch erfasst wird.



Bohrhilfe: Rundstab (Fichte) 20 mm Ø ca. 10 cm lang Auf ein Stück Dachlatte schrauben. Mit Malerabdeckband wird der Rundstab umwickelt, bis die Öffnung der Petflasche genau darüber passt.

Nun wird der Schweißdraht durch die Löcher geschoben. Es ist einfacher, wenn der Schweißdraht nicht zu lang ist, ca. 30 cm genügen bei 0.5 lt Flaschen.

Das nicht bespielte Drahtende, also dort wo die PET-Glock gehalten wird, kann so gebogen werden, dass es gut gehalten werden kann. Der bespielte Draht wird an der Spitze mit einer kleinen Zange umgebogen, damit sich niemand daran verletzen kann! Ev. muss nach dem Biegen nachgestimmt werden.



Die Bohrhilfe kann mit einer Schraubzwinde am Tisch befestigt werden.

Mit dem Deckel wird der Draht fixiert. Zum Stimmen sollte der Deckel noch nicht fest angezogen sein.

Der Deckel wird leicht aufgeschraubt, damit der Draht noch hin und her geschoben werden kann.

Es folgt nun das Stimmen des Instrumentes: Ein Teil des Drahtes wird zur Klang- Spielseite, die andere benütze ich als Griff / Halterung des Instrumentes.

Mit einem Korkzapfenschlüssel schlage ich nun auf die Spielseite, möglichst nahe am Deckel. Durch das Verschieben des Drahtes verändert sich die Länge und somit auch der Klang (Klangqualität gemeint) und die Tonhöhe. Der optimale Klang ist das Zusammenspiel von Luftsäule (Länge der Flasche) und Schwingung des Metalldrahtes. Es gibt einen Ton, der auffallend lauter und klarer klingt. Durch das Hin- und Herschieben gilt es, diesen Ton zu finden. Ein besonderes Phänomen ist, dass sich dieser Ton bei verschiedenen Längen wiederholt. Um das Material optimal einzusetzen, wird die kürzeste oder zweitkürzeste Länge gewählt.



Stimmen. Durch Hin- und Herschieben den optimalen Klang finden.

Eine Bohrhilfe erleichtert das Bohren mit dem Handbohrer (Bohrdurchmesser = Drahtdurchmesser = 2 mm).

Die Flasche ist beim Bohren auf diese Weise fixiert. Es wird von beiden Seiten (vis à vis) gebohrt





PET-Glocks mit abgerundeter Spitze und nach unten gebogenem Griff.

Musikalische Spiele mit PET-Tocks und -Glocks

Reihen im Kreis

Die Gruppe steht im Kreis. Jede Person hat ein Instrument. Der Reihe nach wird einmal geschlagen; zuerst einige Runden rechts herum, dann links herum. Es entsteht eine Melodie. Die Reihenfolge der Spielenden kann beliebig verändert werden, zum Beispiel, in dem ein neuer Kreis gebildet wird:

- Alphabetisch (Vornamen der Beteiligten).
- Nach dem Geburtstag im Kalenderjahr.
- Nach Körpergrösse.
- Nach Tonhöhe

Kinder sind Experten für das Erfinden weiterer Reihenfolgen.

So entstehen immer wieder neue Melodien, welche vorwärts oder rückwärts gespielt werden können. Wird der Kreis nach der Tonhöhe aufgestellt, ist gutes hinhören gefragt!

Der Rhythmuskreis

Die Aufstellung ist dieselbe, wie beim vorangegangenen Spiel. Nun wird aber gleichzeitig gespielt.

- Eine Person beginnt mit einem Gleichschlag, einem regelmässigen Puls. Die Person rechts setzt mit demselben Gleichschlag ein und so weiter, bis alle spielen. In derselben Reihenfolge wird mit Spielen aufgehört, bis es wieder still ist.
- Eine Person beginnt mit einem Gleichschlag. Die nächste Person setzt wie oben ein, jedoch mit einem Rhythmus über dem Gleichschlag. Es kommt ein weiterer Rhythmus dazu und so weiter.
- Variante zum Beenden des Stücks: Eine Person geht, während die anderen spielen, in die Mitte des Kreises und beendet das Stück auf einen Schlag. Wichtig: Dazu braucht diese Person die Aufmerksamkeit aller und muss selber ein klares Zeichen geben.

Das Zahnrädenspiel

Anders als beim Melodiekreis werden drei Kreise gebildet. Innerhalb der Kreise kann die Reihenfolge der Töne beliebig sein. Es sollten aber unterschiedlich grosse Kreise sein!

Ein Kreis beginnt in einem regelmässigen Puls, wie im Melodiekreis, zu spielen. Der zweite Kreis setzt ein und bald auch der dritte. Wenn alle Kreise gleichzeitig einen Ton kreisen lassen (alle im gleichen Puls), entsteht ein musikalisches Räderwerk. Bei drei Kreisen erklingen gleichzeitig drei verschiedene Klänge, die sich bei jedem Schlag neu mischen. Irgendwann wiederholt sich alles. Wann genau? KGV!