

# Ablaufplan: „MakeyMakey-Sampler“

## Ablaufplan:

<b>1</b>	Ankommen / Kennenlernen / Warmup
Zeit	00:10
Ziel(e)	Gemeinsam einen Rhythmus spielen, aufeinander achten lernen
Inhalt	Alle Anwesenden stehen in einem Kreis. Nun soll gemeinsam ein Rhythmus mit Bodypercussion gespielt werden, der nur funktioniert, wenn alle synchron miteinander sind. Dazu wird nun auf der Stelle vorbereitet, was später als Bewegung im Kreis passiert: Die Gruppe stampft mit dem linken Fuß auf, klopft sich mit der flachen Hand auf die Brust, stampft mit dem rechten Fuß auf und klopft sich nun zweimal mit der flachen Hand auf die Brust. So entsteht eine Zählzeit in einem Vier-Viertel-Takt. Am besten macht die Workshop-Leitung den Rhythmus vor und dann gemeinsam mit den TN zusammen nach. Nun werden die Fußstampfer auf der Stelle zu schritten nach links. So bewegt sich der ganze Kreis im Uhrzeigersinn. Der linke Fuß geht mit dem ersten Stampfer nach links weg, der rechte Fuß zieht mit dem zweiten Stampfer nach. So entsteht eine Bewegung zum Rhythmus. Steigernd kann nun noch die Richtung gewechselt werden oder die TN können begleitend noch eine Melodie summen. Ein wenig Abstand zwischen den TN empfiehlt sich.
Methode	Rhythmusspiel
Material	-

<b>2</b>	Intro / MakeyMakey
Zeit	00:30
Ziel(e)	TN wissen, was in der Einheit passiert, und wie das MakeyMakey funktioniert

Inhalt	Die Workshop-Leitung stellt den Ablauf der Einheit vor, sowie die grundlegende Funktionsweise des MakeyMakey-Setups, inklusive Sampler (siehe Link) und das Prinzip eines Stromkreises mit Erdung. Danach sollen die TN ihre eigenen MakeyMakeys mit den Laptops verbinden, den Sampler ausprobieren und leitende Gegenstände finden. Nach ca. 10 Minuten Vorstellung und 10 Minuten des Ausprobierens, sollte eine Reflexionsrunde einberufen werden, in der die Erkenntnisse in der Großgruppe besprochen werden (Was waren Schwierigkeiten? Wie habt ihr sie gelöst? Welche Gegenstände leiten (nicht)? Etc.). Bereits beim Input sollten hier die TN aber stets miteinbezogen werden mit Fragen (z.B. Weiß jemand, wie das funktionieren könnte? Hat jemand von euch sowas schon mal gemacht?)
Methode	Input, Ausprobieren/Experimentieren/Kleingruppenarbeit, Reflexion/moderierte Frage- und Diskussionsrunde
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MakeyMakey-Sets</li> <li>• Laptops/Computer mit Internet-Verbindung</li> <li>• Im Browser: <a href="https://apps.makeymakey.com/sampler/">https://apps.makeymakey.com/sampler/</a></li> <li>• Leitende Gegenstände</li> </ul>

<b>3</b>	Samplen & Controller bauen
Zeit	00:30
Ziel(e)	Eigene Audio-Aufnahmen machen und verwenden
Inhalt	Der MakeyMakey-Sampler besitzt die Funktion eigene Geräusche aufzunehmen und abzuspielen. Die TN sollen sich in Kleingruppen nun überlegen, was sie aufnehmen und damit spielen wollen und welche Gegenstände sie dabei als Tasten ihres Controllers (MakeyMakey) benutzen wollen. Hier ist Kreativität bei der Auswahl der Sounds, aber auch bei der Auswahl der "Tasten" gefragt. Denn es kann ein Mensch als Erdung "genutzt" werden oder mehrere Menschen als Instrumente/Sounds, o.ä.
Methode	Ausprobieren, Kleingruppenarbeit
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MakeyMakey-Sets</li> <li>• Laptops/Computer mit Internet-Verbindung</li> <li>• Im Browser: <a href="https://apps.makeymakey.com/sampler/">https://apps.makeymakey.com/sampler/</a></li> <li>• Leitende Gegenstände</li> </ul>

<b>5</b>	PAUSE
Zeit	00:10 (ggf. Dynamisch während "Samplen & Controller bauen")

<b>6</b>	Vorstellung
Zeit	00:20
Ziel(e)	Präsentation der Gruppenarbeiten, Feedback aus der Gruppe
Inhalt	Nun sollen die TN ihre kreativen Ergebnisse in der großen Gruppe präsentieren. Die Gruppe wird dabei nach jeder Vorstellung angeregt zu applaudieren und positives bzw. Konstruktives Feedback zu geben (Was hat euch gefallen? Was würdet ihr gegebenenfalls verbessern?)
Methode	Präsentation, moderierte Frage- und Diskussionsrunde
Material	-

<b>7</b>	Feedback / Abschluss
Zeit	00:20
Ziel(e)	Die TN reflektieren darüber, wo sie in ihrer Umwelt noch solche Controller in verschiedenen Formen wahrnehmen und reflektieren die absolvierte Einheit
Inhalt	Die Workshop-Leitung fragt die TN, wo sie in ihrer Umwelt noch Controller wahrnehmen (also Geräte, die bei bestimmtem Input, bestimmten Output erzeugen. z.B. Videospiele-Controller, Computer-Tastaturen, Handys, Bankautomaten, Autobedienelemente, etc., etc.). Anschließend dürfen die TN reihum sagen, was sie an der heutigen Einheit 1. gut fanden 2. nicht so gut/verbesserungswürdig fanden und 3. was sie gelernt haben / was sie mitnehmen von der heutigen Einheit.
Methode	Moderierte Frage- und Diskussionsrunde, 3-Finger-Feedback
Material	-