Kurzanleitung: MakeyMakey-Sampler

Kreative Controller bauen und Musik machen

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
ab 10 Jahren	2 Stunden	2	max. 20 Teilnehmende

Kurzbeschreibung

In diesem Workshop entdecken die Teilnehmenden, wie Stromkreise funktionieren, und gestalten mit Hilfe leitfähiger Alltagsgegenstände eigene Musik-Controller. Sie experimentieren mit verschiedenen Sounds und programmieren ihre individuellen Tasten, um eigene Klangwelten zu schaffen. Dabei wird spielerisch Technik mit Kunst verbunden.

> **Ziele**
> *- Erwerb von kommunikative und soziale Kompetenzen*
> *- Musikalisch experimentieren*
> *- Erwerb von Kenntnissen über Stromkreise*
> *- Freude am physikalischen Experimentieren*

Material	Werkzeuge
• Leitende Gegenstände • browserbasierter MakeyMakey-Sampler	• Ein MakeyMakey-Set pro drei bis fünf TN • Laptop/Computer pro drei bis fünf TN

Ablauf

1. **Einführung: MakeyMakey**
Die Workshopleitung stellt den Ablauf der Einheit vor. Anschließend erklärt sie die grundlegende Funktionsweise des MakeyMakey-Setups, einschließlich des browserbasierten Samplers und des Prinzips eines Stromkreises mit Erdung. Danach verbinden die Teilnehmenden ihre MakeyMakey-Geräte mit den Laptops, probieren den Sampler aus und suchen nach leitfähigen Gegenständen.

Nach der Erprobungsphase sollte eine Reflexionsrunde in der Großgruppe stattfinden, um die Erkenntnisse zu besprechen: Was waren Schwierigkeiten? Wie habt ihr sie gelöst? Welche Gegenstände leiten, welche nicht?

2. **Controller bauen und samplen**
Der MakeyMakey-Sampler ermöglicht es, eigene Geräusche aufzunehmen und abzuspielen. Die Teilnehmenden sollen sich in Kleingruppen überlegen, welche Geräusche sie aufnehmen möchten und welche Gegenstände sie als Tasten für ihren MakeyMakey-Controller verwenden wollen. Sowohl bei der Auswahl der Sounds als auch bei der Wahl der Tasten ist Kreativität gefragt.

3. **Präsentation**
Nun sollen die Teilnehmenden ihre Ergebnisse präsentieren. Nach jeder Vorstellung wird die Gruppe dazu ermutigt, zu applaudieren und positives sowie konstruktives Feedback zu geben.

4. **Abschluss**
Die Workshopleitung fragt die Teilnehmenden, wo sie in ihrer Umgebung Controller wahrnehmen – also Geräte, die auf bestimmte Eingaben spezifische Ausgaben erzeugen, wie z.B. Videospiel-Controller, Computertastaturen, Handys, Bankautomaten oder Autobedienelemente.

Anschließend dürfen die Teilnehmenden reihum ihre Meinung zur Einheit äußern: Was war gut? Was war verbesserungswürdig? Was wurde gelernt?

Autor*in: Moritz van Gunsteren *(Freier Medienpädagoge)*

Revision #3
Created 4 February 2025 11:44:56 by Julian Erdmann
Updated 10 April 2025 11:15:34 by Fabian Wörz