

# 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
<ul style="list-style-type: none"><li>• Leitende Gegenstände</li><li>• <u><a href="#">browserbasierter MakeyMakey-Sampler</a></u></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ein MakeyMakey-Set pro drei bis fünf TN</li><li>• Laptop/Computer pro drei bis fünf TN</li></ul>

### 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 sampeln**

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