

1. Tag Montag

Ankunft der Klasse:

1. Begrüßung durch die Leiterin der Jugendherberge Elke Dienel

I Sie stellt sich selbst vor, und gibt einen Überblick über die Einführung:

„Ich werde Euch nun das Haus vorstellen, und im Anschluss daran lernt ihr Gottfried Silbermann kennen, der Euch in der Woche begleiten wird“

II Rundgang durch die Jugendherberge mit ihr:
(Sie erklärt die Hausordnung, Einführung in die Räumlichkeiten)

III Frau Dienel stellt Gottfried Silbermann vor → gibt die Gesprächsführung an ihn ab. (Gottfried Silbermann wird durch einen Zivildienstleistenden oder den Hausmeister dargestellt)

Programmvorstellung durch Gottfried Silbermann

BS A

2. GS stellt sich selber vor

BS A1

I (Namentlich, Persönliche Daten, Tätigkeit, Werk als Orgelbauer, er ist schon lange tot, aber dass sein Geist immer noch in Frauenstein gegenwärtig ist.../Braune flache Kappe, weißes Leinenhemd, Lederschürze, Hosen in Stiefeln)



„Ich werde Euch in dieser Woche bei eurer Reise in die Klangwelt begleiten. Heute werde ich Euch einen Programmüberblick über die ganze Woche geben (Schaubild Übersicht im Foyer sichtbar aushängen!), und noch einige Aufgaben stellen.“

II Gottfried Silbermann bildet in Absprache mit dem Lehrer drei Gruppen (gleiche Gruppengröße),
Stadt, Wald, Jugendherberge.
(entweder Zufallsgruppen: Geräuschespiel oder die Gruppen bilden sich selber)



*„ Wir werden jetzt drei Gruppen bilden, in denen ihr Eure
Wochenaufgabe lösen werdet.*

*Die Gruppenamen sind Stadt, Wald, und Jugendherberge. Je-
de Gruppe soll in dieser Woche die folgende Aufgabe lösen:“*

Aufgabe: Sammelt bis Donnerstag um 11.00 Uhr für Silbermannfest
am Donnerstagabend 10 Geräusche, Töne oder Klänge, die zu Eurem
Gruppenamen passen.

Stellt aus den gesammelten Geräuschen ein Quiz zusammen. Die bei-
den anderen Gruppen müssen Eure gesammelten Geräusche erraten.
Die Gruppe, die die meisten Geräusche erkennt, bekommt den Sil-
bermannpreis und natürlich eine Überraschung. Das Quiz findet wäh-
rend des Silbermannfestes am Donnerstagabend statt. BS A2

c) Durchführung des Geräuschespiels bzw. der Gruppenaufteilung

d) Gottfried Silbermann übergibt den drei Gruppen die Geräuschkiste (Holz-
kasten). →



„In dem Holzkasten befinden sich:

- 2 Kassetten*
- 1 Kassettenrekorder mit Mikrofon*
- 1 Notizbuch für die aufgenommenen Geräusche*
- Die Wochenaufgabe“*

3. Stadtrallye

BS B



a) Einführung: „ Heute starten wir das Programm mit einer Stadtrallye durch Frauenstein. Dabei lernt Ihr eine ganze Menge über die Stadt und über mein Leben. Wenn Ihr wieder zurück seid, werde ich Preise für das gelöste Rätsel verteilen.

b) Gottfried Silbermann schickt die Kinder los.

Die Preisverleihung findet im Anschluss an das Abendessen statt.

4. Museumsbesuch mit Orgelvorspiel

5. Gottfried Silbermann stellt das Programm des nächsten Tages vor.

Wanderung

Instrumentenworkshop

→ Die Kinder werden darauf hingewiesen, dass sie mit den selbstgebauten Instrumenten am Donnerstagabend während des Silbermannfestes ein Klangexperiment vorführen.

Nach dem Abendessen findet ein Hörspielabend statt.

BS C

2. Tag Dienstag:

Wanderung zur Einweihung der Silbermannorgel in der Kapelle von Nassau am
05. August 1748 BS D



1. Frühstück

2. Gottfried Silbermann begrüßt die Klasse und stimmt sie auf die Wanderung und den Besuch der Orgel in der Kirche zu Nassau ein.



z.B.: „Heute ist ein ganz besonderer Tag. Wir schreiben den 05. August 1748. Heute wird meine Orgel in Nassau eingeweiht. Dazu seid Ihr herzlichst eingeladen. Meine Kutsche ist kaputt, also gehen wir zu Fuß durch das wunderschöne Gimmlitztal. Kurz vor Nassau, auf dem Rothenhübel, machen wir eine Rast, um uns zu stärken. Der Proviant für Euer Picknick wird auf Eure Rucksäcke verteilt.“

Gottfried Silbermann erinnert die Kinder an die Wochenaufgabe (Mitnahme der Geräuschkiste), außerdem sollen die Kinder unterwegs geeignetes Material für Rasseln sammeln.



Ich muss unbedingt meine neue Orgel fertig bauen, und kann nicht an der Einweihung teilnehmen. Wer möchte mein Stellvertreter sein? Es werden heute auch noch andere Rollen verteilt, aber mehr dazu an Eurem Rastplatz.

3. Wanderung nach Nassau ca. 8 km 3.+4. → BS D1
4. ökologisches Picknick auf dem Rothenhübel mit Blick über das Erzgebirge
→ Rollenverteilung
5. Ankunft an der Kapelle, Rollenspiel (Einweihungszeremonie) in oder vor der Kapelle BS D2
6. Orgelvorspiel BS D3
7. Rückfahrt nach Frauenstein (Ankunft in der JH spätestens 13.45 Uhr) BS D4

Instrumentenworkshop (14.30-17.30)

BS E

Der Raum ist so vorbereitet, dass die Kinder in ihren Gruppen zusammensitzen (Tischschilder). Die Hilfsmittel für die Experimente während der Einführung in die Grundlagen der Akustik sollten ebenfalls vorbereitet sein.

1. Eröffnung des Instrumentenworkshops durch Gottfried Silbermann oder einen Lehrer/eine Lehrerin → kurze Einführung in die Grundlagen der Akustik



*„Bevor wir nun die Instrumente bauen werde ich Euch eine kleine Einführung in die Grundlagen der Akustik geben.“ BS E0
Einstiegsfrage könnte z.B. sein: „Was ist denn überhaupt Akustik? Was könnte das heißen?“*

2. Vorstellung der Instrumente, die gebaut werden können. (Vorführung an den Modellen)

- BS E1 Röhrenorgel
- BS E2 Klangpyramide
- BS E3 Seidenpapiertrommel
- BS E4 Rhythmusinstrumente

3. Die Kinder wählen ihre Instrumente aus, nachdem sie nochmals darauf hingewiesen werden, dass es sinnvoll ist, innerhalb der Gruppe verschiedene Instrumente zu haben. → Die Kinder sollen sich kurz in den Gruppen (Wald, Stadt, Jugendherberge) absprechen.
4. Der Instrumentenworkshop beginnt.

Je nachdem wie schnell die Kinder mit ihren Instrumenten fertig sind, können sie noch kleine Instrumente wie Rasseln und Ratschen bauen.

Das Verzieren der Instrumente sollte erst am Donnerstagvormittag erfolgen, da z.B. die Trommeln erst trocknen müssen.

3. Tag: Mittwoch

Tagesausflug nach Dresden oder Freiberg

BS F

Dresden:

vormittags: Besichtigung der Orgelbauwerkstatt Jehmlich

nachmittags: Stadtrundfahrt mit Führung

oder

Freiberg:

vormittags: Besuch der Schachanlagen „Alte Elisabeth“ (bis 11 Jahre) oder „Reiche Zeche“ (ab 12 Jahre)

nachmittags: Stadtrundgang, Führung im Dom (Silbermannorgel)

Mittwochabend: Lagerfeuer

BS G

Bei gutem Wetter wird ein Lagerfeuer entzündet. Grillen, Stockbrot oder Folienkartoffeln.

Bei schlechtem Wetter kann ein Filmabend angeboten werden.

4. Tag: Donnerstag

vormittags:

Musikworkshop

BS H

- kreatives Gestalten der Instrumente

- Klangexperimente für das Fest vorbereiten

nachmittags:

- Festvorbereitungen

BS I

- Generalprobe der Klangexperimente

abends:

- Silbermannfest

BS J

1. 9.00 Uhr - 10.00 Uhr: kreatives Gestalten der Instrumente

Die Kinder können ihre Instrumente nach belieben verzieren.

z. B.: - Anmalen mit Wachsmalstiften oder anderen Farben, Fingerfarben

- Bekleben der Trommeln mit der Servietten-Technik → siehe Anleitung zum Trommelbau

2. 10.00 Uhr - 11.30 Uhr:

Klangexperimente für das Silbermannfest ausarbeiten und einstudieren

Die Kinder erarbeiten in ihren Gruppen Klangexperimente. Sie sollen ihre selbstgebaute Instrumente verwenden, können ihre Stimmen einsetzen, Geräusche nachahmen und sogar die aufgenommenen Geräusche vom Kassettenrekorder mit einbeziehen. Dabei soll ihnen der Freiraum für eigene Ideen und Kreativität gegeben werden. Sie sollen sich thematisch auf ihre Gruppe beziehen (die Gruppe Wald soll sich mit dem Thema Wald auseinandersetzen). Wenn es den Kindern zu schwer fällt eigene Ideen zu entwickeln kann man ihnen Anregungen geben.



Anregungen für die Gruppe Wald:

„ Stellt Euch einen Tagesablauf im Wald vor. Ihr könnt zuerst die Sonne aufgehen lassen. Dann fangen die Vögel an zu zwitschern. Was erzählen sie sich? Spaziergänger treten auf. Wie reagieren die Tiere im Wald auf die Menschen? Haben sie vielleicht Angst? Verstecken sie sich? Was passiert noch bis die Sonne wieder untergeht?

Oder wie hört sich die Nacht im Wald an? Welche Tiere sind in der Nacht aktiv? Ist die Stimmung unheimlich?

Man könnte auch ein Gespräch zwischen dem Förster und einem Vogel oder ein Gespräch zwischen Bäumen darstellen. Vielleicht singen sie ja auch Lieder, die Ihr erfinden könnt!“

Anregungen für die Gruppe Stadt:

„ Stellt Euch einen Tagesablauf in der Stadt vor. Die Menschen erwachen leise in ihren Häusern. Alles bricht zur Arbeit auf. Kinder gehen zur Schule. Großer Tumult und lauter Straßenverkehr. Irgendwann wird es ein wenig ruhiger. Der Markt beginnt. Mittagsruhe kehrt ein. Kinder treffen sich auf dem Spielplatz.

Oder ein Haus wird gebaut. Am Anfang wird geplant, viele Gespräche und Meinungsverschiedenheiten werden geführt, manche ruhig und manche hitziger. Dann kommt ein Bagger und reißt die Straße auf. Bauarbeiter und Maurer gehen ans Werk und bauen das Haus. Wird es zwischendurch vielleicht hektisch? Zieht eine Familie ein?

-Es zieht ein Zirkus in die Stadt.

-Eine Kirmes wird eröffnet.“

Anregungen für die Gruppe Jugendherberge:

„ Tagesablauf in einer Jugendherberge. Die Wecker klingeln. Werden die Kinder von dem Lehrer/der Lehrerin geweckt? Vorsichtig oder ganz plötzlich? Dann geht's in die Waschräume und danach zum Frühstück. Wer klappert mit dem Ge-

schirr in der Küche? Was steht heute auf dem Programm? Ist die Herbergsleiterin gut gelaunt? Wo tummeln sich die Kinder in ihrer freien Zeit? Ein spannendes Tischtennispiel wird ausgetragen. Draußen wird Volleyball gespielt. Streitet man sich und verträgt man sich wieder? Eine Party wird gefeiert. Der Getränkewagen rollt in den Hof."

3. Vorbereitungen für das Silbermannfest (15.00 Uhr - 16.00 Uhr) BS I

a) Die Klasse teilt sich in Gruppen auf:

- Dekorationsgruppe für den Festsaal
- Eine Gruppe, die Tanzmusik für die Party aussucht und Tafelmusik auswählt
- Eine Gruppe, die Speisen mit vorbereitet

Die Kinder sollen sich für das Fest altertümlich verkleiden, wie zu Gottfried Silbermanns Zeiten. → Verkleidungskiste

b) Generalprobe der Klangexperimente (16.00 Uhr - 17.00 Uhr)

c) Kinder können ihre Taschen packen

4. Silbermannfest BS J

Gottfried Silbermann eröffnet das Fest, führt durch die einzelnen Programmpunkte und eröffnet das Festmahl.

Programmpunkte: - Gottfried Silbermann hält eine kleine Festrede (Begrüßung, Lob für die gebauten Instrumente, Danksagung für die gemeinsam verbrachte Zeit)
→ Programmbeginn

- Geräuschequiz (die Gruppe, die die meisten Geräusche errät bekommt den Silbermannpreis verliehen)

- Reise in die Klangwelt: Die Gruppen führen ihre Klangexperimente auf („ Reise in die Klangwelt der Stadt“, „ Reise in die Klangwelt der Jugendherberge“, „ Reise in die Klangwelt des Waldes“)

- Abschlussparty (die Kinder tanzen zu selbst ausgesuchter und mitgebrachter Musik)

5. Tag: Freitag

Abreise