

# Ein Kartenspiel als Masterarbeit

Mit einem Clown,  
einem Zwerg und einer  
lebendigen Note macht  
die Mozarteum-  
Absolventin

Kundri Lu Emma Schäfer  
aus dem Üben eines  
Instrumentes eine lustige  
Entdeckungsreise.

THOMAS MANHART

Ein Nachmittag in Berlin. Eine Geigenschülerin und ihre Lehrerin. Die junge Musikerin hat an diesem Tag nicht so richtig Lust aufs Üben. Sie spielt das aufgetragene Stück einmal durch und legt den Geigenbogen zur Seite. „Fertig. Pflicht erfüllt“, scheinen ihre Augen zu sagen, während die Lehrerin ob der demonstrativ zur Schau gestellten Lustlosigkeit zu grübeln beginnt. Da kommt ihr eine Idee. Die Geigenlehrerin schnappt sich ein Blatt Papier, zeichnet verschiedene Tiere darauf und bitte die neugierig gewordene Schülerin, das Stück noch einmal zu spielen. Passend zum ersten Tier, einer Maus, soll sie die Noten diesmal ganz leise und ganz schnell spielen. Nun leuchten die Augen der Schülerin – das macht Spaß. Es folgt das zweite Tier und sie spielt so, wie sie sich den gezeichneten Elefanten vorstellt, ganz laut und schwer. Ehe sich die anfangs so unmotivierte Geigenschülerin versieht, hat sie das Stück dreimal, viermal, fünfmal geübt. Spielerisches Lernen im besten Sinne. Eine lustige Entdeckungsreise statt sturem Drill.

Dieses Schlüsselerlebnis, das die Mozarteum-Absolventin Kundri Lu Emma Schäfer vor zirka zehn Jahren hatte, blieb nicht ohne Folgen. Sie war damals – neben ihrem eigenen Studium an der Universität der Künste Berlin – die Geigenlehrerin der lustlosen Schülerin und durfte sich von diesem Tag an über den Erfolg ihrer kreativen Unterrichtsmethode freuen. „Sie hat dieses Blatt jeden Tag gespielt, das Stück also mit jedem Tier auf eine andere Weise wiederholt und dadurch so krasse Fortschritte gemacht, das war unglaublich“, erinnert sich Schäfer, die ihre Idee in der Folge weiterentwickelte und verfeinerte: „Ich habe das Blatt in verschiedene Teile geschnitten und diese auch im Unterricht mit anderen Kindern verwendet, die dann jeweils eines der ‚Kärtchen‘ ziehen mussten. Das war für die Schülerinnen und Schüler eine total coole Erfahrung, weil sie natürlich vorher nie wussten, was auf der Karte steht und wie sie das Stück dann würden spielen müssen. Ich habe diese Methode dann immer wieder erfolgreich im Unterricht angewandt, allerdings eher spielerisch, ohne sie je richtig auszuarbeiten.“

Erst viele Jahre später kreisen die Gedanken von Kundri Schäfer wieder intensiver um diesen pädagogischen Geistesblitz. Sie hat nach der Geige auch ihre Liebe zur Bratsche entdeckt und absolviert ein Masterstudium an der Universität Mozarteum Salzburg bei Veronika Hagen-Di Ronza. Für die abschließende künstlerische Masterarbeit gibt es die Option eines „Innovativen Projektes“ und Schäfer erzählt ihrer Professorin von der kreativen Unterrichtsmethode, mit der es ihr so oft gelungen ist, das Üben spannender zu gestalten. Diese ist sofort be-



Wenn man Spaß hat,  
dann lernt man auch  
viel schneller.

Kundri Lu Emma Schäfer, Geigerin

geistert von der Idee und meint spontan: „Solch ein Kartenspiel hätte ich als Kind auch gern gehabt.“ Die Würfel sind damit gefallen. Die Masterarbeit von Kundri Schäfer am Mozarteum wird kein seitenlanges wissenschaftliches Elaborat, sondern ein praxistaugliches und professionell umgesetztes Projekt für spielerischen Unterricht auf der Violine und der Viola. Aus den anfänglichen Papierschnipseln wird ein richtiges Kartenspiel, für das die zeichnerisch und musikalisch gleichermaßen talentierte Künstlerin alle 147 Karten selbst entwirft (siehe unten). Als gezeichnete Charaktere führen ein Clown (steht für Kreativität, Verrücktheit), ein

Zwerg (als Lehrer) und eine lebendige Note (für die Gefühlsregungen) durch das Spiel. Es gibt verschiedene Kategorien: Technikkarten (etwa für die richtige Haltung beim Üben), Charakterkarten mit verschiedenen dynamischen Bezeichnungen (zum Beispiel etwas traurig oder fröhlich zu spielen) und Akrobatikkarten (zum Beispiel auf einem Bein stehend zu spielen). Was das bringen soll? „Man fügt bewusst zusätzliche Schwierigkeiten hinzu. Wenn ich ein Stück sogar auf einem Bein stehend spielen kann, fällt es mir danach auf zwei Beinen umso leichter“, erläutert Kundri Schäfer.

Oft denkt die vielsprachige Mozarteum-Absolventin, die dank reiselustiger Eltern in Deutschland, den USA, Irland, Spanien und Frankreich wohnte und etwa auf Französisch maturiert hat, an ihre eigene Entwicklung zurück. Die musikalische Basisausbildung erhielt sie zwar an einer Musikschule, durch die ständigen Ortswechsel zwischen 11 und 18 Jahren lernte sie das Geigenspiel aber über viele Jahre hinweg autodidaktisch. Etwa indem der Vater aus der Bibliothek Noten mitbrachte und meinte: „Spiel doch mal!“ Was sie dabei ebenfalls lernte und nun in ihr Kartenspiel einfließen lässt: „Ich hatte immer diesen Entdeckergeist, anstatt einfach nur stur zu üben. Und wenn man Spaß hat, dann lernt man auch viel schneller.“

Nur um Spaß und Spiel geht es bei der Masterarbeit freilich nicht, sie hat durchaus einen ernsthaften wissenschaftlichen Hintergrund. Im Sinne des deutschen Cellisten, Pädagogen und Autors Gerhard Mantel (Einfach üben: 185 unübliche Überezepte für Instrumentalisten) erleichtert Schäfers Kartenspiel das Üben nach dem „Prinzip der rotierenden Aufmerksamkeit“. Als Antithese zum Multitasking-Hype vertrat Mantel die Meinung: „Die Aufmerksamkeit kann sich beim Üben immer nur auf einen Aspekt richten. Ich stelle immer wieder fest, dass meine Schüler versuchen, auf alles gleichzeitig zu achten, und deswegen auf gar nichts achten. Ich rate ihnen dann: Du musst deine Aufmerksamkeit rotieren lassen, damit sie nicht ins Rotieren kommt.“ Sich beim Üben jeweils auf eine Sache und nicht „auf tausend andere Dinge“ zu konzentrieren, ist auch für Kundri Schäfer das Um und Auf.

Das Fazit ist übrigens überaus erfreulich. Kundri Lu Emma Schäfers Masterarbeit mit dem Titel „Die Kunst des fantasievollen Übens. Ein Kartenspiel mit Anleitung für junge Bratschen- und Geigenschüler“ wurde von der Universität Mozarteum am 20. Juni mit dem heuer erstmals vergebenen „Preis für eine exzellente Masterarbeit“ ausgezeichnet. Das Kartenspiel soll demnächst in Druck gehen und dann auch – inklusive Spielanleitung – vermarktet werden. Über den aktuellen Stand kann man sich auf der Website [HTTP://KUNDRI.DE/](http://kundri.de/) unter dem Button „Violinzirkus“ informieren, wo auch Vorbestellungen möglich sind.

