

creafon® - Philosophie

creafon® soll jedem Menschen, gross und klein, die Möglichkeit geben allein und gemeinsam mit anderen musikalisch gestalterisch tätig zu sein. Wer ein **creafon®** in die Hand nimmt soll einerseits spontan damit spielen können und andererseits motiviert sein weiter zu experimentieren, zu kombinieren und zu komponieren. Die spontane Wahrnehmung soll zu kreativem Spiel und zur Auseinandersetzung mit Zeit, Klang und Form anregen.

Durch die akustischen, visuellen und kinästhetischen Reize welche von **creafon®** ausgehen und durch das Spiel zusätzlich ausgelöst werden, wird jeder Mensch in seinen bevorzugten Wahrnehmungsfeldern angesprochen. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Sinnen machen das Instrument pädagogisch äusserst wertvoll. Anschaulich werden die verschiedenen Intelligenzen und ihre Zeichensysteme (nach dem Konzept der multiplen Intelligenzen von Howard Gardner) vernetzt und in Beziehung gebracht. **creafon®** eignet sich für den Einsatz im Unterricht in verschiedenen Fächern und wartet darauf von Schulen und Eltern als Lernmedium für transdisziplinäres (fächerübergreifendes und partizipatives) Denken und Handeln entdeckt zu werden.

Linguistische Intelligenz:

Die entstehenden Klangreihen werden rasch als Sprachfragmente erkannt und genutzt (Pingu-Sprache, Worhrhythmen, Satzmelodien etc.). Die Sensibilität für Sprachklänge wird gefördert und die Kreativität angeregt. Phänomene aus den anderen Intelligenzbereichen wollen ausgetauscht, d.h. auch besprochen, formuliert und Begrifflich gefasst werden. **creafon®** löst viele Sprechansätze aus.

Logisch-mathematische Intelligenz:

Die unterschiedlichen **creafon®**-Karten werden geordnet, verglichen, benannt und sortiert. Muster und Ordnungen werden erprobt. Klänge und Ereignisfolgen werden zu einfachen und komplexen Strukturen kombiniert und mathematisch fassbar. Physikalische Phänomene werden entdeckt und experimentell untersucht. Themenfelder wie Periodizität, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit und Fragen zur Linearität von Zeit, zur den Beziehungen von Einheiten, ihren Teilen und Vielfachen etc. tauchen im Spiel auf und werden im Spiel bearbeitet.

Musikalische Intelligenz:

creafon® regt zur Auseinandersetzung mit den musikalischen Parametern Klangfarbe, Tondauer, Rhythmus, Tonhöhe und Lautstärke an und eröffnet ein vielfältiges musikalisches Lern- und Gestaltungsfeld ohne instrumentale Fertigkeiten vorauszusetzen. Formen des Zusammenspiels werden im Spiel entwickelt und akustische wie soziale Phänomene exploriert. **creafon®** hilft mit, den Klang als Lernmedium neu zu entdecken und mit den Kindern für ein ganzheitliches Lernverständnis zurückzuerobern.

Bildlich-räumliche Intelligenz:

creafon® lässt sich nach visuellen Kriterien zu Mustern, Ornamenten und freien Formen kombinieren. Die Einschränkung auf wenige klare Grundformen fördert die Kreativität. Die visuelle Erscheinung generiert Erwartungen an den Klang. Umgekehrt lässt die akustische Repräsentation ein Vorstellung der visuellen Gestalt entstehen. In diesem Hin und her – Prozess fördert **creafon®** die Vorstellungsbildung.

Kinästhetische Intelligenz:

Bewegung ist die ursprünglichste Form von Handeln. **creafon®** macht deutlich und klar, wie eng handeln auch mit denken und lernen verbunden ist. **creafon®** zu spielen ist einfach und erfordert in seinen elementaren Formen keine hohe Fertigkeit, schult aber die motorischen Fertigkeiten. Im Spiel werden Spielformen entdeckt, welche weiteres Üben erfordern um den eigenen wachsenden Ansprüchen an Timing, Unabhängigkeit etc. gerecht zu werden.

Personale Intelligenzen:

Sowohl im Bereich der Selbstkompetenz (eigenes Lernen, Kreativität, Umgang mit Fehlern, Motivation etc.) als auch im Umgang mit anderen (Sozialkompetenz) liefert **creafon®** viele Impulse: eigenes Forschen und das gemeinsame Entdecken mit Anderen, das Entwickeln von Spielideen, Fragen der Kommunikation, gegenseitiges Zuhören, sich exponieren, sich einfügen, sich solidarisieren usw.

Stand: 070815