

Kurze Orgelvorführung für Kinder (in Form einer Geschichte)

(von Reinhold Boenke.)

Anlässlich einer Kirchenrally im Jahr 2004 beim Gemeindefest rund um die Stiftskirche Herrenberg

Die Kinder stehen neben dem Spieltisch oder in dessen unmittelbaren Nähe.

Die Maus und das „Etwas“

Es war einmal eine arme Kirchenmaus, die lebte in der Stiftskirche zu Herrenberg. Sie liebte die Stiftskirche. Aber was sie ganz besonders liebte, war dieses große Ding mit den vielen langen metallenen Röhren. Sie wusste gar nicht wie dieses Ding heißt.

Wisst ihr, was die Maus so liebte?

Direkte Frage an die Kinder!

Nach einer richtigen Antwort geht es dann weiter!

Richtig! Die Orgel!

Aber, da war noch etwas, was der Maus ganz besonders an der Orgel gefiel. Immer wenn der Kantor die Orgel spielte - oder fasst immer -, drückte er auf einen Knopf. Dabei begann sich dieses „Etwas“ zu drehen.

Eines Tages war die Maus so neugierig, dass sie in die Orgel klettern wollte, um sich dieses „Etwas“ von Nahem ansehen zu können.

Zuerst kletterte sie auf diese komischen langen Dinger, auf die der Kantor drückt, wenn er mit der Orgel Musik macht. Wisst ihr, auf was die Maus kletterte?

Direkte Frage an die Kinder!

Nach der Antwort:

Ach ja, die Tasten.

Also, die Maus kletterte zuerst auf die Tasten und lief von der linken Seite auf die rechte Seite.

Währenddessen schnelle Töne vom tiefen Ton bis runter zum höchsten Ton spielen!

Dann sprang sie mehrmals auf einer Taste hoch und runter,

Taste dabei wiederholt antippen bis sie so viel Schwung hatte, dass die Taste sie wie ein Trampolin in die Luft stieß und die Maus in der Öffnung eines dieser langen metallenen Röhren landete. - Nebenbei bemerkt, diese Röhren heißen ...

Blick zu den Kindern!

Genau. Sie heißen Pfeifen. Sie heißen sogar Labialpfeifen.

Als die Maus nun auf der Labialpfeife gelandet war, kam der Kantor. Er setzte sich an diesen Kasten - Auf Spieltisch zeigen! - und begann Musik zu machen.

An dem Kasten - der Spieltisch heißt -, drückte er auf viele verschiedene Knöpfe. Die nennt man Register.

Als der Kantor nun die Register eingeschaltet hatte, begann er mit all seinen Fingern die er hatte, auf die Tasten zu drücken.

Nebenher etwas Leises spielen. – Sodass die Kinder beim Weitererzählen noch zuhören können!

Im selben Moment blies ein heftiger Wind von unten auf die Maus. Und zwar so heftig, dass sie vom unteren Ende der Pfeife bis zum oberen Ende der Pfeife flog. Ja sie flog sogar über das obere Ende der Pfeife hinaus in die Luft, und fiel dann wieder runter in das Innere der Orgel. Dabei landete sie aber nicht auf einer metallenen Pfeife, sondern auf einer hölzernen Pfeife.

Holzregister spielen !

Tja, wer hätte das gedacht, dass sich im inneren der Orgel auch noch Holzpfeifen verstecken.

Da der Kantor eine ganze Weile am Spieltisch der Orgel spielte, hüpfte die Maus nun ständig von einer Pfeife auf die jeweils nächste Pfeife. Und das immer dann, wenn die Luft gerade durch die Pfeife geblasen wurde, auf der die Maus saß.

Nach etwa fünf Minuten hüpfte die Maus immer näher an den Rand der Orgel.

Dabei in die Richtung der Orgel zeigen, auf deren Seite der Zymbelstern ist!

Mit dem Orgelspiel ggf. aufhören!

Und auf einmal landete die Maus auf diesem „Etwas“, das sie so ganz besonders an der Orgel liebte. Und als sie dort landete, drückte der Kantor auf einen Knopf, und dieses „Etwas“ begann sich zu drehen. Zymbelstern einschalten!

Und wenn ihr ein bisschen Phantasie habt, dann könnt ihr die Maus auf diesem „Etwas“ - dem Zymbelstern - sitzen sehen.

Na, wer findet ihn? Die Kinder dabei anschauen, damit sie die Frage als Aufforderung verstehen, den Zymbelstern zu suchen!

E n d e !!!