

Die Klangmonster-Fabrik

Ein kreatives Musikspiel mit Synthesizer, Geräuschen und verrückten Klangwesen

Manche Kinder und Jugendliche erleben Gefühle wie Wut, Chaos, Trotz oder innere Spannung sehr stark – zeigen sie aber kaum nach außen. Andere wirken oft besonders vernünftig, angepasst oder kontrolliert. Sie übernehmen früh Verantwortung, kümmern sich um andere oder funktionieren scheinbar „erwachsener“, als es ihrem Alter entspricht. In der Psychologie spricht man dabei manchmal von Parentifizierung – also davon, dass Kinder oder Jugendliche innerlich zu viel Verantwortung tragen.

Gerade diese Jugendlichen haben oft wenig Raum für laute, wilde, chaotische oder aggressive Gefühle. Die „Klangmonster-Fabrik“ versucht deshalb, genau diesen inneren Anteilen spielerisch eine Bühne zu geben – ohne Druck, ohne moralische Bewertung und ohne „richtig“ oder „falsch“.

Die „Klangmonster-Fabrik“ ist ein kreatives Musik- und Geräuschexperiment mit Synthesizer, Effektgeräten oder Klang-Apps. Dabei entstehen verrückte, düstere, freche oder chaotische Klangwesen – sogenannte Klangmonster. Über Geräusche, Rollen und Fantasie dürfen Gefühle ausgedrückt werden, ohne dass jemand direkt über sich selbst sprechen muss.

Das Besondere daran: Beim Synthesizer gibt es keine „falschen“ Töne. Alles darf schräg, übertrieben, laut oder unheimlich klingen.

Die Grundidee

Die Teilnehmenden erschaffen ein eigenes Klangmonster. Dieses Monster darf laut sein, nerven, toben, grummeln, Chaos machen, sich wehren oder einfach völlig verrückt klingen. Durch die spielerische Distanz („Das Monster macht das – nicht ich!“) entsteht oft überraschend viel Freiheit und Kreativität.

Material

- Synthesizer oder Keyboard mit Soundeffekten
- alternativ: Tablet-/Handy-Apps mit Geräuschen und Filtern
- Lautsprecher
- Papier und Stifte
- optional: Aufnahmegerät oder Handy zum Mitschneiden

1. Willkommen in der Monster-Fabrik

„Heute bauen wir ein Klangmonster. Nicht irgendeins – sondern eins, das wild, frech, böse, chaotisch oder völlig verrückt klingen darf.“

Wichtig ist dabei eine Atmosphäre von Humor und Übertreibung. Je absurder die Klänge, desto besser.

2. Das Monster bekommt eine Stimme

Nun wird ausprobiert: verzerrte Sounds, tiefe Brummgeräusche, schrille Töne, rhythmisches Chaos, Explosionen, Knurren, Sirenen oder Fantasieklänge. Die Teilnehmenden experimentieren frei mit dem Instrument oder den Effekten.

3. Der Monster-Steckbrief

Das Klangmonster bekommt nun eine Persönlichkeit.

Zum Beispiel:

- Name des Monsters
- Lieblingsgeräusch
- Spezialfähigkeit
- Was es hasst
- Was es beschützt
- Wann es auftaucht

4. Erweiterungen

Die Idee lässt sich beliebig erweitern:

- Monster-Duell mit zwei Klangwesen
- Monster-Band oder Monster-Oper
- Aufnahme des Monsters als Audiodatei
- Zeichnen oder Basteln einer Monster-Maske
- Kombination mit Bewegung, Theater oder Kunst

Warum diese Idee spannend ist

Die „Klangmonster-Fabrik“ arbeitet mit etwas, das viele Jugendliche sofort anspricht: Geräusche, Effekte, Übertreibung und kreatives Chaos.

Gerade für Jugendliche, die sich stark verantwortlich fühlen oder ihre eigenen Bedürfnisse zurückstellen, kann das Spiel eine ungewohnte Erfahrung sein: Plötzlich darf etwas laut, unbequem oder unkontrolliert sein.

Gleichzeitig entsteht ein geschützter Raum, in dem Gefühle indirekt sichtbar und hörbar werden können – ohne Druck, „über Probleme reden zu müssen“.

Musik wird dabei nicht nur zum Musizieren genutzt, sondern als Fantasie-, Ausdrucks- und Erlebnisraum.

**Aus dem Buchprojekt
„Die Kraft der Musik in der Jugendlichenpsychotherapie“
von Christian Gessner**

musiktherapie-fuer-jugendliche.de