

# BUTTON DOWN

spielerisch ins eigene Arrangement



# button down

## Mit Knöpfen zur Rhythmussprache

Knöpfe bieten eine gute Möglichkeit, um mit einfachsten Mitteln handelnd ins Spiel zu kommen - und dies im wahrsten Sinne des Wortes. Sie sind handlich, haben einen hohen Aufforderungscharakter, sie glänzen und sind farbig und sind somit prädestiniert, um sie in der Schule einzusetzen.

In zwei Farben je Set symbolisiert eine Farbe den gespielten Ton, die andere die Pause, so dass Rhythmen mit zwei verschiedenen Werten (etwa Viertel und Achtel) dargestellt werden können.

Das Set enthält jeweils 10 Knöpfe, 28mm und jeweils 12 Knöpfe, 14 mm in grün und pink sowie eine 24-seitige Broschüre mit Tipps für den Unterricht.



# Einfache Arrangements

**4**  
**4**



**3**  
**4**



eindeutige Zuordnung der Symbole ermöglicht  
Drauflos-Spiel ohne langwierige Erklärungen



einfaches Material lässt das Spiel mit Vierteln, Achteln  
(Sechzehnteln, Triolen, Halben, Ganzen etc.) zu



für Arrangements in geraden und ungeraden Taktarten  
geeignet



auch zum mehrstimmigen und mehrtaktigem Musizieren  
einsetzbar



# Spielerisch

in das Musizieren mit und nach Notation

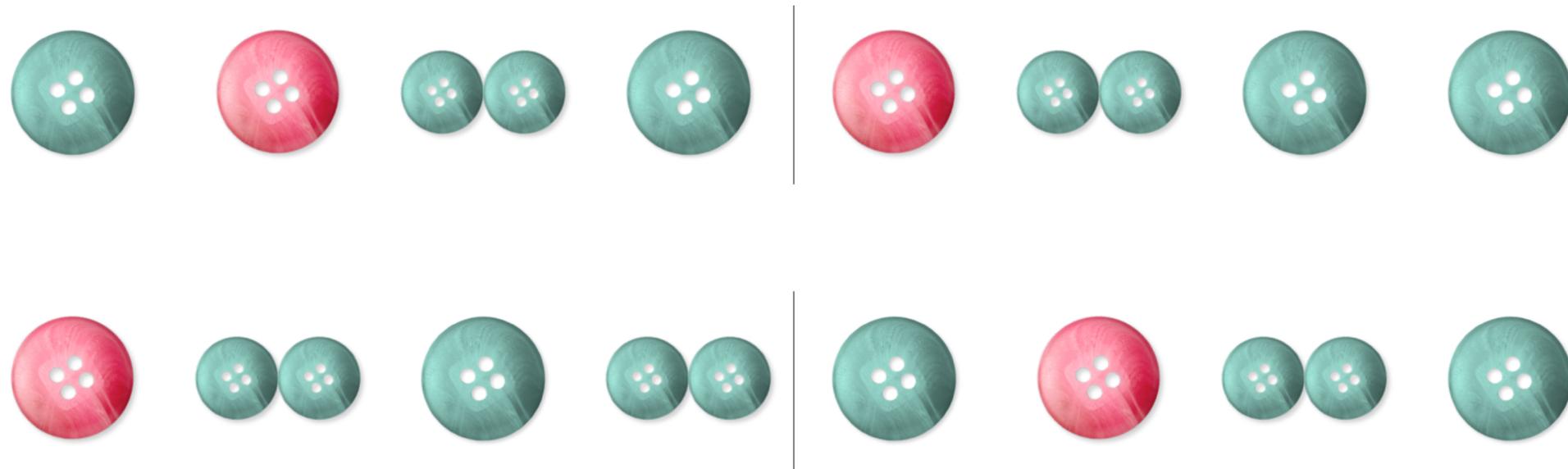


Geben Sie die Knöpfe an die Schüler!  
Lassen Sie selbständig eigene Arrangements erstellen.  
Sorgen Sie für einen der Lerngruppe angemessenen Rahmen, indem  
Sie eine Auswahl an Materialien treffen.

für die freie Arbeit



# mehrstimmig musizieren



# Ergänzend zu den SOUND CARDS

Knöpfe sind prädestiniert, um ein erstes Musizieren mit und nach Vorschrift anzubahnen, da sie als Strukturierungshilfe eingesetzt werden können.

Dabei symbolisieren paarweise gelegte Knöpfe den nächst kleineren Notenwert (in diesem Fall Achtel bzw. Triolen), der große Knopf symbolisiert die Viertel. (1)

Auch Synkopen lassen sich auf diese Art darstellen - ebenso wie Achtelpausen. (2)

Die SOUND CARDS und Knöpfe können hier Gewinn bringend ergänzend eingesetzt werden, da hiermit nebenbei das Erstellen eigener Arrangements und somit Musizieren nach Vorschrift spielerisch gestaltet werden kann.

1

2

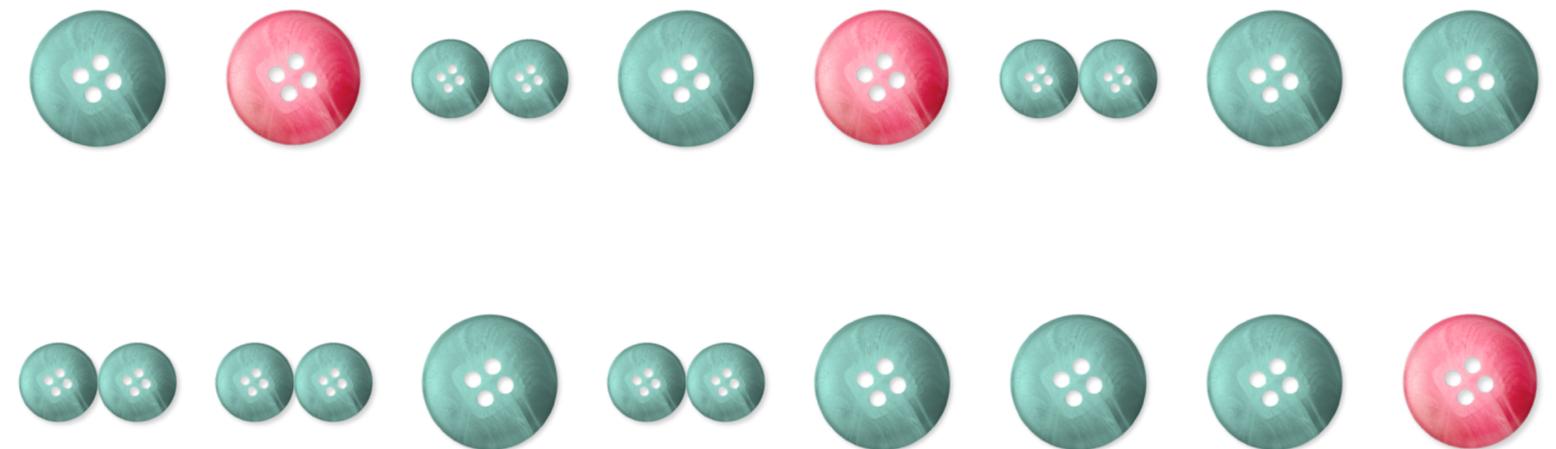
# Der Trick mit dem Break

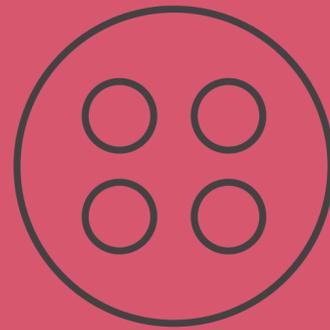
Gerade in mehrstimmigen, von den Schülern selbst entwickelten Arrangements ist es schwer, den Überblick zu behalten und jede Stimme zu kontrollieren.

Oft kann es gewinnbringender sein, dem Musizieren einen größeren Stellenwert vor dem kontrollierten, korrektem Spiel einzuräumen.

Um dennoch dem Vorwurf der Beliebigkeit entgegen zu wirken, hilft ein gezielt eingesetzter Break (etwa nach vier Takten, zwei Wiederholungen etc.).

Der unisono gespielte Break ist somit ein Sammelpunkt für alle. Er wird geübt und kann auf diese Weise der Kontrolle des Gelernten bzw. Gespielten dienen.





# Einsatzmöglichkeiten

- Rhythmussprache nach dem Zufallsprinzip
- Orchestrieren nach spezifischen Vorgaben  
(z.B. nur Klatschen und Schnipsen, zwei Mal Patschen, drei Pausen etc.)
- Fixieren von Kompositionen/  
Arrangements
- Instrumentieren spezieller vorgegebener  
rhythmischer Figuren (z.B. ta titi ps ta | titi titi ta ps)
- Schnelles Erstellen einfacher Stücke -  
vom einfachen Kanon bis zum  
komplexen Arrangement
- für geschlossene und offene  
Aufgabenformate

# Veränderung der Mikrostruktur



Festlegen der Spielrichtung



Änderung der Spielrichtung



Arrangement erweitern



als Kanon spielen



mit Break ergänzen



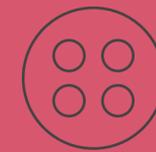
und vieles mehr



# button down



44 Knöpfe (je 10 Knöpfe 28 mm und 12 Knöpfe 14 mm in jeweils zwei Farben)



24-seitige Broschüre mit Tipps für den Unterricht



€ 5,90 zzgl. Porto