# SOUNDCARDS

spielerisch ins eigene Arrangement



# Die SOUNDCARDS zur BodyPercussion

Mit den fünf elementaren Klanggesten-Karten (Schnipsen, Klatschen, Stampfen, Patschen und auf-die-Brust-Klopfen) plus Pausenkarte - jede in achtfacher Ausführung - lassen sich in Sekundenschnelle spielerisch nahezu unendlich viele ein-, oder mehrtaktige Arrangements entwickeln - und das auch mehrstimmig.

Diese Arrangements können am einfachsten aleatorisch, also im Zufallsprinzip, gelegt und nachgespielt werden. Es lassen sich weiterhin gezielt Arrangements entwickeln. Darüber hinaus können die Karten als "Nachschrift" - zum Festhalten von komponierten Ideen benutzt werden.



















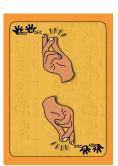
### **Einfaches Arrangieren**

Vier Karten werden gezogen und abgelegt. Arbeitet man im Sitzkreis, sollte der **Anfang** (etwa mit einem Stift) markiert werden. Dabei kann "**aleatorisch**", also nach dem Zufallsprinzip, aber auch "**kompositorisch**", als nachdem ausprobiert wurde, in welcher Reihenfolge die Bausteine am besten klingen (oder am einfachsten zu spielen ist), abgelegt werden.









Klatschen Schnipsen Stampfen



Auf diese Art und Weise können verschiedene Varianten gespielt werden:

- es werden alle Karten benutzt
- es werden nur ausgewählte Karten benutzt
- die Karten werden so gelegt, wie sie gezogen werden
- es wird ein lückenhafter Takt gelegt, der ergänzt werden muss
- die Karten können (begründend) verschoben werden
- zwei (eine, drei etc.) Karten dürfen zurück gelegt und es darf neu gezogen werden
- das Arrangement wird rückwärts gespielt

\_\_\_\_

Das einfache Arrangement lässt sich auf verschiedene Weise verändern

- es werden acht (12, 16, etc.) Karten benutzt
- es wird im 6/8- (3/4, 5/4 etc.) Takt arrangiert
- es müssen genau zwei (eine, drei, vier etc.) Pausen (Klatscher, Stampfer etc.) enthalten sein
- es müssen zwei (drei, vier etc.) gleiche (unterschiedliche) Klanggesten aufeinander folgen

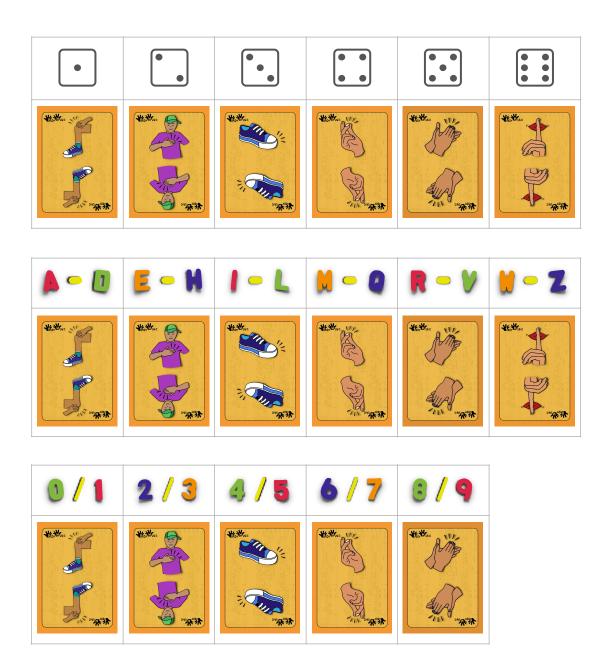




## Spielen

Arrangements lassen sich weiterhin spielerisch erstellen:

- es wird vier (sechs, acht etc.) Mal gewürfelt
- es wird der Name (eines Kindes, der Stadt, eines Musikers etc.) arrangiert
- es wird der Geburtstag (Tag, Monat, Jahr, Geburtstag achtstellig etc.) arrangiert Als Hilfsmittel sind hierfür Magnetbuchstaben und -zahlen gut geeignet.

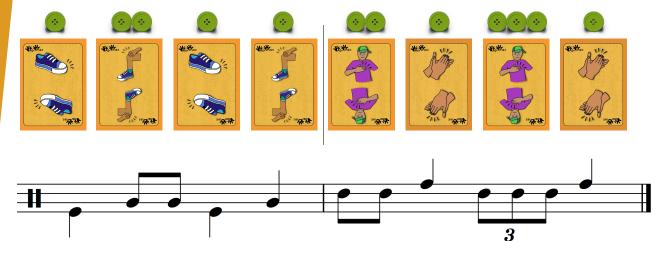






#### **Erweitertes Arrangieren**

Mithilfe von Knöpfen (Münzen, Spielsteinen, Legosteinen, Kastanien, Fimo-Figuren etc.) lassen sich Notenwerte festsetzen. Dabei symbolisiert ein Gegenstand den Notenwert der Zählzeit (in der Regel Viertel oder Achtel); der doppelte Gegenstand steht für den nächst kleineren Wert (in der Regel Achtel). So lassen sich u.a. auch Triolen darstellen.



Klatschen Klopfen Patschen Stampfen

Auf diese Art und Weise kann verschiedentlich variiert werden:

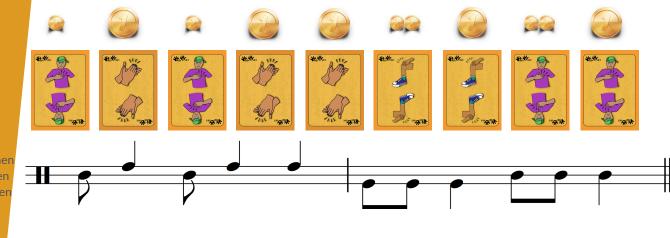
- es wird eine Anzahl von Vierteln (Halben, Achteln etc.) festgesetzt
- es wird eine Anzahl von Achteln (Sechzehnteln, Triolen etc.) festgesetzt
- es wird eine Anzahl von Knöpfen festgelegt
- es wird eine Anzahl von Soundkarten festgelegt
- ein gelegtes Arrangement wird durch bestimmte Rhythmuswerte verändert
- ein vorgegebener Rhythmus wird instrumentiert





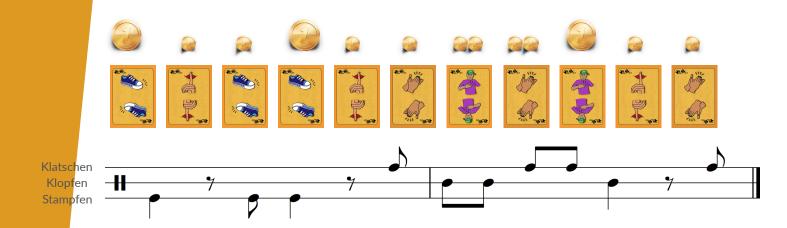
## Komplex: Die Synkope

Durch die Zuhilfenahme von unterschiedlich großen Gegenständen lassen sich Synkopen notieren. Dabei symbolisiert der große Gegenstand den Notenwert der Zählzeit (in der Regel Viertel oder Achtel); der kleine Gegenstand steht für den nächst kleineren Wert (in der Regel Achtel).



Klatschen Klopfen Patschen

Auch Pausen können in dieser Art und Weise notiert werden:

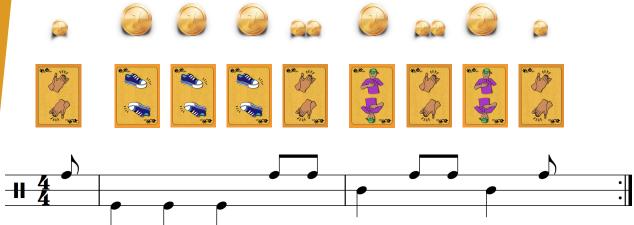






#### **Auftakte**

Dementsprechend lassen sich auch Auftakte auf diese Weise aufschreiben:

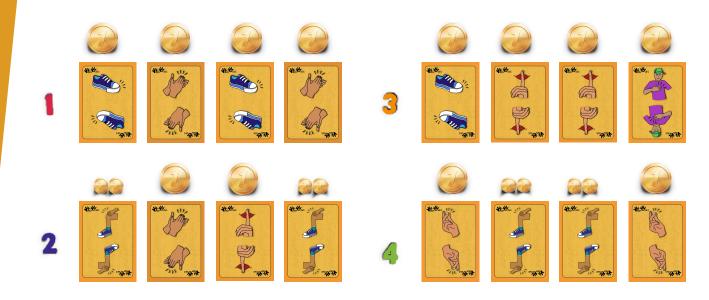


Klatschen Klopfen Stampfen

# Mehrstimmigkeit

#### Mehrstimmige Sätze können

- gleichzeitig gespielt werden
- als Kanon aufgefasst werden (verzögerter Einsatz)
- in unterschiedlichen Richtungen gespielt werden







### Rhythmussprache

Neben Materialien wie Knöpfe, Münzen etc. können weiterhin Kärtchen mit Silben einer Rhythmussprache (in diesem Fall die nach Kodály - zu finden im Downloadbereich) als Differenzierungs- bzw. Visualisierungshilfe eingesetzt werden:



#### **Breaks**

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, korrekten 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.

#### Einen Break kann man

- zu Beginn
- am Ende
- nach drei (vier, fünf etc.) Durchgängen/Wiederholungen
- vor und nach einem Solo (in Form eines Kettenrondos)

#### spielen.







#### Mehrstimmiges Arrangement

In der Gruppenarbeit ist es für einen Lehrer nicht zu leisten, alle gespielten Rhythmen auf Richtigkeit zu kontrollieren.

Darüber hinaus ist es eh fraglich, inwiefern davon auszugehen ist, dass in einer Gruppe von Schülern alle "richtig" spielen. Selbst in der Vierstimmigkeit ist es nur sehr schwer zu überprüfen, bei welchem Schüler ein Lernzuwachs festzustellen ist und wo noch ein Entwicklungsfeld offen lieg..

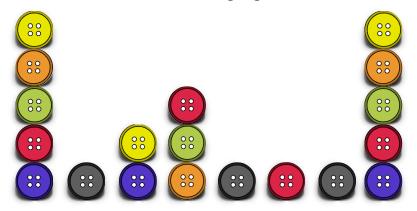
Eine Hilfe kann hierbei der bereits erwähnte Break sein, in welchem alle eine Sequenz unisono spielen. Dabei erstellt jeder Schüler bzw. jede (Klein-) Gruppe erstellt sein eigenes Pattern nach einem der zuvor beschriebenen Prinzipien. Hiernach können unterschiedlichste Abläufe vereinbart werden:

- Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) Break
- Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) vier Mal Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) drei Mal Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) zwei Mal Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) ein Mal Break
- Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) Break Takt(e) des rechten Nachbarn (evtl. mit Wiederholung) - Break - Takt(e) des linken Nachbarn (evtl. mit Wiederholung) - Break
- Break eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) Break -eigene(r) Takt(e) (evtl. mit Wiederholung) Break

Komplexer und anspruchsvoller wird das Arrangement, wenn jeder Schüler bzw. jede (Klein-) Gruppe ein eigenes Pattern nach einem der zuvor beschriebenen Modellen erstellt.

Nun erhält Schüler (bzw. jede Gruppe) erhält eine farbige Markierung (etwa ein Knopf, ein Muggelstein, ein Spielstein, ein Legostein etc.). Zusätzlich wird auch der Break farbig markiert.

Nun wird ein Ablauf (also eine Partitur) festgelegt:



(Erklärung: alle spielen, *Break*, blau und gelb, dann orange, grün und rot, *Break*, nur rot, *Break*, alle spielen - ne nach Vereinbarung ein Mal, zwei Mal etc.)



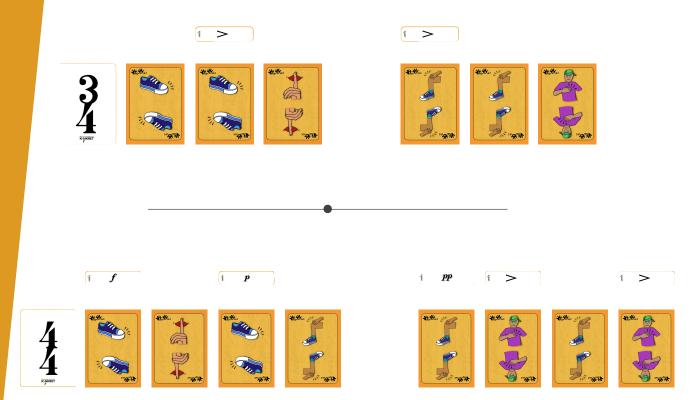


## Veränderungen

Um die Arrangements dynamisch zu gestalten, können zusätzlich die sich im Download-Bereich befindlichen Kärtchen mit Akzenten, Lautstärke- und Taktbezeichnungen verwendet werden.

Gerade der gezielte Einsatz von Akzenten kann ein Arrangement maßgeblich verändern.

Die Lautstärkebezeichnungen können mithilfe der Karten "nebenbei" eingeführt und weiterhin als Fachsprache verwendet werden.





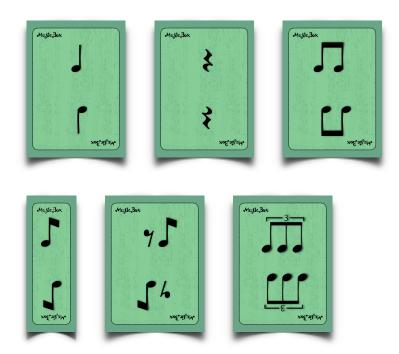
# **SOUNDCARDS**

spielerisch ins eigene Arrangement



# Die SOUNDCARDS zur BodyPercussion

Diese Arrangements können am einfachsten aleatorisch, also im Zufallsprinzip, gelegt und nachgespielt werden. Es lassen sich weiterhin gezielt Arrangements entwickeln. Darüber hinaus können die Karten als "Nachschrift" - zum Festhalten von komponierten Ideen benutzt werden.









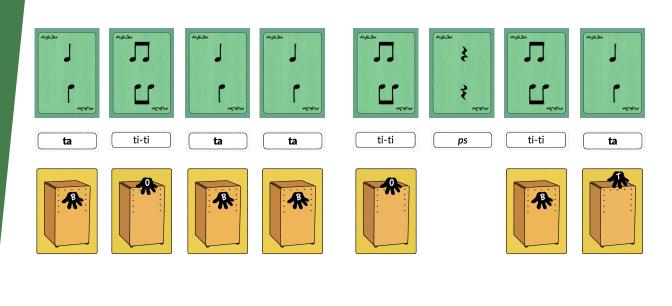
#### Instrumentation

Alle bisherigen Übungen und Spiele lassen sich in der gleichen Art und Weise mit den Rhythmuskarten spielen.

Die bereits erwähnten Kärtchen mit den Silben der Rhythmussprache können in Verbindung mit den Rhythmuskarten als Spiele zum Zuordnen (Silben und Bild) verwendet werden.

Dabei können hier weiterhin Cajon-, Trommel- und Boomwhackers-Karten aus dem Downloadbereich zum Instrumentieren benutzt werden.

Somit können zufällig gewählte oder gezielt komponierte Rhythmusbausteine für das Musizieren im Klassenverband instrumentiert werden.



































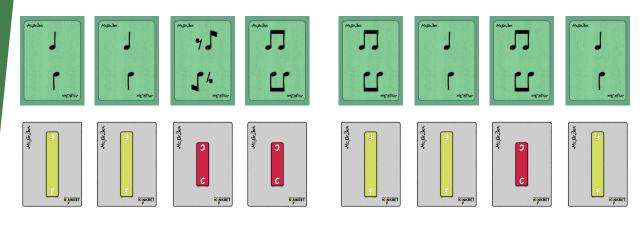


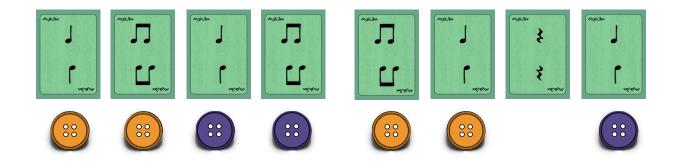




### Boomwhackers

Auch Arrangements für Boomwhackers lassen sich leicht mithilfe der Rhythmuskarten und Zusatzmaterialien (wie z.B. mit den Boomwhackers-Karten im Download-Bereich aber auch mit Lego-, Knet- oder Fimo-Steinen, Magnetbuchstaben oder farbigen Knöpfen, die die entsprechende Röhre, resp. den jeweiligen Ton, repräsentieren) erstellen.







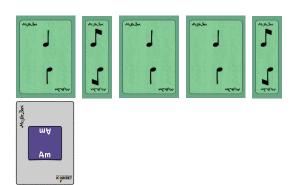


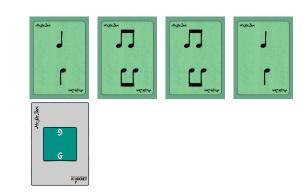
#### Akkorde

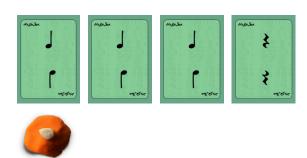
Auch zum Erstellen von Arrangements in der Bandarbeit können die Karten benutzt werden.

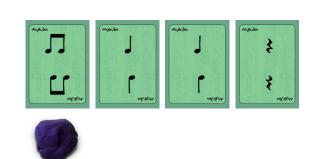
Dazu werden entsprechende Takte bzw. Patterns mit Akkorden ergänzt. Auch hierbei ist das Zurückgreifen auf den Boomwhackers-Farbcode empfehlenswert - die Farbkonvention kann durchaus auch auf Akkorde (z.B. rot = C-Dur, hellgrün = F-Dur usw.) angewandt werden kann.

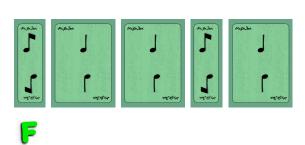
Bei der Arbeit mit farbigem Material kann beispielsweise ein zusätzlicher weißer Stein den Moll-Akkord markieren.

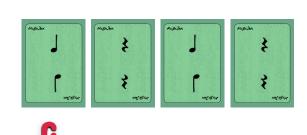
















# SOUNDCARDS

spielerisch ins eigene Arrangement



# Die SOUNDCARDS zur BodyPercussion

Mit den sieben Solmisations-Karten - jede in achtfacher Ausführung - lassen sich in Sekundenschnelle spielerisch nahezu unendlich viele ein-, oder mehrtaktige Arrangements entwickeln - und das auch mehrstimmig.

Diese Arrangements können am einfachsten aleatorisch, also im Zufallsprinzip, gelegt und nachgespielt werden. Es lassen sich weiterhin gezielt Arrangements entwickeln. Darüber hinaus können die Karten als "Nachschrift" - zum Festhalten oder Nachlegen von komponierten Ideen oder gehörten (bzw. audiierten) Melodien benutzt werden.















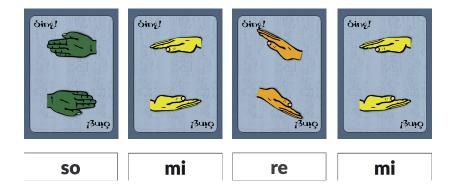




#### Instrumentation

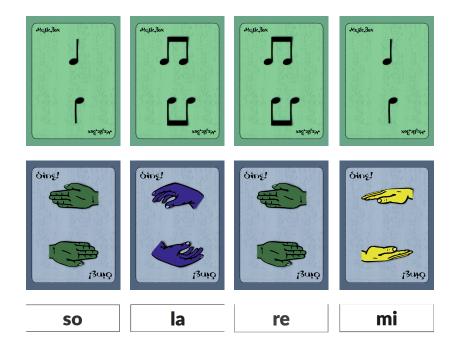
Alle bisherigen Übungen und Spiele lassen sich in der gleichen Art und Weise mit den Solmisationskarten spielen.

Im Download-Bereich finden Sie zusätzlich proportional angepasste Kärtchen mit den Solmisationssilben, welche zur Unterstützung eingesetzt, aber auch als Zuordnungs-Spiel verwendet werden können.



# Rhythmisieren

In Verbindung mit den Rhythmuskarten lassen sich die Solmisationskarten mit Rhythmen versehen. Dabei lässt es sich leicht auf die bereits beschriebenen Techniken bzw. Spielweisen zurückgreifen.







### Notieren

Ein Anordnen der Karten im Tonhöhenverlauf mit markierter "so"-Linie (mit Klebeband auf dem Boden fixiert) bietet zur Orientierung eine weitere Strukturierungshilfe und eine sinnvolle und vorbereitende Übung auf die Anordnung im traditionellen Notenbild.

