

Im Gleichmaß mit schneller Reaktion auf Klänge

Teilnehmende (TN) gehen im Gleichmaß zum Percussionspiel der Lehrperson (LP) Schritte auf freien Wegen durch den Raum. Die LP begleitet das Gehtempo für lange Zeiten immer auf einer unveränderten Klangart (z.B. der hellen Bongotrommel). Plötzlich spielt sie 1 Ton in der Pulschette auf der dunkler klingenden Bongotrommel oder einen sehr hellen Klang auf dem Triangel. (Siehe Beispiel A). Die TN lauschen während des Gehens sehr genau auf jede Klangveränderung und reagieren darauf gleich beim nächsten Schritt wie unten beschrieben.

Hier die Signale am Beispiel A mit 3 Klängen von **Bongos und Triangel**:

- 1) Zur helle Bongotrommel = normale Schritte im Raum
- 2) Wenn ein dunkler Bongotrommelklang ertönt = beim nächsten Schritt 1x lauter aufstampfen
- 3) Wenn ein Triangelklang ertönt = zum nächsten Schritt 2x in die Hände klatschen.



Beispiel B mit 3 Klängen am: **Guiro-Zweitonblock**

- 1) Zum hellen Klopfklang= normale Schritte im Raum
- 2) Wenn ein dunkler Klopfklang ertönt= beim nächsten Schritt 1x lauter aufstampfen
- 3) Wenn ein Ratscher ertönt = zum nächsten Schritt 2x in die Hände klatschen.



Beispiel C mit der **Handtrommel**

- 1) Zum hellen offenen Randklang der Handtrommel= normale Schritte im Raum
- 2) Zum abgedämpften Impuls auf die Mitte des Trommelfells der Handtrommel= beim nächsten Schritt 1x lauter aufstampfen
- 3) Wenn die LP zwischendurch 1x mit den Finger schnipst = zum nächsten Schritt 2x in die Hände klatschen.

