

Spiele mit Senplates

(Alternativ mit einzelnen Klangbausteinen)

Ping-Pong mit Tönen Kreuz +quer mit Blickkontakt

Eine*r beginnt nach der Regel - erst jemanden anschauen- dann dorthin spielen. Alle passen auf, wann sie angeschaut werden! Wie schnell kann das Töne-Spiel sein?

Führen und Folgen

Wenn eine*r gedämpft spielt (Schlägel bleibt auf der Tonplatte „kleben“) tun es alle, wenn eine*r nach dem dem Anspielen des Tones das Senplate auf+ab schwingt: tun es alle, wenn eine*r mit der Rückseite des Schlägels spielt: tun es alle. Wenn eine*r den klingenden Ton mit den Zeigefinger der Haltehand abdämpft: tun es alle. Wenn eine*r ein erkennbares Motiv spielt: Gehen alle mit. Wenn eine*r sein Senplate wie eine Akte unter den Arm klemmt, tun es alle.



Dynamikwellen mit je 3 Tönen erzeugen

- jeder solistisch entscheidet sich für Crescendo oder Decrescendo
- Die Dynamikwellen sollen in einem Bogen von 3 Spieler*innen hintereinander erzeugt werden; also spielt A von pianissimo bis mezzo forte, B von mezzo forte bis forte und C von forte bis forte fortissimo

Hell oder Dunkel?

Alle haben ein Senplate + Schlägel. Reihum spielt jede*r 2x einen Ton. In der 2. Runde heißt es dann: „Spiele Deinen Ton nur dann 3x, wenn Dein Ton heller (höher) ist, als der Ton von Dir.“ Zwischendurch werden die Senplates „gemischt“ und ausgetauscht.

Ein Tonleiterlied mit Senplates als Ton-Ketten Ablauf spielen

C' C' D' D' E' E' F' G' G' A' A' H' H' C''

Lauf die Treppe doch hinauf, Komm zu mir ich warte drauf.

C'' C'' H' H' A' A' G' G' F' F' E' E' D' D' C' C'

Runter laufen geht viel schneller komm Du lieber in den Keller

Tickende Uhr

Alle spielen im Gleichmaß des Rückwärts-Gehens mit - sobald das doppelte Ticken der Uhr von jemandem gespielt wird, machen alle mit und gehen vorwärts.

Leiser Punkte-Teppich und Überraschungen

Die Lehrperson geht um den Kreis und gibt allen ein taktiles Zeichen auf den Rücken. Eine Person hat einen Kreis gespürt - alle anderen bekommen eine Wellenlinie. Wer das Kreiszeichen hat, entscheidet sich, wann er/ sie die Gehaktion um den Kreis herum macht. Zunächst spielen alle sehr leise Töne, die sich zu einem Klangteppich verdichten. Wenn der/ die Auserwählte um den Kreis herumgeht: spielen alle, die C-Dur Töne haben; wenn die der/ die Auserwählte zur Zimmertür und zurück geht: spielen alle, die zur D-Mollgruppe gehören. Wenn der/ die Auserwählte in die Mitte des Kreises geht, spielen nur die, auf die gezeigt wird.

Das Klavier bestimmt den Ton

Zur Klaviermusik gehen alle durch den Raum - Schritte im Takt werden auf abgedämpften Senplates mit der Holzseite des Schlägels leise mitgespielt. Plötzlich stoppt das Klavier - alle belibien stehen und lauschen auf einen einzelnen Ton vom Klavier - wer hat diesen Ton? Testen! Wenn es stimmt: sich auf den Boden setzen. Wer hat beim nächsten Stop den Ton? Spielen bis alle am Boden sitzen.