

Circle Beat A - Bodypercussion

Kurzbeschreibung

Die Methode „Circle Beat A - Bodypercussion“ führt Lernende in mehrstimmiges rhythmisches Spielen ein. Ein live variiertes Beat wird gemeinsam mit Bodypercussion nachgespielt und musikalisch weiterentwickelt. Die Methode ist gut geeignet als Warm-Up.

Eckdaten

- Ziel: mehrstimmige Bodypercussion-Rhythmen in der Gruppe spielen
- Zielgruppe: Grund- und Sekundarstufe I (anpassbar an Alter und Vorerfahrung)
- Sozialform: Plenum
- Zeitbedarf: ca. 10-15 Minuten
- Material: Smartboard/Beamer, Internet (Chrome Music Lab), Tonanlage

Beschreibung

- Beamer mit Tonanlage verbinden
- Chrome Music Lab „Rhythm“ im Smartboard-Internet öffnen und zu den blauen Monstern scrollen (1)
- Beat auf Punkten der untersten Zeile eingeben, Klasse klatscht den entstehenden Rhythmus mit (2)
- Beat live variieren, Klasse folgt in Echtzeit
- Klasse in drei Gruppen einteilen, jeder Gruppe wird eine Zeile zugeordnet
- dreistimmigen Beat aufbauen, Klasse folgt
- Spannungsbogen erzeugen durch Reduzieren, Vereinfachen, Auffüllen, Unisono und Alternieren

Differenzierung und Variation

- direkt mit drei Gruppen statt Einführung in einer Gruppe starten
- je Zeile einen Schwierigkeitsgrad definieren, Lernende ordnen sich selbst ein
- Homophonie, Polyphonie und bewusste Pausen einbauen
- andere Monster für unterschiedliche Taktarten verwenden
- verschiedene Bodypercussion-Elemente wie Stampfen oder Schnipsen einsetzen

Hinweise:

(1) <https://musiclab.chromeexperiments.com/Rhythm/>

(2) Beat wird immer direkt im Smartboardbrowser eingegeben (wenn dies technisch nicht möglich ist, wird der Beat stattdessen am angeschlossenen Rechner eingegeben).