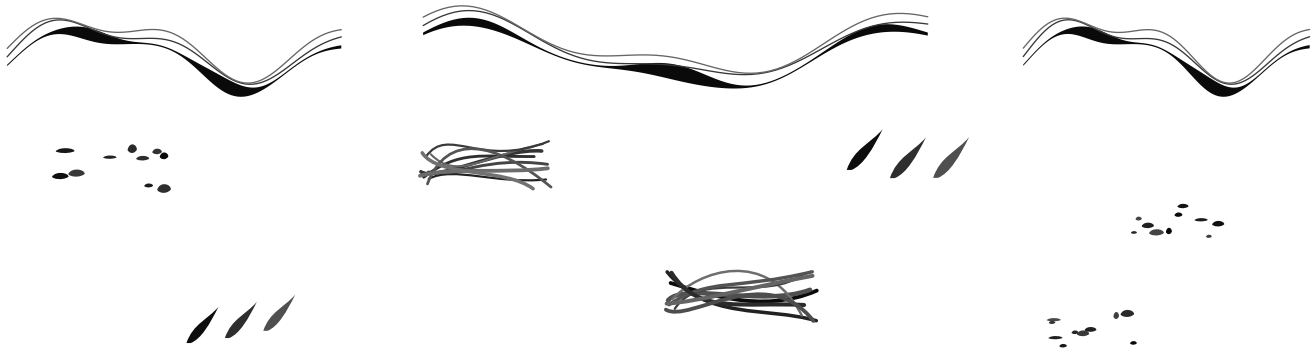
Zeichen zum Klingen bringen

Grafische Notation · UE3

Name _____ Klasse _____ Datum _____

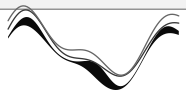
1 · Beschreibt die Zeichenspuren.

Betrachtet die Grafik, ohne zu spielen. Lange Spur: Klang fortsetzen. Lücke: Pause.



2 · Verabredet eure Umsetzung.

Wählt Instrumente und Spielweisen. Legt gemeinsam fest, wie ihr die Grafik haltet und in welcher Richtung ihr sie lest.

Zeichenspur	Instrument / Klangquelle	So spielen wir
		
		
		
		

3 · Spielt und überprüft eure Verabredung.

Spielt etwa 60 Sekunden. Erläutert danach eine Stelle, die ihr beim nächsten Versuch verändern möchtet.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung