Grafische Notation begleiten

Für die Lehrkraft · UE3

Name | Klasse | Datum

Die Verabredung ist entscheidend.

Die offenen Spuren zeigen keine Instrumente. Die Klasse wählt Klangquellen und Spielweisen selbst und prüft ihre Zuordnung im gemeinsamen Spiel.

1 · Erst betrachten, dann verabreden.

Das Blatt austeilen, ohne Instrumente zuzuweisen. Fragen: Was seht ihr? Welche Spuren kehren wieder? Welche Klänge könnten damit spielbar werden? Erst danach die Legende gemeinsam festhalten.

2 · Den fortlaufenden Klang klären.

Die lange Spur steht für einen Klang, der weitergeführt wird. An den beiden sichtbaren Lücken pausiert er. Vereinbart die Leserichtung, die beteiligte Gruppe und die Dauer. Eine gehaltene Klangfläche oder eine gleichmäßig fortgesetzte Spielbewegung sind möglich.

3 · Weitere Eigenschaften offen verabreden.

Ob Verdichtung, Höhe oder Strichstärke eine Bedeutung erhalten, entscheidet die Klasse. Eine Bewegung im Bild muss nicht automatisch Tonhöhe oder Lautstärke bedeuten. Lieber wenige verständliche Regeln als viele ungesicherte Zuordnungen.

4 · Spielen, vergleichen, verändern.

Instrumentengruppen aufstellen, Notenständer nutzen und etwa 60 Sekunden unter dem Dirigat der Lehrkraft spielen. Danach eine klare und eine unklare Stelle benennen. Eine Änderung vereinbaren und dieselbe Grafik erneut spielen.

Mögliche Hilfe nach eigenen Versuchen: Eine Gruppe hält einen Klang, eine andere spielt kurze Ereignisse. Das ist ein Erprobungsangebot; die Instrumentenzuordnung wird nicht vorgegeben.

© Peter Roth-Westdickenberg · prwestdickenberg.de/bildung