

Grafische Notation: Impulsblatt für Lehrkräfte

Kleinpercussion und Bodypercussion · Vorschläge zum Ausprobieren, keine Musterlösung

Didaktischer Kern: Die Gruppe wählt frei, legt aber verbindlich fest. Pro Zeichen wird eine Klangquelle und eine genaue Spielweise vereinbart. Die Beispiele helfen beim Finden, die fertige Legende gehört den Schüler:innen.

Zeichen	Was es bedeuten könnte	Kleinpercussion: Instrument und Spielweise	Bodypercussion / ohne Instrument
	offener, schwebender oder nachklingender Klang	- Triangel: einmal anschlagen, frei ausklingen lassen - Becken/Fingercymbals: leichter Anschlag, Klang stehen lassen - Schellenring: einmal anstoßen, Nachklang nicht stoppen - Ocean Drum/Rahmentrommel: langsam kreisen lassen	- Handflächen reiben, als Klangfläche halten - mit offenem Mund hauchen, ohne Stimme - Finger über die Handfläche kreisen lassen
	kurzer Impuls; Größe kann Lautstärke oder Dauer steuern	- Handtrommel: ein Schlag mit flacher Hand - Woodblock: ein klarer Schlag mit Schlägel - Claves: einmal kurz zusammenschlagen - Egg Shaker: ein einzelner kurzer Schüttelimpuls	- einmal auf Oberschenkel patschen - einmal klatschen - einmal mit zwei Fingern schnipsen oder tippen
	spitzer, markanter oder energischer Klang	- Claves: harter, kurzer Schlag - Cowbell: einmal kräftig anschlagen - Tamburin: kurzer Akzent mit der Faust - Holzblock: Akzent mit deutlichem Anfang	- scharfer Klatscher - Brustkorb leicht antippen als Akzent - Fußstampfer als klarer Punkt im Ablauf
	heller Klang mit deutlichem Ende oder gedämpfter Resonanz	- Triangel: anschlagen und sofort dämpfen - Becken: anschlagen, mit Hand stoppen - Fingerzimbeln: anschlagen, kurz danach greifen - Metallophonstab: Ton anschlagen und abdämpfen	- leiser Fingerklatscher - Fingerspitzen in die andere Hand tippen - kurz pfeifen oder hauchen und abrupt stoppen
	dreiteilige Figur, Wiederholung oder drei Einzelereignisse	- Shaker: drei getrennte Schüttelbewegungen - Guiro: drei kurze Kratzbewegungen - Handtrommel: drei Schläge mit gleichmäßigem Abstand - Claves: drei klare Holzimpulse	- dreimal auf die Oberschenkel patschen - Klatsch - Brust - Klatsch - dreimal mit den Fingern schnipsen oder tippen
	Bewegung, Steigerung, Rutsch- oder Streifklang	- Guiro: ein langer Strich von unten nach oben gedacht - Cabasa: eine durchgehende Rollbewegung - Shaker: langsam lauter oder schneller werden - Rahmentrommel: mit Fingern über das Fell streichen	- Hand über bekleideten Oberschenkel streichen - vom leisen Reiben zum kräftigen Klatschen steigern - mit der Stimme ein kurzes Glissando auf einem Laut
	zwei parallele Klänge, zwei Schichten oder gleichzeitiges Spiel	- zwei Shaker: gleichzeitig gleichmäßig schütteln - zwei Claves-Paare: parallel je zwei Schläge - Tamburin und Trommel: gleichzeitig halten oder pulsieren - Rassel und Guiro: zwei ruhige Klangflächen übereinander	- zwei Personen reiben gleichzeitig die Hände - eine Person klatscht, eine patscht denselben Puls - zwei Gruppen halten zwei verschiedene Körperklänge

Größenregel

Einfach und tragfähig: Je größer das Zeichen, desto lauter wird derselbe Klang. Alternative: Je größer das Zeichen, desto länger dauert der Klang. Nur eine Regel wählen. Bei kurzen Klängen vorher klären, ob Wiederholung oder Nachklang gemeint ist. Bei Linien zählt die Länge, nicht die Strichdicke.

Experimentelle Impulse

Cage: Klangquellen oder Spielweisen auslösen, danach verbindlich spielen. **Cardew:** Zwei Gruppen entwickeln verschiedene Legenden zur selben Grafik und vergleichen, was hörbar wird. **Schafer:** Erst Klänge sammeln und beschreiben, dann Symbole zuordnen. **Oliveros:** Eine zweite Fassung spielen, in der nach jedem Klang bewusst in die Pause gehört wird.