

6. Trommelmusik



Ziele

- Grafische Notation von unterschiedlichen Trommelklängen kennenlernen und spielen
- Mit den grafischen Zeichen ein Muster legen und dieses mit den Trommeln umsetzen

Material

- Karten mit grafischen Notationen
- Grosse Karten mit vorbereiteten Mustern
- 4 Trommeln
- Evtl. Aufnahmegerät
- Leere Karten

Bezug zum LP21

Fachbereich/ Kompetenzbereich

MA: Zahl und Variable

BS: Darstellen und Tanzen

MU: Musizieren/ Praxis des Musikalischen Wissens

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik

Fantasie und Kreativität

6. Trommelmusik



Ablauf

- Einzelne Karten auslegen und grafische Notationen auf der Trommel umsetzen
- Karte wählen und das Muster/ den Ablauf spielen
- Zu zweit oder in Kleingruppen ein eigenes Muster legen und dieses spielen

Varianten

Einfacher:

- Eine vorgegebene Anzahl Karten legen
- Weniger Karten legen

Schwieriger:

- Verschiedene Vorgaben machen (z.B. jede Karte muss mindestens 2x vorkommen/ am Anfang und am Schluss muss dieselbe Karte liegen/ mindestens 2 Karten müssen 2x vorkommen/ das Muster muss regelmässig sein, etc.)
- Auf leere Karten eigene grafische Notationen schreiben und diese im Muster einbauen

6. Trommelmusik



Weiterführende Ideen

- Jemand spielt vor, die anderen legen das Muster dazu
- Einen besonderen Schluss erfinden (Pose, Trommeln umdrehen, etwas rufen, ein besonderer Schlag...)
- Alle entstandenen Trommelmusiken zu einem grossen Trommelstück zusammenfügen. Dabei kann eines der vorbereiteten Muster als "Tutti"-Teil (A) eingebaut werden, alle anderen als Soli (B, C, D, E...)
Möglicher Ablauf (Rondo): A – B – A – C – A – D – A – E – ...A.
- Musik aufnehmen und anhören (z.B. mit Tiptoi Stift)