

Anzahl der Spiele

10 bis 15

Material/ Instrumente

Gebrauchte Materialien und Gegenstände und Eintoninstrumente, wie präparierte Plasteflaschen, Orgelpfeifen, Pfeifen, Flöten u.a.

Besonderheiten

Da manche Geräusche sehr leise sind, ist eine Abnahme mit Mikrofonen sehr zu empfehlen. Dabei können mehrere (bis 3) Spieler jeweils ein Mikrofon benutzen.

Vorbereitung

Aufgabe ist es, vergessene Gegenstände und Materialien zu suchen und aus diesen interessante Geräusche zu entlocken. Es können Abfallmaterialien, nicht mehr verwendete Alltagsgegenstände, Fundstücke und Verpackungsmaterialien sein. Jeder Spieler sollte sich ein Material suchen.

Alternativ - Die Liste der Gruppe Atonor Gymnasium Brandis:

Stimme 1	Christian dreht CDs oder DVDs auf dem Tisch = summende Geräusche
Stimme 2	Sebastian schüttelt eine mit allerlei Gegenständen gefüllte Plastetüte
Stimme 3	Susi streicht über ein Drahtgewirr
Stimme 4	Louise benutzt kaputte Klettverschlüsse
Stimme 5	Lydia knippt Luftpolsterumschläge
Stimme 6	Lisa spielt mit einer Perlenkette
Stimme 7	Max putzt sein ausrangiertes Skateboard
Stimme 8	Tim benutzt Plastebecher
Stimme 9	Jona bringt ein Drahtgitter zum Klingeln
Stimme 10	Therese rollt Batterien auf dem Tisch hin und her
Stimme 11	Toni reibt 2 alte Schleifscheiben aneinander
Stimme 12	Tillmann spannt Mausefallen und lässt diese dann zuschnappen
Stimme 13	Julia schlägt einen alten Koffer auf und zu
Stimme 14	Ben bringt alte Eisenwinkel zum Klingeln
Stimme 15	Romy schmeißt Eisenketten auf den Tisch

Beschreibung

Die Partitur zeigt Ereignisse an. Dabei soll keiner dirigieren. Man schaut auch auf die anderen Stimmen, um seinen Einsatz zu finden. Es ist nicht nötig, den Takt zu klopfen. An manchen Stellen sollten Einsätze von einzelnen Spielern gegeben werden, um eine Genauigkeit im Zusammenspiel zu erreichen. Dem farbigen „Balken“ folgend versucht man, entsprechende Geräusche und Klänge aus den Materialien zu entlocken.

Hinweise zur Partitur:

Stimme 1 sollte ein leises durchgehendes Geräusch oder einen Klang erzeugen. Stimme 1 wird oft als Kontinuum eingesetzt

Stimme 15 soll sehr prägnant und akzentuiert sein (einzelne Schläge) - diese Stimme wird als Zeichen für Ereignisse genutzt.

Sollten Stimmen weggelassen werden, dann zuerst Stimmen in der Mitte, z.B. Stimme 6,7,8 usw.

Takt 1 bis Takt 10 Alle benutzen die Gebrauchsgegenstände

Takt 10 bis Takt 22.3 Alle außer Stimme 1 und Stimme 15 benutzen die Töne (bei durchgehendem Balken, permanent Töne erzeugen, bei Pfeifen o.ä. immer wieder neu anblasen)

Die kurzen Akzente ab Takt 19 werden nicht abgezählt, sondern individuell gesetzt

Takt 22.3 bis Takt 25 Alle benutzen die Gebrauchsgegenstände

Takt 25 bis Takt 28.3 Alle benutzen die Töne, auch Stimme 1 und 15

Am Ende bleibt Stimme 1 mit dem Gebrauchsgegenstand übrig

Alle Spieler sitzen hinter einer langen Tafel (Aneinanderreihung von Schultischen z.B.). Immer wenn ein Spieler agiert, hat er aufzustehen. Bei einer Pause setzt er sich wieder hin. Infolgedessen ist von Takt 19 bis 22.3 ein ständiges Auf und Nieder das Ergebnis, wobei am Ende Spieler 1 allein übrig bleibt.

Also: **Aktion = Aufstehen, Pause = Hinsetzen**

1 2 3 4 2 2 3 4 3 2 3 4 2 3 4 5 2 3 4 5 2 3 4 6 2 3 4 7 2 3 4 7 2 3 4 8 2 3 4 8 2 3 4 9 2 3 4 10 2 3 4 10 2 3 4 11 2 3 4 12 2 3 4 13 2 3 4 14 2 3 4 15 2



