

Body percussion Arrangement Nr. 2

Partitur

"Rock" aus Body percussion

Andreas Horwath

Rock - Andante $\text{♩} = 84$

Clatschen

Klopfen 1

Klopfen 2

Stampfen

Hände klatschen

Fußstampfen beidbeinig

f

5 Hände klatschen

Finger schnippen

f

mf

9

Bauch

Bauch

Finger schnippen

p *f* *pp* *f*



Notation

13

Mit der Hand schlagen auf

Fußstampfen Hände klatschen Brust Bauch Oberschenkel Finger schnippen Finger ploppen im Mund

Fußstampfen beidbeinig Zunge schnalzen

Body percussion Tipps

1. Hab' Spaß mit Body percussion und lächle beim "Spielen".
2. Probiere bei jedem Schlag/Ton verschiedene Lautstärkevarianten aus: normal, sehr laut, laut, leise. Beobachte, durch welche Änderung du welches Ergebnis erzielst.
3. Probiere bei jedem Schlag/Ton aus, wie sich der Klang verändern lässt. Z. B. Klatschen: Hände parallel, um 45° oder 90° gedreht, im Wechsel linke Hand/rechte Hand oben, Hände flach, leicht gewölbt, Finger zusammen/auseinander, ganze Hand aufeinanderschlagen, nur mit Fingern in Handfläche, schlagen und, und, und.
4. Überlegt euch stimmweise, mit welcher Hand ein Rhythmus begonnen wird und tragt es in eure Noten ein. Die Streicher im Sinfonieorchester machen es auch so und sprechen ab, wann der Bogen nach oben und wann er nach unten bewegt wird.
5. Überlege dir Choreographien für Rhythmen: Klatschen vor der Brust, abwechselnd vor die linke/rechte Schulter, über dem Kopf (ermuntert auch das Publikum mitzuklatschen); beim Stampfen vor- und zurücklaufen und, und, und.
6. Übt Body percussion in kleinen Gruppen: zu viert und jede Stimme einmal besetzt, oder zu acht und jede Stimme doppelt besetzt. Denkt euch Kombinationen aus, in denen Stimmen in unterschiedlicher Anzahl besetzt sind. Wie klingt das?
7. Überlegt, wo ein Solo eingebaut werden kann. Entweder "spielt" jemand die Stimme ganz allein oder er denkt sich einen eigenen Rhythmus aus und improvisiert mit diesem Rhythmus.
8. Verändere das Tempo bei einem Rhythmus. Wie schnell kannst du ihn noch spielen? Und wie langsam, ohne dass er unrhythmisch wird?