



Improvisieren mit dem "Klanghandschuh"

Unterrichtsbeispiel www.MusiKinderSchule.ch

Die App [GyroSynth](#) ist eine Art Klanghandschuh, mit dem Schülerinnen und Schüler Klänge durch Bewegung steuern. Sie kontrollieren musikalische Parameter wie Lautstärke, Tonhöhe oder Effekte durch Dreh- und Kippbewegungen.

Die Schülerinnen und Schüler improvisieren und musizieren mit dem Mobilgerät zu vorproduzierten Playbacks. Bild- und Aufgabenkarten leiten die Lernenden im musikalischen Gestaltungsprozess.

Einstellungen in der App

Grundeinstellungen

Auswählen der Scale (3)



1	Control Mode	Die erste Option ist voreingestellt. Den Modus mit dem Knopf rechts wechseln.
2	Synth	Gewünschten Klang einstellen.

3	Scale	Die Töne anklicken (blau), welche erklingen sollen (Scale). In diesem Beispiel wählen wir die Töne der Pentatonik (c, d, e, g, a). Weitere Skalen siehe unten.
4	Base Octave	Tonhöhe der Scale wählen. 1: tief, 2: mittel, 3: hoch
5	Num Octaves	Anzahl der Oktaven wählen, in welchen die Scale gespielt werden soll.
6	Left Hand	Für Linkshänder diesen Button aktivieren.

Steuern und kontrollieren der Klänge

Die Lautstärke wird durch Kippen und die Tonhöhe durch Drehen des Smartphones gesteuert. Siehe Video.

Methodische Hinweise

Bildkarten

Bildkarten leiten die Schülerinnen und Schüler an, mit dem Smartphone als "Klanghandschuh" zu experimentieren. Anschliessend entwickeln sie eine musikalische Geschichte.

Aufgabenkarten

Aufgabenkarten führen die Schülerinnen und Schüler in drei Phasen zu einer Aufführung mit dem Smartphone als Klanghandschuh.

1. Exploration
 - Suche den höchsten und den tiefsten Ton.
 - Spiele leise und laute Töne.
 - Bewege das Smartphone nach oben und nach unten. Höre gut zu: Was passiert mit dem Klang?
2. Improvisation

Der Audiotrack [Popkadenz 1564](#) bildet die harmonische Grundlage. Wichtig ist, dass das Playback und die Improvisation entweder mit Kopfhörern oder mit Lautsprechern angehört oder abgespielt werden. Für das Playback ein separates Gerät verwenden.

- Spiele Töne, welche in deinen Ohren gut zum Playback passen.
 - Suche zwei Töne, die gut passen und wiederhole diese.
 - Spiele ein Muster, das dir gefällt und wiederhole es.
3. Komposition / Gestaltung
 - Plane die Aufführung.
 - Beginne mit deinem Stück nach der Einleitung.
 - Versuche ganz leise zu beginnen, werde immer lauter und am Schluss wieder leise.
 - Überlege dir, wo die Aufführung stattfindet und wer zuhört.

Weiterführung

- Die Improvisation / Komposition kann auch von zwei Schülerinnen und Schülern im Dialog (z.B. Frage-Antwort) umgesetzt werden.
- Anstelle der pentatonischen kann auch mit der diatonischen Skala improvisiert werden. Dazu müssen die Töne **f** und **h** zusätzlich ausgewählt werden. Siehe Skalen weiter unten.
- Als Playback kann die [Jazz-Kadenz 251](#) verwendet werden. Die Töne der Bluesskala sind für die Improvisation besonders gut geeignet.

Audiotracks

Die Akkordfolgen können auch auf einem Instrument live gespielt werden. Nachfolgend die harmonische Struktur der Begleitungen.

Kadenz	Stufen	Akkorde in C-Dur
Pop-Kadenz	1564	C-G-Am-F
Jazz-Kadenz	251	Dm7-G7-Cmaj7

Skala / Scale in C für die Improvisation	Töne
Pentatonik	c, d, e, g, a
Diatonik	c, d, e, f, g, a, h
Blues	c, d, dis, e, g, a

Didaktischer Kommentar

"App-Instrumente - Es gibt eine Fülle von Applikationen, die zum Ziel haben, traditionelle Instrumente sowohl in der Spielweise wie auch im Klang zu imitieren. Dies gelingt in der Regel nur unzureichend, da weder das akustische Ergebnis noch das haptische Spielgefühl mit dem Original mithalten können. Nutzt man jedoch die verschiedenen Sensoren der Mobilgeräte, um Klänge bewusst zu steuern und zu gestalten, werden die Mobilgeräte zu innovativen und neuartigen Instrumenten. Bei dieser neuen Art des Musizierens lassen sich beispielsweise Lautstärke, Tonhöhe, Klangfarbe und Effekte durch Drehen, Kippen und Schütteln verändern und modulieren, was besonders die Koordination von Wahrnehmung und Motorik fördert. Das Musizieren mit App-Instrumenten bedingt, wie bei physischen Instrumenten auch, eine intensive Beschäftigung und muss geübt werden."

Seidl, S., & Trittbach, R. (2021). Digital musizieren - Apps ermöglichen vielfältige musikalische Erfahrungen. In: 4bis8 April 2021, Nr. 3. Schulverlag plus AG. Bern.

Infrastruktur und Materialien

- App [GyroSynth](#)
- Kopfhörer oder Lautsprecher
- evtl. Audio-Adapter (z.B. Rockstar 5-Port von Belkin), um verschiedene Audioquellen zu verbinden.

Medien zu diesem Beispiel

Dokumente

[Bildkarten](#)

[Aufgabenkarten](#)

Zuordnungen

[MU.2 | A Akustische Orientierung](#)

[MU.4 | B Instrument als Ausdrucksmittel](#)

[MU.4 | C Instrumentenkunde](#)

[MU.5 | C Musikalische Auftrittskompetenz](#)

Gruppenarbeit

1. Zyklus

2. Zyklus

eine Lektion

Autor/in

Reto Trittbach