Kapitel 9
14 Spielstücke in binären Rhythmen

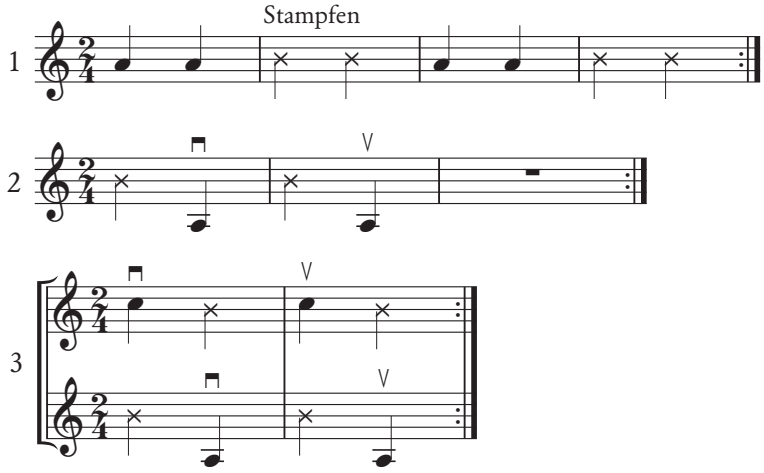
9.1 Hans Stampf

6

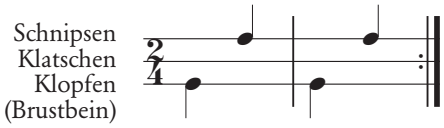
Thema
Verbindung von Instrumentalspiel und Groove-Bewegung (→ Kapitel 4.1, S. 15), mit dem Groove-Gefühl in Kontakt bleiben trotz wechselnder Spielaktionen.

Die vorrangige Aufgabe bei diesem Stück ist es, ein Gespür für den Groove zu entwickeln und jede Aktion mit dem Körper und auf dem Instrument darauf zu beziehen. Auch bei mitgedachten, -gesprochenen oder -gesungenen Tönen, beim Stampfen (Kreuzköpfe) oder beim Pausieren darf dieser Bezug nicht verloren gehen. Pausen sollten durch Abstoppen des Bogens genau auf den Zählzeiten markiert werden. Es kann hilfreich sein, auf die allgemeinen Rhythmusübungen aus den Kapiteln 4 und 7, Seite 15 bzw. 32 zurückzugreifen. Natürlich kann man statt dem Stampfen auch andere perkussive Effekte einsetzen, z. B. Chops, Slaps usw. (→ Kapitel 6.4, S. 29 bzw. 6.8, S. 30).

Übungen
In Übung 1 und Übung 2 wird das Abwechseln von Spielen und Stampfen, in Übung 3 das kontrapunktische Stampfen der Ober- und Unterstimmen geübt.



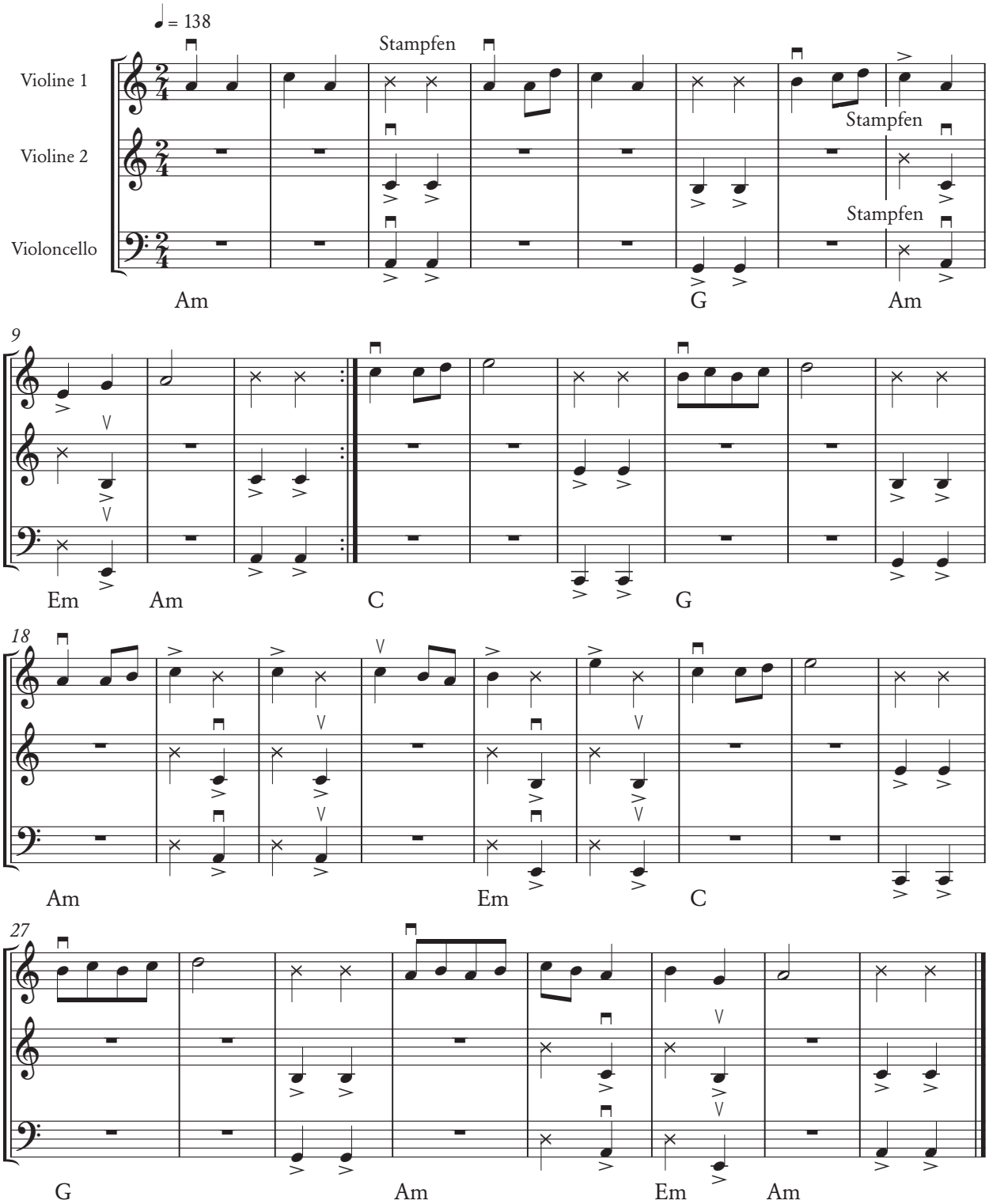
Bodypercussion



Methodische Schritte
1. Eingrooven, den Wechsel von Spielen und Stampfen üben (Übungen 1 und 2).
2. Stampfen und Spielen zweistimmig üben (Übung 3).
3. Gemeinsam die Oberstimme des Stückes bis zum Wiederholungszeichen spielen.
4. Das Stück dreistimmig spielen. Dabei stetig im Groove-Gefühl bleiben, auch bei wechselnden Aktionen.
5. In der Oberstimme wird genau dann gestampft, wenn die beiden unteren Stimmen Töne spielen. An zwei Stellen gibt es Ausnahmen. Die Schüler die Ausnahmen finden lassen.

Hans Stampf

Mike Rutledge



© 2009 by Breitkopf & Härtel, Wiesbaden