

# RHYTHMUS IM KREIS

## KURZBESCHRIEB

Eine Bodypercussion wird im Kreis weitergegeben, wobei jeder Spieler immer nur einen Bewegungsteil der Bodypercussion ausführt. Wer's verbockt, fällt raus! Das Spiel trainiert das Rhythmusgefühl, so wie die Klang- und Gruppenwahrnehmung. (Quelle: Daniel Gygax)

## MATERIAL / INFRASTRUKTUR

Platz für Steh-/Sitzkreis

## VORBEREITUNG

Keine Vorbereitung erforderlich

## SPIELABLAUF

Die Spieler setzen oder stellen sich in einen Kreis. Der Spielleiter gibt eine Bodypercussion vor, welche einen bis zwei Takte lang dauert. Die Bodypercussion wird nun im Kreis weitergegeben, wobei jeder Spieler nur einen Bewegungsteil ausführt. Besteht die Bodypercussion z.B. aus «Patsch, Klatsch, Schnipps, Klatsch» führt Spieler 1 «Patsch» aus, Spieler 2 «Klatsch», Spieler 3 «Schnipps» und so weiter. Wer einen Fehler macht, fällt raus.

## ANMERKUNGEN

Um den Puls innerhalb der Bodypercussion beizubehalten, kann es helfen ein Metronom im Hintergrund laufen zu lassen oder mit allen zusammen jeweils laut auf vier zu zählen.

## ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN/SCHWIERIGKEITSANPASSUNG

- Je länger die Bodypercussion, desto schwieriger.
- Der Schwierigkeitsgrad des Rhythmus selber oder der Bewegungen wird variiert.
- Die Taktart der Bodypercussion wird verändert.
- Das Tempo wird gesteigert.
- Es werden zwei Bodypercussions nacheinander (in dieselbe Richtung des Kreises) weitergegeben.