

# Vorwort

---

Mit der Stimme Musik im Augenblick zu erfinden ist faszinierend und scheint doch für viele Sängerinnen und Sänger besonders schwierig. Aus meiner Sicht ist das Improvisieren jedoch eine grundlegend menschliche Fähigkeit, die wiederentdeckt und trainiert werden kann.

Das Buch fasst meine Erfahrungen als Lehrer und Leiter von künstlerisch-performativen Prozessen zusammen. Dabei ist mir besonders der Zusammenhang von Spiel- und Improvisationsfreude wichtig. Und genau diesen Aspekt möchte ich in diesem Buch hervorheben. Die hier enthaltenen Spiele haben für mich die Aufgabe, Freude und Lust am klanglichen Experimentieren zu wecken. Viele Spiele entstanden in der Probenarbeit oder wurden während dieser adaptiert. Spontane Änderungen bereiten mir große Freude und führen zu ungemein überraschenden Resultaten. Das in Beziehung setzen von Spielen und Improvisationskonzepten führt zu unerwarteten Ergebnissen und hat diese Arbeit stets bereichert.

Die Improvisationen sind für mich ein wichtiger Weg zum lebendigen Musizieren. Sie erweitern die alltägliche Probenarbeit, sind Ausgangspunkt für die Entwicklung neuer Musikstücke oder sie faszinieren als lebendige Bühnenperformance das Publikum. Wie auch immer man es dreht und wendet, ich kann mir eine musikalische Arbeit ohne Improvisationen kaum mehr vorstellen.

Meine Faszination und Freude an der Improvisation möchte ich gerne weitergeben und hoffe sehr, dass die vorgestellten Anregungen Ihre eigene musikalische Arbeit bereichern mögen.

Ich wünsche allen, die dieses Buch in Händen halten, dass sie viele neue Dinge entdecken und die Begeisterung an Improvisation weitergeben.

Johannes Steiner, August 2019

# Inhalt

---

<b>Improvisation bei der Arbeit mit Chören und Ensembles</b> .....	6
<b>Grundelemente der Vokalimprovisation</b> .....	8
Bausteine der Vokalimprovisation .....	8
Let's move! – Die Notation der Body Grooves .....	10
Stepping Blocks .....	11
<b>Spiele</b> .....	13
Tempospiele .....	13
Klangspiele .....	16
Szenische Klangspiele .....	24
<b>Improvisationskonzepte</b> .....	26
Fake Songs .....	26
Fakeditonals .....	28
Vocal Trio .....	31
Vocal und Vocussion Vamps .....	32
Vocal Scape .....	34
<b>Spontanicals</b> .....	35
Feenschlaf .....	35
Auf dem Land .....	40
Marketplace .....	44
Plauderflasche .....	48
Stau-genau .....	50

# Grundelemente der Vokalimprovisation

Spontane Einfälle und unerwartete musikalische Wendungen sind unter anderem die Voraussetzungen für lebendig gestaltete Improvisationen. Durch überraschende Ideen werden Improvisationen für den Zuhörer wie auch für den improvisierenden Musiker als besonders „frisch“ und spannend wahrgenommen. Experimentierfreude und Gestaltungslust sind wichtige Faktoren für das Gelingen von Improvisationen. Es gilt der Leitsatz: Beim Improvisieren entstehen stets neue Ideen, alles ist richtig!

## Bausteine der Vokalimprovisation

Die kleinsten Bausteine der Improvisation sind kurze musikalische Phrasen, Klanggesten und tatsächliche Pausen (Phasen der Stille). Mit Klanggesten ist eine als zusammengehörig wahrgenommene Abfolge von Klängen und Pausen gemeint, die nicht im Metrum ausgeführt wird. Alle gewählten Bausteine ergeben eine zusammengehörige Gestalt oder Idee. Sie sind kleine musikalische Sinneinheiten und bilden die Basis für Improvisationskonzepte und -spiele. Die Bausteine der Vokalimprovisation werden durch bestimmte Parameter definiert und geben Orientierung für die Arbeit mit Vokalgruppen.

### 1. Strukturierung der Zeit

Musik ereignet sich immer in der Zeit. Dabei lassen sich drei Formen unterscheiden: Klänge im Metrum, Klänge im freien Tempo (rubato) und Klänge ohne durchgehendes Metrum.

#### Klanggestaltung im Metrum

Diese Form ist die Basis für die Entwicklung von kurzen Patterns, die – wenn sie fortlaufend wiederholt werden – das wichtigste Gestaltungsmittel für Circle Songs oder Circle Grooves sind. Am Beginn wird ein durchgehender Puls etabliert. Dieser wird den Ausführenden entweder mithilfe einfacher Body-Percussion- oder Vocal-Percussion-Elemente oder durch Zählen deutlich gemacht. Dabei kann entweder der Grundschlag (Metrum) oder das kleinste durchgehende Zeitintervall als Basis angenommen werden (siehe dazu auch: *Stepping Blocks*).

Beispiel für ein kurzes Vocal-Pattern mit durchgehender Mikrotime (Achtel)

Vocal Pattern

Dwi ba da di ba dat.

Body Groove

StR StL PGR PGL POR POL PBR PBL

Detailed description: The image shows two staves of music in 4/4 time. The top staff is labeled 'Vocal Pattern' and contains a sequence of eighth notes: Dwi, ba, da, di, ba, dat. The bottom staff is labeled 'Body Groove' and contains a sequence of eighth notes: StR, StL, PGR, PGL, POR, POL, PBR, PBL. The notes are aligned with the vocal syllables above them.

Beispiel für ein kurzes Vocal-Pattern mit durchgehendem Grundschlag

Vocal Pattern

Du du dwi ba dat.

vor vor rück rück

Body Groove

StR StL StR StL

Detailed description: The image shows two staves of music in 4/4 time. The top staff is labeled 'Vocal Pattern' and contains a sequence of quarter notes: Du, du, dwi, ba, dat. The bottom staff is labeled 'Body Groove' and contains a sequence of quarter notes: StR, StL, StR, StL. The notes are aligned with the vocal syllables above them.

## Klanggestaltung im freien Tempo (rubato)

Bekannte Melodien werden aus gestalterischer Perspektive im freien Tempo ausgeführt. Diese Variation eignet sich besonders für kurze Einstiege oder Soli. Beim Singen einer bereits bekannten Melodie kann die musizierende Person das Tempo sehr frei gestalten.

A - ma - zing — grace, how sweet the sound, that —  
 5 saved a — wretch like — me! — I — once was — lost, but  
 11 now I'm found. Was — blind but — now I see. —

## Klanggestaltung ohne durchgehendes Metrum

Diese Form fasst Gestaltungsmöglichkeiten zusammen, die ohne spürbar durchgehendes Metrum musiziert werden. Die dafür verwendeten Klanggesten haben einen klaren Beginn und ein klares Ende und fassen (je nach zeitlicher Ausdehnung) die Schallereignisse als eine klangliche Aussage zusammen.

z z z ts ts      uh      ts      tock      t t t

## 2. Vokale und perkussive Lautbildungen

Bei der Vokalimprovisation sind klingende und perkussive Klangbildungen notwendig, die im Mundraum der Sängerinnen und Sänger erzeugt werden. Je nachdem welche Laute verwendet bzw. wie sie kombiniert werden, können verschiedene Ebenen unterschieden werden.

### Verwendung von Vokalen

Bei dieser Art der Klangerzeugung werden ausschließlich Vokale verwendet. Die musikalischen Phrasen sind gebunden und dicht.

# Spiele

Spiele sind faszinierend und besonders reizvoll. Die Sängerinnen und Sänger erkunden dabei spielerisch die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der vokalen Klanggestaltung. Spiele und Improvisationen weisen viele Ähnlichkeiten auf. Auch Spiele bestehen aus Elementen, die nach festgelegten Regeln eingesetzt werden, fordern Entscheidungen und eröffnen den teilnehmenden Personen konkret beschriebene Freiräume. Der Unterschied zur Improvisation besteht darin, dass Spiele für sich alleine stehen können. Musikalische Improvisationen sollen zu einem ästhetisch wahrgenommenen Klangresultat führen.

Die Aufgaben der hier vorgestellten Spiele sind vielfältig:

- Warm-ups zum Einstieg in die Sequenzen.
- Die Aufmerksamkeit der Sängerinnen und Sänger wird gesteigert.
- Probensequenzen werden aufgelockert.
- Stärken des sozialen Zusammenhaltes.
- Als Teil von Präsentationen einsetzbar.
- Wecken die Spielfreude und besonders die Experimentierfreude beim gemeinsamen Improvisieren.
- Machen ganz einfach Spaß.

Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Nachfolgend werden die Spiele in drei Gruppen – je nach Schwerpunktsetzung – zusammengefasst. Die Grenzen zwischen den zusammengefassten Gruppen sind fließend.

**Tempospiele** sind vorrangig auf schnelle Reaktionen der teilnehmenden Personen ausgerichtet. Sie sind sehr kurz und rasch einsetzbar.

**Klangspiele** konzentrieren sich spielerisch auf Klangexperimente mit der Stimme.

**Szenische Klangspiele** beinhalten zusätzlich szenische Aufgaben und orientieren sich an Formen des Improvisationstheaters, die in den 70er-Jahren u. a. von Keith Johnstone entwickelt und populär wurden.

Die Spiele können variiert und vom Spielleiter an die jeweiligen Situationen angepasst werden. Dadurch werden sie besonders lebendig und frisch wahrgenommen. Eine besondere Herausforderung für die leitende Person ist es, gemeinsam mit der Gruppe Spiele spontan – also „on the fly“ – zu entwickeln.

## Tempospiele

### 1. Dem Klang entlang

<b>Bausteine</b>	Nonsens-Silben
<b>Regeln</b>	Schnelle Weitergabe von gesprochenen Silben.
<b>Entscheidungen</b>	Keine. Rasches Reagieren auf Reize.

#### Ablauf

Die Sängerinnen und Sänger bilden einen Kreis. Der Spielleiter gibt eine Silbe (z. B. „blob“) an die rechts neben ihm stehende Person weiter, diese an die nächste usw. Ziel ist es, die Silbe so schnell wie möglich durch den Kreis wandern zu lassen. Nach einer gewissen Zeit gibt der Spielleiter eine weitere Silbe an seinen linken Nachbarn. Sobald beide Klänge etabliert sind, wird eine Teilnehmerin bzw. ein Teilnehmer zwei Klänge zur gleichen Zeit erhalten.

## 6. 60 Sekunden Wortsalat

<b>Bausteine</b>	Wörter, Silben, Buchstaben, Klangfarben
<b>Regeln</b>	Silben von Wörtern vertauschen, Buchstaben wechseln.
<b>Entscheidungen</b>	Silben und Buchstaben neu auswählen und zusammensetzen, unterschiedliche Klangfarben und Lautstärken wählen.

Alle überlegen sich Begriffe zu einem festgelegten Thema. Diese Aufgabe wird ohne durchgehendes Metrum ausgeführt. Jede Sängerin und jeder Sänger sucht sich gedanklich ein Wort aus. Nun ist eine Minute Zeit, mit diesem Wort sprachlich zu experimentieren, es zu „zerstückeln“, seine Silben zu vertauschen etc. Vorerst sollen nur einzelne Wortteile, Silben oder Buchstaben verwendet und beliebig oft wiederholt werden. Erst gegen Ende wird das gesamte Wort gesprochen. Zu Beginn wird geflüstert, im Laufe der 60 Sekunden die Lautstärke gesteigert, bis am Ende das Wort im *Fortissimo* klingt. Die leitende Person zeigt die Dynamik und die Zeitdauer an.

## Klangspiele

### 1. Liederkette

<b>Bausteine</b>	Liedfragmente (bekannte Lieder, Kinderlieder o. ä.)
<b>Regeln</b>	Assoziatives Reagieren auf ein gehörtes Liedfragment, es muss immer gesungen werden. Keine Pause beim Platzwechsel.
<b>Entscheidungen</b>	Auswahl eines Liedfragments und der nächsten Person.

#### Ablauf

Die Sängerinnen und Sänger bilden einen Kreis. Eine zuvor bestimmte Person singt ein Liedfragment im Loop oder ein ganzes Lied. Nach einer gewissen Zeit wählt diese Person durch Blickkontakt eine zweite Person im Kreis aus und geht auf diese zu. Währenddessen überlegt sich diese ein dazu passendes neues Liedfragment oder Lied. Kommt die erste Person bei der zweiten an, so beginnt die zweite mit ihrem Liedfragment. Nun sucht diese Person Blickkontakt mit einer anderen usw. Das Schrittempo darf nicht zu schnell werden, damit die aufgeforderte Person genügend Zeit zum Finden eines passenden Liedfragmentes hat.

### 2. Die Mitte singt

<b>Bausteine</b>	Liedfragmente oder kurze improvisierte Patterns
<b>Regeln</b>	Das Singen darf nie unterbrochen werden. Nach fünf bis spätestens zehn Sekunden muss ein Sängerwechsel stattfinden.
<b>Entscheidungen</b>	Auswahl eines Liedes oder kurzen Patterns.

#### Ablauf

Die Sängerinnen und Sänger bilden einen großen Kreis. Eine Person (ev. die leitende Person) steht in der Mitte und beginnt zu singen. Nach kurzer Zeit begibt sich eine weitere Person in die Mitte und singt ein neues Pattern oder Liedfragment. Die erste Person geht wieder zurück in den Kreis. Der Impuls zum Wechseln kann auf zwei Arten stattfinden: Die Person in der Mitte geht „aktiv“ in den Kreis zurück, dann muss eine andere sofort die Position in der Mitte übernehmen. Andernfalls geht eine Person aus dem Kreis „aktiv“ in die Mitte, dann muss die singende Person in der Mitte wieder zurück in den Kreis.

# Szenische Klangspiele

## 1. Witze erzählen – Couplet singen

<b>Bausteine</b>	Nonsense-Silben bzw. Nonsense-Text
<b>Regeln</b>	Person A spricht den ersten Satz mit Nonsense-Silben, Person B den zweiten, Person C eine Konklusion, anschließend reagieren alle.
<b>Entscheidungen</b>	Nonsense-Sprache, Melodie und Sprachklang

### Ablauf

Die Sängerinnen und Sänger bilden einen Kreis. Person A dreht sich nach rechts und beginnt mit Nonsense-Silben den ersten Satz eines fiktiven Witzes zu sprechen. Person B dreht sich nach rechts und spricht einen weiteren Satz zu Person C. Diese erzählt die Pointe, worauf die gesamte Gruppe lacht. Daraufhin beginnt die nächste Person mit einem weiteren Witz usw. Dabei soll eine Art Rhythmus entstehen: Satz eins, Satz zwei, Pointe und Lachen.

### Variation

Das Ganze kann auch mit fiktiven Couplet-Teilen gesungen werden, wobei der Ablauf beibehalten wird.

## 2. Radioswitch

<b>Bausteine</b>	Patterns, Liedfragmente, Vokalklänge
<b>Regeln</b>	Auf ein Zeichen muss die spielende Person den Klang/das Genre etc. wechseln.
<b>Entscheidungen</b>	Auswahl der Klangfolgen.

### Ablauf

Die Sängerinnen und Sänger bilden Paare. Person A imitiert verschiedene Radiosender. Person B schaltet zwischen verschiedenen Kanälen mit einer fiktiven Fernbedienung hin und her, indem sie laut „Switch!“ ruft. Nach drei Minuten gibt die leitende Person das Zeichen, die Aufgaben zu wechseln.

## 3. Multisinging

<b>Bausteine</b>	Lieder und Liedfragmente
<b>Regeln</b>	Eine Person muss mit den jeweiligen Nachbarn gemeinsam ein Lied singen und dabei gleichzeitig deren Körperbewegungen spiegeln.
<b>Entscheidungen</b>	Auswahl der Lieder

### Ablauf

Bei diesem Spiel bilden die Sängerinnen und Sänger Dreiergruppen. Sollte dies nicht möglich sein, müssen die Spielerinnen abwechseln. Person A steht in der Mitte, zwei andere stehen links und rechts vor ihr und bilden damit ein Dreieck. Person B macht mit den Armen langsame und einfache Bewegungen. Person C bewegt langsam die Beine. Person A muss beide Bewegungen gleichzeitig spiegelbildlich imitieren. Person B beginnt mit einem einfachen Lied. Person A singt mit Person B mit, woraufhin Person C mit einem anderen Lied beginnt. Die Aufgabe für Person A besteht nun darin, so gut es geht mit den Personen B oder C mitzusingen und zwischen ihnen hin und her zu wechseln.

# Improvisationskonzepte

Die vorgestellten Modelle orientieren sich an zeitgenössischen Kompositionsprinzipien und Elementen der Konzeptmusik. Diese ungewöhnlichen Zugänge zur Klanggestaltung dienen als Anregung für die Entwicklung von verschiedenen Improvisationskonzepten. Im Unterschied zu den Spielen sind die Konzepte stärker auf Klanggestaltung fokussiert und benötigen mehr Zeit bei der Durchführung.

## Fake Songs

Fake Songs sind improvisierte Songs bzw. Songfragmente. Ausgehend von einer Eingangs-idee entwickelt das Ensemble eine einfache Melodie mit dazu passendem Text. Die einfachste Form besteht aus einer acht-taktigen Strophe mit vier Melodiephrasen. Die erste und dritte Melodiephrase sind identisch, die zweite endet auf einer anderen Tonart und die vierte Phrase wird variiert.

Aufbau im Überblick:

1. Melodiebaustein A
2. Melodiebaustein A' mit neuer Schlusswendung im zweiten Takt
3. Melodiebaustein A
4. Melodiebaustein B

Die leitende Person beginnt mit dem ersten bereits vorbereiteten oder spontan erfundenen Melodiebaustein. Die Phrase besteht zu Beginn nur aus Scat-Silben. Das Vokalensemble lernt die erste Phrase durch die Call & Call-Methode.

Melodiebaustein A



Die leitende Person singt nochmals den ersten Takt, die Gruppe soll nun einen zweiten Melodiebaustein bilden. Den zweiten Takt ergänzen alle Sängerinnen und Sänger zur gleichen Zeit.



Dies wird so oft wiederholt, bis sich die Gruppe auf eine Schlusswendung einigt. Die Leiterin bzw. der Leiter kann diesen Prozess unterstützen, indem eine Wendung durch Mitsingen hervorgehoben wird. Schließlich wird der zweite Melodiebaustein festgelegt.



### Melodiebaustein A'

Dwi ba du da du ba du wa      Dwi ba du da du ba du ba du

Danach wird der erste Melodiebaustein wiederholt.

### Melodiebaustein A

Dwi ba du da du ba du wa

Nun werden die ersten drei Bausteine zusammengefügt. Die Aufgabe der Sängerinnen und Sänger besteht darin, einen passenden vierten Melodiebaustein zu erfinden.

Dwi ba du da du ba du wa      Dwi ba du da du ba du ba du

5 Die Gruppe erfindet eine neue Phrase.

Dwi ba du da du ba du wa

Das Erfinden bzw. Improvisieren der neuen Phrase kann kollektiv im Schutz der Gruppe durchgeführt werden. Das bedeutet, dass alle Sängerinnen und Sänger gleichzeitig – jedoch jeder für sich – eine Phrase erfinden, und die Gruppe sich nach einer kurzen Experimentierphrase auf eine Melodie einigt.

Dwi ba du da du ba du wa      Dwi ba du da du ba du ba du

5 Dwi ba du da du ba du wa      Dwi ba du ba du dwi da ba

Das gesamte Ensemble wiederholt den Fake Song, bis die Melodie von allen sicher gesungen werden kann.

Im nächsten Schritt werden die Scat-Silben durch einen Nonsense-Text ausgetauscht. Dies stellt für Sängerinnen und Sänger oftmals eine große Hürde dar. Um diese rasch zu überwinden, setzt man anstelle der Scat-Silben Bezeichnungen von Gegenständen, die sich im Raum befinden, ein. Hierbei geht es nicht um das Erfinden eines perfekten Textes, sondern darum, den Sängerinnen und Sängern die Scheu vor Textimprovisation zu nehmen. Das Tonmaterial kann hinsichtlich der notwendigen Silben – vor allem rhythmisch – jederzeit verändert und variiert werden.

# Spontanicals

---

„Spontanicals“ verbinden musikalische Improvisation mit szenischer Gestaltung und variieren in ihrer Dauer zwischen fünf und circa 60 Minuten. Spontanicals beinhalten Improvisationsspiele und -konzepte und werden durch szenische Elemente erweitert.

In einem „Skript“ wird die Abfolge der Spiele ebenso wie szenische Anweisungen und die Aufstellung im Raum als Konzept festgelegt. Die leitende Person gibt Zeichen, wann der Wechsel zur nächsten Aufgabe erfolgt. Während der Ausführung eines Spontanicals sollen zusätzliche Erklärungen vermieden werden.

Spontanicals können in verschiedenen Settings, in einer Probensituation, aber auch vor Publikum in einer Aufführungssituation, ausgeführt werden.

## Feenschlaf

### Skript zum Spontanical *Feenschlaf*

- Vocal Scape *Wald* (Seite 34)  
Im Raum verteilt, kleine Gruppen mit unterschiedlichen Klangaufgaben
- Fake Song (Seite 26)  
Bassline (fließender Übergang), beginnt schon in der Vocal Scape  
Einfache Melodie erfinden  
Silben durch Wörter austauschen  
Begleitender Summchor
- Nonsense-Dialog (Seite 24)  
Mit Nonsense-Text, zwei Sängerinnen beginnen mit Nonsense-Texten  
Summchor singt weiter
- Fake Song (Seite 26)
- Vocal Scape *Wald* (Seite 34)  
Fade-out

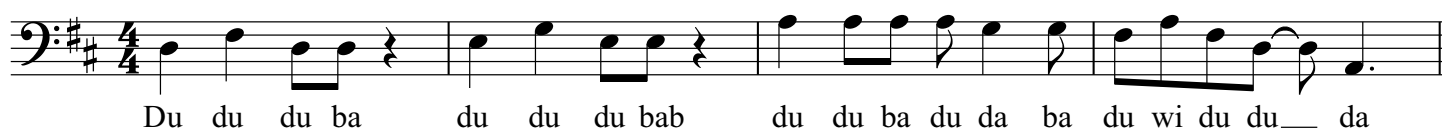
### Beispiel eines möglichen Ablaufs

#### 1. Vocal Scape

Die Sängerinnen und Sänger stehen verteilt im Raum und blicken in unterschiedliche Richtungen. Die leitende Person flüstert den einzelnen Sängerinnen und Sängern nach und nach verschiedene Begriffe wie z. B. Waldtiere, Baum- und Holzgeräusche oder Wind ins Ohr. Diese werden sofort in Klänge umgesetzt. Sobald alle Sängerinnen und Sänger mit ihrer Aufgabe betraut wurden, zeigt die leitende Person durch dynamische Zeichen die Lautstärke an.

## 2. Fake Song

In die entstandene Klangatmosphäre singt die Chorleiterin bzw. der Chorleiter eine kurze Bassphrase.



Du du du ba du du du bab du du ba du da ba du wi du du da

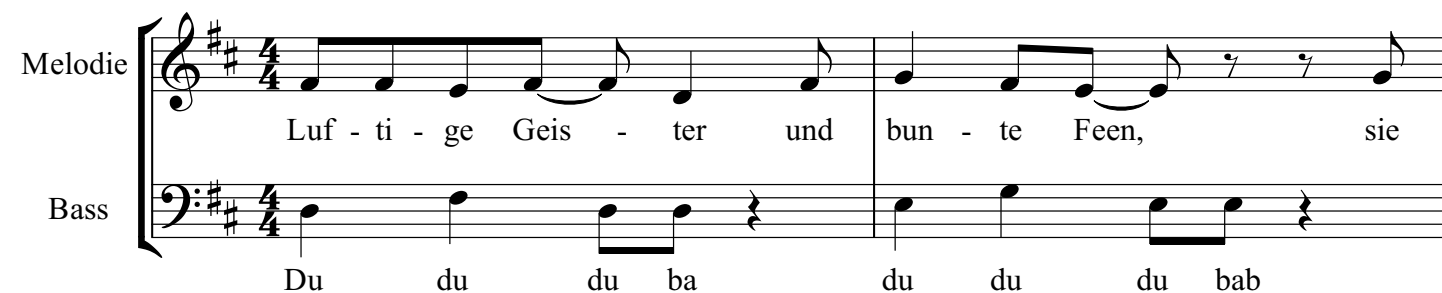
Auf ein Zeichen übernehmen einige Sängerinnen und Sänger das Motiv. Anschließend fügt die leitende Person eine Melodiestimme hinzu.



Di bi da da da ba di bi da di du ba wi bab ba da ba du da dab

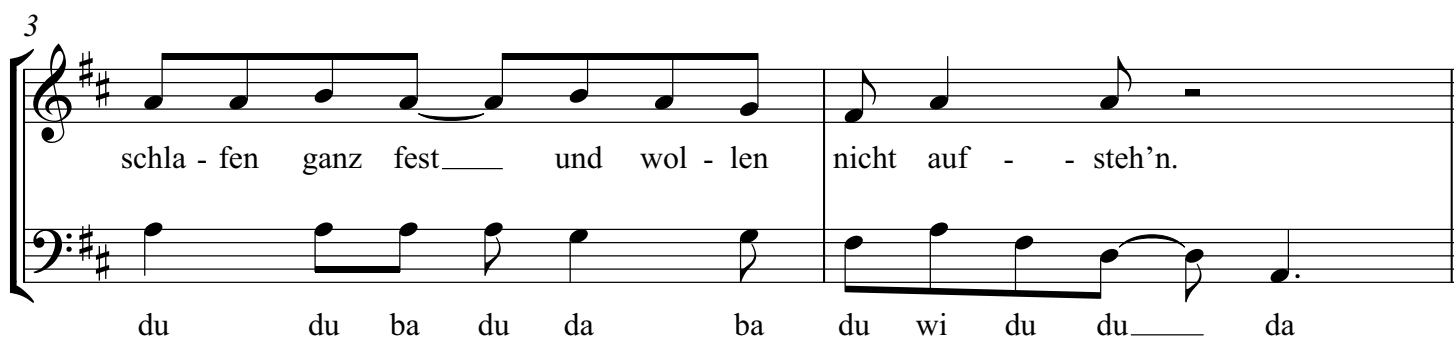
Sie zeigt auf jene Sängerinnen und Sänger, die die Melodie singen sollen. Indem die leitende Person auf die einzelnen Teilnehmer zugeht, hilft sie ihnen, die Melodie rascher zu übernehmen.

Im nächsten Schritt erhalten die Sängerinnen und Sänger der Melodiegruppe den Auftrag, anstelle der Scat-Silben Wörter einzusetzen. Die andere Gruppe wiederholt weiterhin das Bassmotiv. Die Leiterin bzw. der Leiter fasst die verschiedenen Ergebnisse zu einem gemeinsamen Text zusammen.



Melodie Luf - ti - ge Geis - ter und bun - te Feen, sie

Bass Du du du ba du du du bab



3  
Melodie schla - fen ganz fest und wol - len nicht auf - - steh'n.

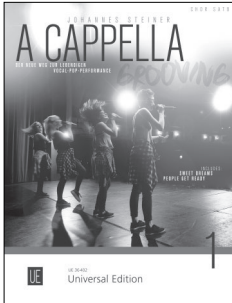
Bass du du ba du da ba du wi du du da

Für den B-Teil des Fake Songs ändert die leitende Person den Rhythmus des Bassmotivs, wobei die Akkordfolge beibehalten wird.



Du du du du du du du du du du du du du du du

# Weitere Werke von Johannes Steiner



## A Cappella Grooving

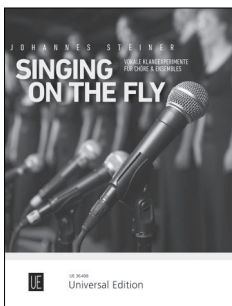
Ein neues Konzept für die lebendige Vocal-Pop-Performance für gemischten Chor SATB, basierend auf Body Grooves, Vocal Percussion und Gesang.

**Band 1** UE 36402 (Arbeitsbuch) • UE 36403 (Chorpartitur)

*Sweet Dreams, People Get Ready, Lass uns doch mal um die Erde dreh'n, Mit einem einz'gen Lächeln, Good Night, My Dear, The Autumn Leaves Are Falling down*

**Band 2** UE 36404 (Arbeitsbuch) • UE 36405 (Chorpartitur)

*Sweet About Me, Haus am See, Another Year is Gone, This City Never Sleeps at Night, Tante Frieda, Es ist erlaubt*

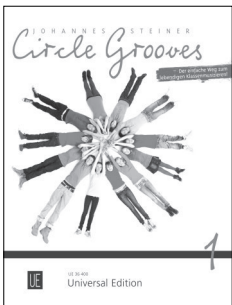


## Singing on the Fly

Vokale Klangexperimente für Chöre & Ensembles

Die neue kreative Arbeitsmethode für Vokalimprovisation

UE 36408



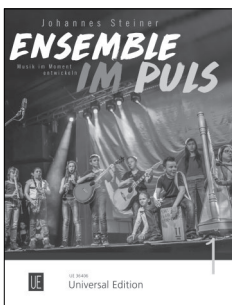
## Circle Grooves

Der einfache Weg zum lebendigen Klassenmusizieren

Gemeinsames Musizieren mit Vocal & Body-Percussion, Boomwhackers, Rhythmus- und Melodieinstrumenten sowie Bewegungssequenzen.

**Band 1** UE 36400

**Band 2** **Rhythm & Blues, Rock, Pop, Funk, Hip-Hop** UE 36401



## Ensemble im Puls

Musik im Moment entwickeln

Für beliebig große Ensembles in unterschiedlichen Besetzungen und Lernniveaus

**Band 1** UE 36406

**Band 2** UE 36407