

MATCH - Arbeitsblätter.

Arbeitsblatt 1:

- 2 TN schattenboxen (zur Erinnerung).
- Ein dritter TN kommt als **Schiedsrichter** mit Percussionsinstrument dazu. Er versucht zunächst (musikalisch) mit den Spieler/innen zu interagieren.
- Beratung über gewisse „Spielregeln“ und Überlegungen zum Ablauf eines „Match“: ob es einen Gewinner geben soll, ein k.o., oder ob alles unentschieden verläuft, ob der Schiedsrichter tötlich werden muss etc. Vorbereitung einer Präsentation.
- Die Präsentation sollte mit einem **Gruppenstandbild** enden.

Arbeitsblatt 2:

- Hört Euch die vier Musikausschnitte (je ca. 1 Minute) an. Wählt *einen* aus und
- erfindet eine kurze Szene (ein „Event“), zu der die Musik (als Begleitmusik) passt. In der Szene sollen zwei Personen (Verkehrsteilnehmer, Kinder, Eltern, Fußballfans usw.) mit einander streiten, reden oder kämpfen und eine dritte Person ist Schlichter, Zuschauer, Polizist.
- Formuliert eine **Rollenkarte** zu jeder der drei Personen:
 - Wie heißt Du, wie alt bist du?
 - Welchen Beruf hast Du? Was sind Deine Hauptbeschäftigung?
 - Hast Du Probleme in Deinem Leben oder geht alles gut?
 - Hast Du Menschen, die Du magst? ...oder solche, die Du hasst?
 - Freust Du Dich auf die kommende Begegnung? Hast Du Befürchtungen?
- Die **Präsentation** der Szene soll mit einer kurzen Rollenvorstellung beginnen und kann aus unterschiedlichen Aktionen bestehen:
 - Die Szene betreten und als Bild einfrieren,
 - Bewegungen ausführen im Slow Motion,
 - aus dem Standbild heraus agieren,
 - sich in charakteristischen Gehhaltungen bewegen...

Arbeitsblatt 3:

- Hört Euch die vier Musikabschnitte hintereinander an. Es spielen zwei Cellisten und ein Schlagzeuger.
- Die Abschnitte haben gemäß Partitur folgende Charakteristika:
 1. **Die Streithähne.** Ein friedliches Ping-Pong-Spiel entartet, ein Schiedsrichter versucht die Streithähne zu beruhigen.
 2. **Spiel und Tanz.** Der Schiedsrichter reguliert das Spiel mit Kastagnetten, die beiden Spieler tanzen und spielen mal miteinander, mal gegeneinander.
 3. **Würfelspiel.** Der Schiedsrichter hat einen Würfelbecher, die Spieler versuchen immer wieder ihr „Ping-Pong“.
 4. **Beruhigung.** Zum Schluss besänftigen sich die Spieler, der Schiedsrichter wirft die Würfel auf das Marimbaphon. Das Ende ist... ?
- Entwickelt zu jedem Abschnitt entweder ein Standbild, eine Gehhaltung, eine Sing- oder Spielhaltung oder eine kurze Spielszene. Nutzt die verschiedenen Methoden für die verschiedenen Abschnitte!
- Übt die Szenen so ein, dass Ihr sie durchgehend (ohne Pausen dazwischen) spielen könnt!

Musik zu Arbeitsblatt 2:



← das ganze Stück



← das Stück mit
kurzen Pausen
zwischen den 4
Teilen

Match/ganz

Match/Pausen

Die 4 Musikpassagen zu Arbeitsblatt 3:



Match1



Match2



Match3



Match 4