

Samenspeel (klap)oefening #1

M. Knappstein

$\text{♩} = 120$

#1 $\frac{4}{4}$ x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#2 $\frac{4}{4}$ 7 x 7 x 7 x 7 x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#3 $\frac{4}{4}$ x 7 x } x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#4 $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#5 $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#6 $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#7 $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|
3 3 3 3

#8 $\frac{4}{4}$ x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|
3 3

#9 $\frac{4}{4}$ x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

#10 $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x | % | % | % | $\frac{2}{4}$ x } :|

Samenspel (klap)oefening #1

(instructie)

Deze ritmische oefening is het meest geschikt voor 10 of meer spelers, maar kan ook door minder uitgevoerd worden. Als er meer dan 10 spelers zijn, dan worden partijen gedubbeld. Zorg er dan wel voor dat dubbele spelers niet naast elkaar staan. Het is de bedoeling, dat de dirigent/instructeur telkens van tevoren aangeeft wie met welke partij begint (dit wordt dus niet standaard ingedeeld).

Instructie

1. Partij #1 begint als de dirigent/instructeur dit aangeeft. De volgorde van de daaropvolgende partijen bepaalt de dirigent met zijn vingers, dus al partij #3 moet inzetten, dan steekt de dirigent/instructeur drie vingers op (er kan alleen worden ingezet in maat 1). De vijf maten blijven zich net zo lang herhalen totdat alle spelers zijn ingezet.
2. Op het teken van de dirigent/instructeur worden alle partijen doorgedraaid. Partij #1 speelt nu partij #2, partij #2 speelt nu partij #3 enzovoort (Partij #10 wordt dan partij #1). Let op: alle spelers blijven doorspelen, dus er wordt niet begonnen zoals uitgelegd bij stap 1. Als er minder dan 10 spelers zijn, zorg dan dat partij #1 altijd wordt bespeeld.

Doel

Tijdens deze oefening is het de bedoeling dat de dirigent/instructeur het tempo niet bepaald, maar de speler met partij #1 bepaald het tempo. Alle andere spelers moeten dus goed luisteren naar het tempo van partij #1. Dit kunnen ze doen door zelf initiatief te nemen en zachter te klappen, zodat zij partij #1 kunnen horen. De spelers mogen dit niet met elkaar afspreken. Je kunt partij #1 zien als de melodie die het tempo bepaald. Op deze manier worden je oren getraind om naar elkaar te luisteren. Dit bevordert het samenspel als je een stuk gaat spelen met bijvoorbeeld een orkest/slagwerkgroep.

Mochten er naar aanleiding van deze instructie vragen zijn, dan kunt u altijd contact opnemen via: <https://www.maxknappstein.nl>