

„Wasser-Klang-Labor“



Im Wasserklang-Labor können sich die Kinder auf vielfältige Weise mit Klängen des Wassers beschäftigen und diese sowohl aus physikalischen, künstlerischen, und ökologischen Gesichtspunkten akustisch betrachten.

Neben dem großen **WasserOrchester** stehen in den letzten Jahren neue Bausteine zum Thema Wasserklang entstanden. So können die Geräusche des Wasserkreislaufs auf einem großen **Pfützenhüpftteppich** oder dem **WasserSamplophone** gehört werden, mit dem großen gestimmten „**Flaschophon**“ Melodien gespielt, oder im „WasserKlanglabor“ die Klänge des Wasser elektronisch verstärkt, mit einem Hydrofon, der Blubberflasche oder dem Tropf-Schlagzeug erforscht und zu Musik gemacht werden. Alle Komponenten können auch einzeln gebucht werden.

Meineckestr. 45
40474 Düsseldorf
Fon: 0211-371911
Fax: 0211-371963
Mobil: 0171-4622472
michael@bradke.de
www.musikaktion.de

Animation Klangbild „Kreislauf des Wassers“:

Tropfen, Regen, Bach und Meer plus Sonne, Wind und Dampf werden mit dem Mund und mit Geräuschwerkzeugen imitiert. Dauer ca. 10-15 Minuten, kann mehrfach aufgeführt werden.

WasserKlang-Labor:

Skulptur aus Schlauch und Tropfengebern/Tropfschlagzeug:

Tropfen fallen in verschiedene Gefäße und auf Membranen und erzeugen elektronisch verstärkte Tropfgeräusche mit unterschiedlichen Tonhöhen. Alternativ kann mit Spritzen auf die Trommeln „geschossen“ werden.



Blubbertopf: in einem großen Topf/Wanne ist ein Hydrophon (wasserdichtes Mikrophon) installiert. Mit einer Pumpe können große Blasen erzeugt werden. Das Luftblasen-Blubbern wird verstärkt.

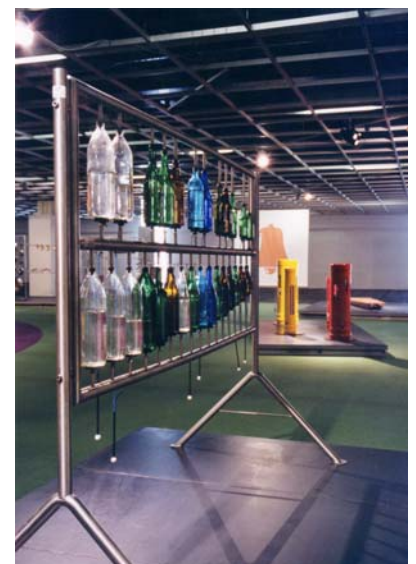


Blubberflasche: Zwei mit einem Rohr verbundene Flaschen können gedreht werden. Das entstehende Blubbern wird über ein Kontaktmikrophon verstärkt.

Rainmaker: der klassische Regemacher aus einem Kaktus (!) wird mit einem Piezomikrophon verstärkt.

WaveDrum: Die Wellentrommel besteht aus einer Trommel mit vielen kleinen Kügelchen darin. Durch vorsichtiges Schwenken entsteht ein Wellengeräusch und eine sichtbare Welle aus den Kügelchen.

Flaschophon: das große Flaschophon besteht aus 27 gestimmten Flaschen in einem großen Edelstahlrahmen (2,50 lang, 2 Meter hoch). Dazu gibt es verschiedene leere Flaschen zum selber befüllen mit Trichter in einer Edelstahlwanne.



Wasserhüpf-Teppich

Eine spaßvolle und sichere elektronische Möglichkeit mit originalen Wasserklängen zu spielen, und den Bewegungsbedürfnissen der Kinder nachzukommen ist der Wasser - Hüpf -Teppich: Ein Podest, 5x5 Meter groß, mit grauem Untergrund (Teppich) und 9 aufgeklebten blauen, pfützenförmigen Teppichstücken kann von den BesucherInnen des Festes "betreten" werden. Wenn die Kinder auf die "Pfützen" springen, ertönt aus einem von vier um das Podest verteilten Lautsprechern ein Klang zum Thema Wasser, der auch eine Station des Wasserkreislaufs symbolisiert:

Tropfen, Regen und Gewitter, Bachgluckern, Klospülung, Dusche mit Gesang, Quitsche-Entchen, Platsche, Plumpse, Blubbern, Meeresbrandung

Das Podest besteht aus sehr niedrigen Bühnenelementen (10-15 cm hoch), und sollte vom Veranstalter gestellt werden!

Auf einen ebenen Untergrund kann der Hüpfteppich auch direkt verlegt werden.

Aufbauzeit: 180 Minuten
Raumbedarf: 7 x 7 Meter
Minimum
12 und mehr Personen können miteinander spielen für die Lichteffekte sollte der Hüpfteppich in einem dunklen Raum stehen!



Wasser-Samplophon

Alternativ ist ein großes „Xylophon“ verfügbar, an welchem 6 Personen mit Kopfhörern oder offenem Klang mit Wasserklängen spielen können!

Das Samplophon ist 2 Meter lang, hat 12 Klangstäbe und steht wie ein Tisch auf vier Beinen. An der darüberliegenden Traverse hängen die sechs Kopfhörer. Es kann auch mit einem Lautsprecher betrieben werden, dann können alle mithören. Wenn keiner gestört werden soll, oder die Umgebungslautstärke sehr hoch ist, sind Kopfhörer sinnvoll.

Aufbauzeit: 30 Minuten
Raumbedarf: 2 x 3 Meter Minimum
6 Personen können miteinander spielen

