



# Mitmach-Buch

## Wähle

deine Musikumgebung

Willkommen!

Klassische Instrumente von Klavier bis Harfe: Komponiere deine eigenen Melodien!

Naturklänge und Tiergeräusche: Die meisten vertraut und ein paar seltsam und ungewöhnlich.

Schlagzeug-Grooves von Rock bis Hip Hop: Die Jam-Sessions können beginnen!

## Entdecke

die Möglichkeiten  
der Inklusion

Hier werden alle Gesten erklärt, die du nutzen kannst.

Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Anwendungsbeispiele.

Erzähle eine Geschichte, um Bewegungen und Fantasie anzuregen.

Kleiner Überblick zur Tabletsteuerung.



© Copyright 2022

Alle Inhalte, insbesondere Texte und Grafiken in diesem Buch, sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten.

MotionComposer GmbH  
Annaberger Str. 240  
09125 Chemnitz  
Deutschland

[www.motioncomposer.de](http://www.motioncomposer.de)

Für Fragen jeglicher Art stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.  
[support@motioncomposer.de](mailto:support@motioncomposer.de) oder +49 (0)3643 8775455.

Stand Februar 2022

# Los geht's!

Willkommen bei MotionComposer.

Musik und Tanz bringen Menschen auf natürliche Weise zusammen, und selbstverständlich kann jeder mitmachen. Für dich als Gruppenleiter möchten wir, dass du dich mit den Menschen, der Musik und dem Tanz beschäftigst - und nicht mit der Technik. Deshalb haben wir den MotionComposer so gestaltet, dass er so einfach und intuitiv zu bedienen ist wie nur möglich.

Gesteuert wird er über das mitgelieferte Tablet. Darauf siehst du Symbole, sogenannte Icons, auf die du tippst, um die Musik und andere Funktionen zu steuern. Die Icons und ihre Funktionen werden in diesem Buch erklärt. Außerdem erhältst du Anregungen und Anwendungsideen, wie du den MotionComposer effektiv und mit viel Freude mit Menschen aller Fähigkeiten nutzen kannst.

Im letzten Kapitel dieses Buches erhältst du einen kurzen Überblick über die grundlegende Steuerung des MotionComposers mit dem Tablet. Eine ausführliche Beschreibung findest du im Nutzerhandbuch.

Los geht's!



Wenn du dieses Symbol siehst, findest du zusätzliche Hinweise, wie du das Beste aus deinem MotionComposer herausholen kannst.



Und weil ein Video mehr sagt als tausend Worte, haben wir eine Reihe von Video-Tutorials erstellt. Wenn ein Video-Tutorial zu einem bestimmten Thema verfügbar ist, wirst du dieses Symbol sehen.



Wenn du den QR-Code (das quadratische Symbol) mit einer entsprechenden Smartphone-App scannst, bringt er dich schnell zum richtigen Video.

# Instrumente

*Tonality* bietet eine Reihe von Instrumenten und Stilen, die nach Belieben variiert werden können. Solo oder in einer Gruppe stehen dir neun Instrumente im Klangwelt Menü und viele Spielmöglichkeiten zur Verfügung.



## Ohne

*Ohne* ist nützlich, wenn du z.B. nur mit *Überkopfhieb* spielen möchtest oder wenn du im 2-Spieler- oder Zonenmodus nur einen Spieler hören möchtest.



## Klavier

Das Klavier hat 88 Noten. Wenn du die chromatische Tonleiter spielst, hörst du sie alle. In anderen Skalen wie der Pentatonik haben sie viel weniger Noten (Siehe *Musikstile*).



## Celesta

Die Celesta ist für ihren lieblichen Klang bekannt und ähnelt dem Glockenspiel, hat aber ein weicheres Timbre.



## Bass

Der Bass wird auch Kontrabass genannt und ist das größte und am tiefsten gestimmte Streichinstrument im Sinfonieorchester.



## Harfe

In Europa war die Harfe im Mittelalter und in der Renaissance enorm populär. Sie ist immer noch das Lieblingsinstrument der Engel im Himmel.



## Gitarre

Die moderne Gitarre wurde 1860 von dem spanischen Geigenbauer Antonio Torres erfunden. Es gibt viele Arten von Gitarren. Unsere ist eine klassische 6-saitige Nylon-Gitarre.



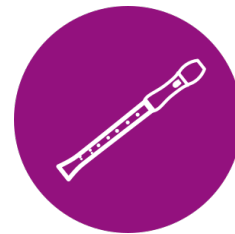
## Synthesizer

Robert Moog leistete in den 60er-Jahren Pionierarbeit auf dem Gebiet der Synthesizer. Unser Synthesizer ist von seinem inspiriert.



## Cello

Unser Cello wird in einem Stil gespielt, der *Staccato* genannt wird, was auf Italienisch *losgelöst* bedeutet. Der Bogen löst sich immer wieder von den Saiten, sodass jeder Ton nur kurz gespielt wird.



## Flöte

Die Flöte ist vielleicht das älteste Musikinstrument. Es gibt ein Teilstück, das 43.000 Jahre alt ist - lange bevor wir Menschen sprechen lernten! Musik und Tanz sind unsere Ur-Sprache.



## Chor

Die menschliche Stimme ist am schwierigsten zu digitalisieren. Sie neigt dazu, künstlich zu klingen. Dennoch haben wir sie aufgenommen, weil alle Chöre lieben. :)

# Musikstile und Lieder

Jeder Musikstil basiert auf einer unterschiedlichen Skala, und dies verleiht jedem einen anderen Charakter. Hörst du den Unterschied?



## Klassik

Hier kann jeder wie Mozart oder Beethoven klingen. Lass die klassische Musik wieder aufleben! Dieser Stil spielt auf der e-Moll-Skala und enthält 7 Noten pro Oktave.



## Blues

Der Blues hat eine 6-Ton-Skala, die 5 Töne aus den pentatonischen Dur- oder Moll-Tonleitern sowie eine chromatische Note enthält. Blues ist nicht nur für melancholische Momente ;)



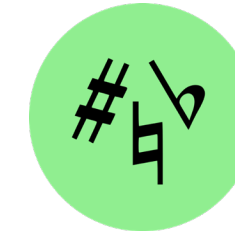
## Japanisch

Die japanische Skala ist pentatonisch und hat die Intervalle große Sekunde, kleine Sekunde, große Terz, kleine Sekunde und große Terz. Lass dich ins Land des Lächelns entführen.



## Flamenco

Flamenco ist sowohl ein Tanz als auch ein Musikstil. Die Tonleiter wird phrygisch genannt und ist besonders für die Gitarre geeignet. Lass die Klänge Andalusiens durch den Raum hallen.



## Chroma

Das Wort chromatisch kommt aus dem Griechischen: Chroma bedeutet Farbe - die Skala enthält alle Farben der Musik auf einmal! Ein ausdrucksstarker Stil für Avantgardisten.

Lieder stehen für eine andere Art von Erfahrung als die anderen Spielvarianten des MotionComposers. Sie erfordern Übung! Während horizontale und vertikale Spielermodi relativ anspruchsvoll sind, ist der Zonenmodus recht einfach. Lieder bieten nicht nur die Freude über eine Leistung, deren Bewältigung Geduld braucht. Sie bieten auch die Möglichkeit, mit anderen Instrumentalisten oder Sängern gemeinsam zu musizieren.



## Amélie

Als Jean-Pierre Jeunet an seinem Film *Amélie* arbeitete, spielte ihm ein Produktionsassistent eine CD mit Musik von Yann Tiersen vor. Jeunet war so angetan von dieser Musik, dass er Tiersen beauftragte, den gesamten Film zu vertonen. Das Stück *Comptine d'un autre été - l'après-midi*, das heute als Synonym für den Film gilt, gewann 2002 einen César-Preis für die beste Filmmusik.



## Pachelbel

Johann Pachelbel komponierte seinen Kanon in D-Dur um 1680. Historiker vermuten, dass er für die Hochzeit von Johann Christoph Bach geschrieben wurde, an der Pachelbel teilnahm. Wie auch immer sein Ursprung sein mag, Fachleute sind sich einig, dass es ein Meisterwerk des Barocks ist. In dieser Zeit wurde bei Musikaufführungen oft improvisiert. Also zögere auch du nicht, deine eigenen Variationen zu spielen.

Los geht's.

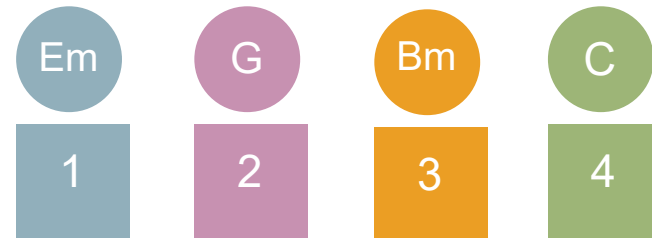
Tonality

# Spielen der Lieder



## Amélie im vertikalen 1-Spielermodus spielen

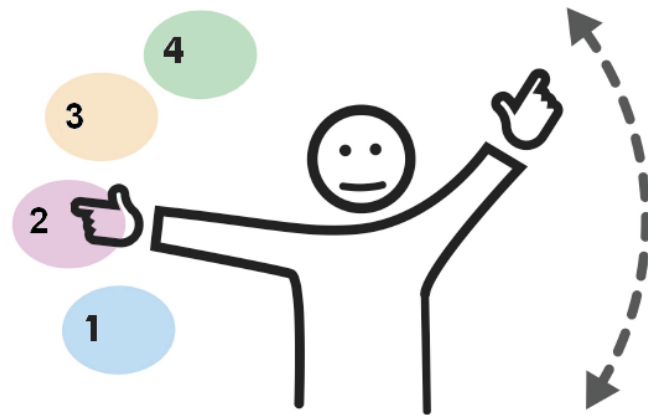
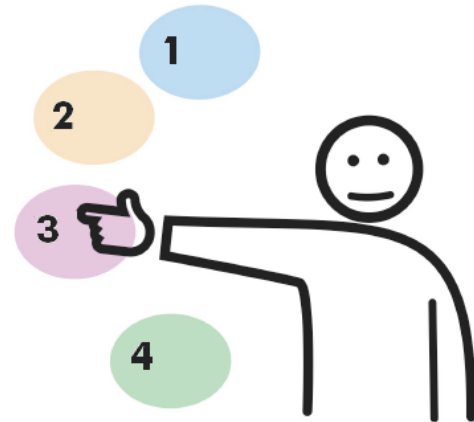
In der westlichen Musik bestehen die meisten Lieder aus Akkorden und einer Melodie. Amélie basiert auf 4 Akkorden:



### Schritt 1: Spielen der Akkorde

Nutze deinen rechten Arm seitlich um die Akkorde zu spielen. Das ist das Muster, das du zum Spielen des Liedes benötigst: 1, 2, 3, 4 ... 1, 2, 3, 4. Jeder Akkord enthält 4 Noten zweimal durchgespielt.

Nun hebst du deinen rechten Arm nacheinander auf 4 verschiedene Höhen. Die Höhe des Armes bestimmt den Akkord.



### Schritt 2: Hinzufügen der Melodie

Nachdem du die Akkorde geübt hast, ist es Zeit, mit dem linken Arm die Melodie hinzuzufügen. Die gute Nachricht ist: Hierfür ist keine besondere Bewegung nötig. Der linke Arm muss nur ausgestreckt sein und sich bewegen.



Hilfe beim Amélie spielen findest du unter: [www.motioncomposer.de/tutorial7](http://www.motioncomposer.de/tutorial7)

# Spielen der Lieder



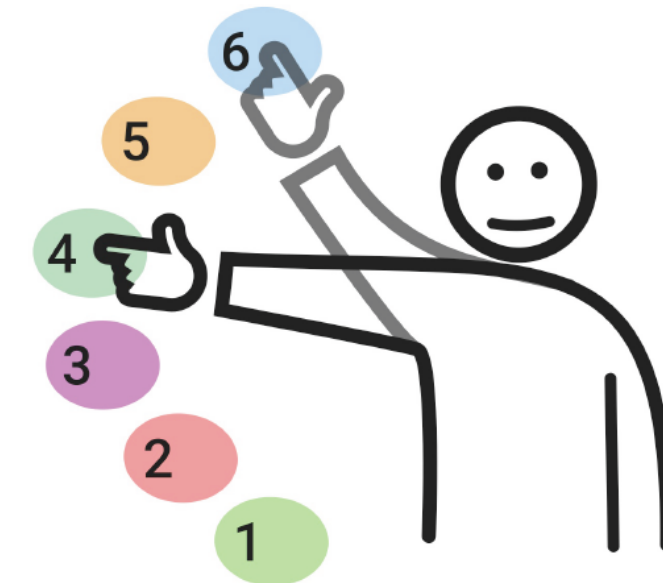
## Pachelbel im vertikalen 1-Spielermodus spielen

Pachelbels Kanon enthält 8 Akkorde. Stellen wir jeden Akkord mit einer Zahl dar, erhalten wir die folgende Zahlenfolge:



Jeder Akkord enthält 4 Noten und wird einmal durchgespielt. Genau wie bei Amélie, werden die Akkorde durch die Höhe des rechten Armes bestimmt.

Die Melodie kann nun mit dem linken Arm hinzugefügt werden. Atme tief ein - das erfordert Koordination! Genau wie bei Amélie gibt es keine spezielle Bewegung, die zum Spielen der Melodie nötig ist. Der linke Arm muss nur ausgestreckt sein und sich bewegen.



Lies unbedingt *Wichtige Hinweise zum Liederspielen im Spielermodus* auf der nächsten Seite, bevor du versuchst, die Lieder zu spielen!



Hilfe beim Pachelbel spielen findest du unter: [www.motioncomposer.de/tutorial8](http://www.motioncomposer.de/tutorial8)

Los geht's.

Tonality

# Spielen der Lieder

## Wichtige Hinweise zum Liederspielen im vertikalen 1-Spielermodus

### Die Akkorde wechseln

Der MotionComposer verhindert Akkordwechsel während eines Akkords. Das bedeutet, solange du vor dem Ende eines Akkords die Armposition wechselst, wird die Akkordsequenz und das Lied korrekt klingen.

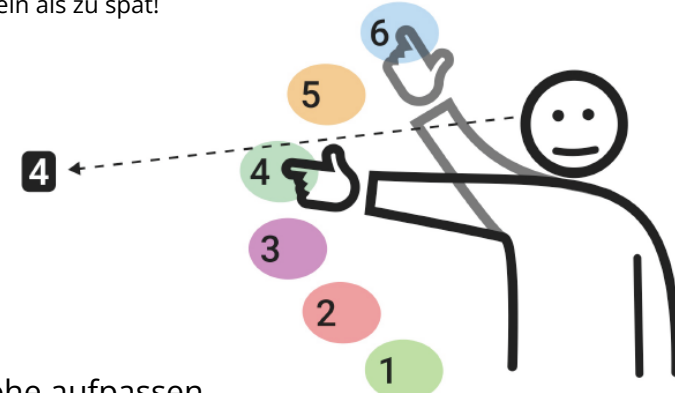
Mit anderen Worten: Es ist besser, die Arme zu früh zu wechseln als zu spät!

### Die richtige Handposition für Akkorde finden

Da es in der Luft nichts zum Anfassen gibt, ist es schwierig, die Hand genau auf die richtige Höhe zu heben.

Ein guter Weg ist es, wenn du dich auf etwas fokussierst, das in der Ferne im Raum hinter deiner Hand liegt.

Du kannst auch die mitgelieferten nummerierten Karten verwenden, um die Position jedes Akkords zu markieren.



### Aufstehen und Hinsetzen - auf deine Körperhöhe aufpassen

Wenn du deine Körperhöhe veränderst, z.B. indem du aufstehst oder dich hinsetzt, musst du zweimal auf dein Bild im Tablet tippen, damit der MotionComposer deine Bewegungen richtig erkennt.

### Ein Lied von vorn beginnen

Da jedes Lied so aufgebaut ist, dass eine Strophe der anderen folgt, solltest du, wenn du das Lied noch einmal von vorn beginnen möchtest, einen *Neustart* machen. Dazu musst du dein Bild auf der Tabletoberfläche zweimal antippen.

Alternativ kannst du für ca. 10 Sekunden stillstehen. Dann beginnt das Lied ebenfalls von vorn.

### Ein Lied aufführen

Denke daran: Den MotionComposer zu spielen bedeutet sowohl einen Tanz als auch ein Lied aufzuführen. Deine Bewegungen beeinflussen sowohl das Tempo als auch die Lautstärke der Musik. Deine kleinen tanzenden Bewegungen lassen die Musik ‚atmen‘ und schenken deiner Darbietung Leben. Anstatt deinen Arm einfach auszustrecken, empfehlen wir, den Arm in Bewegung zu halten, z.B. in einer sanften Auf- und Abbewegung. Wenn es eine Note gibt, mache eine Bewegung; wenn es zwei Noten gibt, mache zwei Bewegungen und so weiter.

### Ein schönes Ende spielen

Um deinem Lied einen schönen Ausklang zu verleihen, halte vollkommen still. Die Musik wird immer langsamer, bis ein Schlussakkord das Lied beendet. Das gilt übrigens auch im Zonenmodus.

# Spielen der Lieder

## Lieder in anderen Spielmodi spielen



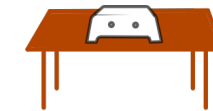
### Lieder im horizontalen Spielmodus spielen

#### Spielen der Akkorde

Hier ist es deine Position im Raum, die den Akkord auswählt. Also mach dich zum Laufen bereit! Hier hilft es, den Boden zu markieren, z.B. mit den mitgelieferten nummerierten Karten.

#### Hinzufügen der Melodie

Um die Melodie hinzuzufügen, brauchst du nur deine Hand oder beide Hände über deinen Kopf zu heben und zu bewegen.



### Lieder im 1- und 2-Zonenmodus spielen

Das Liederspielen im Zonenmodus ist einfacher. Es basiert auf der Impuls-Geste (siehe *Gesten*), um die Akkorde zu wechseln. Die Melodie begleitet den 1-Zonenmodus automatisch mit. Außerdem kannst du den Empfindlichkeitsschieberegler nutzen, um das Noten-Feedback zu variieren: Wenn du den Empfindlichkeitsregler nach oben schiebst, klingen kleine Bewegungen wie größere.

Im 2-Zonenmodus spielt die rechte Zone die Akkorde und die linke Zone die Melodie. Die Spieler können sich einfach in „ihrer“ Zone bewegen, um das Lied gemeinsam zu spielen.



### Lieder mit zwei Spielern im vertikalen Spielmodus spielen

Mit dem vertikalen Spielmodus kannst du auch zu zweit spielen. Jeder Spieler spielt dabei nur mit einem Arm. Während der linke Spieler die Melodie mit seinem linken Arm spielt, spielt der rechte Spieler die Akkorde mit seinem rechten Arm.



Damit der MotionComposer beide Spieler erkennt, ist es wichtig, einen Mindestabstand von etwa einem halben Meter (0,5 m) zwischen den Spielern einzuhalten.

Los geht's.

Tonality

# Klänge und Geräusche

*Fields* ist eine Musikumgebung mit Klängen, Geräuschen und Stimmen, um Geschichten zu erzählen. Entdecke jeden Klang alleine oder zu zweit. Durch Bewegungen und *Gesten* im *Spielermodus* oder *Impulse* im *Zonenmodus* kannst du noch mehr in der Klangwelt erleben. Nicht vergessen: Die kleinen Bewegungen mit Fingern und Augen (siehe *Diskret* im *Gesten* Abschnitt).



## Ohne

Verfügbar im 2-Spieler- und 2-Zonenmodus. *Ohne* ist hilfreich, wenn du jeweils nur eine der beiden Personen gleichzeitig hören möchtest.



## Vogel

Frei wie ein Vogel! Singe am Morgen, feiere den Frühling oder verstecke dich am Abend. Rate mit Gesten, welche Vögel sich dort verstecken.



## Biene

Bzzzzzz! Es gibt nur eine Möglichkeit, sie zu vertreiben ... es sei denn, du genießt es, eine Biene zu sein und Blütenpollen zu sammeln.



## Katze

Wenn du die Katze länger als 3 Sekunden sanft streichelst, wird sie schnurren. Mit *Überkopfhieb* (oder *Impuls 1* im *Zonenmodus*) kannst du unser spezielles Geburtstags-Katzen-Lied spielen.



## Huhn

Diese Hühner laufen und nicht nur das! Sie stolzieren und singen auch. Das gefällt dem Hahn gut.



## Kuh

Eine Geschichte für Kühe, Cowboys und Cowgirls. Versuche, deine Arme so weit wie möglich zu öffnen und sie dann schnell wieder zu schließen (*Spielermodus*). Vorsicht mit der *Überkopfgeste*.



## Hund

Von kleinen Hündchen bis hin zu großen Hunden. Wenn du über Deinen Kopf greifst, kannst du mit dem *Dog-Toy* ein Geburtstags-Lied spielen. Hund und Katze können ihre Geburtstage gemeinsam feiern.



## Ente

Die Enten sind los! Bringe sie zum Tanzen! Auch die Ganz kann sich mit der *Überkopfgeste* einklinken.

# Klänge und Geräusche

Ob Theater, Musik, Tanz oder einfach nur Spaß - nutze deine Fantasie, um diese Welten zum Leben zu erwecken! Die Entdeckung ist der Schlüssel. Als Solo, im Duett ... oder sogar in der Gruppe! Unten findest du einige kreative Anregungen für das Geschichtenerzählen.



## Frosch

Das Leben eines Frosches ist einfach. Sitzen, quaken und platsch ... ins Wasser springen!



## Löwe

Der König der Tiere kommt vorbei ... Finde mit Gesten heraus, wer seine besten Freunde sind.



## Schaf

1, 2, 3 ... Nein, diese Schafe werden dich nicht einschlafen lassen! Sie laufen und grasen gierig auf der Wiese, nichts scheint sie zu stören. Und doch ...



## Celesta

Die Celesta ist für ihren sanften und lieblichen Klang bekannt.



## Alien

Diese sanften Außerirdischen können eine sehr interessante Sprach-Musik intonieren ... Was glaubst du, sagen sie? Du kannst sie sogar zum Lachen bringen (*Spielermodus*).



## Motorrad

Liebst du das Motorradfahren? Mache damit eine Fahrt in die Stadt! Öffne die Arme weit um die Polizeisirene zu hören (*Spielermodus*) oder strecke die Arme über den Kopf um zu hupen.



## Trommeln

Ein traditionelles arabisches Trommeln für einen immerwährenden Tanz.



## Regen

Tropf, Tropf (mit *Diskret*) ... Hier kommt der Regen, wenn du rennst oder rollst! Und du kannst sogar den Sturm herbeirufen, indem du deinen Arm über deinen Kopf schlägst (*Spielermodus*)!

Los geht's.
Tonality
Fields



# Klänge und Geräusche

*Fields* ist eine Musikumgebung mit Klängen, Geräuschen und Stimmen, um Geschichten zu erzählen. Entdecke jeden Klang alleine oder zu zweit. Durch Bewegungen und *Gesten* im *Spielermodus* oder *Impulse* im *Zonenmodus* kannst du noch mehr in der Klangwelt erleben. Nicht vergessen: Die kleinen Bewegungen mit Fingern und Augen (siehe *Diskret* im Abschnitt *Gesten*). Unten findest du kreative Anregungen zur Stimulierung von Fantasie und Bewegungen.



## Wasser

Wasser hat im Spielermodus zwei Stufen: Strand und Unterwasser. Wenn du in die Knie gehst, entdeckst du eine Unterwasserwelt. Wenn du deine Arme hier öffnest, wird dich ein riesiger Wal besuchen, am Strand ein Delfin.



## Raumschiff

Je mehr du dich bewegst, desto schneller fliegt das Raumschiff. Streckst du deinen Finger zur Seite, kannst du die Steuerknöpfe drücken. Los gehts Captain!



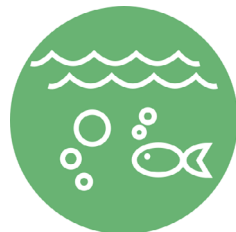
## Männliche Stimme

Die Melodie ist aus dem spanischen *Siete Canciones Populares Españolas* von Manuel de Falla. Wenn du deine Arme sehr weit öffnest, wird dir das Publikum applaudieren (*Spielermodus*).



## Weibliche Stimme

„Bitte zeichne mir ein Schaf“. Der gesprochene Text ist Französisch und stammt aus *Le Petit Prince* von Antoine de Saint-Exupéry. Versuche in Spielermodus deine Arme sehr weit zu öffnen und schnell wieder zu schließen.



## Unterwasser

Im Zonenmodus kannst du die Unterwasserwelt erkunden. Hinter den Gesten versteckt sich ein U-Boot.



## Strand

Im Zonenmodus kannst du am Strand bleiben und das Schwimmen so lange genießen, wie du möchtest.



## Grashüpfer

Der Klang der Provence in Südfrankreich. Schließe die Augen und tauche in den Duft von Lavendel ein. (Grashüpfer ist nur im *1-Spielermodus* verfügbar.)



Hilfe zu *Fields* findest du im Video-Tutorial unter: [www.motioncomposer.de/tutorial9](http://www.motioncomposer.de/tutorial9)

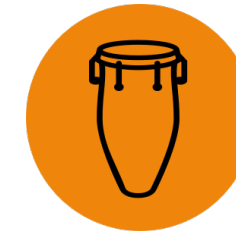
# Schlagzeug-Sets

*Drums* bietet vier Schlagzeug- bzw. Trommelvarianten, die du spielen kannst. Im *Spielermodus* kannst du mit der Hand nach links und rechts schlagen und mit den Füßen nach links und rechts treten. Über dem Kopf kannst du immer einen Akzent setzen. Möchtet ihr zu zweit spielen, erhalten beide Spieler unterschiedliche Instrumente vom gleichen Schlagzeug-Set.



## Rock

Das Basis-Rock-Schlagzeug-Set besteht aus einer Snare-, Kick- oder Bassdrum, einer Hi-Hat und einem Becken. Um Klangfarben hinzuzufügen, werden oft Holzblöcke, Kuhglocken und elektronische Klänge verwendet. Immer weiter rocken!



## Conga

Congas und Bongos aus Kuba, Taikos aus Japan, Djembes aus Afrika. Die Welt der Perkussionen ist zum Greifen nah!



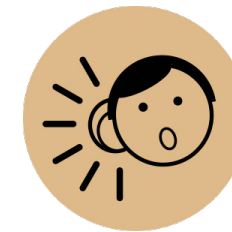
## Hip Hop

Aus der New Yorker Bronx der 70er-Jahre für dich - jetzt hier! Eine revolutionäre Straßenkunstbewegung von Musik über Tanz. Mach deine eigene Revolution. Es liegt in deiner Hand!



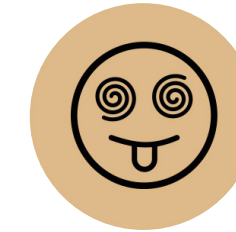
## Funny

Hier geht es drunter und drüber! 50 total verrückte Geräusche. Damit bist du bereit für den besten Auftritt aller Zeiten!



## Hintergrund

Bei *Funny* wenn Hintergrund aktiviert ist, wird zusätzlich der Song 'Popcorn' von Gershon Kingsley abgespielt. Diese Aufnahme ist ein Cover von Hot Butter. *Hintergrund* ist bei *Fields* auch verfügbar.



## Crazy

Aktivierst du *Crazy* im Zonenmodus, werden alle Klänge verzerrt. Dieser Audioeffekt wird als Granularsynthese bezeichnet und ist auch bei *Tonality* und *Fields* verfügbar.



Hilfe zu *Drums* findest du im Video-Tutorial unter: [www.motioncomposer.de/tutorial10](http://www.motioncomposer.de/tutorial10)

Los geht's.

Tonality

Fields

Drums

# Bewegungen und Gesten im Spielermodus

Beim „Motion Composing“ geht es nicht nur darum, Musik zu spielen, sondern auch um die Tanzbewegungen, die du gerne machst. Im Spielermodus kannst du mit den nachfolgenden Gesten und Bewegungen deine Erfahrung des Musikklanges erweitern. Du kannst die Gesten Optionen durch Aktivieren oder Deaktivieren des entsprechenden Kästchens ändern. Je nach Klangumgebung und Spielermodus sind unterschiedliche zusätzliche Geräusche oder Klänge verfügbar.



Flow

Jede Bewegung eines beliebigen Körperteils erzeugt einen Ton. Wenn du diese Einstellung deaktivierst, kannst du dich darauf konzentrieren, nur mit Gesten zu spielen.



Beide Arme Seitenhieb

Dies ist eine Geste vom Typ „Hieb“. Du schlägst beide Arme gleichzeitig zur Seite vom Körper weg. In *Tonality* ändert diese Geste jedes Mal den Akkord, in *Fields* entdeckst du ein Tier oder einen Klang.



Überkopfhieb

Eine Hand aktiviert einen Ton, indem sie über den Kopf hinaus nach oben schlägt oder boxt.



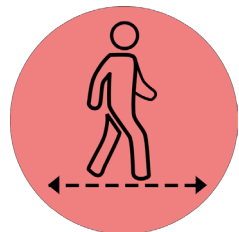
Seitenhieb

Du schlägst mit einer Hand seitwärts vom Körper weg. Wichtig ist, dass du die Bewegung schnell ausführst und sich deine Hand deutlich von der Körpermitte entfernt.



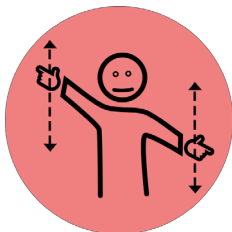
Tritt

Um einen Ton zu erzeugen, müssen die Tritte zur Seite vom Körper weg durchgeführt werden.



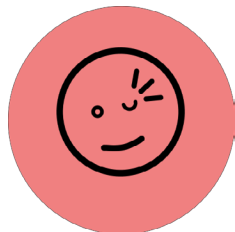
Körperposition

Nur in *Tonality*: Indem du im Spielerbereich von links nach rechts oder umgekehrt läufst (*horizontaler Modus*), kannst du jede Note des gewählten Instruments von den hohen zu den tiefen Tönen und umgekehrt spielen.



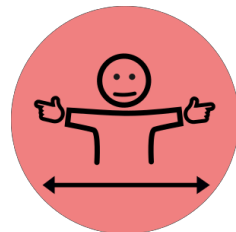
Armposition

Nur in *Tonality*: Indem du einen Arm oder beide Arme von oben nach unten bewegst (*vertikaler Modus*), kannst du die Noten des Instruments einzeln spielen. Du hörst sie von den hohen zu den tiefen Tönen oder umgekehrt.



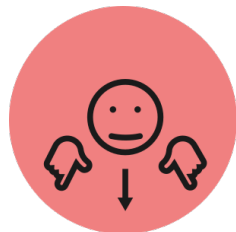
Diskret

Bleibe zunächst ganz still stehen. Die nächste kleine Bewegung erzeugt einen Ton. Ein Wimpernschlag genügt dafür!



Arme weit geöffnet

Öffne deine Arme so, als ob du jemanden umarmen willst. Halte diese Position einige Sekunden lang, bis ein Ton kommt.

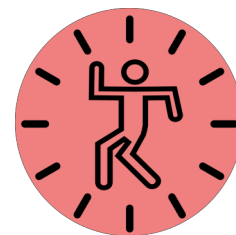


Nach unten

Wenn du dich bis ganz nach unten bewegst, kannst du verschiedene digitale Effekte erleben.

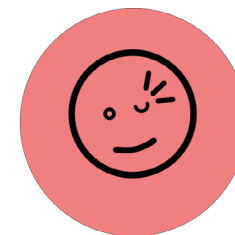
# Bewegungen und Gesten im Zonenmodus

Der Zonenmodus hat zwar weniger Gesten, ist dafür aber auch viel einfacher zu spielen. Nach wie vor stehen dir *Ganzer Körper* und *Diskret* zur Verfügung. Zusätzlich kannst du über *Impulse* Klänge und Geräusche steuern: *Impuls 1* entspricht der Geste *Überkopfhieb* im Spielermodus und *Impuls 2* entspricht *Beide Arme Seitenhieb*. Ein *Impuls* ist eine plötzliche Bewegung eines beliebigen Körperteils (Kopf, Schulter, Bein, Torso usw.).



Flow

In *Flow* und *Diskret* stehen dir zusätzlich die Impulse zur Verfügung. Ein Impuls ist eine plötzliche Aktion mit einem beliebigen Körperteil. Mit dem Empfindlichkeitsregler im Musikumgebungs Menü kannst du einstellen, wie groß der Impuls sein muss, um den Klang auszulösen.



Diskret



Impuls 1

Die Klänge, die du hören wirst, variieren je nach musikalischer Umgebung. In *Tonality* spielt *Impuls 1* ein weiteres Musikinstrument (welches du in der Registerkarte Klangwelt auswählen kannst), während *Impuls 2* Akkorde des Hauptinstruments spielt. In *Fields* spielen die Impulse zwei zusätzliche Geräusche oder weitere Tiere.



Impuls 2



Hilfe zu *Gesten* findest du im Video-Tutorial unter: [www.motioncomposer.de/tutorial11](http://www.motioncomposer.de/tutorial11)

Los geht's.
Tonality
Fields
Drums
Gesten



# Anwendungsbeispiele

## Eine erste Sitzung mit dem MotionComposer

So wie es keine falsche Art und Weise gibt zu tanzen oder Musik zu machen, so gibt es auch keine falsche Art und Weise, den MotionComposer einzusetzen. Vielleicht möchtest du jedoch mit einer der folgenden Ideen beginnen. Was auch immer du tust, wir empfehlen dir in jedem Fall langsam zu beginnen. Wenn wir uns langsam bewegen oder sogar auf der Stelle stehen bleiben, führt das dazu, dass wir aufmerksamer zuhören. Dies ist der Schlüssel, um unseren Körper als den Ort wahrzunehmen, an dem die Musik entsteht.

### Anleitung zum ersten Ausprobieren. Für Gruppen oder Einzelpersonen

**Schritt 1:** Öffne Tonality, 1-Spielermodus, Horizontal, Klavier:



Dies ist ein ausgezeichnetener Ausgangspunkt. Lass jede Person einzeln und nacheinander den Raum so durchqueren, dass jeder mindestens einmal alle Noten auf der Klavierskala spielt. Falls jemand Hilfe benötigt, könnt ihr auch zu zweit durch den Raum gehen.

**Schritt 2:** Jeder Spieler versucht es erneut und fügt einige Nuancen hinzu. Wie schnell oder langsam können sie die Noten spielen? Wie verändert sich die Musik, wenn sie die Richtung ändern? Wo sind die hohen und die tiefen Töne?

**Schritt 3:** Mit der Geste *Beide Arme Seitenhieb* kann der Spieler nun Akkorde hinzufügen. Und wenn er die Hand über den Kopf schnell nach oben streckt (*Überkopfhieb*), kann er vielleicht noch ein zweites Musikinstrument dazu spielen.

**Schritt 4:** Um Abwechslung zu schaffen, probiere nun die Instrumente und Stile im Menü *Klangwelt* zu verändern.

**Schritt 5:** Wähle Vertikal:



Nun kann man sich von seiner Fantasie leiten lassen. Jetzt wird aus jeder ausdrucksstarken Bewegung und Geste Musik. Man kann Arme, Beine, Kopf und auch alles andere benutzen! Die hohen Töne liegen oben, und die tiefen Töne liegen unten. Um Abwechslung zu schaffen, probiere nun erneut die Instrumente und Stile im Menü *Klangwelt* zu verändern.

# Anwendungsbeispiele

## Eine Sitzung mit weichen und sanften Klängen

Nicht jeder reagiert auf Geräusche in gleicher Weise. Die Erfahrung, Geräusche durch Bewegungen auszulösen, kann überraschend sein. Ein Geräusch oder ein Lied, das eine Person als schön und attraktiv empfindet, kann für eine andere Person irritierend wirken. Für Personen, die empfindlich auf Veränderungen in ihrer Umgebung reagieren, empfehlen wir daher, langsam und behutsam zu beginnen.

### Schritt-für-Schritt-Anleitung

**Schritt 1:** Schalte den Ton mit der Stummtaste im Hauptmenü aus:



**Schritt 2:** Nun wähle eine angenehme Klangwelt aus, z.B. in *Fields* die Klangwelt *Celesta*:



**Schritt 3:** Regle die Lautstärke etwas leiser.

**Schritt 4:** Begleite die Person in den Spielbereich. Du kannst bleiben und mit ihr zusammen spielen.

**Schritt 5:** Drücke noch einmal auf die Stummtaste, um den Ton anzuschalten.



**Schritt 6:** Bewegt euch abwechselnd. Erst bewegst du dich, dann bewegt sich die andere Person. Und manchmal bewegt ihr euch gemeinsam.



Wenn die andere Person an der Reihe ist, halte ganz still, damit ihr wisst, wer den Ton macht! Vielleicht möchtest du auch die Hände der anderen Person halten, um die Bewegungen zu lenken.

Du kannst jederzeit die Stummschalttaste drücken, um alle Töne sofort zu stoppen.

Neben *Celesta* gibt es *Katze* und *Schaf* als „weiche“ Tiere oder andere klassische Musikinstrumente in *Tonality*. Und nicht vergessen: Kleine Bewegungen erzeugen auch kleine Töne.

Los geht's.

Tonality

Fields

Drums

Gesten

Anwendung

# Anwendungsbeispiele

## Eine Sitzung mit Menschen, die sich nicht gern bewegen

Eine Möglichkeit, um jemanden zur Bewegung zu ermutigen, ist es, mit ihm oder ihr gemeinsam zu tanzen. Denn Tanzen ist ansteckend!

Wähle *Tonality* im Zonenmodus oder im vertikalen Spielermodus.



Vielleicht möchtest du die Person körperlich in der Bewegung anleiten, indem du z.B. ihre Hände hebst, um sie mit der Musik zu bewegen. Mit dem MotionComposer werdet ihr natürlich beide mit euren Bewegungen Geräusche machen, aber das spielt keine Rolle. Wiederhole die Bewegungen mehrmals und jeweils mit einer kurzen Pause dazwischen. Du wirst vielleicht überrascht sein, wenn dein Mitspieler beginnt, die gleichen Bewegungen von ganz allein zu machen!

Möchte dein:e Mitspieler:in eher Tiere imitieren? Wähle *Fields* und entdeckt zusammen eure Lieblingstiere.



Der Empfindlichkeitsschieberegler kann dabei helfen, wenn der Spieler Unterstützung mit den Klängen benötigt: Schiebe den Empfindlichkeitsregler nach oben, damit kleine Bewegungen wie größere klingen.

## Einen selbstbestimmten Ausdruck fördern

Für einige Personen spielt das Ursache-Wirkungs-Prinzip eine entscheidende Rolle. Um das Gefühl „Das habe ich getan!“ zu wecken und anzusprechen, kann der Mitspieler die gleiche Bewegung mehrmals wiederholen. Wichtig ist, dass diese Bewegung immer mit Stille kombiniert wird, um die Wahrnehmung „Das habe ich getan!“ greifbar und erfahrbar zu machen.

Du kannst das mit allen Musikumgebungen erreichen oder einfach *Drums* im Spielermodus nutzen. Bei Drums ist das Schlagen mit eindeutigen Klängen assoziiert. Die Erfahrung, Musik mit den eigenen Bewegungen zu machen, ist auch sehr intuitiv. Es geht nicht nur darum, die volle Kontrolle darüber zu haben, ein Musikinstrument zu spielen, sondern auch darum, explorative und kreative Bewegung zu schaffen. So wird diese Erfahrung ein bewegendes Erlebnis für jeden!

Der MotionComposer ist so konzipiert, dass er jede Bewegung hörbar macht. Auch wenn das Gerät Bewegung anregt und fördert, können einige, z.B. diskrete Bewegungen mit den Augen, Mund, Händen oder Fingern besser gehört werden, wenn ihnen Stille vorausgeht oder wenn wir nur eine dieser Gesten aktivieren. Über das Bewegungswelt-Menü kannst du die Hauptbewegung deaktivieren. Dadurch kannst du dich auf bestimmte Gesten konzentrieren, was für das Erkennen von Kausalitäten äußerst nützlich ist.

# Anwendungsbeispiele

## Eine Sitzung mit Gruppen

Der MotionComposer wurde prinzipiell für einen oder zwei Spieler konzipiert. Du fragst dich vielleicht, warum wir ihn nicht für 3, 4 oder gar 10 Spieler konzipiert haben? Die Antwort hat mit Kausalität, also der Beziehung zwischen Ursache und Wirkung, zu tun. Wenn drei oder mehr Menschen sich gleichzeitig bewegen und Musik machen, ist es schwer zu sagen, wer welchen Ton gemacht hat und die Kausalität geht verloren.

Es ist jedoch möglich, das Problem der Kausalität zu umgehen, sodass auch Gruppen mitmachen können. Die Betonung muss dabei aber auf dem „Zusammensein“ und „etwas gemeinsam tun“ liegen. Hier macht die Gruppe die Musik, egal wer sich bewegt. Es macht schon alleine Spaß, aber in der Gruppe wird das Spielen zur Party!

### Schritt-für-Schritt-Anleitung

**Schritt 1:** Schalte den Ton mit der Stummtaste im Hauptmenü aus:



**Schritt 2:** Wähle eine Klangwelt z.B. aus der Musikumgebung *Drums*:



**Schritt 3:** Wähle den 2-Zonenmodus:

Der Raum ist nun in 2 Zonen unterteilt. Die Gruppe verteilt sich auf die beiden Zonen. Jede Zone erhält ihren gewählten Klang. Schalte den Ton wieder ein.



**Schritt 4:** Bewegt euch nun abwechselnd. Zuerst ist z.B. die linke Zone an der Reihe. Danach hält die linke Zone still, und Rechts ist dran. Dann bleiben alle gemeinsam stehen und genießen die Stille. Die Musik spielt nicht mehr. Du kannst deine Gruppe wie ein Orchester dirigieren!

**Schritt 5:** Nun könnt ihr noch Einzigartigkeit hinzufügen: Wenn die Gruppe wieder ganz still steht, bewegt sich nur eine einzige Person und ruft einen Ton mit ihrer Bewegung hervor. Wie sieht ihr Tanz aus? Wie wird dein Tanz aussehen? Jeder kann mitmachen. Spielt damit in beiden Zonen und kommt wieder zurück zu Schritt 4. Indem ihr zwischen Stille, Solos und Gruppe hin und her wechselt, ist es möglich, einer ganzen Gruppe das Gefühl zu geben, Musik zu machen. Noch mehr?

**Schritt 6:** Haltet alle zusammen ganz still ... Und nun bewegt euch alle gemeinsam für eure Schlusskür!

Der Zonenmodus bietet jede Menge Spiele, Interaktionen und Austausch. Egal ob du dich für *Drums*, *Tonality* oder *Fields* entscheidest, du kannst die Gruppe damit zum gemeinsamen Musizieren und Geschichtenerzählen bringen. Das Gruppenerlebnis ist ein intensives Gefühl in der Erfahrung von Musik und Tanz.



Hilfe zum *Zonenmodus* findest du im Video-Tutorial unter: [www.motioncomposer.de/tutorial14](http://www.motioncomposer.de/tutorial14)

Los geht's.

Tonality

Fields

Drums

Gesten

Anwendung

# Geschichten



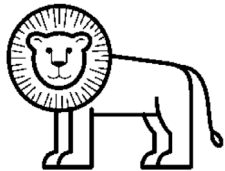
## GESCHICHTE 1: In einem Konzert

Alle Künstler sind schon auf der Bühne. Da sitzt ein Mann an einem **Klavier**. Daneben sitzt eine Frau, die **Gitarre** spielt. Auch vier Musiker, die jeder ein **Streichinstrument** spielen, sind dabei und stehen in der zweiten Reihe auf einem niedrigen Podest. Sie können den **Bogen über die Saiten streichen** oder ihn **über ihre Saiten hüpfen** lassen. Ein kleiner Herr in der dritten Reihe steht noch ein bisschen höher und spielt eine **Querflöte**. Neben ihm steht eine junge Frau an einem **Synthesizer**. Sie hat für das Musikstück zwei musikalische Einlagen vorbereitet. Erst spielt sie die **eine** an ... dann die **andere**. Jeder für sich kann schon sehr gut spielen, aber wenn das richtige Konzert beginnt und sie miteinander harmonieren, klingt es doppelt schön.



## GESCHICHTE 2: Vom Schaf, das nicht mehr wollte

Ein **kleines Schaf** hatte es satt, den ganzen langen Tag mit allen anderen **Schafen** nur über die Wiese zu laufen und zu fressen. Manchmal sah das **Schäfchen** ein paar sehr leckere Grashalme etwas weiter weg und schon kam der **Hund** und bellte und zwickte das Schäfchen in sein Bein. Es hatte eines Tages die Nase gestrichen voll und lief davon. Weit weg von den anderen Schafen. Es hörte nur noch die **Grillen zirpen** und den Wind säuseln. Wie schön, dachte sich das kleine **Schäfchen** und es fraß so saftiges Grün, wie es noch nie fraß. Da plötzlich hörte es einen **Löwen**. Er stand genau hinter dem **Schäfchen** und atmete schwer. Der **Löwe** hatte großen Hunger und sagte: „Kleines Schäfchen, was machst du denn hier so ganz alleine? Komm mit in den Wald und ich zeige dir eine dunkle Höhle zwischen den Felsen.“ Und schon hatte der gefräßige starke **Löwe** das zarte, schwache **Schäfchen** im Genick gepackt und wollte es davontragen. Da schrie das **Schäfchen** so laut es konnte und strampelte und weinte. Der Schäfer und seine wachsamen **Hunde** hatten schon nach dem **kleinen Schaf** gesucht und endlich hörten sie es laut rufen. Die vier starken und flinken **Hunde** kämpften verbittert um das **Schäfchen**, bis der **Löwe** es losließ und alleine im Wald verschwand. Alle zusammen, die vier **Hunde**, der Schäfer und das **kleine Schaf**, das sich der Hirte behutsam um die Schulter gelegt hatte, gingen zurück zur **großen Schafherde**. Nie wieder wollte sich das kleine **Schäfchen** beschweren über die wachsamen **Hunde** und das vermeintlich saftigere Gras.



## GESCHICHTE 3: In der Stadt

In einer Stadt ist es sehr laut. Man kann sehr viele Geräusche hören. Vor allem die vielen **Autos**. Sie **hupen** und fahren mit quietschenden Reifen, die ganze Zeit. Mittendrin kann man das **Gemurmel von Menschen** hören. Sie reden so viel, dass man gar nicht genau verstehen kann, was sie eigentlich sagen. Hört hin. Unterdessen geben die **Autos** richtig Gas und man vernimmt auch die Geräusche von einer Baustelle. Es klappert und scheppert, dass einem fast die Ohren wehtun. Nun kann man in einem Stadtpark ein bisschen Ruhe genießen. Die **Autos** sind nicht mehr ganz so laut. Und da! Sogar ein zwitschernder **Vogel**

... und noch einer. Genau genommen **zwitschern** sie schon die ganze Zeit. Dann dort! Ein hechelnder **Hund**, der an einem vorbeiläuft. Jetzt trifft er einen anderen **Hund** und beide spielen und bellen. Sie laufen um die Wette und tollen umher. Bald schon ist es so, als ob die **Autos** kaum noch zu hören sind. Man hört den Wind durch die Blätter wehen. Er weht mal heftig und mal ganz vorsichtig. Heftig und dann wieder vorsichtig. Und nochmal die **Hunde**, die an einem vorbeilaufen. Auch die **Vögel** singen unbeirrt ihre lustigen Lieder. Ja, die Natur ist überall. Und wenn man genau hinhört, kann man sie sogar in der lauten Stadt hören.

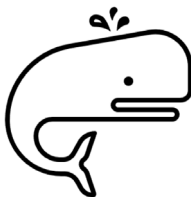


# Geschichten



## GESCHICHTE 4: Der abenteuerliche Tauchgang

Mit der schweren Taucherausrüstung läufst du wie ein ganz alter Mann. Schritt für Schritt für Schritt. Wie froh bist du, als du dich endlich in das kleine Boot setzen kannst. Wenn du weit genug hinausgefahren bist, wirfst du den Anker und springst rückwärts über Bord. Und auf einmal bist du leicht wie eine Feder. Unter Wasser fühlst du dich regelrecht schwerelos und du lässt dich zunächst treiben von den warmen Strömungen unter Wasser. Arme und Beine bewegst du langsam, um dichter an das große Riff direkt vor dir zu gelangen. Du atmest langsam und gleichmäßig ein und wieder aus. Dabei steigen jedes Mal tausende Blubberblasen an die Oberfläche. Tiefer und tiefer tauchst du nun. Und da! Was ist das? Hörst du das? Jetzt bist du eins mit einer völlig fremden Welt, fernab von jeder Zivilisation. Du bewegst deine Arme und Beine und begegnest so riesigen friedlichen Walen und einem aufregenden **Unterwasserboot**. Aber sieh selbst, wann dir wer begegnet ...



## GESCHICHTE 5: Auf dem Bauernhof

An einem schönen Sonntagmorgen auf dem Bauernhof, da schlafen alle Tiere aus. Die **Kühe** und die **Schafe**. Nein, ihr wisst das alle: Die **Kühe** und die **Schafe** schlafen natürlich nicht aus. Da rufen die **Kühe** morgens früh um vier: „**Muuuh**, wir haben Hunger!“. Und die **Schafe** blöken: „**Määäh**, gib uns was zum Essen!“. Die **Kühe** und die **Schafe** machen wirklich einen Lärm. Da kommt der Bauer kaum hinterher. Als dann gegen neun Uhr die **Schafe** und die **Kühe**, ja ihr habt richtig gehört, die **Kühe** und die **Schafe** auf ihren Bäuchen liegen und vor sich hin schnurpsen, macht der Bauer Frühstückspause. Ja, so ist das auf dem Bauernhof.



## GESCHICHTE 6: Am Froschteich

Ein **Frosch** saß am Teich. Und der **Frosch** hatte einen riesen Hunger. Er hatte Appetit auf eine saftige, dicke **Fliege**. Doch keine Fliege kam. Und so musste der **Frosch** noch länger warten. Es flogen zwar sehr viele **Fliegen** am Himmel, aber keine einzige **Fliege** traute sich zum **Frosch**. Das machte den **Frosch** sehr traurig. Das sah eine sehr kleine, dünne **Fliege** und setzte sich neben den **Frosch** auf einen Stein. „Oh schön“, sagte der **Frosch** zu der kleinen **Fliege** und leckte sich schon die Lippen. „Oh nein“, sagte die **Fliege** zum **Frosch**. An mir ist nichts dran. „Lieber **Frosch**, stell dir nur vor“, sagte die **Fliege**, „stell dir vor, du würdest mich kleine **Fliege** fressen“. Dann überlegte der **Frosch** und sagte: „Stimmt, Danke Fliege. Dann wäre ich ja wieder alleine. Liebe Fliege, es ist so schön, dass du hier bist.“ Da kamen alle **Fliegen** und gesellten sich zum **Frosch** und zur **Fliege**. Und alle **Fliegen** lachten zusammen mit dem **Frosch** und feierten ein großes Fest, weil der Frosch jetzt Vegetarier war.



Wähle die passenden Tiere (*Fields*) oder Instrumente (*Tonality*, nur Geschichte 1) und spiele die Geschichten mit einer oder mehreren Personen im *2-Zonenmodus*. Die fett markierten Wörter zeigen an, welche Tiere oder Instrumente du benötigst und wann sich jemand bewegen soll.

Los geht's

Tonality

Fields

Drums

Gesten

Anwendung

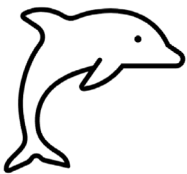
Geschichten

# Geschichten



## GESCHICHTE 7: Ein Tag am Strand

Du schließt deine Augen. Du liegst an einem herrlichen Strand. Vor dir das türkisblaue Wasser. Hinter den Dünen am Rande des Strandes ein grünes Wäldchen. **Meeresrauschen**. Welle auf Welle erreicht den Strand. Du liegst auf dem Rücken und genießt die Luft. Die Sonne scheint. Die **Vögel singen** in den Bäumen hinter dir ihre Lieder und ihr lieblicher Gesang dringt an dein Ohr. Jetzt achtest du ganz bewusst auf die **Wellen**, auf ihr **Rauschen**. Dabei werden die Vögel leiser. Dann vernimmst du wieder deutlicher die **Vögel** und es scheinen die Wellen etwas leiser zu werden. Das könntest du noch den ganzen Tag so weiter machen, wenn das Meer dich nicht so sehr zu sich locken würde. Langsam öffnest du deine Augen, streckst dich und beginnst dich aufzurichten. Vorsichtig bewegst du dich auf das Wasser zu. Die **Wellen** rollen jetzt so laut an das Ufer, dass du die Vögel gar nicht mehr hörst. Mit den Füßen zuerst ertastest du die Temperatur des Meeres. Es ist herrlich warm. Fast wie in einer Badewanne. Weiter und weiter gehst du hinein. Du streckst deine Arme aus, lässt dich nach vorne fallen und beginnst gemächlich zu **schwimmen**. Herrlich. Das Wasser ist so klar, dass du kleine Fische siehst. Und da! Ein **Delfin** streckt direkt vor dir seinen neugierigen Kopf aus dem Wasser und lacht dich an, als wollte er sagen: „Schwimm mit mir!“. Und da kommt dir die Idee, es beim nächsten Mal mit deiner Taucherausrüstung zu versuchen und ihm in sein Reich zu folgen. Nun schwimmt der **Delfin** auf deinem Weg zurück zum Strand immer in Kreisen um dich herum. Dabei scheint er laut zu lachen und den Tag mit dir so richtig zu genießen. Unter deinen Füßen ist wieder fester Boden und du läufst behäbig aus dem Wasser heraus. Noch einmal drehst du dich um und winkst dem Delfin zum Abschied. Er lacht zurück und schwimmt wieder in die offene See hinaus. Währenddessen hast du dich zufrieden auf deine Decke gelegt. Vor dir rauschen beruhigend die **Wellen** und du hörst die **Vögel** wieder leise ihre Lieder zwitschern. Du schließt deine Augen und erfreust dich an diesem sonnig warmen Tag am Meer.



## GESCHICHTE 8: Eine Fantasiereise

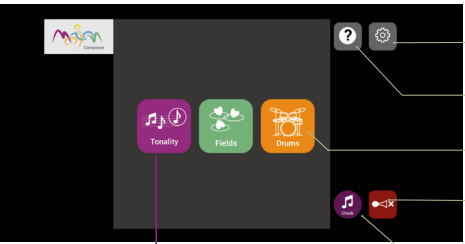
Ein stattlicher **Löwe** mit einer gewaltigen Mähne lebte einmal in Afrika. Der **Löwe** war so stark, dass kein anderes Tier sich wagte, ihn anzusprechen. Ging der **Löwe** zu den Bienen, um Honig zu kaufen, flüchteten die **Bienen** und versteckten sich vor ihm. Kam der **Löwe** zu den Menschen, um Fußball zu schauen, flüchteten sie auf ihren **Motorrädern**, so schnell sie konnten. War es dem **Löwen** zu warm und wollte er etwas Regen haben, kamen nur **ein paar Regentropfen**, um zu schauen, wer den Regen ruft. Als sie sahen, dass es der **Löwe** war, hörten die Wolken auf Regen zu senden, weil der Regen solche Angst vor ihm hatte. Also hatte der **Löwe** keinen Bienenhonig zum Naschen, keine Motorradfahrer, um Fußball mit ihnen zu schauen und nicht einmal Regentropfen, um sich abzukühlen. Das machte den **Löwen** sehr sehr traurig. Ja, der **Löwe** weinte so sehr und die Tränen des Löwen wurden so viele, dass auch die Wolken traurig wurden. Und so regnete es nicht nur in kleinen Regentropfen, sondern es gab ein richtiges **Unwetter** mit starkem **Regen** und **Blitzen** und **Donnerschlägen**. Auch die **Bienen** bemerkten, dass der Löwe deprimiert war. Also flogen sie herbei und schenkten ihm ein wenig Honig. Jetzt beruhigte sich der **Löwe** und merkte, dass er keine Angst mehr bereitete. Nur weil der **Löwe** groß und gefährlich aussah, war er doch nicht gleich böse. Er trocknete seine Tränen, schnitt seine Löwenmähne und kämmte sie ordentlich. Auch die **Motorradfahrer** bemerkten die Veränderung und kamen zum **Löwen** gebraust. Sie entschuldigten sich und hatten einen Fernseher dabei zum Fußball schauen. Der Regen verzog sich und schaute aus der Ferne zu und die Sonne lachte bis über beide Ohren. Nun fanden die **Motorradfahrer**, dass das Bier sehr sauer schmeckte und sie fragten die Bienen, ob sie etwas Honig spendierten. „Natürlich“, sagten die **Bienen**. Und so kam es, dass die **Bienen**, die **Motorradfahrer**, der **Regen** und die Sonne gemeinsam das Spiel Bayern gegen Carl Zeiss Jena schauten.



# Grundlegende Steuerung

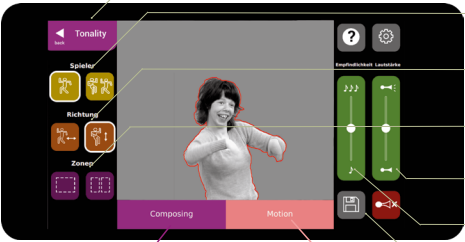
Der MotionComposer wird durch Menüs gesteuert. Die Menüs unterscheiden sich je nach Musikumgebung etwas. In diesem Beispiel ist *Tonality* gewählt.

## Hauptmenü



- Einstellungen
- Hilfe
- die Musikumgebungen
- Stummtaste
- Testton

## Musikumgebung-Menü



- Schließen
- 1- oder 2-Spieler
- Horizontale oder Vertikale Richtung
- 1- oder 2-Zonenmodus
- Lautstärkeregelung
- Empfindlichkeitsregler
- Präferenzen speichern



## Klangwelt-Menü

Das *Klangwelt-Menü* dient zur Auswahl der Musikinstrumente und aller anderen Klangelemente, die du in deinen Kompositionen verwenden wirst.



## Bewegungswelt-Menü

Im *Gesten-Menü* findest du alle Gesten, die verfügbar sind (unterschiedlich je nach Musikumgebung). Die einzelnen Optionen sind im Abschnitt *Gesten* erläutert.

Los geht's

Tonality

Fields

Drums

Gesten

Anwendung

Geschichten

Steuerung

Je mehr Menschen den MotionComposer nutzen, desto mehr erfahren wir, um Menschen mit allen Fähigkeiten in neue Welten von Musik und Tanz zu bringen und zu bewegen. Wir entwickeln ständig neue Funktionen und Klangwelten, die wir euch durch Software-Updates zur Verfügung stellen werden. Und hier kommt ihr ins Spiel: Bitte teilt eure Erfahrungen und Ideen mit uns!

Bis dahin ...  
Frohes MotionComposing!

