

~tiptaptoe~

Ein postdigitales Brett- und Bewegungsspiel zum Gruppenmusizieren

TipTapToe ist ein kooperatives, spielbasiertes Setup für den Musikunterricht, das digitales Musizieren niedrigschwellig, robust und praxisnah zugänglich macht. Es besteht aus einer fest installierten Hardware-Einheit auf Basis von Playtronica mit Klinkenkabeln, integriert in ein halbes 19-Zoll-Rackgehäuse für den schulischen Einsatz, ergänzt durch ein vorbereitetes Koala-Sampler-Set auf einem iPad.

Zentrales didaktisches Element von TipTapToe ist ein analoges Kartenspiel, das den musikalischen Lernprozess strukturiert. Über Sound- und Aktionskarten erhalten die Spielenden musikalische Handlungsaufforderungen, deren Schwierigkeitsgrad in aufeinander aufbauenden Leveln ansteigt. Das erste Level führt spielerisch in Setup, Spielprinzip und grundlegende Interaktionsformen ein. Darauf aufbauend folgen Aufgaben zu freier und regelgeleiteter Improvisation, Notenspiel und Reproduktion bekannter Melodien sowie zu kooperativen Loop- und Schichtungsübungen.

TipTapToe ist für das gemeinsame Musizieren von bis zu neun Spielenden konzipiert und legt den Fokus auf Zusammenarbeit, Kommunikation und gemeinsames Entscheiden. Digitale Technologien werden dabei nicht als eigenständiges Lernziel, sondern als selbstverständliches Werkzeug musikalischer Praxis eingesetzt.



Dauer der Fortbildung: 45 bis 90 Min (variabel durch Anzahl der Level)

Anzahl: bis zu 9 Personen pro Set

Material: *TipTapToe*-Set
iPad mit Koala-App
Kameraadapter

Vorbereitung: Ein *TipTapToe*-Set kann über christian.kuzio@hmt-rostock kostenlos geliehen werden. Die entstehenden Kosten für Porto und Verpackung werden vorab vereinbart. Das Set besteht aus Spielkarten, Unterlage, Box*, Spiel- und Anschlusskabeln.

Exploration: Nach dem Einrichten der Hardware und Spielkarten durch die Fortbildungsleitung bedarf es keiner weiteren Anleitung während der Exploration. Das Spiel erklärt sich durch die Level-Struktur von selbst.

Reflexion: Im Anschluss werden die methodisch-didaktischen Facetten der Gruppendynamik (Level-Struktur, Rollenrotation durch Groundwechsel) reflektiert. Weiterhin beleuchtet werden die motivierenden Effekte der Gamification (Noobs → Gurus) sowie Aspekte von Berührung, Körperlichkeit und dem Einsatz digitaler Technologien zur selbstverständlichen Erweiterung musikalischer Ausdruckskraft. Optional werden Symbiosen und die Übertragbarkeit auf andere Unterrichtsmaterialien wie Boomwhackers im Plenum diskutiert.

Einen detaillierten Einblick in die Struktur des Spiels bietet das beiliegende PDF mit allen Spielkarten.

Fragen, Hinweise oder Anregungen: christian.kuzio@hmt.rostock.de

* integriert in die Box ist ein „Playtron™“ von Playtronica

Konzept und Umsetzung: Christian Kuzio, Hanna Morlock
Logo: Andrea Köster
Grafische Gestaltung: Hanna Morlock
Technischer Support: Jörg Krempien
Künstlerischer Support: Marten Pankow