

LEVEL
0

Spielkarte

Willkommen

Hallo, Wir spielen jetzt Tip-Tap-Toe!

Noch seid ihr *NOOBs* und ganz am Anfang eurer Karriere. In diesem Level werden euch die Grundlagen näher gebracht. Ihr lernt, wie man mit diesen lustigen Kabeln Töne und Klänge erzeugen kann.

Die Karten dieses Levels sind nummeriert!

Der Ground

Alle erhalten ein schwarzes Kabel mit farbiger Markierung. Ihr seid die *Töne*!

Wer von euch die längsten Haare hat, erhält zusätzlich das orangene Kabel und liest die oberste orangene Groundkarte vor.

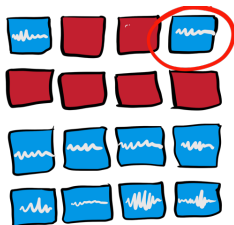




Test

Erprobt, wie ihr die Kabel halten müsst, um durch Berührung der Hände Klänge zu erzeugen.

Startet dazu Countdown in der Koala App, indem ihr den Button oben rechts drückt. Dieser signalisiert euch auch das Ende der Übung. Achtet darauf!



Tipps

1. Der Ground kann andere Hände berühren
2. Die Töne können die Hand des Ground berühren
3. Das Groundkabel kann in die Seite der Kiste gesteckt werden – die Kiste wird zum Ground



= Kiste ist Ground

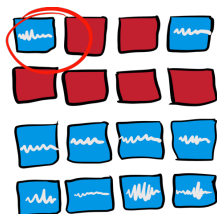


Impro 0





Zieht eine neue Groundkarte und bestimmt somit einen neuen Ground. Dieser zieht **wie immer** eine Soundkarte.

Erzeugt eine einfache rhythmische Improvisation.

Startet dafür das Metronom oben links in der Koala-App.



Rundenverlauf

1. Nächste Spielkarte ziehen.
2. Wenn  abgedruckt, zieht  Groundwechselkarte.
Wenn  abgebildet, steckt  Groundkabel in Kiste.
3. Immer oberste Soundkarte ziehen und Sound einstellen
4. Je nach Symbol ggf. Metronom oder Countdown straten.



Mini COVER

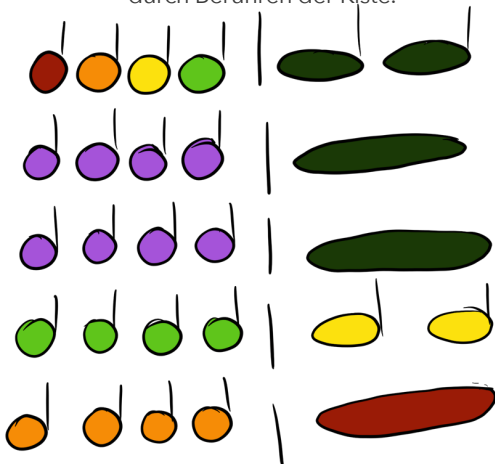
Die Kiste ist in dieser Runde Ground
(siehe Kistensymbol oben rechts auf der Karte. Das Ground-Kabel wird
in die Seite der Kiste gesteckt)

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.



Ansonsten austauschen!

Alle Töne spielen gemeinsam die abgedruckte Tonabfolge
durch Berühren der Kiste.



Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.



ECHO 0

Ground spielt ein **einfaches** Motiv auf der Hand jeweils eines Tons.

Dieser wiederholt dieses auf den ausgestreckten Händen des Ground.

Weiter geht's zum nächsten Ton...

Beachtet die Symbole oben auf der Karte!

Wer sich verspielt fliegt raus (siehe Katapult oben Mitte). Der Ground ist hierbei Schiri.



?

SPIELPLATZ

Ihr wolltet schon die ganze Zeit mal die verschiedenen Sounds ausprobieren? Oder wissen, was passiert wenn ihr drei Kabel auf einmal berührt?

Jetzt ist die Zeit zu experimentieren, was das Zeug hält.

Aber Achtung! Nur bis, der Countdown abgelaufen ist. Danach müssen alle Spielregeln wieder eingehalten werden!

QUIZ

Das Tutorial ist hiermit beendet. Wenn ihr folgende Fragen beantworten könnt, geht weiter zu Level 1. Wenn nicht, schaut nochmal auf den vorigen Karten nach.

1. Benenne folgende Symbole und ihre Funktion:



2. Wer stellt Wie einen neuen Sound ein?
2. Wo findet ihr Metronom und Countdown in der Koala-App?
3. Was hat es mit „discard changes“ auf sich? (Tipp: orangene Karte)

LEVEL
1

Spielkarte

Level 1

Herzlichen Glückwunsch. Ihr seid nun offiziell in Level 1 aufgestiegen und dürft euch als *NEWBIE* bezeichnen.

Viel Spaß beim Spielen!



IMPRO I

Erzeugt eine Rhythmische Improvisation auf der Kiste.

Tipp: Hört darauf was die anderen spielen und auf das Metronom



Loop I

Ground erfindet einfachen Loop auf den Tönen, bis alle ihn verstanden haben.

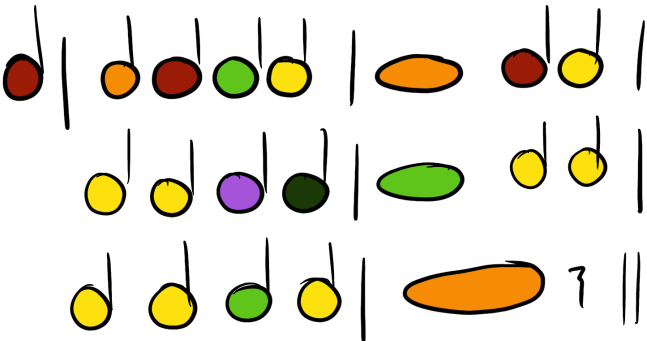
Dann hält Ground seine Hände in die Mitte und Töne spielen den Loop bis Ground zufrieden ist.

Der Ground beginnt mit neuem Loop von vorn usw. bis Metronom endet.



COVER

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Sonst tauscht sie aus.



*Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.*



ECHO I

Ground spielt **einfaches, eintaktiges** Motiv auf den Händen **mehrerer** Töne. Töne wiederholen dieses sofort auf den ausgestreckten Händen des Ground.

ACHTUNG! Keep it simple, very simple!

Spielt lückenlos und bleibt im Takt.

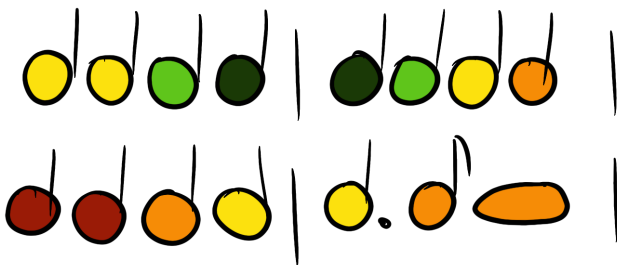


DA FEHLT DOCH WAS

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Wählt melodischen Sound aus.



Alle Töne spielen und **vollenden** gemeinsam
die abgedruckte Tonabfolge durch Berühren
der Kiste.



LEVEL 2

Spielkarte

Level 2

Wow! Ihr seid super. Ihr seid in Level 2 aufgestiegen und somit wahre *CHECKER*.

Viel Spaß beim Spielen!



LOOP II

Alle Töne erzeugen einen gemeinsamen, sich wiederholenden Loop auf der Kiste, ohne sich abzusprechen.

*Variiert das Tempo am Ende **gemeinsam** langsam nach unten und oben.*



IMPRO II

Improvisiert frei.

Versucht neu gewonnene
Fähigkeiten einzubeziehen.



ECHO II

Der Ground spielt mit seinen Händen ein **einfaches** Motiv auf den Händen der Töne. Es müssen nun auch Töne **gleichzeitig** gespielt werden. Töne wiederholen auf Ground.

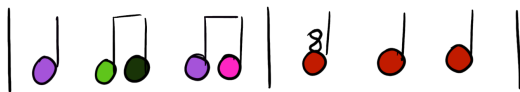
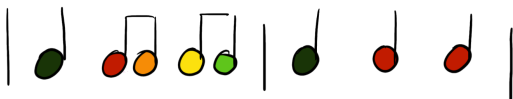
ACHTUNG! Keep it simple, very simple!

Spielt lückenlos und bleibt im Takt.



COVER

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Sonst tauscht sie aus.



*Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.*

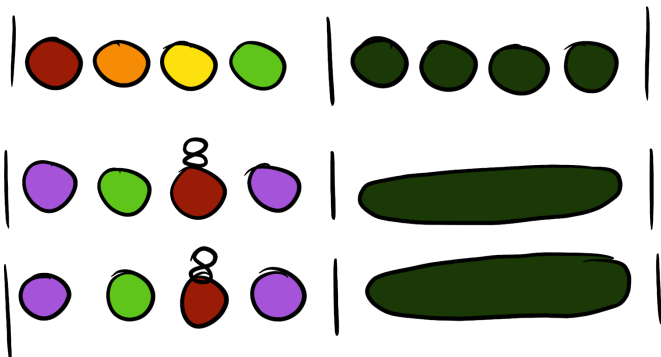


DA FEHLT DOCH WAS

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Wählt melodischen Sound aus.



Alle Töne spielen und **vollenden** gemeinsam
die abgedruckte Tonabfolge durch Berühren
der Kiste.



LEVEL
3

Spielkarte

Level 3

Ihr seid der Wahnsinn! Level 3!
Ihr seid jetzt wahrhaftige *PROs*.



ECHO III

Töne erzeugen **einfaches** Motiv auf Ground. Dieser spielt es im Anschluss nach.

Das Spiel beginnt mit neuem Motiv von vorn bis Metronom endet.

ACHTUNG! Keep it simple, very simple! **Ground hat nur zwei Hände.**

Spielt lückenlos und bleibt im Takt.



LOOP III

Alle Töne erzeugen, ohne sich abzusprechen, einen gemeinsamen Loop auf Kiste.

*Variiert am Ende das Tempo **gemeinsam** langsam nach unten und oben.*



IMPRO III

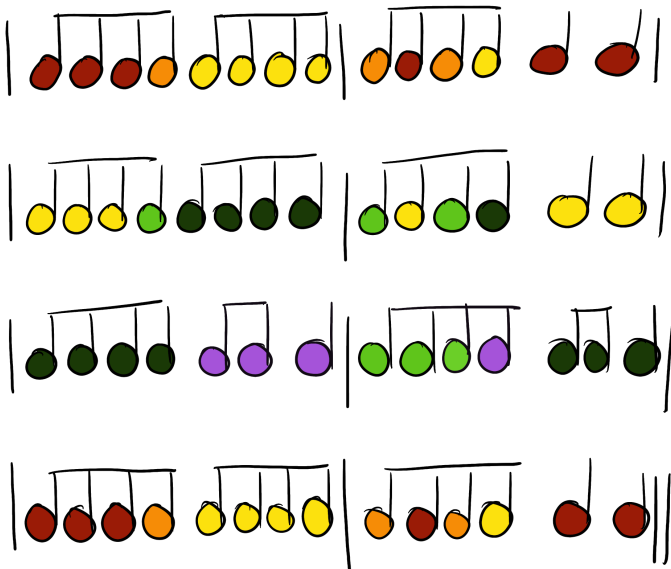
Improvisiert. Versucht neu gewonnene Fähigkeiten einzubeziehen.

Probiert ohne Countdown zu einem gemeinsamen Ende zu kommen.



COVER

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Sonst tauscht sie aus.



*Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.*



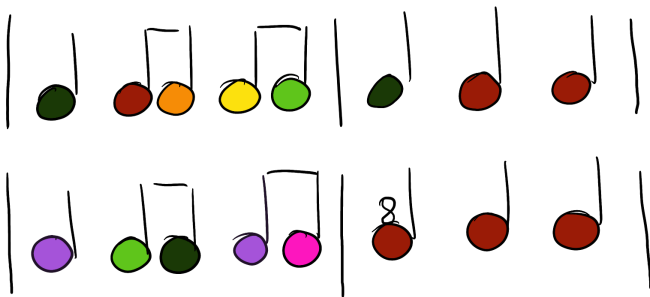
DA FEHLT DOCH WAS

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.

Wählt melodischen Sound aus.



Alle Töne spielen und vollenden gemeinsam die
abgedruckte Tonabfolge durch Berühren der Kiste.



LEVEL

4

Spielkarte

Level 4

Herzlichen Glückwunsch. Ihr seid im Endlevel angekommen. Jetzt wird es crazy. Ihr seid nun *GURUs* und habt die Welt des Tip-Tap-Toe verinnerlicht.



ECHO IV

Der Papagei

Ein Ton macht ein Pattern vor, indem er die Kiste berührt. Der Ton daneben macht es nach und spielt im Anschluss ein eigenes Pattern. Dieses wird vom Ton daneben wiederholt usw.



SEQUENZER

Ground spielt mit seiner freien Hand einen durchgehenden Rhythmus auf der Kiste.

Töne entscheiden, wann und wie lange sie mit ihrer Hand ebenfalls die Kiste berühren und so automatisch „mitgespielt“ werden.

Ziel ist ein durchgehender Loop.



IMPRO IV

Improvisiert. Bezieht neu
gewonnene Fähigkeiten mit
ein.

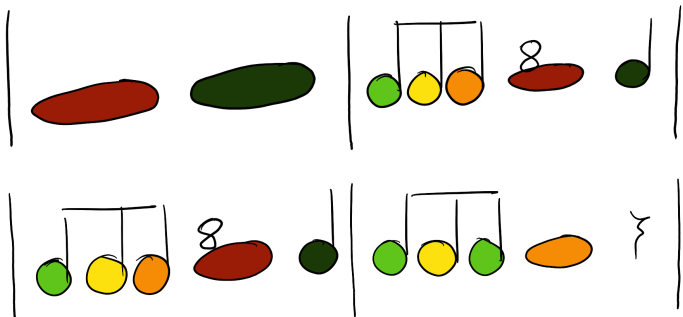
Habt ihr schon ausprobiert, wie
es ist wenn ihr die Kabel
während der Impro tauscht?

Und was mag es wohl heißen,
dass oben sowohl Ground- als
auch Kistensymbol abgebildet
sind? ...



COVER

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Sonst tauscht sie aus.



Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.
Ihr dürft einen melodischen Sound auswählen, wenn ihr das Lied
sonst nicht erkennen könnt.

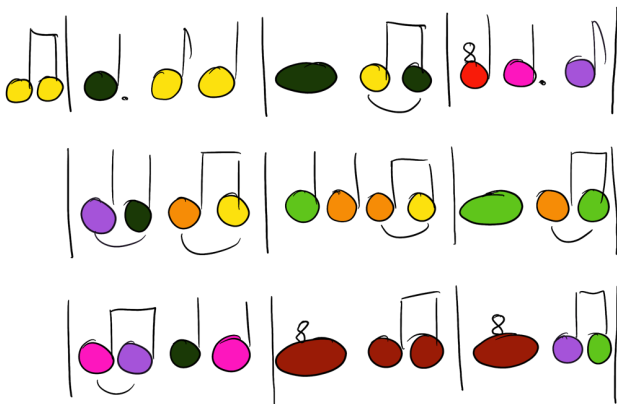


DA FEHLT DOCH WAS

Prüft, ob alle relevanten Töne vertreten sind.
Wählt melodischen Sound aus.



Alle Töne spielen und vollenden gemeinsam die
abgedruckte Tonabfolge durch Berühren der Kiste.



DA GEHT NOCH WAS

Entwickelt ein eigenes Spiel.
Was könnte man noch so alles
mit den Kabeln und Tönen
machen?

SAMPLING

Wählt als Sound "Sampling" aus.

Einen der roten Buttons halten,
Geräusch erzeugen, Button
loslassen.

Wiederholt dies mit allen roten
Buttons und unterschiedlichen
Geräuschen. (Löschen über
Delete Button möglich)

Spielt diese Sounds mit einer
Spielkarte eurer Wahl mittels
der Kabel.



Ground

Du erhältst das Groundkabel.
Leg solange das schwarze
Tonkabel weg.

Du stellst die Sounds auf dem
I-Pad ein. Probier es einmal
aus:

Ziehe immer zuerst eine
rosane Soundkarte.

Klicke in der Koala-App oben
rechts auf die drei Striche,
dann auf Load und wähle den
gezogenen Sound aus der
Liste.

(Bei einem Popupmenü klicke
„**discard changes**“.)



Alle behalten das
Kabel, welches Sie
im Moment haben.

Das *Ground Kabel*
wechselt in
Richtung des
Uhrzeigersinns

Das Ground Kabel
wechselt gegen
den Uhrzeigersinn

Die Person, welche
dem vorigen
Ground
gegenübersitzt,
erhält das Ground-
Kabel.

Das Ground Kabel
wechselt zu dem
Ton, welcher zuerst
„Ich will“ ruft.

Das Ground Kabel
wechselt zu einem
Ton, welcher noch
nie Ground war.

Wenn das auf
mehrere Personen
zutrifft, wählt der
vorige Ground
eine dieser
Personen aus.

Demokratie: Alle
bestimmen durch
Draufzeigen einen
neuen Ground. Bei
Gleichstand
entscheidet der
vorige Ground.

Das Ground Kabel
wandert nach
rechts und
überspringt zwei
Töne.

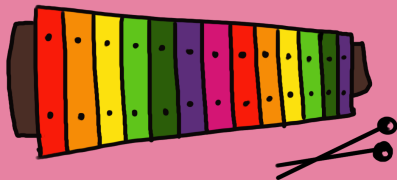
Das Ground Kabel
wandert nach links
und überspringt
zwei Töne.

Der vorige
Ground bestimmt
den neuen Ground
und überreicht in
einem feierlichen
Akt das Ground
Kabel.



Sound-
KARTE

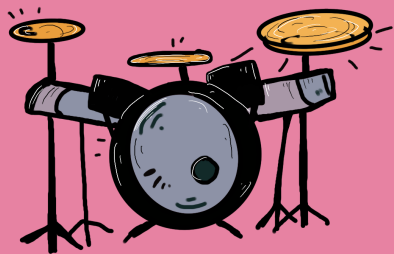
Glockenspiel



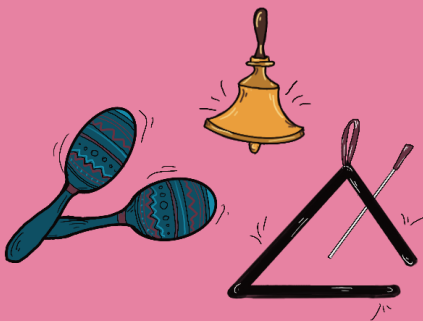
Tiere



Drumset



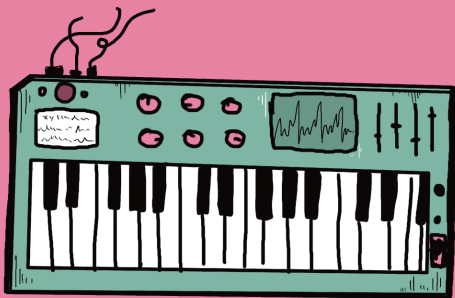
Percussion



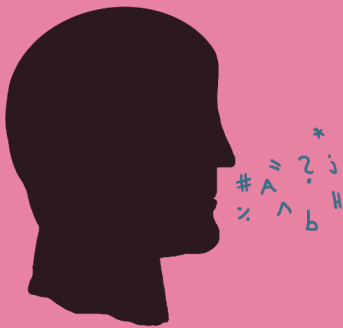
Guzeng



Synthesizer



Stimmen



Sprache I



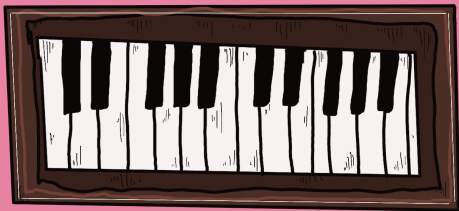
Sprache II



Band



Klavier



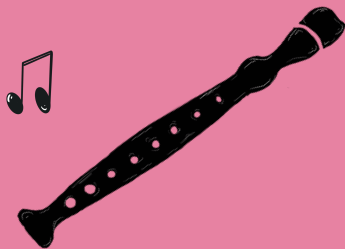
Gesang



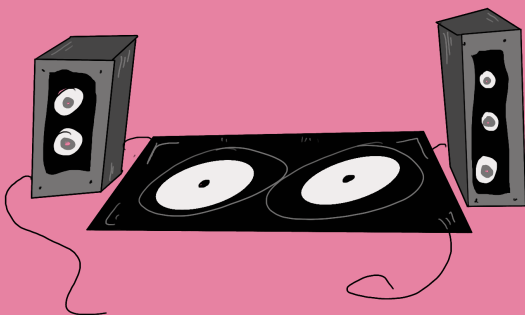
Orchester



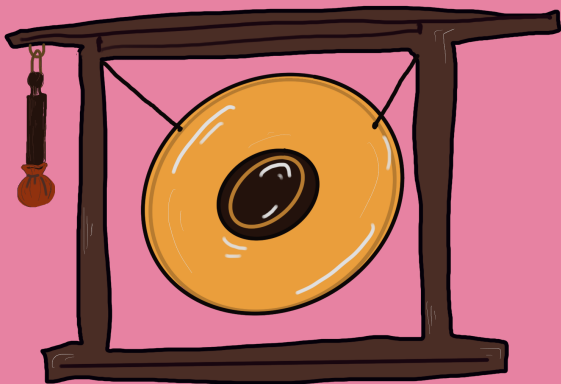
Flöte



Techno



Gongs



Weltmusik



Heavy Metal





~tiptaptoë~

IMPRESSUM

Konzept und Umsetzung: Christian Kuzio, Hanna Morlock

Grafische Gestaltung: Hanna Morlock

Logo: Andrea Köster

Technischer Support: Jörg Krempien

Künstlerischer Support: Marten Pankow

Kontakt: christian.kuzio@hmt-rostock.de