

# Willkommen bei den Fingergames- Hinweisen.

## Inhalt:

1. Wie nutze ich die Grifftablennen?
2. Welche Griffarten sind in welchen Fingergames enthalten?
3. Welche Stricharten sollen mit den Fingergames geübt werden?
4. Wie kann ich zu den Fingergames improvisieren?
5. Wie funktioniert das Spielen der Fingergames in der Lage?
6. Wie kann ich das Doppelgrifftraining üben?
7. Stimmen

### **1. Wie nutze ich die Grifftablennen?**

Die Grifffolge bei den Fingergames bezieht sich immer auf zwei benachbarte Saiten.

In den gefilmten Beispielübungen sind das die Saiten A und D.

Am Anfang jedes Films ist die Abfolge der Griffe taktweise und mit Wiederholungszeichen notiert: I: bis :I, hier soll bis zu 16mal wiederholt werden.

Lies nun in **beiden Reihen gleichzeitig** von links nach rechts.

Beispiel:

A I: - 2 1 -

D I: 1 - - 2

Hier beginnt der 1. Finger auf D (auf A wird nicht gespielt, hier steht also ein Strich -). Es folgt der 2. Finger auf A, dann der 1. Finger auf A und zuletzt der 2. Finger auf D.

Sicher gewöhnst du dich schnell an diese Schreibweise! Durch sie lernst du die Übung leichter auswendig.

Du kannst auch andere Saitenpaare ausprobieren:

Ersetze einfach A/D durch D/G, G/C (nur für Bratsche) oder E/A (nur für Geige).

So trainierst du die linke und rechte Hand auf allen Saitenebenen deines Instruments.

### **2. Welche Griffarten sind in welchen Fingergames enthalten?**

In den Fingergames findest du die drei häufigsten Griffarten, die bei hohen Streichinstrumenten vorkommen können. Der erste Finger wird bei ganzen Geigen etwa 3,5 bis 4 cm vom Sattel (Beginn des schwingenden Teils der Saite an der Schnecke) entfernt aufgesetzt (1. Finger hoch). Bei der Bratsche ist dieser Abstand etwas größer, bei kleineren Geigengrößen verringert er sich.

Die Fingergames 1, 2 und 3 stehen in der **Ersten Griffart**. Dabei ist der erste Finger in Normalposition (“hoch”), 2. und 3. Finger stehen eng, alle anderen Abstände sind weit.

Die Fingergames 4, 5 und 6 stehen in der **Zweiten Griffart**. Dabei ist der erste Finger in Normalposition (“hoch”), 1. und 2. Finger stehen eng, alle anderen Abstände sind weit.

Die Fingergames 7, 8 und 9 stehen in der **Dritten Griffart**. Dabei ist der erste Finger in Normalposition (“hoch”), 3. und 4. Finger stehen eng, alle anderen Abstände sind weit.

### **3. Welche Stricharten sollen mit den Fingergames geübt werden?**

In jedem Film verwende ich wichtige Basics für den rechten Arm wie Bindungen, halbe und ganze Bögen im Wechsel oder 8tel und 16tel Kombinationen.

Du kannst wählen. Spiele nur eine dieser Stricharten oder probiere alle mitzuspielen.

Achtung: Manchmal verdoppelt oder vervierfacht sich ein Ton. Dein Griff bleibt währenddessen liegen, die Grifffolge ändert sich dadurch nicht.

### **4. Wie kann ich zu den Fingergames improvisieren?**

Die Begleitung der Fingergames hilft dir nicht nur zu überprüfen, ob du sauber greifst. Du lernst hier auch, akkordisch zu hören, dies ist die Grundlage für eine Improvisation.

Meist wechseln in einer Grifffolge zwei bis vier Akkorde ab, über denen du eigene dazu passende Melodien ausprobieren kannst: Dies nennt man auch Improvisieren über wechselnden Akkorden.

Meine Schlussimprovisationen zeigen dir, dass du mit wenigen Bausteinen, nämlich Tonverdoppelung, Bindung und einfachen Tonumstellungen schon eine eigene Improvisation gestalten kannst.

Werde kreativ mit deiner Geige oder Bratsche, das Ende des Fingergames-Durchlaufs gehört dir und deinen eigenen Ideen!

### **5. Wie funktioniert das Spielen der Fingergames in der Lage?**

Ein ganz wichtiges Thema für fortgeschrittene Spieler von Streichinstrumenten ist das Lagenspiel. Hierzu ist auf jeden Fall viel Übung nötig, und es gibt jede Menge gute Hefte mit **Lagenwechselstudien**.

Die Fingergames bieten aber eine gute Vorbereitung für das **Spiel in der Lage**, denn sie können in jede beliebige Lage versetzt und dort geübt werden, da sie keine leeren Saiten enthalten.

Drei Beispiele mit dem Fingergame 1 liegen als Film vor, in der zweiten Lage beginnt der erste Finger auf der Position des zweiten Fingers, in der dritten Lage auf der Position des dritten Fingers und in der vierten Lage auf der Position des vierten Fingers, alle Ursprungspositionen entsprechen hier der ersten Griffart.

Es können aber natürlich alle Fingergames in die Lagen versetzt werden, der Phantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Tipp: Je höher die Lage, umso enger die Griffe!

Wichtig ist immer eine gute Kenntnis der Übung, damit die enger zu setzenden Griffe in den oberen Lagen auch sauber gehört und gegriffen werden können.

### **6. Wie kann ich das Doppelgrifftraining üben?**

Übe die Doppelgriffe immer, sobald du ein Fingergame gut kannst. Die Beispiele zeigen, wann ein Griff liegenbleibt und auf beiden Saiten zugleich gestrichen wird. Dieses System geht aber natürlich auch mit allen anderen Fingergames und ist für eine Stabilisierung der Hand bei Doppelgriffen sehr gut zu gebrauchen. Übrigens: Man kann die Doppelgriffe auch gut in der Lage ausprobieren.

### **7. Stimmen**

Stimme vor dem Spielen der Fingergames dein Instrument. Deine A- Saite sollte auf den Kammerton a' mit 443 Hz gestimmt sein, bei den übrigen Saiten hilft dir gegebenenfalls ein handelsübliches Stimmgerät für Streichinstrumente.

Saitenstimmung Geige: g d' a' e''

Saitenstimmung Bratsche: c g d' a'