

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 4

Einleitung 5

Musikpädagogik 5

Singen 6

Bodypercussion 7

Boomwhackers 8

Die Arbeit mit Buch und Videos 9

Die Boomwhackers 10

Elementares Instrumentarium „at its best“ ... 10

Funktionsweise und Klang 11

Instrumente und Zubehör 11

Grundlegende Spieltechniken 14

Special-Effects 17

Anschaffung und Aufbewahrung 20

Die Boomwhackers im Unterricht 21

Noten und Klangsymbole 21

Singen und Bewegen 23

Bodypercussion und Boomwhackers 24

Tonalität und Harmonien 28

Spiele & Spiellieder 32

Spiele und Warm ups 32

Spiellieder 39

Geisterstunde 40

Mach was vor 42

Look out 44

Colour Your Song 46





Boomy-Songs 48

Gesang und Begleitung –
 Du bist die Band! 48
 Form und Aufbau – Improvisation ist alles! 49
 Text und Inhalt – Hauptsache Humor! 50
 Erarbeitung der Lieder –
 Methodenvielfalt ist Trumpf! 51

Boomy Songs – Level 1 53

Gut! Du kriegst was 54
 Dong und Patsch 56
 Weil aller guten Dinge drei sind 58
 Das Rechts-Links-Lied 60
 Das Langsam-Schnell-Lied 62
 Die Piraten 64
 Einfach – nicht einfach 66
 Alle Vögel sind schon da 68

Boomy Songs – Level 2 70

Grundtonlied 71
 Meerschwein 73
 Ungala 74
 Ich bin eine Schaukel 76
 Hejo! Spann den Wagen an 78
 Ampel-Lied 80
 Schlaf, Kindchen, schlaf 82
 Bruder Jakob 84
 Ritter-Lied 86

Boomy Songs – Level 3 89

Alle, die mit uns auf Kaperfahrt fahren 90
 Hinterm Deich 92
 Es ist super 94
 Nicht müde 96
 Ein Klick 98

Das Lied von der Riesenmücke 100
 Das Eis-Lied 102
 Hier 104
 Row Your Boat 106
 Senwa dedende 108

Boomy Songs – Level 4 110

Abendstille überall 111
 Amaibu 112
 Mondenlicht 114
 Funky Zoo 116
 Känguru-Kinder 118
 Wie Tiere schlafen 120
 Wellen schaukeln sanft 122
 Der Regen 124
 Wind und Kind 126
 Noch mehr Wolken 128
 Ein winzig kleiner Seestern 130

Anhang 133

Spielanleitungen 134
 Bildkarten 143
 Akkordtabelle 152
 Alphabetisches Verzeichnis der
 Liedtitel und Liedanfänge 153
 Playbacks und Videos 154
 Zu den Autoren 156

Boomwhackers

Boomwhackers integrieren sich im Rahmen der Bodypercussion relativ unproblematisch **in rhythmische Bewegungsfolgen** und lassen dabei, anders als Klatscher oder Oberschenkel-Patscher, in regelmäßiger Abfolge **stützende Harmonietöne** erklingen. Auch wenn das in der Praxis tatsächlich nicht ganz so einfach ist, wie es sich jetzt anhört, haben wir diesen Gedanken begeistert verfolgt – immer mit dem Ziel, noch unabhängiger vom herkömmlichen Instrumentarium und / oder technischem Equipment zu werden und Musik ausschließlich mit und am eigenen Körper zu erleben und zu performen.

Wir haben **eigene Songs** für Stimme und Boomwhackers komponiert, aber auch an harmonisch stimmigen Begleitpatterns für **traditionelle Lieder** gebastelt. Wir haben unsere Gruppen immer wieder mit neuen Ideen überrascht, diese in der praktischen Arbeit variiert, vereinfacht und verbessert, wir haben Klänge erforscht und alternative Spieltechniken ausprobiert.

Aber wir haben auch die **Schwierigkeiten** kennengelernt: Beide Hände haben unterschiedliche Sounds und damit Funktionen; das Schlagen mit dem harten Plastikrohr auf den eigenen Körper ist oft schmerzhaft (Alternativen siehe S. 16); die Boomwhacker-Sounds klingen nicht voll und lang genug, um die Gesangsstimmen zuverlässig zu stützen; preiswert sind die Boomwhackers auch nicht gerade, wenn man sie in ausreichender Anzahl erwerben möchte (Tipps zum Selberbauen siehe S. 13); usw.

Trotz allem: Nun liegt sie vor Ihnen, diese **Sammlung von 42 Liedern in verschiedenen Schwierigkeitsgraden**. Die Boomy Songs sind geeignet für Kinder ab sechs Jahren, machen aber auch in höheren Altersstufen bis ins Erwachsenenalter Spaß. Sie bereichern die Arbeit sowohl mit Chören und Rhythmusgruppen als auch in der elementaren Musikerziehung und im schulischen Musikunterricht. Sofern Sie über eine ausreichende Anzahl der bunten Röhren verfügen (siehe S. 20), können Sie sofort loslegen.



Die Arbeit mit Buch und Videos

Nach allen wichtigen Informationen über Anschaffung, Aufbewahrung, Handhabung und unterschiedliche Spieltechniken der Boomwhackers beginnt auf S. 48 der Hauptteil dieses Buches: In vier Levels mit ansteigendem **Schwierigkeitsgrad** finden Sie die Lieder. Und jedes Level ist in der Regel ebenfalls in sich wiederum **progressiv aufgebaut**: vorne die einfacheren Lieder, hinten die schwierigeren. Uns Autoren ist die Problematik solcher Einstufungen bewusst: Was der Einen leicht fällt, ist für den Nächsten unerwartet schwierig – und umgekehrt. Die Angabe eines Schwierigkeitsgrades kann Ihnen dennoch als ungefähre Maßstab dienen.

Ausführliche **Notationsgrafiken** (siehe unten) bei jedem Lied erklären übersichtlich Ablauf und Spielweise und zeigen die benötigten Boomwhackers auf einen Blick. Um die Lieder (und besonders die Methoden der Vermittlung!) schnell und gründlich kennen-

zulernen, sind Workshops am besten geeignet. Oder aber Sie greifen zu den **Videos** (mit  gekennzeichnet, verfügbar über die HELBLING Media App, Zugangscode siehe vorderer Umschlag). Dort sind die Bewegungsabläufe meist viel schneller und korrekter zu erfassen als nach Noten. Zugleich hören Sie die gesungene Melodie und beginnen, das Zusammenspiel von Melodie und Bewegung zu begreifen. Und es kann durchaus motivierend sein, mit der ganzen Gruppe das Video eines Liedes anzuschauen.

Wenn Sie im Musikunterricht kontinuierlich mit Ihren Schülerinnen und Schülern arbeiten, ist es sinnvoll, sich die Lieder **Level für Level** zu erschließen. Aber seien Sie gerne **flexibel** mit der Auswahl und mit der vorgegebenen Reihenfolge! Bei der Vorbereitung, beim eigenen Üben werden Sie entdecken, welche Songs Ihnen und welche vermutlich Ihren Gruppen am meisten Spaß machen. Nehmen Sie die!

Video verfügbar in der HELBLING Media App

Unter dem Titel: die für dieses Lied benötigten Boomwhackers

Benötigte Boomwhackers: **E** + **H** **C''**

Buchstaben statt Notenköpfe: Bodypercussion (Legende unter jedem Lied)

Symbole über den Notenköpfen: Spezielle Boomwhacker-Spielweisen (Legende unter jedem Lied)

Formteile

Groove / Intro / Zwischenspiel

Break *optional*

Notenköpfe: Boomwhacker auf Oberschenkel schlagen

Lied *Groove weiterspielen*

Hin-term Deich, da siehst du nichts vom Meer...

Farbige Punkte: entsprechende Boomwhackers spielen

ALTERNATIV

4 Töne tiefer: **A** 8va + **E** **F**

Grundlegende Spieltechniken

Üblicherweise werden die Boomwhackers auf den Körper geschlagen. Halten Sie das Rohr in einer Hand und schlagen es z. B. in die andere Hand, auf den Oberschenkel, den Bauch, vorsichtig vor die Stirn oder von oben auf den Kopf, oder auch auf den ge-

genüberliegenden Arm. Auch die Spielflächen sind Schuhsohle, Boden oder Tisch. Dabei wird das Rohr am besten **im hinteren Drittel angesetzt** – nicht am hintersten Ende, da sich sonst die Tonhöhe verändert.

AUF DIE BEINE

Die Spielweise **auf den Oberschenkel** kommt in diesem Buch am häufigsten vor. An welcher Stelle auf dem Bein das am schönsten klingt, probiert am besten jeder und jede für sich aus. Wir empfehlen eine Aufschlagfläche möglichst nah am Knie.

Beim Schlagen auf den Oberschenkel kann man auch in jeder Hand ein Rohr halten und zweistimmig spielen.

Das Spielen auf der Schuhsohle wird gerne alternativ genutzt, wenn der Oberschenkel schmerzt.



auf den Oberschenkel schlagen



zweistimmig auf beiden Oberschenkeln spielen



auf der Schuhsohle spielen

GEGENEINANDER

Halten Sie die Boomwhackers in jeder Hand einen Boomwhacker und schlagen sie natürlich auch sehr **effektiv** gegeneinander geschlagen werden. Dabei ist jedoch meist keine klare Tonhöhe wahrnehmbar.

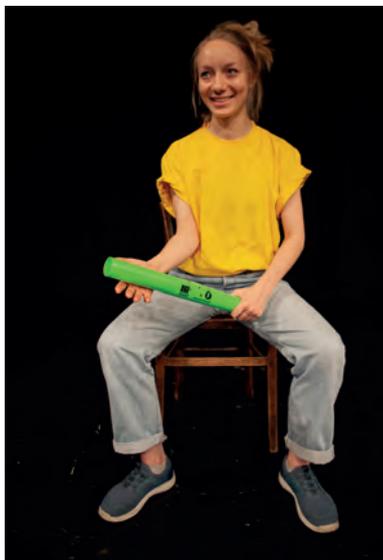


zwei Boomwhackers gegeneinander schlagen

IN DIE HAND

Wenn der Boomwhacker in die freie Hand geschlagen wird, ist der **Klang veränderbar**: In der entspannten, leicht gewölbten Hand ist der Ton weicher und leiser.

In der straff gestreckten Hand, besonders auf dem Handballen, ist der Ton klarer und lauter.



in die freie Hand schlagen (leiser Ton)



in die Hand schlagen (lauter Ton)

ETWAS LEISER

Weichere und leise Klänge lassen sich durch einen Anschlag **auf Oberarm oder Bauch** erzielen.



auf den Bauch spielen



„überkreuz“ auf den Oberarm schlagen

KAUM ZU HÖREN

Folgende zwei Spielweisen werden verwendet, wenn die Bewegung weiterlaufen, der Ton an dieser Stelle aber kaum zu hören sein soll. Wird das **Rohr-Ende schräg auf den Oberschenkel** aufgesetzt (nicht geschlagen!), hört man nur ein leises, kaum noch tonales Geräusch.



schräg mit dem Rand aufsetzen

Die gleiche Intention, aber eine optisch völlig andere Wirkung, hat der **Luftschlag**: Er macht kein Geräusch, doch ist er unverzichtbar für die rhythmischen Bewegungsfolge – und sieht noch dazu super aus!



in die Luft schlagen

AUF BODEN, TISCH UND STUHL

Vor allem Kinder klagen nach längerer Körper gespielter Groove-Phasen über Schmerzen. Deshalb sollten Sie sich Alternativen überlegen. Bei entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen kann man mit den Boomwhackers auch auf **Böden, Tisch, Stuhllehne oder -kante** oder **-lehne** schlagen. Letztere sollte jedoch **niemals ohne Polsterung** gespielt werden, da die Instrumente sonst zerbrechen, an den Kanten ausfransen oder mit der Zeit Risse bekommen. Dadurch können sie auch stark schmerzen. Ungepolsterte Stuhllehnen aus Holz, Kunststoff oder Metall kann man mit Gummi- oder Isoliermaterial bekleben. Handtücher oder eine Decke verrutschen dann aber über die Stuhllehnen zu leicht. Viele Gruppen verwenden dieses Spiel auf Tischen oder Sitzmöbeln.

spannende Effekte erzielen, z.B. den Rimshot (siehe S. 7), sodass es sich lohnt, mit der Gruppe ab und an am Boden zu spielen.

Wenn Sie Bass-Boomwhackers besitzen, wenden Sie sie wie **Stampfrohe** an: Eine Oktavkappe wird aufgesetzt, das Ende mit der Oktavkappe wird auf den Fußboden gestampft. Auch hier empfehlen wir Teppichfliesen als Unterlage.

Das Boomwhacker-Spiel am **Fußboden** ist mit einem Teppich überhaupt kein Problem, bei harten Böden sollten die Spielenden ihre Kraft dosiert einsetzen können. Oder Sie verwenden **Teppichfliesen** als Unterlage. Gerade am Boden lassen sich besonders



Stuhllehne mit Gummimatte beklebt



Stuhllehne mit Rohr-Isolierung beklebt

Special-Effects

Diese Klänge können als Inspiration für die lautmaleri- schen **Geräuschimprovisationen** in den Spielen und

Spielliedern dienen. Manche können auch gut als **Schlusseffekte** einsetzen.

PLOPP

Wenn man das Rohr mit einer Hand festhält, kann man mit der anderen flachen Hand **auf die Rohröffnung** hauen und einen „Plopp“-Sound erzeugen.

Setzt man einen Boomstick **senkrecht auf den Oberschenkel**, auf ertönt ein ähnliches Geräusch.



auf die Öffnung hauen (ploppen)



mit der Öffnung auf das Bein setzen

RIMSHOT

Der Klang des in ganzer Länge aufschlagenden Rohres ist noch kürzer, als es der Boomstick ohnehin schon ist: Auf dem Bein, aber auch auf einer härteren Oberfläche wie **auf dem Boden**

oder dem Tisch kann mit dieser Technik ein sehr **lauter knallender Effekt** erzeugt werden, ähnlich dem Rimshot bei einer Trommel.



Rimshot auf dem Bein



Rimshot auf dem Boden

Singen und Bewegen

Wundern Sie sich über diese Überschrift? Sie haben recht: Als ob man Singen und Bewegen trennen könnte! Das Sprechen – und besonders das Singen – gilt als eine der schwierigsten Koordinationsaufgaben, die wir mit Gehirn und Muskulatur vollbringen. Unzählige Nervenbahnen, große und kleine Muskeln sind beteiligt, wenn wir Wörter sprechen und Töne singen. Von großen Muskeln im Becken- und Bauchraum über die Rücken- und Brustkorbmuskulatur bis zu Kiefer, Zunge, Lippen, Gaumen und Stimmbändern reicht die Bandbreite. Und dieses Zusammenwirken funktioniert, ohne dass wir darüber nachdenken müssen. Und normalerweise, ohne dass wir es trainieren – außer in den ersten Lebensjahren, in denen wir unablässig und unwissentlich mit diesem Training beschäftigt sind.

Wenn in diesem Buch von „Bewegung“ gesprochen wird, dann sind fast immer rhythmische Bewegungen der Hände, manchmal auch mit Einbeziehung der Füße, gemeint. Diese Rhythmuspatterns (oder **Grooves**), diese **beidhändigen Bewegungsmuster** (aus **Bodypercussion- und Boomwacker Sounds**), haben immer eine **begleitende Funktion**. Wir tun also immer zwei Dinge gleichzeitig: Singen und Bewegen!

Aber Bodypercussion gehört – anders als Singen – nicht zu den gewohnten alltäglichen Fertigkeiten, sondern gar zu unseren Kommunikationsformen. **Bodypercussion muss geübt werden.** Die meisten Menschen dürfen nicht zu schwierig sein – wobei das natürlich individuell sehr unterschiedlich ist. Hand und Gehirn sollten nur eine kleine Anstrengung benötigen, um die Rhythmen zu automatisieren. Diese Automatisierung ist nötig!

Denn auch die Töne und das Singen der Töne, das Aussprechen der Wörter – haben eine **rhythmisch exakt strukturierte Form**: Die vielen oben erwähnten „Gesangsmuskeln“ arbeiten also ebenfalls in Beziehung zum Beat. Aber die gesungenen Melodien sind meist rhythmisch viel bewegter, viel abwechslungsreicher, und auch viel länger als die meist eintaktigen Begleitrhythmen.

Es ist verständlich und anfangs etwas schlüssig, dass diese zwei Bewegungs-Ebenen – Hände und Stimme – miteinander in Konflikt geraten und sich gegenseitig stören. Und das ist faszinierend und lehrreich! Ein wesentliches Element unserer musikpädagogischen Inhalte und unserer Workshops ist es, diese Bewegungs-Ebenen miteinander verbunden zu machen, sie zu harmonisieren und so einen fruchtbaren, kreativen Kontakt miteinander zu schaffen.

- **Je einfacher der manuelle Begleitrhythmus ist, desto kürzer ist die Automatisierungszeit“ und desto freier ist die Stimme.**
- **Je komplizierter der Begleitrhythmus ist, desto länger ist die Automatisierungszeit, das Gehirn muss ihn in die Schubladen der „unbewussten Abläufe“ zu sortieren, und desto eingeschränkter ist die Stimme.**

Sie sind und hören sich unter diesem Aspekt auf die Live-Auftritte einiger Musiker an. Bobby McFerrin begleitet seine Vokal-Improvisationen mit Brustkorbrhythmen, Phil Collins spielt kraftvoll und mit dem besten Timing Drumset, während er „In the Air Tonight“ singt. Sting und – noch virtuoser – Esperanza Spalding spielen komplizierte Bass-Linien und singen dazu variantenreich und voller Ausdruck. Und nicht zu vergessen: die Pianistinnen und Pianisten! Bei Menschen wie Elton John, Diana Krall oder Tania Maza scheinen zwei Gehirne bei der Arbeit zu sein. Natürlich sind diese Musiker Extrem-Begabungen; aber in dieser Unabhängigkeit stecken auch bei ihnen tausende von Übungsstunden!



SPIELE & SPIELLIEDER

Gelungenes und nachhaltiges **Musiklernen** funktioniert im Wesentlichen über das eigene **Musikmachen**, so weit ist man sich in der Musikpädagogik aller Fachrichtungen einig. Wie in anderen schulischen und außerschulischen Lernfeldern verfügen Musiklernende anfangs noch nicht über allzu große musikalische Kompetenzen. Sie müssen diese erst erwerben. Gerade im Schul- oder Gruppenunterricht, der keine spezifischen Instrumentalkenntnisse voraussetzt und diese auch nicht vermitteln will, kann ein solcher **Lernprozess** durchaus **spielerisch experimentell** gestaltet werden.

Spiele und Warm ups

Jedes Kleinkind übt im Spiel ausdauernd und bemerkt haptische, sensomotorische, kognitive, soziale Fähigkeiten – und hat noch jenseits des Spiels Spaß dabei. In der Gruppe spielen bedeutet auch Regeln erkennen und einhalten, Mitspieler zu können. Nicht nur, aber vor allem im musikalischen Kontext sorgen **klare Regeln** für einen reibungslosen Spielablauf und ermöglichen ein befriedigendes Klangergebnis für alle Mitspielerinnen und Mitspieler.

An der Anleitung der Spiele sollten wir entspannt herangehen. Gerade wegen der strengen Regeln, die in der Musik normalerweise vorgibt, können wir Lehrkräfte dabei eine **Atmosphäre von Ruhe, Großzügigkeit und Humor** verbreiten. Denn das ist das Schöne am Spiel: Es ist nicht schlimm, wenn jemand mal „danebenhaut“. Im Gegenteil, das ist eher lustig und spannend und trägt ganz viel bei zum gemeinsamen Spaß.

Die musikalische **Wahrnehmungsfähigkeit**, das Gefühl für **Tempo** und die rhythmische und motorische **Adaptation** und der sichere Umgang mit dem musikalischen Werkzeug, den Boomwhackers – all das erlernen und lernen wir natürlich auch in der Arbeit mit Songs und Rhythmusbegleitungen. Aber schneller und lustvoller geht es, wenn Sie dabei mit Ihren Gruppen **spielen**. Dafür gibt es in diesem Kapitel 18 motivierende Spiele und vier Spielleitungen.

Im Folgenden stellen wir Ihnen einige Spielformen kurz vor. Manche kommen Ihnen vielleicht bekannt vor. Spiele werden meist mündlich weitergegeben und leben davon, dass die Spielenden Spielidee und -regeln nach Belieben variieren und weiterentwickeln. Unsere Spiele eignen sich als **Warm ups** oder zur **Auflockerung** zwischendurch, sie können aber ebenso ganz gezielt eingesetzt werden, um bestimmte Kompetenzen zu trainieren. Deshalb haben wir eine Einteilung vorgenommen in die vier Kategorien **Ausprobierspiele, Reaktions- und Bewegungsspiele, Rhythmusspiele, Hör- und Wahrnehmungsspiele**.

Die ausführlichen **Spielanleitungen** finden Sie im Anhang als praktische **Kopiervorlage** (ab S. 134). Diese können Sie bei Bedarf laminieren und eine Spielekartei für die Gruppe erstellen.

Ausprobierspiele

Diese Spiele sind dazu gedacht, das neue Instrumentarium „Boomwhackers“ einzuführen. Viele Gruppen spielen sie aber auch im fortgeschrittenen Stadium immer noch gerne. In diesen Spielen ist **Fantasie und Kreativität** gefordert, gleichzeitig können alle möglichen **Spieltechniken** ausprobiert und elementare **Regeln für das gemeinsame Musizieren** geübt werden, wie z. B. der bewusste Wechsel zwischen „spielen“ und „nicht spielen“. Für die meisten dieser Spiele sind die Tonhöhen nicht entscheidend. Die Boomwhacker-Farbe darf also frei gewählt werden.

Beim ersten Spiel „Was geht?“ spielt die **Ruheposition** eine wichtige Rolle. Auf den folgenden Seiten sehen Sie zwei erprobte Möglichkeiten. Je nach Können Sie mit Ihren Gruppen individuell andere Varianten vereinbaren. Wichtig ist dabei nur, das Festhalten der Boomwhacker. Am besten keine Geräusche entstehen. Deshalb ist es empfehlenswert, die Rohre auf dem Boden ablegen. Das ist eine gute Idee; die Kinder stoßen sie mit den Füßen an, sie rollen herum – und schon ist es vorbei mit Ruhe und Konzentration. Für Ihre weitere Arbeit wird Ihnen die Ruhezeichen gute Dienste leisten, wenn Sie weißt, was gerade Spielpause hat, macht das Ruhezeichen auch während der Unterrichtsgespräche oder anderen Aktivitäten!



Ruheposition 1



Ruheposition 2

1. WAS GEHT?

- ➔ **Benötigte Boomwhacker:** beliebig variabel bzw. frei wählbar
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 134

Ein Spiel, bei dem zunächst wild herumprobiert werden darf. Als Musik mit dem Ruhezeichen gestoppt wird. Im Anschluss zeigen die Mitspielenden, welche besonderen Geräusche oder Spieltechniken sie gefunden haben. Dieser Wechsel zwischen unbändiger Spielfreude und erwartungsvoller Ruhe kann sich viele Male wiederholen.

Inhalte: Freies Ausprobieren von Spieltechniken, Reagieren auf Ruhezeichen.

2. KREIS DER AUSSERIRDISCHEN

- ➔ **Benötigte Boomwhacker:** nur eine Röhre; Tonhöhe frei wählbar
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 134

Eine Bande von Außerirdischen entdeckt in einem einsamen Musikraum auf der Erde ganz zufällig ein farbiges Rohr. Geheimnisvolle Musik erklingt. Nur zögerlich trauen sich die Gäste aus dem Weltall heran und entdecken einer nach dem anderen, sobald die Musik stoppt, ganz fabelhafte Klänge.

Inhalte: Kreative Klangideen sammeln und präsentieren, auf Musik-Stopp reagieren.

3. KOFFERPACKEN

- **Benötigte Boomwhackers:** Tonhöhe variabel bzw. frei wählbar
- **Spielanleitung:** siehe S. 135

„Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ...“ – dieses Spiel kennt jedes Kind. Um es mit Boomwhackers zu spielen, sollten bereits möglichst viele Spieltechniken bekannt sein. Jeder Spieler, jede Spielerin muss immer ein Geräusch mehr imitieren – am Schluss überprüfen Sie aber unbedingt das Gedächtnis der ganzen Gruppe, indem alle gemeinsam noch einmal alles wiederholen.

Inhalte: Kreative Klangideen innerhalb fester Strukturen einbringen, exakte Imitation, Gedächtnisstraining.

4. 1-2-3-4 – DU BIST DRAN!

- **Benötigte Boomwhackers:** pentatonischer Tonraum bzw. akkordisch passende Tonhöhe → Akkordtabelle siehe S. 152
- **Spielanleitung und Notation:** siehe S. 135

Mit einem rhythmisch gesprochenen Versprechen werden die einzelnen Gruppenmitglieder nacheinander

gefordert, ein bestimmtes Geräusch oder eine Spieltechnik vorzumachen. Die ganze Gruppe stimmt ein. Erklängt der Einzähler „1-2-3-4“, beginnt das Ganze wieder von vorne mit jemand anderem als Vormacher. **Inhalte:** Wechsel von funktionaler Improvisationsphasen und rhythmischer Phasen, Einzähler bzw. auf Einzähler reagieren.

5. DIE WELLE

- **Benötigte Boomwhackers:** pentatonischer Tonraum bzw. akkordisch passende Tonhöhen → Akkordtabelle siehe S. 152
- **Spielanleitung:** siehe S. 136

Eine Welle schiebt sich auf, schwillt an und ebbt wieder ab – weil sie sanft auf den Strand rollt und nicht zurückgeht. Genau dieser Klangeindruck entsteht beim Spiel, indem eine Person damit beginnt, ein- und das selbe Geräusch kontinuierlich zu wiederholen. Die anderen setzen nach und nach mit anderen Geräuschen ein, und am Ende in umgekehrter Reihenfolge wieder aus, bis das Spiel in Stille endet.

Inhalte: Individuelle Klänge in Bezug zu anderen setzen, gemeinsamer Aufbau eines Gruppen-Crescendos und -Decrescendos.

Reaktions- und Bewegungsspiele

Wie das Ruhezeichen oder ein Link-Steuerkontrollierte Wechsel von Spielregeln – so gibt es auch noch weitere Möglichkeiten die **Aufmerksamkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Disziplin** innerhalb Ihrer Gruppe zu verbessern. Übungen und Spielweisen müssen spielerisch, leicht und möglichst zeitgleich im Spiel gemacht werden. Oder sie dürfen gerade nicht im Spiel werden, sondern sollen sich aufeinander beziehen oder einander ergänzen. Eine Übung, die von kleineren Kindern schon im Vorhinein erlernt werden kann ist **Körperbeherrschung und Selbstkontrolle**.

In anderen Spielformen muss die Gruppe wiederum auf **Zeichen und Symbole** mit ganz bestimmten Aufgaben reagieren. Je schneller diese Zeichen wechseln, je komplexer die Bewegungsmuster oder die Aufgabenstellungen werden, desto mehr Spaß wird

Ihre Gruppe beim Spielen haben. Auch weil so vieles schiefgehen kann.

6. DER ZERBROCHENE SPIEGEL

- **Benötigte Boomwhackers:** Tonhöhen variabel bzw. frei wählbar
- **Spielanleitung:** siehe S. 136

Ein Dirigier- und Bewegungsspiel nach dem Prinzip Führen und Folgen, welches häufig auch „Spiegeln“ genannt wird. Eine Person mit einem Boomwhacker in der Hand steht etwas erhöht, gut sichtbar für die ganze Gruppe. Die Mitspielenden, ebenfalls mit je einem Boomwhacker in der Hand, sind die Spiegelscherben, in denen sich alle Aktivitäten (Klänge, Bewegungen und Gesten) der führenden Person wiederfinden. Für kleinere Kinder ist dieses Bild

tatsächlich hilfreich, da sie mit dem realen Spiegelbild in erster Linie Bewegungs-Synchronität verbinden und noch nicht so sehr das Phänomen der seitenverkehrten Wiedergabe.

Inhalte: Exaktes Beobachten und Imitieren, sich führen lassen, kontrollierte und langsame Bewegungen, Vorbereitung musikalischer Ereignisse im Körper.

7. MUSIKMASCHINE – MASCHINENMUSIK

- ➔ **Benötigte Boomwhackers:** pentatonischer Tonraum bzw. akkordisch passende Tönehöhen
→ Akkordtabelle siehe S. 152
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 137

Bei diesem Spiel stellt die Gruppe als Ganzes eine Maschine dar. Jeder Mitspieler, jede Mitspielerin ist ein kleines Rädchen, eine Achse, ein Keilriemen, Greifarm oder ähnliches. Alle haben je einen Boomwhacker in der Hand. Nein, hier geht es nicht um rhythmisch exakte Klangerzeugung in einem einheitlichen Beat, sondern um kooperative Bewegungsformen und ein homogenes Geräusch- und Bewegungskontinuum aus komplementären Einzelaktionen.

Inhalte: Kombinieren von Bewegungsformen und passenden Geräuschen, aufeinander reagieren, sich einordnen in ein großes Ganzes.

8. ACHTUNG, FERTIG – ORGELPFEIFEN

- ➔ **Benötigte Boomwhackers:** Tonhöhen nach Spielanweisung; siehe Spielanweisung
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 137

„Wie die Orgelpfeifen!“ – sagt man sich, wenn Menschen nach ihrer Größe nebeneinander stehen. Hier geht es um die Länge der Boomwhacker-Rohre. An jedem Musik-Stopp sollen alle Mitspielenden eine Orgelpfeifen-Reihe bilden – je freier Auswahl der Tönehöhen, desto interessanter. Am Ende erklingen, wenn alle der Reihe ihre Boomwhackers anspielen.

Inhalte: Reagieren auf vereinbarte Zeichen, schnellstmögliches Sortieren der Tönehöhen, Erleben verschiedener Skalen.

9. DER FARBENKREIS

- ➔ **Benötigte Boomwhackers:** beliebige Skalen, d.h. Tonkombinationen aus fünf oder mehr Boomwhackers
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 138

Ein Dirigierspiel nach dem Prinzip der Welle (Aufbau eines Gruppen-Crescendos bzw. Decrescendos): Vor Spielbeginn werden die Boomwhackers nach Tonhöhe sortiert. Sollten immer noch mindestens drei Personen die gleiche Tonhöhe haben und nebeneinander sitzen oder stehen. Die „Welle“ oder der „Chef“ setzt die „Welle“ in Gang, indem er bzw. sie nacheinander jeder Ton-Gruppe ein spezifisches Geräusch zuweist, das dem Rhythmus zuweist. Indem die Ton-Gruppen nacheinander „ausgeschaltet“ werden, wird das Spiel beendet.

Inhalte: Spiel in der Gruppe, Aufmerksamkeit, Reaktionsfähigkeit, Ränge in Beziehung zueinander setzen

10. COLOURED COMPOSING

- ➔ **Benötigte Boomwhackers:** pentatonischer Tonraum ohne „C“
- ➔ **Spielanleitung:** siehe S. 138

Diese Spielform ist an die Technik des Instant Composing angelehnt, bei der eine Person Musik spontan „komponiert“, die sie ihrer Gruppe als Dirigentin mithilfe vereinbarter Zeichen in Echtzeit übermittelt. Hier geschieht das mit Hilfe von farbigen Papieren, Blättern, die mit assoziativen Bildern (beispielhafte Kopiervorlagen siehe S. 143 ff.) oder konkreten Spielanweisungen bedruckt sind (siehe Spielanleitung S. 138). Die Papierfarbe zeigt an, welche Boomwhackers spielen sollen, und die Bilder oder Begriffe symbolisieren, was oder auf welche Weise gespielt wird.

Inhalte: Assoziatives Verklänglichen, angeleitete Geräusch-Improvisation, aufmerksames Reagieren, genaues Ausführen von Spielanweisungen.



Colour Your Song

Benötigte Boomwhackers:



Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Intro / Zwischenspiel

Strophe

Alle Rote Alle Orange Alle

Spiel mal Rot! Mach ich ja! O Orange! Al - les klar. Grün ist

Grüne Gelbe 2. Gelbe

dran! Kein Problem! Gelb am Schluss! Auch sehr schön! Schluss! Auch sehr schön!

Alle

Rot Gelb klingt wun - der - voll. O - range und Grün sind auch ganz toll.

Nimm dein Rohr, mach Dong, Dong, Dong. Co - lour your son

The image shows a musical score for a song. It consists of two staves. The top staff is a vocal line with lyrics in German and English. The bottom staff is a guitar line with chords. A vertical legend on the left side of the page shows four colored dots: green, yellow, red, and blue, corresponding to the Boomwhacker colors mentioned in the text.

INFO

Auch in diesem Lied gibt es **keinen durchlaufenden Groove**. Vielmehr muss zunächst die ganze Gruppe auf den Text reagieren und spielen, sobald die eigene Farbe aufgerufen wird. Im zweiten Teil geht es dann darum, **welche Farben gut zueinander passen** – weniger optisch als im Zusammenklang: Harmonisch entsteht ein Wechsel zwischen C-Dur (Tonika) und G-Dur (Dominante), zunächst taktweise, dann halbtaktig.

Im Video sehen Sie folgenden **Ablauf**:

- Intro ▪ Strophe nur gesungen (ohne Boomwhackers)
- Zwischenspiel ▪ Strophe gesungen und gespielt
- Zwischenspiel ▪ Strophe nur gespielt
- Strophe gesungen und gespielt

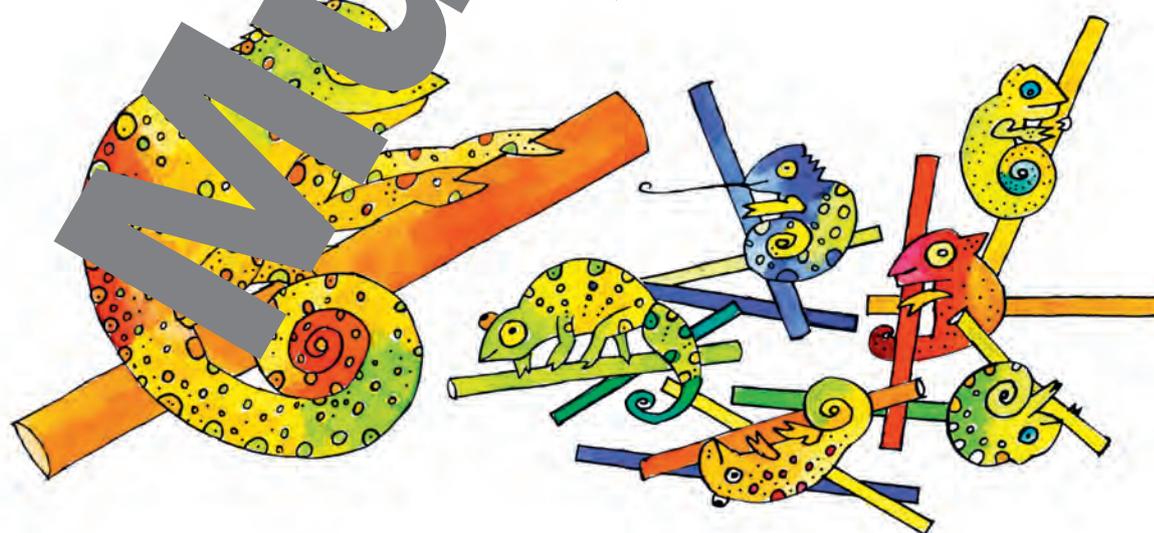
Das **Playback** entspricht dieser Form

TIPPS

➔ Hier empfiehlt sich unbedingt, die Strophe **zunächst als Sprachstück** mit Boomwacker-Einsatz zu probieren, um der reibungslose Wechsel zwischen dem Text der ganzen Gruppe und den Einsätzen der vier Boomwacker-Farben (bzw. Stimmen) will geübt sein, ohne dass man sich in Melodietöne kümmern muss. Auch im zweistimmigen Teil sollte jede Mitspielerin, jeder Mitspieler genau wissen, auf welchen Worten sie einzusetzen hat, bevor man sich die Melodie vornimmt.

➔ Für den Anfang kann es hilfreich sein, in den ersten vier Takten die Boomwacker-Antworten erst einmal auslassen. Da die gesungenen Aufforderungen fast alle auf G beginnen, sollte die **Melodie** gut ins Ohr gehen.

➔ Wenn Sie mit dem **Playback** arbeiten, können Sie das Boomwacker-Intro auch weglassen und erst mit dem Einsatz der Gesangsstimme aktiv werden.



BOOMY SONGS

Neue Lieder sind Ausdruck der Erfahrungen und Vorlieben, der Experimentierfreude und Kreativität ihrer Autorinnen und Autoren. Das ist auch bei uns nicht anders. Von dem Moment an, da das Projekt **BOOMY SONGS** in unseren Köpfen Gestalt annahm, fanden sich **Melodien, lustige Textideen oder interessante Groove-Patterns**, die aufgeschrieben, in Liedform gebracht und in unseren Gruppen ausprobiert werden wollten. Die Boomwhackers selber wirkten dabei sehr inspirierend. Viele Lieder nehmen darüber hinaus auch inhaltlich Bezug auf deren Beschaffenheit, die Farbigkeit und auf die spezifische Handhabung oder spielen mit den Assoziationen, die sie hervor-

In diesem Prozess musste – neben inhaltlichen melodischen und rhythmischen Aspekten – neben den koordinativen Umsetzungsmöglichkeiten – vor allem die harmonische Gestaltung berücksichtigt werden. Nicht selten lag hier sogar der Ausgangspunkt für die Entstehung eines Liedes: Ein einziger Akkord oder maximal zwei sollten es sein. Die Songs sollen ja immer rhythmisch aktiv, stets im Groove-Kontinuums sein. Die Entstehung von **eigenen Kompositionen** auch **bekanntes- und Kinolieder** in die Boomy-Sammlung zu nehmen, stellte uns ebenfalls immer die Frage: Welche der überlieferten Melodien eignen sich überhaupt für

diese spezifische von harmonischer Rhythmusbegleitung? Es sind – allzu viele.

Aus diesem Grund finden Sie hier etliche **Kanons** – weil sie meist ohnehin mit nur wenigen Akkorden auskommen – sowie auch einige **traditionelle Lieder aus anderen Kulturkreisen**, deren Melodien oft auf nicht westlichen Tonmaterial (z.B. Pentatonik) beruhen. Und natürlich orientieren sich auch unsere eigenen Melodien stark an dieser besonderen, sehr **reduzierten harmonischen Struktur**. Dazu gehört auch, dass man kurzzeitige Reibungen und Dissonanzen nicht nur ertragen, sondern auch lieben lernt, sie als zur Musik dazugehörend einfach selbstverständlich einsetzt.

Wir haben erlebt, welch großes kreatives Potential gerade durch diese Beschränkungen in unseren Köpfen freigesetzt wurde. Frei nach dem Motto „Weniger ist mehr!“ sind 38 bunte, **unterschiedlich anspruchsvolle und musikalisch vielfältige Lieder** entstanden, die für Trommel- und Rhythmusgruppen ebenso interessant und geeignet sind wie für Chöre oder Schulklassen. Diese Lieder sind praxiserprobt und lehrreich, man kann mit ihnen **Taktfestigkeit, harmonisches Gefühl und Körperkoordination** trainieren – aber in erster Linie machen sie Spaß!

Grundprinzip Begleitung – Du bist die Band!

Das Prinzip, welches fast allen Liedern zugrunde liegt, ist denkbar einfach. **Jeder einzelne Spieler, jede einzelne Spielerin vereinigt in sich das komplette musikalische Material**: Sie oder er erzählt die Geschichte des Liedes und singt den Text auf eine bestimmte Melodie in einem bestimmten Rhyth-

mus. Gleichzeitig wird dazu mit Boomwhackers und Körperklängen der individuelle Begleitrhythmus gespielt, der sich – je nach Schwierigkeitsgrad – mit den Rhythmen der anderen Gruppenmitglieder zu einem schlichten oder komplexen Begleitgroove zusammenfügt. Durch die Auswahl der Boomwhacker-Töne

entsteht darüber hinaus ein begleitendes Harmonieschema, welches die Melodielinie unterstützt und das Fundament für eine gelungene Intonation und das zuverlässige Verbleiben in der entsprechenden Tonart bildet. Dieses Schema besteht immer aus rhythmisierten Varianten eines Einzelakkordes (mitunter sogar nur einer „leeren“ Quinte) oder dem Wechsel von zwei verschiedenen Akkorden, zumeist auf den Stufen I und II bzw. I und V.

Solche Lieder benötigen definitiv **keine weitere instrumentale Begleitung** – auch wenn es Ihnen natürlich freisteht, eine solche ergänzend einzusetzen. Vor allem ein Bass-Instrument oder zusätzliche Percussion, gerne auch beides, können hier gute Dienste leisten, da die Körpersounds auf Brustkorb und Oberschenkel eher leise sind, und die Boomwhackers – kurz und trocken, wie sie nun einmal klingen – unter Umständen als harmonische Basis nicht ausreichend stützen. Aber genau hier liegt dann auch das Problem

jeglicher zusätzlichen Instrumentierung: Entscheiden Sie sich für eine Klavierbegleitung oder ein Drumset zur Unterstützung, nehmen Sie damit in Kauf, dass die Begleitrhythmen der Gruppe von Boomwhackers und Körperklängen – nur noch schwer zu hören sind.

Anders verhält es sich mit **Stücken** oder **Klangstäben**, die einen eigenen Sound und Charakter haben wie die Boomwhacker. Letztere sind aber für einige Kinder leichter zu handhaben sind. Vor allem ist ihr Klang etwas klarer und die Tonhöhe leichter abzunehmen. Sie können problemlos **einzelne Boomwhacker-Stücke austauschen**, übrigens ebenso mit **Sound-Flows** oder eine zusätzliche, stützende Grundtonlinie. Wenn selbstbassbegleitung einfügen. Grundsätzlich sind Lieder-Arrangements aber so, wie sie hier stehen, bereits komplett. Aus diesen Gründen führen wir in den folgenden Kapiteln – gerade bei den Spielliedern aus Kapitel 3 – auch nicht mit Placards. Wir empfehlen: Pur genießen!

Form und Aufbau – Improvisation ist alles!

Manche der Lieder haben „nur“ einen Gesangsteil, der sich mit rein instrumentalen Grooves abwechseln abwechselt, andere folgen dem Aufbau der klassischen Liedform mit Strophen und Refrain, und natürlich einem instrumentalen Intermezzo. Klar ist, in welchem Tempo und in welcher Stimmungslage improvisiert wird. Längere Improvisationen oder Call & Response-Phasen sind meistens nicht notiert und auch nicht notiert. Das bedeutet, dass Sie das Lied einfach so, wie Sie es in der Gruppe einstudieren, singen und spielen können.

Wir Autoren mögen natürlich die freie und die traditionellen Versionen und ihre Boomwhacker-Versionen. Doch das Wichtigste ist uns im Unterricht meist gar nicht. Wichtigste! Wir begeistern uns eher an der **Vielfalt methodischer Möglichkeiten**, die wir im Unterricht einsetzen können. Und das betrifft sowohl das erste Kennenlernen eines Liedes und dessen Erarbeitung als auch das Arrangieren für ein Konzert. Wir möchten auch Sie ermutigen, **kreativ mit den vorgegebenen Strukturen umzugehen**, sie zu erweitern oder zu variieren, je nach Ihren in-

dividuellen Schwerpunkten und Bedürfnissen und den Vorlieben und Kompetenzen in Ihrer Gruppe. Jedes Lied hat entweder ein charakteristisches Boomwhacker-Intro oder eine ostinate Rhythmusbegleitung (oft sind beide identisch), die sich wunderbar als Basis für **verschiedene Arten von Improvisation** eignet. Hier einige Beispiele:

Vokaler Call & Response: Das Vor- und Nachsingen bietet sich besonders auf einfachen Begleitrhythmen an, entweder mit Textbezug oder vokalisiert, auf frei erfundenen Fantasie-Silben („Schubidu“, „Dabada“, „Yeah!“) und im solmisierenden Unterricht natürlich auch auf Tonsilben.

➔ **Instrumentaler Call & Response:** Ein (kleinerer) Teil der Gruppe bleibt bei der vorgegebenen Ostinato-Begleitung, darüber breitet sich der Call & Response mit Boomwhackers und Körperklängen aus: Jemand macht etwas vor, die Gruppe imitiert.

➔ **Organisierte Wechsel zwischen Groove und kollektiver Improvisation:** Auf Ansage oder im zwei- (vier-, acht-) taktigen Wechsel spielt die ganze Gruppe den Groove oder improvisiert frei herum – mit Stimme, Rohr und Körperklängen.

Boomy Songs – Level 1

Jetzt geht es also zur Sache! Die Idee, dass die ganze Gruppe singt und sich gegenseitig begleitet, nimmt Formen an. Natürlich sind die Begleitmuster zunächst nicht so schwierig, es werden nur Viertel- und Achtelnoten **ohne Offbeat-Schlägen** verwendet. Oft begleiten wir den Gesang **mit puren Beat-Schlägen**. Sie werden überrascht sein, auf wieviel unterschiedliche Arten man das tun kann, wenn man die Boomwhacker benutzt!

Da für die Boomwhackers stets harmonisch eindeutige, konkrete Tonhöhen vorgegeben sind – entweder eine „leere“ Quinte (Bordun) oder ein Dur- oder Molldreiklang –, benötigen wir ab sofort **keine Playbacks** mehr. Wenn die Gruppe bereits im Vorfeld ein Gefühl für die Instrumente entwickelt hat, wird ihr das nicht schwerfallen, die Begleitpatterns in einer guten Klangqualität umzusetzen. Dies ist unerlässlich für die Tonfindung und die Intonation beim Singen.

Die **Groove-Begleitungen** der Level-1-Lieder sind **immer einstimmig**. Die Spielenden bekommen zwar Boomwhackers unterschiedlicher Tonhöhen, spielen aber **alle den gleichen Rhythmus**. Und selbst dann, wenn es zweistimmig aussieht, z. B. im „**Rechts-Links-Lied**“ (S. 60), spielen beide Stimmen **rhythmisch unisono**, halten lediglich ihre Boomwhacker-Röhren in verschiedenen Höhen. Die **Boomwhackers** werden fast ausschließlich **auf dem Oberschenkel gespielt**, während die freie Hand durchaus auch mal auf den Brustkorb wandert. Eine Ausnahme bildet das Lied „**Gut! Du kriegst was**“ (S. 54), in dem auch durch Vertauschen der Röhren Klänge erzeugt werden.

Variabilität und Abwechslung in den Begleitpatterns entstehen durch eine **ausgewogene Mischung von Boomwhackerklängen mit den Körpersounds der Bodypercussion** (siehe S. 70 ff.). Das ergibt sich von ganz alleine, wenn man mit beiden Händen einen durchgehenden Rhythmus oder ein Rhythmus-Ostinato spielt und dabei in der einen Hand einen Boomwhacker hält und in der anderen nicht – immer vorausgesetzt natürlich, dass beide Hände streng abwechselnd arbeiten. Dieses verlässliche **„Hand-zu-Hand-Prinzip“** muss allerdings mit Kindern, die noch kein sicheres Gefühl für Rechts und Links haben, erst gründlich eingeübt werden. Und wie so oft bei gleichmäßigen Bewegungen, die sich stetig wiederholen, darf die Konzentration nicht wackeln. Wenn schnell Rechts und Links vertauscht und damit auch die Klänge um die Hälfte verschoben!

In den Liedern in diesem Level-1-Kapitel haben all diese Phänomene auch inhaltlich zum Ausdruck gefunden. So besingen also das, was wir mit unseren Händen gerade üben wollen. Ein weiteres Prinzip ist die **Gesangsstimme dabei rhythmisch stark an das Begleitpattern angelehnt** – sogar mit diesem identisch. Dieses Prinzip des synchronen oder eben nicht-synchronen Singens und Spielens wird in dem Lied „**Einfach – nicht einfach**“ (S. 67) ebenfalls textlich und musikalisch verarbeitet. Es gibt aber nicht nur Übungslieder: Neben Sprichwörtern („**Weil aller guten Dinge drei sind**“, S. 58) begegnen wir hier auch Piraten und ein paar ungewöhnlichen Tieren. Und ganz zum Schluss sogar noch einem sehr bekannten Kinderlied.

Dong und Patsch

Benötigte Boomwhackers:



Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Lied *Groove weiterspielen*

Für das Röh-ren-spiel, da bricht man gar nicht viel:
„Dong“, das sagt man laut, wenn man die Röh-re haut.

Stim-me und Hand, Rohr die Ohren, den Ver-stand.
„Patsch“ muss es sein, da wie a-dre Hand aufs Bein.

Dong-Patsch-Striche

Dong Dong Dong Patsch Patsch Dong Dong Patsch Patsch Dong Patsch Dong

Patsch Patsch Patsch Dong Dong Dong Patsch Patsch Dong Dong Patsch Dong Patsch

Os = Oberschlag

ALTERNATIV

1 Ton höher:



3 Töne tiefer:



INFO

„Dong und Patsch“ ist **elementar**, es ist quasi die Gebrauchsanleitung für alle weiteren Rhythmen in diesem Kapitel, ja für das gesamte Buch. Hier taucht zum ersten Mal die **Standard-Beatbegleitung** auf: rechts und links im Wechsel auf die Oberschenkel, mit dem Boomwhacker beginnend. Und noch wichtiger: Durch die strenge Bindung der beiden Wörter „Dong“ und „Patsch“ an jeweils eine Hand wird das Bewusstsein dafür gestärkt, dass unsere beiden Hände ab heute ziemlich verschieden klingen, wenn wir sie auf den Oberschenkel hauen.

TIPPS

- ➔ Beginnen Sie mit einer **Improvisation im Call & Response-Prinzip**. Sprechen Sie „Dong Dong Dong!“ und spielen dazu den Boomwhacker auf den Oberschenkel. Sprechen Sie „Patsch Patsch Patsch“ und nehmen die Leertöne wahr. Erfinden Sie mit den beiden Boomwhacker-Klängen samt zugehörigen Silben neue Rhythmen und lassen Sie die Gruppe imitieren. Bestimmen Sie auch Kinder als Vormacher und Vorgesprecher – wichtig ist immer, dass **gleichzeitig gesprochen und gespielt** wird.
- ➔ Nach diesem Prinzip kann ganz nebenbei auch die Beatbegleitung erlernt werden: Dong – Patsch – Dong – Patsch – ... können Sie das Lied vorstellen, während alle die Beatbegleitung weiter spielen. Die Beatbegleitung wird immer wieder durch kleine Vornamen- und Nachnamen-Aktionen mit Dong und Patsch unterbrochen.
- ➔ Wenn die notierte **Dong-Patsch-Strophe** zu komplex ist, kann man sie durch beliebige andere Dong-Patsch-Wechsel in Viertelnoten ersetzen.



Alle Vögel sind schon da

Benötigte Boomwhackers:



Text: Moritz, H. Trimpert

Musik: überliefert

neuer Text: Moritz, H. Trimpert

© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Lied *Groove weiterspielen*

Hand = BW in der rechten Hand

Os = Ob

INFO

Hier ist es nun: das erste von etlichen traditionellen Volks- und Kinderliedern, die wir für dieses Buch mit einer Boomwhacker-Begleitung versehen haben. Es gibt drei verschiedene Boomwhacker-Tonhöhen, aber alle spielen **den gleichen Rhythmus mit den gleichen Klangfolgen**. Die spezifische Schwierigkeit ist der schnelle, halbtaktige Wechsel von Vierteln und Achteln und die Gesangsstimme, die sich rhythmisch völlig unabhängig darüber entfaltet. Wie gut, dass wir wenigstens die Melodie nicht erst erlernen müssen!

ALTERNATIV

2 Töne tiefer:



ALTERNATIVER TEXT

Wenn Sie jedes Jahr das Problem haben: „Was singe ich mit meiner Klasse zur **Einschulung?**“, dann kommt mit diesem alternativen Text die Lösung!

1. Alle Kinder sind schon da, alle Kinder, alle.
Heute geht die Schule los
und die Aufregung ist groß.
Auf die Plätze, fertig, los!
Hei, wir freu'n uns alle!
2. Alle Kinder sind schon da, alle Kinder, alle.
Ihr seid munter, ihr seid fit.
Ihr habt eure Schulsachen mit.
Kommt allein, zu zweit, zu dritt!
Hei, wir freu'n uns alle!
3. Alle Kinder sind schon da, alle Kinder, alle.
Euer großer Tag ist heut,
weil ihr endlich Schulkinder seid.
Das wird eine tolle Zeit!
Hei, wir freu'n uns alle!

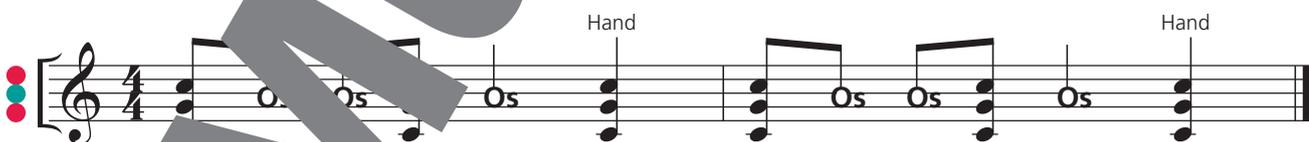
TIPPS

- ➔ Für die Einstudierung des **Begleit-Ostinatos** können Sie sich zur Unterstützung einen **Sprechtext** überlegen, z. B. „Alle Vögel fliegen oder „Frühling will jetzt kommen“. Das **Hand-zu-Hand-Prinzip** haben Sie ja mit den vorigen Liedern bereits ausgiebig geübt. Als Einstieg in die Arbeit mit Boomwhacker-Begleit-Ostinatos ist dieses Lied eher nicht geeignet, aber Sie können die **Groove erleichtern**, indem Sie Boomwhacker und Oberschenkel-Patscher abwechselnd entweder in durchgehender Linie oder Anteln spielen lassen.
- ➔ Ein allgemeiner Hinweis für alle Patterns, die auf dem **Rhythmuswechsel von Boomwhacker- und Oberschenkelklängen** beruhen: Manche Menschen verzichten mit der Zeit darauf, den Oberschenkel mit der freien Hand zu spielen, weil sie glauben, nur der Boomwhacker-Sound sei entscheidend. Je komplexer die Rhythmen werden, desto gefährlicher ist diese Taktik – sowohl für das eigene Bewusstsein als auch für das Timing der gesamten Gruppe.

GROOVE-VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Zwar bleibt die rhythmische Struktur gleich, allerdings werden die Handsätze in der Achtungur geändert, sodass die Body Percussion-Hände zwei Mal hintereinander an der Reihe sind. Hand-zu-Hand-Spielweise kommt hier also nicht zum Einsatz.

Mit den Boomwhacker-Tönen entsteht ein „halber Clave“-Rhythmus. Dieses Pattern erfordert bereits Vorkenntnisse und ist koordinativ ungefähr in Level 3 anzusiedeln. Sie sehen es im Video als Begleitung zur „Einschulungs-Strophe“.



Hejo! Spann den Wagen an

Benötigte Boomwhackers:



Text u. Musik: überliefert
 neu bearb. Text u. Arr. J. Moritz, H. Trimpert
 © Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Break

Lied Groove weiterspielen (ohne Break)

1. He - jo! Spann den Wa - gen an! Denn der Wind treibt Re - gen ü - bers Land.

3. Hol die gold - nen Gar - ben! Hol die gold - nen Gar - ben!

Kapitelschluss

Schluss alle weiter spielen, bis alle Stimmen sie singen.
 Auf Zeichen Break setzen, letztem „he!“

jo, he!

- Br = Brustkorb
- Os = Oberschenkel
- Hand = BW in die freie Hand schlagen
- ↗ = BW in die Luft schlagen

INFO

Dieser Kanon ist einer der populärsten im deutschsprachigen Raum. Melodie und traditioneller Text sind vielen bereits bekannt. Das ist – besonders für unsere musikpädagogischen Methoden und Ziele – ein großer Vorteil. Dann muss man nicht drei anfangs neuartige, unbekannte Aufgabenstellungen bewältigen: einen neuen Text, eine neue Melodie, eine neue Bewegungsfolge kennenzulernen. **Vier Boomwhacker-Gruppen** sind im Einsatz, aber die D- und A-Gruppen spielen unisono, ebenso die C- und E-Gruppen.

ALTERNATIVER TEXT

Der überlieferte Text ist wunderschön – und wichtig, weil Kinder schon wissen sollten, woraus Brot besteht und wem wir Körner und Mehl verdanken. Aber vielleicht haben Sie und die Gruppe auch Vergnügen am aktualisierten Text:

Hej! Lass den Wagen stehn!
Willst du noch mehr Autoschlangen sehn?
Fahr doch lieber Fahrrad! Fahr doch lieber Fahrrad!

TIPPS

- ➔ Relativ einfach zu spielen sind die **C- und E-Stimmen** mit ihren **durchgehenden Beatschlägen**; aber wegen der unterschiedlichen Körnerklänge benötigt man etwas Zeit, um sie ins entspannte Fließen zu bringen. Schwieriger zu halten und für das Singen zu „rezepturieren“ sind die **D- und A-Stimmen**, sie erfordern eine **Clap** auf der 2+ und den **Beatschlag** auf der 1. Üben Sie selbst zu Hause, auf der Bewegungsfolge verschiedene Lieder zu singen, voranzuimprovisieren, Gedichte zu rezitieren. Wenn Sie sich damit sicher, können Sie viel mehr im Unterricht agieren – während Sie weiterlernen.
- ➔ Die **Kanon** sollten erst dann gesungen werden, wenn der Gesang unisono sicher ist. In den Noten sind einige Ideen zu sehen. Sie können Vorschlag, den Kanon etwas interessanter zu beenden, als ihn irgendwo auf der 1 abzuhängen.



Boomy Songs – Level 3

Für die Lieder in Level 3 braucht man schon etwas **mehr Erfahrung mit rhythmischen Strukturen und Parametern, mit Bewegungsfolgen und Körperbewegungen**. Die Boomwhacker-Begleitgrooves der ersten drei Lieder sind **weinstimmig**, die folgenden **dreistimmig**, und alle enthalten **Offbeat-Betonungen**. Manche Bewegungsfolgen sind ungewöhnlich, manche ziemlich schnell. Das schrittweise Aufsetzen der Boomwhackers auf dem Oberschenkel kommt dabei vor. Sie finden hier auch mehr Stampfer, mehr **Wechselschläge** vom rechten zum linken Oberschenkel zum Schlag gegen die Hand, mehr **Luftschläge**; sogar die Stirn kommt zum Einsatz.

Manche Melodien sind nicht schwerer zu singen als die in Level 2: Das „**Lied von der Riesenmücke**“ (S. 100) beruht auf einem ungarischen Kindersong, das schon Vierjährige singen können. Auch das „**Kaperfahrt**“-Lied (S. 97) ist melodisch und textlich nicht anspruchsvoll, und wer es noch nicht kennen sollte, kann nach kurzer Zeit mitsingen. Aber andere Lieder haben es in sich: Das „**Deich**“ (S. 92) ist ein vierstimmiger Kanon; „**Hier**“ (S. 104) überrascht mit melodischen Sprüngen und langen Pausen; bei „**Ein Klick**“ (S. 98) liegen für kurze Zeit 3/4-Takt und 4/4-Takt übereinander; und im „**Super**“-Lied (S. 94) spielt das Rohr ein viertaktiges Muster, während die Gesangsmelodie hüpfet und springt und unvermutete Pausen macht. Eine besondere Spieltechnik erwartet uns in dem letzten Lied „**Nicht müde**“ (S. 96), wo das Boomwhacker-Rohr beim Spielen zunächst auf den Oberschenkeln abgelegt wird.

Doch haben Sie keine Sorge: Das alles geht leicht fast unbemerkt, quasi nebenbei. Die Lieder sind voll mit **sprachlichem, melodischem und rhythmisch-motorischem Witz**. Lassen Sie sich genug Zeit, erproben Sie methodische Varianten, vereinfachen Sie gegebenenfalls die Begleitrhythmen, lassen Sie getrost auch mal eine Boomwhacker-Stimme weg! Wir garantieren Ihnen Lieder wegen Ihnen und den Schülerinnen und Schülern viel Spaß machen!

Hinterm Deich

Benötigte Boomwhackers:

E + H C''

Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Break / Final

Lied Groove weiterspielen

Schluss

Als Kanonabschluss so lange wie möglich spielen, bis auch die 4. Stimme gesungen hat, dann "Fine auf leer".

Fine

Os = Oberschenkel

Sn = schnipsen

▽ = BW schräg lautlos auf Oberschenkel aufsetzen

X = beide BW gegeneinander schlagen

ALTERNATIV

4 Töne tiefer:

A

8va +

E

F

INFO

An der Nordsee ist es schön: der Wind, die Sonne, das Rauschen der Brandung, die salzige Luft. Und dazu der Blick übers Meer zum Horizont – jedenfalls, wenn man oben auf dem Deich steht und nicht dahinter. Und wenn nicht gerade Ebbe ist ...

Die Spielerinnen und Spieler der Unterstimme halten bei diesem Lied **in jeder Hand einen Boomwhacker**. Die Begleitrhythmen sind gar nicht so schwierig; aber im Zusammenspiel mit der Liedmelodie, die einige **Offbeat-Akzente und melodische Sprünge** enthält, sind sie nicht leicht durchzuhalten. Und außerdem soll das Lied ja zum Kanon werden! Deshalb also: Level 3.

TIPPS

- Geben Sie genug Zeit, um **Text und Melodie** sicher zu erlernen, ungestört von Begleitrhythmen.
- Singen Sie dann weiter für mindestens **F- und H-Boomwhackers** und lassen Sie die Stimmen voneinander zum andern durch den Kreis fließen, damit jede und jeder diesen Begleitrhythmus kennenlernen kann.
- Die **C-Boomwhackers** sollten in der 1 fast tonlos gespielt werden. Dafür dürfen sie nicht genau senkrecht, sondern ein wenig leicht schräg auf den Oberschenkel aufgesetzt werden. Diese Technik (siehe Foto S. 10 oben links) sollten alle Mitspielenden anwenden.
- Auch wenn das Lied ist, dieses Lied als Kanon zu singen, dürfen und sollen Sie es mit der Gruppe auch ohne Begleitung als **Unisono-Lied** genießen. Man kann das Lied mal mit Begleitung singen, dann **Groove-Phasen** und **A-cappella-Phasen** abwechseln; das Lied kann mit beiden Boomwhacker-Stimmen oder mit nur einer begleitet werden; der **Break** kann das Singen des Liedes einleiten; der **Schluss** kann auch das Unisono-Lied endgültig beenden oder die nächste Groove-Phase eröffnen.
- Wenn alle Mitspielerinnen und Mitspieler Melodie, Text und Begleitrhythmen sicher beherrschen, ist es Zeit für den **Kanon**.



Das Eis-Lied

Benötigte Boomwhackers: **C** **E** **A**

Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Os Hand Os Hand 3x Zeigefinger hochstrecken Os Hand Os
 Os Br Os Br Os Br Os Br Os Br Os Br Os Hand Os
 Os Os Os Os Os Os Os Hand Os

Lied Groove weiterspielen

In der Win-ter-zeit, da brauch ich Eis und Schnee, Scho-ko-la-den-kek-se und 'nen
 hei-ßen Tee. In der Som-mer-zeit, da brauch ich Eis am Stiel - je-den
 Tag, da-der-te und zwar rich-tig viel!
 Ob es kalt ist o-der heiß, ob es kalt ist o-der heiß,
 Os Os



ob es kalt ist o - der heiß, auf je - den Fall brauch ich Eis.

Os Os Os Os Os Os

Br = Brustkorb
Os = Oberschenkel
Hand = BW in die freie Hand schlagen

ALTERNATIV

3 Töne tiefer:

H 8va E

INFO

Mögen Sie Eis? Im Winter wird es hierzulande immer seltener, im Sommer ist es dafür ein erfrischender Genuss bei Groß und Klein. Wir setzen uns mit diesem Lied vehement dafür ein, das jahreszeitliche Gleichgewicht wieder herzustellen. Auf dass auch die nachfolgenden Generationen den Begriff Gleichgewicht nicht ausschließlich mit Magnum, Stracciatella und „Schlumpf“ in Verbindung bringen. Und falls Sie beim Lesen der ersten Worte bereits anfangen zu frieren: Wir versprechen, dass es beim Singen und Spielen gleich warm wird!

Der Groove sieht auf den ersten Blick gar nicht so kompliziert aus, werden Sie jetzt alle merken, zumindest die oberen beiden Stimmen. Vierteilsbeats und durchlaufende Achtelbeats sind für die Beat-Stimme der A-Boomwhacker bereits **vier verschiedene Beats pro Takt**. Die Liedmelodie hält ein paar hübsche Tonsprünge für die Stimme bereit, dann gibt es ja auch noch die tiefe C'-Stimme mit dem charakteristischen Wechsel aus Beats und Claves als Boomwhacker-Rohr: Es ergibt sich so die sogenannte „**halbe Clave**“. Also, tief durchatmen und die Reihe nach einüben! Zur Belohnung gibt es dann hinterher auch ein Eis.

TIPPS

→ In Kombination mit der Beat-Stimme der **A-Boomwhackers**, gleichzeitig auch die Grundtonstimme ist – obwohl die Gesangsmelodie über weite Strecken tiefer liegt. Bringen Sie Ihre Gruppe von 3 auf 4 Personen an und lassen Sie die Boomwhacker von 3 auf 4 Gruppen weiterreichen: Ein Drittel spielt, zwei Drittel singen. Selbst wenn Sie die mittlere Stimme dazu nehmen, haben Sie immer noch ein Drittel der Gruppe als sicher Singende dabei.

→ Die Untersstimme der **C'-Boomwhackers** können alle zusammen lernen. Sprechen Sie im Rhythmus „lang – kurz, kurz, lang – kurz, kurz“ usw. Oder „Eis – blumen, Eis – blumen“ oder „Taa – ti-ti, taa – ti-ti“ oder was Ihnen sonst noch einfällt. Zu diesem Rhythmus abwechselnd mit der rechten und linken Hand auf die Beine zu patschen, ist schon ohne Boomwhacker nicht einfach. Mit dem Boomwhacker wird es dann auch noch akustisch irritierend, beginnt doch unser **dreisilbiges Motiv** abwechselnd mit einem klingenden C' und einem trockenen Oberschenkel-Patscher. Wenn Sie das im Gefühl haben, klingt dieser Rhythmus großartig!

→ Im Vergleich dazu wird Ihnen der **zweite Liedteil** („Ob es kalt ist ...“) wie eine Erholung vorkommen: Alle spielen den gleichen Rhythmus, die 1 und 3 sind betont. Wer mag, kann die Liedmelodie später auch **zweistimmig** singen, wie es im Video zu hören ist.

Funky Zoo

Benötigte Boomwhackers:



Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling



Groove / Intro / Zwischenspiel

Break

Strophe *Groove weiterspielen (ohne Break)*

INFO

Im „Funky Zoo“ ist alles anders: Da gibt es einen Chef oder eine Chefin, die ein **kurzes Solo** singen muss und die Mitspielenden auf Zuruf in verschiedene Tiere verwandeln kann. In weiteren **Strophen** wird statt Affen „Mäuse“ oder „Tiger“ oder „Schlangen“ oder „Nilpferde“ usw. gerufen. Und – zack! – ist die Bodypercussion-Gruppe die **gewünschte Tierart**. Und sie darf sich im **Refrain** auch gerne entsprechend bewegen (siehe Video). Schon allein deshalb sollte der „Funky Zoo“ nicht im Sitzen gespielt werden.

Auch die Besetzung ist bei diesem Lied anders: Es gibt eine Gruppe, die nur Bodypercussion spielt. Und in den beiden Boomwhacker-Gruppen halten alle zwei Boomwhacker in den Händen. Auch wenn die Rhythmuspatterns leicht zu spielen sind: Sie zusammen mit dem Singen der Melodie und dem gerufenen „Yo Yo!“ zu spielen, ist nicht einfach. Und die Abläufe mit den schnellen Wechseln zwischen Singen und Rufen, Solo und Tutti, Tierlauten und Gesang sind nur etwas für schnelle „Checker“. Das ist der Grund, warum dieses Lied in Level 4 zu finden ist.

TIPPS

- ➔ Die **Bodypercussion-Gruppe** stoppt mit ihrem Rhythmus auf der 1 des Refrains, aber sie singt umso kräftiger die Refrain-Melodie. Und mit ihrem Stopp können die Spielerinnen durch Haltung und Gestik schon zu den entsprechenden Tieren werden.
- ➔ Die einzige Stelle, die ein bisschen was herausfordernd ist, ist der **Break** der Bodypercussion-Gruppe. Den sollte möglichst alle beherrschen, weil die Stimmen natürlich immer wieder getauscht werden, und sich mal andere Tier-Darstellerinnen und -Darsteller zum Zuge kommen.
- ➔ Und wenn es sich zu baut, kurze **Soli** zu singen, sollte natürlich die Zoo-Chefin oder -Chef werden können!

ALTERNATIV

1 Ton tiefer: G + Bva + F C' + D

3 Töne höher: D + C'' G + A

(für sehr hohe Stimmen)



Br = Brustkorb
Os = Oberschenkel
Ba = Bauch
Sn = schnipsen
K = klatschen
X = beide BW gegeneinander schlagen

Der Regen

Benötigte Boomwhackers:

Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Strophe *Groove der Takte 1 und 2 weiterspielen*

1. Der Re - gen ist gut für die Bi - men. Der
Re - gen ist für das Schwein. Der
Re - gen ist gut für uns al - le. Doch
bes - wär - men Son - nen - schein!

Br = Brustkorb
Os = Oberschenkel
Sn = schnipsen
Hand = BW in die freie Hand schlagen
↗ = BW in die Luft schlagen

ALTERNATIV

2 Töne tiefer: A 8va E A

3 Töne tiefer: G 8va D G

2. Der Regen ist gut für die Bäume,
für Tiere, ob groß oder klein.
Der Regen füllt Teiche und Seen.
Doch besser wär Sonnenschein!

3. Ich gehe im Regen spazieren.
Ich mag es, im Regen zu sein.
Mein Regenschirm wäre beleidigt,
hier wäre jetzt Sonnensch



INFO

Der Regen bringt Segen für die Natur, für Menschen und Tier, insbesondere für so manches Bortentier – das noch lieben wir die Sonne noch ein kleines bisschen mehr. Und falls Ihnen Text und Melodie so bekannt wie bekannt vorkommen: Dieses Lied haben wir bereits in den „Rhythm Songs“* veröffentlicht. Und weil es uns und unseren Gruppen so gut gefallen hat, bekam es noch einen schönen Boomwhacker-Groove geschenkt. Der hat es allerdings nicht.

Ein weiteres Mal stehen sich die „Takt-Feelings“ gegenüber: Die Untere Stimme hören und fühlen Sie deutlich als 3/4-Takt an, während in dem statischen Pattern der Oberstimme konsequent alle Bewegungen in Zweier-Gruppen unterteilt sind und klingen wie ein 3/2-Takt. Beim Singen werden Sie sich dafür sein, denn die Gesangsmelodie macht diese Verschiebung der Takt-schwerpunkte des Textes mit.

➔ **Groove.** Auch wenn die C'-Stimme mit der schwächeren Hand beginnt und im vierten Takt einen kleinen Break spielt, sollten Sie die beiden Unterstimmen **C' und G** relativ schnell übereinander bekommen. In der **Strophe** kommt man beim **Singen über diese zweistimmige Begleitung** an einigen Stellen allerdings ins Schwitzen: An den Phrasen-Enden in Takt 3 und 4 („Blumen“) bzw. 11 und 12 („alle“) ist es nämlich gar nicht so einfach, die halben Noten rhythmisch exakt zu singen. Dabei kann Ihnen die C'-Stimme helfen, denn dort hört man eigentlich eher einen 3/2-Takt – ideal zum Singen von halben Noten.

➔ Lernen Sie die Bewegungsfolge der **C'-Stimme mit allen** in der Gruppe unisono, nachdem Sie vorher ausprobiert haben, in welcher Hand sich der Boomwhacker besser anfühlt. Gerade dieses Pattern verträgt ausnahmsweise kräftige Körperklänge mit der stärkeren Hand.

➔ Singen Sie später die **Liedmelodie abwechselnd begleitet**, entweder mit C' und G oder mit C' – und erleben Sie bewusst den Unterschied. Es ist ein tolles Gefühl, zwei Taktarten gleichzeitig im eigenen Körper zu fühlen, obwohl man eigentlich nur eine spielt!

* Rhythm Songs. Solmisation plus Bodypercussion.
Buch inkl. DVD-ROM. ISBN 9783862272730

Noch mehr Wolken

Benötigte Boomwhackers:

Musik: U. Moritz, H. Trimpert
© Helbling

Groove / Intro / Zwischenspiel

Strophen 1, 2 *Groove weiters,*

1. Auf Wol - ke ras, da bin ich ziem - lich ger - ne.
 Zwei da bin ich fast noch lie - ber.

1. Über un - ter, oben mir, al - les vol - ler Ster - ne.
 Die sing - stig ü - ber die Wol - ken - krat - zer rü - ber.

2. Auf Wol - ke

sprechen

Refrain

Wir wol - len noch mehr Wol - ken! Noch mehr Wol - ken!

Hand Hand

1. Noch mehr Wol-ken! Wir wol-len Wol-ken!

Hand Hand ↗ ↗ ↗ Hand Hand ↗ ↗

2. Wol-ken! Hand Hand

- Br = Brustkorb
- Os = Oberschenkel
- Oa = BW leise auf gegenüberliegenden Oberarm schlagen
- Ba = BW leise auf den Bauch schlagen
- Hand = BW in die freie Hand schlagen
- ↗ = BW in die Luft schlagen

3. Auf Wolke Drei hab ich mich verliebt gefunden.
Wenn es regnet, regnet's doch nur nach unten.
4. Auf Wolke Vier, da soll es einhorn leben.
Für nur einen Blick müssen Kinder alles geben!
5. Die Wolke Fünf ist auch nicht zu verachten.
Da kann man sich in ein Bett gratis übernachten.
6. Auf Wolke Sechs gab es eine große Fete.
Letztendlich, da fiel sie aus, weil der Ostwind wehte.
7. Die Wolke Sieben wird sich mich verlieben.
Das weiß jeder: Das kann man nur – auf Wolke Sieben.
8. Das war das was da draußen fällt der Regen.
Lass uns durch die Pfützen renn'n, ich – hätt nichts dagegen!

ALTERNATIV

1 Ton tiefer:



INFO

So viele Wolken! Jede einzelne Wolke hat ihren eigenen Charakter. Und neugierig wie wir Menschen nun mal sind, möchten wir natürlich mehr darüber erfahren und rufen im Refrain immer wieder nach „Noch mehr Wolken!“ Bis zu Wolke Sieben – die berühmte „Wolke Sieben“, die Refrain kommt, auf der man sich verlieben kann. Wenn wir dieses Lied lange genug singen, dann fängt es doch tatsächlich an zu regnen – nämlich genau in Strophe 8, mit der das Lied dann auch beendet ist, ohne dass der Refrain noch einmal erklingt. Den Schluss bildet ein atmosphärischer Boomwhacker-Wirbel.

Schluss mit Strophe 8

Lass uns durch die Pfüt-zen renn'n, ich – hätt nichts da-ge-gen!

Hand Hand

➔ Tipps siehe S. 130

9. Der Farbenkreis

Boomwhackers: beliebige Anzahl an Tonkombinationen aus fünf oder mehr Röhren

Inhalte: Unisono-Spiel in der Gruppe, Aufmerksamkeit und Reaktionsfähigkeit, Klänge in Beziehung zueinander setzen

- ➔ Alle Mitspielenden mit demselben Boomwhacker-Farbe (mindestens zwei bis drei von jeder Farbe) in der Gruppe **geordnet nach der Länge ihrer Boomwhackers**. Die Spielleitung in der Mitte vor der Gruppe oder die Kinder auswählen lassen. In der Kreismitte liegt ein zentraler Boomwhacker, der allen im Kreis vorhandenen Farben.
- ➔ Ein Kind steht als **„Dirigent“** in der Kreismitte und zeigt jeweils mit dem Handen Boomwhacker-Rohr, was jede Gruppe spielen soll (z. B. eine Note, Rhythmus). Alle Personen mit der gleichen Boomwhacker-Farbe spielen das gleiche.
- ➔ Die Gruppe mit dem längsten Boomwhacker beginnt, die mehr Gruppen spielen desto lauter wird es (ähnlich dem Spiel „Die Welle“, S. 33). Wenn alle spielen stoppt das Dirigentenkind die Gruppen der Reihe nach wieder.

TIPP Später kann das Kreisschema durchbrochen und die einzelnen Gruppen können in **beliebiger Reihenfolge** „ein-“ und wieder „ausgeschaltet“ werden. Die nächste Kreisrunde dirigiert jemand anderes.

VARIANTE „OHNE DIRIGENTENKIND“

Jede Gruppe einigt sich zuvor auf ein Geräusch oder einen Rhythmus. Danach startet die Runde selbstständig mit dem tiefsten Ton. Wenn es auf rhythmische Genauigkeit ankommt, bestimmt die erste Gruppe das Metrum.

10. Coloured composing

Boomwhackers: pentatonischer Tonraum ohne C

Inhalte: assoziatives Verklänglichen, angeleitete Geräusch-Improvisation, aufmerksameres Reagieren, Ausführen von Spielanweisungen

- MATERIAL** Weiße Karte mit einem Stoppschild (Kopiervorlage S. 134). Mehrere DIN-A4-Blätter in den **Farben der pentatonischen Boomwhacker-Skala**, darauf:
- für 5- bis 8-Jährige: charakteristische **Bilder**, die klangliche Assoziationen wecken, z. B. Regentropfen, Bienenschwarm, Elefant → beispielhafte Kopier-vorlagen siehe S. 143 ff.;
 - für Kinder ab ca. 8 Jahren: **verschriftlichte Klangbilder**, z. B. Pferdegalopp, Robotermusik, Blätterrascheln, Knusperkekse, Weckerklingeln, Meeresrauschen, Glockengeläut, Regenprasseln, Marschkapelle, Sturmböen, Erdbeben, Autounfall;
 - für Kinder ab ca. 9 Jahren: technische oder musikalische **Spielanweisungen**, z. B. „Zwei Hackige Töne, immer lauter / schneller werden, immer leiser / langsamer werden, in der Gruppe spielen, Rohre ploppen lassen, durch das Rohr singen, zarte Klänge erzeugen, stark, im gleichmäßigen Beat spielen, Rohr am Boden rollen; für Ältere **orientierte Rhythmen**, wenn die Notenwerte bekannt sind.

- ➔ Ein Mitspielender „bestimmt“ und breitet alle Karten auf einem Tisch aus. Die Mitspielenden wählen nun einen Wert, mit guter Sicht auf das Dirigentenpult. Gruppen ziehen Karten.
- ➔ Wenn eine farbige Karte hochgehalten wird, beginnt die Gruppe mit den **farb-gleichen Boomwhackers** zu spielen. **Anweisungen** der Karte soll so genau wie möglich umgesetzt werden.

- ➔ Nun erhält die nächste Gruppe eine andere Karte.
- ➔ Jede Gruppe spielt so lange, bis sie entweder eine neue Karte gezeigt bekommt oder das Stoppschild. Der „Dirigent“ komponiert auf diese Weise in Echtzeit seine individuelle Musik.

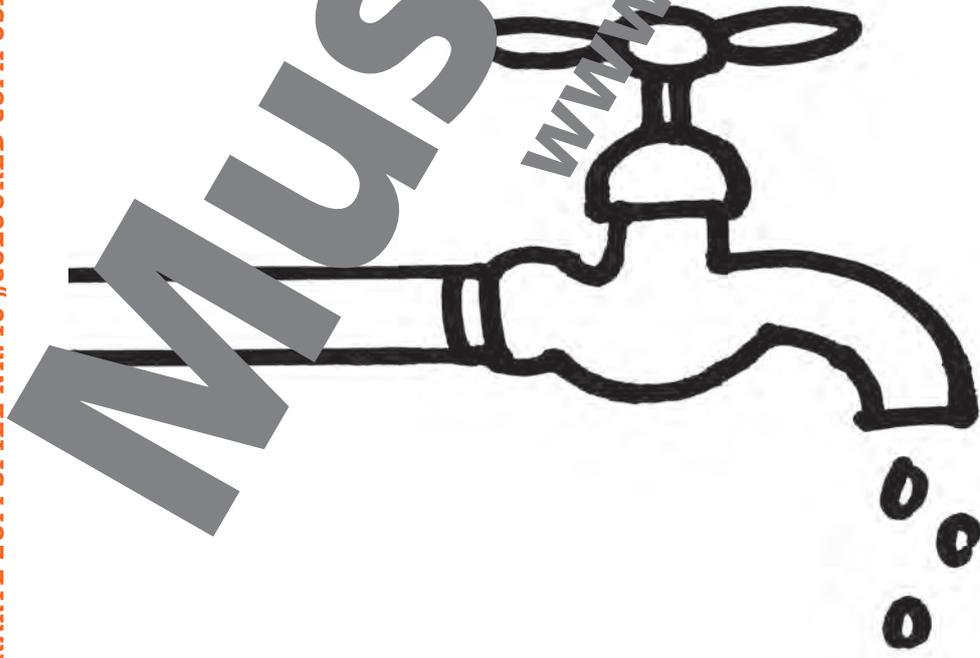
BILDKARTE ZUM SPIEL NR. 10 „COLOURED COMPOSING“



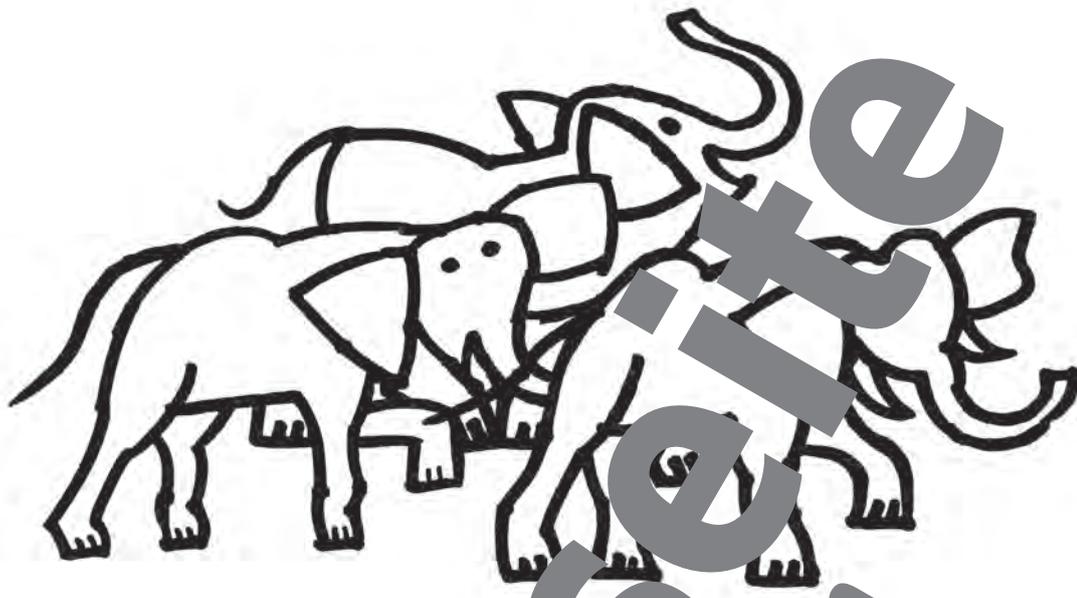
BILDKARTE ZUM SPIEL NR. 10 „COLOURED COMPOSING“



BILDKARTE ZUM SPIEL NR. 10 „COLOURED COMPOSING“



BILDKARTE ZUM SPIEL NR. 10 „COLOURED COMPOSING“



INHALT HELBLING MEDIA APP



Playbacks

Spiellieder	Spiellänge	Buchseite
01 Geisterstunde (Lied)	3:20	S. 40
02 Geisterstunde (Geräusche)	2:10	S. 40
03 Mach was vor	2:04	S. 42
04 Look out (Groove 1)	1:46	S. 44
05 Look out (Groove 2 für Fortgeschrittene)	1:48	S. 45
06 Colour Your Song	2:47	S. 46

Videos

Spiellieder	Spiellänge	Buchseite
01 Mach was vor	1:56	S. 42
02 Look out	1:56	S. 44
03 Colour Your Song	2:44	S. 46

Boomy Songs Level 1

04 Gut! Du kriegst was	2:24	S. 54
05 Dong und Patsch	2:10	S. 56
06 Weil aller guten Dinge drei sind	1:47	S. 58
07 Das Rechts-Links-Lied	1:37	S. 60
08 Das Langsam-Schnell-Lied	1:22	S. 62
09 Die Piraten	2:39	S. 64
10 Einfach – nicht einfach	1:54	S. 67
11 Alle Vögel sind schon da	1:33	S. 68

Boomy Songs Level 2

12 Grundtonlied	1:31	S. 71
13 Meerschwein	1:10	S. 73
14 Ungala	1:43	S. 75
15 Ich bin eine Schaukel	2:03	S. 76
16 Hejo! Spann den Wagen an	1:32	S. 78

* Zugangscodes siehe vorderer Buchumschlag.



17	Ampel-Lied	1:43	S. 80
18	Schlaf, Kindchen, schlaf	1:18	S. 82
19	Bruder Jakob	2:03	S. 84
20	Ritter-Lied	2:50	S. 86

Boomy Songs Level 3

21	Alle, die mit uns auf Kaperfahrt fahren	1:42	S. 90
22	Alle, die mit uns auf Kaperfahrt fahren (mit Zusatzstimme C'')	0:43	S. 91
23	Hinterm Deich	1:39	S. 92
24	Es ist super	1:42	S. 94
25	Nicht müde	2:10	S. 96
26	Ein Klick	1:26	S. 98
27	Das Lied von der Riesenmücke	2:03	S. 100
28	Das Eis-Lied	4:43	S. 102
29	Hier	2:11	S. 104
30	Row Your Boat	2:36	S. 106
31	Senwa dedende	2:24	S. 108

Boomy Songs Level 4

32	Abendstille überall	2:01	S. 111
33	Amaibu	2:04	S. 113
34	Mondenlicht	1:38	S. 114
35	Funky Zoo	2:39	S. 116
36	Känguru-Kinder	1:39	S. 118
37	Wie Tiere schlafen	1:50	S. 120
38	Wellen schaukeln sanft	1:49	S. 122
39	Der Regen	2:43	S. 124
40	Wind und Kind	4:08	S. 126
41	Noch mehr Wolken	3:21	S. 128
42	Ein winzig kleiner Seestern	2:12	S. 130

ZU DEN AUTOREN

ULRICH MORITZ

Parallel zum Kunst- und Germanistikstudium in Berlin Unterricht bei namhaften Jazzdrummern und Perkussionisten aus Europa, Afrika, Lateinamerika und Indien. Schlagzeuger und Perkussionist in Jazz- und Rockbands, in Ensembles für improvisierte Musik und in Weltmusik-Gruppen.

Mitwirkung bei ca. 100 CD-Produktionen, u.a. mit Charlie Mariano, Mikis Theodorakis, Maria Farantouri, Georgios Theodorakis, Wu Wei, Die Elefanten, Sema & Taksim, Zülfü Livaneli, Lauren Newton, Ack van Royen, Silent Jazz Ensemble, Carlo Domeniconi, Volker Schlott Quartett, Jocelyn B. Smith, Liquid Soul. Internationale Konzerttourneen und Festivals.

Lehrtätigkeit als Schlagzeug-, Perkussions- und Rhythmuslehrer an der Universität der Künste Berlin, der Hochschule für Musik Hanns Eisler Berlin, der Landesmusikakademie Berlin, der Internationalen Gesellschaft für musikpädagogische Fortbildung, der Musikschule Neukölln. Fortlaufende Kurse im Zentrum für Percussion „groove“ in Berlin. Dozententätigkeit an zahlreichen Hochschulen, Landesmusikakademien und für Fortbildungsorganisationen im In- und Ausland.

Preise und Auszeichnungen: Preisträger der Deutschen Phonoakademie; Preis der deutschen Schallplattenkritik (mit dem Volker-Schlott-Quartett); Neuköllner Kulturpreis (mit dem Modern-Jazz-Quartett „Zoom“); Musica-Vitale-Preis (mit Wu Wei).

Publikationen im Helbling Verlag: „Trommeln ist Klasse!“ Band 1 + 2, „Magic Groove Box“, „BodyGroove Kids 1“, „BodyGroove Kids 2“, „BodyGroove Advanced“, „Fantastic Plastic Grooves“, „GrooveGames“ und „Rhythm Songs“. Mit-Autor „Das große Buch der Schlagzeugpraxis“ (bei ConBrio). Veröffentlichungen in den musikpädagogischen Zeitschriften „mip-journal“, „PaMina“, „Musik und Unterricht“ und in der „Musiktherapeutischen Umschau“.



HEIKE TRIMPERT

Studium der Instrumentalpädagogik und künstlerisches Hauptfach Violine an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg. Orchestertätigkeit u.a. bei der Philharmonie Baden-Baden. Zweite Staatsprüfung in Musik für Sek I / Sek II im Seiteneinstieg.

Seit über 25 Jahren Anwendung der relativen Solmisation zunächst im Instrumentalunterricht, später auch in Ensemblearbeit und Chorleitung an der Rendsburger Musikschule. Seit 2004 Aufbau und Leitung von Musikklassen mit erweitertem Musikunterricht an der Wilhelm-Ophüls-Grundschule in Velbert.

Bundesweit als Dozentin für Solmisation tätig, u.a. an den Bundesakademien Trossingen und Remscheid, für den Verband deutscher Musikschulen, den Bundesverband Musikunterricht und den Deutschen Chorverband. Kurse und Workshops für Pädagogen und musikbegeisterte Laien, u.a. im Zentrum für Percussion „groove“ in Berlin. Lehrtätigkeit bei „Studio 13 / Qualifizierung Musik“ (Musikerarbeitsplätze für Menschen mit Behinderung) im Fach Musiktheorie und Gehörbildung. Lehrauftrag für Relative Solmisation an der Musikhochschule Düsseldorf zum Sommersemester 2021. Schwerpunkt ist dabei stets die Verbindung von Solmisation und Rhythmuspädagogik.

Publikationen: „Rhythm Songs“ (Helbling Verlag); Beiträge in den musikpädagogischen Zeitschriften „PaMina“ und „Üben und Musizieren“.