

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Sound-Legende	6

Einleitung

9

Rhythmus macht glücklich!	10
Lernkultur	10

Das Caboomba-Modell

12

Vom Körper zum Instrument	14
Spielen in Bewegung – die Schritte	17
Intuitive Mehrstimmigkeit	20
Zur Notation	20

BruSchniKla- Bodypercussion

21

BruSchniKlatein – eine neue Rhythmussprache

22

Die Bodysounds

22

Die Basisfiguren

24

Der 4/4-BruSchniKla-Groove

25

Die Geschichte von BruSchniKla	26
Die Familie BruSchniKla	28
Himmelsleiter – der BruSchniKla-Song	30
Jam- und Songbegleitung mit dem BruSchniKla-Groove	34

Der 12/8-BruSchniKla-Groove

37

„Kennst du schon den neusten BruSchniKlatsch?“

38

Caboomba-Instrumente bauen, gestalten und spielen

41

Die Trommelkisten: Cajon und Cajaton ...

42

Cajon – die Kisten-Story	43
Cajaton – die Trommelkiste aus Karton	44
Spielweisen auf der Trommelkiste	49
Grooves für die Trommelkiste	50

Die Basstrommel

64

Wahl des Instruments	64
Einstieg ins Surdo-Spiel	64

Die Doxixi – Rassel aus der Dose

66

Bau der Doxixi	67
Spielweisen der Doxixi	68

Die Boomwhackers

70

Das Bozoo – Tröte aus dem Rohr

71

Bau des Bozoo	71
Erste Töne	72

Caboomba Playshop

73

Jammen – Selbstwirksamkeit und Verbundenheit

74

Zeichen und Werkzeuge

74

Paket – auswählen	75
Go – starten	75
1, 2, 3, 4, Go! – starten mit Einzählen	75
Rad – weiterspielen	76
Stopp! – pausieren oder beenden	76

1, 2, 3, 4, Stopp! – beenden mit Einzählen	76
Hit – Akzent(e) setzen	77
Echo – nachspielen	77
Rolling – wirbeln	77
Rolling Home – wirbeln mit Stopp	77
Stop & Go-Break – stoppen und neu starten ...	78
Groove-Jams	78
Echo-Jam	79
Boomwhacker-Jam	79
Bozoo-Jam	80
Stop & Go-Jam	80
Stop & Go-Dance	81
Spiele	82
Spiegel	82
Spiele, was du siehst!	82
Mosaik	83
AMILOS	84
„Doxixi macht ’ne Reise“	87

Caboombas – Spielstücke in Bewegung	89
Spiellevel – die roten Schoten	90
Elemente der Caboombas	91
Aufbau und Erarbeitung	92
Einstieg über den Groove	92
Einstieg über den Song	93
Break	94
Impro-Grooves	95
Bozoo	95

Gestaltung der Arrangements	96
Arrangement-Baukasten	96
Ablaufübersichten und Timeline- Arrangements	97
Die Caboomba-Spielstücke	98
Caboomba 1: Wilde Trommler 🥁	98
Caboomba 2: Zu Tisch 🥁	104
Caboomba 3: Egal 🥁	109
Caboomba 4: Solala 🥁🥁	115
Caboomba 5: Panama 🥁🥁	120
Caboomba 6: Cajamba 🥁🥁	126
Caboomba 7: Datensamba 🥁🥁🥁	134
Caboomba 8: Boomrundi 🥁🥁🥁	139
Anhang	146
Video-Verzeichnis	146
Zu den Autoren	150
Impressum	152



= Videos



= ausdrückbare PDFs



Zugangscodes zu den Videos und zum e-book+
über die HELBLING Media App (Mobilgeräte und
Desktop) siehe vordere Buchinnenseite.

Sound-Legende

Bodypercussion-Sounds



Bru =
auf den
Brustkorb
patschen



Schni =
schnipsen



Kla =
klatschen



Pa =
auf die Ober-
schenkel
patschen



Ma =
auf den Bauch/
Magen
patschen



Fu =
mit dem Fuß
stampfen

Trommelkisten-Sounds (gespielt mit Händen oder mit zwei Boomwhackers als Trommelsticks; die entsprechenden Töne sind vor der jeweiligen Notenzeile angegeben)



Pa = Open-Sound, Schlag
nahe dem Rand der Klang-
fläche (R = rechte Hand,
L = linke Hand)



Bru = Bass-Sound, Schlag
auf die Mitte der Klang-
fläche (R = rechte Hand,
L = linke Hand)



Kla = klatschen oder Boom-
whackers gegeneinander-
schlagen (X = beide Hände)

Basstrommel-Sounds

(gespielt mit einem Filzkopfschlägel in der starken Hand)



Boom =
ungedämpfter Schlägel-Schlag
in die Mitte des Fells



di =
leiser Tap mit der Hand



Bik =
gedämpfter Schlägel-Schlag
in die Mitte des Fells



lik =
Handfläche aufs Fell fallenlassen

Doxixi-Sounds



Do =
Hände mit der Doxixi nach außen
fallenlassen



xi ki =
die Doxixi in der Grundstellung (horizontal)
vor- und zurückschütteln



Xi =
Hände mit Doxixi nach innen
bewegen



Kla =
die Doxixi-Böden aneinanderschlagen

Das Caboomba-Modell



CA-BOOM-BA – dies ist die klangvolle Zusammenfassung der Instrumente des neuartigen Percussion-Ensembles: Dazu gehören **Cajaton** oder Cajones (Trommelkisten aus Karton oder Holz), **Boomwhackers** (gestimmte Klangrohre aus Plastik) und **Booms** (Kloppeln), ergänzt durch Doxixi (Dosenrassel) und Bozoo (Boomwhacker-Karte). Viele dieser Instrumente können mit kleinem Budget angeschafft und auch mit bescheidenen handwerklichen Fähigkeiten selbst gebaut werden. Wer nicht bauen mag oder kann, nimmt, was zur Verfügung steht: Cajon, Djembé, Conga, Bongos, Schlagzeugteile, Schlaghölzer, Rasseln aller Art usw.

Mit der Auswahl der Instrumente kann die Lautstärke des Ensembles sehr gut gesteuert werden. Die Cajatonen klingen zwar sehr laut, können aber schön leise gespielt werden. Dadurch lässt sich auch über längere Zeit – sogar in halligen Räumen – netzig, aber zugleich nervenschonend spielen.

Das Caboomba-Modell beinhaltet:

- **BruSchniKla** – eine eigene elementare Spielart von Bodypercussion
- ohne Sprechrhythmen
- ohne Begleitungswerkzeuge
- eine Einführung in das **Caboomba-Instrumentarium**
- **Caboombas** – Spielstücke für Caboomba-Instrumente, mit Songs und Gitarren- oder Klavierbegleitung

4 BruSchniKla ist abgeleitet von „auf die Brust patschen“, „schnipsen“, „klatschen“.

Die **Caboomba-Instrumente** (S. 41 ff.) werden mit **Bauanleitung und Spielbeispiel** vorgestellt. Eine Sammlung von ersten **Trommelkisten-Grooves** ergänzt diesen Teil. Umfangreiche visuelle Begleitmaterial werden alle BruSchniKla-Bodysounds und -Grooves und die unterschiedlichen Spielmöglichkeiten der Caboomba-Instrumente gezeigt. Die Grooves sind sowohl als auch auf Cajon sowie in Verbindung mit Liedmotiven und improvisierter Begleitung eingespielt.

Im **Caboomba-Playshop** (S. 73 ff.) werden körpersprachliche **Zeichen** vorgestellt für das **Zusammenspiel** vorgestellt; mit **Groove-Jams** und Spielbeispiel der Kreativität „für und ohne“ geöffnet. Ausgewählte Spiele sowie Demonstrationen der Zeichen sowie Video-Tutorials gibt es als Video-Tutorials.

Die **Caboomba-Spielstücke** (S. 89 ff.) bilden das Herzstückes. Sie finden sich **durcharrangierte Caboombas** für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die von Groove und Break einen Song mit Akkorden für instrumentale Begleitung enthalten. Man kann genauso spielen wie abgebildet, darüber hinaus dienen sie aber auch als Inspiration, Ermutigung **in einem Pool für eigene Gestaltungen**, Kompositionen und Arrangements. Die jeweils vorangestellte Box gibt eine schnelle Übersicht über Thema, Zielgruppe(n) und Schwierigkeitslevel der Caboombas. Praktische Tipps und methodische Hinweise helfen bei der Erarbeitung und ggf. Vereinfachung der Spielstücke. Die Performance-Versionen der Caboomba-Spielstücke sind in Timeline-Graphen wie eine Art Partitur übersichtlich abgebildet.

Von allen Spielstücken gibt es **Performance-Videos** – ein Spiel von Ensembles mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen –, echte Hingucker, die alle Stücke machen, einen Überblick verschaffen und jede Menge Anregungen für eigene Arrangements oder Aufführungen liefern. In den **Basic-Videos** wird der Aufbau der einzelnen Schritte von Groove und Break – von den Sprechrhythmen bis zum Instrumentalgroove – in langsamem Tempo gezeigt. Das hilft bei der Erarbeitung und beim entspannten Einüben. In den **BruSchniKla-Videos** werden die wichtigsten Stimmen der Grooves mit Hilfe der BruSchniKla-Silben (siehe S. 41) in einer Bodypercussion-Variante aufgebaut. Die Differenzierung der Sounds, der Handsatz, aber auch das Zusammenspiel und Ineinandergreifen der Stimmen wird darin deutlich spürbar und verständlich. Dies dient als Vorbereitung aufs Instrumentalspiel – und macht erst noch Spaß!



Alle Videos der HELBLING Media App verfügbar mit Desktop-PC im inkludierten e-book+ (Zugangscode für die Installation auf Mobil- und Desktop-Geräten siehe vordere Buchinnenseite).



Die in diesem Symbol gekennzeichneten Song-Exzpte und Timeline-Arrangements sind im e-book+ als **ausdruckbare PDFs** verfügbar (Zugangscode zur HELBLING Media App siehe vordere Buchinnenseite).



BruSchniKlatein - eine neue Rhythmussprache

BruSchniKla⁵ ist eine Bodypercussion-Spielart, und BruSchniKlatein ist damit verknüpft. Rhythmus- spielsprache oder Rhythmusmundart. **Jeder Sprechsilbe ist ein Bodypercussionssound zugeordnet.** Sinnvoll und leicht zu merken ist das häufig die erste Wortsilbe des ausführenden oder beschreibenden Körperteils, oder die erste Silbe der Aktion, hier „Bru“ = auf die Brust patschen, „Schni“ = schnipsen, „Kla“ = klatschen.

Alles, was man spielt, kann man also sprechen, und umgekehrt, was man spricht, mitspielen oder in Bodysounds übertragen. Die BruSchniKla-Silben helfen dem Körper, die Bodysounds zu finden und die Bewegungen zu koordinieren. Wichtig ist, dass die BruSchniKla-Silben beim Spielen möglichst durchgängig mitgesprochen werden, damit der **Körper verbalisiert und kontrolliert durch die Stimme zu den Bodysounds gelenkt** wird, bis das Spielen wie von selbst kommt. Wenn es entspannt groovt, kann man die Silben weglassen und natürlich als künstlerischen Ausdruck auch zwischenmenschlich nur sprechen. Meistens dient in der Praxis das Wiederaufnehmen der Sprache der Mobilisierung und Orientierung.

Die BruSchniKla-Bodypercussion wird in diesem Buch als **Vorbereitung auf die Caboomba-Spielstücke** (ab S. 89) genutzt. Zu jedem Spielstück gibt es alle Trommelkisten- und Basstrommelrhythmen sowie die Boomwhacker-Stimmen in einer BruSchniKla-Version. Unabhängig von den Spielstücken bietet dieser methodische Ansatz auch viele **Anregungen für einen weiten und vielfältigen Umgang mit Bodypercussion.**

Die Bodysounds

Die Bodysounds verkörpern die Spielzeug-Bodypercussion.

Die **Bassdrum** wird durch ein Stampfen auf den Brustkorb (**Bru**) imitiert. Er ist der tiefste Körperklang, wenn auch leise und manchmal nur auf Antrieb zu finden. Am besten klingt er mit leicht gewölbter Hand gespielt. Statt „Bru“ kann eine Bassdrum-Variante durch Aufstampfen des Fußes (**Fu**) gespielt werden. Hier hängt der Klang von der Beschaffenheit des Bodens und vom Schuhwerk ab. Holzböden klingen in der Regel am besten. Die **Snare** wird durch das Klatschen (**Kla**) repräsentiert. Weiches Hohlhand-Klatschen ist ein wichtiges Element im Spiel, vor allem im Verhältnis zu den anderen Bodysounds. Das Klatschen verdient besondere Aufmerksamkeit und spielerische Übung. „Weiche Hände!“ oder „Soft Hands!“ sind die wirksamsten Anregungen, um die Lautstärke auf ein angenehmes Level zu bringen. Die Klatsch-Sounds können den Backbeat oder Offbeat oder setzen synkopierte, funkige Akzente. In der Bodypercussion-Praxis eine Vielfalt von Klatschtechniken mit verschiedensten Klatschfarben in einem großen dynamischen Spektrum.

Sound und Funktion der **Hi-Hat** übernimmt das Schnipsen (**Schni**) mit seinem hellen Klang. Falls jemand (noch) nicht schnipsen kann, schmalzt man mit der Zunge oder verteilt Luftküsschen. Das Schnipsen ist wichtig für in den Grooves die Pausen und macht den Fluss des Rhythmus durch die Beatbox spürbar. Dem Klang der **Toms** kommen Patscher auf die Oberschenkel (**Pa**) am nächsten. Gut ist, die Spielstücken daran zu erinnern, behutsam und mit Gefühl zu spielen, sonst gibt es schnell blaue Flecken auf den Beinen.

⁵ BruSchniKla ist abgeleitet von „auf die Brust patschen“, „schnipsen“, „klatschen“.

Spielweisen auf der Trommelkiste



Mit den Händen

20

Die Cajaton wird, wie auch ihre große Schwester, die Cajon, meistens mit den Händen gespielt. Die beiden Basis-Sounds sind der **Open** am Rand und der **Bass** in der Mitte der Spielfläche. Im Video werden die Sounds vorgestellt. Für die niederschwellige Arbeit mit Kindern, Jugendlichen, Menschen mit besonderen Voraussetzungen u. a. sind diese beiden Sounds völlig ausreichend, da sich damit viele Rhythmen spielen und kombinieren lassen. Es braucht keine Spezialtechnik, die man üben muss. Dadurch können sich die Spielenden von Beginn an auf die Koordination, die Sounds, die rhythmische Präzision und den Fluss beim Spielen ausrichten (zur Rechts-Links-Koordination siehe S. 14).



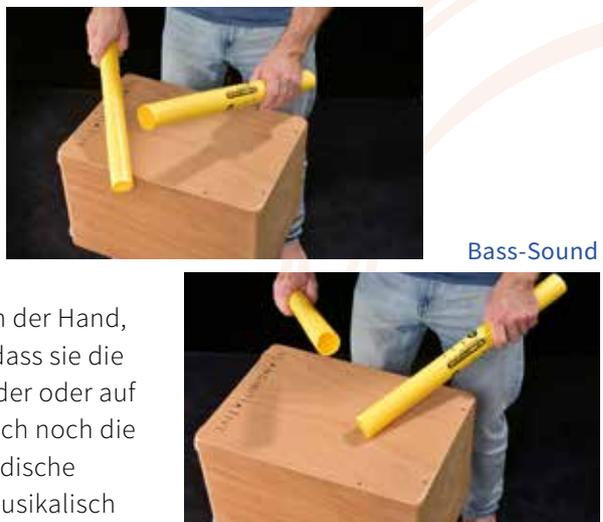
Weitere Grundschläge, wie z. B. den Schlagerschläge, die Füllschläge mit den Fingern und natürlich auch eine Vielzahl von kreativen Freestyle-Sounds und -Effekten sind zwar bei Spielen und Improvisationen willkommen, spielen aber bei den Caboomba-Spielen keine Rolle.



Mit Boomwhackers als Trommelsticks

21

Wird die Cajaton umgehängt, so spielen die Hände durch ihr geringes Gewicht ziemlich knifflig, vor allem, wenn sie über die Spielfläche hinwegbewegt werden. Die Cajaton schaukeln hin und her. Bei den Caboomba-Spielen werden umgehängte Cajatones des Typs mit Boomwhackers, den gestimmten Kunststoffschlägern, als Sticks gespielt. Das Spiel wird mit den vorgestellten Cajones (siehe S. 14) durchgeführt. Die Boomwhackers liegen gut in der Hand, geben einen satten Sound und sind dabei so weich, dass sie die Spielfläche nicht beschädigen. Wenn sie gegeneinander oder auf den Rand der Spielfläche geschlagen werden, kommt auch noch die Tonhöhe der Röhren in Betracht und es entstehen melodische Rhythmusfiguren, die durch Eröffnen sich also auch musikalisch erschließen lassen.



Die beiden Basis-Sounds, die mit den Händen gespielt werden können, sind die wichtigsten Sounds der **Open** am Rand und der **Bass** in der Mitte der Spielfläche. Beim Bassschlag sollten die Boomwhackers in einem leichten Winkel zur Schlagfläche gespielt werden, sonst gibt es ungewollte knallige, hohe Töne. Wenn man diese knalligen Töne allerdings bewusst spielt, sind sie ähnlich wie **Slaps** oder **Rim-Shots** und können effektiv im solistischen Spiel eingesetzt werden.

Dank ihres trockenen Klanges und ihrer markanten Frequenz kann man die Doxixi in jeder Sprache deutlich hören. Die Spielweise basiert oft auf gleichmäßigen und flüssigen Schüttelbewegungen mit den Händen und Armen. Dadurch werden die schnellsten Pulsationsebenen des jeweiligen Rhythmus hörbar und spürbar. **Die Doxixi bündeln und verbinden alle beteiligten Rhythmen.**

Rasseln sind niederschwellige Instrumente. Sie laden zum Ausprobieren und zum spontanen Spiel ein und können im Sitzen oder in Bewegung gespielt werden. Ihr Spiel ist eine Einladung an den Körper, loszulassen. Eine Rassel lässt sich auch leicht und kostengünstig aus einem leeren Blechdosen-Gegenstand, sozusagen aus Müll, selber bauen: Die Doxixi (gesprochen: Doss-ixi) ist eine Rassel aus der Dose. Sie hat ähnliche Klang- und Spieleigenschaften wie die Caxixi.

Bau der Doxixi



Material:

- leere Blechdose, z. B. für Tomaten oder Mais (Getränkedosen, wie z. B. Bierdosen eignen sich nicht)
- ein Stück Pappe oder dünne Holzplatte
- Füllung: getrocknete Erbsen, Mais, Erbsen oder andere Hülsenfrüchte
- Klebeband, Schere und Stift
- evtl. Farbe

Bauanleitung:

- Die leere Dose auf die Pappe stellen, den Rand der Dose mit dem Stift umfahren.
- Die Pappe an der Dose entlang exakt ausschneiden.
- Füllung einfüllen, bewährt hat sich die Mischung aus zwei Teelöffel Reis und einem Teelöffel Mais oder Erbsen. Experimentieren, welcher Sound am besten gefällt, indem man den Deckel fest mit den Fingern auf der Dose fixiert und die Doxixi hin und her schüttelt.
- Die Pappe auf der Dose drauflegen und mit dem Klebeband über Kreuz fixieren; so oft über Kreuz kleben, bis alle Ränder dicht sind und kein Inhalt entringen kann.
- Die Doxixi nach Belieben bemalen oder bekleben.

Mit ihren Klangfarben und ihren flüssigen Rhythmen ergänzt die Doxixi die Caboomba-Instrumente. Zudem lässt sich damit kinderleicht eine große Gruppe als „Rasselbande“ gestalten. Nach der beschriebenen Bauanleitung können auch aus anderen Dosen und Gefäßen mit unterschiedlichen Füllungen verschiedenste Rasseln gebaut werden.

Spielweisen der Doxixi

40-42



Um mit den Spielmöglichkeiten der Doxixi vertraut zu werden, lohnt es sich zu experimentieren. **Improvisationsspiele**, die durch Strukturen (siehe Seite 41) strukturiert sind, beinhalten die Möglichkeit, immer wieder nervenfreundliche Pausen einzubauen. Die Mitspielenden haben in jeder Hand eine Doxixi. Das Rasseln beruht auf **alternierenden Vor- und Rückwärtsbewegungen der Arme**. Die Stimme begleitet und lenkt malerisch die Bewegung.

Tip

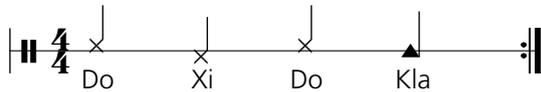
Abwechslung bewirkt die Verwendung der Rasseln ein Zeichen einführen, das die Rasseln kurzzeitig mit verstummen lässt, z.B. für Rasseln auf den Boden stellen oder Rasseln auf dem Kopf balancieren. Die augenblickliche Ruhe wirkt auf das Nervensystem.

Auf „Do“ Hände nach außen – auf „Xi“ wieder nach innen. Die großen Bewegungen fließen in Form einer Welle.

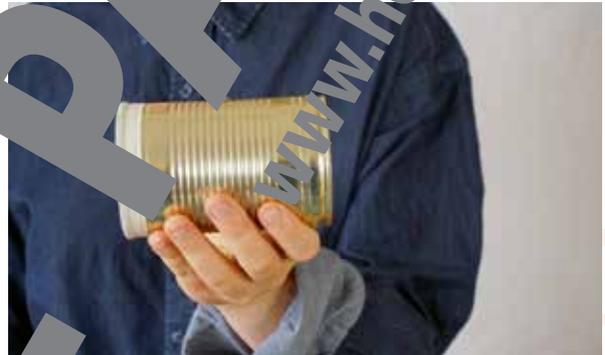
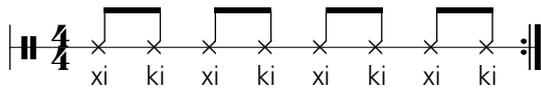




Mit „Kla“ kommt das Zusammenschlagen der beiden Dosenböden dazu.



Werden die Doxixis vor- und zurück geschüttelt, erklingt „xi ki xi ki“ (gesprochen: „tschi ki tschi ki“).



Häufig werden diese Bewegungen mit der **Rotation der Handgelenke** kombiniert; durch Vierteldrehung nach vorne entsteht ein Akzent, „tscha“ (gesprochen: „tscha“).

Bei **Dreier-Rhythmen** wechseln die Betonungen der Beats zwischen vorne und hinten. Im **VIDEO 42** geht der Spieler einen Vierer-Rhythmus, 3/4, an und betont die Betonungen „Xa“ immer mit den Füßen zusammen.



Als Vorbereitung für festgelegte Doxixi-Rhythmen macht es Sinn, mit dem Spritzenkopf und Spritzenstempel, mit unsichtbaren „Luft-Rasseln“, den **Luxixis** (gesprochen: „tschischi“), die Bewegungen einzuüben und dabei die Rasselklänge mit der Stimme zu imitieren.

Elemente der Caboombas

Die Caboomba-Elemente bieten eine große **Methodenvielfalt**, um flexibel und situationsorientiert zu handeln und damit eine lebendige Spielatmosphäre zu gestalten.

- Die **Sprechrhythmen** sind einprägsame, ohrwurmartige, oft witzig und inhaltlich aufeinander bezogene Texte, welche die Groove- und Break-Rhythmen eines Spiels in ihre Beziehung untereinander präzise abbilden. Sie dienen der Vorbereitung des Instrumentalspiels. Gesprochen oder gesungen unterstützen sie die Erinnerung und das Erlernen der Rhythmen.
- Die **BruSchniKla-Rhythmen** sind jeweils die Bodypercussion-Elemente der Instrumentalstimmen. Ihre Körperlichkeit bringt Bewegungsintensität und motorisch-kognitive Herausforderung. Mit den BruSchniKla-Rhythmen kann in angenehmer Lautstärke in längere Phasen das Spielstück eingeübt und vertieft werden. Die Bodypercussion-Elemente sind vielseitig einsetzbar: Neben dem Erlernen der Rhythmen und somit der Vorbereitung des Spiel an Caboomba-Instrumenten auch als Begleitung für die Caboomba-Songs sowie herausgearbeitetes eigenständiges Stück oder als Begleitung für andere Songs.
- Der **Groove** enthält jeweils die **Rhythmen** der verschiedenen Caboomba-Instrumente in ihrem Zusammenspiel. Er gibt dem Stück seinen Charakter bzw. sein „Gesicht“. **Impro-Grooves** sind an den Groove angelehnte **einfachere Begleitformen**, zu denen einzelne Spielende aller Instrumentengruppen improvisieren oder singen können.
- Der **Cue** (englisch für: Stiche, Hinweis, Zeichen) ist ein musikalisches, ein sprachliches oder ein gestisches Zeichen, welches die Aufmerksamkeit aller Spielenden einfordert, um Veränderungen in der Musik anzukündigen. Ein Call Cue markiert den Übergang zum Break. Der Cue wird vom sogenannten „Caller“ gesprochen.
- Der **Break** (englisch für: Abkantung, Pause, Lücke, Wende) ist ein eingeschobenes Rhythmus-Pattern, welches dem Groove kontrastiert. Er bündelt, verdichtet, dramatisiert das Zusammenspiel der Instrumentalstimmen und gibt dem Rhythmus zusätzliche Dynamik und Kontur. Breaks sind einfache und effektive Werkzeuge zur Gestaltung der Caboomba-Arrangements. Sie haben eine Brückenfunktion, indem sie verschiedene Formteile des Arrangements verbinden. Die meisten Breaks sind dialogisch aufgebaut: Der Caller ruft (Solo), die Band antwortet (Tutti).
- Jedes Spielstück enthält einen einfachen, einprägsamen **Song** mit Chords für Gitarre oder Klavier – je nach Schwierigkeitsgrad ein- bis dreistimmig (zur intuitiven Mehrstimmigkeit siehe S. 20). Die Songs sind meist komponiert, sodass ihre Melodien den Rhythmen der Instrumente möglichst exakt entsprechen, um gleichzeitiges Spielen und Singen mit Leichtigkeit anzubahnen. Die Vorsängerinnen und Vorsängerinnen, wenn alle Instrumente spielen, ggf. mit einem Mikrofon verstärkt werden, damit sie von allen gut gehört werden können und die Stimme zum Tragen kommt.
- Die **Melodien** – in die Boomwhackers hineingesungen – sind kurze, meistens mehrstimmige, spielerische Ohrwürmer. Sie bringen spielerische Abwechslung und frische Klangfarben ins Spiel, bereichern die Caboomba durch Melodie-Power und Bläser-Riff-Feeling und haben genug Durchsetzungskraft, um auch bei voller Lautstärke gut gehört zu werden. Einfach „saxy“!



Caboomba 2: **Zu Tisch**



52–53



Was: gutes Einstiegsstück – witzig, vergnüglich, einfach
Wer: Kinder im Grundschulalter
Wieviele: ab 8 Spielerinnen und Spielern
Besonderes: dialogisch aufgebaut, überraschender Vokalbreak

„... Essen und man spricht!“ – Richtig, ... aber hier schon! Vor dem Essen zu singen ist in vielen Kulturen Teil des Essens. In unserem Sinne bitte, wir singend zu Tisch. Der Song, der Break, der Groove – jeder dieser Teile funktioniert auch als Mini-Stück für sich alleine.

Text: Musik: A. Gerber, R. Grillo
© Helbling



Song

Em Em A Em

Auf den Tisch: Was ich ger - ne mag! Auf den Tisch:

Em A Em A7 A7

Fut - ter für den Tag! Pfef - fer - scharf, nig - bei - des gut!

Em A7 A7

Aus - ge - dacht, selbst - ge Su - per - food!



Groove

R L R X R L R X

Cajaton (E) Im - mer Bru frisch! Kla Auf Pa den Tisch! Kla

Pa Bru Pa Kla Pa Bru Pa Kla

X etc.

Boom-whackers (H G) Pom - mes der - ta schmeckt am bes - ten, bas - ta!

Kla etc.

R R R

Bass easy Pud - ding gut! Su - per - food!

Bru etc.

R R R

Bass funky Pud - ding. gut! Su - per Bru Bru - food!

Boo Bru Pa Bru Boom Boom Pa Bik

Doxixi Ro - te So - ße auf der Ho - se!

Do Xi Do Xi Do Xi

Sound-Legende siehe S. 6/7

Caboomba 2: Zu Tisch



52-53

Cue

in den Groove hineinrufen

Call/Solo



52-53

Break

alle Sections hören auf zu spielen und rufen laut

Solo

Tutti

Solo

Tutti

Solo

Tutti

Solo

Tutti

Solo

Tutti

Sound-Legende siehe S.6/7



52

Bozoo

Musical notation for Bozoo in 4/4 time, key of D major. The first staff shows a melody with notes G4, A4, B4, A4, G4, F#4, E4, D4. The second staff shows chords: Em, Em, A, Em, A, Em, A, Em.



52

Impro-Groove

Musical notation for Impro-Groove in 4/4 time. It features four staves: Cajaton (E), Boomwhackers (H, G), Bass, and Doxixi. The Cajaton part has notes G4, A4, B4, A4, G4, F#4, E4, D4 with lyrics 'Pfef - fer! Kla - salz! Kla'. The Boomwhackers part has notes G4, A4, B4, A4, G4, F#4, E4, D4 with lyrics 'But - ter! Kla'. The Bass part has notes G4, A4, B4, A4, G4, F#4, E4, D4 with lyrics 'Chi - li! Bru Boom Bru Boom'. The Doxixi part has notes G4, A4, B4, A4, G4, F#4, E4, D4 with lyrics 'Salz! Xi'.

Zur Erarbeitung

Der Standard-Vierschritt (1-2-3-4) passt als Basis sehr gut – im Stehen, mit oder ohne Wippen, auf Fuß, oder in freier tänzerischer Bewegung. Es gibt ergründliche und stabile Wege zum Stück, zum Beispiel: Drummer und Rhythmusinstrumente im Dialog in dieser Reihenfolge üben: Pfefmelken, Boomwhackers, Bass, Doxixi. Dann kann der Break auf die Instrumente übertragen. Den **Break** mit dem Rhythmusinstrument einführen, dann mit dem Groove verbinden. Der Break wird erst mit Gitarre eingeführt und ihn dann zum Groove singen. Die Boomwhackers können beim Song statt im Break spielen. Der Rhythmusinstrumente Melodie spielen, das erleichtert es gleichzeitig Singen und Spielen.

Ablaufübersicht ▶ 52

- Groove vokal, eine Stimme nach der anderen setzt ein Cue + Break (Text 1)
- Groove instrumental Song mit Groove Impro-Groove, dazu Impro-Duo Trommelkisten Cue + Break (Text 2)
- Groove instrumental, dazu Bozoo-Melodie Song mit Groove Cue + Break (Text 1)

...maß, für den Break eigene witzige „Fantasie-Food-Reime“ zu finden. Dabei jedoch das Ende des Breaks ab „Butter“ behalten, da die rhythmische Verdichtung für einen guten dynamischen Abschluss des Break-Dialogs sorgt.



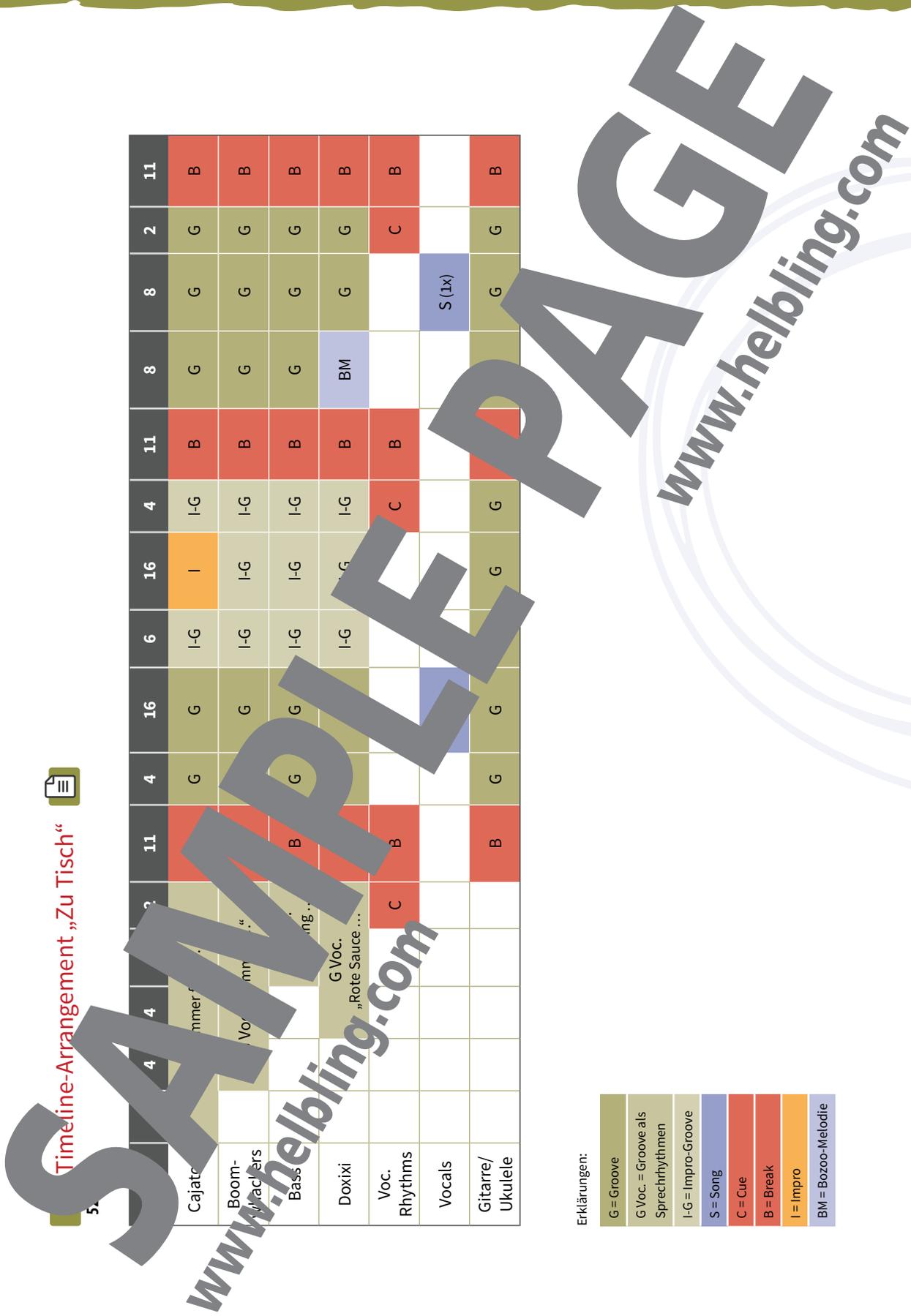
Timeline-Arrangement „Zu Tisch“

51

	4	4	4	11	4	16	6	16	4	11	8	8	2	11
Cajaton			G		G	I-G	I	I-G	I-G	B	G	G	G	B
Boom-Whackers					G	G	I-G	I-G	I-G	B	G	G	G	B
Bass			G	B	G	G	I-G	I-G	I-G	B	G	G	G	B
Doxixi							I-G	I-G	I-G	B	BM	G	G	B
Voc. Rhythms			C	B					C	B			C	B
Vocals												S (1x)		
Gitarre/ Ukulele			G	B	G	G	G	G	G			G	G	B

Erklärungen:

- G = Groove
- G.Voc. = Groove als Sprechrhythmen
- I-G = Impro-Groove
- S = Song
- C = Cue
- B = Break
- I = Impro
- BM = Bozoo-Melodie





Caboomba 6: **Cajamba**



64–70



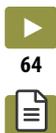
Wie: funky, kraftvoll, mitreißend, strahlend
Wer: Jugendliche und Erwachsene
Wieviele: ab 10 Personen
Besonderes: Caboomba Rap, multifunktionaler Musik



64

Im Performance-Video ist „Cachamba“ (sprich: Cachamba) als komplexes, bühnenwirksames Arrangement eingespielt. Es besteht von der lebendigen **Performance** der Beteiligten. Die **Choreografie**, der **Cajamba-Musik** und die **Rap-Texte** wurden mit und teils von den Jugendlichen selbst entwickelt; Groove, Breaks, Hip-Hop-Groove und der Song dienten dabei als Gerüst und Basis. Wie alle Caboomba-Spielstücke wird „Cachamba“ also am lebendigsten und originellsten, wenn es möglichst viel **Selbstgezeichnetes** enthält: Werkstatt, Fanzerkstatt, Soliwerkstatt etc. in Neigungsgruppen bringen die Ideen ein und lassen die Mitspielenden ins Spiel. Dann wird es IHR Stück!

Text: Musik: A. Gerber, R. Grillo
© Helbling



64

Song

Gitarre als Reggae-Groove, kurze Akkorde auf Offbeats

A

Solo Dm F G Dm Tutti

1. Hit the drum! Hey, play the Ca-jam-ba! Hit the drum! Hey, play the Ca-jam-ba!
2. Move your hips and dance the Ca-jam-ba! Move your hips and dance the Ca-jam-ba!

Solo Dm F G Dm F G → B1 → B2

Play the Ca-jam-ba! Play the Ca-jam-ba! (1.) Ein
Dance the Ca-jam-ba! Dance the Ca-jam-ba!

Tutti

B1

Solo Dm 3 3 F G Dm F G

Schritt, zwei zu-rück, side to side. Auf der Straße!
Hit the drum! Hey, play the Ca-jam-ba!

Tutti

Solo Dm G Dm

Move to the rhythm, schütt dich wie Sam-ba! Wün-sche
Hit the drum! Hey, play the Ca-jam-ba!

Tutti

Solo Dm F G Dm F G

in Er-fül-lung wie bei Cos-mo und Wan-da!
Hit the drum! Hey, play the Ca-jam-ba!

Tutti

Solo Tutti Solo Tutti → Break

F G Dm F G

Play the Ca-jam-ba! Play the Ca-jam-ba! Play the Ca-jam-ba! Play the Ca-jam-ba!

Zur Erarbeitung

Die Grooves von Trommelkiste, Doxixi und Basstrommel werden in dem Demo-VIDEO 66 einzeln vorgestellt und im Basic-VIDEO 66 im Zusammenspiel gezeigt. Die Basstrommel-Stimme (funky) und den Trommelkisten-Rhythmus gibt es zusätzlich als BruSchniKla-Version (VIDEO 67). Eine präzise Hinführung zum Funky-Groove der Basstrommel kann in folgenden Schritten abfolgen (VIDEO 68):



Hinführung

① Boom lik Bik

② Boom lik Bik Schni

③ Boom lik Bik di

④ Boom lik Bik

⑤ Boom lik Bik Schni Boom Bik Schni

⑥ Boom lik Bik di Boom lik Bik di

⑦ Boom di Bik Boom di Bik

⑧ Boom di Bik di Boom di Bik di

⑨ Boom Boom Boom Boom Boom di Bik Boom

Funky Groove

Boom Boom Bik di Boom Boom di Bik Boom

Basstrommel-Sounds



Boom = rechte Hand mit Schlägel in die Mitte des Fells → tiefer Klang



Bik = rechte Hand mit Schlägel auf das durch die linke Hand gedämpfte Fell → trockener knackiger Klang



lik = linke Hand deutlich hörbar auf die Mitte des Fells fallen- und (bis zum nächsten Schlag) liegenlassen → trockener knackiger Klang



di = linke Hand spielt mit den Fingern einen leichten Tap, häufig als Auftakt → trockener Klang (wie bei „lik“, aber meist leiser)

Anhang

Video-Verzeichnis



Zugangscode zu den Videos und zum e-book+ über die HELBLING Media App (Mobilgeräte und Desktop) siehe vordere Buchinnenseite.

▶ BruSchniKla-Bodypercussion

Track	Titel	Buch-Seite
01	Zweier-Basisfiguren	24
02	Dreier-Basisfiguren	24
4/4-BruSchniKla		
03	Der 4/4-BruSchniKla-Groove	25/27
04	FuSchniKla	28
05	PaSchniKla und MaSchniKla	29
06	Oma und Opa	29
07	CaSchniKla	29
08	Familie BruSchniKla	28/29
09	Himmelsleiter – der BruSchniKla-Song	30–33
Jam- und Songbegleitung		
10	BoomSchniKla	34
11	Komm mit heute Nacht	35
12/8-BruSchniKla		
12A	Der 12/8-BruSchniKla-Groove	37
12B	Die 12/8-BruSchniKla-Jodel-Jam	37
Kreisenspiel: „Kennst du schon den neusten BruSchniKlatsch?“		
13	„Kennst du schon“: Aufbau Refrain-Groove	39
14	„Kennst du schon“: Impro-Variante 1	40
15	„Kennst du schon“: Impro-Variante 2	40
16	„Kennst du schon“: Impro-Variante 3	40
17	„Kennst du schon“: Impro-Variante 4	40
18	„Kennst du schon“: Impro-Variante 5	40
19	„Kennst du schon“: Schluss	40

▶ Caboomba-Instrumente bauen, gestalten und spielen

Track	Titel	Buch Seite
Trommelkiste spielen		
20	Trommelkiste mit Händen gespielt	49
21	Trommelkiste mit Boomwhackers als Trommelsticks gespielt	49
Trommelkisten-Grooves		
22	Groove 1: Bum Bum Tscha	52
23	Groove 2: Cha Cha Cha	53
24	Groove 3: Dicker fatter Kürbis	53
25	Groove 4: Komm doch her	53
26	Groove 5: Günther und Groove 10: Madame Tam Tam	54, 57
27	Groove 6: Copacabana	55
28	Groove 7: Hüpf der Affe	55
29	Groove 8: Bär, hipp – Känguru, hopp	56
30	Groove 9: Papagei	56
26	Groove 10: Madame Tam Tam (zweite Hälfte Video)	57
31	Groove 11: Am Montag	57
32	Groove 12: Guck mal da	58
33	Groove 14: Hamster	60
34	Groove 15: So läuft der Bär	61
35	Groove 16: Was macht denn die da	62
36	Der Kistensong: Cajaton mit Add-ons	63
Basstrommel spielen		
37	Spielweise Surdo, Demo 1 – 3	65
38	Spielweise Surdo, Demo 4 – 5	65
39	Spielweise Surdo, Demo 6 – 7	65
Doxixi spielen		
40	Spielweise Doxixi, Demo 1	68
41	Spielweise Doxixi, Demo 2	69
42	Spielweise Doxixi, Demo 3	69

▶ Caboomba Playshop

Track	Titel	Buch Seite
43	Zeichen und Werkzeuge, Demo 1	74–78
44	Zeichen und Werkzeuge, Demo 2	74–78
Groove-Jams		
45	Boomwhacker-Jam	79
46	Bozoo-Jam	80
47	Stop & Go-Dance	81
Spiele		
48	AMILOS	84
49	„Doxixi macht 'ne Reise“	87

▶ Caboombas – Spielstücke in Bewegung

Track	Titel	Buch Seite
Caboomba 1: Wilde Trommler		
50	Wilde Trommler: Performance	98–103
51	Wilde Trommler: Basic	99–101
Caboomba 2: Zu Tisch		
52	Zu Tisch: Performance	104–108
53	Zu Tisch: Basic	105–106
Caboomba 3: Egal		
54	Egal: Performance	109–114
55	Egal: BruSchniKla	111
56	Egal: Basic	111–113
Caboomba 4: Solala		
57	Solala: Performance	115–119
58	Solala: Performance Zugabe	115–117
59	Solala: BruSchniKla	116
60	Solala: Basic	116–117

Caboomba 5: Panama		
61	Panama: Performance	120 – 125
62	Panama: BruSchniKla	122
63	Panama: Basic	122 – 123

Caboomba 6: Cajamba		
64	Cajamba: Performance	126 – 133
65	Cajamba: BruSchniKla	126 – 133
66	Cajamba: Basic	128 – 129
67	Cajamba: Groove Trommelkiste	128
68	Cajamba: Hinführung zum Basstrommel-Groove	131
69	Cajamba: Groove Basstrommel	128
70	Cajamba: Groove Doxixi	128

Caboomba 7: Datensamba		
71	Datensamba: Performance	134 – 138
72	Datensamba: BruSchniKla	135
73	Datensamba: Basic	135

Caboomba 8: Boomrundi		
74	Boomrundi: Performance	139 – 145
75	Boomrundi: BruSchniKla	140
76	Boomrundi: Basic	140, 142
77	Boomrundi: Fliegende Arme	144