Inhalt

Vorwort 04

Einleitung 05

Rhythmus und Bodypercussion im Musikunterricht 06

Zur Arbeit mit „BodyGroove Kids 2“ 09

Die Spielstücke **09**
Die DVD **10**

Übersicht der Körperklänge 10

1. Die fünf Körperklänge 11

Klatschen 12

Klatschen – da[illegible] der[illegible] Nachmachspiel **14**

Patsch[illegible] 16

Beat Your Body [illegible]d Nachmachspiel **18**

Schnip[illegible] 20

Schnip[illegible]is Vor- [illegible]d Nachmachspiel **20**

H[illegible]gereiben 22

[illegible]ielstück **22**

Stampf[illegible] 24

[illegible]at, Beat, Beat** – Spielstück **24**

Warm-ups 26

Die Spielstücke 27

Cooler [illegible]tritt – Rhythmus-Kleinigkeit **27**
Le[illegible]e Hear You Drum – Vor- und Nachmachspiel **28**
Up and Down – Aufwärmspiel **30**
F[illegible]enjagd – Aufwärmspiel **32**
[illegible]ppy Feet – Aufwärmspiel **34**

3. Rhythmustraining 36

Die Spielstücke 38

Beat Is in the Feet – Übungsspiel für die Fußbeats **38**
Eins, zwei, drei – ist doch nix dabei – Übungsspiel im 3/4-Takt **40**
Hand zu Hand – Übungsspiel mit Viertel- und Achtel-Variante **42**
Vier Klatscher – Notenwerte-Übungsspiel **45**
Überraschungsei – Übungsspiel mit Akzenten im 6/8-Takt **46**
Offbeats – Übungsreihe **48**
Vitamine – Offbeat-Übungsspiel **49**
Universalrhythmus – Übungsreihe **50**
Auszeit – Universalrhythmus-Spielstück **52**

Musterseite
www.helbling.com

4. Kreisspiele 53

Die Spielstücke 54

Who Let the Frog Out? – Partner-Kreisspiel im Doppel-Stehkreis **54**
Jamaica – Partner-Kreisspiel im Doppel-Stehkreis **56**
Voll Elan – Muntermacher-Kreisspiel im Stuhlkreis **58**
Blauer Fleck – Kreisspiel im 3/4-Takt **59**
Dreiecke – Geschicklichkeitsspiel im 6/8-Takt **60**
Autobahn – Spielstück im Sitzkreis **62**

5. Rhythmen und Fills 64

Tipps zur Erarbeitung 65

Die Rhythmen 66

Rock-Rhythmen **6[illegible]**
Hip-Hop-Rhythmen **67**

Die Fills 68

Ganztaktige Fills
Kurze Fills

Song-Begleitungen gestalten 7[illegible]

Spielmöglichkeiten **70**

6. Kanons 72

Tipps zur Erarbeitung 7[illegible]

Einstimmige Erarbeitungsp[illegible] **73**
Aufstellungsm[illegible]en **74**
Gestaltungsmo[illegible] Mehrstimmigkeit **75**
Die Kanons auf de[illegible]D **75**

Die S[illegible] 76

Alles klar? **76**
Just for Fun – Ka[illegible]itzkreis **77**
Cool Down – Kanon **77**
Guter Vorsatz – Kanon **78**
Wetter-Kanon – Kanon im Stehkreis **79**
Rhythm Is in the Air – Kanon **80**
Turn up the Bass – Kanon **80**
Was ist ein Kanon? – Kano[illegible]eis **81**
Mückenstich – Kanon im [illegible]kreis [illegible]4-Takt **82**
Das ist mein Stuhl – Kan[illegible]n S[illegible]kre[illegible] **83**

7. Rhythm[illegible] 84

Tipps zur [illegible]beitung 85

Erlernen der Stimm[illegible] **85**
Aufbau [illegible]timmigkeit **85**
Ablauf[illegible]glic[illegible]iten **85**
Spielva[illegible]nt[illegible] **86**
Signale [illegible]ich **86**
Di[illegible]hythm[illegible]f der DVD **87**

[illegible]cke 88

Are You R[illegible]y? Versio[illegible]1 – Rhythmical **88**
Are You Ready? Vers[illegible]on 2 – Rhythmical **89**
[illegible]ppy Birthday – Rhythmical **90**
[illegible]Weihnach[illegible]e[illegible] – Rhythmical **91**
Wa[illegible]t Rhythm[illegible]s? – Rhythmical **92**
Guten Morgen – Rhythmical **93**
[illegible]r war's? – Rhythmical **94**
[illegible]t's Go C[illegible]Cha-Cha – Rhythmical **96**

8. [illegible]ufführungsstücke 98

[illegible] Spielstücke 99

[illegible]Vetterfrosch, wach auf! – Aufführungsstück **99**
Rock Your Body #1 – Aufführungsstück **102**
Rock Your Body #2 – Aufführungsstück **104**
Unterwegs – Aufführungsstück **105**
Geschafft! – Aufführungsstück **108**
Let Us Play the Groove! – Aufführungsstück **110**
Walfisch und Thunfisch – Aufführungsstück im Sitzen **112**

Anhang 115

Die Autoren **115**
Inhalt DVD **116**

Musterseite
www.helbling.com

Klatschen – das kann jeder – Vor- und Nachmachspiel 01

Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Refrain

Alle *3x*

Klat - schen – das kann je - der, der zw[illegible] - de hat.
Klat - schen – das kann laut sein o - der [illegible]anz matt.
Klat - schen – kann man ganz al - lein [illegible] auch zu zweit.

Einer **Alle**

Klat - schen – seid ihr jetzt be[illegible] reit? Na klar!

Vormach-Nachmach-Teil (Beispiele)

1 **Einer/Alle**
Mit der ent-spann-ten [illegible]

2 **Einer/Alle**
Mit der ge - w[illegible]n Hand:

3 **Einer/Alle**
Mit der ge[illegible] Hand:

4 **Einer/Alle**
Und [illegible] und ab:

Schlu[illegible]

Alle *mit Partner klatschen*

R L R+L
[illegible]-sch[illegible] Das kann je - der, doch jetzt reicht's!

Musterseite
www.helbling.com

K = klatschen
Ⓚ = mit gewölbten Händen klatschen (Hohlhand-Klatscher)
*K = Hände mit leicht gespreizten Fingern flach aufeinander klatschen (Stern-Klatscher)
↑↓K = auf- und abwärts klatschen
PK = mit einem Partner klatschen

In diesem Imitationspiel setzen wir als Körperklang nur das Klatschen ein. Aber Reduktion macht erfinderisch: Klatschen kann erstaunlich unterschiedlich klingen. Schon im Refrain können wir die Klatscher differenzieren: laut, leise, allein oder mit einem Nachbarn.

Im Vormach-Nachmach-Teil darf der Vormacher Rhythmen erfinden und alle Klatsch-Klänge zeigen, die ihm einfallen: über die im Notat ausgewählten Beispiele hinaus auch Klatscher mit zwei Fingern, mit dem Handrücken, mit einer Nachbarhand oder beiden Nachbarhänden, lautlos in der Luft etc. Er spricht und klatscht die Rhythmen vor, die Gruppe wiederholt die Ansage und den Klatsch-Rhythmus mit den vorgegebenen Sounds. Refrain und Schluss müssen vorher geübt werden.

Jeder, der möchte, darf einmal Vormacher sein. Der Vormacher muss immer – wie in den Beispielen in Notat – seine Klatsch-Sounds vorher ankündigen. Geben Sie als Spielleiter an, wann in den Refrain gewechselt und wann der Schluss gespielt wird.

-> Klatscher siehe Fotos S. 12/13

Musterseite
www.helbling.com

3. Rhythmustraining

In diesem Kapitel sind Übungen gesammelt, bei denen die **Entwicklung elementarer Rhythmus- und Spielfähigkeiten** im Mittelpunkt steht. Beides sind Aspekte des Musizierens, die kaum voneinander zu trennen sind; sie werden in jedem Stück dieses Buches geübt.

Rhythmusfähigkeit ist die Fähigkeit, Rhythmus zu empfinden und zu produzieren. Das kann mit der Stimme (Gesang, Sprache), mit Händen und Füßen (Bodypercussion, Drumset), mit dem ganzen Körper (Tanz), an den unterschiedlichen Instrumenten mit einzelnen Fingern, mit der Zunge, mit der Atmung geschehen. Die Spezialisierungsfähigkeit der Menschen ist enorm: Rhythmisch virtuose Gitarristen, Blockflötenspieler, Rapper, sogar Sänger müssen nicht unbedingt souveräne Tänzer sein. Und Tänzer scheitern manchmal an einfachen Trommel- und Unabhängigkeitsübungen der Hände. Aber der „haben" alle den Rhythmus!

Zur Rhythmusfähigkeit gehört:

- die „Gleichabständigkeit" in der Musik fühlen und äußern zu können. In anderen Worten: den Beat spüren.
- die Schwerpunkte in einer Folge von Beats hören und darstellen zu können. So bündeln wir die Beats zu Takten und später zu mehrtaktigen Gruppen. Die Differenzierung „schwer – leicht" befähigt uns auch zur Empfindung der unterschiedlichen Taktarten.
- die Untergliederung des Beats fühlen und äußern zu können; also Achtel, Achteltriolen, Sechzehntel zu empfinden, zu sprechen und zu spielen.
- die Offbeats als eine Art „parallele Energie" zu der Kraft der Beats fühlen und äußern zu können.

Musterseite
www.helbling.com

In „BodyGroove Kids 2“ geht es um Perkussion, um das Trommeln auf und mit dem Körper, und um die Verbindung rhythmischer Bewegung mit rhythmischer Sprache. Hier wird eine bestimmte **Spielfähigkeit** erlaubt, bestimmte Klänge und Bewegungen kommen vor.

Zur spezifischen rhythmisch-musikalischen Spielfähigkeit gehört also, ...

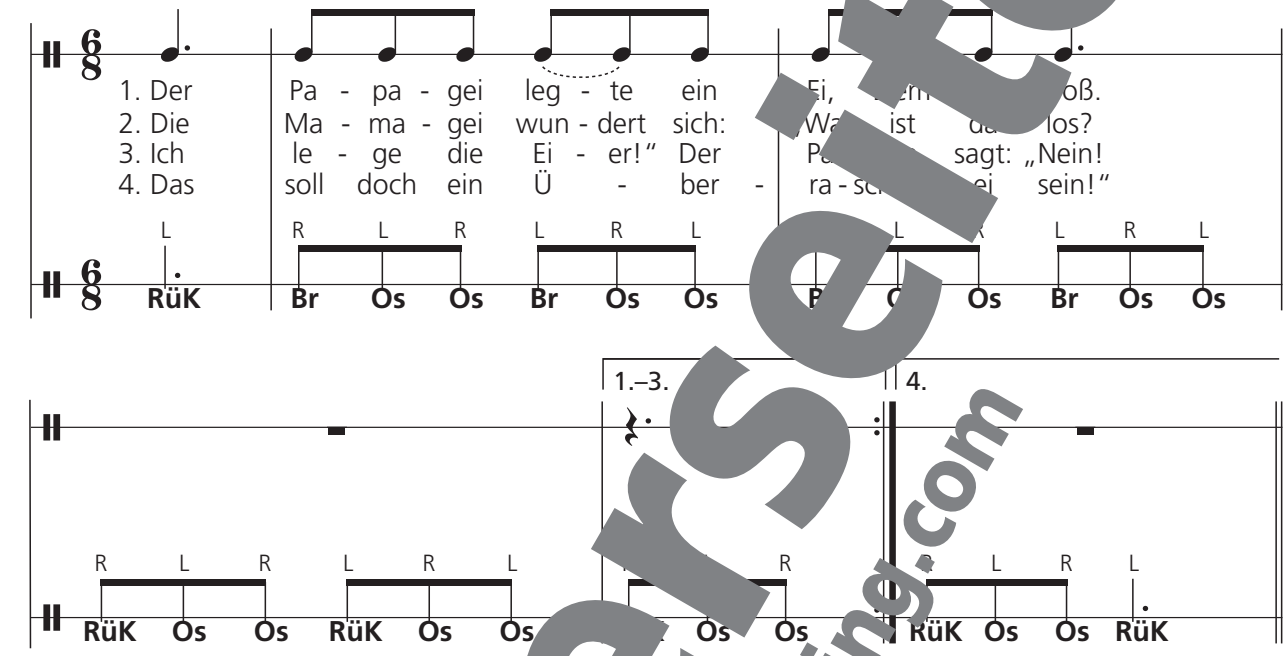
- die Hände in gleichbleibendem Beat-Tempo zu bewegen. Hierbei ist es noch egal, ob beide Hände gleichzeitig patschen, schnipsen, klatschen oder nur eine Hand dies tut.
- mit den Füßen in gleichbleibendem Beat-Tempo zu stampfen und durch den Raum zu laufen.
- auf die Beat-Ostinato-Bewegung rhythmische Strukturen mit der Stimme oder mit den Händen zu gestalten.
- mit den Händen abwechselnd (Rechts-Links oder Links-Rechts) in gleichbleibendem Tempo zu trommeln (Hand-zu-Hand-Technik). Das bezieht Viertel, Achtel, Triolen und Sechzehntel.
- die Achtel-Offbeats (Und, zwischen den Zählzeiten) ganzkörperlich darzustellen: Ein Fuß (sitzen) oder beide Füße (im Stehen) tippen oder stampfen die Beats, die Stimme spricht und / oder die Hände spielen dazu einen oder mehrere Beats.

Musterseite
www.helbling.com

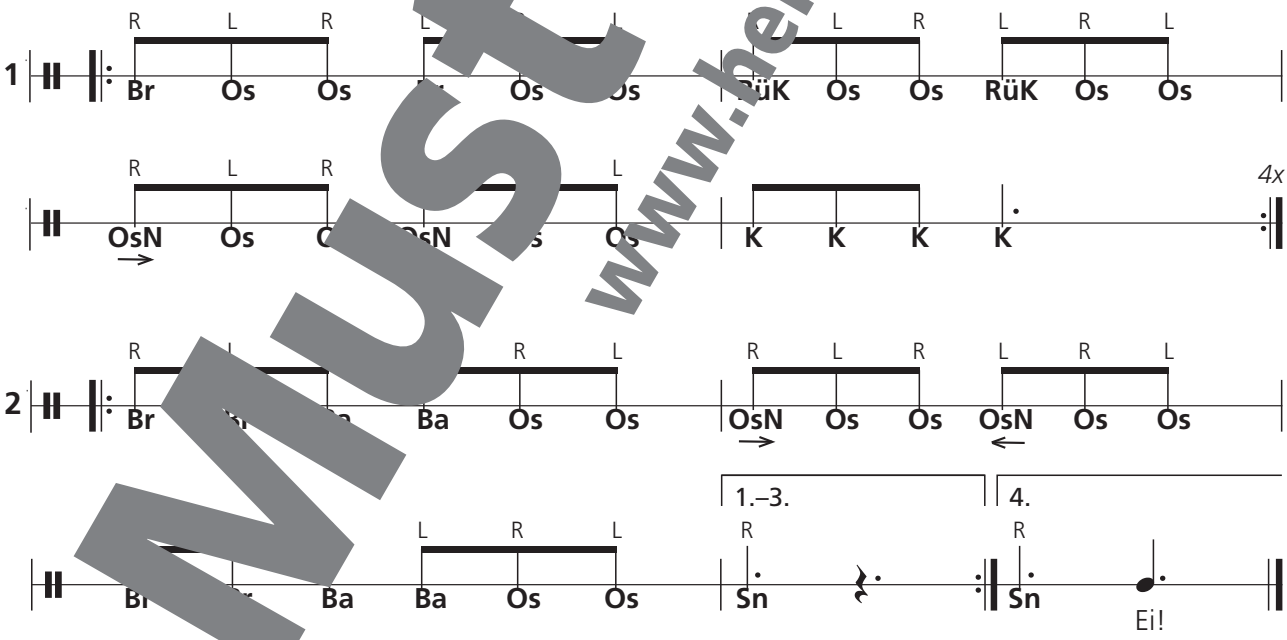
Überraschungsei – Übungsspiel mit Akzenten im 6/8-Takt 15

Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Refrain



Bodypercussion-Strophen



Groove

Musterseite
www.helbling.com

RüK = auf den Handrücken klatschen (siehe Foto S. 61)
Br = auf den Brustkorb patschen
Os = auf die Oberschenkel patschen
K = klatschen
OsN → = auf den Oberschenkel des rechten Nachbarn patschen
OsN ← = auf den Oberschenkel des linken Nachbarn patschen
Ba = auf den Bauch patschen
Sn = schnipsen

Eines hat im Stück „Vier Klatscher“ (S. 45) noch gefehlt: Wir können einen Beat auch in drei gleich lange Abschnitte unterteilen. Diese Rhythmen können wir als Achteltriolen oder, wie im „Überraschungsei“, als Achtel im 6/8-Takt aufschreiben. Hier bilden Dreier-Gruppen mit ihren zwischen rechts und links wechselnden Beat-Betonungen das rhythmische Grundgerüst.

Dazu kommt der „Rückhand-Klatscher“: Dabei klatscht die aktive Hand (deren Handsatz über der Note steht) mit der Handinnenfläche auf den Handrücken der anderen Hand (siehe Foto S. 61). Wie im Video gut zu sehen ist, geschieht das dicht über den Oberschenkeln, da wir direkt davor und danach auf die Oberschenkel trommeln.

Ablauf

„Grooven“ Sie die Gruppe [illegible] jede[illegible] Ref[illegible]in mit vier Takten Br–Os–Os ein (vgl. [illegible] 46) [illegible]f dem letzten linken Brustkorb-Patscher [illegible]ewegung kurz, und der Text be[illegible]obieren [illegible]dies mit folgendem Ablauf aus:

- 4 Ta[illegible] Ein[illegible]ooven – Re[illegible] – Bodypercussion-Strophe 1
- 4 Takte Eingroov[illegible]rain – Bodypercussion-Stro[illegible]
- Sc[illegible]ss au[illegible]ei!“ [illegible]trophe 2) nach der letzten Wi[illegible]ng

[illegible]ant[illegible]

- [illegible] die Schüle[illegible]ene Bodypercussion-[illegible]ophe[illegible]n 6/8-Ta[illegible]inden.
- Ein Sp[illegible]er solier[illegible]über dem Groove (von allen gespielt), z.B. vor [illegible]m zweiten Refrain.

Musterseite
www.helbling.com

7. Rhythmicals

Unter dem Begriff „Rhythmical“ sind mehrstimmige Rhythmusstücke mit Bodypercussion und kurzen Sprechtexten zusammengefasst. Die Hilfstexte der Stücke kreisen immer um ein Thema, unterstützen das Erfassen der Bewegungsrhythmen und das Memorieren, können aber auch als eigenständige Sprechrhythmen musikalisch eingesetzt werden.

Rhythmicals können zwei-, drei- oder vierstimmig sein; bei „Let’ s Go Cha-Cha-Cha“ finden Sie sogar ein fünfstimmiges Stück. Einfache Rhythmicals bestehen nur aus einem eintaktigen, mehrfach wiederholbaren Groove-Teil. Die Grooves von schwierigeren Rhythmicals sind länger, raffinierter – und sie können eine Intro, mehrere Breaks und einen Schluss-Teil haben. Die Rhythmicals in diesem Band sind allesamt im vertrauten 4/4-Takt gehalten; 3/4- und 6/8-Takte wurden noch vermieden. Oft sind es schließlich die ersten Erfahrungen mit rhythmischer Mehrstimmigkeit, die Schüler hiermit machen können.

Mehrstimmigkeit ist eine Spielerei und eine Übung des Zusammenlebens: Jeder handelt überzeugt und selbstbewusst für sich, aber alles funktioniert nur im Vertrauen aufeinander und Abhängigkeit voneinander. Mehrstimmiges Spiel ist immer lebendig, abwechslungsreich und erfrischend. Die Einzelstimmen verflechten sich miteinander, umspielen sich, kämpfen gegen- und ergänzen sich miteinander. Kein Takt ist in der Wiederholung der gleiche, alles ändert sich und beeinflusst sich gegenseitig. Die Lehrer haben die Aufgabe, diese Mehrstimmigkeit zu unterbrechen und die ganze Gruppe für kurze Zeit in einem Unisono-Rhythmus zu vereinen. Danach baut man sich wieder auf das vielstimmige Geflecht und spielt die eigenen Themen mit neuer Frische.

Neben dem (musikalischen und sozialen) Übungsaspekt sind Rhythmicals wunderbar dazu geeignet, schnell ein Erfolgserlebnis zu erzielen. Insbesondere die Möglichkeit, den Ablauf beliebig und oft spontan zu gestalten, macht sie für den Unterricht perfekt: Zahlreiche individuelle Gestaltungsmöglichkeiten in Bezug auf Abläufe, Choreografien, Dynamik etc. sind denkbar. So können aus den kleinen Stücken attraktive Beiträge für Konzerte und Aufführungen entstehen.

Musterseite
www.helbling.com

Tipps zur Erarbeitung

Erlernen der Stimmen

Sie als Lehrer sollten möglichst alle Stimmen auswendig können. Ein Blick in die Unterlagen mit einem humorvollen Kommentar ist natürlich auch erlaubt. Nach einer oder zwei Proben finden Sie in Ihren Schülern ein zuverlässiges Gedächtnis, das Sie sich zu Hilfe nehmen können. Es ist in jedem Fall lohnenswert, sich die Zeit zu nehmen, mit der Gesamtgruppe alle Einzelstimmen kurz zu erarbeiten.

Jeder Mitspieler sollte [illegible]mmen kennen, aber muss sie nicht [illegible]dingt perfekt beherrschen. Zum Erlernen ist wie im [illegible] Kreisform am besten geeignet. Zuerst sprechen wir [illegible]hmustexte, dann kommen die Körpe[illegible]zu. Das alles muss gar nicht so lange dauern. [illegible]er w[illegible]sollten Texte und Bewegungen in der nächste[illegible]hy[illegible]nus[illegible]de kurz wiederholen. Und beim übernäch[illegible]al[illegible]so.

Aufbau der Mehrstimmigkeit

Dann beginnt die **Erarbeitung der Mehrstimmigkeit**. Die vier Gruppen stehen sich einander im Quadrat gegen[illegible] über. Bei einer Aufführung wird die Aufstellung dann in vier Blöcken mit Blickrichtung zum Publikum vorge[illegible]men; diese neue räumliche Situation muss unbedi[illegible] vorher geübt werden!

Die **Groove-Stimmen** werden nach un[illegible]ere[illegible]der geschichtet. Dazu laufen wir im B[illegible] patschen ihn im Sitzen auf die Oberschenkel. Die S[illegible]che[illegible] zunächst den Text ohne die Körperklänge: Die er[illegible]me spricht ihren Rhythmus und wie[illegible]olt ihn fortlaufend, während die zweite Stimm[illegible]zuk[illegible] Wenn der zweistimmige Rhythmus exakt [illegible] dritte Stimme ein, danach folgt die vierte Sti[illegible]e.

Wenn das vierstimmige Sprechen [illegible]lappt, kommen die **Körperklänge und Bewegungsfo[illegible]** zu. Wende[illegible] Sie sich jeder Gruppe nac[illegible]der zu [illegible] erarbeiten Sie durch Vor- und [illegible] mache[illegible]klänge, bis der vierstimmige B[illegible]ion-Rhy[illegible]s erklingt.

Flechten Sie **Varia[illegible]en** [illegible]en Sie Signale (vgl. S. 86/87), [illegible]ass die Rh[illegible]ustexte nicht mehr gesprochen w[illegible]ass nur gesprochen wird. Blende[illegible]zeitl[illegible]r ein paar Takte aus, dann wieder ein; [illegible]a nur eine Gruppe weiterspielen.

Üben Sie den **Schluss** [illegible]a ein. Anschließend muss der Übergang vom Groove zum Schluss trainiert werden.

Ebenso werden die **Breaks** gesondert erarbeitet, danach die Wechsel vom Groove zu den Breaks und wieder zurück.

[illegible]öglichkeiten

Jedes der folgenden Rhythmicals ist ein **Rhythmusbau[illegible]sten,** aus dem Sie verschiedene Stücke entwickeln [illegible]. Diese **Ar[illegible]ierarbeit** kann spontan geschehen, [illegible]dem Sie [illegible] Spielleiter in den Erarbeitungsprozess mit Signale[illegible] und Zeichen eingreifen (Fotos dazu siehe [illegible]6/87). A[illegible]ch Kleingruppen können sich einen Ablauf [illegible]erlegen, [illegible]proben und ihn dann der Gesamtgruppe vorstel[illegible]n.

Sind d[illegible]Gruppen in ihren Stimmen sicher, könnte ein sta[illegible]arisierter Ablauf eines Rhythmicals im Unterricht so aussehen:

- Nacheinander setzen die Stimmen 1 bis 4 mit ihren Groove-Patterns ein.
- Wir lassen den Rhythmus laufen, auf Zeichen ohne Texte; auf ein anderes Zeichen folgt der Break.
- Der Groove setzt wieder ein, diesmal spielen alle auf Anhieb gemeinsam.
- Der Wechsel vom Break zum Groove kann beliebig oft wiederholt werden.
- Der Schluss wird auf Zeichen gespielt. Wenn es keinen ausgeschriebenen Schluss gibt, klatschen oder stampfen wir zum Abschluss auf Zählzeit 1.

Musterseite
www.helbling.com

Spielvarianten

Einige Möglichkeiten, Übungs- und Aufführungsabläufe abwechslungsreich zu gestalten, wurden bei den Erarbeitungstipps (siehe S. 85) bereits vorgestellt. Sie und Ihre Schüler werden jedoch noch weitere Varianten entdecken. Anschließend noch ein paar Tipps:

- Auf Zeichen wechseln wir die **Gestaltungsebenen.** Wir spielen z.B. nur Körperklänge; oder wir sprechen nur; wir spielen die kompletten Rhythmen, sprechen aber nur bei den Klatschern; wir sprechen alles, spielen aber nur die Oberschenkel-Patscher etc.

- Wir experimentieren mit verschiedenen musikalischen **Parametern:** z.B. mit Dynamik, dem Aus- und Einblenden von Stimmen, mit Verlangsamung und Beschleunigung oder einer leisen Instrumentalbegleitung.

- Für eine Aufführung e[illegible]eit[illegible] wir [illegible] **Choreografie** mit Gesten für d[illegible]chn[illegible]n, einer Auftrittsord[illegible]ng [illegible] eine[illegible]pose.

- Wir behalten [illegible]hyth[illegible]n bei, ignorieren abe[illegible] vorgegebene[illegible]länge. Dann geben Sie Kleing[illegible]n den Arbeitsauftrag, für ihre Stimme eine **neu[illegible]ercussion-Umsetzung** zu entwickeln und e[illegible]n. Am Schluss kombinieren wir i[illegible]mtgrupp[illegible] alle Stimmen.

- Wi[illegible]ert[illegible]en d[illegible]hythmustexte auf **Perkussionsinst[illegible]te** [illegible] auf spieltaugliche Alltagsgegenstände [illegible]e, Stühle, Stifte, Plastikbecher oder -flas[illegible]

Signale und Zeichen

Eine klare Zeichensprache im Unterricht hilft bei [illegible]bei-[illegible]tung und Ablauf der Rhythmicals und trägt zum [illegible]nge[illegible] bei. Die Gesten für „Achtung!“, Break und Schluss[illegible] terspielen!“, „Nicht mehr Sprechen!“ u[illegible] N[illegible]prec[illegible] nicht spielen!“ müssen der Gruppe vert[illegible]

Unerlässlich ist [illegible] **Blickkontakt** zur Gruppe herzustel[illegible] wenn w[illegible] Zeichen geben wollen. Ein ruhiges, klares, **[illegible]ythmis[illegible]razises Einzählen** ist eine gute Starthilfe [illegible]ür jede [illegible]musaktion.

Achtung

weiterspielen (Hände kreisen umeinander)

einzählen: „eins“

einzählen: „zwei“

einzählen: „drei“

einzählen: „vier“

Musterseite
www.helbling.com

Stopp/Schluss

Break

nur sprechen, nicht spielen

nicht sprechen, nur spielen

Die Rhythmicals auf der DVD

Auf den Video-Aufnahmen sind standardisierte Abläufe zu sehen, in denen die Einzelspielen und das Zusammenspiel in kurzer Form verdeutlichen:

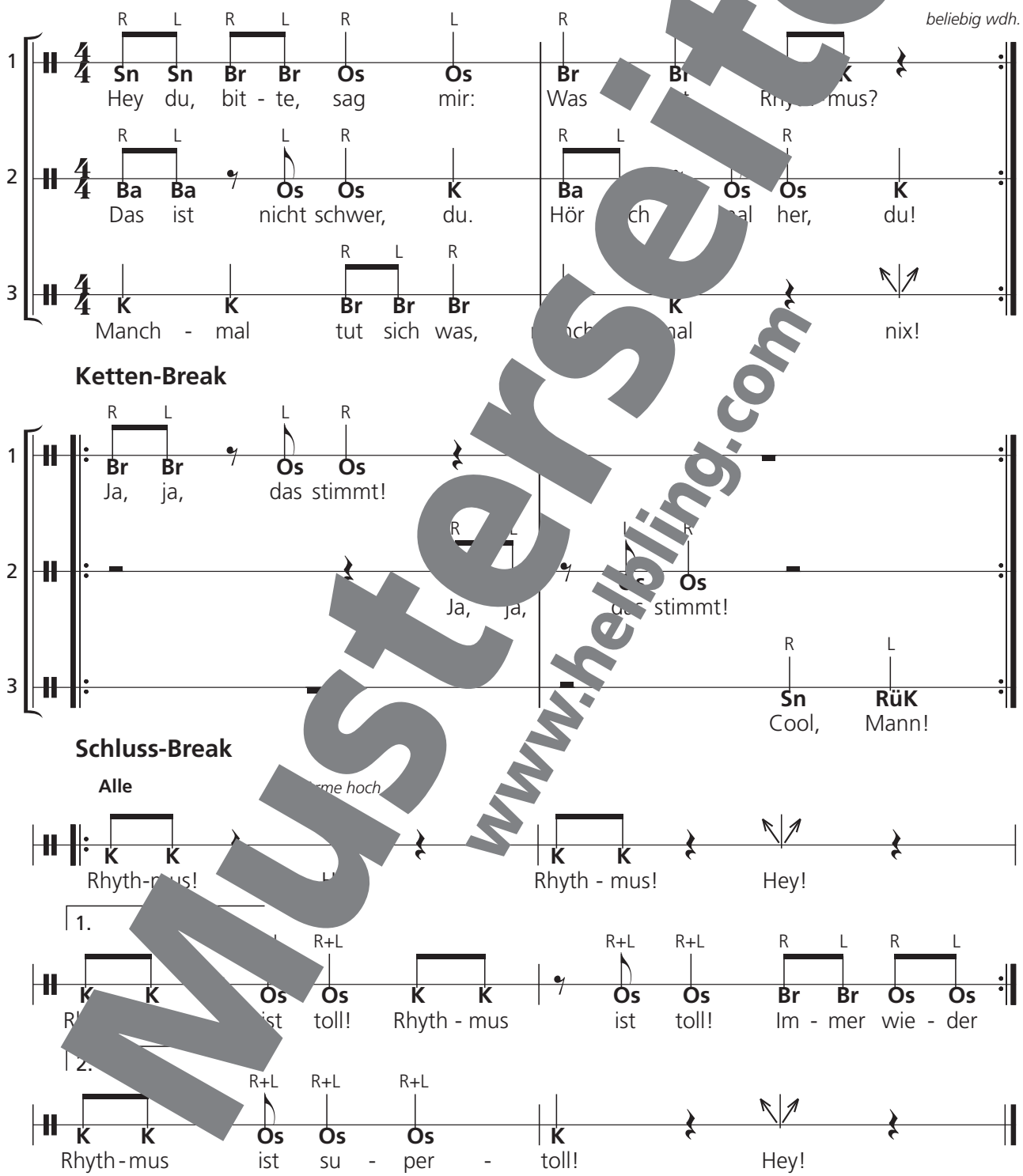
- Die Spieler der ersten beiden vierten Stufe setzen nacheinander mit Sprechen und Bewegung ein und spielen weiter.
- Der Groove wird einstimmig gespielt und gesprochen.
- Der Break wird einstimmig gespielt.
- Der Stopp wird ohne Text gespielt.
- Der mehrstimmige Groove wird (ohne Bodypercussion) gesprochen.
- Der Groove wird weitere vier Mal mehrstimmig gespielt und gesprochen.
- Dann folgt der Schluss.

Musterseite
www.helbling.com

Was ist Rhythmus? – Rhythmical

45

Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling



Endlich ist die alte Frage geklärt: Jetzt wissen wir, was Rhythmus ist! Dieses Rhythmical können wir im Steh- oder Sitzkreis spielen. Mit den Füßen können wir Viertel stampfen. Bei „nix!“ werden die Arme ausgebreitet, die Hände wie im Bedauern nach oben geöffnet. Als Intro kann Zeile 1 des Schluss-Breaks gespielt werden.

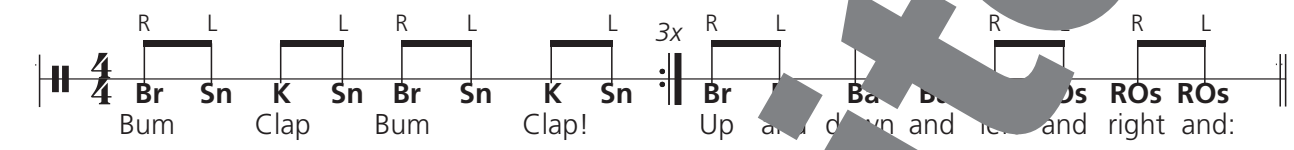
Musterseite
www.helbling.com

Rock Your Body #1 – Aufführungsstück

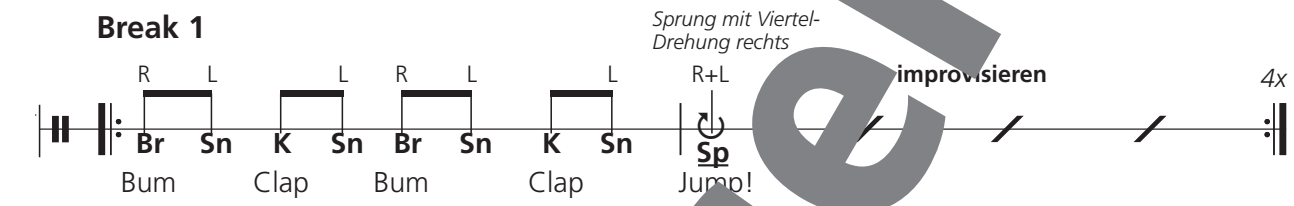
50

Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

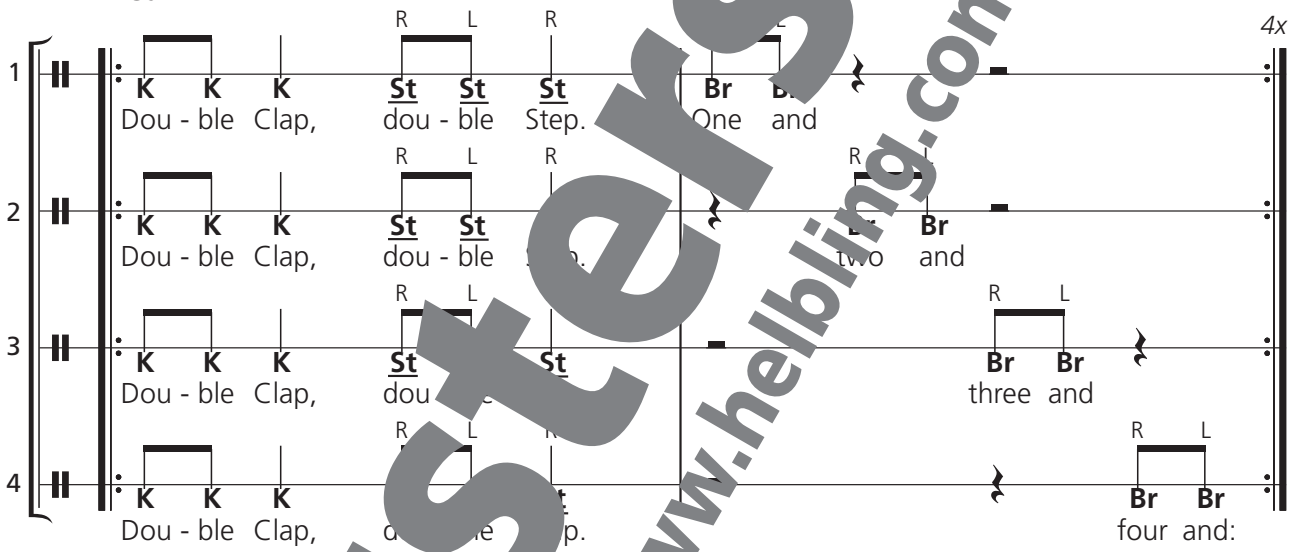
Refrain (2x spielen)



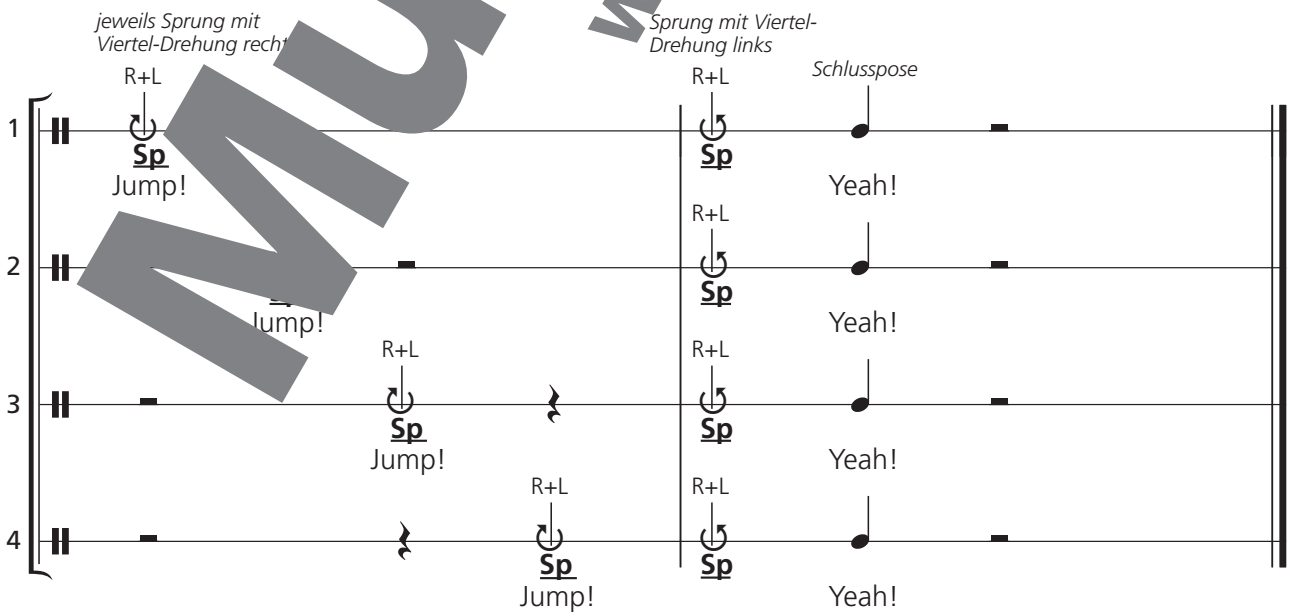
Break 1



Break 2



Schluss



Musterseite
www.helbling.com

Br = auf den Brustkorb patschen
Sn = schnipsen
K = klatschen
Os = auf die Oberschenkel patschen
Ba = auf den Bauch patschen
LOs = auf den linken Oberschenkel patschen
ROs = auf den rechten Oberschenkel patschen
Sp = springen
St = stampfen

Rock Your Body #1 und

Die zwei „Rock Your Body“ [illegible] auf ähnlichen Grooves: auf Drumset-Rhy[illegible] in [illegible]-Stilistik. Und sie beinhalten ähnliche Methoden, diese Grooves mit solistischen, vi[illegible] und Show-typischen Passagen zu unterbrechen. [illegible] Stilmittel in beiden Stücken [illegible] in Break 2 und [illegible] Schluss-Teil sogenannte **Rhythmusketten**. Dieselbe Aktion wird um je eine Zählzeit versetzt von [illegible] Spielgruppen gespielt.

Die Texte [illegible] Stücken sind Hilfstexte, die bei einer Performance [illegible] in kurzen Phasen eingesetzt werden sollten. [illegible] zweite Version ist schwieriger als die erste.

Tipps zur Erarbeitung

Auf den Groove kommt’s an! Spielen Sie den ersten Refrain-Takt mit der Gruppe im Kreis; mit den Füßen können wir die Viertel-Beats dazu stampfen, solange wir noch nicht bei den Sprüngen und dem Stampf-Takt in den Breaks angekommen sind. Gönnen Sie der Gruppe Zeit, mit dem **Basis-Groove** (Refrain, Takt 1) zu experimentieren: Spielen Sie ihn eine Weile, bauen Sie [illegible] (wie bei Break 1) und Vorspiel-Nachspiel-Breaks ein. [illegible] Schnipser mit der linken Hand nicht laut genug ist, [illegible] wir auch mit rechts oder mit beiden Händen schnipsen.

Allmählich nähern wir uns der angestrebten [illegible] Form des **Refrains:** Wir spielen den Groove dreimal, pausieren wir einen Takt. Dieser Takt [illegible] dann von einem Mitspieler oder von mehreren [illegible] einer Improvisation gefüllt werden. Stellen [illegible] Weile den auskomponierten Fill des zweiten Refrain-Taktes vor, üben ihn mit den Schülern [illegible] und hängen [illegible] an die drei Groove-Takte an.

Break 1 sollte zuerst ohne Drehung und Fills, aber [illegible] Weiterzählen („Jump, zwei, drei, vier“) geübt werden. Danach wird mit Viertel-Drehungen erweitert, die nach viermaligem Spielen des Breaks wieder [illegible]gangs-Blickrichtung zurückführen. Die **Fills** werden später von einem Spieler oder von vier festgelegten Spielern nacheinander improvisiert.

Break 2 und im **Schluss** spielen wir Rhythmusketten: eine schnelle Reihung identischer Bewegungen, die sich durch die Gesamtgruppe fortsetzt. Sie sehen auf dem Papier [illegible] einfach aus, sind aber in der Praxis – und besonders im Gesamtablauf – immer extrem schwierig zu realisieren. Eine flüssige Spielweise verlangt hohe Konzentration und viele Übungswiederholungen. Gelingt die Rhythmuskette dann, erreicht man damit optisch einen tollen Effekt. Als weiteren Hingucker können im zweiten Takt von Break 2 in den Wiederholungen andere Sounds eingesetzt werden.

Performance-Tips

Die Schüler können [illegible] einer Reihe stehen (oder in zwei oder drei [illegible] hintereinander, je nach Zahl der Mitspieler und Bühnengröße). Kalkulieren Sie unbedingt de[illegible]g-Drehungen mit ein. Für die Rhythmuskette [illegible] interessanter aus, wenn sich die Gruppe in vier Blöcke teilt. Die vier Stimmen stehen dann blockweise geordnet nebeneinander.

Als Variante ist ein Solo auf einem leise gespielten Groove des ersten Refrain-Taktes denkbar.

Ein Ablauf kann wie folgt aussehen:

- 2 x Refrain
- 4 x Break 1
- 2 x Refrain
- 4 x Break 2
- Solo auf Groove des ersten Refrain-Taktes
- auf Zeichen 2 x Refrain
- Schluss

Musterseite
www.helbling.com

Inhalt DVD

Videoaufnahmen

Nr.	Spielstück	Dauer
Kapitel 1: Die fünf Körperklänge		
01	Klatschen – das kann jeder	01:00
02	Beat Your Body	00:32
03	Schnips-Reise	00:51
04	Sonderbar	00:50
05	Beat, Beat, Beat	01:01
Kapitel 2: Warm-ups		
06	Cooler Auftritt	00:34
07	Let Me Hear You Drum	00:27
08	Up and Down	01:11
09	Fliegenjagd	00:54
10	Happy Feet	01:00
Kapitel 3: Rhythmustraining		
11	Beat Is in the Feet	[illegible]
12	Eins, zwei, drei – ist doch nix dabei	[illegible]
13	Hand zu Hand (Version 1 und 2)	02:[illegible]
14	Vier Klatscher	00:33
15	Überraschungsei	[illegible]
16	Offbeats	[illegible]
17	Vitamine	00:26
18	Universalrhythmus	00:40
19	Auszeit	0:31
Kapitel 4: Kreisspiele		
20	Who Let the Frog Out?	01:15
21	Jamaica	00:35
22	Voll Elan	00:20
23	Blauer Fl[illegible]	01:17
24	Dreieck[illegible]	01:08
25	Autobahn	01:11
Kapitel [illegible]hmen [illegible] Fills		
26	[illegible] (oh[illegible]t-Snaps)	01:04
27	Rock-Rh[illegible] (mit Hi-Hat-Snaps)	01:03
28	Hip-Hop-Rhy[illegible] (ohne Hi-Hat-Snaps)	00:46
29	Hip-Hop-Rhythmen (mit Hi-Hat-Snaps)	00:44
30	Ganztaktige Fills	00:45
31	Kurze Fills	00:44

Nr.	Spielstück	Dauer
Kapitel 6: Kanons		
32	All[illegible]	01:17
33	J[illegible]ror[illegible]	00:22
34	[illegible] D[illegible]n	00:23
35	O[illegible]rsa[illegible]	00:22
36	Wet[illegible]	00:20
3[illegible]	Rhythm Is in the Air	00:22
	[illegible] the Bass	00:19
[illegible]	[illegible]as [illegible]in Kanon!	01:19
40	Mü[illegible]stich	00:31
41	Das [illegible]t mein S[illegible]uh!	00:36
[illegible]l 7: Rhyth[illegible]als		
42	[illegible]Are You R[illegible]dy? (Version 2)	01:02
43	Happy B[illegible]hday	01:01
	Fro[illegible] We[illegible]hnachten	01:02
	Wa[illegible] Rhythmus?	01:43
46	[illegible]Morgen	01:52
47	We[illegible] war's?	01:53
48	[illegible]s Go Cha-Cha-Cha	01:47
Kapitel 8: Aufführungsstücke		
4[illegible]	Wetterfrosch, wach auf!	00:53
50	Rock Your Body #1	01:11
[illegible]1	Unterwegs	02:15
52	Geschafft!	01:11
53	Let Us Play the Groove!	01:34
54	Walfisch und Thunfisch	01:21

Audioaufnahmen*

Nr.	Soundtrack	Dauer
01	Übungsloop 1 (4/4-Takt, 85 bpm)	03:42
02	Übungsloop 2 (4/4-Takt, 100 bpm)	03:44
03	Übungsloop 3 (4/4-Takt, 110 bpm)	03:35
04	Übungsloop 4 (4/4-Takt, 120 bpm)	03:39
05	Übungsloop 5 (3/4-Takt, 100 bpm)	03:03

*Abspielbar über das DVD-Menü am DVD-Player bzw. mit einem entsprechenden Player am Computer oder downzuloaden als MP3s über den Explorer Ihres Rechners im Ordner „Uebungsloops".

Musterseite
www.helbling.com