

Elmar Rinderer

BOOM BOOM WHACK

Boomwhacker-Basics ab der 1. Klasse



HELBLING

Innsbruck · Esslingen · Bern-Belp

HELBLING

ÖSTERREICH

Helbling Verlagsgesellschaft m.b.H.

6063 Rum
Kaplanstraße 9
Tel. +43 (0)512 262333-0
Fax +43 (0)512 262333-111
E-Mail: office@helbling.co.at

DEUTSCHLAND

Helbling Verlag GmbH

73728 Esslingen
Martinstraße 42–44
Tel. +49 (0)711 758701-0
Fax +49 (0)711 758701-11
E-Mail: service@helbling.com

SCHWEIZ

Helbling Verlag AG

3123 Belp-Bern
Aemmenmattstrasse 43
Tel. +41 (0)31 8122228
Fax +41 (0)31 8122227
E-Mail: service@helbling-verlag.ch



Boom boom whack

Heft inkl. CD+ mit Originalaufnahmen, Gesamtaufnahmen von Liedern (Audioteil) und PDFs (Datenteil)

Kostenlose Videosequenzen (insgesamt ca. 80 Minuten) stehen unter **www.helbling.com/code** nach Eingabe des auf der vorletzten Seite stehenden Access-Codes zur Verfügung.

Impressum

Redaktion: Stephan Unterberger
Fotos: Kerem Unterberger
Notensatz: Susanne Höppner, Stephan Unterberger
Illustrationen: Inkje Dagny von Wurmb
Gestaltung: Helmut Mangott, Athesia Laserpoint Digital- und Medienservice
Druck: Athesia Druck, Innsbruck

HI-S7637

ISBN 978-3-99035-323-3

ISMN 979-0-50239-276-5

1. Auflage A1¹/2016

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander verwendet werden, sie sind inhaltlich unverändert. Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

© 2016 Helbling, Innsbruck • Esslingen • Belp-Bern

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen wie Fotokopie, Mikroverfilmung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei entsprechender Nutzung für Unterrichtszwecke in Netzwerken und Intranets.

INHALT

INTRO

| | |
|--|---|
|  ONLINE VIDEO-WORKSHOP zur <i>Spieltechnik</i> | 4 |
|--|---|

SPIELE ZUM EINSTIEG

| | |
|---|----|
| ① Ein Unwetter | 7 |
| ② Dirigierspiel | 8 |
| ③ Auf die Reise! | 8 |
| ④ Zwischen 1 und 8 | 9 |
| ⑤ Boom boom schnapp! | 10 |
| ⑥ Take seven | 11 |
| ⑦ Move & Groove | 12 |
| ⑧ Call & Response | 12 |
| ⑨ Nimm den Ton  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 14 |
| ⑩ Und C und D und E und | 15 |

RHYTHMUSSTÜCKE

| | |
|--|----|
| ① Tierischer Rhythmus-Baukasten | 17 |
| ② Tierischer Groove für zwischendurch  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 19 |
| ③ Animal walk | 20 |
| ④ Boom slap boom  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 22 |
| ⑤ Eins plus eins  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 24 |
| ⑥ Groove für zwei | 26 |

SPIEL-MIT-STÜCKE

| | |
|-------------------------------|----|
| ① Nonesuch | 29 |
| ② Portsmouth | 31 |
| ③ Soul limbo | 32 |
| ④ Music box dancer | 34 |
| ⑤ Play along with tubes | 36 |

LIEDBEGLEITUNG

| | |
|--|----|
| ① Si ma ma kaa | 38 |
| ② Mein Hut, der hat drei Ecken | 39 |
| ③ Fritz, der Dackel  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 41 |
| ④ Der Gute-Laune-Hit | 43 |
| ⑤ Minidrachentanz | 46 |

BÜHNENSTÜCKE

| | |
|---|----|
| ① Boom boom tschak! | 48 |
| ② Swingin' tubes  ONLINE VIDEO-WORKSHOP | 50 |
| ③ Clap and whack | 52 |
| ④ Whacky whacky! | 54 |
| ⑤ Boomwhackers GmbH | 57 |
| ⑥ Whack me up | 60 |

MEDIEN

| | |
|---|----|
| Inhaltsangabe der CD+ (Audio-CD und CD-ROM) | 63 |
| Online-Video-Tutorials | 64 |

INTRO



Die Instrumente

Boomwhackers, die gestimmten Plastikröhren, haben längst ihren Einzug in die Klassenzimmer gehalten. Zu Recht, denn sie eignen sich hervorragend für das gemeinsame Musizieren in der Gruppe. Dafür gibt es viele Gründe:

- Mit ihrem perkussiven Klang lassen sich Bewegung und elementares Instrumentalspiel beispielhaft verbinden.
- Jeder kann sofort mitmachen, Vorkenntnisse sind nicht nötig.
- Die Instrumente sind robust und langlebig, außerdem nicht teuer.
- Mit ihren Farben sind die Boomwhackers leicht zu unterscheiden.
- Boomwhackers sind Gruppeninstrumente, die erst im Zusammenspiel ihre klangliche Wirkung zeigen. Jedes Kind agiert als Teil eines Ganzen: Die ganze Klasse bildet das ‚Instrument‘.
- Ein ‚Erlernen‘ der Spieltechnik erübrigt sich.
- Das spielerische Erkunden der Klangmöglichkeiten der Rohre fördert die Kreativität.
- Die einfachen Instrumente und Stücke lassen viel Freiraum zum eigenen Gestalten und Improvisieren.

Konzeption des Heftes

Dieses Heft bietet eine abwechslungsreiche Zusammenstellung von Spielmaterialien, die ein aufbauendes Musizieren in der Klasse von Anfang an ermöglichen.

Alle Spielideen und Musikstücke dieses Bandes sind so konzipiert, dass die Klasse keine Noten benötigt, die meist patternartigen Teile lernen Kinder schnell auswendig. Daher enthält das Heft auch keine ‚Kopiervorlagen‘: Alle Materialien sind für den Lehrer gedacht. Die hier verwendeten Notationen dienen daher lediglich der Anschaulichkeit und der leichteren Vermittlung.

Trotzdem ist es bei etwas umfangreicheren Stücken und Spielen recht hilfreich, wenn man den Kindern visuelle Hilfestellungen geben kann. Dazu dienen die farbigen Akkordkarten, die gute Dienste leisten, wenn es um das Verteilen von Tönen und um die Zusammenstellung von Akkordgruppen geht. Auch die Tierkarten und Rhythmusbausteine kann man vielseitig einsetzen (Materialien als PDF zum Ausdrucken auf dem Datenteil der CD+).

Die Akkordgruppen sind eine Besonderheit dieser Konzeption: Die Spieler werden Akkordgruppen zugeordnet, die mit den entsprechenden Tönen (laut Akkordkarten) ausgestattet sind. Räumlich speziell angeordnet, kann der Lehrer nun jeder Gruppe für ihre einstudierten Patterns Einsätze geben und den Ablauf direkt leiten. So wird das Stück harmonisch abwechslungsreich, ohne dass dafür eine Partitur notwendig wäre. Am Ende der Stücke ist jeweils eine Grafik für die empfohlene Aufstellung abgebildet.

Kostenlose Videosequenzen (insgesamt ca. 80 Minuten) stehen unter www.helbling.com/code nach Eingabe des auf der vorletzten Seite stehenden Access-Codes zur Verfügung. Besonders ergiebig

dürften die Video-Workshops sein, in denen Sie die Erarbeitung eines Stückes verfolgen und sich viele Tipps holen können. Außerdem finden Sie hier eine Aufnahme des Weitergabe-Spiels sowie eine Darstellung von Spieltechniken.

Arbeit mit dem Heft

Um möglichst effektiv mit dem Heft arbeiten zu können, sollten Sie sich die einzelnen Spielideen für Rhythmuswörter, Körperinstrumente und Rhythmusmuster genau ansehen und vor der Verwendung in der Gruppe evtl. auswendig lernen.

Passen Sie die Materialien an das Niveau Ihrer Klasse an und nehmen Sie notwendige Änderungen vor. Gestalten Sie es nach dem Motto: Weniger reicht auch.

Die Online-Video-Workshops bieten Ihnen viele Hinweise dazu, die Sie auch für andere Stücke adaptieren können.

Aufbau der Stücke

Fast bei allen Spielen bzw. Stücken finden Sie den gleichen Aufbau: Nach der Übersichtsbox *Auf einen Blick* folgt ein Abschnitt mit einem *Einstieg*, der meist spielerisch und noch ohne Instrumente auf die folgenden Inhalte vorbereitet. Im Hauptteil finden Sie neben der Aufzählung der nötigen Boomwhackers und Gruppen die Darstellung des Stückes und des Ablaufs, meist grafisch unterstützt.

Als Abschluss finden Sie vor der Grafik *Aufstellung* Hinweise für eine mögliche *Erweiterung*, z. B. für den Einsatz anderer Perkussionsinstrumente.

Boomwhackers im Unterricht

Boomwhackersätze sind nicht teuer, es lohnt sich also für die ganze Klasse genügend Instrumente anzuschaffen. Mit vier diatonischen Sätzen müssten Sie normalerweise auskommen. Chromatische Boomwhackers benötigen Sie für die Arbeit mit diesem Heft nicht, auch keine Bassinstrumente.

Um trotzdem ohne Bassröhren tiefe Klänge erzeugen zu können, sollten Sie die sogenannten Octavator-Caps (Oktavkappen) anschaffen. Durch das Aufsetzen der schwarzen Kappen klingt der betreffende Ton um eine Oktave tiefer. Normalerweise erhält man Packungen mit acht Kappen, was für einen Klassensatz reichen müsste.

Im englischsprachigen Raum wird die Note auf der mittleren Notenlinie B genannt. Auch auf dem entsprechenden

Boomwhacker finden Sie diese Bezeichnung. In diesem Heft sprechen wir aber immer vom im deutschsprachigen Bereich üblichen H. Bei Bedarf können Sie den Kindern diese Tatsache erklären.

Es gibt ein langes und ein kurzes Rohr mit dem Namen C. Das kurze, hohe C bezeichnen wir im Heft zur Orientierung als C^{hoch}.

Eine weitere Besonderheit des Heftes stellt die öfter verwendete Pentatonik dar: Pentatonische Skalen bieten immer wieder die Möglichkeit, ohne Vorkenntnisse beim gemeinsamen Musizieren ein akustisch befriedigendes Ergebnis zu erzielen, da keine Halbtonreibungen vorkommen können. Wenn Sie F und H(B) weglassen, erhalten Sie eine pentatonische Skala: C, D, E, G, A, (C^{hoch}). Eine Anschaffung solcher angebotenen ‚pentatonischen Sätze‘ lohnt sich aber nicht. Übrigens lassen sich mit diatonischen Sätzen noch weitere pentatonische Skalen bilden: F, G, A, C, D oder G, A, H, D, E.

Kapitel

Das Einleitungskapitel *Spiele zum Einstieg* ist – wie der Name schon sagt – zum spielerischen Kennenlernen der Boomwhackers gedacht. Es wendet sich an Kinder ab der ersten Klasse, kann aber z. T. auch schon in der Vorschule zum Einsatz kommen.

Das zweite Kapitel *Rhythmusstücke* setzt stark auf Rhythmusmotive von Tierbezeichnungen. Einerseits lassen sich die verschiedenen Rhythmen durch das Sprechen der einzelnen Tiernamen viel effektiver vermitteln und andererseits lernen die Kinder ganz nebenbei, wie man Rhythmen notiert.

Um flexibel zu sein, finden Sie Karten zum Ausdrucken und Auflegen/-hängen im A4-Format auf dem Datenteil der CD, und zwar in drei Versionen: die Tierbilder allein, die Tier-Rhythmen mit den Wör-

tern und den Noten allein. Für die Arbeit mit dem Heft ist es empfehlenswert, wenn man sich von jedem Tier fünf Exemplare anfertigt.

Die fünf *Spiel-mit-Stücke* des dritten Kapitels erfordern schon ein genaues Hören und Reagieren und lassen sich wohl vor allem ab der dritten Klasse einsetzen. Sie bereiten auch das Begleiten von Liedern des nächsten Kapitels vor. Die fünf Hörbeispiele finden Sie auf der beiliegenden CD+.

Das vierte Kapitel widmet sich dem Thema *Liedbegleitung* und ist wohl auch eher für Kinder ab der dritten Klasse geeignet. Der Anspruch steigert sich von der Begleitung mit einem Akkord bis





zum Einsatz von ganzen Tonleitern. Gesamtaufnahmen zum Kennenlernen der Lieder finden Sie auf der beiliegenden Audio-CD.

Bühnenstücke haben wir das letzte Kapitel genannt. Natürlich muss hier nicht immer eine echte Bühne vorhanden sein; es geht um Stücke, die sich gut für Vorführungen aller Art eignen. Zum Teil sind sie schon recht anspruchsvoll und für Kinder ab der vierten/ fünften Klasse/ Schulstufe geeignet.

CD+ mit Datenteil

Die beiliegende CD+ bietet im Audio-Teil die Musik der *Spiel-mit-Stücke*. Auf ‚Gesamtaufnahmen‘ der Boomwhackerstücke haben wir bewusst verzichtet, da die akustischen Ergebnisse meist zu wenig aussagen. Bei den Liedern bieten wir Gesamtaufnahmen zum Kennenlernen; Playbacks sind ja wenig sinnvoll, wenn die Kinder die Lieder selber begleiten sollen.

Der CD-ROM-Teil der CD+ enthält die im A4-Format gestalteten PDFs der Tier- und Rhythmuskarten sowie die dreistimmigen und vierstimmigen Akkordkarten.

Für die kostenlosen Videosequenzen benötigen Sie einen Internet-Zugang. Dann können Sie unter

www.helbling.com/code den auf der vorletzten Seite stehende Access Code eingeben und die Videos am Computer ansehen. Auf Seite 64 finden Sie eine Übersicht.

Perkussions- und Effektinstrumente

Viele Spielideen und Stücke gewinnen an Klang und Volumen, wenn Sie passende Rhythmusinstrumente hinzuziehen. Dazu eignen sich besonders Maracas und Shaker aller Art, Claves, Schellenkranz, Bongos, Cajón... Dabei ist aber immer zu berücksichtigen, dass der Klang der Boomwhackers nicht besonders laut ist. Die Rhythmusinstrumente müssen also überlegt eingesetzt werden.

Ab und zu ist es reizvoll, Effektinstrumente einzusetzen: Kazoo, Kolben-(Lotus-)Flöte, Vibraslap..., doch sollten auch sie den Klang der Boomwhackers nicht überdecken.

Hinweis

Die Reduzierung auf die Verwendung der maskulinen Formen „Spieler“, „Lehrer“ usw. in diesem Heft dient nur der Textverständlichkeit und schließt selbstverständlich „Spielerinnen“, „Lehrerinnen“ mit ein.

SPIEL 6

TAKE SEVEN

AUF EINEN BLICK

Thema: Partnerspiel mit Boomwhackers

Boomwhackers: Jedes Kind ein Instrument aus der pentatonischen Reihe (z. B. g, a, b, c, d)

Umfeld: Kreis mit Partner

In diesem Spiel geht es um das Festigen des Pulses. Es beginnt mit einem Partner-Klatschspiel.

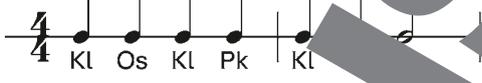
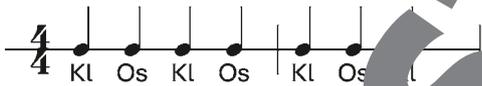
Einstieg

Alle stehen ohne Instrumente im Kreis. Halten Sie die linke Hand waagrecht vor sich und klatschen Sie mit der rechten Hand sieben Viertelschläge auf die linke. Zählen Sie: „Eins, zwei, drei vier, eins zwei drei –“.

Die Kinder klatschen dieses Pattern auf dieselbe Weise in die linke Hand und üben so schon das spätere Spiel mit dem Boomwhacker.

Spiel

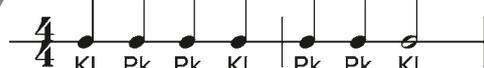
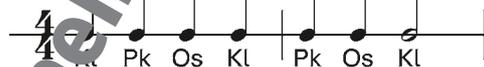
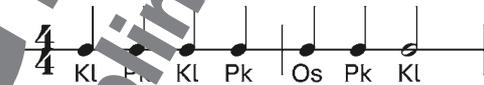
Zwei Kinder im Kreis wenden sich jeweils einander zu und führen als Partner die folgenden Klatschaktionen aus. Sie spielen jedes Pattern so oft bis es gleichmäßig klingt, dann wendeln sie auf dem Zeichen zum nächsten.



Jedes Kind nimmt nun einen pentatonischen Boomwhacker in die rechte (bzw. ‚starke‘) Hand. Die Spieler stehen weiterhin gegenüber und schlagen mit ihrem Rohr bei ‚KL‘ in die eigene Hand und bei ‚Os‘ in den Oberschenkel. Statt des Partnerklatschers ‚Pk‘ schlagen sie ihr Rohr von vorn auf das des gegenüberstehenden Partners.

Erweiterung

Versuchen Sie sich mit den nachfolgenden Varianten:



KL = klatschen, Os = Patscher auf den rechten Oberschenkel, Pk= Partnerklatscher



SPIEL 7



1

MOVE & GROOVE

Mit diesem Spiel können Sie auf einfache Weise eine wichtige Erarbeitungsmethode einführen: das Echospiel (Call & Response).

Einstieg

Die Kinder verteilen sich im Raum und erhalten jeweils Boomwhackers aus dem pentatonischen Satz. Zum Zählen des Lehrers gehen sie im Puls im Raum umher und spielen dazu auf ihren Rohren.

Spiel

Spiele Sie 1 vor. Zu Beginn hören Sie zwölf 4/4-Takte, zu denen sich die Kinder im Metrum frei im Raum bewegen ohne einander zu berühren. Sobald die Melodie endet, bleiben alle stehen.

AUF EINEN BLICK

Thema: Echospiel

Boomwhackers: für jedes Kind ein Instrument aus der pentatonischen Reihe (c, d, e, g, a, c^{hoch})

Aufstellung:

CD 1 bis zum 1. machen

Nun erklingen... einaktige rhythmische Pattern... die Kinder... mit ihren Boomwhackers – die Spieltechnik bleibt hier freigestellt – nachspielen. ... Takten erklingt wieder der Bewegungs-Teil, zu... die Kinder wieder frei im Raum... usw.

Erweiterung

Bald können... Zusatzaufgaben für den Bewegungs-Teil stellen: Die Kinder sollen beim Herumgehen... Boomwhacker(s) auf der flachen Hand... (mit drei/zwei Fingern) balancieren o.Ä.

SPIEL 8

CALL & RESPONSE

Auf spielerische Weise erkunden die Kinder verschiedene Anschlussformen und Spielweisen durch Call & Response mit dem Spielleiter.

Einstieg

Die Kinder stellen sich... klatschen Sie vier gleichmäßige... vor, die Kinder klatschen... den Puls zu unterbrechen. Sobald Sie mit... zufrieden sind, spielen Sie mit dem gleich... auf anderen Körperteilen, z... Oberschenkel, Oberarm, Kopf, ... Rolle des Spielleiters kann auch... übernehmen.

Spiel

Die Kinder stellen sich wieder im Kreis auf. In der Mitte steht ein Behälter mit allen diatonischen Boomwhackers.

Das ganze Stück folgt demselben Schema: Der Spielleiter spricht die jeweilige Spielanweisung (rechte Seite) im Puls eines Vierertaktes und macht

AUF EINEN BLICK

Thema: Spieltechniken

Boomwhackers: für jedes Kind ein Instrument aus der diatonischen Reihe

Aufstellung: Kreis



die beschriebenen Aktionen mit, im Anschluss 'antworten' die Kinder mit den Boomwhackers. Dazu sollte der Spielleiter den Text gut beherrschen, idealerweise sogar auswendig.

Erweiterung

Natürlich kann man statt der vier gleichmäßigen Schläge in weiteren Durchgängen auch andere Patterns vereinbaren. Als ‚Break‘ könnte der Spielleiter vor dem Schlussteil ohne zu sprechen unterschiedliche Boomwhacker-Aktionen vormachen und die Kinder spielen nach.

| | Spielanweisung | Aktion | |
|--|--|--|--|
| Intro | Stellt euch auf in einem Kreis, | 4x klatschen | |
| | klatscht mal laut und klatscht mal leis. | 2x laut, 2x leise klatschen | |
| | Das macht nun schon allen Spaß, | 4x klatschen | |
| | aber schaut, da gibt's noch was! | 4x klatschen | |
| | Greift nur alle tüchtig zu, dann könnt ihr es auch im Nu! | 4x klatschen oder mit dem Rohr spielen, jeweils wiederholen | |
| Spielarten | Hat jetzt jeder schon sein Rohr? | | |
| | Aufgepasst, gleich tönt's im Chor. | | |
| | Schlag nun in die linke Hand, in die Mitte, nicht am Rand. | 4x Boomwhackers in li Hand schlagen | |
| | Klopf aufs Knie, doch nicht zu fest, sonst gibt das dem Rohr den Rest! | 4x Boomwhackers auf linie schlagen | |
| | Auf dem Arm klingt's auch nicht schlecht, alle Klänge sind uns recht. | 4x Boomwhackers auf li Arm schlagen | |
| | Nur ganz sachte auf den Kopf, sonst bist du ein armer Tropf. | 4x Boomwhackers leicht auf Kopf schlagen | |
| | Auf dem Schenkel tönt's auch toll, und der Klang ist rund und voll. | 4x Boomwhackers auf li Schenkel schlagen | |
| | Nun ist noch die Schulter dran. Schau mal, wie das jeder kann! | 4x Boomwhackers auf li Schulter schlagen | |
| | So, das war doch gar nicht schwer, kürzer geht's auch, bitte sehr: | 4x Boomwhackers in li Hand schlagen | |
| | Kurzformen | Auf die Hand [...], auf das Knie [...], auf den Arm [...], auf den Kopf [...]! | bei [...] 2x Boomwhackers auf jeweiligen Körperteil schlagen |
| Auf den Schenkel [...], auf die Schulter [...], auf den Boden [...], auf den Bauch [...]! | | | |
| Auf den Rücken [...], auf die Wade [...], auf die Schulter [...]. | | | |
| Jetzt ist Schluss! | | Jetzt ist Schluss!" | |
| Einzelöne | Mensch, das war ja wirklich fein! Kann das aber alles sein? | 4x Boomwhackers in li Hand schlagen | |
| | Nur die Roten [C/C ^{hoch}] fangen an, dann sind alle Gelben [E] dran, Die Orange'nen [D] machen Krach. Dunkelgrün [G] spielt das Solo nach, Pink [H(B)] klopft Mitte leis und Lila [A] schlägt ganz laut und hoch, Hellgrün [F] steht nun ganz im Vor, dann spielen alle im Chor. Auch Akkorde spielen dafür braucht man meistens vier. | 4x rote Boomwhackers in li Hand schlagen 4x gelbe Boomwhackers in li Hand schlagen 4x orange Boomwhackers in li Hand schlagen 4x dunkelgrüne Boomwhackers in li Hand schl. 4x pinke Boomwhackers in li Hand schlagen 4x lila Boomwhackers in li Hand schlagen 4x hellgrüne Boomwhackers in li Hand schlagen 4x alle Boomwhackers in li Hand schlagen 4x Boomwhackers in li Hand schlagen | |
| | Akkorde | Hellgrün, Dunkelgrün, Orange und rot haben ein Angebot. Hellgrün, Dunkelgrün, Orange, der Akkord ist die Revanche! | 4x genannte Farben spielen 4x genannte Farben spielen |
| | | Schluss | Wow, das klang ja wirklich toll! Wisst ihr, was noch kommen soll? Jeder weiß, was kommen muss: Ein ganz lauter, toller Schluss! |

SPIEL 9

NIMM DEN TON

mit **ONLINE**
Video-
Workshop

Dieses Weitergabespiel bringt Abwechslung in das rhythmische Geschehen.

AUF EINEN BLICK

Thema: Weitergabespiel

Boomwhackers: für jedes Kind ein Instrument aus der diatonischen Reihe

Aufstellung: Kreis

Titel: Nimm den Ton



Jedes Kind erhält einen diatonischen Boomwhacker und legt ihn vor sich. Die Kinder nehmen auf Zählzeiten 4 und 2 das beim rechten Partner liegende Rohr und legen es auf 1 und 3 vor den linken Partner lautstark auf den Boden. Dann hören sie mit der rechten Hand den nächsten Boomwhacker.

Einstieg

Die Kinder knien im Kreis auf dem Boden. Sie halten beide Hände mit den Handflächen nach oben. Nun klatscht jeder mit der rechten Hand auf den Boden. Die Zählzeiten 1 und 3 in die eigene linke Hand, bei 2 und 4 in die linke Hand des rechten Partners.



Ausgangsstellung, Zählzeit 1, 3, Zählzeit 2 und 4

Nun spricht die Gruppe gemeinsam den Vers unten, ändert aber im vierten Takt die Bewegungsfolge: Bei „Halt ihn...“ geben die Spieler ihren Boomwhacker nicht weiter, sondern behalten ihn und spielen damit rechts und links auf den Boden, bevor sie ihn bei „los“ wieder wie zuvor vor dem rechten Nachbarn ablegen.

Ein Video von dieser Weitergabe finden Sie in unserem Online-Angebot.

Erweiterung

Wenn die Weitergabe fehlerfrei funktioniert, können Sie die Bewegungen auch stumm und evtl. in die andere Richtung ausführen lassen.

re li re li re li re li

nehmen, leg ihn her, das ist leicht und gar nicht schwer!

re re li re nach li nach re li

Das machst du ganz fa-mos. Halt ihn fest und lass ihn los.

re = von rechts Boomwhacker des Nachbarn nehmen
li = lautstark vor dem linken Nachbarn auf den Boden legen

nach li = links auf den Boden schlagen, nicht loslassen
nach re = rechts auf den Boden schlagen, nicht loslassen

1 TIERISCHER RHYTHMUS-BAUKASTEN

Eine wahre Spielwiese stellt dieser Rhythmus-Baukasten dar: Damit lernen die Kinder fünf Tier-Rhythmen kennen, die auch die Basis für spätere Liedbegleitungen und Spielstücke bilden.

AUF EINEN BLICK

Thema: mit Rhythmus-Bausteinen spielen

Beschreibung: für jedes Kind ein Instrument, der pentatonischen Reihe (c, d, e, f, g, c' hoch)

Anstellung: Halbkreis

Materialien: Rhythmus-Tiere und Rhythmus-Bausteine mit und ohne Sprechtext, vergrößert auf A4-Format auf dem Datenteil der CD+ zum Ausdrucken (und Laminieren)

Gruppen: D und G

Fürsieg

Die vorgeschlagenen fünf Rhythmus-Bausteine können Sie mit der Call & Response-Methode effektiv einstudieren.

Dazu stellen sich die Kinder im Halbkreis auf. Sprechen Sie jeweils einen Rhythmus in langsamem Tempo vor und klatschen Sie dabei im Sprechrhythmus. Die Kinder antworten ohne Pause im durchgehenden Puls. Wiederholen Sie alle Bausteine mehrmals.



Nil - pferd

Schild - krö - te

Ka - ka - du

Bril - len - schlan - ge

Gnu

Spielidee 1: Echospiel

Jedes Kind erhält einen Boomwhacker aus dem pentatonischen Tonmaterial (Töne c, d, e, g, a, c^{hoch}). Sprechen Sie wieder die Texte vor, die Kinder spielen sie gemeinsam auf ihren Instrumenten nach. Achten Sie auf einen durchgehenden Puls.

Spielidee 2: Rhythmus raten

Legen Sie die fünf Bilder der Rhythmus-Tiere (CD-ROM-Teil) auf dem Boden aus.

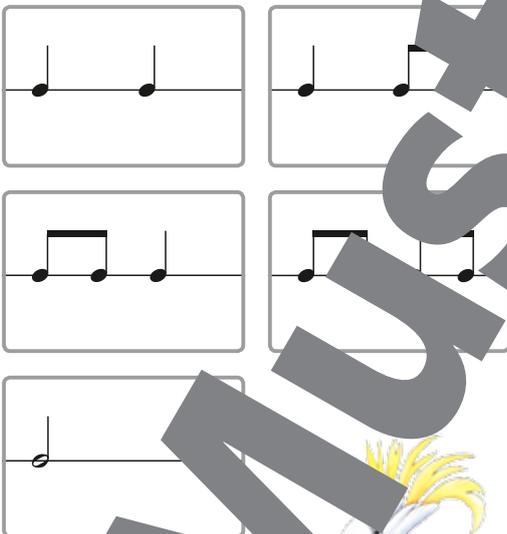
Spielen Sie einen zugehörigen Rhythmus auf einem Boomwhacker vor, die Kinder zeigen auf das passende Rhythmus-Tier.

Erhöhen Sie den Anspruch, indem Sie zwei Bausteine hintereinander vorspielen. Ein Kind ordnet dann die beiden Karten. Zur Kontrolle sprechen und spielen dann alle den Rhythmus der aufgelegten Tierkarten noch einmal gemeinsam.

Tip Da Sie die Tierkarten und die Rhythmusbausteine immer wieder gebrauchen können, empfiehlt es sich, sie einige Male farbig auszudrucken und zu laminieren.

Spielidee 3: Tiere raten

Legen Sie nun zusätzlich die folgenden Rhythmus-Bausteine ohne den Sprechtext aus (CD-ROM-Teil).



Spielen Sie einzelne Rhythmen vor und lassen Sie die passenden Tiere erkennen bzw. zeigen. Bei Bedarf können Sie auf die Notenwerte und Notenschriften eingehen und den Unterschied zwischen Vierteln, Halben und Halbnoten erarbeiten. So lernen die Kinder diese Notenwerte spielerisch.

Spieldidaktik: Vierteltaktige Einheiten

Drei Kinder suchen sich je eine Karte mit einem Rhythmus-Tier oder einen Rhythmus-Baustein mit Sprechtext ohne Sprechtext aus (CD-ROM-Teil) und legen sie hintereinander auf dem Boden aus. Ergänzen Sie den Vorschlag am Ende mit dem ‚Gnu‘, so dass die Rhythmus-Reihe mit einem klaren Schluss endet.

Alle Kinder spielen nun das Pattern, dann nacheinander auch einzelne Kinder. Danach legen andere Kinder eine neue Folge auf.

Erweiterung

Lassen Sie die Kinder die fünf Rhythmus-Bausteine auch mit Bodypercussion spielen (z.B. klatschen, Partnerklatschen, Brustpatscher, Oberschenkelpatscher, Stampfen) oder mit Rhythmusinstrumenten.

Gruppe D

| | | | | | | | | | |
|----------|--------|---|---|---|--|---|---|---|--|
| Stimme 1 | C hoch | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | |
| Stimme 2 | A | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | |
| Stimme 3 | F | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | |
| Stimme 4 | D | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | |

re li re li re li re li
1 + 2 + 3 + 4 +

Gruppe C

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|--|--|--|
| H | ● | | ● | | ● | | | | |
| G | ● | | ● | | ● | | | | |
| E | ● | | ● | | ● | | | | |
| C | ● | | ● | | ● | | | | |

re li re li re li re li
1 + 2 + 4 +

Erweiterung

Um ein wirkungsvolles Vor-/Zwischenspiel zu erhalten, kommt nun noch ein Zweitakter hinzu, der auch den Schluss bildet. Dieser Teil wird auf der Handfläche gespielt, damit ein klanglicher Unterschied zum Groove zu hören ist (siehe Noten oben).



5 EINS PLUS EINS

Hier gestalten die Kinder ein einfaches Rock-Boomwhacker-Spiel. Für eine Version mit Rhythmusinstrumenten.



Einstieg

Die Kinder positionieren sich ohne Instrumente mit Stühlen im Halbkreis. Bilden Sie gleich zu Beginn die beiden Gruppen D und C (siehe Grafik *Aufstellung* Seite 26). Führen Sie nun die Stimme 3 (Bass, siehe Grafik Seite 25) mit dem bekannten Tier-Rhythmus „Nilpferd“ mit Sprechen und abwechselndem Patschen auf den rechten und linken Oberschenkel ein. Gehen Sie dabei nach folgendem Muster vor:



AUF EINEN BLICK

Thema: Spiel mit zwei Boomwhackers

Boomwhackers: diatonische Sätze

Basskappen: ja

sonstige Instrumente: Cajón, Cabasa und Claves

Aufstellung: Halbkreis mit Stühlen

Gruppen: D und C

Videos: Eins plus eins 1-3

- Pattern vorsprechen/vorspielen
- Klasse wiederholt
- Gruppe D wiederholt
- Gruppe C wiederholt

Bei Stimme 2 muss jeweils die erste Silbe von „Nilpferd“ leise gesprochen werden. Die zweite Silbe sprechen die Kinder laut und klatschen gleichzeitig.

Versuchen Sie nun die beiden Stimmen 2 und 3 in den jeweiligen Gruppen gleichzeitig ausführen zu lassen.

Ergänzend können Sie noch eine Bodypercussion-Variante der Stimme 1 („Kakadu“) hinzufügen. Verwenden Sie dabei wieder das Patschen auf die Oberschenkel mit dem unten angegebenen Handsatz re re li – re re li ...

Spiel

Bestimmen Sie wieder die beiden Gruppen D und C vom Einstieg und nun auch die Spieler für die drei Stimmen. Geben Sie ihnen die vorbereiteten Boom-

whackers in die Hand und verwenden Sie die *Aufstellung* aus der Grafik Seite 26.

| | |
|----------|---|
| Gruppe D | Stimme 1: C hoch (re) und A (li) |
| | Stimme 2: D (re) und F (li) |
| | Stimme 3 (Bass): A (re) und G (li) mit Basskackel |
| Gruppe C | Stimme 1: C (re) und G (li) |
| | Stimme 2 (Bass): E (re) und G (li) mit Basskackel |

Die Basis des Grooves bildet die Bass-Stimme. Zeigen Sie den zweiten Wechsel von Gruppe D zu C an, damit die Kinder sich orientieren können.

Die Spieler der Stimme 2 schlagen jeweils ihre beiden Whacker gegeneinander. Ergänzen Sie nun noch Stimmen 1 und 3.

Achtung: Den zweitaktigen Wechsel können Sie beliebig wiederholen, evtl. klauen Sie Teile mit dem Groove, um die anderen Stimmen alleine ein.

Groove

Gruppe D

4/4

Stimme 1
C hoch (re)
A (li)

Stimme 2*)
li F
re D

Stimme 3 (Bass)
li A
re D

1 + 2 + 3 + 4 +

Gruppe C

Stimme 1

Stimme 2*)
li E

Stimme 3 (Bass)
re C

1 + 2 + 3 + 4 +



*) Boomwhackers überkreuzt gegeneinander schlagen

Erweiterung

Das Spiel mit den Boomwhackers gewinnt an Klang, wenn Sie einigen Kindern Rhythmusinstrumente zu- teilen. Sie spielen entsprechend der drei Stimmen des Grooves folgendes Pattern:

Stimme 1
Cabasa

Stimme 2
Claves

Stimme 3
Cajón

re li re li

B O B O

B = Bass-Schlag mit der ganzen Handfläche
O = open, mit den Fingern am oberen Rand

Die Cajón unterstützt die Bass-Stimme. Der Spieler wechselt jeweils zwischen einem Bass-Schlag und einem offenen Schlag am oberen Rand.

Nun kann die Klasse ein kleines Arrangement gestalten, z. B. nur Boomwhackers – nur Percussion – nur Boomwhackers – beide gemeinsam

Aufstellung



6 GROOVE FÜR ZWEI

Dieses Stück verwendet das Hand-zu-Hand-Spiel und eignet sich zum Einstudieren. Der Klang der Boomwhackers erzeugt wie immer einen besonderen Show-Effekt.

Einstieg

Die Kinder sitzen mit den Instrumenten auf Stühlen im Halbkreis. Wieder gleich zu Beginn die beiden Gruppen (siehe Grafik *Aufstellung* Seite 25) berechnen die Stimme 1 in einem gemächlichen Tempo vor und führen Sie die Bodypercussion dazu aus: „Dieser Groove macht wirklich Spaß!“, die Klasse wiederholt. Erarbeiten Sie auch die Stimme 2 und 3 nach dem Ruf-und-Antwort-Prinzip.

Auch hier wird das Spiel abwechslungsreicher, wenn Sie zwischen den beiden Gruppen abwechseln.

IN EINEN BLICK

Thema: Sprechstück mit zwei Boomwhackers gestalten

Boomwhackers: diatonische Sätze

Basskappen: ja

sonstige Instrumente: Cajón, Cabasa und Claves

Aufstellung: Halbkreis mit Stühlen

Gruppen: C und F



Stimme 1

Stimme 2

Stimme 3

OS = patschen auf die Oberschenkel, Kl = klatschen

Gruppe F

Stimme 1: A (re) und C^{hoch} (li)

Stimme 2: C (re) und E (li)

Stimme 3 (Bass): F (re) und A (li) mit BK

Diesem Groove (unten) liegt die Hand-zu-Hand-Technik des Trommelns zugrunde. Die Plastikröhren ersetzen die Sticks eines Schlagzeugers oder bilden die Verlängerung der Hände eines Tümmlers.

Die jeweiligen Stimmen der Gruppen sitzen sich im Halbkreis gegenüber (siehe Grafik Aufstellung Seite 28).

Übertönen Sie die bereits erlernten Rhythmen auf die Stimmen des Groove. Den Sprechtext können Sie nach Belieben dazu einsetzen. Die Gruppen C und F spielen immer abwechselnd.

Zusätzlich können Sie Percussion-Instrumente einsetzen, die die Rhythmen der Boomwhackerstimmen nachahmen: z. B. Stimme 1 mit Cabasa, Stimme 2 mit Claves, Stimme 3 auf der Cajón.

Spielstück

Teilen Sie wie im *Einstieg* zwei Gruppen ein und in jeder Gruppe drei Stimmen (evtl. verdoppeln); verteilen Sie die entsprechenden Boomwhackers an die Kinder.

Gruppe C

- Stimme 1: H (re) und G (li)
- Stimme 2: E (re) und G (li)
- Stimme 3 (Bass): C (re) und A (li) mit BK

Percussion Pattern

Groove

Gruppe C

Stimme 1: re H, li G. *Die-ser Groove macht wirklich Spaß!*

Stimme 2: re E, li G. *Groove für zwei, sei da-bei.*

Stimme 3 (Bass): re C, li A. *Das ist der Beat!*

1 + 2 + 3 + 4 +

Gruppe F

Stimme 1: li C^{hoch}, re A. *Dieser Groove macht wirklich Spaß!*

Stimme 2: li E, re C. *Groove für zwei, sei da-bei.*

Stimme 3: li A, re F. *Das ist der Beat!*

1 + 2 + 3 + 4 +

Möglicher Ablauf

Gruppen immer abwechselnd, die zweitaktigen Teile nach Belieben wiederholen

- Vorspiel (siehe Erweiterung)
- Groove Stimme 3 + Percussion
- Groove Stimme 2 + 3 + Percussion
- Groove alle
- Break (siehe Erweiterung)
- Groove alle
- Schluss (siehe Erweiterung)

Erweiterung

Zusätzlich zum Groove können Sie auch noch ein Vorspiel, einen Break und einen Schluss einsetzen. Die Spieler verwenden hier dieselben Boomwhackers wie im Groove, aber den in der Grafik angegebenen Rhythmus. Auch in diesen Teilen wechseln sich die Akkordgruppen ab, im Schluss aber in umgekehrter Reihenfolge (!). Alle drei Stimmen spielen bei x mit ihren jeweiligen Boomwhackers, bei X einen Kreuzschlag.



4/4

| | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----|---|---|---|---|---|---|--|---|--|---|--|---|
| Vorspiel | re | x | | X | x | | X | | x | | x | | x |
| | li | | x | | | x | | | x | | x | | |

Komm mach mit, sei in der Groove für zwei.

| | | | | | | | | | | | | |
|-------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|
| Break | li | | x | | x | X | X | | x | | X | X |
| | re | x | | x | | | | x | x | | X | X |

Zwischendurch ein Break, yeah!

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|----|---|---|---|---|---|--|---|---|--|---|--|
| Schluss | li | | x | | x | X | | | x | | X | |
| | re | x | | x | | | | x | x | | | |

... nun ist ... bei ... mit dem Groove für zwei!

... umgekehrte Folge der Gruppen!

Aufstellung

Gruppe C

Stimme 2

Gruppe G

Stimme 3

Gruppe F

Stimme 3

Gruppe C

Stimme 2

Gruppe F

Stimme 1

AUF EINEN BLICK

Thema: Englischer Country Dance

Boomwhackers: diatonische Sätze

Basskappen: ja

Aufstellung: Halbkreis

Gruppen: G und A

Materialien: dreistimmige Akkordkarten A und G

CD 2: Spiel-mit-Satz



1

NONE SUCH

Mit nur zwei Akkorden lässt sich die Melodie des Country Dance des 17. Jahrhunderts *The English Dance* (Mottet (1651) von John Playford) bearbeiten. Hier wird das Stück in zwei Teilen zu einer abwechslungsreichen musikalischen Auseinandersetzung und zum Tanzen.

Einstieg

Am besten lernen die Kinder den Charakter und Ablauf des Stückes (CD 2) kennen, indem sie dazu tanzen. Führen Sie die vorgeschlagene Bewegungsfolge dazu gemeinsam im Kreis mit lockerer Handfassung aus.

2/4-Takt

Vorspiel (4 Takte)

Teil 1 (8 Takte)

- Takt 1–4: 8 Seitschritte gegen den Uhrzeigersinn
- Takt 5–8: 8 Seitschritte in die andere Richtung

Teil 2 (8 Takte)

- Takt 1/2: 4 Schritte zur Kreismitte, rechts beginnt
- Takt 3/4: 4 Schritte rückwärts zur Ausgangsstellung
- Takt 5–8: wie Takt 1–4

usw.



2

Alternativ dazu kann auch der Einsatz von Sprechen und Klatschen das Kennenlernen der Musik unterstützen: „Gnu, Nilpferd“ usw. Um die Halbe bei „Gnu“ zu erfassen, lassen Sie die Kinder das „u“ lange aushalten.



Spiel-mit-Stück

Teilen Sie die Klasse in die zwei Akkordgruppen A und G und verwenden Sie die entsprechenden Akkordkarten zur Verteilung der Boomwhackers:



Besetzen Sie die beiden Grundtöne A und G doppelt. Jeweils einer erhält eine Basskappe. Dieser Bass-Spieler ist der ‚Stimmführer‘ der Gruppe und wird abgesetzt positioniert (siehe *Aufstellung*, rechts unten).

Alle spielen im Rhythmus des im *Einstieg* geübten ‚Gnu, Nilpferd‘, und dieses Pattern bleibt im gesamten Stück gleich.

Spielen Sie nun das Hörbeispiel (🎧 2) und zeigen Sie den Gruppenwechsel an, richten Sie sich nach folgendem Schema (jedes Kästchen entspricht einem 2/4-Takt, Auftakte bleiben unberücksichtigt):



Akkordschema

2/4-Takt

Vorspiel / Zwischenspiel



Teil 1



Teil 2



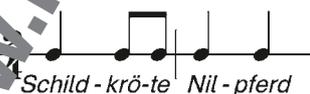
Ablauf: 2/4-Takt Vorspiel (V) und Zwischenspiel (Z) je 4 Takte, Teile 1 und 2 jeweils 8 Takte:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| V | | | 1 | 2 | 1 | 2 |
| Z | | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |

Die Durchgänge macht es Spaß, wenn Sie zwischen Körperinstrumenten und Boomwhackers wechseln. Abwechslung bringt es auch, wenn nicht immer alle Akkordtöne erklingen. Lassen Sie im Anfang nur die Bass-Stimme spielen und fügen Sie dann nach und nach die weiteren Akkordtöne hinzu.

Erweiterung

Sie können auch eine Variante gestalten lassen. Dabei ersetzen Sie ‚Gnu‘ durch ‚Schildkröte‘:



Wechseln Sie auch in den einzelnen Abschnitten die Rhythmuspatterns.

Aufstellung





3 SOUL LIMBO



| AUF EINEN BLICK | |
|--------------------------|--------------------------------------|
| Thema: | Latin-Spiel-mit-Stück |
| Boomwhackers: | diatonische Sätze |
| Basissatz: | ja |
| zusätzliche Instrumente: | Bongos, Shaker |
| Aufstellung: | Rechteck |
| Gruppen: | C, F und G |
| Materialien: | dreistimmige Akkordkarten C, F und G |
| Dauer: | 10-15 Minuten |
| CD 4: | Spiel-mit-Satz |

Das Musikstück zu diesem Spiel-mit-Satz entlehnt die Akkordfolge aus dem bekannten Song *La Bamba*. Mit unterschiedlichen Tier-Rhythmen spielen die Kinder wieder in drei Gruppen.

Einstieg

Die Kinder gehen zur Musik (CD 4) im Beat der Musik in die Klasse und bewegen sich frei dazu. Wenn die Musik stoppt und nur noch der Rhythmus zu hören ist (Breaks und Bridge) erstarren die Kinder und 'frieren' in ihrer jeweiligen Position ein. Sie markieren diese Stellen durch ein deutliches Zeichen und unterstützen. Wenn die Musik wieder einsetzt, geht die vorherige Bewegung weiter.

Variieren Sie nun dieses rhythmische Geschehen, indem die Kinder jeweils jeden dritten Schritt weglassen und diesen stattdessen durch einen Klatscher ersetzen.

Üben Sie die ostinate Akkordfolge C F | G F ein- bis zweimal ohne das Hörbeispiel. Verwenden Sie dazu das Pattern 'Gnu' aus den zur Verfügung stehenden Tier-Rhythmen, die Kinder spielen also nur eine (halbe Note pro Gruppe).

Die Klasse hört sich nun die Aufnahme an (CD 4) und verfolgt den an der Tafel skizzierten Ablauf entsprechend dem mitlaufenden Finger des Lehrers:

3/4-Takt

Intro (4 T)

□ □ □ □

Teil 1 (12 T)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Break 1 (2 T)

□ □

Teil 2 (12 T)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Break 2 (2 T)

□ □

Bridge (4 T)

□ □ □ □

Solo 1 (12 T)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Solo 2 (4 T)

□ □ □ □

Schluss = Teil 1 mit Ausblenden (ca. 20 T)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ usw.

Spiel-mit-Stück

Lebend der drei benötigten Akkorde wird die Klasse nun in die drei Gruppen C, F und G geteilt und die Kinder versorgen sich mit ihren Boomwhackers wie in den Akkordkarten zu erkennen. Die Abbildung auf Seite 33 unten zeigt die empfohlene Aufstellung. Die drei Grundtöne C, F und G sind wieder verdoppelt und mit Basskappen versehen.

Gruppe C
C
F
G

Gruppe F
F
A
C^{hoch}

Gruppe G
D
G
H^(B)

Ablauf

4/4-Takt; jeder Buchstabe entspricht einem halben Takt.

Intro: ohne Spiel



Teil 1 (einen Schlag pro Halbtakt spielen)



Break 1 (nur je einen Schlag am Taktanfang spielen)



Teil 2: wie Teil 1



Break 2 (nur je einen Schlag am Taktanfang spielen)



Bridge (nur je einen Schlag am Taktanfang spielen)



Solo 1: wie Teil 1



Solo 2: wie Teil 1



Schluss: wie Teil 1, fortsetzen bis zum Ausblenden



Der Ostinato C F | G F wird in beiden Breaks und in der Bridge verwendet. In den Breaks spielen die Kinder nur einen Schlag am Taktanfang, in den Breaks C – | C – in der Mitte des Instrumentals. In der Bridge G – | G – . Am Ende machen sie das Fade-out mit, bis es immer leiser.

Versuchen Sie, den gesamten Spielmit-Satz mit dem Ablauf zu spielen.

Variieren Sie bei weichen Durchgängen die Rhythmusinstrumente. Das Patterns ‚Nilpferd‘ und ‚Kakadu‘ spielen Sie dann jedem Teil ein anderes Rhythmusinstrument zu, damit die Gestaltung des Spielmit-Satzes abwechslungsreicher wird.

Erweiterung

Während der Abwechslung können Rhythmusinstrumente bringen, besonders die zum Latin-Stil passenden Congas oder Bongos, die einfach die vorher geübten Patterns ‚Nilpferd‘ oder ‚Kakadu‘ übernehmen und damit sogar Abschnitte alleine gestalten können. Die Shaker (Maracas) spielen einen durchgehenden Achtelrhythmus (‚Brillenschlange‘).

Aufstellung





4 MUSIC BOX DANCER

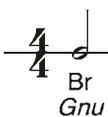
| AUF EINEN BLICK | |
|----------------------|---|
| Thema: | zu einem Pop-Klavierstück spielen |
| Boomwhackers: | diatonische Sätze |
| Skapen: | ja |
| Stimmung: | Halbkreis |
| Gruppen: | 3, G |
| Materialien: | dreistimmige Boomwhacker, Akkordkarten C, F und G |
| CD 5: | Spiel-mit-Satz |



Bei diesem Instrumentalstück werden die Akkorde der Popmusik auf das Spiel mit den Boomwhackern übertragen.

Einstieg

Die Klasse stellt sich im Halbkreis auf und hört die Aufnahme (CD 5). Warten Sie die musikalische Einleitung ab und führen Sie dann das Gnu-Pattern aus, mit dazu gesprochenem Text oder nur mit Bodypercussion.



Erweitern Sie nun das Pattern um zwei Klatschern.



Lassen Sie die vorgelegten Silben möglichst ausdrucksstark sprechen, damit die Kinder das regelmäßige Abwechseln der beiden Klänge wahrnehmen. Unterbrechen Sie dabei das Hörbeispiel nicht. Beherrschen die Kinder beide Bewegungsfolgen, können Sie nach jedem Abschnitt die Patterns wechseln.

Spiel-mit-Stück

Drei Akkorde werden für das Spiel-mit-Stück benötigt: C, F und G. Verwenden Sie wieder die Akkordkarten zur Orientierung. Die Kinder erhalten die jeweiligen Rohre und verteilen sich auf die drei Gruppen (siehe Grafik *Aufstellung* rechte Seite). Die Grundtöne jeder Gruppe werden verdoppelt und diese Boomwhackers erhalten Basskappen.

Gruppe C

| | | |
|---|---|---|
| C | E | G |
|---|---|---|

Gruppe F

| | | |
|---|---|-------------------|
| F | A | C ^{hoch} |
|---|---|-------------------|

Gruppe G

| | | |
|---|---|------------------|
| D | G | H ^(B) |
|---|---|------------------|

Verwenden Sie zum Mitspielen das ‚Gnu‘-Pattern, also nur einen Schlag pro halben 4/4-Takt. Achtung: An einigen Stellen müssen die Gruppen bei jedem ‚Gnu‘ wechseln, also halbtaktig. Zeigen Sie die Akkordwechsel früh genug an. Der Ablauf (siehe Grafik Seite 35) ist recht übersichtlich: Die komplette Folge vom Intro bis zum Teil 2 wiederholt sich dreimal, am Schluss folgt ein verlängerter Teil 2 mit dem ‚obligatori-

Ablauf

4/4-Takt; jeder Buchstabe entspricht einem halben Takt, in dem in der Grundform jeweils einmal gespielt wird.

Intro/Zwischenspiel (4 Takte)



Teil 1 (8 Takte)



Teil 1': wie Teil 1 (8 Takte)



Teil 2 (8 Takte)



Kompletten Ablauf bis hierher 3x wiederholen

Teil 2' (12 Takte + Fade-out)



...schen' Fade-out. Auch die Kinder werden beim Mitspielen immer leiser, bis nichts mehr zu hören ist.

...auf...ren Sie bei weiteren Durchgängen die... mit den beiden Patterns 'Nilpferd' und 'Kakadu'...en Sie dann jedem Teil ein anderes Rhythmus... damit die Gestaltung des Spiel...-satzes abwechslungsreicher wird.

Tip

Das Spielen mit Instrumenten wird musikalischer, wenn es auch Dynamik enthält. Obwohl die Plastikrohre nur geringe Lautstärkenunterschiede zulassen, können Sie drei einfache Prinzipien anwenden, um doch hörbare Abwechslung zu erzielen:

- **Spieltechnik ändern** (z. B. nur mit einer Hand schlagen, mit der anderen Hand die Öffnung schlagen, auf den Oberarm schlagen)
- **Anzahl der Mitspieler ändern** (z. B. nur Bass-töne spielen, nur die drei Akkordtöne spielen, nur einen Akkordton spielen)
- **Dichte der Rhythmuspatterns ändern** ('Gnu' bis 'Brillenschlange')

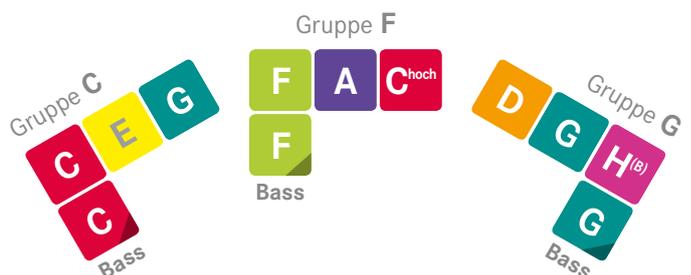
Erweiterung

Teil 2 können die Kinder den typischen Popgroove mit irgendeinem Pattern nachspielen bzw. imitieren:

Üben Sie das Pattern zuerst ohne Musik. Die Einwürfe „Wo?“ und „Da!“ (die beiden Klatscher) werden von den drei Akkordtönen übernommen, die Patscher auf die Brust von den Rohren mit Basskappe. Hier teilt sich also das Spiel in Bass- und Akkordtöne.

Nun können die Kinder den Teil 1 mit 'Gnu', den Teil 1' mit 'Nilpferd' und den Teil 2 mit dem neuen Pattern spielen.

Aufstellung



KAPITEL 4

LIEDBEGLEITUNG



1 SI MA MA KAA

Mit nur einem Akkord lässt sich dieses afrikanische Kinderlied begleiten.



| |
|---|
| Akkord: EIMBUCK |
| Instrumente: Liedbegleitung mit Boomwhackers |
| Boomwhackers: diatonische Klänge |
| Bassstimme: ja |
| Aufstellung: Halbkreis |
| Materialien: dreistimmige Akkordkarte F |
| CD 7: Gesamtaufnahme |

SI MA MA KAA

Volklied aus Ghana

Strophe

F F F F

Si ma ma kaa, si ma ma kaa. Ru-ka, ru-ka, ru-ka, si ma ma kaa.

Refrain

F F F F

Tem-be-a, kim-bi-a, tem-be-a, kim-bi-a. Ru-ka, ru-ka, ru-ka, si ma ma kaa.

Einstieg

Während die Kinder das Lied *Si ma ma kaa* erlernen bzw. singen, patschen sie auf den Oberschenkel 1 und 3. Dieser Rhythmus ist ein bekannter Tier-Rhythmus (Gnu).

Os Gnu Os Gnu

Os = Oberschenkelpatscher

In weiteren Durchgängen klatschen alle ‚Nilpferd Gnu‘:

Kl Kl Kl
Nilpferd Gnu

Kl = klatschen

Liedbegleitung

Alle singen das Lied, zunächst evtl. mit Lehrerbegleitung (Gitarre, Klavier). Bestimmen Sie dann ein Kind mit einem F-Rohr mit Basskappe, das zum Lied die Bass-Stimme im ‚Gnu‘-Rhythmus spielt. Sie können diese Stimme natürlich auch mehrfach besetzen. Die übrigen Kinder unterstützen den Bass, indem sie wie im Einstieg auf die Oberschenkel patschen.

Legen Sie die Akkordkarte F auf und geben Sie die betreffenden Boomwhackers an einige der ‚Klatsch-Kinder‘ aus.

Dann begleiten die Kinder mit Boomwhackers im ‚Nilpferd-Gnu‘-Rhythmus, während die anderen singen.

Gruppe F

LIEDBEGLEITUNG

Tip

Es ist vor allem zu Beginn der Erarbeitung nicht einfach, gleichzeitig zu singen und zu spielen, daher empfiehlt sich eine Aufteilung in Sing- und Begleitgruppe.

D in der rechten und spielt jeweils bei „ruka, ruka, ruka“ die Liedmelodie d c d c d c mit.

Aufstellung

2 MEIN HUT, DER HAT DREI ECKEN

Das lustige Lied vom Hut mit den drei Ecken kennen viele Kinder. Es lässt sich mit zwei Akkorden begleiten.

AUF EINEN BLICK

Thema: Liedbegleitung mit zwei Akkorden

Boomwhackers: diatonische Sätze

Bassklappen: ja

Aufstellung: Halbkreis

Gruppen: C, G

Materialien: dreistimmige Akkordkarten C und G

CD 8: Gesamtaufnahme

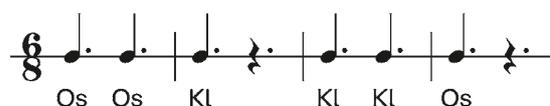


8

**Einstieg**

Lehren Sie das Lied und führen Sie dazu die überlieferten Gesten aus: „mein“: auf sich selbst zeigen, „Hut“: an den Kopf fassen, „drei“: drei Finger hochstrecken, „Ecken“: den Ellbogen mit der Hand berühren, „nicht“: Kopfschütteln. Führen Sie es dann als ‚Lückentextlied‘ aus: Lassen sie bei jedem Durchgang ein (weiteres) Wort weg, das nur noch durch eine entsprechende Geste dargestellt wird: „mein“, „Hut“, „drei“, „Ecken“, „nicht“.

Anschließend führen die Kinder als Vorbereitung auf die Boomwhacker-Begleitung zum Lied folgende Bodypercussion mit Patschen und Klatschen aus:



Os = Oberschenkel-patscher, Kl = klatschen

So haben Sie schon den späteren Wechsel der Gruppen vorbereitet: Patschen = Gruppe C, Klatschen = Gruppe G.

MEIN HUT, DER HAT DREI ECKEN

Volkslied

C G G C

Mein Hut, der hat drei E-cken, drei E-cken hat mein Hut. Und

C G G C

hätt' er nicht drei E-cken, so wär' er mein Hut.

Liedbegleitung

Teilen Sie wieder eine Sing- und eine Spielgruppe ein. Bei den Spielern gibt es zwei Akkordgruppen: C und G. Zu jeder Gruppe gehört zusätzlich auch wieder der ‚Stimmführer‘ mit dem jeweiligen Grundton mit Basskappe. Legen Sie zur optischen Unterstützung die Akkordkarten vor die beiden Gruppen hin.

Die Spieler machen die Schläge des Bodypercussion-Patterns vom Einstieg aus. Die Gruppe C spielt bei den vorher verwendeten Patterns, die Gruppe G bei den anderen. Diese taktweise Wechsel wiederholt sich immer wieder zweimal.

Gruppe C

Gruppe G

C G G C G G C

Achten Sie darauf, dass die Spieler der beiden Akkordgruppen getrennt voneinander stehen, damit Sie das Musizieren besser leiten können (siehe Grafik *Aufstellung* unten).

Erweiterung

Eine echte Herausforderung für ‚Spezialisten‘ ist es, zwei der vorher verwendeten Gesten mit den entsprechenden Tönen der Boomwhackers zu füllen.

Ein Kind übernimmt „mein“ und erhält den Boomwhacker G. Daneben steht ein Kind mit dem Rohr E, das jeweils beim Wort „drei“ spielt. Die übrigen Kinder singen und spielen wie zuvor, machen aber bei „mein“ und „drei“ jeweils eine Pause.

Aufstellung

Gruppe C

Bass

G E

„mein“ „drei“

Gruppe G

Bass



5 MINIDRACHENTANZ



Diese Liedbegleitung weist durch den Wechsel zwischen gesprochenem und gesungenem Teil einige Besonderheiten auf. Auch hier übernehmen die Boomwhackers wieder Bewegungsaktionen des Liedes und gestalten die Pausen spannend.



AUF DEN BLICK

- Thema: Liedbegleitung mit vier Stimmen
- Boombacker: diatonische Sätze
- Aufbau: ja
- Aufstellung: Halbkreis
- Gruppen: C, F, G, A
- Materialien: dreistimmige Akkordkarten C, F, G und A
- CD 11: Gesamtaufnahme

Einstieg

Beginnen Sie mit dem Singen des Refrains. Dabei führen die Kinder die im Lied beschriebenen Bewegungen aus und klatschen bei den Kreuznoten. Unterstützen Sie die Kinder anfangs durch gezieltes Mitklatschen.

Die Rap-Strophen spricht die Kinder möglichst ausdrucksvoll, dabei begleiten die Kinder sich mit Oberschenkelpatschern auf Halbe Noten:

Beginnen Sie auch hier mit dem Refrain. Wie im Einstieg geübt, spielen die Gruppen G, C und F im Rhythmus der Klatscher ihre Töne in die Hand. Welche Gruppe dran ist, sehen Sie in den Grafiken über dem Noten. Zunächst pausieren die Spieler bei den gesungenen Tönen.

In der Rap-Strophen spielen die Gruppen A und G im vorher geübten Patscher-Rhythmus (Halbe) auf die Oberschenkel. Alternativ ist auch ein Rhythmus in lauter Vierteln möglich. Die Akkordfolge ist in allen vier Zeilen gleich.

Gruppe C
C E G

Gruppe F
F A C

Gruppe G
D G H^(B)

Gruppe A
E A C^{hoch}

Liedbegleitung
Teilen Sie neben der Singgruppe vier Akkordgruppen C, F, G und A ein und lassen Sie die Akkordkarten auf. Lassen Sie wieder Grundtöne und versehen Sie diese mit Basskappen. Die Spieler ordnen sich in typischen Akkordaufstellungen (siehe *Aufstellung*).

Erweiterung

Im Refrain wurde in den gesungenen Takten („langsam nur ein“, „wackelt mit dem“, „hoch es hüpfen“ und „mal von vorne“) nicht begleitet. Diese Lücken füllen die Spieler nun mit Viertelschlägen, wie über den Noten als Erweiterung angegeben.

Aufstellung

Gruppe C
C E G
Bass

Gruppe F
F A C^{hoch}
F
Bass

Gruppe G
D G H^(B)
G
Bass

Gruppe A
E A C^{hoch}
A
Bass

LIEDBEGLEITUNG

MINIDRACHENTANZ



Text und Musik: Doris Kraiger
© Helbling

Rap-Strophe

A A A G

4/4 Es war ein-mal vor lan-ger Zeit, vor vie-len, vie-len ah n, da

A A A G

kroch aus ei-nem Ei her-aus ein Tier ma-grü-nen-ren, ein

A A A G

klei-nes di-ckes Dra-chen-kind mit lan-ge-schwa-zschwanz. Es

A A A G

war noch ganz ver-klebt und nass, schon legt es sich im Tanz.

Refrain

G G C

stapft nach vorn, es stapft zu -

C C F C F

rück, es dreht sich langsam nur ein Stück. Es hebt ein Bein, das and-re

C G Erweiterung C C

auch um-wa-ckelt mit dem Bauch. Es hüpf, so

F (Erweiterung) C G (Erweiterung) C

hoch-schü-tteln kann und fängt noch-mal von vor-ne an!

Strophe 2: Der Rhythmus ließ die Eierschalen platzen nach der Reih (♩) und noch so manches Drachenkind, das schlüpfte aus dem Ei. (♩) Es sah sich um, dann lacht' es laut, im Takt schlug flink sein Schwanz und mit den andern Drachenkindern wiegt' es sich im Tanz.

Refrain 2: Es stapft nach vor, es stapft zurück, es dreht sich langsam nur ein Stück. Es hebt den Arm, den andern dann, will wissen, ob es fliegen kann. Es schüttelt sich von Kopf bis Schwanz, so geht der Minidrachentanz.

LIEBEGLEITUNG

1 BOOM BOOM TSCHAK

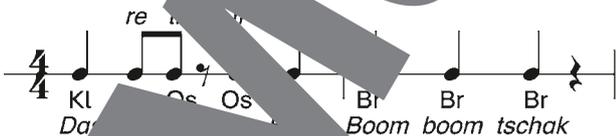


| EINEN BLICK | |
|-----------------------|---------------------------------|
| Thema: | Melodie und Akkorde abwechselnd |
| Boomwhackers: | diatonische Mäße |
| Basskappen: | ja |
| sonstige Instrumente: | Cabasa/ Shaker, Claves, Cajón |
| Aufstellung: | Halbkreis |
| Gruppen: | C, G |

Ein zweitaktiger *groove* auf *boom boom* in Bodypercussion vorbereitet und dann auf Boomwhackers übertragen.

Einstieg

Sprechen Sie den Text (unten) vor und lassen Sie die Kinder auf mitzusprechen. Fügen Sie dazu die Brustpatscher hinzu, dann die Klatscher auf „os“ und „at“ und im letzten Schritt die Oberschenkelpatscher. Hier ist der Handsatz wichtig, weil er das spätere Boomwhacker-Spiel vorbereitet. Am besten machen Sie dieses Warm-up ohne Unterbrechung, bis es abläuft.



Kl = klatscher, Os = Oberschenkelpatscher, Br = Brustpatscher

Spielstück

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen, links steht die Gruppe C und rechts die Gruppe G mit jeweils folgenden fünf Boomwhackers:

- **Akkordgruppe C:** C mit Basskappe; E, G, A und C^{hoch}
- **Akkordgruppe G:** G mit Basskappe; D, F, G, H

Gemeinsam sprechen alle den ersten Takt des Textes aus dem *Einstieg*, dann spielt die jeweilige Akkordgruppe ‚Basisschläge‘ im Rhythmus „Boom boom tschak“, und zwar in folgender Reihenfolge: (C) | C | (C) | G | (G) | G | (G) | C.

Bestimmen Sie nun zwei Solisten für die Melodiestimmen:

- **Stimme 1:** G (re) und E (li)
- **Stimme 2:** F (re) und D (li)

Stellen Sie die beiden Solisten zwischen die Akkordgruppen, wie es in der Grafik *Aufstellung* rechts zu sehen ist. Die Solostimmen spielen im Rhythmus und Handsatz des ersten Taktes des Sprechrhythmus vom *Einstieg* auf die Oberschenkel. Anstelle der Klatscher schlagen sie ihre beiden Rohre gegeneinander.

Die Solisten können ihre Takte rhythmisch abändern, z.B. indem Sie die bekannten Tier-Rhythmen auf die beiden Oberschenkel spielen.

BOOM BOOM TSCHAK

St. 1 re G
li E

Akkorde

Bass

St. 2 re F
li D

Akkorde

Bass

Möglicher Ablauf

- 4 Takte Sprechpattern aus dem Einstieg
- 8 Takte Melodie (Stimme 1+2) +
- 8 Takte Melodie + Akkorde + Bass
- 8 Takte Melodie-Soli mit improvisierten Tier-Rhythmen + Akkorde
- 8 Takte alle

Erweiterung

Den Beginn dieses Stückes kann man wirkungsvoll inszenieren. Auf der Bühne steht ein Behälter mit Boomwhackers, Shakern/Steinen. Rhythmusinstrumente (Shaker, Cabasa/Maracas, Claves, Cajón). Die beiden 'Listen' kommen auf die Bühne, nehmen ihre Instrumente, stellen sich an ihren Platz und beginnen zu spielen. Im jeweils zweiten Takt rufen sie laut ihr „Boom boom tschak!“ Danach kommen die Spieler der Akkord- und Bassgruppe dazu und spielen auf ein Zeichen ebenfalls mit.

Das Stück gewinnt an Wirkung, wenn Sie zusätzlich eine Percussionsgruppe einsetzen. Diese Spieler begleiten die Boomwhackers mit folgendem Pattern:

Maracas
Cabasa
Shaker

Claves

Cajón

B = Bass-Schlag mit der ganzen Hand
O = open, Randschlag oben mit den Fingern

Aufstellung



5

BOOMWHACKERS GMBH



AUF EINEN BLICK

Thema: ethnomusikalische Baustelle

Boomwhacker, Sprechrhythmen, Sätze

Bassklappe

Form: Halbkreis

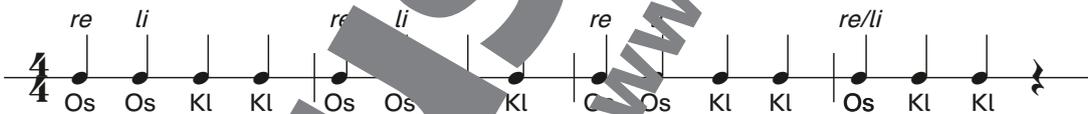
Gruppen

Materialien: Zubehör von Baustellen

Hier dreht sich alles um eine Baustelle: Sprechrhythmen und mit Boomwhackers gespielte Teile wechseln sich ab und ergeben eine kleine, lebendige Szene.

Einstieg

Die Kinder bilden einen Halbkreis und erlernen mit Ihrer Hilfe folgendes Bodypercussion:



Os = Oberschenkelpatzen, Kl = Klappen

Mit dem Patzenpatzen üben die Kinder den Wechsel von verschiedenen Akkorden im Stück. Bestimmen Sie jeweils einen ‚Vorarbeiter‘, der solistisch patzengeführt; alle anderen sind ‚Arbeiter‘. Der Solist patzt. Wechseln Sie die Vorarbeiter.

Spielstück

Teilen Sie die zwei Akkordgruppen und Solisten ein:

- **Gruppe C:** C mit Bassklappe; C, E, G, C^{hoch}
- **Gruppe G:** G mit Bassklappe; D, F, G, H
- **Stimme 1:** G (re), C (li)
- **Stimme 2:** F (re), D (li)

Bestimmen Sie auch einen sprech- und rhythmus-sicheren ‚Vorarbeiter‘ für die gesprochenen Teile. Ordnen Sie die Spieler wie in der Grafik *Aufstellung* Seite 59 an.

Die Bässe spielen ‚Basisschläge‘ auf 1 und 3, die Stimmen 1/2 spielen auf die Oberschenkel.

Grundprinzip des gesamten Stückes ist es, dass sich von Bodypercussion unterstützte gesprochene (Vorarbeiter, alle) und von Boomwhackers gespielte Teile ohne Unterbrechung abwechseln. Hier ist sicher die Hilfe des Lehrers notwendig.

Erarbeiten Sie nun die Sprechteile mit der Bodypercussion, die schon aus dem Einstieg bekannt ist.

BOOMWHACKERS GMBH

4/4

St. 1 re G
li C

Gruppe C

Akkorde
C hoch
G
E
C

Bass
C

St. 2 re F
li D

Gruppe G

Akkorde
H
G
F
D

Bass
G

Sprechteil 1 (alle, Vorarbeiter)

re li li re re/li

Os Os Kl Kl Os Os Kl Os Os Kl Kl Os Kl Kl

Hau ruck! Noch-mal! Hau ruck! Noch-mal! Hau-ruck, und jetzt stopp, das reicht!

Lassen Sie das „Hau ruck“ von allen sprechen, die übrigen Texte vom Vorarbeiter.

Sprechteil 2 (Vorarbeiter)

re li li re li re/li

Os Os Kl Kl Os Os Kl Kl Os Os Kl Kl Os Kl Kl

Jetzt Helm, das passt fa-mos, nun an die Ar-beit, jetzt geht's los!

Die Sprechteile 2 bis 4 erlernt der Vorarbeiter mit Hilfe des Lehrers.

Sprechteil 3 (Vorarbeiter)

re li re li re li re/li

Os Os Kl Kl Os Os Kl Kl Os Os Kl Kl Os Kl Kl

A - ber jetzt ist erst mal Schluss, nun kommt 'ne Pau - se zum Ge - nuss.
Lang-sam krieg ich wirk-lich Durst, drum her mit Milch und Brot und Wurst.

BÜHNENSTÜCKE

Sprechteil 4 (Vorarbeiter)

Sprechteil 5 (Vorarbeiter, alle)

Der Vorarbeiter kündigt den „Feierabend“ an, alle anderen sprechen weiter.

Das Stück hat folgenden Ablauf:

| | | | |
|----------|----------------------------|----------|----------------------------|
| 4 Takte | Sprechteil 1 | 8 Takte | Pausen |
| 4 Takte | Sprechteil 2 | 16 Takte | 2x Instrumentalteil |
| 16 Takte | 2x Instrumentalteil | 8 Takte | Sprechteil 5 |
| 8 Takte | Sprechteil 3 | | |

Erweiterung

Dieses Stück eignet sich besonders gut für eine Aufführung auf der Bühne.

Die zwei „Arbeitsteams“ (Akkordgruppen) Arbeitskleidung und mit Bauhelmen – treten von zwei Seiten auf und gehen auf ihre Plätze. Die Bühnenrändern stehen für jeden Spieler Eimer Boomwhackers bereit.

Während des Sprechteils 1 (den ersten Takt beliebig oft wiederholen) schieben die Spieler die Eimer im Rhythmus von „Hau hau“ zum nächsten Nachbarn. Diese Bewegung setzt sich fort, bis die Eimer vor den jeweiligen Spielern sind. Dann folgt der Abschluss von Sprechteil 2 von Vorarbeiter: „... und jetzt stopp, das reicht!“

Während der Vorarbeiter den Sprechteil 2 ausführt drehen die anderen ihre Eimer um. Im folgenden Instrumentalteil spielen die Spieler ihre Boomwhackers immer auf demselben Ton der Eimer.

Nach dem Sprechteil 3 des Vorarbeiters legen alle eine wirkliche Essenspause ein. Die Kinder holen Protboxen hervor, trinken Wasser, sprechen miteinander, wünschen sich guten Appetit usw.

Der folgende Sprechteil 4 des Vorarbeiters muss jeder im richtigen Groove einsetzen, evtl. zählt der Vorarbeiter mit.

Nach dem gemeinsam gerufenen Sprechteil 5 nehmen alle ihre Eimer und verlassen die Bühne.

Aufstellung





CD+

(AUDIO-CD UND CD-ROM)



Audio-CD

- ① **Move & Groove** • Musik zum Mitmachen
©+Ⓢ Helbling
- ② **Nonesuch** • Spiel-mit-Satz
Musik: John Playford; Ursaica
Ⓢ Ökoptopia EAN 9783925169878,
ISBN 3-925169-87-3
- ③ **Portsmouth** • Spiel-mit-Satz
Musik: Traditional; Mike Oldfield
Ⓢ Virgin VTCD18
- ④ **Soul limbo** • Spiel-mit-Satz
Musik: Booker T. Jones, Steve Cropper, Donald
Dunn & Al Jackson, Jr; Booker T & The MG's
©+Ⓢ Stax Records SCD24 4113-2
- ⑤ **Music box dancer** • Spiel-mit-Satz
Musik: Frank Mills; Frank Mills
©+Ⓢ Capitol Records C2 97568-2
- ⑥ **Play along with tubes** • Spiel-mit-Satz
©+Ⓢ Helbling
- ⑦ **Si ma ma kaa** • Gesamtaufnahme
Traditional
Ⓢ Helbling
- ⑧ **Mein Hut, der hat drei Ecken**
Gesamtaufnahme
Traditional
Ⓢ Helbling
- ⑨ **Fritz, der Dackel** • Gesamtaufnahme
Musik und Text: Doris Kraiger
©+Ⓢ Helbling
- ⑩ **Gute-Laune-Hit** • Gesamtaufnahme
Musik und Text: Doris Kraiger
©+Ⓢ Helbling
- ⑪ **Minidrachentanz** • Gesamtaufnahme
Musik und Text: Doris Kraiger
©+Ⓢ Helbling

CD-ROM-Teil

Materialien zum Ausdrucken im PDF-Format

- **dreistimmige Akkordkarten**
- **vierstimmige Akkordkarten**
- **Rhythmus-Tiere**
Illustrationen: Inkje Dagny von Wurmb
- **Rhythmus-Bausteine** mit und ohne Text





ONLINE VIDEO-TUTORIALS

Die kostenlosen Online-Video-Workshops geben Tipps und Erarbeitungshinweise. Die folgenden Videosequenzen stehen unter www.helbling.com/code nach Eingabe des rechts stehenden Access-Codes zur Verfügung:

- **Spieltechnik**
- **Nimm den Ton**
Weitergabe-Spiel
- **Tierischer Groove 1–3**
Sprechrhythmen und Bodypercussion
Übertragung auf Boomwhackers
Erweiterung mit Rhythmusaufteilung
- **Boom slap boom 1–3**
Erarbeitung mit Bodypercussion
Patterns mit Boomwhackers
ganzer Ablauf
- **Eins plus eins 1–3**
Sprechrhythmen und Bodypercussion
Patterns mit Boomwhackers
Erweiterung mit Rhythmusinstrumenten
- **Fritz, der Dackel 1–3**
Liedwiederholung
Refrain mit Tonleiter
Strophe und Refrain
- **Swingin' tubes 1–3**
Erarbeitung mit Bodypercussion
Erarbeitung mit Boomwhackers
Erweiterung mit Rhythmusinstrumenten

Kamera: Kerem Unterberger

Ton: Bernhard Belej

Schnitt: Kerem Unterberger