

Gerhard Reiter

LIVVO!

Singen und Musizieren
mit der ganzen Klasse

Basic Beats

14 Spielstücke für Percussion und Rhythmus-Instrumente

Mustersseite
www.hebling.com

HEBLING

Rum / Innsbruck · Esslingen

Inhalt

Trommeln und Percussion-Instrumente	4
A. Schlaginstrumente mit Fell	4
Trommeln Typ I, z.B. Conga, Djembe, Cajon	4
Trommeln Typ II, z.B. Hand- bzw. Rahmentrommel, Darabukka	4
Spieltechnik für Trommeln	4
B. Percussion-Instrumente oder Small-Percussion	6
Spieltechnik für Percussion-Instrumente	6
Der Handsatz – oder: Mit welcher Hand muss ich spielen?	8
Die »Hand-to-Hand«-Technik	8
Improvisation	8
Silben	8
Der Puls	8
Veränderung des Pulses	9
Umspielung der Grundrhythmen	9
Improvisatorisches Gespräch	9
Geeignete Soloinstrumente	9
Cool Rap	10
Hey	13
Basic Beats	16
Volleyball	18
Kung Fu	20
Power Change 1	22
Früchte-Cocktail	24
Das minimale Vokal-Trio	28
Table Games	31
Pizzabäcker	34
Power Change 2	36
Pharao	38
Krawall-Percussion	42
Somehow Tradition	45

Zu diesem Buchheft ist eine CD+ erhältlich. Sie enthält Originalaufnahmen aller Titel, z.T. in vokaler und instrumentaler Version. Zu den Soloteilen sind Playbacks als Übetracks vorhanden. Videoclips demonstrieren Haltung und Spieltechnik aller im Heft vorkommenden Trommeln und Percussion-Instrumente.

HI-S5575CD

ISBN 10: 3-85061-299-6

ISBN 13: 978-3-85061-299-9

Vorwort

Rhythmus in der Gruppe bringt Freude, stärkt das Zusammenspiel und fördert die Kreativität. Rhythmusarbeit bietet die Chance, auch eine heterogene Gruppe von Schülern ohne Instrumentalspiel-Kenntnisse einerseits bis zu geübteren Musikern andererseits gemeinsam in ein lustvolles Musizieren zu integrieren und dabei jedem Mitspieler individuelle Lernfortschritte zu ermöglichen.

Der vorliegende Band enthält kleine Percussion-Stücke zum Gruppenmusizieren, die speziell für die Unterrichtspraxis an Schule und Musikschule konzipiert sind und ohne großen räumlichen und instrumentalen Aufwand leicht in den alltäglichen Unterrichtsablauf integriert werden können. Die vielfältigen Rhythmus-Stücke haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und können auch in progressiver Reihenfolge (siehe unten) als aufbauendes Rhythustraining eingesetzt werden.

Vokalstücke in Silbensprache oder mit schülernahen Texten, unterstützt durch Body-Percussion, bringen Spaß und bereiten das Spielen auf Instrumenten vor. Zu allen Titeln gibt es Vorschläge für alternative Spielvarianten mit einem »Instrumentarium« aus

Alltagsgegenständen oder mit Trommeln und Percussion-Instrumenten. Die Spieltechnik der Instrumental-Klänge wird anschaulich erläutert und ist leicht erlernbar. Eine Hilfe bietet auch die zum Heft erhältliche CD+, auf der in Video-Clip-Form die Spieltechnik der verwendeten Instrumente demonstriert werden.

Rhythmus-erfahrene Schüler erhalten Gelegenheit zum künstlerischen Improvisieren und können auch Ensemble-Verteilsaufgaben übernehmen. Darüber hinaus bleibt Spielraum für Eigenkreativität, sowohl, was die Instrumentierung als auch, was die Aufführungssituation betrifft. So eignen sich einige Titel für szenische Gestaltungen, bei anderen bietet es sich an, Material in Einzelsequenzen aufzuteilen und je nach Bedarf zu reduzieren oder zu erweitern.

Die CD+ (5CD, ISBN 978-3-85061-299-6) enthält Vokalstücke aller Stücke in z.T. unterschiedlichen Satzbesetzungen, Varianten sowie Übetracks als Rhythmus-Grundlage für das eigene Improvisieren. Kurze Video-Clips führen anschaulich in die Spieltechnik der jeweiligen Instrumentarien ein.

Progressive Reihenfolge

Einsteiger	Kung Fu	Stimme, Percussion, Tische (Optional: Stühle, Woodblocks, Trommeln)	20
	Pizzabäcker	Stimme, Tische, Stühle, Wannen und andere Alltagsgegenstände (Optional: Trommeln, Percussion-Instrumente)	34
leicht	Früchte-Cocktail	Stimme (Optional: Bodypercussion, Alltagsgegenstände, Trommeln, Percussion-Instrumente, szenische Gestaltung)	24
	Power Change 1	Trommeln, Holz- und Metall-Percussion (Optional: Alltagsgegenstände)	22
	Volleyball	Stimme, Bodypercussion	18
	Basic Beats	Trommel, Cajon (Optional: Percussion-Instrumente, Alltagsgegenstände)	16
mittelschwer	Pharao	Stimme, Bodypercussion (Optional: Small-Percussion, Trommeln, Alltagsgegenstände, szenische Gestaltung)	38
	Krawall Pizza	Stimme, drei Glocken, Alltagsgegenstände (Optional: Alltagsgegenstände, Trommeln)	42
	Tabak	Stimme, Bodypercussion, Tische (Optional: Trommeln)	31
	Hey	Stimme, Bodypercussion	13
	Das minimale Vokaltrio	Stimme, Bodypercussion (Optional: Gesungen)	28
Fort-geschrittene	Cool Rap	Stimme, Bodypercussion, drei Glocken	10
	Power Change 2	Stimme, Bodypercussion, Tische	36
	Somehow Tradition	Stimme (Optional: Trommeln, Glocke, Alltagsgegenstände)	45

Kung Fu

Instrumente/Klänge

Stimme, Klatschen, Tische
Optional: Klangstäbe, Woodblocks, Trommeln

Info zum Stück

Kung Fu ist ein asiatischer Kampfstil, bei dem die Kraft durch Konzentration entsteht. Dies könnt ihr zum Ausdruck bringen, indem ihr langsam, d.h. nicht übereilt, aber dennoch kraftvoll sprecht und spielt – wie ein guter Kämpfer.

Wie ihr den Raum vorbereitet:

Stellt die Tische in ein oder zwei lange Reihen und nehmt einander gegenüber daran Platz, sodass ihr euch anschauen könnt.

So erarbeitet ihr das Stück:

1. Beginnt mit Teil A. Zunächst lernen alle gemeinsam Stimme 1, danach Stimme 2.
Wichtig: Sprecht und spielt immer gleichzeitig!
2. Wenn ihr sicher seid, könnt ihr in die zwei gegenüber sitzenden Gruppen einteilen: Die eine musiziert Stimme 1, die andere Stimme 2. Anschließend wechseln die Gruppen die Rhythmen.
3. Übt nun unisono Teil B (unisono bedeutet: alle zusammen das Gleiche). Wenn beide Rhythmen stabil sind, wechselt sie z.B. 2x A, 2x B.
4. In der Art von Teil A übt nun Teil C und den Schluss mit Übergang A.
5. Wenn ihr sicher damit seid, stellt die Teile zusammen.

Tipp

- Beginn nicht zu schnell, sonst bekommt ihr in Teil B Schwierigkeiten.
- Achtung: Teil B verleitet zur Beschleunigung. Bitte nicht schneller werden!
- Stellt euch vor, euer Überleben hängt vom Kung Fu-Kampf ab. Sprecht deshalb laut und mit fester Stimme, damit die »Gegner« Angst bekommen!

Zum Ablauf:

Kung Fu klingt besonders schön in einer Rondoform, d.h. Teil A wechselt sich wie ein Rondo mit B und C ab: A • B • A • C • A. Ihr könnt die Abschnitte auch jeweils mehrmals spielen, wenn der ganze Ablauf wiederholen, wenn ihr wollt.

Wie ihr das Stück außerdem spielen könnt:

- Statt an den Tischen zu sitzen, könnt ihr euch auch in zwei Gruppen gegenüber aufstellen. In diesem Fall müsst ihr anstelle auf Tische auf den Boden Klatschen schlagen (Schenkel oder Brust). Ihr könnt auch eine eigene Gruppe bilden, die zum Stück einen spannenden Kung-Fu-Kampf wiederholt, oder ihr erfindet selbst noch etwas?!

Welche Instrumente ihr einbauen könnt:

Dieses Stück kann ganz leicht auf verschiedensten Instrumenten gespielt werden. Ganz besonders eignet sich dafür das Orff-Instrumentarium, zum Beispiel pentatonische Klangstäbe (mit den Tönen g – a – g – a – h). Probiert unterschiedliche Klangversionen aus. Auch Woodblocks oder mit Sticks gespielte Fellschüsseln könnt ihr problemlos einbauen. Jeder Gruppe wird dabei ein Trommler zugeordnet, der den entsprechenden Rhythmus mitspielt:
Klatschen = *tak* (hoher Klang),
Tisch = *dum* (tiefer Klang).



Kung Fu

Text und Musik: Gerhard Reiter



A

1 Ching Chang Chong Ching Chang Chong

2 Kung Fu Kung Fu

B *unisono*

3 R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L R

1+2 du ru du ru dum dum du ru du ru dum du ru ru m om du ru du ru dum

A

5 Ching Chang Chong Ching Chang Chong

2 Kung Fu Kung Fu

C

7 dum dum tak dum dum tak dum dum tak dum dum tak

2 tak tak tak tak tak tak tak tak

A

9 Ching Chang Chong Ching Chang Chong Kung Fu

2 Kung Fu Kung Fu

D.C. ad lib. **Schluss**

© Helbling

Ablauf

A • B • A • C • A • Schluss

Zeichenerklärung

klatschen und sprechen

auf den Tisch schlagen und sprechen

Table Games

Instrumente/Klänge

Stimme, Klatschen, Stampfen, Tische
Optional: Trommeln (Congas, Djemben, Cajon, Bongos, Rahmentrommeln)

Info zum Stück

Table Games ist das Stück der Wahl, wenn keine Instrumente zur Verfügung stehen. Ihr werdet staunen, wenn ihr entdeckt, welch tolle Trommeln Tische abgeben können.

Wie ihr den Raum vorbereitet:

Stellt die Tische in eine lange Reihe und nehmt einander gegenüber daran Platz, sodass ihr euch ansehen könnt.

Die Hälfte einer Seite übernimmt Stimme 1, die gegenüber sitzenden Schüler Stimme 3. Die andere Hälfte der Tischreihe spielt Stimme 2, die Leute gegenüber Stimme 4.

So erarbeitet ihr das Stück:

1. Das Stück soll gespielt *und* gleichzeitig gesprochen werden. Wenn ihr es aber zuerst spielt, lernt, ist das Spielen daraufhin viel einfacher! Zunächst sollten alle jede Stimme lernen, nicht also zusammen Stimme 1, 2, 3, 4. Übt diese mehrmals hintereinander, wobei die vierte mitgestampft werden.
2. Nehmt dann die Klatsch- und Schlagklänge dazu. Übt die Teile einzeln und spricht und spielt dabei immer gleichzeitig.
3. Übt als nächstes Schritt zwei: Stimme 1 und 2 zusammen, dann Stimme 3 und 4 zusammen.
4. Erst jetzt spielt ihr alle vier Stimmen gleichzeitig, zunächst nur für einen Schnitt, dann in der gesamten

Tipps & Tricks

- Achtet darauf, dass der letzte Schlag nach dem Wirbel im vorletzten Takt nicht zu spät kommt. Ihr könnt den Wirbel auch leicht auf Zählzeit 4 beenden, dann ist der Schnitt leichter gemeinsam zu erwischen.
- Für den Beginn könnt ihr euch auch als »Einzähler« ein Fakt (= 4x) stellen, bevor es für alle losgeht.

Wie ihr *Table Games* außerdem spielen könnt:

Statt immer einzeln zu sprechen und zu spielen, könnt ihr auch...

1. ...sprechen
2. ...spielen
3. ...eine Kombination daraus aufführen (z. B. erstes Mal gesprochen, zweites Mal gespielt)

Welche Instrumente ihr einbauen könnt:

Wenn ihr Trommeln zur Verfügung habt, könnt ihr die in das Stück einbauen. Spielt für »Schlagen« den Klang *dum* und für »Klatschen« den Klang *tak* (zur Spieltechnik vgl. S. 4ff.). Gibt es ausreichend Trommeln, kann jeder von euch ein Instrument nehmen, aber es ist auch ein guter Effekt, wenn nur ein Spieler pro Gruppe trommelt.

Achtung: Für die zweite und dritte Stimme müsst ihr Instrumente verwenden, bei denen die linke Hand die gleichen Schläge ausführen kann wie die rechte (Conga, Djembe, Cajon, Bongos), die Stimmen 1 und 4 können dagegen auch auf Rahmentrommeln gespielt werden. Wenn ihr die Rahmentrommeln zwischen die Beine klemmt, könnt ihr allerdings auch die Stimmen 2 und 3 darauf spielen.

Table Games

Text und Musik: Gerhard Reiter

A **B**

1 *8x R* dum ta du du ru tak *8x R* dum ta tak

2 ta tak tak du ru du ru ta tak du ru du ru

3 *R L R L R* du ru du ru dum ta tak

4 tak du du ru

Alle

A **C**

8x R dum ta du du ru ta *8x R*

ta tak tak du ru du ru

R L R L R du ru du ru dum ta tak

tak du du ru

A 8x (D.C.) **Schluss**

© Helbling

Ablauf

A • B • A • C • A • Schluss

Zeichenerklärung

- auf dem Tisch schlagen und sprechen
- sprechen klatschen
- stampfen
- schnelles Trommeln mit den Fingerspitzen oder Händen an der Tischkante

