

Vorwort

Melodie und Rhythmus gibt es auf der ganzen Welt und seit mindestens etwa 50.000 Jahren. Dabei hätte eigentlich der erste, der trällerte und tanzte, leichte Beute für den Säbelzahn tiger werden müssen, oder er hätte zumindest wertvolle Zeit, die er zum überlebensnotwendigen Jagen oder Sammeln brauchte, verschwendet und daher also längst ausgestorben sein müssen und nicht zu unseren Vorfahren gehören können. Nun gibt es aber Musik, immer und überall, heute mehr denn je. Sie muss also irgendeinen evolutionären Sinn, zumindest sehr positive Wirkungen haben. – Welche?

Wer Sport treibt, weiß, dass es gut tut: Man spürt es am Wohlbefinden einerseits und kann sich auf die Erkenntnisse der Medizin andererseits berufen. Mit der Musik ist es im Grunde genau so: Wer musiziert, merkt, wie gut das tut; und die Wissenschaft hat festgestellt, dass Musik Angst und Stress abbauen und Glücksgefühle aufbauen kann (vgl. hierzu meine Monographie „Musik im Kopf“, Schattauer). Ähnlich wie beim Sport, der nur dann wirkt, wenn man ihn selber macht, ist es auch mit der Musik: Selbst aktiv singen, spielen und tanzen bringt die größten positiven Veränderungen.

Man braucht kein Fachmann zu sein, um zu verstehen, wie positiv sich die Kombination von Bewegung und Musik – beides am besten in Gesellschaft – auf Körper und Geist auswirkt. Aber der Fachmann kann ergänzen: Wenn es den Tanz als Verbindung von Musik und Bewegung noch nicht gäbe, müsste man ihn aus wissenschaftlicher Sicht ganz schnell erfinden! Die sprichwörtlichen singenden und tanzenden Naturvölker machen uns vor, was wir aufgeklärten vernünftigen westlichen Zeitgenossen nur noch zu besonderen Anlässen, zu meist vorgerückter Stunde und nach mindestens mäßigem Alkoholgenuss zustande bringen: uns zu rhythmischer Musik zu bewegen und dabei uns selbst in einer Gemeinschaft von Tänzern körperlich zu spüren, wohlzufühlen und „aufzutanken“ – für den ansonsten allzu tristen Alltag. Die gleichen

Jugendlichen, die Musikunterricht „uncool“ finden, fahren an Wochenenden 25 km weit in die Disco, um sich dort zu Musik zu bewegen und sich dabei kennenzulernen. Kurz: Irgendwie scheint vielen erwachsenen Menschen der natürliche Zugang zu Musik und Bewegung verloren gegangen zu sein. Kinder haben es da einfacher: Sie dürfen Kind sein, singen, musizieren, klatschen, hopsen und tanzen, sich dabei austoben und zugleich freuen. Wenn wir sie nur richtig fördern und fordern, so kann man hoffen, erhalten sie sich diesen Quell von Lebensfreude und Energie.

Wenn wir zwar nichts neu zu erfinden brauchen, so bedarf es jedoch des Erinnerens. Ich begrüße es daher sehr, wenn ein erfahrener Musikpädagoge wie Rolf Grillo sein Wissen und Können, aber auch seine Begeisterung und Kreativität dokumentiert und damit für andere zugänglich macht. Gerade wenn es gilt, die weltweit bereits vorhandenen Schätze zu sichten, zu ordnen und allen Interessierten methodisch aufbereitet zur Verfügung zu stellen, hat er mit seiner Spielesammlung in Wort, Ton und Bild ein wichtiges Werk vorgelegt, von dem junge und ältere Menschen gleichermaßen profitieren können.

Menschen kommen zu Musik, Rhythmus und Bewegung mit unterschiedlichen Vorerfahrungen und persönlichen Beweggründen. Entsprechend verschieden sind die kulturellen Ausformungen des menschlichen Strebens nach aktiver Ausübung von Musik und Bewegung und deren Rückwirkungen auf das Befinden. Je breiter man hier sucht, desto eher wird man – jeweils für sich – fündig!

Wenn Sie aktiv mit dem Spielen, Singen, Musizieren und Bewegen beginnen, hat das hier vorliegende Material seinen Zweck erfüllt; dann wird es zu Musik, zu Bewegung und damit zum Leben selbst. Ihnen allen viel Freude damit!

Ihr Prof. Dr. Manfred Spitzer
Institut für Neurowissenschaft und Lernen,
Universität Ulm

Inhalt

Einführung

Zum Umgang mit Buch und Medien	09
Konzept und Inhalt	09
Aufbau und Struktur	10
Audiovisuelle Medien	11
Das rhythmische Bewusstsein: Gleichzeitigkeit – Wahrnehmung – Koordination	11

Kapitel 1: Bewegungsspiele mit Musik

1. Beine, Beine (Ghana/Deutschland)	16
Spielbeschreibung	17
Grundprinzip	17
Variation: Breakdance	18
Musik und Rhythmus	19
Hip-Hop-Groove	19
Lied „Dance to the Beat“	19
2. Epo i tai tai / He pūru taitama (Neuseeland)	21
Spielbeschreibung	21
Lied „Epo i tai tai“ mit Bewegungsgestaltung	21
Improvisation	23
Musik und Rhythmus	23
Zweistimmiges Singen	23
Instrumentale Begleitsätze	23
3. Kye kye kule (Ghana)	27
Spielbeschreibung	28
Bewegungsgestaltung	28
Lied „Kye kye kule“	30
Variationen und Erweiterungen	30
Musik und Rhythmus	31
Instrumentale Begleitung	31
Koordinationsübungen	32
Lied „Papa hey“	32
Choreografie	33
4. Fa kor akyire (Ghana)	34
Spielbeschreibung	34
Lied „Fa kor akyire“ mit Bewegungsgestaltung	34
Klatschmuster Groove	35
Kontaktübung	35
Klatschmuster Break	36
Ablauf	36
Variationen und Erweiterungen	36



❁ Kapitel 2: Rhythmische Sing- und Sprechspiele

Musik und Rhythmus	37		
Trommelbegleitung „Tschakadu“	37		
Rhythmusarrangement	38		
5. Rhythmuszauberei (Ghana/Deutschland)	40		
Spielbeschreibung	40		
Lied „Rhythmuszauberei“	41		
Klatschmuster	41		
Musik und Rhythmus	42		
Begleitung auf Alltagsinstrumenten	42		
6. Reiskekspresse (Japan)	44		
Spielbeschreibung	45		
Reiskekstanz	46		
Klatsch- und Bewegungsmuster	47		
Ablauf	48		
Variationen mit Musikbegleitung	48		
Musik und Rhythmus	49		
Trommelbegleitung	49		
7. Chefwechsel (Nordamerika/Deutschland)	52		
Spielbeschreibung	52		
Grundprinzip	52		
Variationen	53		
8. Hip und Hop (Deutschland)	54		
Spielbeschreibung	54		
Vorübung: Synchronisation	54		
Grundprinzip	54		
Variation: Call & Response	55		
Musik und Rhythmus	55		
Instrumentale Begleitideen	55		
9. Rhythmusbus (Deutschland)	58		
Spielbeschreibung	60		
Lied „Rhythmusbus“	60		
Liedeingührung	61		
Begleitung mit Bodypercussion	61		
Trommelimprovisation	62		
Szenische Ideen	63		
Fahrt mit dem Rhythmusbus	63		
Erweiterungen und Variationen	64		
Musik und Rhythmus	65		
Rhythmen erfinden und gestalten	65		
Rhythmen erkennen und nachspielen	65		
Liedbegleitung auf Trommeln	65		
10. Musunde hiraite (Japan)	67		
Spielbeschreibung	67		
Lied „Musunde hiraite“			
mit Bewegungsgestaltung	67		
Musik und Rhythmus	69		
Instrumentale Begleitung	69		
11. Wo kann die Pause sein? (Deutschland)	70		
Spielbeschreibung	70		
Gespräch: Rhythmus und Pausen	70		
Lied „Wo kann die Pause sein?“	71		
Pausengestaltung mit Instrumenten	71		
Improvisation	72		
Musik und Rhythmus	72		
Rhythmusarrangement	72		
12. Dumba Dumba (Rumänien)	74		
Spielbeschreibung	75		
Lied „Dumba Dumba“	75		
Bewegungsimprovisation	76		
Szenische Umsetzung	78		

Kapitel 3: Rhythmusspiele mit Materialien

13. Becherspiele (International)	81
Bechern basics	82
Vor- und Mitmachen: Freie Klangaktionen	82
Klanggeschichten mit Bechern	83
Vor- und Nachmachen:	
Rhythmische Patterns	83
Verknüpfung mit Liedern	85
Spielmodell 1: Bum tschi tschi bum	88
Becherrhythmus 1	88
Lied „Bum tschi tschi bum“	89
Variationen und Erweiterungen	90
Spielmodell 2: Tutaka tuta	91
Becherrhythmus 2	91
Variationen und Erweiterungen	92
Lied „Tutaka tuta“	94
Bechern special 1: Hymne	94
Bechern special 2: Speed Cup Stacking	95
Stapeltechnik	96
Becherstapeln zum Lied „Bum tschi tschi bum“	98
14. Ungala (Kalifornien)	99
Spielbeschreibung	100
Vorbereitung	100
Lied „Ungala“ mit Bewegungsgestaltung	100
Variationen und Erweiterungen	101
Musik und Rhythmus	102
Instrumentale Begleitung	102
Alternatives Spielmodell:	
Hallo du, nimm diesen einen Schuh	103
Lied „Hallo du“	103
Spielablauf	103
15. Navajo Stone Game (Nordamerika)	104
Spielbeschreibung	105
Lied „Hei ya“ mit Bewegungsgestaltung	105
Ablaufvorschlag	106
Musik und Rhythmus	107
Schamanisches Pulsationstrommeln	107
Rhythmusbegleitung	107

16. Stampfrohmusik (Ghana)	109
Herstellung des Materials	110
Bambusrohre	110
Plastikrohre	111
Spielmodell 1: Wo tirri so	112
Stampfrhythmen	112
Tanz	113
Breaks auf Stampfrohren	115
Rumpelstilzchens Lied	115
Choreografie	116
Spielmodell 2: Sambambina	116
Stampfrhythmen	117
Rasselbegleitung	118
Lied „Sambambina“	119
Ablaufvorschlag	119
Stampfrohr special	120
Melodien auf Stampfrohren	120
„Te Deum“ für Stampfrohr-Ensemble	121

Kapitel 4: Sportliche und tänzerische Spiele

17. Ball de Bastons (Katalonien)	125
Spielbeschreibung	126
Schlagmuster und Grundschrift	126
Experimentieren	126
Tanzfiguren	127
Trommeltanz	130
Musik und Rhythmus	132
Ball de Bastons de Barcelona	133
Gavotte	133
La Mourisque	133
Choreografie	134
18. Tinikling (Philippinen)	135
Herstellung des Materials	136
Bambusstangen	136
Plastikrohre	137
Basisübungen im geraden Metrum	138
Sprungpositionen	138
Klicken und Springen	139
Variationen und Erweiterungen	140

Traditionelle Sprungtechnik im Dreier-Metrum	141
Schlag- und Sprungmuster 1	142
Schlag- und Sprungmuster 2	143
Parcours	143
Choreografie	144
Musik und Rhythmus	144
Lieder und einfache Begleitungen	144
Call & Response	144
Polyrhythmik im 12/8-Takt	146

19. Singkil (Philippinen)	150
Spielbeschreibung	151
Schlagmuster	151
Schrittmuster	152
Choreografie	155
Musik und Rhythmus	155
Instrumentale Begleitung	155

20. Hang hei ho (Taiwan)	157
Spielbeschreibung	157
Lied „Hang hei ho“	157
Schlag- und Sprungmuster	157
Musik und Rhythmus	159
Call & Response	159
Instrumentale Begleitung	160

21. Schwebendes Seil (Deutschland)	161
Spielbeschreibung	161
Improvisation	161
Seilspringen	162
Musik und Rhythmus	163
Lied „Spring hoch“	163
Instrumentale Begleitmöglichkeiten	163

22. Spiele, was du siehst! (International)	164
Spielbeschreibung	165
Reflexionsrunde	165

23. Maculelê (Brasilien)	166
Spielbeschreibung	167
Klatschmuster	167
Grundrhythmus	168
Schrittmuster (Ginga)	169
Ginga mit Drehung	170
Bewegungsimprovisation mit Stöcken	171

Schlagmuster	172
Variationen und Erweiterungen	172
Musik und Rhythmus	173
Bodypercussion und Stimme	173
Lieder	174
Rhythmusarrangement	176
Maculelê-Roda	177
Szenische Ideen	178

Kapitel 5: Rhythmische Lernlandschaften

Basisübungen	181
Der Beat (Downbeat)	181
Beat-Übungen im geraden Metrum	181
Verdopplung, Halbierung	183
Wege zum Offbeat (Upbeat)	184
Backbeat-Energizer	184
Schlafwandlerschritt	185
Partnerübung: Führen – Folgen	186
Doubletime-Offbeat	186
Clave-Rhythmusfigur	188
Stimmübungen zu Beat und Offbeat	189

Elementare Spieltechniken auf der Handtrommel	190
Körperhaltung	190
Die Töne	192
Offener Ton (open, Randton)	192
Bass	192
Slap	193
Tap (Fingertip)	193
Flussübung: Das Prinzip „Hand-to-hand“	194

Anhang

Inhalt DVD	196
Inhalt Audio-CD	197
Danksagung	198
Über den Autor	200



**Wenn du gehen kannst, kannst du tanzen.
Wenn du sprechen kannst, kannst du singen.**

(Afrikanisches Sprichwort)



EINFÜHRUNG

Zum Umgang mit Buch und Medien

Konzept und Inhalt

Spielen ist eine grundlegende menschliche Aktivität, die Energie freisetzt, Kreativität und Innovation ermöglicht, in der der Mensch sich auf Neues und Unbekanntes einlässt, seine Fähigkeiten, sein Handlungspotenzial entdeckt und sich dadurch selbst entwickelt.

Ob in Afrika, Asien, Europa, Amerika oder Australien: Überall auf der Welt gibt es Bewegungsspiele, in denen Rhythmus das tragende, verbindende und auch herausfordernde Element ist. Bei der gemeinsamen rhythmischen Aktivität, beim Spielen, Singen und Musizieren finden Jung und Alt, Anfänger und Meister in Gruppen zusammen. Mit anderen Menschen gemeinsam Rhythmus zu erleben, kann ein sehr beglückendes Erlebnis sein. Wenn das Spiel in Schwung kommt und alle in den Rhythmus einsteigen, entsteht eine intensive Präsenz im Jetzt, ein magisches Gefühl – als ob die Zeit plötzlich stehen bleibt.

Im vorliegenden Buch ist ein Schatz lebendiger Bewegungs- und Rhythmusspiele aus unterschiedlichen Kulturkreisen zusammengestellt, der zum Mitmachen, Ausprobieren und Weitergeben einlädt.

Sie finden Spiele mit Liedern und Begleitarrangements für Trommeln und Perkussionsinstrumente sowie Spiele mit unterschiedlichen Materialien wie Steine, Becher oder Bambusrohre. Es gibt meditative, ruhige Spiele und ebenso dynamische Spiele mit tänzerischen und sportlichen Aktionen. Von kleinen Warm-ups und einfachen Kontakt- und Begegnungsspielen bis zu komplexen Spielideen mit Anregungen zu Variationen und Erweiterungen, von Spielen für zwei bis 300 Mitspieler sowie von fünf bis 60 Minuten Dauer ist für jede Situation und jede Gruppe etwas Geeignetes dabei. Die Spiele können bühnenreif ausgearbeitet werden, um Aufführungen zu gestalten. Ebenso eignen sie sich zur fächerübergreifenden Zusammenarbeit zwischen Musik, Tanz, Sport, Akrobatik, Theater und Lyrik.

Die Spiele sind nach folgenden Schwerpunkten gegliedert:

- 1. Bewegungsspiele mit Musik**
- 2. Rhythmische Sing- und Sprechspiele**
- 3. Rhythmusspiele mit Materialien**
- 4. Sportliche und tänzerische Spiele**

Überall und zu fast jeder Gelegenheit kann gespielt werden: Im Kreise der Familie, mit Freunden, in Kindergarten, Schule oder Musikschule, auf Freizeiten, Seminaren und Workshops, zu Ritualen, bei Festen oder Wettkämpfen, in Folkloregruppen und Vereinen, in Hof oder Garten. **Vom Kindergarten bis zur Erwachsenenbildung finden Pädagogen und Seminarleiter im vorliegenden Buch eine Fülle von Anregungen für ihre Arbeit. Lebendiges Lernen mit Musik, Ausdruck und Bewegung: „Let’s play together!“**

Menschen können sich auf sehr unterschiedliche Weise Fähigkeiten aneignen. Die einen brauchen **Noten und Text**, damit sie schnell und nachhaltig lernen können, sie prägen sich Spielabläufe und Musik am besten **kognitiv durch Lesen und strukturelles Verstehen** ein. Andere nehmen leichter über **Anschauen, Hören und Mitmachen** auf. Sie wollen die Musik und die Energie der Spieler direkt erleben und merken sich auf diese Weise die Aktionen und Abläufe. Außerdem gibt es natürlich viele Mischformen. Mit den unterschiedlichen Medien dieses Buches werden **verschiedene Lerntypen** angesprochen, und der Spielleiter kann selbst wählen, auf welche Weise er die Themen erarbeiten möchte.

Wichtig für den Erfolg des Spielverlaufs ist, die Spielidee an die jeweiligen Bedürfnisse der Gruppe und an die räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten anzupassen.

Das Prinzip, mit Rhythmusspielen „lebendiges Lernen“ zu initiieren, besteht aus zwei wesentlichen Elementen: **Form und Freiheit**.

a) Zunächst wird die Spielform erarbeitet, damit die **Grundidee des Spiels** zum Tragen kommt. Form gibt Sicherheit, Ordnung, Gemeinschaft, Klarheit, Vertrauen, gemeinsame Ausrichtung und Kraft.

b) Dann werden **Variationen und kreative Teile** eingebaut. Freie Gestaltungsmöglichkeiten öffnen einen Spielraum, die eigene Ausdrucksform zu finden. Mit den individuellen Veränderungen und Weiterentwicklungen entsteht Vielfalt (diversity). Unterschiedliche Spielmöglichkeiten werden deutlich und

können sich gegenseitig inspirieren und befruchten. Alle, die Lehrenden inbegriffen, können voneinander lernen, sich in den Prozess einbringen und ihr Potenzial entfalten. Dadurch wird eigenständiges Lernen angeregt.

Aufbau und Struktur

Aus der **Infobox** vor jeder Spielbeschreibung lässt sich auf einen Blick erkennen, worum es in dem Spiel geht, welche Bereiche im Zentrum stehen (z. B. Bewegungsgestaltung, Singen, Bodypercussion, instrumentales Musizieren, szenische Gestaltung), was die Ziele des Spiels sind, welche Raumgröße und wieviel Zeit zur Durchführung man einplanen sollte, welche Aufstellung erforderlich ist (Sitzen oder Stehen, im Kreis, Halbkreis, Doppelkreis oder in Reihen), für welche Gruppen, welches Alter und welche Anlässe sich das Spiel eignet, welches Material bzw. welche Instrumente benötigt werden.

Informationen zur Herkunft eines jeden Spiels führen in dessen **kulturellen Kontext** ein.

In der **Spielbeschreibung** werden die Spielphasen anschaulich durch Bilder und Grafiken dargestellt und detailliert erläutert. **Vorübungen** bereiten die Inhalte und einzelnen Spielabschnitte vor, **methodische Tipps zu Einführung, Spielaufbau und Ablauf** zeigen, wie die Spiele bewegungsmäßig, rhythmisch-musikalisch und ggf. szenisch mit einer Gruppe erarbeitet und umgesetzt werden können. **Anregungen für Vereinfachungen, Erweiterungen und Variationen** ermöglichen problemlos eine Adaption an die Fähigkeiten der eigenen Gruppe. **Tipps aus der Praxis** ergänzen die Spielbeschreibung.

Zu allen Spielen werden vielfältige Möglichkeiten zum Singen und Musizieren aufgezeigt. **Begleitpatterns und Arrangements für Stimme und Instrumente in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden** eröffnen Freiräume für individuelle Gestaltungen. Tipps zu deren Erarbeitung, Ideen für Variationen, Differenzierung und Weiterführung helfen bei der praktischen Umsetzung.

Audiovisuelle Medien

Die beiliegenden audiovisuellen Medien vermitteln in stimmungsvollen, lebendigen Aufnahmen einen authentischen Eindruck der Spiele und musikalischen Begleitarrangements.

Auf der DVD 🎬 wird jedes Spiel im Spielfluss als **exemplarische Gesamtchoreografie mit Musikbegleitung** vorgestellt. Die Filme helfen, Aufbau und Ablauf der Spiele sowie sämtliche Lieder, Rhythmen und Bewegungsgestaltungen leicht zu erfassen und

rasch umzusetzen. Bei den Spielen wird zusätzlich in **Einzelclips** der methodische Aufbau des Spiels und der Instrumentenbegleitungen mit den unterschiedlichen Lernschritten gezeigt.

Die **Lehr- und Lernzentralen Begleitsätze** finden sich auch auf der Audio-CD 🎧 in lebendigen, authentischen Live-Einspielungen, sodass die Arrangements durch Nachspielen und Mitspielen leicht erlernt und memoriert werden können.

Das rhythmische Bewusstsein: Gleichzeitigkeit – Wahrnehmung – Koordination

Um Rhythmusspiele in die Arbeit mit Gruppen zu integrieren, muss man zuerst die Komplexität der Rhythmusarbeit erkennen. Wo genau liegen die Anforderungen, worin bestehen die Probleme?

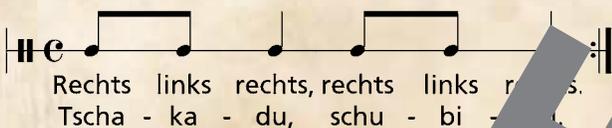
Eine Grundvoraussetzung für das Gelingen vieler Rhythmusspiele ist die Fähigkeit des Spielleiters, mehrere Dinge gleichzeitig zu beobachten und zu überblicken zu können, wie sich das Spiel entwickelt. Nur so kann man die Spielidee vermitteln, das Spiel initiieren und die Gruppe durch Schwierigkeiten umgehen, wenn das Spiel nicht in Fluss kommt. Der Spielleiter muss immer den Überblick über die gesamte Gruppe haben. Gleichzeitig ist es wichtig, einzelne Spieler zu beobachten, um individuell Hilfestellungen zu geben oder bei Bedarf den Spielverlauf zu unterbrechen und methodische Schritte zur Vereinfachung einzuflechten. Besonders, wenn der Spielleiter selbst mitspielt oder die Gruppe auf einem Instrument begleitet und gleichzeitig Spielanweisungen hineinruft, deren Umsetzung beobachtet

und spontan und intuitiv auf Überraschendes reagieren will, steht er inmitten eines sehr komplexen Geschehens. Das erfordert Übung und Routine!



KOORDINATIONSÜBUNG

Um die Komplexität eines vergleichsweise sehr einfachen gleichzeitigen Geschehens zu erleben, kann man folgende kleine Koordinationsübung ausprobieren: Klopfen Sie mit den Fingern den abgebildeten Rhythmus auf Ihre Oberschenkel oder auf den Tisch und sprechen Sie dazu einen der Texte. Rechts – links – rechts – (Pause), rechts – links – rechts – (Pause). Oder: Tscha – ka – du – (Pause), schu – bi – du (Pause). In Noten sieht das folgendermaßen aus:



Wenn Sie das Gefühl haben, die Bewegungen haben sich automatisiert, spielen Sie ohne unterstützende Silben nur mit den Händen weiter und lauschen dem Rhythmus.

Lassen Sie dann Ihrer Stimme freien Lauf, fangen Sie an zu summen oder mit Geräuschen zu experimentieren, erzählen, erzählen, ein Gedicht rezitieren, sprechen, sich unterhalten etc. – was auch immer Sie gleichmäßig weiterspielen und beobachten Sie, was passiert.

Sie befinden sich in einem komplexen Geschehen: Zu einem sich regelmäßig wiederholenden Rhythmus wird die Stimme unabhängig und frei eingesetzt. Meist gerät anfangs entweder der Rhythmus aus den Fugen oder die Stimme kommt ins Stocken. Es geht darum, sich der Schwierigkeit bewusst zu werden und durch Üben vergleichsweise rasch die Sicherheit zu erlangen.

Beispiel 1: Im Alltag machen wir oft mehrere Dinge gleichzeitig, z. B. beim Autofahren. Während wir Gas geben, bremsen, schalten oder koppeln, beobachten wir die Straßenlenkungen etc., hören dazu Musik, essen oder trinken etwas, unterhalten uns. Die meisten dieser gleichzeitigen Abläufe geschehen mit der Zeit wie ein Automat.

Beispiel 2: Auch Konzerte, z. B. auf dem Cello oder dem Klavier, sind ein sehr komplexer Ablauf und erfordern eine hohe Koordinationsfähigkeit: Mit den Augen die Noten lesen, die Finger zur richtigen Zeit an die richtige Stelle des Griffbretts setzen, dazu mit der rechten Hand die Saiten streichen, die Intonation durch das Hören überprüfen, ggf. den Dirigenten beobachten, auf ein gemeinsames Timing mit den Mitspielern achten und vieles mehr.

Beispiel 3: Ein Blick in die afrikanische Kultur zeigt Ähnliches: Mit atemberaubender Geschwindigkeit lässt eine Frau einen dicken stumpfen Stock immer wieder in einen Holzkübel fallen – dadurch wird eine gekochte Cassavawurzel gestampft und weich geklopft. Eine andere Frau hat ihre Hand an der Cassava und wendet sie immer wieder genau dann, wenn der Stock in der Höhe schwebt. Währenddessen unterhalten sich die Frauen, als sei diese exakte Koordinationsleistung das Selbstverständlichste und Leichteste von der Welt.



Dieser Prozess gelingt nur dann ohne Gefahr für die Hand, wenn der Stock ganz gleichmäßig in den Holzkübel hinuntersaust. Die Frauen kommen in einen gemeinsamen Rhythmus: stampfen, wenden, stampfen, wenden usw. Diese stetige, rhythmische Wiederholung gibt Sicherheit und schafft Vertrauen. Wenn der Rhythmus wie von selbst läuft, können die Frauen sich bei der Zubereitung des Essens unterhalten, singen, nach den Kindern rufen etc. Wie beim Autofahren und Cellospielen geht es auch hier um Gleichzeitigkeit und Koordination.

Alle beschriebenen Abläufe benötigen Übung und verselbständigen sich erst nach einer individuell unterschiedlich langen Zeit. Für sie wie für andere hochkomplexe Fähigkeiten gilt: Die Gleichzeitigkeit von Wahrnehmung und Koordination sowie das Bewusstsein über die Abläufe sind notwendige Voraussetzungen für den Erfolg. Diese Fähigkeiten werden über Jahre hinweg speziell entwickelt, vertieft und geübt. Regelmäßige Praxis (Wiederholung) spielt dabei eine entscheidende Rolle. Die einzelnen Prozesse werden zunächst bewusst trainiert, bis sie nach einer Weile ans Unterbewusstsein übergehen werden; der Körper führt sie dann automatisch aus und der Geist hat dadurch wie ein Kapazitäten zur Verfügung, seine Aufmerksamkeit auf Neues zu richten und andere Dinge parallel zu tun.

Durch die Beschäftigung mit rhythmischen Spielen können solche Prozesse auf unterschiedlichen Ebenen angeregt und differenziert trainiert werden. Bei vielen Spielen werden Gegenstände wie Steine, Kastanien und Becher als rhythmische Art weitergegeben oder Bewegungsgestaltungen ausgeführt und dazu Lieder gesungen. Dabei ist es wichtig, sich innerhalb einer Gruppe synchron einzuschwingen, im Rhythmus zu sein und peripheres Sehen zu entwickeln. Erst dann können z. B. das Tempo gesteigert werden oder es können kleine Variationen und individuelle sowie Gruppen-Einlagen integriert werden.

Bei der Gestaltung von Rhythmusspielen steht nicht der Leistungsaspekt (schneller, höher, weiter) oder der Wettbewerbsgedanke (wer ist der Beste?) im Vordergrund. Es geht vielmehr um das Erleben von

Gemeinschaft. Es sollte ein Ziel sein, dass jeder seinen Platz in der Gruppe findet und das Gefühl hat, zum Gelingen des gemeinsamen Spiels beizutragen.

CONTINUIERLICHE RHYTHMUSARBEIT...

- stärkt das Kontakt-Bleiben mit sich und mit anderen und damit das Gemeinschaftsgefühl;
- schafft Verbindlichkeit;
- sorgt für Struktur und gibt Orientierung;
- stärkt Tragfähigkeit und Durchhaltevermögen;
- fördert die Konzentration;
- schult die Selbst- und Fremdwahrnehmung sowie den Weitblick;
- erfordert Präsenz, Initiative und gemeinsame Ausrichtung;
- wirkt ganzheitlich auf Körper, Geist und Seele;
- gibt Energie und weckt ungeahnte Kräfte;
- trainiert das Zusammenspiel zwischen linker und rechter Gehirnhälfte und fördert ganzheitliches Lernen;
- kann individuell auf die Bedürfnisse und Entwicklungsphasen von Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und alten Menschen abgestimmt werden;
- kann als Kommunikationstraining für unterschiedliche Zielgruppen eingesetzt werden.

INTERNETFORUM RHYTHMUSSPIELE

Das Internetforum www.rhythmusspiele.de bietet Rhythmusspielern auf der ganzen Welt die Möglichkeit, sich zu vernetzen. Dort finden sich u. a. Spiele für unterschiedliche Anlässe und Zielgruppen, es können auch eigene Rhythmusspielvideos und Spielbeschreibungen hochgeladen werden. Diese Spieledatenbank enthält auch Hinweise auf entsprechende Bücher, DVDs und CDs sowie Termine für Veranstaltungen und Fortbildungen.

1. BEWEGUNGS- SPIELE MIT MUSIK

SAMPLE PAGE

helbling.com





1-4

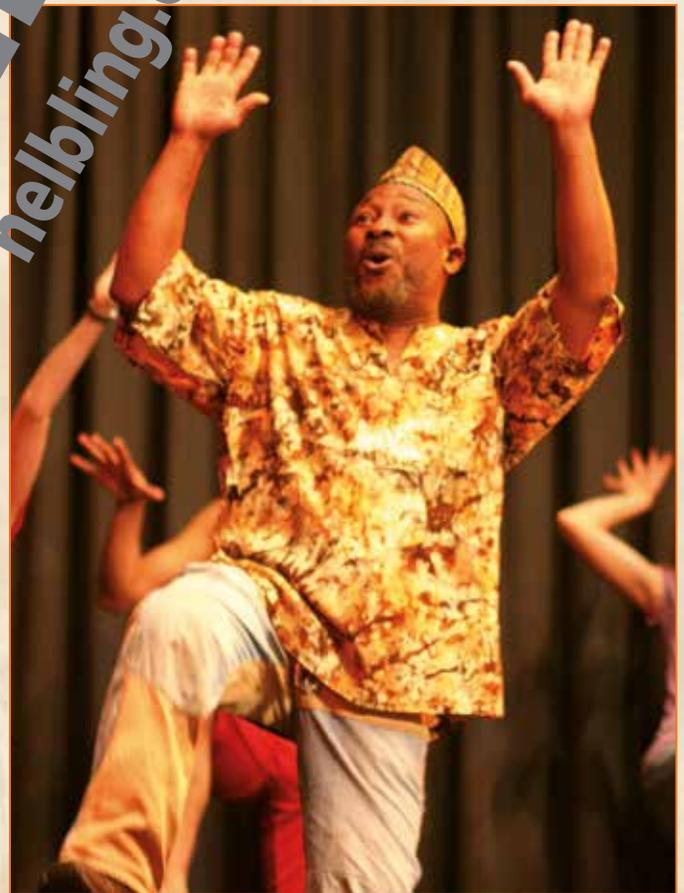
1

1. Beine, Beine

Herkunft: Ghana/Deutschland

Hintergrund

In Ghana gibt es ca. 36 verschiedene Spielarten, die eine Vielzahl von Dingen enthalten. In allen Regionen Ghanas wird das Spiel „Beine, Beine“ gespielt, meist in Kindergärten und Grundschulen. Ziel des Spiels ist, dass die Kinder möglichst schnell logische Zusammenhänge zwischen Ähnlichkeiten von Gegenständen oder Personen erkennen. Es gibt verschiedene Spielvariationen und Aufgaben, die man erfüllen muss, wenn ein Begriff in die falsche Kategorie eingeordnet wurde. Der ghanaische Schauspieler Kofi Onyiah übertrug dieses Spiel auf folgende Spielfassung übertrug dieses Spiel auf folgendem Text versehen.¹



INFOS ZUM SPIEL

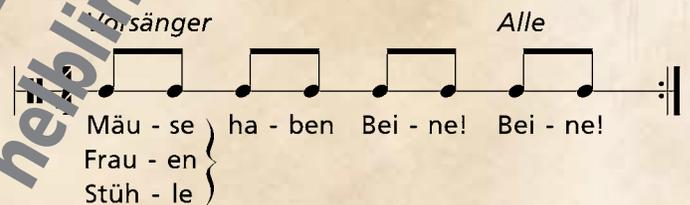
- **Darum geht's:** Rhythmisches Denk- und Reaktionsspiel mit Musik und Bewegung; für Kleine und Große interessant; optional mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen; gut geeignet für Feste oder Aufführungen mit Einbeziehung des Publikums; Möglichkeiten für improvisierte Tanzeinlagen
- **Ziele:** Reaktionsfähigkeit und Rhythmusgefühl schulen
- **Benötigte Zeit:** Je nach Gruppe 5 – 20 Minuten
- **Zielgruppe:** Ab 6 Jahren
- **Spieler²:** Ab 5 Mitspielern (auch große Gruppen sind möglich!)
- **Aufstellung:** Im Halbkreis oder frontal ausgerichtet stehen
- **Instrumente:** Optional Trommeln, Fässer und/oder andere Perkussionsinstrumente, Hi-Hat oder Bremstrommel³



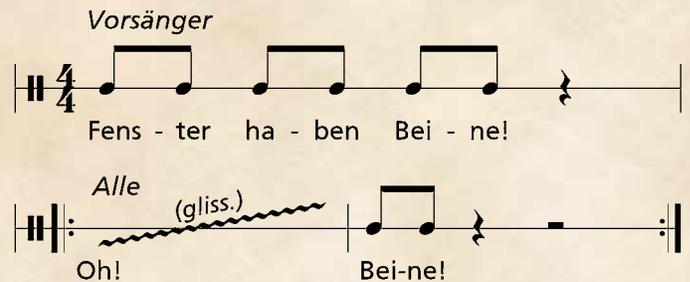
- Alle spielen nach mit folgendem Wechselgesang abwechselnd in einem gemeinsamen Rhythmus ein:



Stufe 1: Der Spielleiter beginnt mit dem Vorgesang und zählt zunächst Tiere oder Gegenstände auf, die Beine haben; die Gruppe antwortet entsprechend mit „Beine“. Dieser regelmäßige Wechselgesang zwischen Vorsänger und Chor muss sich etablieren; wenn der Chor rhythmisch sicher und kraftvoll antwortet, funktioniert das Spiel.



Kommt ein Gegenstand oder Tier ohne Beine (z. B. Flasche, Fenster, Fisch), antworten alle mit „Oh – Beine!“



Wenn die Spieler Rhythmus und Wechselgesang sicher beherrschen, kann das Tempo angezogen werden.



1 Spielbeschreibung

Grundprinzip

• Das Spiel kann im Stehen durchgeführt werden, dynamischer ist jedoch eine Ausführung im Sitzen – im Halbkreis oder frontal in Reihensitz. Der Spielleiter ausgerichtet. Auf den Ruf der Spielleiter einen Begriff, der Beine hat (z. B. Tisch oder Stuhl), antwortet die Gruppe laut und deutlich mit dem Ruf „Beine“. Wenn er auf einen Gegenstand oder ein Tier ohne Beine hindeutet, muss die Antwort lauter sein. Das „Oh“ ist ein lang gezogener Ruf, der mit einem Glissando von unten nach oben geführt wird.



Stufe 2: Nun kommt Bodypercussion und ein Trommelgroove dazu: Auf Zählzeit 1 und 3 wird auf die Oberschenkel gepatscht, auf Zählzeit 2 und 4 in die Hände geklatscht. Das Klatschen betont den Backbeat⁴ und gibt dem Wechselgesang noch mehr Energie (vgl. Backbeat-Energizer, Kap. 5, S. 184 bzw. 🏠 46).

- Dazu spielt der Leiter oder ein Mitspieler einen Hip-Hop-Groove auf einer tiefen Trommel oder auf Fässern (Notat S. 19 bzw. 🏠 2–4). Der Spielleiter probt mit der Gruppe mindestens dreimal die Stelle: „Oh – Beine!“ Dann beginnt das Spiel von neuem: Singen und Klatschen und Denken gleichzeitig!

> Tipp

Nur einem rhythmisch geübten Spielleiter wird es gelingen, den Hip-Hop-Groove sicher auf der Trommel zu spielen, sich dazu den Vorgesang auszudenken und ihn laut und verständlich zu singen. Der Trommelrhythmus ist jedoch wichtig, damit das Spiel richtig in Fahrt kommt. Deshalb sollte der Hip-Hop-Groove im Vorfeld gut geübt werden und zum Spiel eventuell von mehreren Trommlern eingesetzt werden, die sicher beherrschen. Sie sollten jedoch nicht zu laut spielen, damit der Vorgesang gut gehört werden kann.

Stufe 3 (optional): Alle rücken den Kopf nach hinten und strecken sich (und sollten sie bisher sitzen stehen und jetzt auf). Der Spielleiter stellt sich vor, ihr steht unter der Dusche und wartet auf kaltes Wasser, aber auf einmal kommt nur kaltes. Dabei streckt er die Arme hoch, führt dann die Hände an beiden Seiten des Kopfes entlang und ruft: „Uh, funky, funky!“ („Uh“ überabwärts in Glissando). Bei „funky“ werden die Hände nach vorne ausgeschüttelt, als ob man Wasser spritzt. Diese Phrase bildet den Abschluss des Spiels und sollte zunächst mehrmals aus dem Spiel heraus geübt werden: Der Spielleiter ruft alle singen „Oh – Beine!“, strecken die Arme in die Luft, führen sie nach unten und rufen „Uh, funky, funky!“

- Dann beginnen die Mitspieler mit dem Groove, alle klatschen und wieder mit dem Backbeat-Energizer, schwingen los mit den Hüften und riskieren auch mal einen Backbeat zum Groove. Der Spielleiter ruft im Vorgesang weitere lustige und abwegige Dinge, die Beine haben zu tun. Nach der Antwort „Oh – Beine!“ kommt der Abschluss: „Uh – funky!“

Variation: Breakdance

In dem Spiel kann auch eine freie Tanzeinlage integriert werden. Der Hip-Hop-Groove lädt zum Breakdancing ein und jeder, der Lust hat, kann seine Tanzkünste zeigen (vgl. 🏠 1). Die anderen Mitspieler klatschen dazu den Backbeat-Energizer.





5. Rhythmuszauberei

Herkunft: Ghana/Deutschland



Hintergrund

Dieses Spiel hat sich aus dem ghanaischen Spiel „Fa kor akyire“ entwickelt (siehe S. 34 ff.). Zu den Klatschrhythmen ist ein swingendes Lied mit deutschem Text entstanden, das sich in der Grundschule und auf Festen für Jung und Alt bewährt hat. Die Abfolge ist einfach und schnell zu lernen, darüber hinaus bietet der Inhalt Möglichkeiten der szenischen Ausgestaltung.



INFOS ZUM SPIEL

- **Darum geht's:** Rhythmisches, interessantes, energiegeliches Perkussionspiel mit eingängigem, fröhlichem Lied; bringt Kinder schnell in Kontakt, kann von Kindern in unterschiedlichen Altersgruppen gespielt werden; Möglichkeiten zur ausdrucksvollen szenischen Gestaltung
- **Ziele:** Reaktions- und Koordinationsfähigkeiten verbessern; durch häufige Wechsel der Klatschpartner Flexibilität trainieren; schnell auf neue Menschen einstellen lernen; gleichzeitig singen und dazu Bewegungsmuster ausführen können
- **Benötigte Zeit:** Je nach Gestaltungsform 10–30 Minuten
- **Zielgruppe:** Ab 6 Jahren
- **Spieler:** Ab 2 Mitspielern (auch große Gruppen sind möglich)
- **Anstellung:** Paarweise (im Doppelkreis) stehen
- **Instrumente:** Gitarre, Materialperkussion (Becher, Küchenreibe, Plastikeimer)

Spielbeschreibung

- Alle stehen dem Spielkreis gegenüber, sodass jeder ihn gut sehen kann. Der Spielleiter singt das Lied und spielt das Rhythmusmuster so in die Luft, als ob er alle Mitspieler als Partner hätte. Die Spieler führen die Bewegungen ebenfalls in der Luft aus, als sei der Spielleiter ihr Partner.
- Im Rhythmusmuster Teil A lassen die Mitspieler auf Zählzeit 1 die entsprechende Hand hinter dem Kopf oder der Schulter verwinden.

- In Teil B wird bei „bum“ in die eigenen Hände, bei „tschi“ und während der drei Schläge Pause (die man auch mit drei „tschi“-Rufen füllen kann!) in die Hände des Partners geklatscht. Diese Bewegungsfolge braucht etwas Übung, besonders in schnellerem Tempo.





Lied „Rhythmuszauberei“

Text und Musik: Rolf Grillo
© Helbling

A $\text{Am} = \text{Am}$

Eins, zwei, drei, sei da - bei, bei der Rhyth - mus - zau - be - rei! Ja,
 vier, fünf, sechs, sie - ben und acht, die Tan - zen je - der macht! Ja!

B $\text{Am} \quad \text{D} \quad \text{G} \quad \text{Am}$

Bum tschi bum tschi bum. Bum tschi bum tschi bum.

C $\text{Am} \quad \text{G} \quad \text{F} \quad \text{F} \quad (\rightarrow \text{Schluss})$

Dreh dich um, schau dich um, schau dich nach den an - dern um!
 Dreh dich um, sei da - bei, bei der Rhyth - mus - zau - be - rei, zwei, drei, vier!

Schluss $\text{Am} \quad \text{G} \quad \text{F} \quad \text{F} \quad \text{E7}$

Lei - der ist es nicht, nicht mit der Rhyth - mus - zau - be - rei.

Klatschmuster

Body-percussion

R L 8x B 4x

BO **UND**

\times = in die eigenen Hände klatschen
 \times mit einem Partner klatschen
 $\uparrow + \uparrow$ = eine Hand (R/L) hinter dem Körper verstecken





Musik und Rhythmus

Begleitung auf Alltagsinstrumenten

Die „Rhythmuszauberei“ kann von einigen Mitspielern mit Materialperkussion im Swing feeling begleitet werden (vgl. 5).



Becheröffnungen
aneinanderklicken



Becherseiten
aneinanderklicken



- Wenn beide Bewegungsfolgen beendet sind, singen die Spieler dazu das Lied. Danach ändert sich die Aufstellung. Jeder sucht sich einen Partner, auf ein gemeinsames Zeichen beginnt die „Rhythmuszauberei“ zu spielen und die Reihenfolge paarweise auszuführen. Das wird ein Male geübt, bevor Teil C eingeführt wird.

- In Teil C singt der Spielleiter und dabei lösen sich die Partner voneinander, bewegen sich durch den Raum und suchen sich einen neuen Partner. Wenn die Zeitspanne zu Ende ist, wiederholt der Spielleiter die ersten vier Schritte: „Dreh dich um, schau dich um, schau dich nach oben und unten um!“ Haben alle einen neuen Partner gefunden, geht es weiter: „Dreh dich um, schau dich um, bei der Rhythmuszauberei, zwei, drei, vier!“ und dann beginnt erneut mit Teil A.

- Um das Spiel zu beenden, fügt der Spielleiter an Teil C den Schluss ein: „Leider ist es nun vorbei mit der Rhythmuszauberei.“



5

Materialperkussion

Arrangement: Rolf Grillo
© Helbling



A+C

8x

Becher 1 (2 Becher) 4/4 Du schu - bi du schu - bi du schu - bi du, ja!

Becher 2 (2 Becher) 4/4

Küchenreibe (mit Löffel / Schneebesens) 4/4 reiben schlagen

Plastikeimer 4/4

B

4x

Becher 1 + 2 : Bum tschi bum tschi, bum tschi tschi tschi!

Küchenreibe : reiben schlagen

Plastikeimer : Boden oder Seite eines Plastikeimers mit weichem Filzschlüssel schlagen

Becher 2 und Küchenreibe können in A und C auch durchgängig gespielt werden.



SOUNDS

= Becherböden aneinanderklicken	= Becherböden aneinanderreiben	= Becheröffnungen aneinanderklicken	= Becheröffnungen aneinanderreiben
= auf die Küchenreibe mit einem Löffel schlagen	= auf der Reibe mit einem Schneebesens entlang reiben	= Boden oder Seite eines Plastikeimers mit weichem Filzschlüssel schlagen	= Rand des Eimers mit Schlüsselstiel schlagen ¹⁵

¹⁵ Je nach Beschaffenheit des Eimers können die Klänge auch anders entlockt werden. Wichtig ist, dass es zwei unterschiedliche Klänge sind.





2. RHYTHMISCHE SING- UND SPRECHSPIELE

SAMPLE PAGE

helbling.com





9. Rhythmusbus

Herkunft: Deutschland (Grillo)

Hintergrund

In ferne Länder zu reisen – zu Wasser, zu Land und in der Luft – andere Menschen, Sprachen, Lieder, Spiele und Rhythmen kennen zu lernen, ist reizvoll für Jung und Alt. Das Spielmodell „Rhythmusspiele der Welt“ lädt dazu ein, verschiedene Länder, wenn schon nicht real, so doch der Fantasie zu bereisen. Im musikpädagogischen Unterricht ist es eine Vielzahl schöner Bewegungen und Musikspiele für die Reise mit dem Zug, Flugzeug oder zu Pferde. Eine weitere Möglichkeit ist die Reise mit dem „Rhythmusbus“.

Der „Rhythmusbus“ ist ein imaginärer, moderner Bus, dessen Antriebsmittel die Musik ist. Jeder Fahrgast, der einsteigt, bringt ein Instrument mit; wenn alle spielen, fährt der Bus los. Der Fahrer gibt das Tempo vor, hält an verschiedenen Haltestellen und



startet danach erneut. Im „Rhythmusbus“ wird natürlich auch gesungen – und jeder Mitfahrer wird im schwungvollen Lied persönlich mit Namen genannt.

Das Spielmodell enthält verschiedene Anregungen und alternative Gestaltungsvorschläge: Sie dienen der Inspiration und können je nach Zielgruppe erweitert oder reduziert werden.¹⁷



INFOS ZUM SPIEL

- **Darum geht's:** Schwungvolles, dynamisches Sing- und Trommelspiel; Stärkung der „Wir- und der Ich-Identität“ (der Name jedes Mitspielers wird laut gesungen); sich „aus-trommeln“; Möglichkeiten zu Trommel-Soli; Wechsel von Form und Freiheit; szenisch ausbaufähig, geeignet für eine Performance auf der Bühne
- **Ziele:** Gleichzeitig singen und sich auf der Trommel begleiten; Gruppenzusammenhörigkeit stärken; Dynamik und Musikalität entwickeln; freies Musizieren initiieren; die Kraft der eigenen Stimme erleben
- **Benötigte Zeit:** Je nach Gruppe zwischen 20 und 45 Minuten
- **Zielgruppe:** Ab 8 Jahren
- **Spieler:** 4 bis ca. 30 Mitspieler
- **Aufstellung:** Mit Instrumenten im Kreis oder in zwei bis vier Stuhlreihen (z. B. im Bus) sitzen, am besten in großem Raum mit trockener Akustik (nicht zu laut)
- **Instrumente:** Gitarre oder Klavier für Liedbegleitung; für jeden Spieler eine Trommel oder anderes Perkussionsinstrument



Spielbeschreibung

Lied „Rhythmusbus“

Text und Musik: Matthias Berghoff, Rolf Grillo
© Helbling

A

Dm Am7 Dm Am7

Wir spie - len hier auf der Trom - mel - sern Rhyth - mus.

Dm Am7 Dm Am7

Wir sa - gen dir: Komm, steig ein in un - sern Rhyth - mus - bus!

B

Dm Gm7

Ro - bin, Le - a, Ben - ja - min, Ke - ke, Kon - stan - tin,

Dm Am7 Dm

Ai - she und No - ah, spie - len auf der Trom - mel! Kath - rin, Has - san, Fri - do - lin,

Gm7 Dm Am7

Le - on, Sa - rah, A - busch - mu - sa, Lou - is und Sa - li - na spie - len auf der Trom - mel!

C

F Gm F Gm C

Dum tscha - ka dum! Dum tscha - ka dum, tscha - ka dum!

Dm

Oh!

BOHNERN UND

x

= klatschen



Liedeinführung

- Der Spielleiter singt Teil A des Liedes mit Gitarren- oder Klavierbegleitung mehrfach vor, die Gruppe singt nach und nach mit. Das Klatschen in Takt 4 soll exakt und kraftvoll ausgeführt werden.
- Vorbereitung von Teil B: Jeder Mitspieler nennt seinen Namen, indem er dessen einzelne Silben rhythmisiert vorspricht und dabei den Rhythmus durch Klatschen oder Patschen auf dem Tisch bzw. den Oberschenkeln verstärkt. Die Gruppe wiederholt den Namen zusammen mit der perkussiven Gestaltung.
- Der Spielleiter schreibt die Namen der Mitspieler an die Tafel oder an ein Flipchart und notiert dazu den gespielten Rhythmus (in Vierteln und Achteln).

Beispiele:



- Dann werden die Namen der Mitspieler, die an der Tafel stehen, in das Lied eingebaut – anstelle der Beispielnamen. Im Notat wird die Melodie ggf. anders rhythmisiert. Die Reihenfolge, in denen die Namen der Mitspieler gesungen werden sollen, wird durch Pfeile vor den Namen an der Tafel festgelegt.

> Tipp

Es ist eine gute Vorbereitung, wenn der Spielleiter die Namen der Mitspieler mit jeder vorher kennt und sie schon einmal in eine Reihenfolge bringen kann, die weitgehend mit dem Melodierhythmus übereinstimmt (bzw. leicht an diesen angepasst werden kann).

Ein anderer Vorteil ist, die Beispielnamen in Notat durch jedes zunächst durch Silben zu ersetzen (z. B. „du-ba“, „da-ga“, „dam“, „dak“), sodass die Gruppe Melodie und Rhythmus leichter „im Ohr bekommt“. Anschließend können die Mitspieler selbst ihre Namen an den rhythmisch gegebenen Stellen unterbringen.

- Die Spieler stellen sich in der gefundenen Reihenfolge in Kreisform auf und Liedteil B wird geübt. Wenn es für den Melodieabschnitt zu viele Spieler/innen sind, wird Teil B mehrfach gesungen; sind es zu wenige Namen, werden diese wiederholt oder improvisierte Silben als rhythmische Platzhalter eingefügt.
- Nachdem Teil C erlernt ist, können alle drei Liedteile zusammengefügt werden.

Begleitung mit Bodypercussion

- Um größere Dynamik zu erzeugen, kann auf Zählzeit 1 und 3 auf die Oberschenkel gepatscht und auf Zählzeit 2 und 4 in die Hände geklatscht werden.¹⁸ Dazu wird das Lied gesungen. Aufgepasst: In Takt 4, 18 und 20 wird der im Notat verzeichnete Klatschrhythmus gespielt!



Trommelimprovisation

- Die Spieler suchen sich Trommeln und Perkussionsinstrumente aus und setzen bzw. stellen sich damit im Kreis auf. Der Spielleiter zählt ein (Grundlage ist das Tempo des Liedes), die Spieler improvisieren im angegebenen Metrum. Auf Zeichen des Spielleiters hören sie gemeinsam wieder auf. Das Starten, Spielen und Stoppen kann einige Male wiederholt werden, bis jeder sein eigenes Rhythmuspattern gefunden hat.
- Nun wird Liedteil A gesungen, und wer möchte (und es schafft!), trommelt dazu sein Rhythmuspattern. Die Spielregel lautet: Nur wer singt, darf auch trommeln!
- Teil B wird ohne Trommelbegleitung gesungen (evtl. mit instrumentaler Begleitung Einzelner), sodass die Namen der Mitspieler deutlich hören sind.
- Die Klatschrhythmen in Teil B können nun unisono auf den Instrumenten gespielt. Nach dem Glissando und den gemeinsamen Rhythmus im letzten Takt setzen alle Teilnehmer auf der neuen Zählzeit 1 wieder mit ihren eigenen Rhythmen ein und spielen – im gemeinsamen Metrum – einen freien Improvisationstakt.
- Wenn der Spielleiter oder ein Mitspieler (am besten der spätere Ausfahrer) laut den Call „Hört, wie wir spielen, hört, wie wir singen!“ in die Rhythmusimprovisation hineinruft – alternativ kann er laut zählen – und ein oder vier Beats auf einer Sambapfeife spielt, beginnt das Lied von vorn.
- Statt der Trommelimprovisation kann auch eine durchgehende Trommelbegleitung gespielt werden (siehe S. 65), oder der Rhythmus „Tschakadu“ (S. 37).





Szenische Ideen

Fahrt mit dem Rhythmusbus

- Stühle oder Kisten werden wie Sitze in einem Bus positioniert – mit einem Mittelgang und rechts und links davon ein oder zwei Sitzplätzen. Einer spielt den Busfahrer (z. B. mit einer Conga, die gleichzeitig auch das Lenkrad symbolisiert).



Aus dieser Anordnung können noch manche Spielideen entwickelt werden, die musikalisch inszeniert werden, z. B.:

- Die Spieler nehmen mit ihren Instrumenten auf den Sitzen Platz. Der Busfahrer (alle Fahrgäste werden dabei etwas nach hinten in ihre Sitze gedrückt; alle beginnen zu spielen).



- Ab und zu gibt es Stopp-Haltestellen, deren Namen der Busfahrer ausrufen kann; beim Abbremsen wird der Conga-Spieler von den Fahrgästen leicht nach vorne geworfen – durch ein Rhythmusmuster kommen zum Beispiel weitere Leute mit ihren Instrumenten an. Neben den Fahrer, zeigen evtl. ihre Instrumente vor. Sitzen alle an ihren Plätzen, beginnt der Busfahrer wieder zu trommeln, alle bremsen mit und die Fahrt geht weiter.

• Der Solist legt zum Groove der anderen ein Trommel-Solo (am besten auf einer Djembé), spielt anschließend einen Break (z. B. den auf S. 65 notierten), danach singen alle das Lied. Schön ist, wenn ein Kind Gitarre spielen und das Lied begleiten kann (wie auf der DVD zu sehen, vgl. 15).



- Beschleunigt der Bus das Tempo, werden auch die Rhythmen schneller, z. B. indem der Solist das Tempo anzieht und alle mitgehen. Nach dem Break muss dann auch das Lied in entsprechendem Tempo gesungen werden!





- Fährt der Bus besonders kurvige Strecken, werden die Fahrgäste leicht nach links oder rechts gedrückt, z. B. verbunden mit einem Trommelwirbel (vgl. 🎪 15).



- Eine Fahrkartenkontrolle kann fernermaßen aussehen: Der Schaffner spielt den Rhythmus vor – ein oder mehrere Fahrgäste müssen ihn richtig nachspielen. Wenn es nicht gelingt, haben sie damit einen gültigen Wahrscheinlichkeit, wenn nicht, müssen sie wieder steigen.

- An verschiedenen Haltestellen verlassen nach und nach einzelne Fahrgäste den Bus, bis an der Endhaltestelle alle Fahrgäste ausgesagt!

Erweiterungen und Variationen

a) Wenn im Rhythmusbus ausschließlich Instrumente mitfahren, die auch mobil gespielt werden können (Rasseln, Glocken, Rahmentrommeln, Trommeln zum Umhängen), können sich die Spieler im Fahr- und Spielraum bewegen. Durch die zusätzliche Komponente entstehen neue Gestaltungsmöglichkeiten.

b) In einer Aufführung kann der Rhythmusbus durch Klatschen, Singen oder Stampfen zum Fahren bringen oder seine Tour mit anderen Geräuschen akustisch begleiten.

c) Eine weitere Gestaltungsidee besteht darin, die Gruppe in Musiker und Darsteller aufzuteilen. Die Darsteller sitzen im Bus und spielen die

Instrumente, die Musiker sitzen außerhalb und untermalen die Szenen mit passender Musik. Der Bus kann von einer Spielszene in die andere fahren und dabei auch Ländergrenzen passieren. An verschiedenen Orten steigen die Darsteller aus und erleben neue Abenteuer: Sie singen Lieder aus dem entsprechenden Land, lernen Tänze und Rhythmen aus anderen Erdteilen, hören sich ein landestypisches Konzert an etc. Dann steigen sie wieder in den Bus und fahren in ein neues Land. So können unterschiedliche Spielsituationen miteinander verbunden und Szenenwechsel interessant gestaltet werden. Daraus kann sich ein Minimusical entwickeln, in dem der Bus (und das Lied „Rhythmusbus“) das zentrale, verbindende Element ist.

SAMPLE PAGE

helbling.com



3. RHYTHMUS- SPIELE MIT

MATERIALIEN

SAMPLE PAGE

helbling.com





Rhythmusspiele mit unterschiedlichen Materialien wie z. B. Becher, Steine, Kastanien, Holzstäbe oder Bälle sind überall zu finden; alltägliche Gegenstände als Materialien fordern dazu heraus, sich mit ihnen zu beschäftigen, sie regen zum Spielen und Experimentieren an. Daraus können sich dann weitere Spielformen entwickeln.

Ein sehr beliebtes Spiel ist das Weitergeben: Bei den Indianern gibt es die Tradition, dass Steine in einer bestimmten, rhythmischen, interessanten Art im Kreis weitergegeben werden und dazu gesungen wird (vgl. „Wajaja Spielsteine“, S. 104 ff., oder „Ungala“, S. 99 ff.). In Ghana findet sich ein ähnliches Spiel, bei dem eine Kugel durch den Kreis wandert („Molé Awi“). Auch in Deutschland gibt es ein Spiel-Weitergeben mit dem Titel „Hallo du, nimm den Stein mit dir“ (vgl. S. 103). Dieselbe Melodie und Spielidee ist auch in China bekannt, dort wird jedoch eine Kartoffel weitergegeben („Pass the Potato“).

Alltagsgegenstände laden durch ihre Form und ihren Klang zum Spielen ein. Zeitungen und Plastiktüten rascheln, Mülleimer und Kartons geben einen tiefen Bass, mit Küchenutensilien kann man scheppern, kratzen oder wie auf einem Becken spielen, wenn man dazu einen Schneebesen nimmt. Es kommt immer darauf an, wie differenziert die Materialien bespielt werden und wie das Zusammenspiel organisiert und arrangiert wird.

> Tipp

Für alle vorgestellten Spielideen gilt: Ist das Prinzip des Spiels erkannt, kann mit dem Material kreativ weiterexperimentiert werden; auch die Mitspieler können und sollen ermutigt werden, sich neue Variationen auszudenken und individuelle Formen und Regeln zu entwickeln.





19–26



12–14

13. Becherspiele

Herkunft: International
Material: Plastikbecher



Hintergrund

Die „Becherspiele“ wurden von den Performances der Gruppe „Stomp“ aus England inspiriert. „Stomp“ feiert seit Mitte der 1990er Jahre Welterfolge mit tänzerisch-rhythmisch-musikalischen Shows, bei denen Alltagsgegenstände wie Besen, Mülleimer, Plastikbecher etc. als Rhythmusinstrumente verwendet werden. Das Musizieren auf Alltagsinstrumenten hat eine lange Tradition: Überall, wo sich Menschen keine Instrumente leisten konnten oder keine vorhanden waren, wurde kreativ mit unterschiedlichen Gegenständen experimentiert und darauf neue Instrumente wie z. B. die Steeldrum und die Cajon haben sich auf diesem Weg entwickelt.

Plastikbecher sind ein hervorragendes Spielmaterial: Sie können unterschiedliche Klänge entlocken, die sie außen robust und laden zum Spielen und Klang erzeugen.

Plastikbecher sind günstig in der Anschaffung und gut zu transportieren. Die dargestellten Spielprinzipien und -variationen können für unterschiedlichste Zielgruppen und Anlässe vom Kindergarten bis zu Events mit mehreren hundert Personen erfolgreich eingesetzt werden und sollen dazu anregen, selbst eigene Becherspiele zu erfinden.



Bechern basics



INFOS ZU DEN ÜBUNGEN

- **Darum geht's:** Vor- und Mitmachen; Klanggestaltung mit Bechern; rhythmische Begleitung von Liedern
- **Ziele:** Wahrnehmung für unterschiedliche Rhythmen; Geschicklichkeit und Koordination schulen; gleichzeitiges Singen und Spielen bzw. Bewegen üben
- **Dauer/Zeit:** Je nach Gruppe 10 bis 30 Minuten
- **Altersgruppe:** Ab 5 Jahren
- **Anzahl Spieler:** 2 bis 500 Mitspieler
- **Ausstattung:** Im Stehen
- **Material:** Für jeden Spieler zwei Plastikbecher oder Dosen
- **Instrumente:** Optional Gitarre oder Klavier zur Liedbegleitung

Vor- und Mitmachen: Freie Becheraktion

- Die Spieler stehen so, dass jeder den Spielleiter gut sehen kann, z. B. im Kreis oder in einer Reihe über. Jeder hat zwei Becher in der Hand. Es geht darum, unterschiedliche Klangqualitäten zu entdecken, zu beschreiben und zu imitieren.

dabei sollen freie klangliche Variationen ohne ein Metrum gefunden werden. Der Spielleiter beginnt entsprechend mit den Bechern zu spielen, die Gruppe ahmt die Klänge nach.

Becheraktionen



①

Die Becher mit den Öffnungen aneinander-



②

Die Öffnungen gegeneinanderklopfen.



③

Die Ränder oder Seiten gegeneinanderklopfen.



④

Die Böden gegeneinanderklopfen oder -reiben.



- Man kann mit den Bechern auch auf dem Körper spielen, z. B. auf den Hosenbeinen entlang schaben, oder es können kleine pantomimische Aktionen eingeflochten werden, wie die Becher an die Ohren halten und in sie hineinhören, die Becher auf dem Kopf balancieren, in einen Becher hineinsprechen etc.
- Anschließend probiert jeder Mitspieler eigene Klangkombinationen aus. Nach einer kurzen Experimentierphase können einige Spieler ihre Variationen vorstellen und die Gruppe macht sie nach.
- Je nach Zielgruppe und Zeitvolumen kann es auch von Vorteil sein, wenn zuerst die Experimentierphase erfolgt, die Spieler also zunächst selbständig Klänge und Töne entdecken, bevor der Spielleiter weitere Spielmöglichkeiten vorstellt.

Klanggeschichten mit Bechern

- Mit Kindergruppen ist es besonders schön, Geschichten zu erfinden und mit den zuvor erforschten Geräuschen und Klängen der Becher zu unterstützen und zu begleiten. Beispiel: Das Galoppieren der Becheröffnungen lässt die Assoziation von einem fahrenden Zug entstehen. Die Reiben der Becher gegeneinander klopft erinnert an ein galoppierendes Pferd. Und so wird eine Geschichte: Ein Zug fährt durch die Landschaft, ein großer Stein auf den Schienen stoppt den Weg, der Zug bleibt stehen, müssen die Pferde umsteigen... Auf diese Weise lassen sich spannende Geschichten erfinden und weiterspinnen, die man auch bekannte Versionen erzählen kann.
- Die Spieler können sich selbst Geschichten ausdenken und sie mit Becherklängen vertonen. Teilt man die Gruppe in Kleingruppen auf, sind im Anschluss verschiedene Beispiele zu hören.

Vor- und Nachmachen Rhythmische Patterns

- Der nächste Schritt besteht darin, von den metrisch ungebundenen Klängen zu rhythmischen Patterns zu gelangen. Das Prinzip des Vor- und Nachmachens eignet sich auch für abwechslungsreiche Übungs- und Spielmöglichkeiten: Ein Pattern wird von einem Spieler in der Gruppe wiederholt es im Anschluss.

Stufe 1: Die Spieler dürfen nur leichte eintaktige Motive mit höchstens zwei unterschiedlichen Notenwerten und ohne Offbeats und Punktierungen verwenden. Zudem sollten innerhalb eines Patterns die Becherklänge gleich bleiben, z. B. nur Becherseiten oder nur Becherseiten gegeneinanderschlagen.

Wichtig: Die Motive sollen zu Beginn ganz einfach gehalten werden, damit die Gruppe sie leicht erfassen und spätestens beim zweiten Mal entspannt und fehlerfrei nachspielen kann. Ziel ist, dass sich zwischen dem Vor- und Nachspielen ein durchlaufender Puls etabliert und dieses Timing auch bei wechselnden Vorspielern durchgehalten wird.

Beispiele:

SOUND

= frei wählbarer Klang



4. SPORTLICHE UND TÄNZERISCHE SPIELE

SAMPLE PAGE

helbling.com



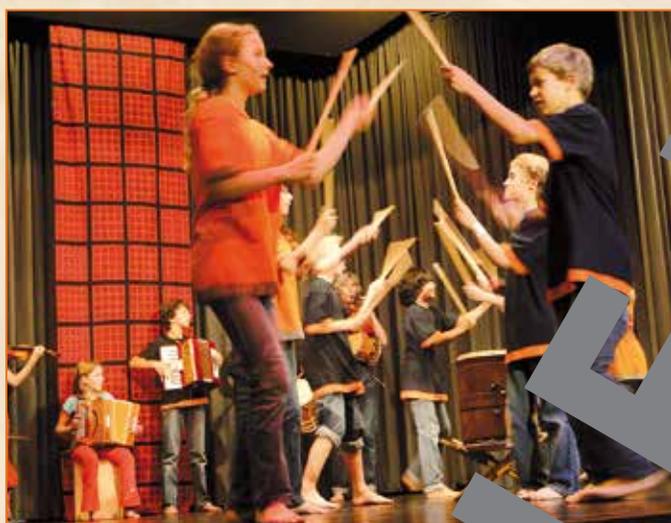


Sportliche und tänzerische Rhythmusspiele richten sich an Menschen, die Freude an körperlicher Bewegung haben, sich gern austoben und sich im Wettkampf mit anderen messen wollen. Die folgenden Spiele verwenden verschiedene Materialien: Bambusstangen, Stöcke und Spielbälle. Zu den Spielen gibt es vielfältige Möglichkeiten der Musikbegleitung auf einem variablen Trommel- und Percussionsinstrumentarium wie auch Melodie- und Harmonieinstrumenten, durch die die Spieler unterstützt und motiviert werden. In einer Gruppe musiziert, die anderen zuhört; während des Spielens sind Wechsel von der einen Gruppe zur anderen möglich. Die Musiksteher sitzen im Kreis oder Halbkreis um die Spieler und reagieren auf die Aktionen der Tänzer, die Tänzer wiederum nehmen die Musik in ihre Bewegung auf. So entsteht eine lebendige Interaktion von Musik und Bewegung. Solche Spielformen sind überall auf der Welt zu finden.



17. Ball de Bastons

Herkunft: Katalonien
Material: Rattanstöcke



Hintergrund

„Ball de Bastons“ ist einer der ältesten Volkstänze Kataloniens. Die erste schriftliche Erwähnung ist anlässlich der Hochzeit von Joan I. und Margareta von Anjou aus dem Jahr 1151 zu finden. Der Name symbolisiert den Kampf zwischen zwei Gruppen und geht auf Schwerttänze aus dem Mittelalter zurück. Ähnliche Stockkampftänze gibt es in Portugal, Spanien, England und Schottland.

Durch den Klappern der Stöcke („bastons“ – die gegeneinander und auf den Boden geschlagen werden, entsteht eine rhythmische Komponente. In seiner Heimat wird der Tanz von einem Orchester mit traditionellen Instrumentarium begleitet: „gralles“ (Flöten mit Doppelrohrblatt), „tabal“ oder „tambor“ (kleine Trommel), „flabiol“ (kleine Einhandflöte mit drei Löchern), „sac de gemecs“ (Dudelsack), dazu können weitere Instrumente wie Geige, Akkordeon und diverse andere Flöten

INFOS ZUM SPIEL

- **Darum geht's:** Mit zwei Stöcken Rhythmen spielen und durch Feiern im Raum bilden; fördert Kontakt, Interaktion und Koordination; eignet sich gut für eine Präsentation der Gruppe in Zusammenarbeit mit einem Live-Orchester; mehrstimmiges Musikstück; gute Integrationsmöglichkeiten für verschiedene Generationen
- **Ziele:** Bewegungsrepertoire erweitern; rhythmische Sicherheit erlangen; komplexe Choreografie erlernen; Musiker und Tänzer zusammenbringen, Fördern von Gemeinschaft
- **Benötigte Zeit:** 30–60 Minuten, je nach Choreografie auch länger
- **Zielgruppe:** Ab 8 Jahren
- **Spieler:** (oder 16) Tänzer (Grundformen auch mit 4 Tänzern möglich), mindestens vier Musiker (sehr gut auch größeres Orchester möglich)
- **Aufstellung:** In der Gasse, im Kreis, als Promenade mit viel Platz zum Bewegen
- **Material:** Für jeden Tänzer zwei ca. 50 cm lange Stöcke (Herstellung siehe S. 167)
- **Instrumente:** Gemischtes Ensemble: Blas- und Streichinstrumente, alternativ Kazoos; Gitarre, Akkordeon; Trommeln und Perkussionsinstrumente; alternativ Musik vom Tonträger (🎧 21).

kommen. Zum „Ball de Bastons“ sind unterschiedliche Melodien überliefert, manchmal mit Text, manchmal ohne, teils von namentlich bekannten Komponisten, teils sind es Volkslieder.

Der Folkorettanz „Ball de Bastons“ wird in Katalonien von Generation zu Generation weitergegeben und ist bis heute lebendig geblieben. Er wird von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen getanz. Viele Städte in Katalonien veranstalten ihren eigenen „Ball de Bastons“¹.

Spielbeschreibung

Schlagmuster und Grundschrift

- Jeder Spieler erhält zwei Stöcke; je zwei Spieler stehen sich mit Blickkontakt gegenüber, die Füße hüftbreit auseinander, die Fußspitzen leicht nach außen geöffnet. Die Spieler sollen einen guten und bewussten Bodenkontakt mit den Füßen haben.
- Zunächst wird nur das Schlagmuster im Stehen geübt. Der Tanz steht im 4/4-Takt, das Schlagen der Stöcke beginnt auftaktig mit der vierten Zählzeit.

- Im nächsten Schritt kommt der Grundschrift hinzu, zunächst im festen Platz. Mit dieser einfachen Schrittfolge rechter und linker Fuß abwechselnd können sich später auch durch den Raum bewegen.

Tipp: Es ist wichtig, den Kontakt mit den Stöcken vorzubereiten, um zu starkes Schlagen zu vermeiden und Verletzungen zu vermeiden. Dazu sind die Vorübungen von „Maculelé“ (siehe S. 171) übernommen werden.

Schlagmuster mit Grundschrift



Zählzeit 4: Schritt links am Platz, gleichzeitig beide Stöcke mit gebeugtem Oberkörper auf den Boden schlagen.



Zählzeit 2: Schritt mit links, gleichzeitig den rechten Stock diagonal mit dem rechten Stock des Partners zusammenschlagen.



Zählzeit 1: Schritt mit rechts, dabei den Oberkörper aufrichten und die eigenen Stöcke auf den Boden schlagen (rechts mit dem rechten, links mit dem linken).



Zählzeit 3: Schritt mit rechts, gleichzeitig den linken Stock diagonal mit dem linken Stock des Partners zusammenschlagen.

Schlagfolge und Grundschrift werden bei allen Tanzfiguren beibehalten.

Experimentieren

- Musik wird eingespielt (z. B. CD 21). Die Tänzer bewegen sich dazu zunächst mit dem erlernten Schritt und Schlagmuster durch den Raum, sie experimentieren mit Umrichtungen, Drehungen und Dynamikwechseln ab und zu den Partner. Es sollte genug Zeit gegeben werden, dass die Tänzer in der Bewegung Sicherheit erlangen und die Bezogenheit von Schlagmuster und Musik verstehen lernen.

- Dann denkt sich jedes Paar eine eigene Schritt- und Schlagfolge aus (ca. 5 Minuten Übungszeit), die den anderen anschließend vorgestellt wird.
- Der Spielleiter verknüpft einige interessante Ideen der Präsentationen zu einer Bewegungsabfolge, die alle erlernen. So entsteht schon eine erste Choreografie.



Tanzfiguren

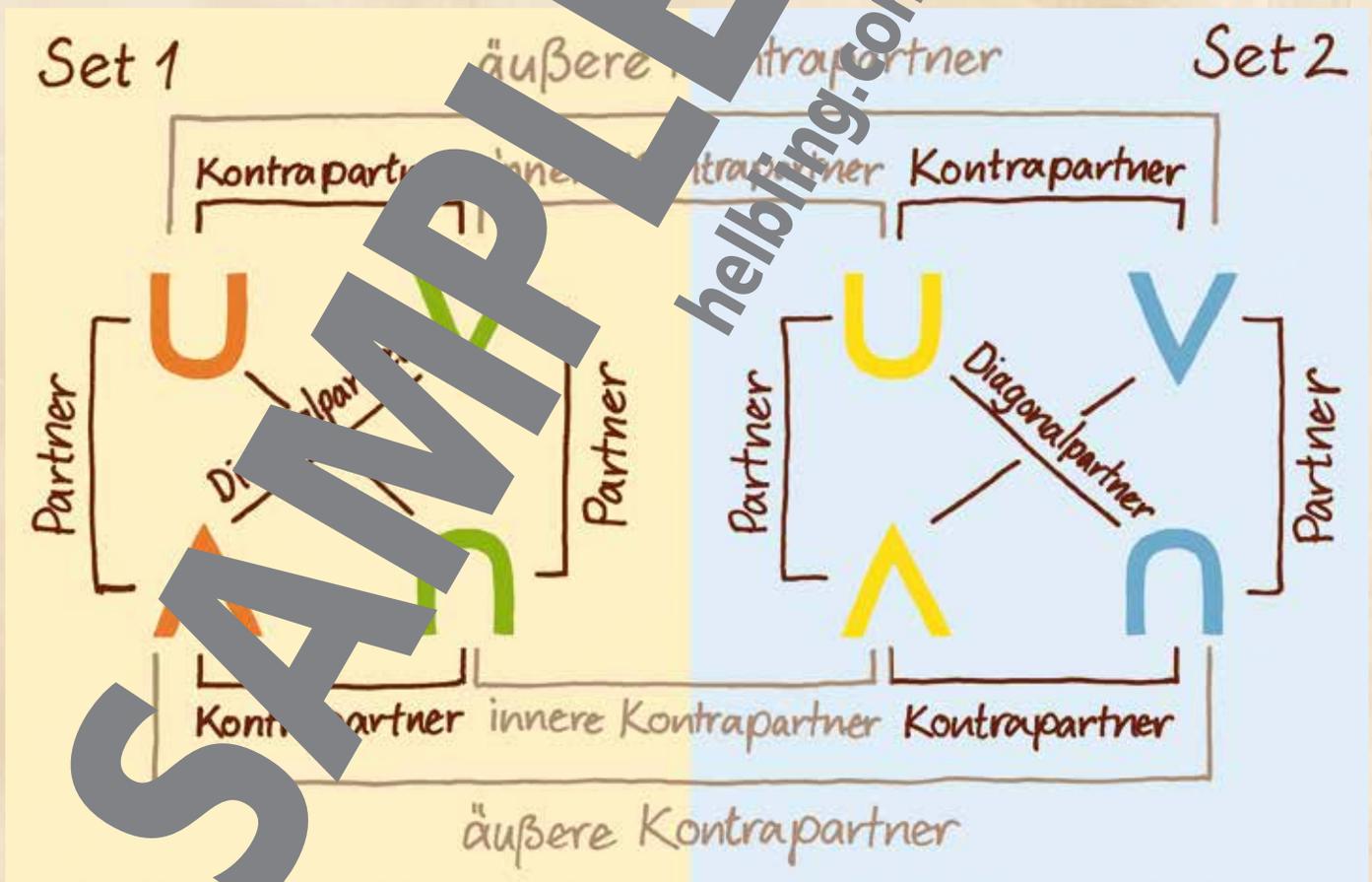
Im traditionellen „Ball de Bastons“ gibt es viele verschiedene Tanzfiguren, die zu einer Gesamtchoreografie kombiniert werden. Hier werden acht Figuren vorgestellt, die für vier Tanzpaare konzipiert sind. Ein Ablaufvorschlag fügt die Figuren zu einer exemplarischen Choreografie zusammen (siehe S. 134). Am leichtesten ist der Tanz mit Hilfe des Videos zu erlernen (vgl. 🎥 31).

Wenn es in der Gruppe möglich ist, besteht ein Tanzpaar aus einer „Dame“ und einem „Herrn“. In den Grafiken ist **Π** (Rock) das Symbol für die Dame, **Λ** (Hose) das Symbol für den Herrn. Die geschlossene Seite des Symbols gibt an, wohin die Front (das Gesicht) der Tänzer zeigt. Um die zusammengehörigen

Partner schrittweise zu erlernen, geben sie in der Tanzbeschreibung jeweils die gleiche Farbe:

U V U U
 Λ Π U U

Die Grundaufstellung des Tanzes ist die **Gasse**. Eine Gasse besteht aus zwei Reihen, in denen sich in die gleiche Richtung die vier Tanzpaare gegenüberstehen. Viele Figuren werden in **Set** getanz, das ist eine Einheit aus zwei Paaren. In einem Set werden die sich gegenüberstehenden Tänzer als **Partner**, die nebeneinanderstehenden Tänzer als **Kontrapartner** und die sich diagonal gegenüberstehenden Tänzer als **Diagonalpartner** bezeichnet.



Weitere Kontrapartner (innere und äußere, siehe Grafik) gibt es, wenn beide Sets miteinander spielen.



Figur 1: Grundschrift mit Partner

Takt 1–4: Grundschrift, dabei Schlagmuster mit dem Partner

Figur 2: Wechsel Partner / Kontrapartner

Takt 1: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Partner

Takt 2: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Kontrapartner

Takt 3 und 4: Wiederholung Takt 1 und 2

Figur 3: Kleiner Kreis

Wie in Figur 2 wird das Schlagmuster abwechselnd mit Partner und Kontrapartner ausgeführt, doch bewegt sich jedes Set dabei im Kreis gegen den Uhrzeigersinn, das heißt, die Grundaufstellung der Gasse wird verlassen. Die Figur geht über 8 Takte nach vier Takten ist der Platz des Diagonalpartners erreicht, nach 8 Takten sind alle wieder auf ihrem Ausgangsplatz in der Gasse angekommen.



Figur 4: Solo-Übung mit Wechsel von Partner / Kontrapartner

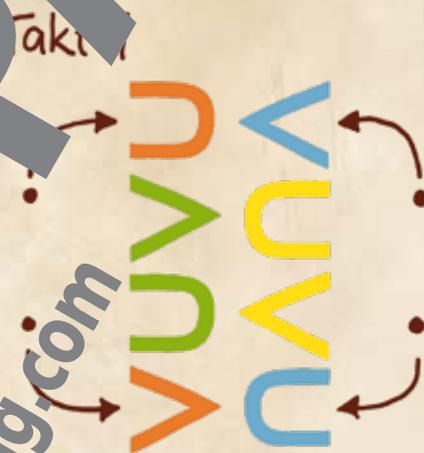
Takt 1: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Partner. Gleich zu Beginn, auf einem Platz, macht jeder direkt nach dem Schlag auf den Boden eine ganze Drehung rechts um die eigene Achse.

Takt 2: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Partner

Takt 3: Wiederholung Takt 1 und 2
Takt 4: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Kontrapartner

Figur 5: Äußere Stern

Bei dieser Figur wird im ersten und dritten Takt die ursprüngliche Gasse verlassen und eine neue gebildet. Im zweiten Takt kehren die Tänzer jeweils zu ihrer Ausgangsaufstellung zurück.



Innere Kontrapartner (grüne und gelbe Paare):

Takt 1: Grundschrift am Platz und Schlagmuster mit dem inneren Kontrapartner

Takt 2: Grundschrift am Platz und Schlagmuster mit dem Partner

Takt 3 und 4: Wiederholung Takt 1 und 2

Äußere Kontrapartner (blaue und rote Paare):

Takt 1: Die äußeren Kontrapartner gehen im Grundschrift einen längeren Weg aufeinander zu (außen herum), dabei Schlagmuster

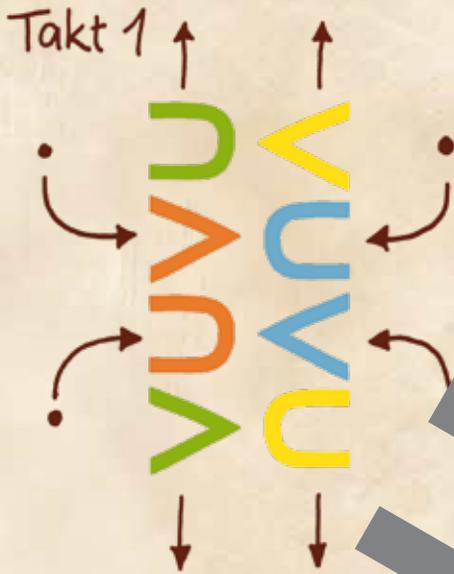
Takt 2: Im Grundschrift auf den Platz zurückkehren und Schlagmuster mit dem Partner

Takt 3 und 4: Wiederholung Takt 1 und 2



Figur 6: Innerer Stern

Wie beim Äußeren Stern gehen auch hier die äußeren Kontrapartner in Takt 1 aufeinander zu, diesmal jedoch innen herum, sie treffen in der Lücke zusammen, die durch die Seitwärtsbewegung der inneren Paare entsteht.



Innere Kontrapartner (grüne und gelbe Paare):

Takt 1: Grundschrift und Schlagmuster mit dem inneren Kontrapartner, dabei seitlich ausweichen, sodass eine Lücke entsteht, in die sich die äußeren Kontrapartner begehen können.

Takt 2: Mit dem Grundschrift wieder auf den Ausgangsplatz zurückkehren, dabei Schlagmuster mit dem Partner

Takt 3–4: Wiederholung Takt 1 und 2

Äußere Kontrapartner (blaue und rote Paare):

Takt 1: Mit dem Grundschrift innen herum auf die äußeren Kontrapartner zugehen, dabei Schlagmuster

Takt 2: Grundschrift am Platz, dabei Schlagmuster mit dem Partner

Takt 3–4: Wiederholung Takt 1 und 2

Figur 7: Tunnel

Takt 1: Grundschrift und Schlagmuster mit dem Diagonalpartner, wobei die äußere Diagonale die Schläge mit den gebeugten Knien, d.h. die äußere Diagonale, die anderen Diagonale entsprechend oben auf Brust- oder Kopfhöhe

Takt 2: Grundschrift und Schlagmuster, jedoch mit vertauschten Partnern (oben/unten)

Takt 3 und 4: Wiederholung Takt 1 und 2. Sehr schön ist auch diese Figur auch, wenn sich die Sets wie beim Kleinen Kreis (Figur 3) gegen den Uhrzeigersinn bewegen; nach acht Takten (zwei Durchläufen) ist jeder wieder auf seinem Platz.

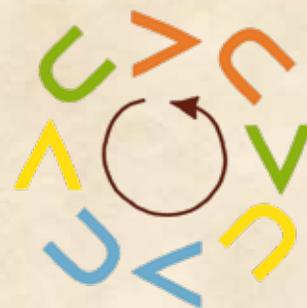
8. Figur: Großer Kreis

Die Masse wird zum Kreis geöffnet. Mit dem Grundschrift bewegt sich der Kreis in Tanzrichtung (d.h. gegen den Uhrzeigersinn), dabei wird der Stock abwechselnd mit dem vorangehenden und dem nachfolgenden Partner geschlagen. Also muss jeder mal vorwärts, mal rückwärts gehen.

Takt 1:

Grundschrift und Schlagmuster:

Die vorher außen stehenden Paare (äußere Kontrapartner) beginnen das Schlagmuster mit dem eigenen Partner, die inneren Paare beginnen mit den Kontrapartnern.



Takt 2:

Grundschrift und Schlagmuster mit den Tänzern auf der anderen Seite (Drehung um 180 Grad!).

Takt 3 und 4: Wiederholung Takt 1 und 2



5. RHYTHMISCHE

LERNLÄND-

SCHAFTEN

SAMPLE

helbling.com



Mit Hilfe der rhythmischen Lernlandschaften können einerseits die eigenen rhythmischen Fähigkeiten erweitert und vertieft werden, andererseits bieten sie methodische Anregungen für die Leitung von Rhythmusarbeit in Gruppen.

- Die **Basisübungen** enthalten praktische Übungen und kreative Spielideen für Bodypercussion und Stimme. Dadurch werden grundlegende musikalisch-rhythmische Fähigkeiten trainiert, das rhythmische Bewusstsein erweitert und verschiedene Rhythmen erlernt.

- Für das Handtrommelspiel auf Conga, Djonga und Djembé werden **elementare Spieltechniken** vorgestellt. Mit der „Flussübung“ wird das „Hand-to-Hand“-Prinzip spielend geübt; Tipps und Anregungen zum Erfinden eigener Rhythmen bereiten auf das Solieren vor.

Viele Übungen sind als Videosequenzen auf der DVD zu sehen, deren Workshop-Charakter dazu einlädt, die Rhythmen spielend durch Mitmachen zu erlernen. Die Aufnahmen geben ein lebendiges Beispiel der Lieder und Arrangements an. Aufnahmen und Spieltechniken visuell verdeutlichen helfen dabei, die einzelnen Übungs- und Lernschritte leicht nachzuvollziehen.

> Info Rhythmussprache

In vielen Kulturen werden Rhythmen über Sprache vermittelt. So sind Rhythmussilben entstanden, die kurz mit dem spezifischen Klang der Instrumente der jeweiligen Region, den gesungenen Rhythmen und der Sprache des Landes verbunden sind. Z. B. in Indien „Ta“, „Ta-Ka“ (für zwei Pulsationen), „Ta-Ki-Ta“ (für Dreier-Pulsationen) und „Ta-Ka-Di-Mi“ (für Vierer-Pulsationen) oder in der Türkei „Ta-Ma-Ma-Ke“ für Vierer-Pulsationen und „Ta-Ma-Ma-Ke-Ke“ für Dreier-Pulsationen. Silben zu sprechen ist angenehmer und organischer als Taktzeiten oder Pulse zu zählen und hilft, rhythmische Räume besser zu erfassen. In der Rhythmuspädagogik sind auch Rhythmussprüche sehr

beliebt, die geographische Begriffe verwenden, wie „Cu-ba“, „Ma-ri-ka-ma“, oder „Ho-no-ri-ku“. Der Begründer der TaKeTiNa-Rhythmuspädagogik, Gerhard Flatischler, entwickelte in der indischen Rhythmussprache ein System mit drei Silben: „Ta-Ki“, „Ga-Ma-La“ und „Ta-Ke-Ma“. Der Schweizer Körpermusiker und Lehrer Andreas Gerber verknüpft in seiner Brahma-Ta-Bodypercussion systematisch bestimmte Rhythmussilben mit entsprechenden Klanggesten.

Viele Rhythmuslehrer verwenden zudem eigene Rhythmen, Wörter und Sätze, um Rhythmen über Sprache und den Körper zu erlernen, bevor sie auf Instrumente übertragen werden. Welche Rhythmussprache ein Spielleiter aus den beschriebenen Möglichkeiten und Systemen wählt, hängt von der Zielgruppe ab, mit der er arbeitet, sowie von den eigenen Vorlieben für Sprache, Silben oder Bilder. Mut zum Experimentieren ist immer gut!

Der Vorteil aller Systeme ist: Die Sprache hilft, die Rhythmen zu begreifen und sie zu memorieren; mit Bodypercussion kann man zudem überall lernen und üben, braucht kein Instrument und kann Form, Tempo, Akzentuierungen und Spieltechnik mit den Händen auf dem eigenen Körper trainieren. So kommen die Rhythmen in Fluss und sind anschließend leicht auf Instrumente zu übertragen. Diese Arbeitsweise ist im Übungsprozess auch akustisch entlastend für Lehrer und Schüler: Sie mildert, in Anlehnung an Wilhelm Buschs Zitat „Musik wird störend oft empfunden, weil sie mit Geräusch verbunden“, die erste Lernphase ab.

Die Hilfstexte in diesem Buch orientieren sich an den Tonhöhen und dem Klang der Instrumente oder an den Akzenten der jeweiligen Rhythmen. Für längere Rhythmusfiguren haben sich ganze Sätze bewährt, die oft über Jahre in Erinnerung bleiben (z. B. „Wo ist die Sahne?“ oder „Gib mir Butter!“).



Basisübungen

Der Beat (Downbeat)

Beat-Übungen im geraden Metrum

Der Beat (auch Downbeat, Metrum, Grundschlag oder Grundpuls genannt) ist die Basis eines jeden Rhythmus. Er ist vergleichbar mit dem Fundament eines Hauses. Bevor dieses nicht stabil ist, macht es keinen Sinn, Mauern und Etagen einzuziehen, Türen und Fenster einzubauen – das Haus würde zusammenstürzen. Ähnlich ist es mit dem Beat: Ohne einen stabilen Beat können keine rhythmischen Variationen und Überlagerungen, keine Arrangements, Breaks, Lieder, Tänze und Spiele zusammengebastelt werden. Alle Spieler müssen den Grundpuls wie selbstverständlich verinnerlichen, erst dann kann am „Rhythmusspielhaus“ weitergebaut werden. Deshalb ist es wichtig, über Körperübungen mit Schreien, Klatschen und Stimme ein Bewusstsein für den eigenen Rhythmus, seine Stabilität und Schwere zu entwickeln und darauf zu achten, dass alle ihn spüren können.

Der Beat im Gehen

- Der Spielleiter spielt einen 1-taktigen 4/4-Begleitrhythmus auf der Trommel, zu dessen Grundpuls sich die Gruppe frei durch den Raum bewegt (Achtung: nicht im Kreis laufen, sondern gerade gehen – nutzen!).
- Der Spielleiter spielt immer mit, sodass die Spieler ihre eigenen Schritte besser wahrnehmen können. Hin und wieder hören sie auch zu spielen und die Spieler gehen – um die Beatwahrnehmung des Metrums! – eigenständig weiter zu lernen sie den Grundpuls innerlich zu etablieren und zu stabilisieren.
- Der Spielleiter variiert das Trommeltempo und die Spielweise, die Spieler folgen den Veränderungen und gleichen ihre Schritte entsprechend an – schnell, langsam, schwer, leicht, tänzerisch, gemessen, beschwingt.

Für den Beginn des Übeprozesses sind 4/4-Rhythmen zu empfehlen, da sie, über einen längeren Zeitraum gespielt, tendenziell ein stabiles Gehen bewirken und die Mitspieler leicht in ein gemeinsames Metrum bringen. Wenn es Ihnen ebenfalls kann der Spielleiter anfangs auch nur die Beats spielen, damit sich alle schnell zurechtfinden. Anschließend wechselt er dann in einen groovigen Rhythmus; dieser sollte klar und einfach sein, um der Gruppe Sicherheit und Orientierung zu geben.

- Nach einem Schlussbreak stoppen die Spieler auf der neuen Zählzeit 1 und nehmen eine Halteposition ein (Bild: Säule, Standbild etc.).



Grundschr tte am Platz

Einfacher Grundschrift:

Alle Mitspieler stehen im Kreis und gehen abwechselnd mit dem rechten und linken Fu  am Platz: rechter Fu  auf Z hlzeit 1 und 3, linker Fu  auf Z hlzeit 2 und 4.

Variation 2:

Z hlzeit 1 und 3 liegen auf dem rechten Fu , Z hlzeit 2 und 4 auf dem linken Fu . Links innen, rechts au en, links innen, rechts au en.



Mit einer Anf ngergruppe ist es am leichtesten, den einfachen Grundschrift zu laufen, der sich aus dem Gehen ableitet. Sp ter kann man die beiden Schrittvariationen verwenden, die folgende Vorteile haben: Bei Variation 1 wird, wenn der rechte Fu  nach vorne geht, auch r umlich ein weiteres Bein auf Eins befindet. Bei Variation 2 liegt jede Z hlzeit ihren eigenen Platz im Raum.

Variation 1:

Auf Z hlzeit 1 geht der rechte Fu  einen Schritt nach vorne.



> Info

F r viele Menschen ist es ungew hnlich und anstrengend, eine l ngere Zeit im Grundschrift am Platz zu gehen, deshalb ist es ratsam, sich zwischendurch damit durch den Raum zu bewegen. Das Prinzip des Wechsels f hrt hier zum schnelleren Lernerfolg. Durch die sogenannte „Stimulanzvariation“ werden die zu lernenden Inhalte auf unterschiedliche Arten angeregt und die Spieler k nnen l nger bei der Sache bleiben, ohne dass es anstrengend oder langweilig wird.

Der Grundschrift und beide Variationen k nnen auch mit links beginnen. Hin und wieder den Grundschrift zu variieren, ist eine Herausforderung f r die Koordination. Zu viele Wechsel allerdings verwirren und sollten deshalb vermieden werden.





Übungen mit Sprache und Klatschen

- Alle Spieler gehen gemeinsam eine der Grundschrittvarianten, klatschen dazu und sprechen die Silben „Ta-Ka-Di-Mi“ – pro Schritt ein Klatscher und eine Silbe.
- Dann wandern die Klatschakzente durch alle Zählzeiten: Zunächst wird nur auf „Ta“ geklatscht, einige Takte später wechselt der Klatscher auf „Ka“, dann auf „Di“, schließlich auf „Mi“. Auf den anderen Silben entsteht eine Klatschpause (mitgesprochen werden jedoch immer alle Silben).
- Die Füße laufen weiter, ohne dass Silben dazu gesprochen werden, geklatscht wird auf Zählzeit 1 (das „Ta“). Darüber wird eine freie Sprachebene gelegt: Der Spielleiter stellt einzelnen Mitspielern Fragen, die diese beantworten sollen, ohne dem Rhythmus zu geraten. Oder er signalisiert, dass alle sich mit ihren Nachbarn unterhalten sollen. Dies wird sichtbar, wie weit der Körper die zwei Bewegungsebenen (Schritt auf jeden Beat klatschen auf Zählzeit 1) schon verinnerlicht und automatisiert hat. Nach einer Weile wechselt der Klatscher wieder durch alle Zählzeiten.
- Die Spieler klatschen – zum Beginn in der Grundschrittvariante – auf die Zählzeiten 1 und 3 („Ta“). Der Spielleiter spricht einzelne Worte oder Gedichtzeilen vor, die dann wiederholt werden. Ebenso können kurze Schemata nach dem Prinzip Call & Response einzeln oder gesungen werden.



Verdopplung, Halbierung

Man kann die Silben „Ta-Ka-Di-Mi“ auch verwenden, um rhythmische Verdopplung und Halbierung erfahrbar zu machen:

- Die Spieler stehen im Kreis und gehen im einfachen Grundschritt mit Hilfe von halben Noten auf der Fußbodenlinie. Der Spielleiter kann zunächst die Silbe „Ta“ gesprochen werden.
- Die Spieler sprechen der Spielleiter in doppeltem Tempo (also auf halben Noten) die Silben „Ta-Di“, die Gruppe macht dies in vier- und achtfachen Tempo des Grundschritts. Dies wird mit den Silben „Ta-Ka-Di-Mi“ gesprochen (auf Viertel und Sechzehntel). Wichtig ist, dass die Füße das Grundtempo stabil beibehalten.

The diagram illustrates four levels of rhythmic complexity in 4/4 time:

- Grundpuls Füße:** A single note on the first beat (Ta) and a single note on the third beat (Ta).
- Doppelt:** Notes on the first and second beats (Ta, Di) and notes on the third and fourth beats (Ta, Di).
- vierfach:** Notes on every quarter note: Ta, Ka, Di, Mi, Ta, Ka, Di, Mi.
- achtfach:** Notes on every eighth note: Ta, Ka, Di, Mi, Ta, Ka, Di, Mi, Ta, Ka, Di, Mi, Ta, Ka, Di, Mi.

- Auf Ansage wird zwischen den verschiedenen rhythmischen Ebenen hin und her gewechselt. Dann werden die Ebenen je viermal durchgeklatscht (vgl. 🎬 45).
- Anschließend gehen die Spieler im gemeinsamen Puls des „Halbe-Grundschritts“, der durch Klatschen verstärkt werden kann, durch den Raum und jeder experimentiert für sich (durch Klatschen oder Sprechen) mit den verschiedenen Rhythmusebenen.



ANHANG

Inhalt DVD

Kapitel 1: Bewegungsspiele mit Musik

- 01–04 Beine, Beine**
 - 01 Spielgestaltung
 - 02 Einzelstimme Fasstrommel
 - 03 Einzelstimme Bremstrommel
 - 04 Hip-Hop-Groove
- 05 Epo i tai tai / He pūru taitama**
- 06–07 Kye kye kule**
 - 06 Spielgestaltung
 - 07 Aufbau Rhythmusarrangement
- 08–09 Fa kor akyire**
 - 08 Spielgestaltung
 - 09 Aufbau Rhythmusarrangement
- 10 Reiskekspresse**
- 11–13 Chefwechsel**
 - 11 Bodypercussion
 - 12 Materialperkussion Becher
 - 13 Materialperkussion Kisten
- 14 Hip und Hop**

Kapitel 2: Rhythmische Sing- und Sprechspiele

- 15 Rhythmusbus**
- 16 Musunde hiraite**
- 17 Wo kann die Pause sein?**
- 18 Dumba Dumba**

Kapitel 3: Rhythmusspiele mit Materialien

- 19–26 Becherspiele**
 - 19 Mein Hut, der hat drei Ecken
 - 20 Spielmodell 1: Bum tschi tschi bum
 - 21–23 Spielmodell 2: Tutaka tuta
 - 21 Spielgestaltung
 - 22 Becherrhythmus 2
 - 23 Komplementärrhythmus
 - 24–25 Bechern special 1: Hymne
 - 24 Spielgestaltung Hymne
 - 25 Becherrhythmus Hymne
 - 26 Bechern special 2: Speed Cup Stacking
- 27 Ungala**
- 28 Navajo Stone Game**
- 29–30 Stampfrohrmusik**
 - 29 Spielmodell 1: Wo tirri so
 - 30 Spielmodell 2: Sambambina

✠ Kapitel 4: Sportliche und tänzerische Spiele

- 31–32 Ball de Bastons**
 - 31 Gesamtchoreografie
 - 32 Trommeltanz
- 33–37 Tinikling**
 - 33 Gesamtchoreografie
 - 34 Schlag- und Sprungmuster 1
 - 35 Schlag- und Sprungmuster 2
 - 36 Wechsel der Schlag- und Sprungmuster
 - 37 Rhythmusarrangement im 12/8-Takt
- 38–39 Singkil**
 - 38 Gesamtchoreografie
 - 39 Schlag- und Schrittmuster
- 40 Schwebendes Seil**
- 41 Spiele, was du siehst!**
- 42–44 Maculelé**
 - 42 Gesamtchoreografie
 - 43 Schrittmuster und Stockschlagen
 - 44 Grundrhythmus Handtrommel

✠ Kapitel 5: Rhythmische Lernlandschaften

- 45–51 Basisübungen**
 - 45 Beat: Verdoppelung, Halbierung
 - 46 Backbeat-Energizer
 - 47 Schlafwandlerschritt
 - 48 Partnerübung: Führen – Folgen
 - 49 Doubletime-Offbeat
 - 50 Clave-Rhythmusfigur
 - 51 Clave und Stimmimprovisation
- 52–53 Spieltechnik auf Handtrommeln**
 - 52 Klänge und Spieltechnik
 - 53 Flussübung

Inhalt Audio-CD

- 01 Beine, Beine** 01:30
- 02 Epo i tai tai / He pūru taitama** 03:44
- 03 Kye kye kule** 02:39
- 04 Fa kor akyire** 03:02
- 05 Rhythmuszauberei** 04:02
- 06 Reiskekspresse** 02:45
- 07 Rhythmusbus** 02:50
- 08 Musunde hiraite** 02:14
- 09 Wo kann die Pause sein?** 01:47
- 10 Dumba Dumba** 02:23
- 11 Dumbala Dumba (Taraf de Haïdouks)** 02:17
- 12 Mein Hut, der hat drei Ecken** 00:49
- 13 Bum tschi tschi bum** 01:35
- 14 Tutaka tuta** 02:30
- 15 Ungala** 02:54
- 16 Navajo Stone Game** 02:02
- 17 Ga Adowa** 02:03
- 18 Wo tirri so** 01:53
- 19 Sambambina** 03:25
- 20 Te Deum** 01:51
- 21 Ball de Bastons** 03:59
- 22 Tinikling (Bayanihan Dance Ensemble)** 02:23
- 23 Singkil** 04:00
- 24 Hang hei ho** 02:54
- 25 Maculelé** 03:59

Copyright Audio-CD

01 T+M: Kofi Onny, Rolf Grillo © Helbling / 02 T+M: Trad. aus Neuseeland / 03 T+M: Trad. aus Ghana / 04 T+M: Trad. aus Ghana / 05 T+M: Rolf Grillo © Helbling / 06 T+M: Trad. aus Japan / 07 T+M: Mathias Berghoff, Rolf Grillo © Helbling / 08 T+M: Trad. aus Japan / 09 T: Rolf Grillo; M: Überliefert / 10 T+M: Trad. der Roma; Bearbeitung: Rolf Grillo / 11 T+M: Trad. der Roma; I: Taraf de Haïdouks; © CramWorld & Crammed Discs / 12 T+M: Trad. aus Deutschland / 13 T+M: Rolf Grillo © Helbling / 14 T+M: Rolf Grillo © Helbling / 15 T+M: Trad. von den Chumash, Kalifornien / 16 T+M: Trad. von den Diné, Nordamerika / 17 T+M: Trad. aus Ghana / 18 T+M: Rolf Grillo © Helbling / 19 T+M: Rolf Grillo © Helbling / 20 M: Marc-Antoine Charpentier; Arr.: Rolf Grillo / 21 Musik: Trad. aus Spanien; Frankreich; Tilman Susato (16. Jh.) / 22 M: Trad. von den Philippinen; I: Bayanihan Dance Ensemble; © Monitor Records / 23 M: Trad. von den Philippinen; Arr.: Rolf Grillo / 24 T+M: Trad. aus Taiwan / 25 T+M: Trad. aus Brasilien

Danksagung

Mein herzlicher Dank gilt allen Menschen, die mich beim Schreiben dieses Buches sowie bei den Film- und Tonaufnahmen für DVD und CD tatkräftig unterstützt haben. Ohne euch wäre es nicht möglich gewesen, dieses große Projekt zu verwirklichen. Über ca. vier Jahre waren viele Freunde, Bekannte, Schüler, Berater und Kollegen involviert. Falls ich bei der folgenden Aufzählung doch jemanden vergessen haben sollte, bitte ich schon an dieser Stelle um Verzeihung.

Danke – Elisabeth Osewold-Grillo, du hast mich zu jeder Zeit bei dem Projekt unterstützt, jeden Text redigiert, Noten aufgeschrieben und korrigiert, Tanzbeschreibungen durchdacht, kritische Fragen gestellt und mir im Kreise unserer Familie den Rücken freigehalten. Außerdem hast du auf dem Video „Bechern special 2“ mitgespielt und bei „Ball de Bastons“ die Choreografie mitentwickelt und mit mir die Proben geleitet.

Danke – Manfred Bögle, Leiter der Werkstatt e.V. in Karlsruhe. Ohne dich würde es dieses Buch nicht geben, denn du hast mich vor vielen Jahren dazu inspiriert, Seminare zum Thema „Rhythmusspiele der Welt“ anzubieten und stehst mir bis heute treu zur Seite.

Danke – Annette Pehnt, Schriftstellerin, Andreas Venzke, Schriftsteller, Andreas Gerber, Musiker, Klaus Grimm, Folkloretanzlehrer, Kathrin Werner und Kotey Niikoi, Musiker – für eure professionelle Beratung und Unterstützung.

Danke – Kofi Onny, Schauspieler, Tänzer, Freund und Duopartner im GRILLONNY Rhythmustheater seit 1987. Die langjährige Arbeit mit dir hat mich sehr geprägt und mir viele Impulse gegeben. Durch dich ist die afrikanische Kultur stets lebendig an meiner Seite.

Danke – an alle erwachsenen Rhythmusspieler: Oliver Bold, Jean Michel Chaunière, Wolfgang Dengler, Susanne Halder, Vera Kimmig, Ingrid Kloos, Ruth Knaak, Katja Krusch, Jutta Lang, Peter Löffler, Bernhard Lorenz-Kleppe, Susanne Lotz, Katja Nill, Helga und Kofi Onny, Marion Pfau, Dominik Rentsch, Ela und Ralf Roth.

Danke – an die jungen Rhythmusspieler der Band „G4B“ (girls four boys): Chervin Asgari, Sarah Assan, Hannah Berner, Tabea Luise Grillo, Benny Heidlauf, Joshua Knaak, Lea Pehnt und Martin Wilke.

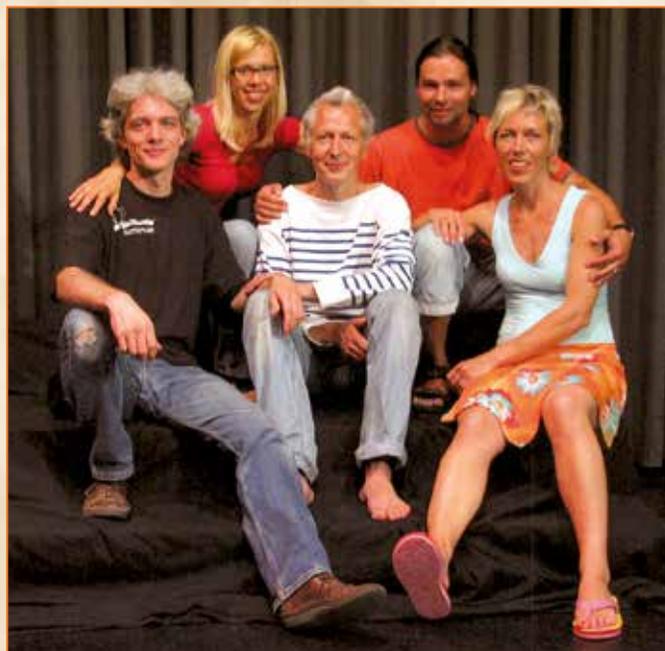
Danke – Gesine Bänfer und Ian Harrison und allen Kindern, die bei „Ball de Bastons“ als Musiker und Tänzer mitgewirkt haben. Getanzt haben: Chervin Asgari, Fiona Bänfer, Tabea Luise Grillo, Joshua Knaak, Hanna Oswald, Simon Schlesinger, Luise Schlichenmeier, Martin Wilke. Musiziert haben: Nell Bänfer, Marlin Beyrle, Nana Ehrsam, Pia Foertsch, Maria Salomé Grillo, Antonia Kammerer, Alina Kapteinat, Anna und Liv Castro Koesel, Anna Moser, Nico Pfeiffer, Franca Schwotzer, Marie Sieah und Aaron Weissshahn-Schauer.

Danke – Christina Schnook von „Dance Emotion“ und den Studierenden ihrer Tanzschule. Mitgewirkt bei „Tinikling“ haben: Jaqueline Brix, Janina Fox, Lisa Graf, Venera Jakupov, Anna Myrcha, Jonas Onny, Julia Racovita, Mira Röhl, Katrin Stierle, Jenjenka Szillat, Alena Tiymiyu, Julia Torggler und Tamara Weinzierl.

Danke – an Mestre Ruy da Silva aus Recife (Brasilien) und seine Capoeiera-Gruppe „Abaeté“ aus Freiburg für die Beratung und Mitwirkung bei „Maculelê“.

Danke – an das großartige Aufnahme- und Produktionsteam, ihr habt meine Ideen professionell eingefangen und mit Geduld, Umsicht und Fantasie umgesetzt: Steffen König und Anne Nissen von der Firma „Shortcut“ (Video und Schnitt), Mathias Berghoff (Ton), Michael Eckmann (Fotos). Dank an Annette Rickmers für das hervorragende Catering und Dagmar Lohbreier für die Koordination der Aufnahmen im Theatersaal des Augustinums Freiburg.

Danke – meiner Redakteurin Andrea Winter für die kreative, fruchtbare Zusammenarbeit. Du hast es verstanden, ganz genau hinzuschauen und jedes kleinste Detail, jeden Satz, jede Note zu hinterfragen und mit mir zu besprechen. Es ist auch dein Buch und ich bin sehr glücklich, dass der Helbling Verlag dich mir zur Seite gestellt hat.



Rolf Grillo

Rolf Grillo, Februar 2011



Mathias Berghoff



Anne Nissen



Steffen König



Michael Eckmann

Über den Autor



Rolf Grillo ist nicht nur leidenschaftlicher und erfahrener Musikpädagoge, sondern auch Musiker, Schauspieler und Komponist in unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern. Geboren 1961 in Lamspringe / Niedersachsen, lebt er heute mit seiner Familie in Freiburg im Breisgau.

An der Hochschule für Musik und Theater Hannover studierte Grillo Diplom-Rhythmik. Vor und nach dem Studium zog es ihn mehrfach nach Ghana, wo er im Unterricht bei dortigen Meistertrommlern und an der Universität Legon (Accra) intensiv die afrikanische Musik und Kultur studierte. Später folgte er den Spuren der afrikanischen Musik nach New York, Brasilien, Trinidad & Tobago und lernte Samba, Reggae, Rumba sowie die in der Karibik beheimatete Calypso-Musik der Steelorchester kennen.

Im Laufe der Jahre wurde zudem die Beschäftigung mit der Stimme ein wichtiger Bestandteil seiner pädagogischen und künstlerischen Arbeit. Bobby Mc Ferrin und die Roma-Sängerin Ida Kellarova waren ihm dabei wichtige Wegbegleiter.

Seit 1986 arbeitet er als Lehrer und Gastdozent an verschiedenen Institutionen und Hochschulen. 1987 gründete er gemeinsam mit dem Schauspieler Kofi Onny aus Ghana das Rhythmustheater GRILLONNY, das in zahlreichen Arbeitsfeldern aktiv ist: Entwicklung von Theateraufführungen für Kinder, internationale Auftritte auf Kleinkunsth Bühnen und Festivals, CD-Produktionen „Die Zauberin von Mopti“ und „Himmel auf Erden“, Konzeption und Gestaltung von theaterpädagogischen Projekten und Workshops in Kindergarten, Schule und offener Jugendarbeit etc.

1997 gründete er gemeinsam mit Prof. Flor de Maria Birtner-Gesslein das Institut Rhythmik & Percussion in Freiburg, an dem vielfältige Workshop-Reihen, Projekte und Fortbildungen angeboten werden – von musikalischer Früherziehung über Rhythmus- und Koordinationstraining für Sänger, Schauspieler und Chöre bis zu Großgruppen-Events und Rhythmuszentrierter Teamentwicklung für Gruppen und Unternehmen. In Kooperation mit der Wirkstatt Karlsruhe e.V. findet die Fortbildungsreihe „Rhythmusspiele der Welt“ statt.

Als Musiker sammelte Grillo in diversen Band-Formationen Erfahrungen und experimentiert gern mit unterschiedlichsten Besetzungen und Musikstilen. Er ist Gründer und Arrangeur des Blechforest Steelorchester (CD-Produktionen „IndiePanDance“ und „unfassbar“).