

Symbole

Schwierigkeitsgrad



einfach



mittel



schwierig

CD +

= Audioaufnahmen (GA = Gesamtaufnahme; PB = Playback)

= Videoaufnahmen

Circle Signal

Klänge und Sounds

K = klatschen

Sn = schnipsen

Os = auf die Oberschenkel patschen

Ok = auf dem Oberkörper trommeln

Hü = auf den Hüften trommeln

Kn = auf die Knie patschen

St = mit dem Fuß aufstampfen

= sprechen

= Bass-Sound

= Snare/Open Sound

= Tap-Sound

= Slap-Sound

= auf dem Rücken trommeln

= auf der Seite trommeln

= frei wählbarer / beliebiger Handsatz

= Aktion (gehen, aufstehen, hinsetzen, drehen)

= Flam

= Akzent

Inhalt

Vorwort 5

Einleitung 6

Idee und Konzept 6

Rhythmuslernen in der Gruppe 6

Herkunft und Bauweise der Cajon 7

Die Cajon im Gruppenunterricht 8

Zur Arbeit mit diesem Buch 9

1. Warm-ups 10

Warm-up 1: Beat, Takt und Kontakt 12

Vormachen – Nachmachen 12

Klatsch auf Eins 13

Laute Post 13

Geräusch und Groove 13

Begrüßungs-Kreis 14

Namen trommeln 14

Warm-up 2: Koordinieren der Hände 15

Eintrommeln 15

Call & Response 16

TIPP Rechts-Links-Koordinierung 16

Warm-up 3: Hand-to-hand Sounds 18

TIPP Handsätze 18

Bodysounds einstimmig 18

Bodysounds abwechselnd 20

Warm-up 4: Hand-to-hand Akzente 22

Übungsspiele auf dem Kopf oder dem Tisch 22

2. Cajon-Basics 24

Instrumente und Schlagtechnik 26

Die Cajon-Familie 26

Bauweise und Klangerzeugnis 27

Sitzposition 28

Kleine Gebrauchsanleitung 28

Sounds 29

Sound-Spiel 30

One Sound Only 30

Two Sounds, Please 30

Ich spiele es, wenn du nicht siehst 30

Anders 30

Show And Play, Play And Shout 31

Die Helle 31

Sound-Backe 32

FO Merkmale 32

zur Erarbeitung 32

Bass, Snare, Tap – Version 1 32

Bass, Snare, Tap – Version 2 34

Apfelsine, Mandarine 34

Uto 36

Anna 38

Ananas, Banane, Kiwi 39

3. Cajon-Circles 40

Tipps zur Spielpraxis 42

Circle-Signale 42

Circle-Breaks 44

Circle-Rhythmen 45

Circle-Abläufe 46

Circle 1: Trommelwirbel, Dynamik, Stopp 46

Circle 2: Stopp, Auswählen 46

Circle 3: Auswählen, Rhythmus weitergeben 46

Circle 4: Mehrstimmiges Spiel 46

Circle 5: Breaks 47

Circle 6: Bitte einmal aufstehn –
Improvisierte Rhythmen, langer Break 47

4. Rhythmen und Fills

INFO Spieltechniken

Tipps zur Erarbeitung

Rock-Rhythmen

Hip-Hop-Rhythmen

Reggae-Rhythmen

Fills

Warm-ups

Ganztaktige Fills

Kurze Fills

Begleitungen gestalten

5. Rap- und Songbegleitung

INFO Lautstärke und Klangbalance

Tipps zur Erarbeitung

Varianten für die Cajon-Begleitung

Rock-Song: Knock on Wood

Begleitstimmen

Hip-Hop-Song: R-E-S-P-E-K-T

Begleitstimmen

Reggae-Song: Ab in die Sonne

Begleitstimmen

6. Cajon-Kanons

Erarbeitung und Spielformen

Fetter Beat 

Rhythmic Noise 

Hands Up 

Get Up 

What Is Cool 

Magic Groove Box 

Dieses Ding 

Liedkanon

Trommelkanon

Dabadi 

Vorübungen und Spiel

Sprech- und Trommelkanon

48

49

50

50

52

54

56

56

56

57

58

60

62

62

63

64

65

70

71

75

77

80

80

80

81

81

81

82

83

84

85

86

87

87

7. Performance-Stücke

Wake Up Clap 

Erarbeitung und Spielideen

Spielstück

Achtung, eine Durchs 

Spielideen

Spielstück

Hip-Hop-Cajon 

Erarbeitung

Spielstück

Rap-Text

Der Detektiv 

Erarbeitung und Spielideen

Spielstück

Rap-

8. Ethno-Style

Arab 

Erarbeitung

Sound

INFO Sprechen und Bewegung

Erarbeitung

Arrangement

Afro 4/4 

Erarbeitung

Arrangement

Mambo 

Erarbeitung

Arrangement

Samba 

Erarbeitung

Arrangement

Bossa Nova 

Erarbeitung

Arrangement

Merengue 

Erarbeitung

Arrangement

Arab 

Erarbeitung

Arrangement

Erarbeitung

Arrangement

Inhalt CD+

Audioaufnahmen

Videoaufnahmen

88

90

91

92

93

93

94

95

95

96

98

99

99

100

103

104

106

106

107

107

107

108

108

110

110

112

112

114

116

116

118

120

120

122

124

124

126

128

128

130

132

132

133

Zur Arbeit mit diesem Buch

Es gibt in diesem Buch eine Menge Stoff, der bestimmt für etliche Jahre Unterrichtsarbeit mit den Cajons ausreicht. Je nach dem Stand Ihrer Gruppe oder Klasse werden Sie das Passende finden: von den ersten Bodypercussion-Warm-ups, Basic-Übungen auf der Cajon und leichten kurzen Stücken bis hin zu schwierigeren Patterns, Performance-Stücken und Rap-Texten mit mehreren Strophen.

Viele Rhythmen, Spiele und Stücke können Sie auf der beiliegenden **CD+** hören und sehen. Audioaufnahmen sind mit dem Symbol  gekennzeichnet, Videoaufnahmen mit  (Verzeichnis siehe S. 132/133). Mit einer begeisterten und ausdauernden Gruppe von Kindern und Jugendlichen sind zu jedem Kapitel dieses Buches anschauliche Video-Beispiele entstanden: So erklären sich die Bewegungen der Bodypercussion-Warm-ups, die Handhaltungen der Cajon-Sounds, die Cajon-Circles und die Begleitgrooves viel unmittelbarer als in ausschließlich schriftlicher Form. Sie lernen die Stückabläufe in einer „Live-Version“ kennen und bekommen, wenn Sie sie mit Ihrer Gruppe gemeinsamen anschauen, bestimmt Ideen zur eigenen szenisch-musikalischen Umsetzung. Fast alle Rhythmen und Stücke dieses Buches, die nicht als Video zu sehen sind, können Sie als Audio-Dateien auf Ihrem CD-Spieler hören. Das hilft, die Notenbeispiele noch nicht so schnell ergriffen werden können. Die Übungsloops in verschiedenen Sprachen sind ein verlässlicher Timekeeper, sie sind vielseitig einsetzbar, erleichtern das Üben und sind auch für die Klasse eine schöne Motivationshilfe. Die Songs laden zum Mitspielen ein und sind ein Anreiz, sie dann mit der eigenen Klassenband auch ohne Playback aufzuführen.

Für Sie als Lehrer ist es ratsam, bereits mit Ihrer Spielerfahrung an der Conga oder am besten mit der Cajon zu haben; falls nicht, nutzen Sie dieses Buch wie eine gute Anleitung und spielen Sie, bevor Sie unterrichten, möglichst viel Material durch. Es macht Spaß – und Sie können, zu den Aufnahmen der CD+ zugehen und zuhören.

Sie können das Buch nach und nach mit Ihrer Gruppe der Reihe nach durcharbeiten, die Kapitel sind progressiv angelegt. Besser aber ist es, es zu verwenden, das Material so, wie Sie es für Ihren Unterricht halten. Und auch wenn die Klasse schon ein paar Stücke gespielt hat, ist es immer wieder gut, das Spielunterricht an den Cajons mit Warm-ups oder Basics zu beginnen; viele dieser Übungen sind ja flexibel und können immer neu an das jeweilige Niveau angepasst werden. Bei der Stückauswahl können Sie sich nach dem Schwierigkeitsgrad richten, der über den Stücken angegeben ist.

Schon in den beiden ersten Kapiteln **Warm-ups** und **Cajon-Basics** werden Möglichkeiten gezeigt, aus den Übungen kleine Stücke herauszufiltern. Das kann eine Anregung sein, die – angepasst an das Level Ihrer Gruppe – oder die Stücke in einer lehrerlicher „Kompositionsarbeit“ zu weitergeleiteten Formen nehmen können.

Im Kapitel **Cajon-Circles** wird dann Rhythmus improvisiert, genossen, geübt: ohne musische oder andere Vorgaben. Mit Circles können wir mit Begeisterung an das Trommeln herantreten, ohne raffinierte Stücke eintrainiert zu haben.

In den nächsten Kapiteln **Rhythmen und Fills** und **Rap- und Songbegleitung** wird es dagegen ganz konkret: Hier müssen Sie erlernt und dann in entsprechender Musik eingesetzt werden. Hierzu helfen die Übungsloops und Songs auf der CD+, zu denen als Playback gespielt wird; die Begleitpatterns können auch mit der Klassenband einübt werden.

In dem Kapitel **Cajon-Kanon** wird Schritt für Schritt die Mehrstimmigkeit, die rhythmische Verzahnung geübt: zuerst in einer einfacheren Form, dann immer länger werdend. Während man den Kanons eher geübt wird, finden Sie in den letzten Kapiteln explizit aufführungsgerechte Arrangements.

Die **Performance-Stücke** sind effektvolle Cajon-Ensemble-Stücke mit szenisch ausbaufähigen Aktionsteilen, Solo-Parts und kraftvollen Grooves. Adaptionen bekannter globaler Tummelrhythmen wie Samba, Mambo oder Bossa Nova sind im Kapitel **Ethno-Styles** versammelt – diese Arrangements sind spieltechnisch anspruchsvoll und eine wirkliche Herausforderung für Ihr Cajon-Ensemble!



Warm-up 4: Hand-to-hand-Akzente

Bei den Akzent-Übungen lernen wir, mit den Händen aus dem alternierenden Rechts-Links-Bewegungsfluss heraus laute und leise Schläge zu unterscheiden. Das ist eine für alle Schlaginstrumente – ob mit Händen oder mit Sticks gespielt – fundamental wichtige Technik. Das Schwierige an diesen Übungen sind übrigens meist die leisen Schläge und nicht die lauten! Diese Akzentübungen sind eine perfekte Vorbereitung dafür, eines Tages auch bei Rhythmen mit Pausen im Hand-to-hand-System zu bleiben.

Übungsspiele auf dem Körper oder dem Tisch (👤 3)

■ Wir spielen sanfte R-L-Patscher auf den Oberschenkeln (oder auf dem Tisch). Im Tempo der Schläge sprechen wir die Wörter der Akzent-Übungen 1–7, auf jeden Schlag eine Silbe. Den Wortbeginn (den Akzent) spielen wir zuerst auf dem Brustkorb.

■ Als Varianten spielen wir den Wortbeginn-Akzent auf dem Handrücken der anderen Hand (nicht zu kräftig durchschlagen!). Oder wir verlegen den Akzent auf den Oberarm des Nachbarn. Spielen wir alleine, können wir als Akzent-Ort auch eine Federmappe oder eine zusammengefaltete Zeitung benutzen.

■ Erst zum Schluss bleiben wir auch bei den Akzenten auf unseren eigenen Oberschenkeln (bzw. auf der Tischplatte). Wir spielen die leisen Schläge mit entspannten, etwas gewölbten Händen. Für die Akzente machen wir etwas weiter aus und geben den Handflächen mehr Spannung, sodass sie flach werden und sich durch heben von den entspannten leisen Patschern abheben.

Akzent 1



Mit gewölbten Händen patschen

Akzente



Mit flachen Händen patschen

Akzent 2

Man - da - ri - ne, Man - da - ri - ne, Ki - wi, Ki - wi, wi, Ki - wi.

Akzent 3

Ki - wi, Ki - wi, Man - da - ri - ne.

Akzent 4

Erd - beer - mar - me - la - de, Ki - wi, an - da - ri - ne, Man - da - ri - ne.

Akzent 5

A - na - nas, A - nas, A - na - nas, A - na - nas.

Akzent 6

A - na - nas, A - na - nas, Ki - wi, Ki - wi, Ki - wi.

Akzent 7 (🎧 3)

A - na - nas, Ki - wi, Man - da - ri - ne, Man - da - ri - ne.

Varianten/Erweiterungen

- a) Die Akzent-Übungen 1–4 und 7 können auch zu den Übungsloops gespielt werden (🎧 1–3).
- b) Wir sprechen oder trommeln abwechselnd, oder wir sprechen und trommeln gleichzeitig (auf Zeichen).
- c) Wir wechseln taktweise, jeweils auf die Eins, die Bodysounds (Ansage durch Rufen oder Zeigen).
- d) Wir wechseln die Bodysounds bei jedem Wort: Hier müssen wir zuvor eine Abfolge festlegen, z. B. Oberkörper, Hüften, linker Oberschenkel, rechter Oberschenkel.

Sounds (🔊 4-6)

Unsere Cajon-Expedition geht weiter: Wir lernen die drei Sounds Bass, Snare und Tap kennen. Der Slap wird erst in Kapitel 8 eingeführt (siehe S. 106).

Der Bass-Sound (🔊 4)



Der tiefste Ton auf der Cajon entsteht unter dem Handteller. Die ganze Handfläche landet flach, aber nicht zu angespannt auf der Schlagfläche, der Handballen kommt 5 bis 15cm unterhalb der Oberkante der Cajon-Schlagfläche auf. Der Schwung kommt aus dem Arm, nicht aus dem Handgelenk.

Notiert wird der Bass-Sound mit einem dicken Notenkopf über der Linie:



Der Snare-Sound (🔊 5)



Die Handhaltung beim Snare-Sound ist ganz ähnlich wie beim Bass-Sound. Jetzt landet nur die Fingerfläche auf der Schlagfläche; unter dem Handteller der Finger (dem Beginn des Handtellers) spürt man die Oberkante der Cajon-Schlagfläche. Je weiter die Hand nach unten rutscht, desto höher und „dünner“ wird der Sound. Den Armschwung können wir mit einem Handgelenk-Schwung unterstützen.

Im Notenbild wird der Snare-Sound mit einem dicken Notenkopf über der Linie notiert:



Der Tap-Sound (🔊 6)



Die Tap-Schläge sind leiser als die Bass- und Snare-Arzente. Sie werden mit den Spitzen der entspannten und leicht gekrümmten Finger gespielt. Die Ausholbewegungen sind klein und kommen oft nur aus kleinen Handgelenk-Bewegungen. Taps können überall auf der Schlagfläche auftreten, werden aber meist dicht unterhalb der Oberkante gespielt; dort ist der Sound einer Hi-Hat oder einem Shaker am ähnlichsten.

Im Notenbild steht für den Tap-Sound ein kleines Kreuzchen:



Spieltechnik auf Tischen

Sind nicht genügend Cajons vorhanden, kann ein Teil der Klasse auf Tischen trommeln. Wichtig ist dabei, dass die Schlagzonen einer Cajon entsprechen und die Handhaltungen genauso ausgeführt werden, als ob man auf einem richtigen Instrument spielen würde:



Bass



Snare

Tap

Sound-Spiele

Ziel der „Sound-Spiele“ ist es, in der Unterscheidung der drei Sounds Bass, Snare und Tap sicherer zu werden. Rhythmische Patterns sind noch nicht vorgegeben. Der Sound steht im Vordergrund, nicht der Groove. Man darf es natürlich trotzdem! Und wir entdecken gerade in den Imitations- und Weitergabespielen sehr schnell neue rhythmischer, je präziser und überschaubares die Patterns sind, desto besser können sie nachgemittelt bzw. weitergegeben werden.



One Sound Only

■ „One Sound Only“ ist ein Imitationsspiel. Wir sitzen im Kreis auf den Cajons. Der erste Spieler spielt ein kurzes (eintaktiges) Pattern und wiederholt es einmal vor, alle wiederholen es einmal. Dann ist der nächste dran. Wichtigste Spielregel: Der Vorspieler darf in diesem Rhythmus nur einen Sound verwenden, weder Snare oder Tap!

Two Sounds Only

■ Dieses Spiel funktioniert wie „One Sound Only“, aber diesmal mit zwei Spielern. Zwei deutlich unterscheidbare Sounds verwenden. Wichtigste Spielregel: In der Gruppe einigen, ob auch Bodypercussion-Sounds erlaubt sind.

Im Spiel was, was du nicht siehst

■ Wir sitzen mit geschlossenen Augen im Cajon-Kreis und wiederholen wie in den beiden vorigen Spielen die Rhythmen der Vorspieler. Wir einigen uns, ob nur ein Klang oder zwei Klänge und ob auch Bodypercussion-Sounds erlaubt sind. Jeder Vorspieler sollte drei- oder viermal verschiedene Rhythmen vorspielen dürfen; dann werden die Augen aufgemacht und wir tauschen uns kurz über das Erlebte aus. Anschließend ist der nächste Vorspieler an der Reihe.

Anders

■ Ein eintaktiges Pattern wird von Nachbar zu Nachbar durch den Cajon-Kreis gegeben. Die rhythmische Struktur, d. h. die Folge der Notenwerte, darf sich dabei nicht verändern. Die Spielregel lautet: Man muss andere Sounds als sein Vorgänger wählen! Das kann bedeuten, dass man komplett andere Klänge spielt, es reicht aber auch, wenn nur ein Sound ausgetauscht wird. Auch hier können wir uns wieder einigen, ob außer den Cajon-Klängen auch Bodypercussion-Sounds erlaubt sind.

Beispiele

1. Spieler

2. Spieler

3. Spieler

4. Spieler

5. Spieler

6. Spieler

Shout And Play – Play And Shout

■ Wir legen drei Silben für die drei Sounds fest: „dun“ für den Bass, „ka“ für die Snare und „ts“ für den Tap. Der Vorsprecher ruft einen Rhythmus in die Gruppe, die Gruppe trommelt den vorgeschprochenen Rhythmus nach, indem sie die Silben in die entsprechenden Sounds übersetzt: „Shout and play!“. Wichtige Regel: Der Vorsprecher muss den Rhythmus auch selbst trommeln können!

■ Auch umgekehrt macht es Spaß: Nur der Vorsprecher trommelt, die Gruppe spricht anschließend den Rhythmus mit Silben nach: „Play and shout!“

Die Welle

■ In einem Kreis von offenen (bater auch mit geschlossenen) Cajons sitzen im Cajon-Kreis. Ein Spieler beginnt mit einem sparsamen Rhythmus und spricht ihn konstant weiter. Sein linker Nachbar erfindet einen dazu passenden Rhythmus und holt ihn fortan, dann kommt dessen linker Nachbar dran, bis alle spielen. Dann hören in der gleichen Reihenfolge nacheinander alle wieder auf – ein eindrucksvolles Erlebnis!



Hip-Hop-Rhythmen (🎵 16–23 / 🎧 11–12)

Hip-Hop ist die Musik der Rapper und Breakdancer. In den Drumset-Grooves mischen sich Rock-, Funk-, Soul-, Reggae- und Jazz-Elemente. Nicht immer, aber oft basieren sie auf einer Sechzehntel-Unterteilung. Das hört man daran, dass Bass-Drum-Schläge, manchmal auch ein Snare-Drum-Akzent, oft auf Sechzehntel-Offbeats liegen. Diese Rhythmen sind schwieriger zu spielen als Achtel-Rock-Rhythmen; starten Sie nicht zu früh mit ihnen!

Hip-Hop-Rhythmen werden bisweilen in einem ternären Sechzehntelshuffle-Feeling gespielt. Ähnlich der Jazz-Phrasierung werden die Sechzehntel triolisch interpretiert. Bis das in einer Gruppe gut zusammen klingt, dauert es lange. Deshalb spielen wir zunächst binär: „gerade“, exakte Sechzehntel. Auch mit ihnen ist es gar nicht so einfach, schnell und timing-genau von den Tap-Schlägen zum Bass- und Snare-Sound zu finden.

Üben Sie mit den Schülern zuerst die Schlagfolgen in langsamem Tempo und spielen Sie sie dann zur CD+, auf der alle Rhythmen zu hören sind (🎵 16–23). Ebenso können Sie die Grooves zum Song „R-E-S-P-E-K-T“ trainieren (🎵 36/37).



Spieltechnik 1: Grooves ohne Taps

Hip-Hop 1 (🎵 16)



Hip-Hop 2 (🎵 17)



Hip-Hop 3 (🎵 18)



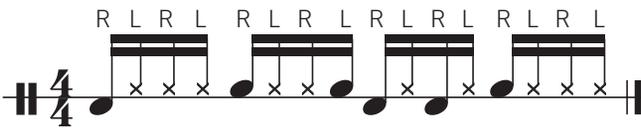
Hip-Hop 4 (🎵 19)



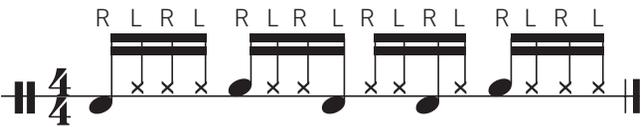
Spieltechnik 2: Hand-to-hand

Bei den folgenden Hip-Hop-Rhythmen spielen die Hände im Sechzehntel-Hand-to-hand-System: Bass- und Snare-Sounds werden von der entsprechenden Hand übernommen (vgl. 12). Wichtig ist, dass die Tap-Sounds sehr leise und locker gespielt werden.

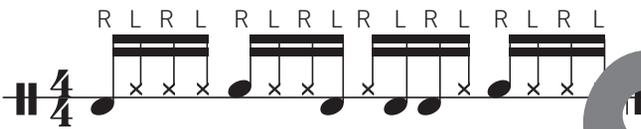
Hip-Hop 5 (♩ 20)



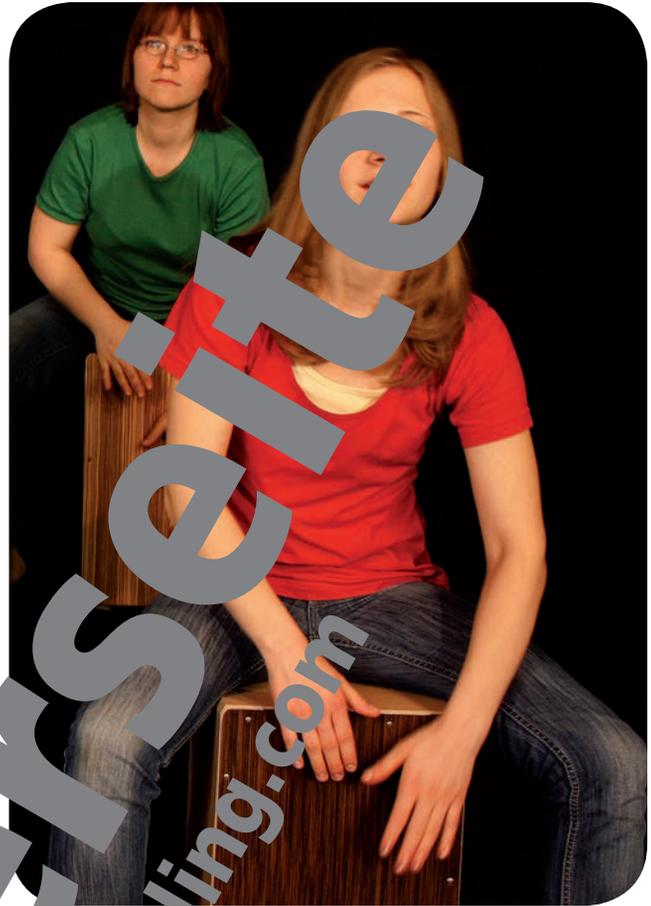
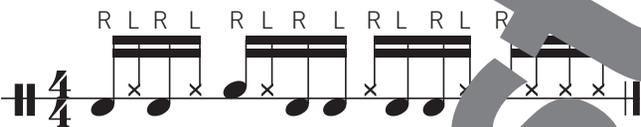
Hip-Hop 6 (♩ 21)



Hip-Hop 7 (♩ 22)



Hip-Hop 8 (♩ 23 / ♩ 12)



TIPP

Die Hip-Hop-Rhythmen können auch zu folgenden Songs gespielt werden:

- Da Da!! (Die Fantastischen Vier)
- Umbrella (Rihanna)
- U Remind Me (Usher)
- Killing Me Softly (Fugees)
- Where Is the Love (Black Eyed Peas)
- An Tagen wie diesen (Fettes Brot)
- My Name Is (Eminem)
- Jein (Fettes Brot)
- Stadtaffe (Peter Fox)
- X (Xzibit)

Musterseite

Cajon-Kanons

Fast überall auf der Welt wird die Mehrstimmigkeit geliebt, geübt, gespielt: im Satzgesang, im polyphonen Orchester und eben auch in polyrhythmischen Trommelrhythmen. Jede Stimme belebt die andere, lädt sie mit Energie auf, verleiht dem Gesamtrhythmus Raum und Tiefe, Raffinesse und Kraft.

Eine besondere Form der Mehrstimmigkeit ist der Kanon. Das Schöne – und für den Unterricht so geeignet – an der Kanonform ist: Wir müssen nur einmal eine Melodie erlernen, setzen dann zeitversetzt ein, und plötzlich entfalten sich die Harmonien. Mit einem Trommel- oder Bodypercussion-Kanon ist es genauso: Wenn er gut komponiert und gespielt ist, entstehen interessante sich überlagernde und ergänzende Rhythmusschichten. Alle Stimmen sind gleich wichtig, keine ist „nur“ Begleitung.

Jeder Mitspieler spitzt die Ohren und hört, wie sein eigener Rhythmus bereits beginnt, und dann nach ihm gespielt wird, oder genau die Spannung zwischen dem Beibehalten eigenen Stimme und der Aufmerksamkeit für den Gesamtklang.

Bodypercussion und Trommelkanons sind als Rhythmus-Training geeignet. Aber sie in eine effektvolle Performance-Form zu bringen ist schwierig. Wir müssen uns Gedanken machen über einen bünnengeeigneten Anfang und Schluss, über den dynamischen Verlauf, vielleicht auch über das Aufbrechen der reinen Kanonform.

Sounds

- K = klatschen
- Os = auf die Oberschenkel patschen
- Sn = schnipsen
- ↓ = sprechen
- ↓ = Bass-Sound
- ↓ = Snare-Sound
- ↓ = Tap-Sound

Erarbeitung und Spielformen

■ Alle Rhythmuskanons sind zu Beginn des Übens noch keine: Erst einmal wird das Thema einstimmig erlernt. Die Schlagfolge sollte mit fließenden, lockeren, exakten Bewegungen und präzisen Sounds gelingen, und der Trommler sollte seinem Spiel vertrauen und es genießen können.

■ Lassen Sie Ihrer Gruppe ruhig Zeit und nutzen Sie die verschiedensten Spielformen mit der einstimmigen Version, bis Sie das Gefühl haben, die meisten Gruppenmitglieder sind ziemlich sicher. Dann werden – nach und nach – zwei bis vier Gruppen gebildet, die ganztaktig, halbtaktig oder um ein Viertel versetzt einsetzen.

■ Arbeiten Sie sowohl in der einstimmigen als auch in den mehrstimmigen Versionen immer wieder mit Variationen: Trommeln und Stille, nur Cajon und Bodypercussion, nur Stimme – links, im Sitzen, beim Sprechen aufstehen und gehen.

Fetter Beat



Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

Version 1

Fet - ter Beat! Hey, komm, mach mit!

Version 2

Fet - ter Beat! Hey, komm, mach mit!

Rhythmic Noise



Musik: Richard Filz
© Helbling

Hey, make some rhythmic noise!



Hands Up (🎧 18)



Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

① R L
Knock, knock, knock on wood!

② R L R
Clap your hands!

③ K K
Hands up!

④ Händer die Hände strecken
aufstehen

Get Up



Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

① R R L L R L R L
Fun - ky beat!

② R L R L
Get up!

③ L R
aufstehen

Bei der Wiederholung müssen alle bei „Funky“ auf Zeit 1 wieder sitzen!

What Is Cool (🎧 19)



Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

① R L R L
You ask you me!

② R L R R L R
What is cool? What is cool?

③ Cajon von oben betrommeln
mf Watch my hands up and down!

④ R L R L R L R
T - t - t - t - t - that's cool!

Der Detektiv (🎧 23)



„Der Detektiv“ lebt von dem Kontrast zwischen der eher leisen, bedrohlichen Grundstimmung, den unvermuteten Crescendi hin zum plötzlichen Ruf „Halt!“, den kräftigen Cajon-Themen – und wenn möglich von einer spannenden, fantasiereichen Performance. Dieses Stück stellt ziemlich hohe spieltechnische und musikalische Anforderungen an die Spieler, und das Thema ist besonders interessant für Menschen mit einer Vorliebe für Krimis – also sollten Sie es nur mit geübteren oder älteren Schülern einstudieren! Falls Ihre Gruppe bereits shufflen kann, können die Sechzehntel im ganzen Stück ein leichtes Shuffle-Feeling bekommen (wie auf der Aufnahme, 🎧 23).

Staffieren Sie sich für die Aufführung mit Sonnenbrillen und Kappen oder Hüten aus, vorausgesetzt, Ihre Schüler und Sie haben Spaß daran.

Erarbeitung und Spielideen

■ Die **Intro** soll in die düster-neblige Atmosphäre einführen, auch der **Strophen-Groove** danach muss leise, dennoch mit knisternder Spannung und Energie gespielt werden. Bevor der Strophen-Text einsetzt, kann der Groove jedes Mal zwei oder vier Takte lang gespielt werden.

■ Wenn möglich, sollen die **Strophen-Texte** von zwei bis drei Spielern fast geflüstert werden (dafür können sie benutzen). Die Sprecher sollten ihre Texte mit entsprechenden szenischen Darstellungen vortragen. Damit die Spielen der Begleitrhythmen nicht langweilig wird und die Oberschenkel und Finger nicht weh tun, können in der 3. und 4. Strophe die beiden Begleitstimmen getauscht werden: Wer vorher Cajon gespielt haben, ist jetzt mit Finger-Schnippen und Oberschenkel-Schlagen dran – und umgekehrt.

■ Der **Refrain** kann von allen Mitspielenden gerufen werden. Aber wenn wirklich geübt werden: „Halt!“ zu sagen ist gleichbedeutend mit zu schnippen und den Cajon-Bass zu schlagen – richtig, richtig schwierig! Es klappt nur, wenn der Text mit schillernder Sicherheit beherrscht und diese Stelle gut geübt wird.

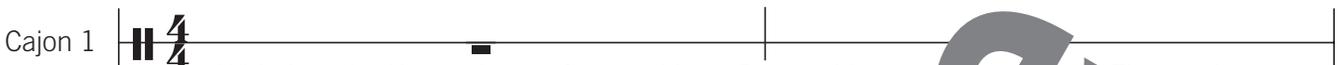
■ **Thema 1** und **Thema 2** sind beliebig. Die erste Stimme spielt Hip-Hop (Musik 8 (vgl. S. 53) als Begleitgroove (möglichst im Shuffle-Feeling). Dieser Groove muss leiser gespielt werden als das Thema der zweiten Cajon-Stimme. Die Themen können beliebig oft wiederholt werden. Damit der dreitaktige Schluss von Thema 2, der sowieso schwierig genug ist, gemeinsam gelingt, kann im Takt davor ein spitzer Schrei als Signal ausgestoßen werden. Erschrecken der Zuhörer ist garantiert!

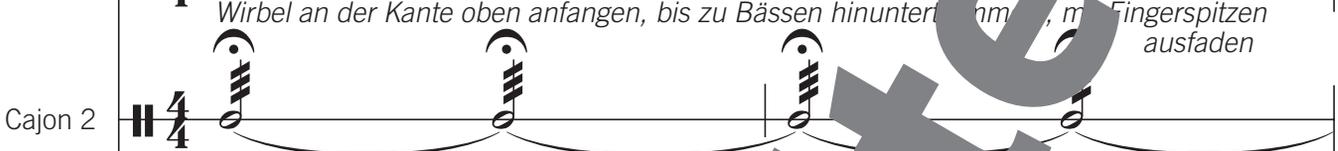


Der Detektiv (🎧 23)

Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Intro

Cajon 1  *Wirbel an der Kante oben anfangen, bis zu Bässen hinunternehmen, mit Fingerspitzen ausfaden*

Cajon 2  *ppp*

Einsatz bei Bass-Sounds des Wirbels von Cajon 2

Cajon 1  *pp*

Cajon 2  *ppp* *(Zeit lassen mit Fade out)*

Strophen-Groove (Begleitung zu allen Strophen)

Cajon 1 

Cajon 2  Sn Os Os Sn Os Os Sn Os Os

1. Strophe

Stimme 

In der zwei Uhr zehn,
schleicht er Schatten durch die Stadt,
grau - grau - kaum zu sehn.
Nur wer dunk - le Plä - ne hat, schleicht noch durch die Stadt.

Break 1

Cajon 1 + 2 *pp* *flüstern!*
U - ah u - ah!

Break 2

Cajon 1 + 2 *p* *f*

Refrain

Stimme *Alle*
Halt! Das ist der De - tek - tiv der kei - ne Nacht schlief.
Cajon 1 + 2 *Sn* *f* *mp*

Stimme
Halt! Das ist der De - tek - tiv, den je - der nach - lief.
Cajon 1 + 2 *Sn* *f* *m*

Stimme
Ja, in sei - nem letz - ten Fall lief man - ches furcht - bar schief.
Cajon 1 + 2 *Sn*

Stimme
Doch Sumpf des Ver - bre - chens ist im - mer noch
Cajon 1 + 2



Samba (🎧 26)



Der Samba ist der bekannteste Rhythmus Brasiliens. Es gibt unzählige Varianten mit ebenso vielen verschiedenen Patterns. Hier sind einige typische Stimmen zu einem Cajon-Samba arrangiert worden. Sowohl die Groove-Stimmen als auch besonders das Thema erfordert sehr viel Erfahrung im Zusammenspiel und an der Cajon.

In Intro, Thema und Schluss finden wir ein typisches Samba-Kompositionsprinzip: Die Gesamtgruppe spielt Melodien in einer Art Frage-Antwort-Schema. Meist ergibt sich so ein Wechselspiel zwischen hohen und tiefen Tönen; hier in der Cajon-Version ist der Schluss zu einer Drei-Ton-Melodie ausgearbeitet worden.

Erarbeitung

Groove

Die **erste Cajon-Stimme** spielt das wichtigste, grundlegende Samba-Pattern. Es ist in fast jedem Samba vertreten und kann von Snares, Shakern, Triangeln oder Pandeiros gespielt werden. Auch wenn es einfach aussieht, ist bei der Erarbeitung genaues Hinschauen. Obwohl das gesamte Pattern eher zart gespielt wird, ist der Unterschied zwischen den Akzenten und den leiseren Schlägen zu üben. Üben Sie die Folge in sehr langsamer Geschwindigkeit. Die Hände holen für die lautereren Schläge ca. 20 cm über die Cajon, ca. 5 cm; Finger, Hände, Handgelenke und Arme entspannen und benötigen keine Kraft. Alternativ können Sie das Tempo anziehen.

Die **zweite Cajon-Stimme** erfordert musikalisch und technisch kundige Spieler. Achtel- und Sechzehntel-Offbeats, Bass- und Slap-Schläge folgen nacheinander. Dieser Rhythmus ist im „Samba Partido Alto“ präsent geworden und kann in traditionellen Sambas von Pandeiros, Pandeiros und Congas, in Fusion-Versionen oder am Drumset gespielt werden.

Mit der **dritten Stimme** finden wir das Surdo-Pattern. Der Surdo ist die Bassstimme des „Samba Batucada“. Die tiefsten und lautesten Töne liegen auf dem zweiten und vierten Becken. Die Hände nehmen die Form mit den jeweiligen Auftakten. In der Aufnahme hören und sehen Sie, wie dieser Rhythmus auf einer Cajon gespielt wird (🎧 26).

Ablauf

2x Intro

Groove, beliebig oft wdh.
auf Zeichen: 2

Groove, beliebig oft wdh.
auf Zeichen: Thema

Bass-Groove mit Surdo-Pro
auf Zeichen: Groove-Variante

auf Zeichen: Schluss

Groove-Variante

Die Groove-Varianten können Sie einsetzen, wenn Sie noch mehr Abwechslung im Arrangement brauchen. Durch die Variationen in der ersten und dritten Stimme bekommt der Rhythmus einen Hauch von „Samba-Reggae“. Das ist eine Weiterentwicklung des Samba, die in Salvador de Bahia begann. In der ersten Stimme werden die Reggae-Offbeats hörbar, die dritte Stimme spielt einen dichteren Basstrommel-Rhythmus.



Intro

Unbedingt zu empfehlen ist eine Erarbeitung über das Sprechen: Sprechen Sie mit der ganzen Gruppe die komplette Intro – und zwar diesmal in einer Trommelsprache, um die Stimmen deutlich zu machen: „Di(k)“ steht für

die Slaps der ersten Cajon-Stimme, „du(n)“ für die Bass-Sounds der zweiten und dritten Cajon-Gruppe. Wir klatschen die Beats und spreche

Erst dann teilen Sie die Gruppe auf, sodass jede Cajon-Gruppe nur ihre Rhythmen spricht. Und danach wird getrommelt.

Thema

Erlernen Sie auf die gleiche Weise das Thema, das im Arrangement als ein Frage-Antwort-Spiel zwischen Cajon 2 und 3 gesprochen und getrommelt wird.

Schluss

Patschen Sie das Thema nach derselben Methode mit den drei Vokalen, z. B.:

Thema (2x spielen; Shaker durchgehend wie Groove)

Cajon 1:

 Cajon 2:

 Cajon 3:

Cajon 1:

 Cajon 2:

 Cajon 3:

Bass-Groove (Shaker durchgehend wie Groove)

Cajon 1 + 2:

 Cajon 3:

Schluss

Cajon 1:

 Cajon 2:

 Cajon 3:

 Shaker: