

Ulrich Moritz

FANTASTIC PLASTIC GROOVES

Rhythmusstücke und -spiele
mit Flaschen, Bechern, Eimern und Rohren
für Kinder und Erwachsene



Helbling

inklusive DVD
mit Videoaufnahmen



Inhalt	3	Die Texte	23
Vorwort	5	Die Spielstücke	24
Einleitung	6	Flaschengeist 🍷-🍷	24
Plastikinstrumente im Rhythmusunterricht	6	Rhythmuskette für drei Stimmen	24
Rhythmus	6	Cool bleiben! 🍷	25
Die Plastikinstrumente	6	Rhythmuskette für drei Stimmen	25
Musikunterricht mit Plastikinstrumenten	7	Wir haben 🍷-🍷-🍷	26
Methodische Tipps	7	Rhythmuskette für 4-Takt	26
Zeichen und Signale	8	für drei Stimmen	27
Pausen	8	Partner- und Begegnungsspiele	27
Der Aufbau des Buchs	10	Aufstellung	27
Leueleinteilungen	10	Die Spielstücke	28
Die DVD	10	Flaschen 🍷-🍷	28
1. Flaschen-Perussion	10	Partner- und Begegnungsspiel	28
Die Plastikflaschen und ihre Spielweisen	12	Der 🍷-🍷	30
Beschaffung und Herstellung	12	Begegnungsspiel	30
Spielweise	12	Aufführungsstücke mit Flaschen	32
Die Riesenflaschen	12	Die 🍷-🍷-🍷	32
Sound-Symbole für die Spieltechniken	14	klein 🍷-🍷-🍷	32
Einfache Stücke mit Flaschen	14	Kanonarbeit für 3/4-Takt	32
Die Texte	14	für vier Stimmen	32
Der Einsatz der Riesenflasche	15	Pfandflasche 🍷-🍷-🍷	34
Das Improvisationsspiel „Die Welle“	15	Flaschenstück für vier Stimmen	34
Die Kanons	15	Ein Café 🍷-🍷-🍷	36
Hinweise zur Einstudierung	15	Flaschenstück für vier Stimmen	36
Modellablauf für die Kanons	16	Der Mops 🍷-🍷-🍷	38
Sitzordnung	16	Flaschenstück im 12/8-Takt	38
Die Spielstücke	16	für vier Stimmen	38
Wasserkanon 🍷-🍷-🍷	16	2. Don't Break the Cup!	42
Flaschenkanon für vier Stimmen	16	Die Plastikbecher und ihre Spielweisen	42
Limo, Limo, der Saft 🍷-🍷-🍷	18	Spielweise	42
Flaschenkanon für vier Stimmen	18	Sound-Symbole für die Spieltechniken	42
Noch ein 🍷-🍷-🍷	19	Einfache Becherspiele	44
Flaschenkanon für vier Stimmen	19	Die Spielstücke	45
Die 🍷-🍷-🍷	21	Ohne Becher? Plastikbecher! 🍷	44
Übungen	22	Bewegungsspiel mit Bechern am Tisch	44
Übungen	22	Mix-Getränke 🍷-🍷	46
Hinweise zur Einstudierung	22	Partnerspiel mit Bechern am Tisch	46
Modellablauf für die Rhythmusketten	22	Unter'm Tisch, da wohnt ein Tier 🍷	48
Sitzordnung und Begleitrhythmen	23	Weitergabespiel mit Bechern am Tisch	48
		Time for a Break! 🍷	50
		Begegnungsspiel mit Bechern im Stehen	50
		Aufführungsstücke mit Bechern	52
		Die Spielstücke	52
		Mein Becher ist nicht da! 🍷-🍷-🍷	52
		Weitergabespiel mit Bechern am Tisch	52

Becher, Hand und Möbelstück ■■■

Rhythmusstück mit Bechern am Tisch

Klar! ■■■-■■■■

Rhythmusstück im 3/4-Takt
mit Bechern am Tisch

Hin und Her ■■■-■■■■

Rhythmusstück mit Bechern am Tisch

Der Becher-Rap ■■■■■

Weitergabestück zu Viert
mit Bechern am Tisch

3. Alles im Eimer!

Die Plastikeimer und ihre Spielweisen

Spielweise

Sticks

Tonnen und Fässer

Sound-Symbole für die Spieltechniken

Das „Hand-zu-Hand“-Trommelsystem

Warm-ups mit Plastikeimern

Aufstellung

Die Spielstücke

Trommeln üben? Tolle Sache! ■-■■

Warm-up mit Sticks auf Plastikeimern

5 ist eine Superzahl! ■-■■

Warm-up mit Sticks auf Plastikeimern

Obstsalat ■■

Warm-up mit Händen auf Plastikeimern

Zahlen trommeln ■■

Warm-up mit Händen auf Plastikeimern

Aufführungsstücke mit Eimern

Die Spielstücke

Eimertanz ■■■-■■■■

Trommelstück mit Händen auf Plastikeimern

He! Das ist meiner! ■■■-■■■

Trommelstück mit Sticks auf Plastikeimern

Okay! ■■■■

Trommelstück mit Sticks auf Plastikeimern

The Fantastic Plastic Groove ■■■■■

Trommelstück mit Sticks auf Plastikeimern

Alles ist im Eimer ■■■■

Trommelstück mit Sticks auf Plastikeimern

Level:

1 = sehr einfach; 2 = einfach; 3 = mittelschwer;
4 = schwer; 5 = für Rhythmusexperten

4. Volles Rohr!

Die Plastikrohre und ihre Spielweisen

Beschaffung und Herstellung

Spielweise

Sticks und Boomwhackers

Spielorte

Sound-Symbole für die Spieltechniken

Groove-Shorts mit Rohren

Die Rhythmusstücke

Aufführung

Die Spielstücke

Manchmal hat man keine Lust ■■■-■■■■

Groove-Shorts
mit Abwasserrohren und Sticks

Dieser Groove ist sehr bekannt ■■■-■■■■

Groove-Shorts

mit Abwasserrohren und Sticks

Ich brauch nur dich! ■■■-■■■■

Groove-Shorts

mit Abwasserrohren und Sticks

Ich brauch nur dich! ■■■-■■■■

Groove-Shorts im 3/4-Takt

mit Abwasserrohren und Sticks

Praktische Tipps zum 3/4-Takt

Aufführungsstücke mit Rohren

Übung 1 zum Offbeat

Von der Einstimmigkeit

zu mehrstimmigen Rhythmen

Die Spielstücke

Fiscaré II ■■■■■

Aufführungsstück mit gestimmten

Abwasserrohren und Sticks/Boomwhackers

Nix als Regen ■■■■■

Aufführungsstück mit gestimmten

Abwasserrohren und Sticks/Boomwhackers

Abhaun! ■■■■■-■■■■■■■■

Aufführungsstück im 3/4-Takt

mit gestimmten Abwasserrohren
und Boomwhackers

Röhren lieben Disco ■■■■■■■■■■

Aufführungsstück mit gestimmten

Abwasserrohren und Sticks

Übungen zum „Halben Clave“

Anhang

Inhalt der DVD

Liste der Rohr-Längen

Der Autor

91

91

92

92

93

93

93

94

94

95

94

94

94

96

98

98

100

100

100

100

100

100

101

102

103

103

103

104

104

104

107

107

107

107

110

110

110

110

113

113

113

116

118

119

120

Die Plastikflaschen und ihre Spielweisen

Das Wichtigste zuerst: Wir können für unsere Flaschenmusik nicht alle beliebigen Plastikflaschen benutzen! Wir benötigen dazu Flaschen aus hartem PET, nicht die weichen, dünnhäutigen. Letztere sind in leerem Zustand knautschbar und

erzeugen beim Trommeln nur ein krachendes Geräusch. Die für unsere Zwecke geeigneten Plastikflaschen sind dickwandig und sehr stabil; sie halten jahrelange extreme Nutzung klaglos aus.

Beschaffung und Herstellung

Das soll keine Schleichwerbung sein. Aber Coca-Cola-Flaschen klingen – vermutlich durch ihre leicht bauchige Form – am besten. Das gilt für alle Größen. Sie müssen nicht alle Flaschen selbst oder mit Ihrer Familie oder in Ihrer Schulklasse austrinken. Oft ist es möglich, im Getränke-Großhandel leere Flaschen und die Kiste zum Pfandpreis zu kaufen. Sie benötigen für jeden Spieler mindestens eine Flasche und am besten in ausgewogener Anzahl die drei Flaschengrößen 0,5, 1 und 1,5 Liter.



abgesägte Flaschen in drei Größen

Zur Aufbewahrung eignet sich die Kiste für die 1,5-Liter-Flaschen, da Flaschenmützen stapelbar sind, die kleineren passen dank der abgesägten Böden also in die großen hinein.

Die Flaschen müssen knapp über dem Boden mit einer Metallsäge abgesägt und die Sägekante anschließend noch mit feinem Schmirgelpapier etwas geglättet werden. Die Flaschen sollten ihre Schraubdeckel behalten, damit sie klingen dann etwas voller.

Durch die verschiedenen Größen der Flaschen werden die unterschiedlichen Tönhöhen erzeugt: Die kleinen Flaschen ergeben einen höheren, die großen einen tieferen Ton. Es ist nahezu unmöglich, mit gleichen Tönhöhen bei gleichen Flaschen und konstanter Kontaktlinie zu erreichen. Und das ist gut so! So klingt unsere Flaschenmischung fast wie ein exotisches afrikanisches Balafon¹ oder ein Gamelanspiel². Durch die tonale Unbestimmtheit in der Gruppe passen die Flaschentöne in der Gruppe immer zusammen; wir könnten Lieder in jeder Tonart dazu singen.

1. Xylophon aus Westafrika, dessen Resonanzkörper aus hohlen Kürbissen bestehen.
2. Ensemble von Musikinstrumenten aus Bali und Java, ursprünglich bestehend aus Metallophonen, Gongs und Trommeln.

Spielweise

Flaschen können im Sitzen am Boden oder dem Boden und im Stehen gespielt werden. Im Sitzen sind die Ausholbewegungen kleiner und meist präziser. Im Stehen kann man die Beats stampfen und damit Rhythmus besser spüren und lernen; auch Choreografien sind dann effektivere Choreografien möglich.

Bei der „üblichen“ Spielweise halten wir die Flasche an der Flaschenmütze und trommeln sie sanft auf die Kante des Fußbodens, Handballen, die Schuhseite (siehe auch) oder die Stuhlkante. Je nach Situation können wir auch die Tischplatte, den Fußboden oder die Stuhllehne nutzen. Auf welcher Schlagfläche auch immer: Den besten Ton erzielt man, wenn die Flasche dicht an der abgesägten Kante auftrifft!



Flasche an Knie



Flasche an Hand



Flasche an Schulter

„Unübliche“ Spielweisen sind unter anderen: mit dem Fingernagel am Flaschendeckel kratzen; Flasche gegen Stirn oder Schulter trommeln; mit dem Flaschenboden auf Hose oder Rock reiben; mit den Fingern beider Hände auf der liegenden Flasche trommeln; die Flasche mit dem Deckel auf dem Fußboden aufstoßen; mit der Flaschenöffnung vor dem Mund wedeln, währenddessen hineingepustet wird. In den Videos und speziell in dem Improvisationsspiel „Die Welle“ (S. 01), bei dem ein Mitspieler mit einem spontanen Rhythmus-Pattern beginnt und jeder nachfolgende Spieler einen eigenen Rhythmus dazu erfindet, können Sie ein paar dieser Einsatzmöglichkeiten von Flaschen sehen.

In allen Stücken dieses Kapitels hat jeder Spieler nur eine Flasche; die andere Hand hält die Flasche. Die Flasche wird bewusst für Zwischenschläge, z.B. auf dem

Oberschenkel genutzt. Diese Aufteilung und klare Aufgabenverteilung hat musikpädagogische und musikalische Gründe: Wir müssen erstens jede Hand auf bestimmte Klänge einsetzen; das können wir z.B. sehr gut durch Vorspiel-Musikspiel-Runden mit offenen und sogar mit geschlossenen Augen klarmachen. Und zweitens sind die ständigen Rhythmen dann nicht so dicht und die Melodien der verschiedenen Flaschen-töne treten deutlicher hervor. Wir brauchen durch die leiseren Zwischenschläge der leeren Hand, die wir übrigens die Grooves auch entscheidend beleben, längere Pausen auszuhalten.

Tipp: Wenn Handsätze angegeben sind, gelten sie für Rechtshänder. Linkshänder sollten sie umkehren, wenn nicht wichtige Gründe dagegen sprechen. Generell sollte die geschicktere Hand die Flasche halten.

Die Riesenflaschen

Viele der folgenden Flaschen sind groß und vierstimmig. Wir können für die Riesenflaschen Plastikpapierkörbe oder -eimer einsetzen, wenn wir sie umgedreht mit den Händen auf der Unterseite betrommeln. Am besten passen ein Flaschenensemble allerdings die 17-Liter-Flaschen, die Sie von den Wasserspiellern aus Spielzeugen, Arztpraxen, Fitnessstudios bekommen. Auch das sind Pfandflaschen, die haben einen Pfandpreis von sieben bis zehn Euro. An sie zu gelangen ist nicht ganz einfach, am besten erkundigen Sie sich nach den Unternehmen in Ihrer Gegend, welche die leeren Riesenflaschen austauschen.

Bei den 17-Liter-Flaschen muss nichts gesagt werden. Einfach den Deckel klemmen Sie die Flasche kehrt herum zwischen die Oberschenkel und trommeln Sie auf dem Flaschenboden wie auf einer Conga. Viele dieser Flaschen haben einen Griff, durch den wir einen Gurt schlingen können. Wenn wir uns diesen Gurt mitsamt

der Flasche nun um die Hüfte binden, erleichtern wir uns damit das Spielen dieser Trommelflaschen sehr und können sie auch im Stehen spielen (siehe Fotos auf S.14).

Achtung: Die Riesenflaschen sind allerdings nicht für alle Stücke geeignet. Aktionen wie das Gegeneinandertrommeln der Flaschen oder das Trommeln gegen die Nachbar-Flasche können mit ihnen nicht ausgeführt werden. Sie finden in den entsprechenden Kapiteln oder an den Stücken jeweils Hinweise dazu.

Limo, Schorle oder Saft?



Flaschenkanon für vier Stimmen

Text: Ulrich Moritz
Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Kanon

1. *r. Knie* R L *l. Knie* R L *l. Schulter* R *r. Schulter* R

Li - mo, Schor - le o d Saft?

3. R R *beliebig wdh.*

Ger - ne! Bald hab ich's ge - schafft.

Schluss-Groove

r. Knie R L R *r. Knie* R L R *beliebig wdh.*

Au - ßer - dem au - ßer - dem

Schlussstakt auf Zeichen

R

schmeckt gut!

Sounds:

O = Flasche gegen das Knie o. Ä. trommeln

H = Hand gegen Knie o. Ä. patschen

IO = Hand gegen Handballen trommeln

Als Situation können wir uns eine anstrengende Wanderung, eine Radfahrt oder Ähnliches vorstellen, bei der wir in einer Pause unbedingt etwas trinken müssen.

Die rechte Hand trommelt mit der Flasche auf Knie und Schultern, die leere linke Hand patscht immer auf den linken Oberschenkel. Hier ist es wichtig, dass die rechte Hand mit der Flasche nicht zu weit Richtung Oberschenkel rutscht, sonst kommen sich die beiden Hände in die Quere.

Der zweite Takt besteht fast nur aus Sprechrhythmus; spannend ist es dennoch, auch dieses Stück ohne den Text zu spielen. Zeigen Sie Ihren Schülern, dass man sich in dieser Spielpause rhythmisch, aber lautlos im Beat bewegen kann, und ermuti-

gen Sie sie dazu, es ähnlich zu machen (siehe auch „Pausen“, S. 9).

Varianten

- » Wir spielen das Stück einstimmig. Als Break kann bei Bedarf einmal der Schluss-Groove mit anschließendem Schlusstakt gespielt werden.
- » Wir sprechen das Stück als Sprechkanon auf Beat-Patschen. Auf der Zählzeit 1 des zweiten Takts klatschen wir.
- » Wir beginnen mit dem Schluss-Groove ohne Text. Ohne Schlusstakt, dann wechseln die Gruppen nacheinander auf Zeichen in ihre Kanon-Stimmen.

Praktische Tipps

Der Schluss-Groove kann auch als Begleitung für ein Solo verwendet werden.



Noch ein Schluck.



Alle hängen schlapp und erschöpft fühlen. Endlich rafft sich einer auf und beschließt dem Flaschen- und Sprechkanon ein Ende zu setzen. Das Stück kann beginnen. Es könnte aber auch eine Pause sein, die den Spaß ausklingen lassen oder voll frischer Energie wieder aufnehmen.

Variante

- » Wir spielen das Stück einstimmig. Als Break kann bei Bedarf einmal der Schluss-Groove mit anschließendem Schlusstakt gespielt werden.
- » Wir sprechen das Stück als Sprechkanon auf Beat-Patschen. Auf der Zählzeit 1 des zweiten Takts klatschen wir.

- » Jeder wechselt individuell vom Schluss-Groove in den Schlusstakt und hört dann auf. Das Stück endet, wenn der letzte Spieler den Schlusstakt gespielt hat.

Praktische Tipps

- » Im zweiten Takt strecken wir auf Zählzeit 1 die Flaschen deutlich nach oben, rhythmisch gut zusammen, damit wir das „Dann“ auf der 2 gemeinsam treffen.
- » Der Schluss-Groove kann auch als Begleitung für ein Solo verwendet werden.

→ Spielstück siehe S. 20

Eiscafé I



Flaschenstück für vier Stimmen

Text: Ulrich Moritz
Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Intro/Break 1 evtl. mit Solo-Improvisation in den Pausen

alle **4/4**

R R R

O O O

Eis - ca - fé!

R R R

O O O

Eis - ca - fé!

L L L

H H H

W mit zum

Groove beliebig wdh.

kleine Flasche

L R L R L R L R

H O H O H O H O

Ich mag nur Scho-ko! Ich mag nur Scho-ko!

L L R R R R L R

H H H O H O

Zwei - mal Him-beer-eis!

L R L R L R

H O H O H O

Man-go! Man-go! Ich steh auf

R R L R L

O O O (H) (H)

Eis - ca - fé!

Break 2

alle | R L | R R L | R R R L | R R R R |
 O H | O O H | O O O H | O O O O |
 Erd-beer! Va - nil - le! Ti - ra - mi-su! nach das

alle | L R | L R | L R | L R |
 H O | H O | H O | H O |
 Gan - ze gleich noch - mal vorn!

Sounds:

- O = Flasche gegen das Knie o. Ä. trommeln (17-L-Riesenfl./Eimer = mit der Hand auf die Flasche oder den Eimer trommeln)
- H = auf den Oberschenkel o. Ä. patschen
- IO = Flasche gegen den Handballen trommeln (17-L-Riesenfl./Eimer = in die Hände klatschen)

Praktische Tipps

- » Tipps für Pausen-Füllmöglichkeit: Der Sprechrhythmus der dritten Groove-Stimme (große Flasche) klingt am Anfang vielleicht eine Weile so: „Mango, ja! Mango, ja! Mango, ich steh auf“. Bei der vierten Groove-Stimme (Riesenflasche/Eimer) sehen Sie bereits in der Notation zwei Oberschenkel-Patscher in den Pausen. Und der Break 1 lautet dann: „Mangofé. Jepp! Jepp!“ (Für weitere Tipps siehe auch „Pausen“, S. 9.)
- » Die dritte Groove-Stimme (mittlere Flasche) hat es in sich. Die Beats liegen über Ihren linken Hand, die rechten mit der Flasche nur Offbeats zu spielen. Lassen Sie den Text sprechen, dazu die Beats stehen oder tippen. Jetzt kommen die Oberschenkel-Patscher an den entsprechenden Stellen dazu. Erst dann spielen Sie die Flasche. Wenn die drei
- » „Mangos“ klappen, ohne dass der Beat im Fuß verloren geht, ist das schon super!
- » Für die vierte Groove-Stimme (Riesenflasche/Eimer) ist bei diesem Stück kein Handsatz in den Breaks angegeben. Es kann jedoch der Handsatz der anderen Flaschen übernommen werden. Statt der zwei Schläge der Flaschen gegen den Handballen am Schluss wird geklatscht (wobei bei Wiederholungen auch Varianten möglich sind, wie Sie im Video sehen können).
- » Wir können im Sitzen oder Stehen spielen. Im Stehen sind die Beat-Schritte die beste Rhythmushilfe, die es gibt; aber sie sind nicht für jeden einfach! Daher sollten möglichst vor allem die Spieler, die rhythmisch sehr sicher sind, die Beat-Schritte übernehmen. Rhythmisch unsichere Spieler konzentrieren sich auf die Spielrhythmen.

Ablauf-Vorschlag für Performance

- » **Intro/Beginn:** Wir stehen oder sitzen. Alle halten die Flaschen mit der Hand nach oben und löffeln oder lecken ein bisschen Eis.
- » Auf Zeichen: **Break 1:** 2x nur mit Text
- » **Groove:** Einsatz der Groove-Stimmen nacheinander nur mit Text; Reihenfolge: 1. (kleine Flasche) – 2. (mittlere Flasche) – 3. (große Flasche) – 4. (Riesenflasche/Eimer)
- » Auf Zeichen: **Break 1:** 2x ohne Text evtl. mit Soli
- » **Groove:** Einsatz der Groove-Stimmen nacheinander ohne Text; Reihenfolge: 4. – 3. – 2. – 1.
- » Auf Zeichen: **Break 2:** 1x mit Text und Rhythmus, 1x ohne Text
- » **Groove:** gemeinsamer Einsatz der Groove-Stimmen ohne Text
- » Auf Zeichen: **Break 2:** 2x ohne Text

Don't BREAK THE CUP!

2



Die Plastikbecher und ihre Spielweisen

Jetzt wird losgebechert! Aber leider – oder zum Glück – sind die Becher leer. Unsere Becher sind stabile Plastikbecher, die sich nicht verformen, wenn man kräftig zupackt. Man kann sie mit Schwung auf dem Tisch absetzen; man kann mit Stiften und Fingern auf ihnen trommeln; man kann sie mit der Oberkante auf den Tisch stoßen – ohne dass sie davon Schaden nehmen. Die bunten Plastikbecher von IKEA sind preiswert, sehen gut aus und sind für unsere Spiele und Stücke gut geeignet. Aber auch viele andere Becher funktionieren prima.

Spielweise

Viele Lehrer, sogar manche Schüler erschrecken sich über die scharfen hohen Töne und die Lautstärke, die unsere Becher auf den Tischen erzeugen. Leise zu spielen ist mit Bechern schwierig. Entweder man gewöhnt sich an den harten lauten Klang, oder wir haben kleine Plastiksets auf den Tischen zum Dämpfen der Geräusche. Wir können außerdem auch mit Gehörschutz spielen.

Bei allen Becherstücken in diesem Buch steht nicht in erster Linie die Schnelligkeit im Vordergrund. Das sogenannte „Stacking“ (Säuseln) Auf- und Abbauen bzw. Stöckeln von Bechern in Pyramiden, kommt hier nicht dazu. Dazu benötigt ein Spieler 8, 10 oder 12 Becher. Das ist eher ein solistischer Sport und kein Gruppen- oder Klassenspiel. In den hier vorkommenden Becherstücken und Spielen geht es dagegen vor allem um Koordination, rhythmische Genauigkeit und vor allem um den Spaß am gemeinsamen Zusammenspiel.

Becher sind klein; sie haben wenig eigenen Klang und nicht reichliche klangliche Differenzierungsmöglichkeiten. Aber auf Tischen können wir mit ihnen je nach Menge machen: interessante, abwechslungsreiche Klänge erzeugen, ungewöhnliche Bewegungsfolgen und witzige neue Spiele erfinden und erlernen.

Sound-Symbole für die Spielweisen



= Becher mit der Becheröffnung nach oben heben

= Becher mit der Becheröffnung nach unten heben



= Becher mit dem Becherboden auf den Tisch stoßen / auf dem Tisch absetzen



= Becherboden mit Drehung auf den Tisch stoßen / auf dem Tisch absetzen



= Becher mit der Becheröffnung auf dem Tisch absetzen



= Becheröffnung mit Drehung auf den Tisch stoßen / auf dem Tisch absetzen



 = Becher mit der Becher-Oberkante auf den Tisch stoßen



 = Becher mit der Becher-Unterseite auf den Tisch stoßen



 = Becherseite mit Drehung auf den Tisch stoßen

Weitere Symbole:

 = Becher mit dem Partner-Becher zusammenstoßen

 = mit der Hand auf den Tisch trommeln

 = Becher an die andere Hand stoßen

 = klatschen

 = Becher an die andere Hand übergeben

 = mit der Faust auf den Tisch trommeln

 = Becher über die rechte Hand hinweg absetzen

 = schnipsen

 = Becher nach links (bzw. rechts) auf dem Tisch schieben

 = Rücken auf den Handrücken patschen

 = Becher kreisförmig auf dem Tisch schieben

 = auf den Brustkorb patschen

Weitere Spieltechnik auf dem Becher:



ein Spieler trommelt mit den Fingern auf den Becherboden

Einfache Becherspiele

Das Becherkapitel beginnt mit **vier kleinen Becherspielen** (S. 44 ff.), darauf folgen **fünf Aufführungsstücke** (S. 52 ff.).

Für das **Bewegungsspiel**, das **Partnerspiel** (bei dem man immer mit dem gleichen Mitspieler zu tun hat) und das **Weitergabespiel** benötigen wir einen Tisch. Ohne Tisch, aber mit wechselnden Partnern funktioniert das **Begegnungsspiel** „Time for a Break!“. Es geht bei diesen einleitenden Spielen hauptsächlich um den gemeinsamen Rhythmus Spaß. Aber daneben wird vieles schon intensiv geübt, was wir für die Aufführungsstücke brauchen: Koordination und Motorik, rechts und links, Drehungen, Dynamik, gleichzeitiges Sprechen und Bewegen. Bei allen Spielen hat jeder Mitspieler einen Becher.

Die kleinen Becherspiele leben vom Kontakt der Spieler miteinander und von der imaginären Situation, die durch die Becher erzeugt wird. Die Texte in den ersten zwei Spielen beziehen sich um die Becher selbst bzw. um die absurden Getränke, die man in ihnen zusammenmischen kann. Im dritten Spiel stellen wir die Tische zu Höhlen um, in denen merkwürdige Tiere hausen. Nach dem vierten Spiel brauchen wir unbedingt einen „Break“.

Tipp: Wenn bei einem anderen „Instrumenten“ gilt auch hier. Mit Freude, Mut und Fantasie können Sie fast alle diese kleinen Stücke aufführungstauglich machen.



Ohne Becher? Kein Problem! Becher!

14

Wir sitzen alle um einen Tisch, jeder Spieler hat einen Plastikbecher. Sprechen und Bewegen finden immer im Wechsel statt, und beides sollte rhythmisch und präzise sein. Im ersten Takt setzen wir alle Finger auf Zählzeit 3 zum Mund, um zu zeigen, dass wir einen Schluck trinken wollen, und setzen ihn auf Zählzeit 4 wieder ab; im zweiten Takt machen wir alle gleichzeitig mit einem gedachten Löffel. Den Rhythmus kurz-kurz-lang trommeln wir im dritten Takt mit den Händen, im vierten Takt mit dem Becher auf den Tisch.

Varianten

- » Um das Ganze schwieriger zu gestalten, lassen wir mal die Texte weg: Die Pausen füllen wir mit innerem Sprechen, Kopfnicken oder Fußtippen im Viertel-Beat aus (siehe auch „Pausen“, S. 9).
- » Wahlweise klatscht ein Schüler leise den durchgehenden Beat.
- » Wir spielen das Stück als Kanon und setzen ganztaktig oder (etwas schwieriger) halbtaktig versetzt ein.

Die Spielstücke

Ohne Becher? Plastikbecher!

14

Bewegungsspiel mit Bechern am Tisch

Schrift und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Trinkbewegung: Becher zum Mund, Becher absetzen

Leitung: imaginärer Löffel zum Mund, Löffel runter

Trinkbewegung: Becher zum Mund, Becher absetzen

Leitung: imaginärer Löffel zum Mund, Löffel runter

Oh - ne - cher?

Plas - tic be - cher!

R L R

R R R

Sounds:

- ↑ = Becher mit der Becheröffnung nach oben heben
- ☐ = Becher mit dem Becherboden auf dem Tisch absetzen
- T = mit dem Becherboden auf den Tisch trommeln
- ↓ = Becher mit dem Becherboden auf den Tisch stoßen

Der Becher-Rap

24–27 ■■■■■

Weitergabestück zu Viert mit Bechern am Tisch

Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Groove

Refrain den Groove-Becherrhythmus während des Textes weiterspielen

Vol - ler Be-cher, lee-rer Be-cher, Zun-gen-brä-uer und Ver-spe-cher: Da- liegt der Be-cher weg!

Da-bei wie die Rap-per rap-pen, Be-cher dreh-en, snap-pen, clap-pen: Das ist der Be-cher-Rap!

1. Strophe den Groove-Becherrhythmus während des Textes weiterspielen

Ist dein Be-cher halb-voll o-der leer? Hast du schon zu viel o-der brauchst du mehr?

Rech-te o-der lin-ke Hand ist das Pro-blem. Die Be-we-gung ist zu schnell und kaum zu sehn!

Zwischenspiel

4. Becher zum Nachbarn schieben

2. Strophe den Groove-Becherrhythmus während des Textes weiterspielen

Ist der Be-cher von dir o - der mir? Ist mir ei-gent-lich e - schenkt ihn dir!

Hoch und run-ter, auf den Tisch. Nie gra-de-aus! Bleib da-mal, ge-nau-da-mal kriegst es raus!

Sounds:

K = klatschen

T = mit der Hand auf den Tisch trommeln



= Becher mit der Becheröffnung nach oben heben



= Becher mit dem Becherboden auf den Tisch trommeln / auf dem Tisch absetzen



= Becher an die andere Hand stoßen



= Becher an die andere Hand übergeben



= Becher über die rechte Hand hinweg absetzen

Sn = schnipsen



= Becher mit dem Partner Becher zusammenstoßen

RÜK = auf den Handrücken klopfen

Br = auf den Brustkorb matschen

Groove-Varianten für die Strophen (Solo-Rap-Passagen)

Groove

über rechte Hand hinweg absetzen

Die Plastikeimer und ihre Spielweisen

Wenn es unter den Plastikinstrumenten welche gibt, auf denen wir im Prinzip genauso wie auf herkömmlichen Trommeln spielen können, dann sind es die Plastikeimer. Plastikeimer sind preiswert und überall erhältlich; Baumärkte und Haushaltswarengeschäfte gibt es in jeder Kleinstadt. Manche Firmen sind froh, wenn ihr Name bei

einem Konzert sichtbar und unmissbar einen Klassensatz (oder manchmal gleich zwei). Im Klassenraum nehmen die Eimer zum Platz ein, weil sie ineinandergestapelt werden können. Die metallenen Tragegriffe sollten möglichst entfernt werden, da sie klackern und beim Heben, Drehen und Absetzen ein fürchterliches Geräusch entfalten.

Spielweise

Die stabilen Plastikeimer eignen sich gut für das Spiel mit Stöcken; diejenigen mit dünnem Boden sollten wir eher mit Händen betrommeln. Gut einsetzbar sind viele Plastikpapierkörbe. Je nach Art und Größe der Instrumente klemmen wir sie zum Spielen zwischen die Oberschenkel, tragen sie an Gurten um die Hüften oder sitzen oder stehen vor ihnen. Stehen die Eimer auf hartem Boden, sollte unter ihnen Teppich liegen; sie klingen dann besser und rutschen nicht so schnell weg.

Auf der Bühne sieht es oft besser aus, wenn Eimer auf Tischen oder Bänken stehen und der Spieler dahinter.

Sticks¹

Die meisten der Eimer-Warmer und -Spielstücke sind für das Spiel mit Sticks konzipiert. Mit ihnen können wir schwungvoll und laut spielen, ohne dass es schmerzt – ein Vorteil zu unterschätzender Vorteile gegenüber dem Trommeln mit bloßer Hand. Verschiedene Varianten sind mit Sticks mehr oder weniger auf den Eimerboden, die Kanten, die Seitenwand, den Fußboden; Schläge mit dem Stick-Kopf oder dem -Schaft. Sie sind für die Spielstücke mit Sticks aber auch geeignet, sie mit Händen zu spielen, was geht allerdings nur auf Eimern, deren Böden keine scharfen Kanten haben. Umgekehrt werden die Stücke, die für das Handspielen konzipiert sind, auch Alternativen für Sticks geboten.

Von leicht präparierten Holzschlägeln – von üblichen Schlagzeugsticks oder Rundhölzern – werden die Eimer bald zertrommelt werden. Eignet sind Sticks mit Filzköpfen und Holzschlägeln mit Ambusschäfte gehen zu schnell



ein Spieler mit Sticks und Plastikeimer auf dem Boden



ein Spieler mit zwischen den Oberschenkeln einge-klemmtem Eimer



mehrere Spieler und Eimer auf dem Tisch

an der Eimerkante kaputt. Preiswert und haltbar – und dazu noch selber herzustellen – sind 10–12 mm dicke und 34–38 cm lange Rundhölzer, an deren einen Ende ein ca. 2 cm langes Stück Silikon-schlauch übergestülpt wird (siehe Foto nächste Seite).

¹ Im Folgenden wird immer der Begriff „Sticks“ verwendet. Gemeint sind hier aber nicht Schlagzeugsticks sondern immer die hier im Absatz beschriebenen und auf dem Foto zu sehenden Holzschlägel.



Rundhölzer und Schlauch

Tonnen und Fässer

Wir können den Begriff „Plastikeimer“ erweitern und als Sammelbegriff verwenden für alles, was eimerähnlich aussieht und auf dem man trommeln kann.

Die (meist blauen) Plastikfässer, die es in vielen Größen gibt und die zum Transportieren von Flüssigkeiten genutzt werden, sind unverwüstlich. Man bekommt sie am preiswertesten bei einem Händler für gebrauchte und gereinigte Fässer. In größeren Städten finden Sie sie im Internet über die Suchworte „Fässer“ oder „Fässerreinigung“. Für sie benötigt man allerdings viel Lagerplatz. Beim Trommeln können wir sie auf den Boden, einen Stuhl oder einen Vierbeinständer stellen. Es ist auch nicht kompliziert, aus Latten drei Beine zu sägen und diese an der Wand der unten offenen Tonne zu verschrauben.



ein Spieler trommelt auf einer Tonne mit Filzschlägeln

Achtung: Wenn man in diesem Kapitel von Plastikeimern die Rede ist, sind fast immer auch – wie hier im Absatz beschrieben – Tonnen und Fässer als Spielinstrumente möglich. Manche Aktionen jedoch wie

Achtung: Gummischläuche aus dem Baumarkt, die für Aquariums- oder Gartenbedarf verkauft werden, taugen dafür nicht, da sie zu hart und steif. Am besten bekommt man einen Silikon-schlauch per Internet (Suchwort: „Silikon-schlauch“). Es gibt ihn mit verschiedenen Durchmessern und Stücken. Geeignete Gummischläuche mit 1–2 mm Wandstärke sind ideal.

Auch die grünen Regenrinnen, die man im Gartenbedarf findet, klingen gigantisch aus, klingen tief und dumpf und machen Eindruck auf jeder Bühne.

Je größer die Fässer und Tonnen sind, desto schwerer und dicker können die Sticks sein. Man kann auch einen Surdo-Schlägel auf einer großen Tonne verwenden, der ziemlich tiefe, kräftige Töne. Mit dicken Rundhölzern hört man uns Kilometer weit.

Grundsätzlich kann man auch mit bloßen Händen auf Plastikfässern und Tonnen trommeln. Da das Plastik aber hart und oft auch rau ist, wird das Trommeln sehr schnell schmerzhaft. Auch geübte Hände halten das nicht lange aus. Außerdem klingen die Schläge ziemlich leise, was vor allem für eine Aufführung von Nachteil sein kann.



ein Spieler und eine blaue Tonne auf Füßen mit Händen betrommelt

das Hochwerfen, das Heben und Absetzen können mit ihnen nicht ausgeführt werden. Daher wird bei Stücken, in denen sie eher nicht verwendet werden sollten, jeweils explizit darauf hingewiesen.



Sound-Symbole für die Spieltechniken

- = auf den Eimerboden trommeln
- = mit Fingerspitzen auf den Eimerboden tippen (mit Sticks = leise auf Eimerboden, den Rand oder die Oberschenkel trommeln)
- ▲ = auf die Eimerkante trommeln (ohne Sticks = auf den Oberschenkel patschen)
- ◁ = auf die Eimerseite trommeln
- _{ON} = auf den Nachbar-Eimer trommeln
- ↓ = auf den Tisch/Boden trommeln
- ↑↑ = Sticks ergreifen
- ↓↓ = Sticks ablegen
- ✕ = Stick auf Stick schlagen (ohne Sticks = klatschen)
- K = klatschen (mit Sticks = Stick auf Stick schlagen)
- Os = auf den Oberschenkel patschen
- Sn = schnipsen (mit Sticks = Stick auf Stick schlagen)
- Br = auf den Brustkorb patschen

Weitere Symbole für Aktionen mit Eimer:

- ↑ = Eimer heben
- ↓ = Eimer auf den Tisch setzen
- ↓ = Eimer auf dem Tisch absetzen
- ↻ = Eimer beim Anheben drehen
- = Eimer auf dem Tisch nach rechts (bzw. links) schieben
- ↘ = Eimer vor dem nächsten Nachbarn absetzen

Zahlen trommeln

31 

Warm-up mit Händen auf Plastikeimern

Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Intro/Zwischenspiel

Alle
R+L R+L R+L R+L R L R L



Refrain

Alle
R+L R+L R+L R+L R L R L



Ich kann rech-nen, hör mal her!
Zah-len trom-meln ist nicht schwe

1. Strophe

Einer R+L *Alle* R L R L R L R L



Vier und Vier, bit-ten und Vier!



Ja, das stimmt!

2. Strophe

Einer R+L *Alle* R L R L R L R L



Zwei und Zwei, -te! Zwei und Zwei!



Ja, das stimmt!

3. Strophe

Einer *Alle*

R+L R L R L R L

Os Os Os Os Os Os Os Os

Eins und Drei, bit-te! Eins und Drei!

R L R L R L R L 3x R R

Ja, das stimmt!

Sounds:

Os = auf den Oberschenkel patschen

○ = auf den Eimerboden trommeln

● = mit Fingerspitzen auf den Eimerboden tippen (mit Sticks = leise auf den Eimerboden, den Rand oder die Oberschenkel trommeln)

K = klatschen (mit Sticks = Stick auf Stick schlagen)

Wie im vorigen Stück „Obstsalat“ (siehe S. 74) wird eine Menge lauter Open-Schläge, die zweite als geht es auch beim „Zahlen trommeln“, die dritte als leiser Tips gespielt. In der dargestellten Version wird die Schlagfolge zuerst zweimal im Vierton gespielt, dann dreimal als Achtel-Trompo getrommelt und dann dreimal als Achtel-Trompo getrommelt. Bei fitten Gruppen fallen die Viertel-Takte weg.

Varianten

- » Ein kurzes Warm-up kann sein. Ein Intro/ Zwischenspiel entwickeln (Methoden wie bei „Trommeln üben? Tonspiele“, Variante, siehe S. 72).
- » Mit vier Takten Intro und Zwischenspiel, die nur Reihe nach von den Spielern gesagt werden, können wir ein kleines Übungsstück spielen. Der Rest fällt weg.
- » Erfinden und spielen weitere Strophen: 3 + 2 + 1 + 1 etc. Einfach zu spielen sind die 3 + 2 + 1 + 1. In das Additionsergebnis eine große Zahl ist, am besten eine 4 (1 + 3, 2 + 2, 1 + 1 + 1 + 1) oder 5er- (1 + 4, 3 + 2) oder 7er- (1 + 6, 3 + 4, 2 + 5, 1 + 3 + 3, 1 + 2 + 2 + 2) Summen wechselt der Handsatz bei jedem Takt und wahrscheinlich verlieren wir das Gefühl für den 4/4-Takt.
- » Auch die Anweisungen „Alle laut, bitte!“ (nur Open-Schläge) oder „Keiner laut, bitte!“ (nur Fingertips) sind erlaubt.

He! Das ist meiner!

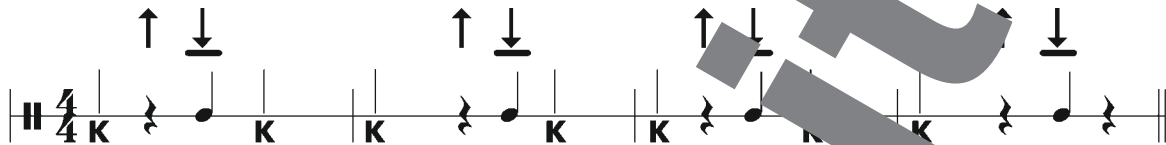
33  - 

Trommelstück mit Sticks auf Plastikeimern

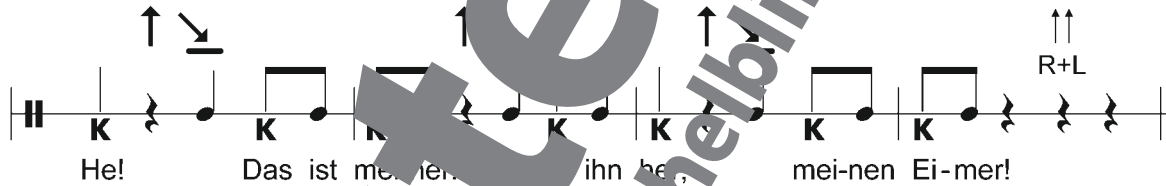
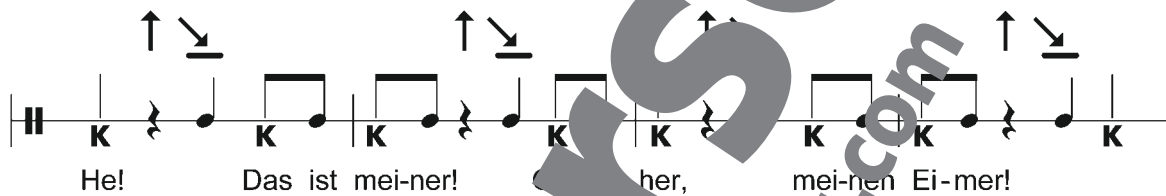
Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Intro/Zwischenspiel

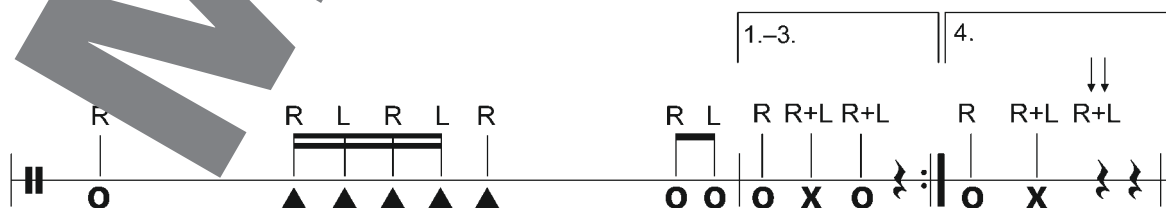
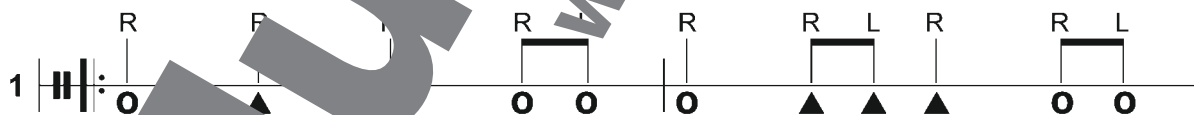
eigenen Eimer
heben, absetzen



Refrain in jedem Takt Eimer heben und vor dem Platz des Nachbarn absetzen



Trommelthema



2

3

Sounds:

K = klatschen

↑ = Eimer heben

↓ = Eimer auf dem Boden absetzen

↘ = Eimer vor dem rechten Bein absetzen

↑↑ = Sticks ergreifen

O = auf dem Boden trommeln

▲ = auf die Eimerkante trommeln (ohne Sticks)
= auf die Oberschenkel patschen

✕ = Stick auf Stick schlagen (ohne Sticks = klatschen)

↓↓ = Sticks ablegen

ON → = auf den Nachbar-Eimer trommeln

→ siehe S. 81

38

Groove-Shorty mit Abwasserrohren und Sticks

Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Groove

alle 

Fill von oben nach unten in Abwärtsbewegung auf das Schlegel schlagen

alle || 
Dak Dak Dak Dak Dak Dak

Strophe

alle 

Aufwärtsbewegung

alle || 
spielt ihn in wie - der gurt X X X X X X X

Trommelthe

The image shows a musical score for two voices, 'Stimme 1' and 'Stimme 2'. The score is written on a grand staff with two staves per voice. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The music is in a simple, rhythmic style. The first voice, 'Stimme 1', has a melody that starts with a quarter note, followed by a half note, and then a quarter note. The second voice, 'Stimme 2', has a melody that starts with a quarter note, followed by a half note, and then a quarter note. The score is marked with a large 'Mus' watermark.

Sounds:

- O** = Rohr auf den Boden stampfen
- X** = mit Stick seitlich auf das Rohr schlagen

Wenn der Groove des ersten Shortys (S. 95) so etwas wie die „Urmutter aller Rock-Rhythmen“ ist, so kann der Groove dieses zweiten Warm-ups als sein nächster Verwandter gelten. Er ist fast ebenso oft in aller Welt zu hören. Ein Rohr-Stamper (ein Bassdrum-Schlag) kommt auf Zählzeit „2 und“ dazu. Auch hier haben Sie ganz unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten von entsprechend verschiedenen Levels: vom kurzen Warm-up bis zum Bühnenstück aus drei Teilen.

Varianten

- » **Ganz kurz:** Wir spielen den Groove und den Fill im Wechsel. Auf Zeichen können wir zwischen Sprechen und Trommeln wechseln.
- » **Ziemlich kurz, aber mit Soli:** Alle rufen auf jeder ersten Zählzeit des Grooves die Taktzahl (1–3); im vierten Takt spielen wir den Fill. Am Ende des Groove spielen Freiwillige ein dreitaktiges Solo; nach dem Fill ist der Nächste dran.
- » **Was länger und schwieriger:** Wir spielen zusätzlich das Trommelthema und entwickeln kleine Arrangements aus Groove, Fill und Trommelthema.
- » **Die lange Version:** Wir integrieren die Strophe in das Stück.

Ein **Ablauf** könnte dann so aussehen:

- **Groove mit Fill – Strophe – Trommelthema**
- **Groove (mit Solo) – Fill – Strophe – Trommelthema** (mit vertauschten Stimmen)

Praktische Tipps

- » Falls für die 1. Stimme die Pausen auf den 3 im Trommelthema schwierig sind, sollten die Sticks deutlich hochgesteckt werden.
- » Machen Sie es mit ihren eigenen Stimmen wiederkehrenden Übungen anzip, mit den Beinen die Viertel-Pausen zu gehen und darauf die Rhythmen zu sprechen, zu patschen, zu klatschen. Und auch beim Spielen mit Rohr und Stick gibt es letztendlich keine bessere, zuverlässigere rhythmische Übung als das Laufen der Beine. Sowohl für die rhythmische Klarheit jedes einzelnen als auch für den Zusammenhalt der Gruppe.



Eiszeit

39 ■■■ - ■■■■

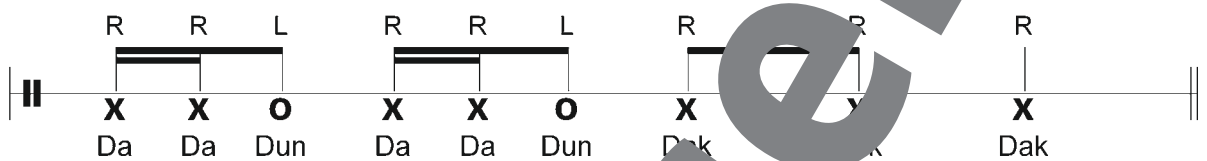
Groove-Shorty mit Abwasserrohren und Sticks

Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Groove



Fill



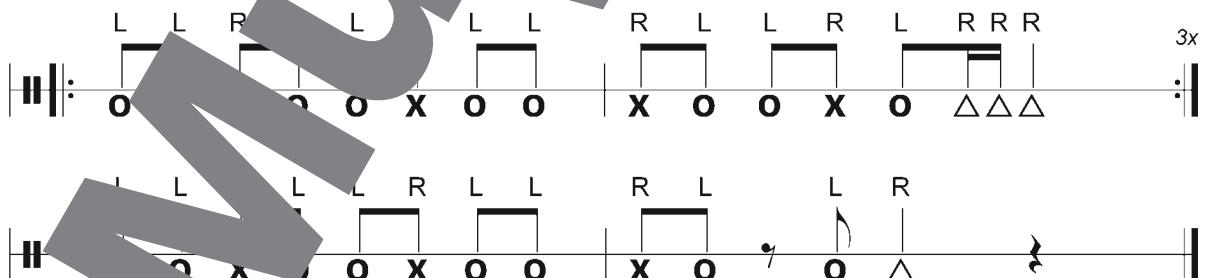
1. Strophe Gruppe 1 spielt den Groove, Gruppe 2 ra...



Refrain



Trommelthema in den ... takten auf ... -Rohr schlagen



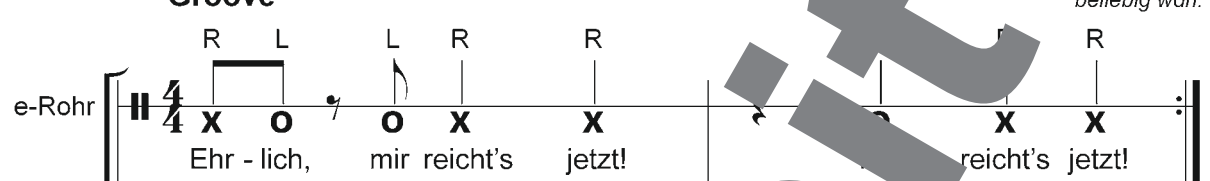
Nix als Regen

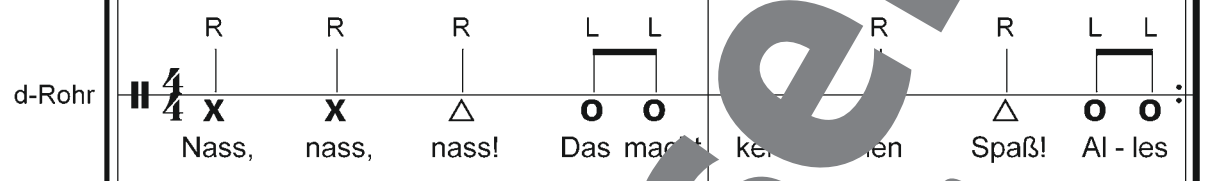
42 

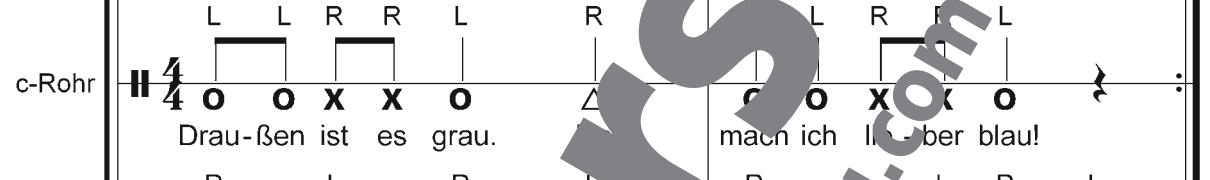
Aufführungsstück mit gestimmten Abwasserrohren und Sticks/Boomwhackers

Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Groove beliebig wdh.

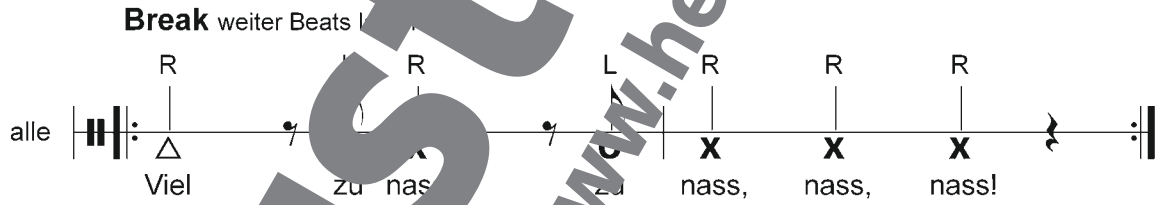
e-Rohr 
Ehr - lich, mir reicht's jetzt! reicht's jetzt!

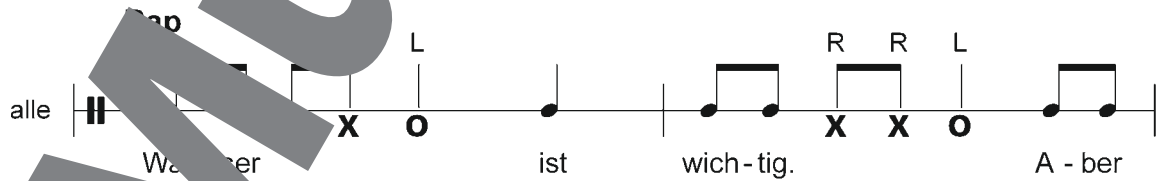
d-Rohr 
Nass, nass, nass! Das macht keinen Spaß! Al - les

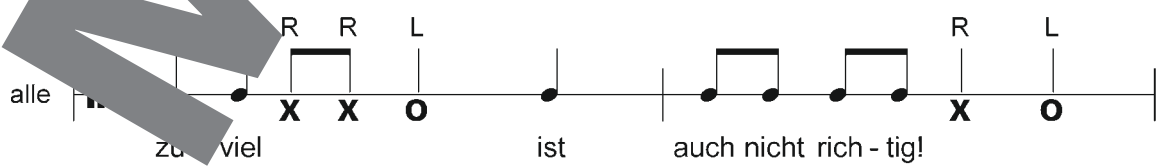
c-Rohr 
Drau-ßen ist es grau. mach ich lieber blau!

A-Rohr 
Re - gen, Re - gen, nix als Re - gen!

Break weiter Beats!

alle 
Viel zu nass! zu nass, nass, nass!

alle 
Wasser ist wich-tig. A - ber

alle 
zu viel ist auch nicht rich - tig!



alle | Was - ser | das ist | klas - se! | A - ber

alle | bit - te nicht auf ein - mal und in | in il - cher klas-se!

Sounds:

O = Rohr auf den Boden stampfen

X = mit Stöckchen seitlich auf das Rohr schlagen

△ = mit Stöckchen oben auf das Rohr schlagen

→ Gestaltungshinweise siehe S.107





Inhalt der DVD

Nr.	Spielstück	Dauer	Nr.	Spielstück	Dauer
1. Flaschen-Percussion			2. Don't Break the Bottle		
Einfache Stücke mit Flaschen			Einfache Stücke mit Bechern		
01	Die Welle – Improvisationsspiel	0:55	14	Ohne Becher – Becherkl	0:42
02	Wasserkanon (Kanon – Schluss-Groove)	0:43	15	Mix-Getränk	1:03
03	Limo, Schorle oder Saft? (Kanon – Schluss-Groove)	0:46	16	Und dann, da wohnt ein Tier (2x mit Text)	0:53
04	Noch ein Schluck! (Kanon – Schluss-Groove)	0:51	17	Trinken und Braten (Solo – Partnerthema – Solo- thema – Partnerthema)	0:45
05	Flaschengeist (2 Takte Rh.-Begleitung – Groove – Break)	0:48	Aufführungsstücke mit Bechern		
06	Cool bleiben! (2 Takte Rh.-Begleitung – Groove – Break)	1:24	18	Mein Becher ist nicht da! (2x mit Text – 2x ohne Text – im Kanon)	1:17
07	Wir haben Durst! (4 Takte Rh.-Begleitung – Groove – Break)	1:19	19	Mein Becher ist nicht da! – langsam	1:22
08	Flaschenpörkaschen (Intro – Refrain – 1. Strophe – Zwischenspiel – Refrain – 2. Strophe)	1:13	20	Becher, Hand und Möbelstück (Refrain – Groove – Becherthemen 1-3 – Schluss-Refrain)	1:35
09	Der Zusammenstoß (Intro – Refrain – 1. Strophe – Zwischenspiel – Refrain – 2. Strophe)	1:13	21	Klar! (Intro – Refrain – Groove – Break – Zwischenspiel – Refrain)	1:23
Aufführungsstücke mit Flaschen			22	Klar! – langsam	0:59
10	Der kleine Hai (Intro – Trommelthema – Schluss-Groove)	1:13	23	Hin und Her (Refrain nur linke Hand und Schnipser – Refrain komplett – Becherthema 2)	0:55
11	Pfandflasche (Intro – Groove – Break 1 – – Break 2 – Groove – Break 2)	1:53	24	Der Becher-Rap (Groove – Refrain – 1. Strophe – Zwischenspiel – Groove – Refrain – 2. Strophe – Zwischenspiel/Schluss)	1:51
12	Eiscafé (Intro – Break – Groove – Break)	1:33	25	Der Becher-Rap – Groove langsam	0:42
13	Der Mops (Intro – 2 Takte Snaps schnipsen – Break – Groove – Break 2)	1:44	26	Der Becher-Rap – Strophen-Groove langsam	0:50
			27	Der Becher-Rap – Zwischenspiel langsam	0:58



Inhalt der DVD

Nr.	Spielstück	Dauer	Nr.	Spielstück	Dauer
3. Alles im Eimer!			4. Volles Rohr!		
Warm-ups mit Plastikeimern			Groove-Warm-ups mit Rohren		
28	Trommeln üben? Tolle Sache! (Intro – Refrain – Vorspielen-Nachspielen – Zwischenspiel – Refrain – Vorspielen-Nachspielen (Improvisation) – Zwischenspiel (Schluss))	1:32	37	Manchmal hat man keine Lust (Groove – Intro – Trommelthema – Schluss)	1:12
29	5 ist eine Superzahl! (Intro – Refrain – Vorspielen-Nachspielen – Schluss)	0:51	38	Dieses Lied ist sehr bekannt (Groove – Intro – Trommelthema – Schluss)	0:55
30	Obstsalat (Intro – 1. Strophe – Trommelthemen 1-3 – Zwischenspiel – Schluss-Strophe)	1:34	39	Eszeit! (Intro – 1. Strophe – Groove – 2. Strophe – Trommelthema)	1:30
31	Zahlen trommeln (Intro – Refrain – Strophen 1-3 – Zwischenspiel – Refrain)	1:36	40	Ich liebe dich nur dich! (Groove – 1. Strophe – Groove – 2. Strophe – Trommelthema)	1:30
Aufführungsstücke mit Eimern			Aufführungsstücke mit Rohren		
32	Eimertanz (Intro – Thema – Schluss)	2:07	41	Eiscafé II (Intro – Groove – Ketten-Break – Groove – Schluss)	2:26
33	He! Das ist meiner! (Intro – Refrain – Trommelthema 1 – Zwischenspiel – Refrain – Trommelthema 2 – Zwischenspiel – Refrain – Trommelthema 3)	2:39	42	Nix als Regen (Gewitter-Atmosphäre – Groove – Break – Rap – Groove – Break – Rap – Schluss)	3:44
34	Okay! (Intro – Trommelthema 1 – Zwischenspiel – Trommelthema 2 – Zwischenspiel – Trommelthema 3 – Schluss)	1:26	43	Abhauen! (4 Takte Beats – Rap – Break – Groove – Thema 1 – Groove – Thema 2 – 4 Takte Beats – Rap – Break (mit fade out))	2:51
35	The Fantastic Plastic Grooves (Intro – Refrain – Trommelthemen 1/2 – Zwischenspiel – Refrain – Trommelthema 3 – Schluss)	2:39	44	Röhren lieben Disco (Intro – Groove – Break – Thema 1 – Rap – Groove – Break – Thema 2 – Rap – Schluss)	2:28
36	Alle sind da! (Intro – Strophe – Refrain – Trommelthema 1 – Zwischenspiel – 2. Strophe – Refrain)	2:17			

Maße der Kistenlängen

F = 198,0 cm	As = 163,4 cm	H = 136,8 cm	D = 115,0 cm	F = 96,0 cm
Ges = 184,4 cm	A = 153,7 cm	C = 129,0 cm	Es = 108,5 cm	
G = 173,2 cm	B = 145,3 cm	Des = 122,0 cm	E = 102,0 cm	