Inhalt:

	Seite
Vorwort	4
Einleitung	4
• *Musikerfahrung mit Boomwhackers*	
Kontraste	5 - 11
• *laut - leise*	
• *hoch - tief*	
• *schnell - langsam*	
• *kurz - lang*	
• *viel - wenig*	
• *einer - alle*	
Strukturen	12 - 14
• *Anfänge*	
• *Schlüsse*	
• *Mittelteile*	
Spieltechniken	15 - 17
• *Echo*	
• *Imitation*	
• *Frage und Antwort*	
DrumCircle-Techniken	18 - 20
• *Nützliche Signale und Handzeichen im Kreis*	
• *Kreisaufbau und Instrumentverteilung*	
• *Der Ablauf eines DrumCircles*	
Kleine Aufführungsstücke	21 - 23
• *Boomwhackers stellen sich vor (Version 1: Farbennamen)*	
• *Boomwhackers stellen sich vor (Version 2: Tonhöhennamen)*	
• *Acht kleine Boomwhackerlein*	
Kopiervorlagen	24 - 32
• *Der Rhythmusbaukasten*	
• *Die Rhythmusbausteine (Ebene 1 und Ebene 2)*	
• *Kopiervorlagen für Boomwhackerkreise in unterschiedlicher Gruppengröße*	

VORSCHAU

Boomwhackers im Kreis
Das DrumCircle-Konzept mit Boomwhackers - Bestell-Nr. P11 016
KOHL VERLAG
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

dieser Band schließt gemeinsam mit dem Band „25 + 1 ganz leichte Grundschularrangements" sowie dem Band „Lieder und Spiele für Grundschule und Kindergarten" den Kreis zum Thema handlungsorientiertes Klassenmusizieren in Grundschule und Kindergarten. Die vorliegende Broschüre zeigt, aus welchen Bausteinen Musik besteht, wie die Kinder diese Bausteine mit vielen Praxisbeispielen kennen lernen und anschließend im „DrumCircle" anwenden können.

Da wir keine Bildhauer oder Maler sind, ist musizieren wesentlich vergänglicher und in der Tat auch viel schwerer fassbar. Ein Bild kann man sich an die Wand hängen, ein musikalisches Erlebnis bleibt uns lediglich in – hoffentlich – guter Erinnerung.

Erfolgreich miteinander musizieren zu können, also kommunizieren in Reinkultur, ist unser Ziel. Die Möglichkeiten, zwischen denen sich Musik bewegt (Kontraste genannt), werden erforscht. Wie beginnt Musik – und wie endet sie? Was geschieht dazwischen? Bewährte Techniken werden erläutert und ausprobiert. Was ist der Unterschied zwischen „Frage und Antwort" und „Echo"?

Diese musikalischen Grundlagen werden wir immer wieder benötigen – insbesondere, wenn wir später ganz spontan spielen und improvisieren wollen. Zur Entwicklung unseres rhythmischen Repertoires dient der Rhythmusbaukasten. Es wird transparent, wie aus einfachsten Bausteinen komplexe Dinge entstehen können.

Die wichtigsten Handzeichen und Signale für die Arbeit im Kreis sind aufgeführt. Es finden sich auch Basisinformationen. Wie starte ich einen DrumCircle? Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein? Zahlreiche Tipps und Tricks bereichern den Band.

Nicht fehlen dürfen zwei kleine Aufführstücke, nämlich „8 kleine Boomwhackerlein" und „Boomwhackers stellen sich vor".

Vor Ihnen liegt Material, das Sie ein ganzes Schuljahr beschäftigen könnte. Arbeiten Sie aber besser mit kleinen Häppchen, jeden Tag eine Viertelstunde. Sie werden erstaunt sein, in welch kurzer Zeit sich die Kinder ein umfangreiches musikalisches Basiswissen aneignen. Aufbauender und nachhaltiger Unterricht heißt die Erfolgsformel. Und Spaß macht's auch noch.

Boomwhackers sind ideale Instrumente, um den Zugang zum aktiven Musizieren zu ermöglichen. Sie sollen keine bereits vorhandenen Instrumente und Instrumentalkompetenzen ersetzen oder verdrängen - im Gegenteil - in einigen der folgenden Kapitel wird ausdrücklich auf die Möglichkeiten der Binnendifferenzierung hingewiesen.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Andreas von Hoff

VORSCHAU

Boomwhackers im Kreis
Das DrumCircle-Konzept mit Boomwhackers - Bestell-Nr. P11 016
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion

DrumCircle-Techniken

Nützliche Signale und Handzeichen im Kreis

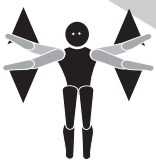
1. Arm hoch: Achtung, aufpassen!
   + die andere Hand zeigt den Einzählrhythmus an (1, 2, 3, 4).
   + der andere Arm definiert Spieler für bestimmte Aufgaben.

2. Hand ans Ohr: Hört mir bitte zu!
   + Zeigebewegung: Hört bitte auf einen oder mehrere bestimmte Spieler.
   + Kreisbewegung mit dem anderen Arm: Jeder hört auf jeden!

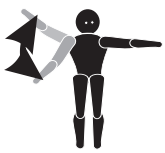
3. Beide Arme von der Körpermitte nach außen bewegen und in der Waagerechten abstoppen: Stopp bzw. Ende!
   + Am besten in Kombination mit Auszählrhythmus (4, 3, 2, 1, Stopp!).
   + Andeuten eines Akzents mit symbolischem Handkantenschlag.

4. Beide Arme anwinkeln und die Hände umeinander kreisen lassen bedeutet: weiterspielen bzw. wieder anfangen zu spielen, z.B nach einem Break, also einer Unterbrechung des Spielflusses.

5. Beide Hände führen Trommelbewegungen aus: Dieses Zeichen steht für „Krach", rhythmisch unstrukturiertes Spiel, Klangfläche.



6. Auf- und abbewegung: lauter bzw. leiser spielen, nicht aufhören!
   + Beide Arme gleichzeitig gilt für alle.
   Nur ein Arm: gilt für die jeweilige Hälfte der Spieler.



7. Aufteilung des Kreises in verschiedene Gruppen: Eine Hand deutet den Anfang eines Segments an, die andere durch Abwärtsbewegung das Ende des Segments.

8. Augen auf und Mund zu!
   Nur für alle Fälle :-).

VORSCHAU

DrumCircle-Techniken

Kreisaufbau und Instrumentenverteilung

Wildfremde Menschen, die wenigsten davon Trommler oder Musiker, sind auf einmal in der Lage, miteinander zu musizieren. Es ist improvisiert und es klingt richtig gut! Aha – ein DrumCircle! Das ist doch mal was anderes für die Schule – her damit!

Jetzt – nachdem wir mit den Kindern eine musikalische Grundbibliothek aufgebaut haben, kommen wir zum eigentlichen DrumCircle. Mit Boomwhackers? Die Vorteile liegen auf der Hand. Der Klassenraum muß nicht verlassen werden. Die Nachbarklassen werden nicht belästigt. Auf- und Abbau sind in Minuten bewerkstelligt, rein theoretisch könnte man sogar auf den Kreis, den Circle verzichten. Hiervon wird allerdings abgeraten: Gerade der Kreis spielt die entscheidende Rolle für das Zustandekommen der Kommunikationsprozesse, für die der DrumCircle so prominent ist.

Indem ich die Instrumente nach einem ganz bestimmten System im Kreis verteile, sorge ich dafür, dass während des Spiels die unterschiedlichsten Kinder und Gruppierungen in Kontakt miteinander treten und gemeinsame Aufgaben erfüllen müssen. So werden zum Beispiel ethnische oder Gender-Barrieren durchbrochen.

Hier das System beispielhaft an einem Dreifarbenkreis.
Die Farbfolge rot, gelb, grün im Uhrzeigersinn wird strikt beibehalten. Dies gilt unabhängig von der Teilnehmerzahl.

Das Gleiche gilt bei der Verdoppelung/Tripelung von Farben.
So können schnell Kreise mit beliebig vielen Spielern gebildet werden. (Weiter hinten finden Sie die Vorlagen).

Nutzen wir den pentatonischen Satz, so entspricht dies dem Einsatz von sechs verschiedenen Instrumentengruppen.
Je mehr Gruppen, um so mehr Variationsmöglichkeiten!

Wenn wir die volle Bandbreite des diatonischen Satzes nutzen wollen, sollten wir darauf achten, dass Pink und Hellgrün sich mit den anderen Tönen gleichzeitig gespielt klanglich „reiben" können. Auch alle Töne gleichzeitig spielen zu lassen, klingt nicht wirklich gut.

Folgende Ausgangskombinationen sind bewährt:

Zweiklänge: rot-gelb, gelb-dunkelgrün, dunkelgrün-pink, pink-orange, orange-hellgrün, hellgrün-lila, lila-rot

Dreiklänge: rot lang, gelb, dunkelgrün - orange, pink, dunkelgrün - hellgrün, lila, rot (kurz/lang). Außerdem: lila, rot, gelb - orange, hellgrün, lila - gelb, dunkelgrün, pink

Ein Extrem wäre der monochrome DrumCircle (also nur eine Boomwhackersfarbe), der ausschließlich rhythmisch funktioniert, so wie z.B. ein DrumCircle aus lauter Rasseleiern.

VORSCHAU

netzwerk lernen
KOHL VERLAG
zur Vollversion

Der Ablauf eines DrumCircles

Bewährt hat sich der Einstieg mit Hilfe des Echos. Der Lehrer spielt einen einfachen Rhythmus vor, die gesamte Gruppe spielt nach. Der Rhythmus variiert, die Gruppe spielt nach, usw.. Dies geschieht so lange, bis sich die Gruppe auf ein einheitliches Spielverhalten geeinigt hat. Es fängt also an, gut zu klingen.

Ab jetzt können wir testen, ob die Kontraste verstanden wurden. Beginnen wir mit „laut-leise". Gehen wir dann zu „hoch-tief", stoppen alle Farben, bis auf z.B. Rot lang und Rot kurz. Lassen diese gegeneinander spielen, nehmen andere Farbpaarungen, usw..

Irgendwann wird der immer gleiche Rhythmus langweilig. Beschleunigen wir also mit entsprechenden Gesten so lange, bis alles rhythmisch zusammenbricht und in den „Wirbel" übergeht. Auch diesen strukturieren wir: mal lauter, mal leiser. Wir teilen in zwei Hälften, mal wirbelt die eine, dann die andere. Schiffschaukeln funktioniert auch immer gut. Welche Hälfte ist die lautere?

Wir machen eine Pause und beenden entweder mit dem Stoppzeichen oder mit Akzenten. Sehr wirkungsvoll sind nacheinander 1, 2, 3, oder 4 Akzente, dabei lauter werden.

Kommen wir zum zweiten Ablaufteil und variieren jetzt anfänglich den Rhythmus (vielwenig). Unterschiedliche Farben erhalten unterschiedliche Aufgaben, z.B. Rot lang spielt tak, tak, tak, tak. Gelb spielt: tiktiktiktiktak, tiktiktiktik, tak. Grün spielt dum, tak, tak. Was immer auch unser rhythmischer Baukasten hergibt, kann hier eingesetzt werden.

Variieren wir jetzt, lassen nur eine Farbe spielen - damit die anderen auch hören, was jede Farbe so tut. Verändern wir hier und da einen Rhythmus ein wenig und beenden wir diesen Teil.

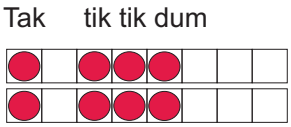
Im dritten Teil variieren wir die Rhythmen weiter und stellen jetzt (einer-alle) auch einmal Solisten vor: Alle stoppen und einer spielt weiter – oder: Alle stoppen und 3 oder mehr vorabinformierte Spieler spielen einfach weiter.

Richtig spannend wird es jedoch erst, wenn wir den Spielern erlauben, ihr individuelles Spiel zu verändern, indem z.B. ein Schlag mehr oder weniger gespielt werden darf. Alles ist erlaubt, vorausgesetzt, es passt zu dem, was die anderen spielen, dazu ("drinnen oder draußen"). Jetzt wird auch offensichtlich, warum wir zuerst unsere musikalische Bibliothek aufbauen sollten.

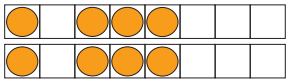
Ab diesem Stadium ist „alles" möglich. Die Spieler sind auf das Geschehen im DrumCircle fokussiert, sie kommunizieren miteinander und gestalten als Gruppe gemeinsam das musikalische Geschehen. Leider geschieht dies nicht sofort und noch heute, sondern ist ein oft langwieriger Prozess. Wir benötigen also etwas Geduld.

VORSCHAU

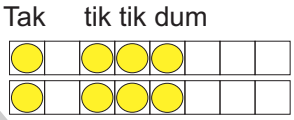
Boomwhackers stellen sich vor - Version 1 Farbennamen



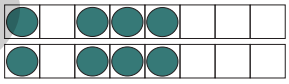
Kind 1: „Guten Tag, ich bin Roland, der rote (lange) Boomwhacker. Ich bin der Längste in meiner Familie und ich klinge so ...“
(Kind 1 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)



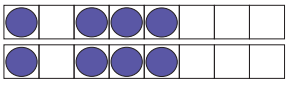
Kind 2: „Guten Tag, ich bin Ortwin, der orangene Boomwhacker und nur der zweitlängste in meiner Familie und ich klinge so ...“
(Kind 2 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Kind 2 fragt ins Publikum: „Ist mein Ton höher oder tiefer als der vom Roland?” ... Antwort abwarten ... Kind 2: „Richtig!“



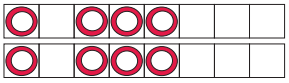
Kind 3: „Guten Tag, ich bin Gero, der gelbe Boomwhacker und ich habe die schönste Farbe. Ich klinge so ...“
(Kind 3 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)



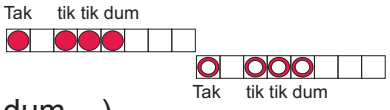
Kind 4 : „Guten Tag, ich bin Dusco, der dunkelgrüne Boomwhacker und ich klinge so ...”
(Kind 4 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)



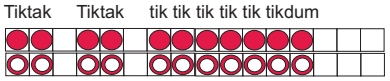
Kind 5: „Guten Tag, ich bin Lukas, der lila Boomwhacker und ich klinge so ...”
(Kind 5 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)



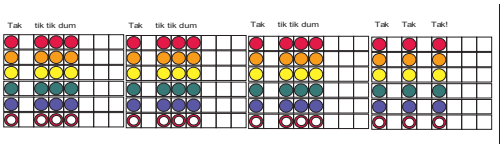
Kind 6: „Guten Tag, ich bin Robin, der rote Boomwhacker und ich klinge so ...”
(Kind 6 spielt: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Alle Kinder: „Aber wir haben doch schon den roten Roland!”
Kind 6: „Ich bin halb so groß wie Roland und klinge doppelt so hoch wie Roland.”



(Kind 1 und 6 spielen abwechselnd: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Kind 6: „Deshalb darf ich auch rot sein.”



Alle Kinder rhythmisch: „Robin und Roland sind tolle rote Röhren!” (Kind 1 und 6 spielen dazu im gleichen Rhythmus: tik, tak, tik, tak, ..., tik, tik, tiktiktiktik, dum ...)
Alle Kinder: „Wir sind die Boomwhacker-Familie: Roland (Kind 1 tritt einen Schritt vor und verbeugt sich), Ortwin (Kind 2 tritt ...), Gero (Kind 3 tritt ...), Dusco (Kind 4 tritt ...), Lukas (Kind 5 tritt ...), Robin (Kind 6 tritt ...).
(Alle Kinder spielen: tak, tik, tik, dum ..., tak, tik, tik, dum ..., tak, tik, tik, dum ..., tak, tak, tak!
Alle Kinder treten einen Schritt vor und verbeugen sich.
(Ende)



Aufführungshinweis: Alle Kinder stehen im Halbkreis. Bei mehr als sechs Kindern werden die Rollen verdoppelt in der Reihenfolge 2. bis 5. Kind, dann erst 1 und 6. Alternativ können die Sprechrollen vom Lehrer übernommen werden.

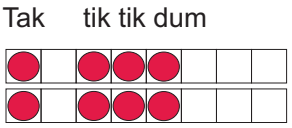
Tipp: Können die Kinder schon etwas mehr mit den Boomwhackers spielen, eignet sich dies auch als Aufführungsanfang für eine längere Vorführung!

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

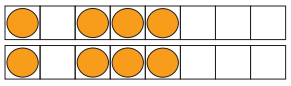
Boomwhackers stellen sich vor - Version 1 Farbennamen

Die Boomwhackers stellen sich vor.

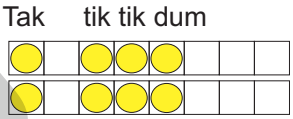
Kind 1: „Guten Tag, ich bin Christof - Ton C -, der rote lange Boomwhacker. Ich bin der Längste in meiner Familie und ich klinge so ...“
(Kind 1 spielt: tak, tik,tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)



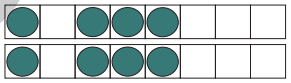
Kind 2: „Guten Tag, ich bin David - Ton D - der orange Boomwhacker und nur der zweitlängste in meiner Familie und ich klinge so ...“
(Kind 2 spielt: tak, tik,tik,dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Kind 2 fragt ins Publikum: „Ist mein Ton höher oder tiefer als der vom Roland?” ... Antwort abwarten ... Kind 2: „Richtig!“



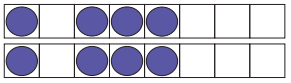
Kind 3: „Guten Tag, ich bin Ernst - Ton E der gelbe Boomwhacker und ich habe die schönste Farbe. Ich klinge so ...“
(Kind 3 spielt: tak, tik,tik,dum ... tak, tik, tik, dum ...)



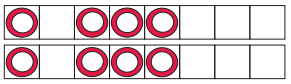
Kind 4: „Guten Tag, ich bin Gustav - Ton G - der dunkelgrüne Boomwhacker und ich klinge so ...“
(Kind 4 spielt: tak, tik,tik,dum ... tak, tik, tik, dum ...)

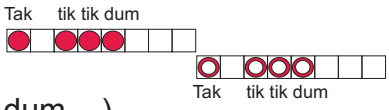


Kind 5: „Guten Tag, ich bin Arne - Ton A - der lila Boomwhacker und ich klinge so ...“
(Kind 5 spielt: tak, tik,tik,dum ... tak, tik, tik, dum ...)

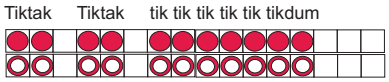


Kind 6: „Guten Tag, ich bin Chiara - Ton C - der rote Boomwhacker und ich klinge so ...“
(Kind 6 spielt: tak, tik,tik,dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Alle Kinder: „Aber wir haben doch schon den roten Christof!”
Kind 6: „Ich bin halb so groß wie Christof und klinge doppelt so hoch wie Christof.”
(Kind 1 und 6 spielen abwechselnd: tak, tik, tik, dum ... tak, tik, tik, dum ...)
Kind 6: „Deshalb darf ich auch rot sein.”

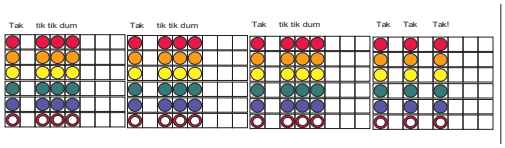




Alle Kinder rhythmisch: „Christof und Chiara sind tolle rote Röhren!”
(Kind 1 und 6 spielen dazu im gleichen Rhythmus:
tik, tak, tik, tak, ..., tik, tik, tiktiktik, tak, tak ...)



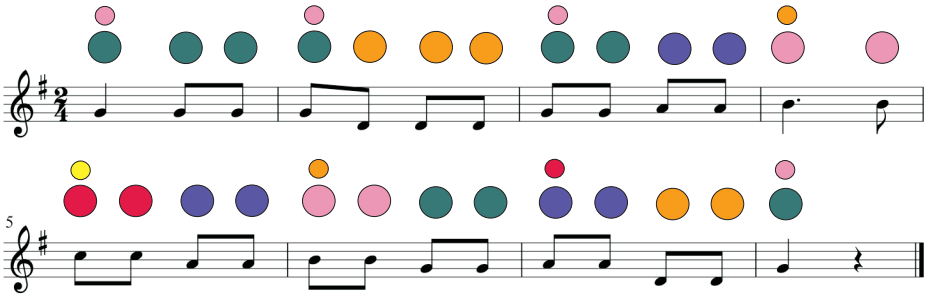
Alle Kinder: „Wir sind die Boomwhacker-Familie: C wie Christof (Kind 1 tritt einen Schritt vor und verbeugt sich), D wie David (Kind 2 tritt. ..),
E wie Ernst (Kind 3 tritt ...), G wie Gustav (Kind 4 tritt ...), A wie Arne (Kind 5 tritt ...), C hoch wie Chiara (Kind 6 tritt ...).
(Alle Kinder spielen: tak, tik, tik, dum ..., tak, tik, tik, dum ..., tak, tik, tik, dum ..., tak , tak, tak!
Alle Kinder treten einen Schritt vor und verbeugen sich.



Tipp: Version 1+2 können auch mit allen Boomwhackers erweitert werden. Dann ist Helga - hellgrün -(Farbenname)/Fritz (Tonhöhenname) und Pit - pink - (Farbenname)/Hans (Tonhöhenname) noch dabei. Für den Schluss eignet sich dann diese Dreiklangfolge im passenden Rhythmus: C-E-G zusammen, dann F-A-C, dann G-H-D und zum Ende nochmals C-E-G zusammen.

VORSCHAU

Acht kleine Boomwhackerlein



8 kleine Boomwhackerlein verkleideten sich als Rüben,
eines wollt'ne Zwiebel sein, da waren's nur noch sieben.

7 kleine Boomwhackerlein gingen sich auf den Keks,
eines rannte deshalb weg, da waren's nur noch sechs.

6 kleine Boomwhackerlein wollten grüne Strümpf,
eines kaufte blaue ein, da waren's nur noch fünf.

5 kleine Boomwhackerlein spielten gern Klavier,
eines fand 'ne Trommel, da waren's nur noch vier.

4 kleine Boomwhackerlein nahmen sich heute frei,
eins ging in die Schule, da waren's nur noch drei.

3 kleine Boomwhackerlein schwammen mit 'nem Hai,
eins genau vor seinem Maul, da waren's nur noch zwei.

2 kleine Boomwhackerlein wollten heut nach Mainz,
eins erwischt den falschen Zug, da war es nur noch eins.

1 kleines Boomwhackerlein rief einsam in die Nacht,
da tön't aus allen Ecken **„Boom"**, da waren's wieder **8**!

Spielanweisung: Alle Kinder spielen zwei oder mehrmals die Boomwhackermelodie. Alle singen die erste Strophe, anschließend treten die Spieler der langen roten Boomwhacker einen Schritt nach hinten und spielen/singen nicht mehr mit. Dito die anderen Farben der Reihe nach. In der letzten Strophe spielen/singen alle wieder mit ab **„Boom", da waren's wieder 8!** Alle spielen dann noch zweimal die Boomwhackermelodie und Ende.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion