# Gerhard Reiter



Singen und Musizieren mit der nzen Klasse

# **Basic Beat**

14 Spielstücke für percussion und Rhythmus-Instrumente



# **HELBLING**

# **Inhalt**

Irommeth und Percussion-Instrumente	4
A. Schlaginstrumente mit Fell	4
Trommeln Typ I, z.B. Conga, Djembe, Cajon	4
Trommeln Typ II, z.B. Hand- bzw. Rahmentrommel, Darabukka	
Spieltechnik für Trommeln	
B. Percussion-Instrumente oder Small-Percussion	6
Spieltechnik für Percussion-Instrumente	6
Spiciteerinik fur Fereussion instrumente	U
Der Handsatz – oder: Mit welcher Hand muss ich spiele.	8
Die »Hand-to-Hand«-Technik	8
Improvisation	8
Silben	8
Der Puls	8
Veränderung des Pulses	9
Umspielung der Grundrhythmen	9
Improvisatorisches Gespräch	9
Geeignete Soloinstrumente	9
decignete solomstrumente	9
Cool Pan	
Cool Rap	
Hey	_
Basic Beats	
Volleyball	
Kung Fu	
Power Change 1	
Früchte-Cocktail	24
Das minimale Vokal-Trio	28
Table Games	31
Pizzabäcker	34
Power Change 2	-
Pharao	
Krawall-P	_
Somehow I) tio	4 <u>-</u>

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

HI-S5575CD

ISBN 10: 3-85061-299-6 ISBN 13: 978-3-85061-299-9

### **Vorwort**

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

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

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

Alltagsgegenständen oder mit Trommeln und Percussion-Instrumenten. Die Spieltechnik der Instrumental-Klänge wird ansch äutert und ist leicht erlernbar. Eine Hilfe etet ich ezum Heft erhältliche CD+, auf der in clip altung und Spieltechnik der vewer lete.

Rhythmus-erfahrer halten Gelegen-"ler heit zum ren und können stischen Im, auch Ensemble! esaufgaben übernehmen. Darüber hinaus bleib. ielraum für Eigenkreativität, sowohl, was die Ins. Intierung als auch, was die Auffüh is betrifft. So eignen sich einige Titel für s (isc) tungen, bei anderen bietet Ĝes late es sich an in Einzelseguenzen aufzu-Jarf zu reduzieren oder zu erteilen and je weit

Die + 5CD, ISBN 3-85061-299-6) enthält Volla me ler Stücke in z.T. unterschiedlichen etzungs anten sowie Übetracks als Rhythsgrundlage für das eigene Improvisieren. Kurze lips führen anschaulich in die Spieltechnik des zigen Instrumentariums ein.

### Progressive Reihenfolge

Einsteiger	Kung Fu	Stimm ercussion, rische (Optionar "äbe, Woodblocks, Trommeln)	20
	Pizzabäcker	Stimme Tische, annen und andere Alltagsgegenstände (Optic Trommeln, Percussion-Instrumente)	34
leicht	Früchte-Cocktail	Stin (O Bodypercussion, Alltagsgegenstände, Trommeln, Perc ente, szenische Gestaltung)	24
	Power Change 1	meln, Ho' and Metall-Percussion (Optional: Alltagsgegenstände)	22
	Volleyball	Stm. dypercussion	18
	Basic Beats	Tromme eajon Percussion-Instrumente, Alltagsgegenstände)	16
mittelschwer	Pharao	Stin. Bodypercussion (Optional: Small-Percussion, Trommeln, Ultagsgegenstände, szenische Gestaltung)	38
	Krawall Pizza	me, drei Glocken, Alltagsgegenstände (Optional: Alltagsgegenstände, Trommeln)	42
	Tat Tes	timme, Bodypercussion, Tische (Optional: Trommeln)	31
	Hey	Stimme, Bodypercussion	13
	Das minimale Vokaltrio	Stimme, Bodypercussion (Optional: Gesungen)	28
Fort- geschrittene	Cool Rap	Stimme, Bodypercussion, drei Glocken	10
	Power Change 2	Stimme, Bodypercussion, Tische	36
	Somehow Tradition	Stimme (Optional: Trommeln, Glocke, Alltagsgegenstände)	45

## **Kung Fu**

### Instrumente/Klänge

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

#### Info zum Stück

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

#### Wie ihr den Raum vorbereitet:

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

### So erarbeitet ihr das Stück:

- Beginnt mit Teil A. Zunächst lernen all semosam Stimme 1, danach Stimme 2.
  Wichtig: Sprecht und spielt immer gleic
- 2. Wenn ihr sicher seid, könnt in die gegenüber sitzenden Gruppe eine musiziert Stimme 1, die är eine Lu Stimme 2. Anschließend wer eln die Gruppen die Rhythmen.
- 3. Übt nun unisono Teil B (u tet: alle zusammen das Gleiche) Wer. Jeide le rhythmisch stabil sind, w sie a Z.B. 2xA, 2xB.
- 4. In der Art von Tota übt n zil C und den Schluss mit Überg
- 5. Wenn ihr icher b t, stellt die Teile zusamm

### Tipp

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

### Zum Ablauf:

Kung Fu klingt besomers, in einer Rondoform, d.h. Teil A wechselt: wie ein rain mit B und C ab: A • B • A • C • A. In the Abschnitte auch jeweils met alle piele den ganzen Ablauf wiederholen, ihr wollt.

### Wie ihr ku. 💎 "เห็erdem spielen könnt:

- Statten den in en zu sitzen, könnt ihr euch auch ei Gruppen gegenüber aufstellen. In sen all rest ihr anstelle auf Tische auf den e Körnschlagen (Schenkel oder Brust).
- Ihr Stück einen eigene Gruppe bilden, die zum Stück einen spannenden Kung-Fu-Kampf rt, oder ihr erfindet selbst noch etwas?!

### Welche Instrumente ihr einbauen könnt:

Stück kann ganz leicht auf verschiedensten Instrumenten gespielt werden. Ganz besonders eignet sich dafür das Orff-Instrumentarium, zum Beispiel pentatonische Klangstäbe (mit den Tönen d-e-g-a-h). Probiert unterschiedliche Klangversionen aus.

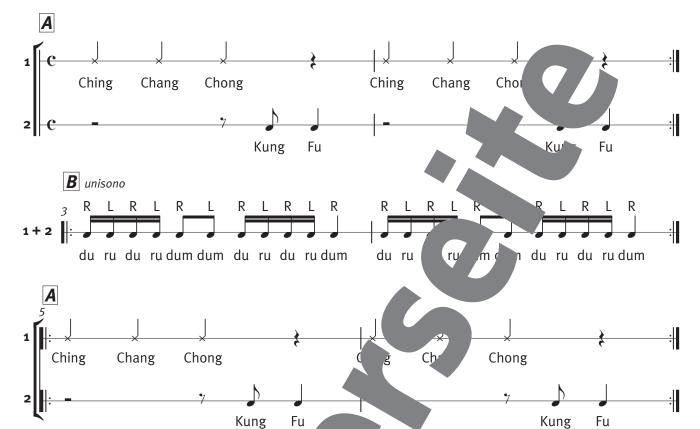
Auch Woodblocks oder mit Sticks gespielte Felltrommeln könnt ihr problemlos einbauen. Jeder Gruppe wird dabei ein Trommler zugeordnet, der den entsprechenden Rhythmus mitspielt:

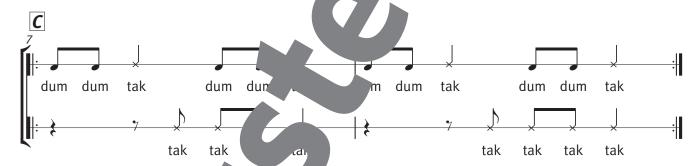
Klatschen = tak (hoher Klang), Tisch = dum (tiefer Klang).

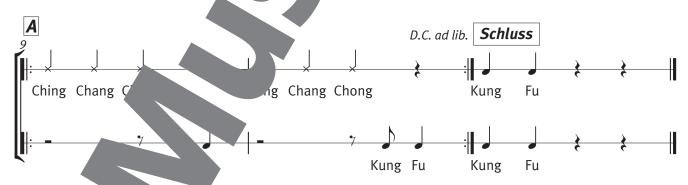


# **Kung Fu**

Text und Musik: Gerhard Reiter







© Helbling

### Ablauf

### Zeichenerklärung

 $A \cdot B \cdot A \cdot C \cdot A \cdot Schluss$ 

klatschen und sprechen

auf den Tisch schlagen und sprechen

### **Table Games**

### Instrumente/Klänge

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

### Info zum Stück

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

#### Wie ihr den Raum vorbereitet:

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

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

#### So erarbeitet ihr das Stück:

- 1. Das Stück soll gespielt *und* gleichze prochen werden. Wenn ihr es aber zue spelernt, ist das Spielen daraufhin vie pfacher! Zunächst sollten alle jede Stimme ner echt also zusammen Stimme 1, 2, 3, se mehrmals hintereinander, wobei en viert nitgestampft werden.
- 2. Nehmt dann die Klatsch- und Se. Dinge dazu. Übt die Teile einzeln und Grecht und Gelt dabei immer gleichzeiten.
- 3. Übt als nächst vitt zwe 3: Stimme 1 und 2 zusammen.
- 4. Erst jetzt spielt ihr a ier St. men gleichzeitig, zunächs samtei

### Tipps & Tricks

- Achtet darauf, dass de Zu hlag nach dem Wirbel im vorletzten I ni zu ät kommt. Ihr könnt den Wirbel au eit f Zählzeit 4 beenden, dar ist Scharften gemeinsam zu erwise.
- Für den Peginn uch als »Einzähler« ein Takt (= 4x) sta. n, bevor es für alle losgeht.

### Wie ihr 7 .e G es außerdem spielen könnt:

Statt imm ze zu sprechen und zu spielen, könnt ihr auc.

- 1. sprechen
- 2.
- Mal gest nen, zweites Mal gespielt)

#### **Weis** Astrumente ihr einbauen könnt:

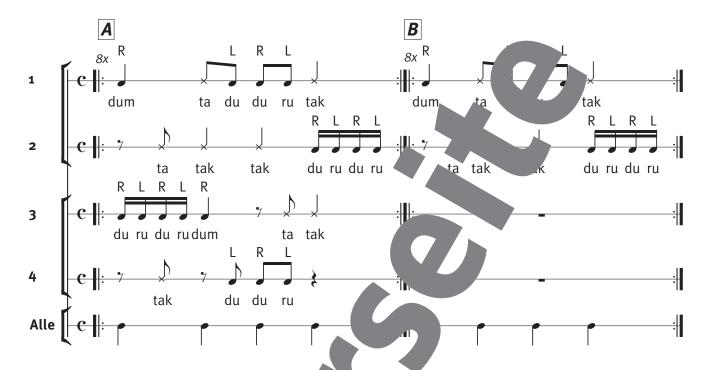
all: ihr Trommeln zur Verfügung habt, könnt ihr die in das Stück einbauen. Spielt für »Schlagen en Tisch« den Klang dum und für »Klatschen« den Klang tak (zur Spieltechnik vgl. S. 4ff.). Gibt es ausreichend Trommeln, kann jeder von euch ein Instrument nehmen, aber es ist auch ein guter Effekt, wenn nur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

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

# **Table Games**

Text und Musik: Gerhard Reiter





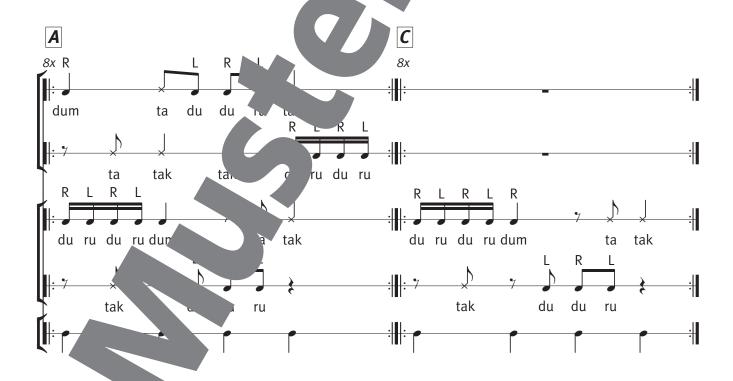
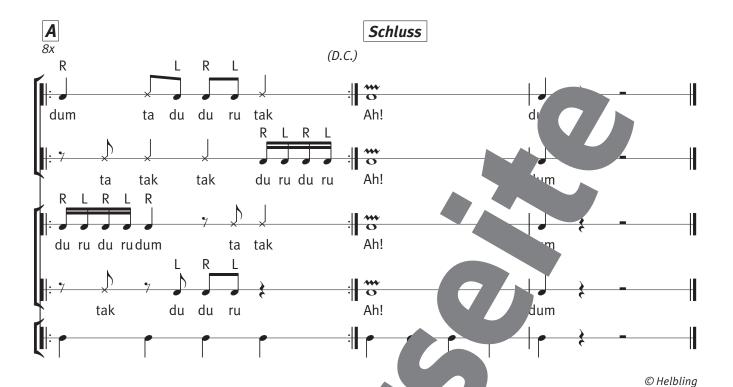


Table Games 33





 $A \cdot B \cdot A \cdot C \cdot A \cdot Schluss$ 

### Zeichenerkläru.

auf d chlagen und

s 3ch cschen

schnelles Trommeln mit den Fingerspitzen oder Händen an der Tischkante

stampfen

