

Boomwhacker

Boomwhackers sind ideal geeignet, um mit Schülern aller Altersstufen Klassenmusizieren ohne großen finanziellen und technischen Aufwand zu realisieren. Der Name setzt sich zusammen aus den Begriffen BOOM = lautmalerisch für erzeugten Ton und WHACK = engl. schlagen, also für die Art wie der Ton erzeugt wird. Der Standardsatz umfaßt C-Dur diatonisch. Mit Hilfe von Oktavkappen kann ein Tonumfang von 2 Oktaven erreicht werden. Außerdem gibt es noch chromatischen Ergänzungssätze.

Für den Anfang reicht jedoch der diatonische Satz und die Oktavkappen. Man benötigt für eine Klasse vier Sets zu je ca. ab 25,- € plus 2 Sätze Oktavkappen zu je 12,- €. Somit kann man 32 Kinder komplett mit Instrumenten für 124,- Euro ausstatten.

Boomwhackers können sowohl rein rhythmisch als Ergänzung zum vorhandenen Instrumentenfundus eingesetzt werden. Man kann mit ihnen Melodien in eingeschränktem Umfang erzeugen.

Einen weiteren wichtigen Einsatz bildet die harmonisch rhythmische Song- oder Liedbegleitung.

Es gibt verschieden **Anschlagstechniken**

- In die Hand schlagen
- Auf verschiedene andere Körperstellen z.B. Schenkel schlagen
- Triller zwischen den Schuhen, oder zwischen Hand und Schenkel
- Mit einem Schlagzeugstick oder Schlegel anschlagen
- leise Triller durch hin und herbewegen des Boomwhackers ca 10 cm vor dem Mund, dabei gleichzeitig hinein blasen
- Stampfen von Bassboomwhackern mit Oktavkappen auf eine Teppichfliese, oder mit selbstgebauten Stampfrohren (siehe unten)


Vorübungen

1. Boomwhacker sind attraktive bunte Rohre die sich zu viel mehr als nur zum Klang erzeugt eigenen. Wir können uns dehnen und strecken mit und ohne Musik, aber vielleicht trotzdem schon in einer rhythmischen Abfolge.
2. Wir können sie als Fernrohre oder Hörrohre benutzen (Achtung: Nicht in eine Hörrohr hineinrufen, das Rohr verstärkt den Klang enorm!) Mit dem Fernrohr können wir ein Gegenüber erspähen mit dem wir kleine Rhythmusübungen machen.
3. Natürlich kann man auch fechten mit den Rohren, dabei entsteht auch ein Klang.
4. Wir können PULSübungen damit machen: z.B. Auch mit den 1 x 1 Reihen.

Spiele zu den Anschlagsarten

0. Einen Impuls durch den Kreis geben
1. Ganz offen zu CD Musik, alles ist erlaubt, eine Person macht vor, die Anderen folgen (z.B. Cha cha cha (CD Dingsala) oder ein Popsong z. B. Jamelia: Superstar, :
2. Rolle tauschen, eine andere Person macht vor und wird imitiert
3. Ohne Musik: Einer geht in die Kreismitte (oder bleibt am Kreisrand) und spielt vor die anderen folgen
4. Suchspiel: Einer muß raten wer "führt", "Stiller Dirigent"
5. CALL und RESPONSE (siehe auch extra Seite zum Thema Call und Response)

Rhythmisches Spiel mit dem Boomwhaker

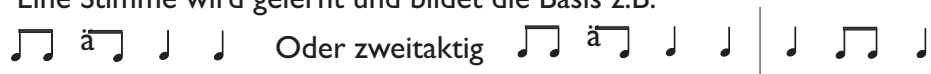
1. Vor- und Nachspielen = Call und Response kurzer erst einfacher Phrasen, zunehmend anspruchsvoller, abwechslungsreicher : Vorspielen - Nachspielen
2. Rhythmen mit Silben, Wörtern oder Satz verbinden um sie besser zu erinnern:
"Wir sind Klasse 4" 
3. Vor- und Nachspielen jeweils neuer Sequenzen.
Erst spielt nur der Leiter vor, dann probiert jeder kleine Figuren aus.
Dazu kann man am Platz stehen bleiben oder sich in einem metrisch gleichmäßigen Schritt kreuz und quer durch den Raum bewegen.

4. Kombinieren:

Ein Rhythmus wiederholt sich jeweils zwischen den individuellen kurzen Sequenzen. = R o n d o form

3. Rhythmisches Spiel kombinieren mit Farben:

Eine Stimme wird gelernt und bildet die Basis z.B.



Darüber wird improvisiert z. B auf der Basis 1 taktig vor- und nachspielen:

Wird gelb vorgegeben, spielen alle gelben nach usw. - während alle anderen das notierte Basispattern spielen. Wird (weiß) vorgespielt spielen alle nach. - So ergeben sich zweistimmige Rhythmen und einfache Melodielinien.

4. Wir können die Basis erweitern durch andere Rhythmusinstrumente:

Conga, Cajon, Glocke etc.

Arrangement mit eigenen Rhythmusfiguren und Bewegung

Der pentatonische Satz wird verteilt, möglichst so dass jede Farbe von 2 oder mehr Personen gespielt wird.

Die einzelnen Farbgruppen gehen zusammen und entwickeln eigene Rhythmusfiguren.

(Wenn vorher mit den oben geschilderten Spielen und Abfolgen geübt wurde besteht bereits eine Vorstellung wie eine solche Rhythmusfigur aussehen kann.)

Der Gruppenleiter hilft gegebenenfalls in der Arbeitsphase (ca. 10 Minuten) und gibt Tips.

Hat man sich auf eine Figur geeinigt wird sie geübt.

Anschließend bekommt jede Gruppe die Aufgabe zu der selbstentwickelten Rhythmusfigur einen Satz oder eine Wortfolge zu erfinden die den Rhythmus begleiten kann und das sichere lernen und weitergeben erleichtert.

Anschließend werden die einzelnen Rhythmusstimmen zusammengefügt.

Hier ist der Gruppenleiter stark gefordert: Dirigieren und Arrangieren.

Tip:

Bei einem 6 stimmigen Satz ist es oft sinnvoll die Stimmen folgendermaßen zu arrangieren, damit das Musikstück noch durchschaubar bleibt und an Spannung gewinnt:

Jeweils zwei Stimmen werden „Partner“ und werden jeweils abwechselnd gespielt

(1 Takt wir 1 Takt die Partnerstimme) Dadurch ergibt sich für jede Stimme eine Pause, die das Musikstück „durchsichtiger“ macht.

Haben zwei Farben sogar einen zweitaktigen Rhythmus „erfunden“ umso besser:

Durch eine abwechselnde zweitaktige Pause wird die Melodie (resulting pattern) noch interessanter.

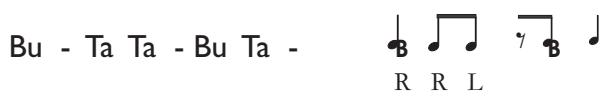
Letzte Aufgabe: Jede Stimmgruppe überlegt sich eine **Bewegung**, die das Spiel begleitet.

Gehört man zu denen, die sich mit einer anderen Stimme abwechseln,

kann solch eine Bewegung auch lediglich die Spielpause füllen.

Dazu erklingt eine Conga, oder eine Cajon um alle Spieler rhythmisch zusammen zu halten.

Es sollte ein einfacher klarer Rhythmus sein z. B.



Oder:

