



Modul 2 am 25.02.2023

Kompetenzbereich **Musik machen**

Handout zum Workshop **Boomwhackers**

Referent **Rainer Buß**

Instrumentenkundliche Aspekte:

- Tonleiter: Diatonische oder chromatische Plastikröhren c1-c2; die Farben sind hilfreich, daher ist es empfehlenswert, sie bei Literaturoauswahl/im Unterricht bewusst zu nutzen
- Bass-Boomwhackers c-c1
- Oktavkappen – Boomwhackers klingen eine Oktave tiefer
- Gemeinsamkeiten erfragen: Plastik, Durchmesser
- Unterschiede erfragen: Farben, Länge, Tonhöhe, Tonnamen s. Aufkleber
Boomwhackers nach Größe/Tonhöhe sortieren lassen. Dabei darf nicht gesprochen werden. Danach die methodischen Möglichkeiten besprechen: a) Länge vergleichen b) spielen und hören
Von tief nach hoch (und umgekehrt) spielen

Tipps:

- am Ende festhalten, dabei mit der Hand aber nicht die Röhre verlängern
- Pentatonik ermöglicht das harmonische Spiel aller gleichzeitig (Töne: c, d, e, g, a) – es gibt keine „unpassenden“ Töne (vgl. Boombongdong; Plitsch, plitsch, Regentropfen)
- klare Regeln der Handhabung, z.B. strukturiertes Nehmen und Zurückgeben der Instrumente, Zeichen für „Instrumente still“, Jeder spielt nur mit sich selbst (s. Kreuzschlag), nicht an Augen und Ohren (aber einmal gemeinsam ausprobieren), kein direkter Mundkontakt (Hand dazwischen)...

Klangmöglichkeiten erforschen:

- verschiedene Klangmöglichkeiten erkunden
- im Kreis nacheinander eine Idee vorstellen, alle machen sie nach
- Sprechvers zur Strukturierung:
Hey, du, wie klingt dein Instrument?
Spiel es für uns, damit es jeder kennt.
(Alternative: Stell es uns vor, damit es jeder kennt!)



Gedankenstütze:

Hey	du	wie	klingt dein In- stru- ment?				
lang (Pause)	lang (Pause)	kurz	kurz	kurz	kurz	kurz	lang (Pause)
----	----	-	-	-	-	-	----

Spiel	es	für	uns,	da-	mit	es	je-	der	kennt.
kurz	lang	kurz	lang	lang	kurz	kurz	kurz	kurz	lang (Pause)
-	----	-	----	----	-	-	-	-	----

- Mögliche Spielweisen:
 - Punktschlag (auf die Hand oder den Oberschenkel)
 - Triller (eine Hand etwa 20 cm über dem Oberschenkel postieren und die Röhre zwischen Hand und Oberschenkel hin und her bewegen)
 - Kreuzschlag (zwei Boomwhackers gegeneinander)
 - Sphären-Klang (in der Mitte anfassen, Öffnung vor dem Mund hin und her bewegen und dabei einen Luftstrom ausblasen)
 - gedackt = mit Oktavkappe gedeckelt (auf Hand/Oberschenkel spielen oder senkrecht auf den Boden stampfen [Unterlage empfehlenswert])

Spiele im Kreis:

- **Call & Response:** einer spielt einen Rhythmus vor, alle anderen antworten
- **Namen:** Ich bin Le-o-nie, Gruppe antwortet: Du bist Le-o-nie, verschiedene Schlagtechniken bereichern das Spiel, weiterführende Ideen: nur die Namen aneinanderhängen (Bsp: Leonie, Torsten, Meike, Angelika, Olli, Lisa, Hendrik, Tim)
- **Rhythmuspost/Mail verschicken:** ein Spieler gibt ein/e Rhythmusfigur/pattern an den Nachbarn weiter usw.
 - Auf gleichbleibendes Tempo achten (zur Unterstützung ggf. im Kopf mitsprechen lassen)
 - geübte Gruppen können auch mehrere patterns in geeignetem Abstand losschicken (dann entfällt ggf. das für die ganze Runde gleichbleibende Tempo)
- **Klangteppich/Rhythmus-Lawine:** ein Rhythmus wird erst von einem Spieler gespielt, nacheinander kommt immer ein Kind dazu, bis alle spielen → crescendo

dann auch nacheinander aufhören → decrescendo

Hörerfahrung ermöglichen: Zwei Gruppen abzählen lassen; eine Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis und beschreibt danach das Erlebte.



- **Töne jagen:** nacheinander spielt jedes Kind einen Ton, die Lehrkraft stoppt die Zeit (Tipp: Vorher als "Töne laufen" spielen: In gemütlichem Tempo spielt ein Kind nach dem anderen. Wichtig: Die Reihenfolge muss eingehalten werden.)
- **Verbotener Rhythmus:**
 - Verschiedene Rhythmen werden vor- und nachgespielt.
 - Ein Rhythmus wird als „verbotener Rhythmus“ festgelegt.
 - einfachere Variante: genau das Vorgemachte gilt als verboten
 - schwerere Variante: der zugrundeliegende Rhythmus gilt als verboten, z.B. lang, lang, kurz, kurz, lang. Die Schwierigkeit besteht darin, ihn zu erkennen, da er auf verschiedene Weise gespielt werden kann. Tipp: Hilfestellungen zum Merken des gewählten Rhythmus geben, z.B. „lang, lang, kurz, kurz, lang“; „Ich bin Le-o-nie“; „Bald ist Weihnachten“; „11222“)
 - Dieser darf NICHT nachgespielt werden, wenn der Dirigent ihn vorklatscht (Punkt für die Klasse)
 - passiert es doch, bekommt der Dirigent einen Punkt
 - Sieger: z.B. wer zuerst 3 Punkte erreicht
 - Die Dirigier-Rolle an ein Kind übergeben
Detterbeck / Schmidt-Oberländer: MusiX: Das Kursbuch 1. Helbling, Esslingen 2011
- **Malreihen:** Einigung auf eine Malreihe (z.B. Dreierreihe) - Zahlen der Dreierreihe werden gespielt, die anderen Zahlen gesprochen
Steigerung: Bei einem Fehler scheidet man aus; das nächste Kind stellt die Zahl richtig.
- **Boomwhacker-"Wald":**
 - Idee 1: ein Kind ist der Wanderer, „Bäume“ (restliche Schüler) stehen „Spalier“ und als „Hindernis“ im Raum und leiten den Wanderer mit ihrem leisen Boomwhacker-Spiel, Ziel: von einer Seite des Raumes blind zur anderen gelangen
Mögliche Hilfe, um das Ziel zu markieren: Ein Kind spielt dort eine Triangel o.ä.
 - Idee 2: Jeder leitet einen Partner durch leises Spielen durch den Raum (dabei evtl. verschiedene Spielweisen und Rhythmen nutzen)
- **Farbendirigent:**
 - ein Kind sitzt in der Mitte und hat farbige Kreise entsprechend der eingesetzten Röhrenfarben vor sich liegen
 - je nachdem, welche Farbe/n hochgehalten werden, spielen diese Kinder ein zuvor festgelegtes pattern oder frei
- **Rondo:**
 - ein pattern (=Hauptteil) wird von allen genau gleich wiederholt, dazwischen spielen einzelne Kinder solistisch (=Zwischenteile)
 - Ablauf: Hauptteil (A) und Zwischenteile (B, C, D...) wechseln sich ab, zum Schluss noch einmal Hauptteil spielen (ABACAD...A)



Lieder / Spielstücke:

- Bewegungen/auf Körperteile zeigen: Kopf und Schulter (Tempo steigern und variieren)
- Sprechverse mit integrierten Boomwhacker-Rhythmusfiguren: Sonntag, Ruhetag
- Liedbegleitung mit Dreiklängen (die Töne mit beigefügten Dreiklangs-Karten suchen):
 - Trommelklang
 - Bruder Jakob
 - Wie schön, dass du geboren bist
 - Ich lieb den Frühling
- Boomwhacker-Melodien im Spielstück zum Playback (die benötigten Töne mittels der farbigen Kreise suchen):
 - Plitsch, platsch, Regentropfen
 - Boomdongdong
 - Andere Idee für Teil B: Alle Töne nur 1x anschlagen; mit Zahlen statt Tonnamen arbeiten: aufwärts 123456 – abwärts 654321
 - Andere Idee für Teil C: Alle spielen Sphärenklänge oder „Luftgitarre“

Literatur:

- Andreas von Hoff: Boomwhackers Spiele für die ganze Klasse, Kohl Verlag, Kerpen, 2009
- Frigga Schnelle: Boomwhackers Musical Tubes, Schott 2007
- Klaus Gramß: Boomwhackers elementar 1, Helbling, 2007
- Klaus Gramß: Boomwhackers im Klassengroove, Helbling, 2004
- Michael Widmer: Tolles Rohr - Boomwhacker-Spiele, Fidula, 2007
- Steffen Thormählen, Felix Janosa: Boom Boom, Schrödel, 2012