



E5 Begrüßungsspiel

Alter: 6+
Dauer: >5'

Kontaktstiftendes Spiel mit improvisatorischen Elementen

c', d', e', g', a', c'' = pentatonisches Material
für jeden TN 1 Boomwhacker

Alle gehen frei im Raum herum. Treffen sich zwei Spielende, können sie stehen bleiben und den anderen mit dem klingenden Spiel ihres Boomwhackers begrüßen. So entsteht ein kleines „Rede- und Antwort-Spiel“. Nach der Verabschiedung, z.B. durch Verbeugen mit dem Boomwhacker, sucht man sich ein neues Kind zum Begrüßen. Das Ende kann durch ein akustisches oder optisches Zeichen angezeigt werden (z.B. Beckenschlag oder hoch gehaltener Pausengriff).

Variation mit Ende im Kreis

6+

Die Spielenden bestimmen das Ende selbst. Wer 10 oder mehr Mitspielende (oder alle!) begrüßt hat, stellt sich auf einen Platz in der Kreisbahn. Nach und nach wird der Kreis immer dichter, und die Klänge werden weniger.

Variation mit gemeinsamem Rhythmus

10+



Alle Kinder gehen mit einem gemeinsamen Boomwhacker-Rhythmus frei im Raum herum. Wenn man jemanden trifft, kann man in einen freien Dialog treten (wie oben). Gleichzeitig soll sich nur die Hälfte der Kinder (höchstens 5 Paare) begrüßen. Dadurch rückt die ganze Gruppe in das Blickfeld der Spielenden.

So ist der Grundrhythmus immer hörbar. Beim Spielen kann zwischen den Aktivitäten „begrüßen“ und „Grundrhythmus spielen“ gewechselt werden.



E2 Stop and Go

Alter: 4-8
Dauer: 20'

Entdecken und imitieren unterschiedlicher Spieltechniken

c', d', e', g', a', c'' = pentatonisches Material
für jeden TN 1 Boomwhacker

Alle stehen oder sitzen im Kreis oder gehen frei im Raum herum. Dabei probieren sie ca. zwei bis drei Minuten lang verschiedene Spielweisen aus.

Erste Spielphase mit Einführung der Stoppregel

Wer eine Spielweise entdeckt hat, die ihr/ihm gut gefällt, reckt den Boomwhacker im „Pausengriff“ hoch in die Luft. Alle Mitspielenden hören auf zu spielen. Wenn die Person ihren „Pausengriff“ wieder auflöst, beginnen alle erneut mit dem Explorieren, bis eine andere Person wieder stoppt.



Zweite Spielphase mit Einführung der Imitation

Manchmal passiert es in der ersten Spielphase von selbst, dass alle Mitspielenden nach einer Stoppphase die Spielweise der Person imitieren, die gerade den Pausengriff aufgelöst hat.

Dies kann als neue Regel aufgegriffen werden.

Geschieht dies nicht, wird die neue Regel „Imitation“ eingeführt: Die Person, die alle gestoppt hat, darf nun ein gleichmäßiges Metrum oder einen einfachen Rhythmus vorspielen, den dann alle Spielenden imitieren. Wenn alle mitspielen, darf ein anderes Kind mit dem „Pausengriff“ wieder alles zum Stillstand bringen und seinerseits nun etwas Neues vorspielen. Alle anderen imitieren wieder.



Tipp 1: Manchmal stoppt ein Kind schon, bevor alle anderen imitieren können

Da kann die Regel helfen, dass einige Zeit, z.B. 10 Sekunden, vergehen muss oder dass mindestens 6 Schritte zur neuen Musik gegangen werden sollen.



Tipp 2: Hilfreich ist die Regel, dass jeder nur einmal stoppen darf.

Oder es erfolgt immer wieder ein Zwischenruf der leitenden Person: „Jetzt darf jemand mit blauen Socken (einem roten T-Shirt, mit schwarzen Hosen, mit blonden Haaren ...) stoppen.“





E4 Ausprobier-Rondo

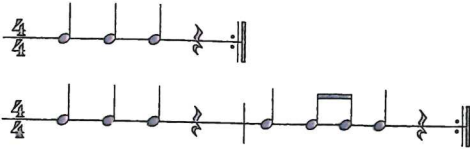
Alter: 8+
Dauer: 10'

Einbringen der entdeckten Spieltechniken in eine musikalische Form

c', d', e', g', a', c'' = pentatonisches Material
für jeden TN 1 Boomwhacker

Spielform im Anschluss an Ausprobier-Runde (siehe E1, S. 23)

Beim „Ausprobier-Rondo“ spielt nun die ganze Gruppe (= Tutti) ein einfaches rhythmisches Muster mit eintaktiger oder zweitaktiger Länge, z.B.:



Das rhythmische Muster wird zweimal gespielt, dann machen alle Pause. Diesen gemeinsamen Teil des Rondos nennt man Ritornell. Nach dem Ritornell darf ein Kind seine Ausprobier-Entdeckung vorspielen. Diesen Teil nennt man Couplet. Dann spielen wieder alle das Ritornell. Am Anfang ist es einfacher, das Couplet freimetrisch zu gestalten.

Variation mit rhythmischem Couplet

8+

Im Couplet wird die jeweils entdeckte Spielart in einem rhythmischen Muster vorgespielt und mit dem „Pausengriff“ beendet. Dann imitieren alle das Muster. Je nach Fähigkeit der Gruppe unterstützt die leitende Person bei den Einsätzen, damit sich ein beständiges Spiel im jeweiligen Metrum entwickeln kann.

Danach spielen alle wieder das Ritornell, das nächste Kind folgt.

Variation mit gleichen Phrasenlängen

10+

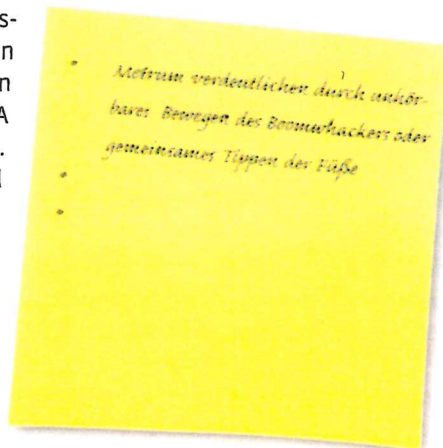
Im Couplet wird über der gleichen Phrasenlänge wie im Ritornell improvisiert. Je nach Fähigkeit der Gruppe unterstützt die leitende Person beim Einsatz ins nächste Ritornell, damit sich ein beständiges Spiel über einem Metrum entwickeln kann.

Variation mit mehreren Spielern für das Couplet

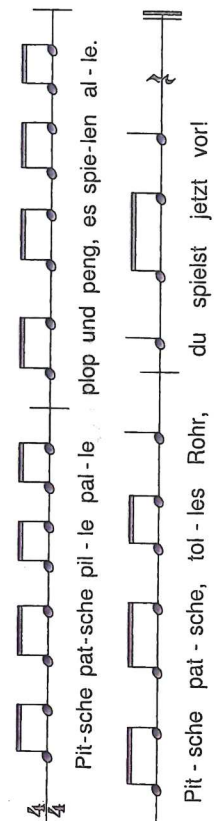
10+

Im Couplet spielen zwei Kinder gleichzeitig ihre Muster über einem gemeinsamen Metrum. Dabei kann Kind A beginnen, und Nachbarkind B setzt ein, wenn A sein Muster über dem Metrum gefestigt hat. A beendet wieder mit Pausengriff, dann B genauso. Die leitende Person kann beim Einsatz ins Ritornell helfen.

Später können auch drei oder vier Kinder ein Couplet gemeinsam gestalten. Dies kann auch in Kleingruppen vorbereitet werden (siehe Spiel E6 „Ausprobieren im Team“, S. 29).



Michel Widmer

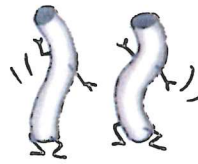


Tipp: Für Gruppen mit jüngeren Kindern empfehlen wir, die Rondoform mit einem Klatsch- oder Bewegungsrondo oder einem Sprechvers vorzubereiten, z.B.:



B11 Funky-Whacky-Beat-Kanon

Alter: 10+
Dauer: >30'



Bewegungskanon mit Boomwhacker-Spiel, vielfältige rhythmische und tänzerische Gestaltungsmöglichkeiten

c, a, g, c', d', e', g', a', c''

je TN 1 oder 2 Boomwhacker

Alle lernen die zwei Gesangszeilen.

Für die erste Zeile des Kanons ordnen sich die Spielenden nach Farbgruppen (grün = g', violett = a', gelb = e' und rot = c'').

Die Spielleitung teilt den Farbgruppen verschiedene Patterns zu, die mit der Phrasenlänge einer Gesangsphrase übereinstimmen.

Steht mehr Zeit zur Verfügung, können die Kleingruppen jeweils ein eigenes rhythmisches Pattern entwickeln.

Funky Whacky Beat

Michel Widmer

für alle 4 Farbgruppen je ein verschiedenes Muster, z.B.

1.

2.
Dance to the rhythm of the fun-ky wha-cky beat.

3.
Play and move like you want. _

4.
freies Tanzen und Rhythmisieren

- In der ersten Zeile des Kanons spielt jede Gruppe ihr Pattern zweimal. Beim ersten Einüben mit allen Gruppen zugleich, d.h. alle Patterns erklingen gleichzeitig.
- In der zweiten Zeile wird gesungen und sich tänzerisch nach vorne bewegt. Mit dem Boomwhacker können noch rhythmische Akzente zum Gesang gesetzt werden.
- In der dritten Zeile wird wiederum gesungen und sich tänzerisch wieder zurück zum Ausgangspunkt bewegt. Auch hierbei können rhythmische Akzente mit dem Boomwhacker gesetzt werden
- In der vierten Zeile dürfen alle improvisierend tanzen und dazu mit den Boomwhackern rhythmisch improvisieren. Es kann auch in der Kleingruppenarbeit eine Gestaltung für diese Zeile entwickelt werden.

Setzen alle Gruppen nacheinander ein, ergeben sich interessante Überlagerungen der Klänge und Bewegungsmotive.