

Ulrich Moritz

Groove Games

Rhythmusspiele und
Bodypercussionstücke
mit englischen Texten

HELBLING

Innsbruck · Esslingen · Bern-Belp

Inhalt

Übersicht der Sounds 04

Vorwort 05

Einleitung 06

**Rhythmus —
nicht nur in der Musik** 08

**Rhythmuspädagogik und
Bodypercussion** 10

Allgemeine rhythmuspädagogische Lernziele 10

Bodypercussion im Unterricht 11

Rhythmische Lerninhalte 12

Sprache und Rhythmus 16

Rhythmuspädagogik und Sprache 17

Englische Sprache 20

Die Arbeit mit dem Buch 21

Methode 21

Inhalt und Aufbau 21

Schwierigkeitsgrad 22

Die Videos 22

1. Warm-Up Games 23

Aufwärmspiele

Die Spielstücke 24

Good to Be Just Me – Stehkreis 24

Mosquito Alarm – Sitzkreis 26

Up and Down – Sitzkreis 28

Hands Dance – Steh- oder Sitzkreis 30

See You Later, Alligator – Stehkreis 32

Cookie Break – Steh- oder Sitzkreis 33

Look at My Feet – Stehkreis 34

Darkest Night – Sitz- oder Stehkreis 36

2. Circle Games 37

Kreisspiele

Die Spielstücke 38

Green Monster – Sitzkreis 38

Just Beside Me There's a Chair – Stuhlkreis 40

Crocodile and Pig – Sitz- oder Stehkreis 42

Big Surprise – Sitzkreis 44

I Knock on Your Door – Stehkreis 45

Little Yellow Kite #1 – Sitzkreis 47

Raindrop – Sitzkreis 48

3. Copy Games 50

Vormach-Nachmachspiele

Praxis-Tipps 51

Die Spielstücke 51

Groove Affair – Sitz- oder Stehkreis 52

A B C – Sitzkreis 53

Play the Drums – Stehkreis 54

Clap – Sitz- oder Stehkreis 55

Snap Trip – Sitz- oder Stehkreis 56

Beat Your Body – Sitz- oder Stehkreis 58

Body Rap – Sitz- oder Stehkreis 60

4. Partner Games 62

Spielstücke mit Partnern

Die Spielstücke 64

Übungsformen 64

Spielformen mit Partnerwechsel 65

Zanzibar – Stehkreis	66
Little Yellow Kite #2 – freie Partnerwahl	67
Cat and Mouse – Doppel-Stuhlkreis	68
High Five – Kreiskette / freie Partnerwahl	70
Jamaica – Doppelkreis	71
You Say: Yes – Kreiskette / freie Partnerwahl	73
The Cricket – Doppelkreis	74
If – Stehkreis / freie Partnerwahl	76
Me and You – Doppelkreis	78

5. Rhythm Canons 80

Rhythmuskanons

Praxis-Tipps 82

Aufstellungsmöglichkeiten 82

Einstimmige Erarbeitung 83

Aufbau der Mehrstimmigkeit 84

Die Spielstücke 85

Die Kanons auf der DVD 85

Get Up – Sitzkreis	86
Stomp Canon – Sitzkreis	88
Well Done – Sitzkreis	89
What Is a Canon? – Sitz- oder Stehkreis	90
Me, Me and My Chair – Stuhlkreis	91
How Do You Do? – Sitzkreis	92
I Forgot My Boots – Sitz- oder Stehkreis	94

6. Rhythmicals 96

Mehrstimmige Rhythmusstücke

Praxis-Tipps 97

Erlernen der Stimmen 97

Spielvarianten 99

Signale und Zeichen 100

Die Rhythmicals auf der DVD 101

Die Spielstücke 102

Pop, Lemonade – Stehkreis	102
Pasta – Stehkreis	104
Elephant Accident – Stehkreis	106
What a Morning! – Stehkreis	108
Best Wishes – Stehkreis	110
What Is Body Percussion? – Stehkreis	112
Who Did It? – Steh- oder Sitzkreis	113

7. Performance 115

Aufführungsstücke

Praxis-Tipps 116

Die Performance-Stücke auf der DVD 116

Die Spielstücke 117

Elevator – Performance im Stehen	117
Primal Termite – Performance auf Stühlen	120
Flea and Fly – Performance im Sitzen	123
A Wise Old Owl – Performance im Sitzen	126
Alone – Performance im Stehen	129
Rhythm Is Cool – Performance im Stehen	132
Whatcha Gonna Do? – Performance im Stehen	135
Fun Key – Performance im Stehen	138

Inhalt DVD 140

Einleitung

Die Spiele und Stücke der **Groove Games** sind für den **Musikunterricht** gedacht. Und für den **Englischunterricht**. Und für jeden Unterricht, wenn ein kurzes bewegtes Warm-Up sinnvoll ist. Auch für **Englischkurse für Erwachsene** sind sie geeignet, denn auch erwachsenen Menschen macht Bewegung, macht Rhythmus Spaß.

Dieses Buch verfolgt unterschiedliche, sich überschneidende **Lernziele**:

- Die **englische Sprache** wird geübt. Wokabeln, Satzbau, Aussprache, Sprachrhythmik und -melodik werden vertieft.
- **Gruppenarbeit** („Teamwork“) wird geübt, ohne die Anstrengung füreinander, ohne permanente Aufmerksamkeit, ohne die dauernden winzigen Korrekturen entsteht keine Synchronisation, kein gemeinsamer Puls, kein Groove.
- Rhythmus wird geübt, **gemeinsames Musizieren** wird praktiziert. Takte und Phrasen, Beat und Offbeat, laut und leise, Solo und Tutti – die Grundlagen des praktischen Musizierens werden erlernt, das Zusammenspiel wird verbessert.
- **Lernen und Üben** werden geübt. Erst die verbesserte Selbstkontrolle (in Bewegung, Hören, Übung und viel mehr) führt zu einem gemeinsamen Groove-Erlebnis. Lernen und Üben können sich selbst durch den gemeinsamen Musikgenuss, bald auch durch Erfolge in kleinen Auftritten.

Was das **Vokabular** und die **rhythmisch-motorischen Anforderungen** betrifft, eignen sich die Stücke der ersten vier Kapitel für **Kinder von der zweiten bis sechsten Klasse**. Das hängt unter anderem auch davon ab, wann der Englischunterricht in Ihrer Schule beginnt. In den hinteren Kapiteln finden Sie dann schwierigere und anspruchsvollere Stücke, die Sie mit **Jugendlichen ab 11 Jahren und in Erwachsenenengruppen** spielen können.

Die **Groove Games** sollen natürlich auch Sie selbst als Lehrer sowie als rhythmuspädagogisch interessierten Erwachsenen – **motivieren, amüsieren, begeistern**: mit ihrem **inhaltlichen und sprachlichen Witz**, mit ihrer rhythmischen **Einfachheit** oder ihren **Herausforderungen**. Sie sollten richtig Lust auf die Stücke haben und sie gut spielen und leiten können; dann sind die Chancen doppelt so groß, dass Ihre Schüler sie üben und in Windeseile beherrschen. Die pädagogische Arbeit gelingt entspannter, zielgerichteter und macht mehr Spaß, wenn Sie Vorerfahrungen mit Rhythmuspädagogik, mit Trommeln und besonders mit Bodypercussion haben.

- Als **Musiklehrer** sollten Sie zudem über angemessene **Englischkenntnisse** und eine gute Englischaussprache verfügen, wenn Sie die **Groove Games** im Unterricht einsetzen.
- Als **Engischlehrer** in der Sekundarstufe und als Dozent im Englischkurs müssen Sie ein Faible für und **Erfahrung mit Rhythmus** in Sprache und Bewegung mitbringen und dürfen nicht weggehören, wenn Rap-Musik ertönt.
- Falls Sie als **Klassenlehrer, Fachlehrer in anderen Fächern** oder im Vertretungsunterricht mit diesen Stücken arbeiten, sollten Sie ebenfalls Rhythmus und Bewegung lieben und sich mit englischer Sprache einigermaßen wohlfühlen.

Auf den nächsten Seiten dieses einleitenden Textes finden Sie kurze grundlegende Informationen: über **Rhythmus** allgemein, über **Rhythmuspädagogik**, **Bodypercussion** und den Einsatz von **Sprache** im Rhythmusunterricht. Dann kommen die **Wesentlichen**: die **Spielstücke**, in übersichtlicher Form notiert und nach ihrer **Aktivität** und ihrem Einsatzzweck in Kapiteln geordnet. Zusätzlich können Sie die Stücke auf der **DVD als Live-Versionen** anschauen.

Zu Anfang jedes Kapitels gibt es eine kurze **spezifische Einführung zum Thema** bzw. der Spielform; die einzelnen Spielstücke werden dann mit knappen Erläuterungen, **methodischen Tipps**, Anregungen zur Vereinfachung oder **Ideen für Aufführungen** kommentiert.

Die Arbeit mit dem Buch

Methode

Schauen Sie bitte möglichst wenig in dieses Buch, **während Sie unterrichten. Und möglichst gründlich ins Buch und besonders in die Videos, bevor Sie unterrichten.** Es ist wünschenswert und für jeden Aspekt des Unterrichts vorteilhaft, wenn Sie **auswendig** und überwiegend mit der **Vormach-Nachmach-Methode** unterrichten können. Dabei muss auswendig nicht unbedingt bedeuten, dass Sie jedes Detail eines Stücks im Kopf haben. Wenn Sie ab und zu einen kurzen Blick in die Noten werfen: kein Problem. Aber Sie sollten auf keinen Fall vom permanenten Lesen des Notentextes abhängig sein; dann ist man nicht mehr für seine Schüler da. Haben Sie also keine Hemmungen, zu Hause und auch vor den Ohren und Augen Ihrer Familie die **Texte und Rhythmen hörbar zu üben.** Virtuelles Üben, also stumm und rein gedanklich, reicht erfahrungsgemäß nicht.

Vormachen-Nachmachen ist die elementarste und ursprüngliche Methode, mit der gelehrt und gelernt wird. Alle Eltern bringen – bewusst und unbewusst – ihren Kindern so die grundlegenden Fertigkeiten bei. Und ebenso werden durch elterliche und andere Vorbilder auch Fähigkeiten, Eigenschaften, Vorlieben vermittelt und verstärkt. Imitative Elemente gibt es eben überall. In den Spielformen vieler Kulturen: weil sie immer abwechslungsreich, überraschend, lustig, lehrreich

Unser Unterricht hat das Ziel des aktiven Sprachgebrauchs: Die Schüler müssen sprechen und sich bewegen, vielleicht sogar bald eigenständig kleine Sprechstücke komponieren. Dafür gibt es nichts Besseres als gutes, begeistertes Vormachen. Gute Lehrer sind in diesem Fall sicherlich die wichtigsten. Wenn es um englische Aussprache, musikalische Genauigkeit und Entspannung, in erster Linie um Spaß an Sprache und Bewegung geht. Das heißt eben nicht, dass man immer fehlerlos sein muss! Aber es ist für Sie selbst, für jeden Schüler und für den Unterrichtsinhalt gut, wenn man das Stück zuhören und nachmachen bedeutet:

- Wir sollten uns mit jedem Stück so **sicher fühlen**, dass wir beim Vormachen und beim Mitmachen mit unserer **Aufmerksamkeit möglichst ungeteilt bei der Gruppe** sein können.

- Manchmal müssen wir ein Stück „zerlegen“, weil eine bestimmte Passage schwierig ist. Die muss dann isoliert gemacht werden können. Wir sollten also das **Stück kennen** und zeigen können, und uns aber auch über die **Präsentation einzelner kurzer Teile** Gedanken machen.

- Wichtig ist auch langsam sein, **langsam vorzumachen.** Klingt leicht, ist es oft aber nicht. Im langsamen Tempo gehen Bewegungszusammenhänge verloren, wenn man fängt an zu denken – was manchmal notwendig ist.

In der Erläuterung eines Stückes darf natürlich auch **kognitive Beschäftigung** ihren Platz haben. Nach und zwischen praktischen Phasen wird über das Stück, einzelne Bewegungsfolgen, über Handsätze usw. gesprochen. Eventuell wird der Ablauf notiert, einzelne Teile werden rhythmisch analysiert und von den Schülern in Notenschrift aufgeschrieben. All das unterstützt das Verständnis von Rhythmus und das Memorieren.

Inhalt und Aufbau

Die Stücke dieses Buches sind in sieben Kapitel eingeteilt, die den Charakter der Stücke kennzeichnen: **Warm-Ups** und **Kreisspiele, Imitationsspiele** und **Partnerspiele, Rhythmuskanons, mehrstimmige Rhythmicals** und als letztes die **Performance-Stücke.**

Auch wenn das Buch übersichtlich in dieser Weise geordnet ist, sind die Möglichkeiten, die in den Stücken liegen, nicht immer eindeutig abgrenzbar. Und sie sollen gerade **zu vielfältiger Nutzung anregen:** Sie können viele einfache Spielstücke so gestalten, dass sie als Performance-Stücke auf einer kleinen Bühne aufführbar sind; Sie können aus Teilen vieler Stücke Imitationsspiele und Kreisspiele machen; Sie können und dürfen so **verändern und umarrangieren**, dass die Stücke oder Teile daraus für Ihre Gruppe, Ihre Situation und Ihre Fähigkeiten und Vorlieben passend werden.

Schwierigkeitsgrad

Innerhalb eines jeden Kapitels sind die Stücke **progressiv** angeordnet. **Der Schwierigkeitsgrad ist bei jedem Stück durch Smilies angezeigt:** Wenn von den fünf Smilies einer dunkel ist (☹️☹️☹️☹️☹️), hat das Stück das leichteste Level 1; bei fünf dunklen Smilies (☹️☹️☹️☹️☹️) gehört das Stück zum schwierigsten Level 5. Die Einstufung der Stücke richtet sich vorwiegend nach ihrem rhythmischen Gehalt. Sie werden z.B. mehrstimmige, rhythmisch anspruchsvolle Stücke finden, die mit wenigen Wörtern auskommen. Es kann durchaus sein, dass Sie Stücke als leichter oder schwieriger empfinden und sie einem anderen Level zuordnen würden als die Smilies anzeigen; das ist von Lehrer zu Lehrer, auch von Gruppe zu Gruppe verschieden.

Zu etlichen Stücken werden **Tipparia** angeboten; die können dann schwieriger sein (wie z.B. aus einem einstimmigen Klappstein in Klappstein) oder einfacher, wenn ein schwieriger Teil weggelassen wird.

Bei den **Tipparia** ist es anders. Die Stücke in den ersten vier Kapiteln sind eher einfach und spielerisch, relativ kurz, einstimmig, einfach und sprachlich leicht verständlich; sie überschreiten nicht das dritte Level. Die Stücke in den letzten drei Kapiteln sind wegen ihrer Mehrstimmigkeit insgesamt schwieriger als die in den ersten vier Kapiteln; doch auch sie enthalten teilweise einfache Beispiele für Patterns.

Die Videos 🎥

Wenn Sie mit Leichtigkeit Rhythmusnoten lesen können, sich schon lange mit Bodypercussion und Sprechspielen beschäftigen und sich schnell an etwas ungewöhnliche Notensymbole gewöhnen, dann benötigen Sie die DVD nicht unbedingt, um die Stücke zu verstehen, die sie anzuschauen ist dennoch **äußerst empfehlenswert – und zudem ein großes Vergnügen!**

Einige der schwierigeren Stücke wurden von Schülern einer **acht** Klasse des Berliner Gymnasiums „Zum Grauen Kloster“ gespielt, die mit ihrer Lehrerin Sabine Wegener daran gearbeitet haben. Und drei noch anspruchsvollere Stücke wurden von einem **Oberstufen-**Leistungskreis desselben Gymnasiums mit ihrem Lehrer Fabian Bernstein erarbeitet. Ohne die zeitintensive, engagierte und fachkundige Mitarbeit der Lehrer hätten diese Aufnahmen nicht realisiert werden können. Und ohne die Schüler natürlich erst recht nicht!

Doch die wenigsten Menschen können aus den Symbolen gleich herauslesen, welche Bewegung wann und wie genau ausgeführt werden soll. Deshalb gibt es die DVD: **Alle Groove Games sind in einer informativer Version als Video zu sehen.** Die Aufnahmen sind knapper als die, die bisweilen in den Texten geschrieben sind. Die Bewegungen sind deutlicher, man kann Körperklänge und Texte gut zu hören. Die Aufnahmen sind aber nicht nur informativ, sondern darüber hinaus motivierend für jede Gruppe.

Einige Stücke dieses Buches kann man nur spielen, wenn man über sehr viel Erfahrung mit Rhythmus und Bodypercussion verfügt. Diese Stücke wurden mit einer Gruppe **junger Erwachsener** aufgenommen, die schon als Kinder mit Musik – Bodypercussion, Instrumentalunterricht, Chor – in Berührung gekommen sind. Es war ein Vergnügen, mit Johanna Fehr-Ständer, Simon Kempendorf, Pelle Buschmann, Jakob Hegner und André von der Heide diese Stücke zu proben und aufzuführen.

Grundschulkindern ab 6 Jahren spielen die einfacheren, für diese eher geeigneten Stücke. Es sind Schülerinnen und Schüler der Wilhelm-Ophüls-Schule in Velbert-Heilbrunn, die unter Leitung ihrer Musiklehrerin Heide Trimpert aufgenommen wurden. Es ist faszinierend und beglückend, die Freude, den Einsatz und die rhythmischen Fertigkeiten dieser Kinder zu erleben! Auch diese Schüler zählen übrigens ihre Stücke schon selbständig ein – natürlich auf Englisch!

Und was dann noch fehlte, wurde im Duett mit Heike Trimpert aufgenommen, die nicht nur mit ihren Schülern geduldig geprobt hatte, sondern sich schon seit Jahren begeistert und unermüdlich mit der Verbindung von Bodypercussion und Sprache und Gesang beschäftigt.

Die Spielstücke

Gerade die einfacheren Stücke in diesem und in den folgenden drei Kapiteln sind mit der **Call-Response-Methode** ihrer Vermittlung nach **typische Vormach-Nachmach-Stücke**: Wir zeigen den Spielern in kurzen Abschnitten **etappenweise** die Teile des Stücks und lassen sie jedes Teilstück nachmachen; die Schüler erlernen die Teile nach und nach auswendig; allmählich setzen wir die kurzen Abschnitte zu immer längeren Sequenzen zusammen, bis das ganze Stück gespielt wird.

Wir als Lehrer können den **spielerisch-leichten Charakter** dieser **Warm-Up Games** natürlich viel eher darstellen und in unserer Unterrichtsmethodik verkörpern, wenn wir selbst **spielerisch und entspannt arbeiten** können. Klar: Das geht nicht immer. Aber die **auswendige Beherrschung** und die Methode des Vormachen-Nachmachens sind schon mal gute Voraussetzungen dafür.

Schon das erste Stück „**Good to Be Just Me**“ lädt in der Variante 1 zu Vormach-Nachmach-Aktionen ein.

Zahlengedächtnis, alle differenzierte Handgesten und bewusster Einsatz rechter und linken Hand sind bei „**Mosquito Alarm**“ (S. 26) gefordert. In „**Up and Down**“ (S. 27) setzen wir viele verschiedene Körperklänge, unterschiedliche Schlagtempi und ein „Freeze“, eine Fermate ein. Der „**Freeze Dance**“ (S. 30) fordert zur Erfindung von Patschfolgen mit Akzenten auf. Im „**Alligator-Spiel**“ (S. 32) braucht man seine Kreisnachbarn oder große Mitspieler, weil man sie „beißen“, also sanft knurren und kuscheln muss.

Ein etwa anspruchsvolles Bewegungs-Ostinato und ein Mitspiel zu improvisierten Vormach-Nachmach-Aktionen sind wir in „**Coolie Break**“ (S. 33). In „**Look at My Feet**“ (S. 34) gilt es zum ersten Mal solistische oder kollektive Improvisationen auf Beat-Schritten. In „**Darkest Night**“ (S. 36) tauchen wir dann in eine völlig neue Atmosphäre mit neuen, zarten Bodypercussion-

Good to Be Just Me (Vorbereitungskreis)



Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Musical notation for the song "Good to Be Just Me". The notation is in 4/4 time and consists of four lines of music with lyrics and movement instructions.

Line 1: **I can step!** (St St St) | **I can drum!** (Os Os Os)

Line 2: **I can jump!** (Sp Sp Sp)

Line 3: **I can hear and see!** (NS NS NS NS) with instructions: *Hände hinter die Ohren* and *Hände über die Augen*

Line 4: **Good to be just me!** (Br Br Br Br K)

- St = stampfen
- Sp = springen, hüpfen
- Os = auf die Oberschenkel patschen
- K = klatschen
- NS = auf die Schulter des rechten Nachbarn tippen
- NS = auf die Schulter des linken Nachbarn tippen
- Br = auf den Brustkorb patschen

„Good to Be Just Me“ – Toll, dass ich gerade ich bin! Und toll, was ich alles kann! Das ist der sprachliche und der Bewegungsinhalt dieses Aufwärmstücks. Wir stehen im Kreis und zeigen, dass wir stampfen, auf dem Körper trommeln, klatschen und hopsen können. In den ersten vier Takten werden die Bodypercussion-Aktionen von allen angesagt und dann ausgeführt. Die Bewegung folgt der Ansage. In Takt 5 wird der Text gestisch unterstützt, in Takt 6 folgt die Bewegungsantwort, indem die Nachbarschultern berührt werden. Im letzten Takt finden dann Text und Bewegung zum ersten Mal zusammen.

Variante 1: Vormach-Nachmach-Spiel

Benutzen Sie in einer einfachen, aber sehr abwechslungsreichen Variante das Stück wie einen Refrain. Zwischen dem Spielen des Refrains finden in den ersten vier Takten Vormach-Nachmach-Aktionen statt. Ein Mitspieler sagt an – **Gebärden, Bodypercussion, Gesang, Geräusche**; Hauptsache, er verwendet geistreichen Wörtern! – und macht vor, alle Mitspieler folgen ihm. **Der Rhythmus der Aktion ist immer der gleiche: 1 Viertel + 1 Viertel.** Nacheinander sind vier Mitspieler dran, dann spielen wir wieder das Originalstück. Das können wir so oft wiederholen, bis jeder einmal Vormacher war. Im Video ist das in einer kurzen Sequenz schön zu sehen (01).

Beispiele für andere Vormacher:

- „I can whisper!“
- „I can snap!“
- „I can dance!“
- „I can sing!“
- „I can v...“
- „I can v...“
- „I can scratch!“
- „I can sing!“
- „I can whisper!“
- „I can shout!“
- „I can dance!“

Variante 2: Kanon

Die ersten vier Takte von „Good to Be Just Me“ können wir wunderbar als vierstimmigen Kanon spielen. Wir stehen im Kreis und setzen den Refrain nacheinander ein.

Sicherer ist dies zu spielen, wenn die Gruppe auf der Stelle bleibt; viel lustiger und lebendiger wird sie, wenn jeder Spieler beim nächsten Takt drei Schritte geht und in den Hopsern im nächsten Takt losspringt; und jeder darf sich in jede beliebige Richtung bewegen!

Die letzten drei Takte können wir als **Kanon-Schluss** einsetzen. Wir stehen ein bisschen alle Spieler allmählich wie eine Kette auf, wobei es egal ist, ob Spieler derselben Stimme nacheinander stehen. Sobald man zwei Nachbarn nebeneinander hat, darf man nach dem Ende der vier Kanonstimmen die letzten drei Takte des Stücks spielen und wiederholt den allerletzten Takt mehrfach. Jeder Spieler darf das letzte Mitspieler den letzten Takt einmal nachmachen und auf dem Klatscher Schluss.



Raindrop – Sitzkreis



16

Grundidee: Ulrich Moritz

© Helbling

Intro/Zwischenspiel

4x

Refrain

oben auf den Kopf tippen

abwärts schnippen

→ Zwischenspiel

Schluss

3x

Schnipswirbel von oben nach unten: schnell beginnen, langsamer werden, Fade out

- Ba = auf den Oberschenkel des linken Nachbarn patschen
- Os = auf den Oberschenkel des rechten Nachbarn patschen
- Sn = klatschen
- K = klatschen
- NOs = auf den Oberschenkel des linken Nachbarn patschen
- NOs = auf den Oberschenkel des rechten Nachbarn patschen
- Br = auf den Brustkorb patschen

Danach sehen wir uns den ganzen Winter: Wir sitzen mit den Freunden auf einer Wiese, die Sonne scheint. Wir haben viel Zeit, reden, lachen, scherzen, genießen die Unbeschwertheit. Doch wenn es am schönsten ist, fällt uns ein Regentropfen auf den Kopf. Und noch einer. Und noch einer. Und noch einer...

„Raindrop“ ist das erste und einzige Stück in diesem Kapitel, das im 3/4-Takt steht. Das und die **Vielzahl unterschiedlicher Bewegungsfolgen** machen es zu einem Level-3-Stück.

Dass es sich hier um ein Stück im 3/4-Takt handelt, sollte man als Lehrer wissen, es aber im Unterricht nicht gleich thematisieren. Vielleicht beginnen Sie mit dem Vormachen des **Intro-Patterns**: Tippen Sie dabei die Viertel-Beats mit dem Fuß. Lassen Sie den Rhythmus eine Weile von der ganzen Gruppe spielen; dann spielen acht Takte lang (d.h. viermal das Pattern) nur vier Schüler weiter, dann wieder alle; dann acht Takte lang vier andere Schüler, dann wieder alle; so spielen nacheinander alle Mitspieler in Kleingruppen den Rhythmus vor. Vielleicht kommt ein Schüler schon darauf, dass dieser Rhythmuszyklus nicht vier Beats lang ist. Vielleicht aber noch nicht. Auf jeden Fall bewegen sich alle bereits im 3/4-Gefühl, auch wenn sie es noch nicht wissen.

Oder Sie beginnen mit dem **Refrain** und dem Erlernen des Textes. Auch den sollten Sie imitativ mit Vorsprechen-Nachsprechen beibringen, z.B. auf der **3/4-Handfolge** (siehe S. 14). Können alle den Text sprechen, darauf Takt für Takt die Bodypercussion gelegt werden. Die Erarbeitung des ganzen Stückes kann sich über mehrere kurze Phasen, auch in mehreren Unterrichtsstunden erstrecken.

Der **Schluss** kann auf Zeichen oder feste Zeichen, zwei oder drei Durchgängen gespielt werden.

Variante 1: Mit Solo

Rhythmisch fitte Mitspieler brauchen vielleicht eine Improvisation über dem Intro-Pattern.

Variante 2: Performance

Bei einer Aufführung können wir mit einem leichten Regenschauer beginnen. Die Schüler machen vereinzelte Schnipsel, etw. mehr kommen hinzu, dann noch mehr; schon verziehen sie die Lippen. Die Wolken wieder, die Tropfen werden weniger. Ein Schüler beginnt leise mit dem Intro-Rhythmus, die anderen kommen nach und nach dazu.

Für den Schluss haben wir zwei Möglichkeiten: Nach einem letzten Schnipsel endet der Regen mit einem Fade out, und die Schüler fließen wieder die Sonne. Oder sie stehen vor dem Regenguss (diesmal mit Schnipsel) und verschwinden von der Bühne.



Body Rap – Sitz- oder Stehkreis



23

Grundrhythmus: Ulrich Moritz

© Helbling

Refrain

4/4

R L R L R L R L

Br Sn K Br Br Sn K | Br Sn K Br Sn K

Boom, snap, clap, boom boom, snap, clap. | Lis - ten my bod - y rap!

R L R L R L R L R L

Br Sn K Br Br Sn K Br | Br Sn K

Boom, snap, clap, boom boom, snap, clap, boom boom | two steps!

Call-Response-Strophe 1

Einer/Alle

R L R L R L R L R L R L R L R L

Br Br Ba Ba | Br Br Ba | Os Os Kn Kn | Os Os Kn Kn

Chest and bel - ly. | Thighs and knees now.

Einer/Alle

R L R L R L R L R L

Po Po Po Po | Po Po Po | Soft-er please! Soft-er please!

On the bot - tom. | *Po-Wirbel*

Call-Response-Strophe 2

Einer/Alle

R L R L R L R L R L R L R L R L

Ba Ba Br Br | Ba Br Br | Kn Kn Os Os | Kn Kn Os Os

Bel-ly and chest now. | Knees and thighs now.

Einer/Alle

R L R L R L R L R L

Wa Wa Wa | Wa Wa Wa | Take a rest! Take a rest!

On the cheeks now. | *Wangen-Wirbel*

- Br = auf den Brustkasten patschen
- Sn = auf den Oberschenkel patschen
- K = auf die Knie patschen
- St = stampfen
- Ba = auf den Bauch patschen
- Os = auf die Oberschenkel patschen
- Kn = auf die Knie patschen
- Po = auf den Po patschen
- Wa = auf die Wangen patschen
(mit Tonveränderungen, siehe 23)

Der Refrain von „Body Rap“ besteht aus einem der **häufigsten Drumset-Rhythmen** (Bass auf 1, 2+ und 3 und Snare auf Backbeat 2 und 4) und ist gar nicht so leicht zu spielen. In den Noten steht ein Handsatz, der auf dem **Hand-zu-Hand-Prinzip** beruht. Dabei spielen beide Hände immer abwechselnd; auch das Klatschen wird eher mit einer aktiven rechten Hand ausgeführt. Probieren Sie es aus! Dieses Spielprinzip ist deshalb so gut, weil es viele **weiterführende Möglichkeiten** eröffnet. Wenn Sie oder die Gruppe sich aber mit anderen Handsätzen wohler fühlen, macht das nichts. Achtung: Im Refrain werden keine Beats gestampft, denn wir brauchen zwei markante Schritte am Refrain-Ende.

Variante 1: Langsam – in Vierteln

Wir verlangsamen das Spieltempo und spielen in den Call-Response-Strophen je einen Takt in Vierteln vor. Das erste Pattern lautet dann:

Einer Alle

R L R L R L R

Br Br Ba Ba Pr and Ba Ba

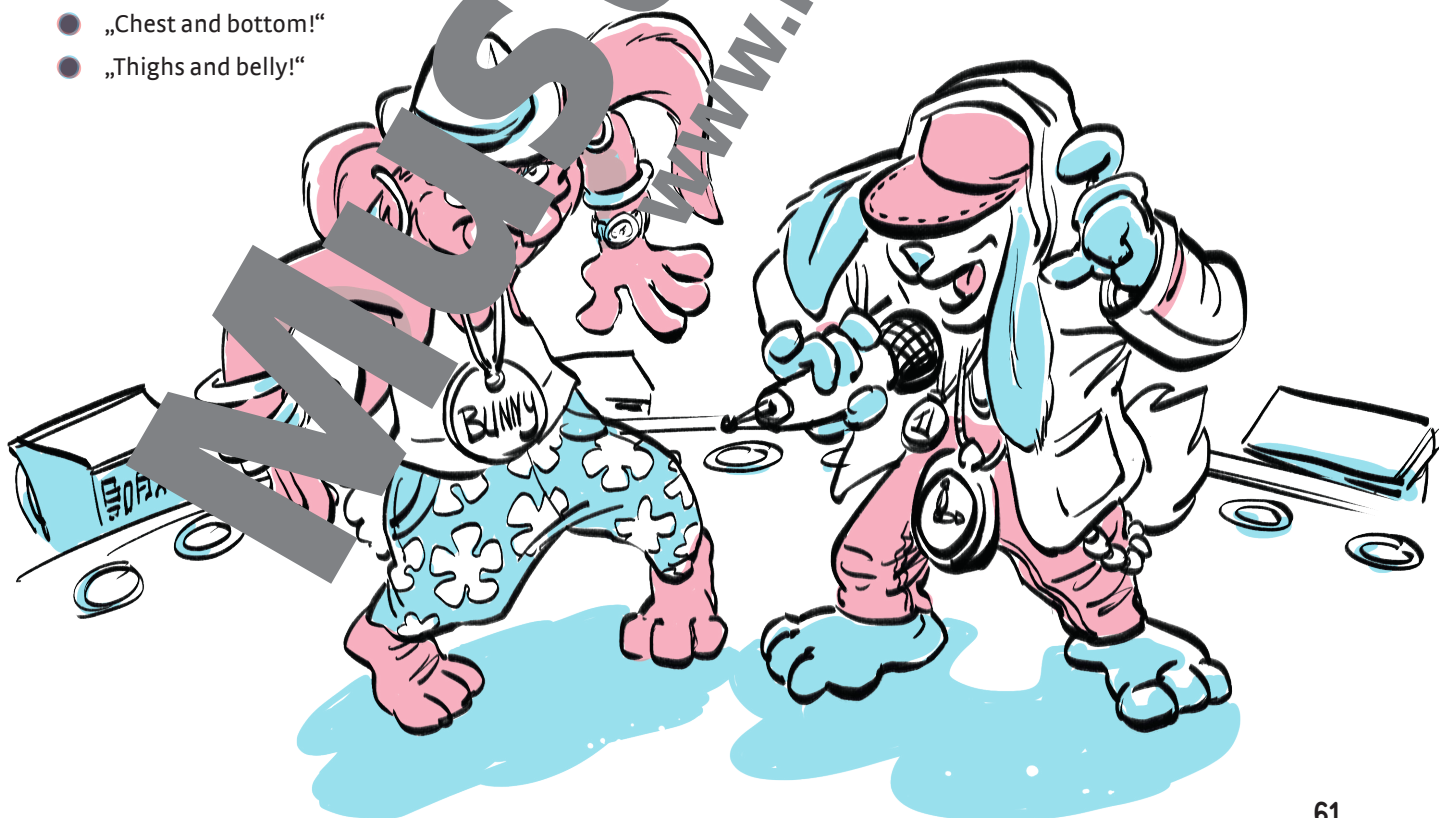
Chest and bel - ly. and bel ly.

Variante 2: Neue Strophenrhythmen

Die Vormacher kombinieren neue Strophenrhythmen durch neue Soundfolgen. Beispiele:

- „Belly and knees now!“
- „Chest and bottom!“
- „Thighs and belly!“

Der **Ablauf** der Call-Response Strophen ist in diesem Stück festgelegter als in den vorherigen. Auf drei eintaktige Bodypercussion-Sprech-Aktionen (Beispiele siehe in den Noten) folgt ein reines Sprech-Response in der entsprechenden gemeinsamen Schrittfolge. Die Vormacher sollten anfangs die vorgegebene Taktfolge übernehmen und auswendig lernen. Später können sie die Vormacher-Nachmacher-Struktur frei kombinieren; dazu müssen sie allerdings alle Takte gut beherrschen. Nach den Fermatas wird auf Blickkontakt oder nach Vorzählen wieder mit dem Response eingesetzt.



Schritt 1

Zuerst werden die **Rhythmustexte** aller Stimmen **einstimmig** erarbeitet.

- Alle stampfen Viertel-Beats; sprechen Sie als Leiter den Rhythmustext der ersten Stimme vor, die Gruppe spricht ihn nach und wiederholt ihn mehrfach. Durch Hochzeigen eines Fingers wird deutlich gemacht: Das ist die erste Stimme.
- Ebenso wird der Rhythmustext der zweiten Stimme eingeübt. Zwei Finger bedeuten: Das ist die zweite Stimme. Auf entsprechende Fingerzeige wird nach Belieben zwischen erstem und zweitem Rhythmustext hin und her gewechselt.
- Mit der dritten und vierten Stimme wird ebenso verfahren. Dann kann zwischen allen vier Stimmen auf Fingerzeig gewechselt werden – ein textliches und rhythmisches Gedächtnisspiel.

Schon diese einstimmige Erarbeitungsphase soll nicht wie steifes, korrektes Üben wirken, sondern es darf und soll viel **Spaß, Intensität, Kontakt**, musikalisch-rhythmisches Erleben in der Gruppe stattfinden. Experimentieren Sie mit **Dynamik, Pausen und Wieder-Einzelheiten, Impro-Phasen, Soli** usw. Signale und Zeichen zur Anleitung sind auf S. 100/101 abgebildet.

Schritt 2

Nun geht es hinein in die **Mehrstimmigkeit**. Anfangs noch immer ohne Bodypercussion, **nur mit Klatschen**.

- Alle kommen zur ersten Stimme zurück. Durch Handzeichen (S. 101) wird die Gruppe in zwei Kreishälften geteilt. Die eine Hälfte spricht die erste Stimme weiter, die andere Hälfte wechselt nach kurzer Pause zur dritten Stimme.
- Durch Handzeichen wird die Gruppe erneut geteilt; eine Hälfte bleibt bei der ersten Stimme, die andere spricht den Text der zweiten Stimme.
- Ähnlich wird die Einteilung der Stimmen vorgenommen. Die eine Hälfte spricht weiter den dritten Rhythmus, die andere wechselt zur vierten Stimme.

Sie merken: Bisher geht es „nur“ um das **Sprechen der Rhythmustexte**. Ihre Aufmerksamkeit, ihr Nutzen in der Rhythmik-Übung wird von oft betont. Und weil bei den **Groove Games** auch eine Fremdsprache geübt wird, sollte dem **besondere Aufmerksamkeit** zukommen.

Schritt 3

Auch wenn es nicht die Muttersprache ist: Das Sprechen der Rhythmustexte klappert nun immer schneller und ist normalerweise sogar prägnanter als in den Spielen der **Bodypercussion-Phasen**. Bei der Erarbeitung muss meist geduldiger und langsamer vorgegangen werden als bei den Sprechrhythmen, auch mit Umwegen, die aber immer erkenntnisreich und lustvoll sein sollten. Aber auch in der dritten Übungsphase kommen wir noch nicht bei den „Solo“-Sounds an, sondern spielen die Rhythmen **mit nur einem Körperklang**.

- Die Gruppe empft weiter die Beats und **spricht vierstimmig** die Rhythmustexte. Geben Sie das Signal für die Leiterzeichen (S. 100) und wenden sich der ersten Stimme zu.
- Sprechen Sie den Rhythmustext der ersten Stimme mit dem Klatschen des Sprechrhythmus: **auf jede Beatstrophe ein leises Klatschen**. Dann signalisieren Sie den Wechsel der ersten Stimme, es ebenso zu machen: zu sprechen und zu klatschen (und wenn möglich, auch beim Klatschen die Stampf-Beats zu übernehmen).
- Auf gleiche Weise leiten Sie nacheinander – und ganz in Ruhe – die anderen Stimmen an, bis alle ihre Rhythmustexte **sprechen und klatschen**. Toll ist, wenn alle dabei immer noch die Beats stampfen können. Das ist nicht nur für das individuelle Rhythmusverständnis förderlich, sondern geradezu unschätzbar wertvoll für den rhythmischen Zusammenhalt der Gesamtgruppe.
- Nun signalisieren Sie der ersten Stimme (und nacheinander ebenso den Stimmen 2 bis 4), dass sie weiterklatschen, aber nicht mehr weitersprechen soll. Der vormalige Sprechrhythmus ist dann als **vierstimmiger Klatschrhythmus** zu hören.
- Jetzt können Sie mit den Rhythmical-Grooves spielen: Auf Zeichen wird zwischen **Klatsch- und Sprechphasen** gewechselt. Einzelne Stimmen werden „abgeschaltet“ oder spielen weiter (Handzeichen siehe S. 100/101), sodass unterschiedliche Stimmkombinationen zusammenspielen.
- Außerdem kann auf Anzeige der **Klang gewechselt** werden: Das Klatschen wird ersetzt durch Patscher auf Oberschenkel oder Brustkorb, oder durch Schnipsen. Es ergeben sich faszinierend unterschiedliche Klangatmosphären, obwohl die Rhythmen immer gleich bleiben.

Schritt 4

Es kann sein, dass Sie auf diesem Weg zu Versionen von einem **Rhythmical** gelangen, die Sie und Ihre Schüler schöner finden als die in diesem Buch. Das ist gut so; dennoch sollten Sie sich natürlich auch an die „**Originale**“ wagen mit ihren oft vielen **unterschiedlichen Körperklängen in jeder Stimme**. Für die Vermittlung solcher etwas komplizierteren **Sound- und Bewegungsfolgen** bieten sich generell zwei Wege an:

- Wir **verlangsamen das Tempo** extrem, spielen fast **zeitlupenartig**, sodass jede **Bewegung deutlich zu sehen, abzuschauen und nachzumachen** ist. Hierbei sprechen wir den Rhythmustext nicht. Vielleicht kann erst einmal nur ein Teil eines Patterns erarbeitet werden, dann der nächste, dann wird es zusammengesetzt. Auch hier ist es sinnvoll, mit der ganzen Gruppe zu arbeiten.

- Oder wir bleiben in dem etwas verlangsamen Beat und erlernen den **Bevorteilungsrhythmus Schlag für Schlag**. Hierbei können wir wieder den Rhythmustext sprechen. Wir lassen uns Zeit zum Wiederholen. Auf der ersten Silbe spielen wir den ersten Ton viermal, auf der zweiten Silbe die beiden Töne viermal, auf der dritten Silbe liegt der dritte Ton; viermal die drei Töne viermal mit Text, dann ein paar Mal ohne. So erschließen wir uns den Rhythmus nach den ganzen Bodypercussion-Rhythmus.

Schritt 5

Intro, Signs und Break werden gesondert geübt. Die Übergänge vom Groove zu diesen Unisounds und zurück werden endlich trainiert, bevor alle Formteile zusammengesetzt und als ganzes **Rhythmical** arrangiert werden.

Spielvarianten

Standardisierter Ablauf

Sind die Gruppen in ihren Stimmen sicher, ist ein standardisierter Ablauf eines **Rhythmicals** so möglich:

- Wir spielen viermal die **Intro** mit Text und Bodypercussion.
- Nacheinander setzen die Stimmen 1 bis 4 ihren **Groove-Patterns** mit Text und Bodypercussion ein.
- Wir lassen den Rhythmus **„Weile laufe“** auf Zeichen wird der Text **„Weile laufe“** gesprochen; auf ein anderes Zeichen folgt der **Break** mit Text einmal ohne.
- Alle setzen gleichzeitig **„Weile laufe“** wieder ein, diesmal ohne Bodypercussion. Auf Zeichen werden nur noch die Texte gesprochen – ohne Bodypercussion.
- Der Wechsel vom Break zum Groove kann beliebig oft wiederholt werden.
- Der **Sign** wird auf Zeichen gespielt.

Vereinfachter Ablauf

Falls uns nur wenig Unterrichtszeit zur Verfügung steht oder die Schüler sich nicht so viele Teile merken und sicher spielen können, vereinfachen wir den Ablauf. Die Mitspieler müssen **nur die Groove-Teile** kennen.

- Wir stehen im Kreis und stampfen die Beats. Die erste Stimme spricht ihren **Groove-Rhythmustext**.
- Auf Zeichen kommt die zweite Stimme mit ihrem Rhythmustext dazu, etwas später die dritte (falls schon bekannt, auch die vierte).
- Auf Zeichen nehmen alle die **Bodypercussion** dazu, etwas später lassen alle auf Zeichen die Sprache weg.
- Für einen **einfachen Break** zeigen Sie einen oder drei Finger hoch. Das bedeutet: Alle klatschen einmal auf der 1, oder sie klatschen drei Achtel. Der Rest des Taktes ist Pause. Ein Break kann beliebig oft wiederholt werden.
- Danach geht es gemeinsam in den **Bodypercussion-Groove** ohne Texte.
- Weitere Signale zeigen an: **sprechen oder spielen**. Und für die einzelnen Stimmen: **weitermachen oder Pause, lauter oder leiser** werden.
- Als **Schluss** klatschen oder stampfen wir auf Zählzeit 1.

Elephant Accident – Stehkreis



42

Grundrhythmus: Ulrich Moritz

© Helbling

Intro/Break 1

(Auftakt Groove)

El - e - phant ac - ci - dent!

Groove

The el - e - phant walks a cross the land. The ...
 Then he steps in the mole hole.
 So the lit - tle snake wakes up the quake. So the ...
 And soon she falls in love with his snout.*)

Break 2/Schluss

So ac - ci - dents are heav - en - sent!

(ggf. Auftakt Groove)

- Br = auf den Boden patschen
- Os = auf die Oberschenkel patschen
- Sn = schnipsen
- K = klatschen
- St = stampfen

*snout = Schnauze, hier: Elefantenrüssel (engl.: trunk). Das Wort wurde bewusst gewählt aufgrund seiner Ungewöhnlichkeit und Drastik im Kontext.

„Elephant Accident“ ist die unerwartete Liebesgeschichte von Elefant und Schlange. Wenn das Maulwurfsloch nicht gewesen wäre (ein ziemlich großes übrigens), hätten sie sich wahrscheinlich nie kennengelernt. Die Geschichte wird chronologisch im Groove der ersten bis vierten Stimme erzählt. Deshalb ist dieses Rhythmical dafür geeignet, die Texte auch einmal nacheinander vorzutragen und nicht wie üblich übereinander gelagert.

Das Tempo ist gemächlich, die Achtel müssen wuchtig und schwer sein. Wenn durchgehende Beats gestampft werden, sollten es hier Viertelnoten, keine Halben sein. **Intro** und **Schluss** können auch als **Breaks** auftauchen. Achtung: Wenn wir Break 2 bzw. den Schluss spielen, unterbrechen wir das Stampfen der Beats: Auf der 1 kommt ein letzter eindrucksvoller Stampfer, für den Rest des Taktes bleiben wir stehen. Legen Sie unbedingt fest (und üben Sie mit der Gruppe intensiv daran), ob die **Groove-Rhythmen** der ersten und dritten Stimme nach einem Break auftaktig anfangen oder direkt auf der 1. Ein Einstieg auf der 1 ist meist einfacher.

Im Video (🎥 42) sind kleine, sehr **Performance-taugliche Variationen** zu sehen. So wird der zweite Takt **Break 1** für kurze **Soli** genutzt; bei der letzten Wiederholung findet in diesem Takt ein Tacet statt – eine spannungsreiche Pause, bevor alle wieder in den start.



Rhythm Is Cool – Performance im Stehen



und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Intro/Zwischenspiel

Groove

4/4 Br K Sn Br Br Sn K

3x Fill Os Os Os Os Os Os K

Refrain

Rhy-thm is cool! Br K Sn Br Br Sn K

Rhy-thm is cool! Br K Sn Br Br Sn K

Let's ta the rhy-thm hit!

Strophe 1 (im Viertel-Beat stampfen)

1 Br Br Os Os Ba Ba K

Yo! Yo!

2 Br Br Ba Os Os Sn K

Yo! Yo!

3 Br Br Os Os Ba Ba Sn K

Yo! Yo!

4 Br Ba Ba Os Os Sn K

Yo! Yo!

→ Zwischenspiel

Br Br Br K K Os Os Os Os Sn

You know? The rhy-thm is cool!

Strophe 2

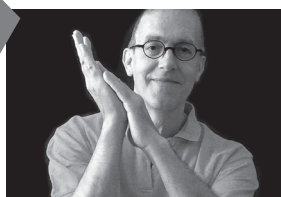
Alle

Schluss

- Br = auf den Brustkorb patzen
- K = klatschen
- Sn = schnipsen
- Os = auf die Oberschenkel patzen
- Ba = auf den Bauch patzen
- K↑ = Pendelklatscher (siehe unten)
- Oa = überkreuzte Oberarmklatschen (siehe unten)
- RüK = Handrücken über Handrücken klatschen



Pendelklatscher (K↑)



Pendelklatscher (K↑)

→ **Erarbeitungstipps und Ablaufvorschläge**
siehe S. 134/135.

„Rhythm Is Cool“ – na klar! Deswegen unterrichten Sie ja solche Inhalte mit diesen Methoden, und Ihre Schüler mögen das. Aber dieses Stück hat es in sich! Es startet, noch einstimmig und ganz harmlos, mit einem **Pop-Funk-Groove**, auch der Text ist kurz, einfach, einprägsam. Aber dann steigert sich die Bodypercussion in den Strophen mit raffinierten **vierstimmigen Kettenthemen** zu virtuos, publikumswirksamen Höhepunkten. Bei diesem Stück steht also nicht der Text im Vordergrund, sondern die Bewegung, ihre Lockerheit und rhythmische Präzision.

Geben Sie der Gruppe Zeit, um den **Basis-Groove** von **Intro** und **Refrain** sicher und entspannt spielen zu können. Nutzen Sie beim Erarbeiten viele Möglichkeiten, zwischen Groove und Groove-freien Phasen, zwischen Tutti und kleinen Gruppen oder Soli zu wechseln. Üben Sie diese Wechsel anfangs auf Zeichen, bald aber viertaktig, um die Intro-Sequenz mit dem **Fill** im vierten Takt anzubahnen. Auch das Sprechen des Textes im Refrain klappt erst, wenn der Groove fast automatisch läuft.

In den **Rhythmusketten der Strophen von „Rhythm Is Cool“** reihen sich die Motive der vier Stimmen nahtlos aneinander („wie am Schnürchen“). Sie sollten zuerst von allen im Ganzen gesprochen und gespielt werden:

- Die ersten zwei Takte von **Strophe 1** können z.B. in folgende **Klangsilben** verwandelt werden, die von allen zusammen gesprochen werden; dazu werden Viertel-Beats gestampft.

Yo! Yo! Da-ga Di-gi Snap! Di-gi Da-ga Snap! Da-ga Di-gi Snap! Di-gi Da-ga Snap Clap!

- Dann spielen alle den kompletten Rhythmus als Bodypercussion. Wer kann, stampft die Viertel-Beats dabei weiter:

Br Br Os Os Ba Ba Sn Ba Ba Os Os Os Os Ba Ba Sn Ba Ba Os Os Sn K

- Erst jetzt ist es an der Zeit, die vier Gruppen zuteilen. Auch das Üben der **Rhythmuskette** beginnen wir sprechend mit den Klangsilben. Am gemeinsamen Beat-Stampfen spricht jeder immer jetzt aber nur ihr Motiv: Das Gesammeln wird dadurch in seine Einzelteile zerlegt, die sich erst im Ohr des Zuhörers wieder zusammensetzen.
- Wenn das Sprechen klappt, können wir uns an die endgültige Bodypercussion-Version in den Kettenakte wagen.
- Dann erarbeiten wir die Takte 3 und 4 mit den schnellen, anfangs ungewohnten Handelkatschern und der „Butterfly“-Figur und verknüpfen abschließend, alle vier Strophenakte zusammenhängend zu spielen.
- In **Strophe 2** werden die Klangsilben der Rhythmuskette sofort gesprochen:

du du Hey! Du - du Hey! Du - du Hey! Du-gu Di-gi Tscha!

- Dann gehen wir wie bei Strophe 1 beschrieben an die Umsetzung in die Bodypercussion.
- Unmittelbar an die zweite Strophe schließen sich die beiden Schlussakte an.

Inhalt DVD

Videoaufnahmen



Nr.	Spielstück	Dauer	Nr.	Spielstück	Dauer
1. Warm-Up Games					
01	Good to Be Just Me	1:37	33	Get Up	2:04
02	Mosquito Alarm	1:37	34	Stomp Canon	1:46
03	Up and Down	1:14	35	Well Done	1:21
04	Hands Dance (einfache Fassung)	1:26	36	What Is a Canon?	1:23
05	Hands Dance (fortgeschrittene Fassung)	0:42	37	Me, Me and My Chair	1:32
06	See You Later, Alligator	0:45	38	How Do You Do?	1:52
07	Cookie Break	1:40	39	I Forgot My Boots	1:02
08	Look at My Feet	1:14	6. Rhythmicals		
09	Darkest Night	1:40	40	Pop, Lemonade	1:53
2. Circle Games					
10	Green Monster	1:38	41	Pasta	1:23
11	Just Beside Me There's a Chair	2:10	42	Elephant Accident	1:55
12	Crocodile and Pig	1:09	43	What a Morning!	2:15
13	Big Surprise	0:37	44	Best Wishes	2:09
14	I Knock on Your Door	1:10	45	What Is Body Percussion?	2:20
15	Little Yellow Kite #1	1:07	46	Who Did It?	2:33
16	Raindrop	1:28	7. Performance		
3. Copy Games					
17	Groove Affair	0:21	47	Elevator	2:36
18	A B C	0:56	48	Primal Termite	2:47
19	Play the Drums	0:33	49	Flea and Fly	1:57
20	Clap	1:00	50	A Wise Old Owl	3:04
21	Snap Trip	1:01	51	Alone	3:27
22	Beat Your Body	0:35	52	Rhythm Is Cool	2:04
23	Body Rap	1:09	53	Whatcha Gonna Do?	3:17
4. Partner Games					
24	Zanzibar	0:58	54	Fun Key	2:02
25	Little Yellow Kite #2	1:14			
26	Cat and Mouse	1:16			
27	High Five	0:53			
28	Jamaica	1:04			
29	You Say: Yes	0:51			
30	The Cricket	1:08			
31	If	1:40			
32	Me and You	1:27			