

Trommeln ist Klasse!

AMBK-Fortbildung in Heek - Nov. 2016

K Klatsch, PK Partnerklatsch, Os Oberschenkel, OsN Os des Nachbarn, Br Brustkorb, Sn Schnips, Ba Bauch, OsX überkreuz auf die Os, St Stampf

Super, dass du da bist! Ulrich Moritz Aus: Bodygroove Kids Bd.1; © Helbling

Musical notation for 'Super, dass du da bist!' in 4/4 time. The first staff shows a melody with notes and rests, with drum symbols (R, L, Os, Sn, K) above. The second staff shows a bass line with drum symbols (PK) below. The lyrics are: Hal - lo, gu - ten Mor - gen! Su - per, dass du da bist!

Hallo Leute, aufgewacht!! Ulrich Moritz Aus: Trommeln ist Klasse Bd.1; © Helbling

Musical notation for 'Hallo Leute, aufgewacht!!' in 4/4 time. The first staff shows a melody with notes and rests, with drum symbols (Os, OsX, Os, OsN) above. The second staff shows a bass line with drum symbols (Os, Br, Os, K) below. The lyrics are: Hal - lo Leu - te, auf - ge - wacht! Hier wird Rhyth - mus heut' ge - macht. Viel ge - trom - melt und ge - lacht und auch mal was falsch ge - macht.

Zwischenspiel 1

Musical notation for Zwischenspiel 1 in 4/4 time. The staff shows a melody with notes and rests, with drum symbols (Os, Os, Os, Os, Os, Os, K) above.

Zwischenspiel 2

Musical notation for Zwischenspiel 2 in 4/4 time. The staff shows a melody with notes and rests, with drum symbols (Os, Br, Os, Os, K) above.

Zwischenspiel 3

Musical notation for Zwischenspiel 3 in 4/4 time. The staff shows a melody with notes and rests, with drum symbols (Os, Br, Os, Os, Br, K) above.

Namensspiel „Reden - Machen“

Wir sitzen im Kreis. Nacheinander ist jeder an der Reihe. In dieser einfachen Form ist der Bodypercussionrhythmus festgelegt: kurz-kurz-lang. Später kann der Rhythmus freigegeben werden.

Einer:	Beliebige Bodypercussion-Klänge
Alle:	Melanies Bodypercussion-Klänge
Nächster:	Beliebige Bodypercussion-Klänge
Alle:	Moritz' Bodypercussion-Klänge

Namensspiel „Patsch - Klatsch“

Namensspiel 1 Wenn die Namen noch nicht bekannt sind. Auf nächsten zeigen.

Os K <i>Ich bin E - va.</i>	Os K <i>Wer bist du?</i>

Namensspiel 2 Wenn die Namen bekannt sind. Gemtlich. Auf nächsten zeigen. etc.

Os K <i>Ich bin Pe - ter.</i>	Os K <i>Ich ruf Pe - ter.</i>

Namensspiel 3 Wenn die Namen bekannt sind. Schneller. etc.

Os K <i>E - va ruft Pe - ter.</i>	Os K <i>Pe - ter ruft E - le - na.</i>

Mit dem rechten Zeigefinger auf die Blattmitte tippen.

Mit dem rechten Zeigefinger auf eine Blattecke tippen.

Möglichst geräuschlos das Blatt nach links in die rechte Hand des Nachbarn geben.

Möglichst geräuschlos das Blatt von der rechten in die linke Hand geben.

In die Mit - te, und dann bit - te
 an den Rand, an den Rand.
 Und ganz lei - se geht die Rei - se
 durch den Kreis von Hand zu Hand.

Toll, dass es mich gibt!

© Ulrich Moritz, Helbling

Ich kann stamp-fen! R L R Ich kann pat-schen! Os Os Os
 Ich kann hüpf-fen! RL RL RL Ich kann klat-schen! K K K
 Heu - te hab ich al - le lieb - Nachbarschulter Im Kreis herumzeigen
 NS NS
 Toll, dass es mich gibt! K

hier: R, L Stampfen, NS Nachbarschulter

Bin ja so allein hier

© Ulrich Moritz, Helbling

Bin ja so al - lein hier, kennt mich ja kein Schwein hier.
 Eins, Zwei, Drei, Vier - komm ich halt zu dir!

S + T + I + F + T Kreisspiel mit 1 Stift pro Spieler © Ulrich Moritz

S und T und I und F und
 Os S Os S Os S Os S
 T. Kommt wer um die Eck!
 Os

Stift von linker in rechte Hand und wieder zurück übergeben, dabei jedesmal anderen Weg benutzen.

S und T und I und F und T. Ist schon wie-der weg!
 Os S Os S Os S Os S Os

S und T und I und F und T. Kommdoch bit-te rein!
 Os S Os S Os S Os S Os

S und T und I und F und T. Nein!
 Os S Os S Os S Os S Os
 Stift ablegen

Stampf-Kanon

© Ulrich Moritz, Helbling

1 St St St
 Stomp! Stomp! Stomp!

leise: laut:
 2 Fingerspitzen Handfläche
 R L R R L R
 Os Os Os Os Os Os
 Soft and loud. Soft and loud.

3 Arme ausbreiten Aufstehen
 K K K
 Now: Clap clap clap. Up!

4 Hinsetzen
 "Let's do it once a-gain!"

Deutsch: Stampf, stampf, stampf. Leise, laut – leise, laut.
 Auf – Klatsch klatsch klatsch – hoch. „Achtung! Nochmal von vorn!“

Neben mir, da steht ein Stuhl. Doch auf dem Stuhl sitzt einer drauf.

R L R L R L R L
OsN Os Os Os OsN Os Os Os OsN Os Os Os OsOs

A-ber gleich zähl ich bis 4. Und dann setz ich mich ein-fach drauf!

OsN Os Os Os OsN Os Os Os OsN Os Os Os K

Eins! Zwei! Drei! Vier!

mit vier Schritten zum rechten Nachbarplatz gehen

St St St St

Dieser Stein ist nicht meiner! Stein-Weitergabenspiel Ulrich Moritz, Heike Trimpert ©

Stein vor sich selbst
heben ablegen

Intro

4/4 ↑ ↓ K K | ↑ ↓ K K

Lied

4/4 Do Re Mi Do Re Mi So | Do Re Mi Do Re Mi So

Die-ser Stein ist nicht mei-ner. Die-ser Stein ist nicht dei-ner.

4/4 ↑ → K K | ↑ → K K

vor rechten Nachbarn legen

La La So Do Do Do | Do Re Mi So Mi Re Do

Die-ser Stein ist ein Stein. Der ge-hört sich ganz al-lein!

4/4 ↑ → K K | Os Os Bo Bo Os Os K

R L R L R L

Call-Response Tonraum Do, Re, Mi, So, La.

Einer singt vor. Alle singen nach.

ad lib

4/4 ↑ ↓ K K | ↑ ↓ K K

Stein vor sich selbst
heben ablegen

auf Zeichen zum Lied

hier: Bo Boden

Baby Hai

Rhythmisches Spiel

Nach dem englischen Sprechvers „Baby Shark“.

Alter: ab 5 Jahren



Musical notation for the song 'Baby Shark' in 4/4 time. The melody is written on three staves. The lyrics are: Ba - by Hai, dum dum dum dum ba dum. Klei - ner Hai, dum dum dum dum ba dum. Gro - ßer Hai, dum dum dum dum ba dum ...

1. Baby Hai,
dum dum dum dum ba dum. *Daumen und Zeigefinger klappen gegeneinander*
2. Kleiner Hai,
dum dum dum dum ba dum. *beide Handflächen schlagen gegeneinander*
3. Großer Hai,
dum dum dum dum ba dum. *beide Arme klatschen großflächig gegeneinander*
4. Mädchen schwimmt,
dum dum dum dum ba dum. *Schwimmbewegungen*
5. Großer Hai,
dum dum dum dum ba dum. *wie 3.*
6. Mädchen staunt,
dum dum dum dum ba dum. *zwei Augenpaare mit Daumen und Zeigefinger formen*
7. Hai beißt zu,
dum dum dum dum ba dum. *wie 3. – nur schneller*
8. Beißt vorbei,
dum dum dum dum ba dum. *zuzschnappen*
9. Blöder Hai,
dum dum dum dum ba dum. *an die Stirn tippen*



Spielanregung

Besonders muss der jeweilige Auftakt berücksichtigt werden. Die Betonung liegt bei den ersten Zeilen auf „Hai“. Alle können das „dum dum ...“ sofort mitsprechen. Der Reiz besteht in der rhythmischen Wiederholung des Sprechgesanges. Die Gruppenleitung („Vorsänger“) erzählt die Geschichte und stellt die einzelnen Handlungsabläufe mit einfachsten Mitteln dar. Wie könnte denn nach Meinung der Kinder die Story noch enden?

Navajo Steinspiel

Trad. Navajo-Indianer

L.Hand hält Stein,
 beide Hände auf
 die Oberschenkel

beide Hände auf
 die Oberschenkel

Hände vor sich
 auf den Boden

Hände überkreuz,
 Stein loslassen

Weitergabe

Text/Lied

He - ya, he - ya he - ya he - ya - a he - ya.

Hände auf Boden,
 r.Hand nimmt Stein

beide Hände auf
 die Oberschenkel

beide Hände auf
 die Oberschenkel

R.Hand gibt Stein
 nach rechts weiter,
 I.Hand empfängt von links

He - ya, he - ha he - ya he - ya - a he - ya.

Becher, Hand + Möbelstück Becherspielstück Ulrich Moritz © Helbling

Refrain , Becherboden unten

Be-cher, Hand und Mö-bel-stück
 ma-chen jetzt Ge-räusch-mu-sik.
 Was noch zu emp-feh-len wär:
 Trink zu-erst den Be-cher leer!

K K T T

Becher heben,
 umdrehen, absetzen

Groove , Becherboden oben

Leise mit Fingern auf dem Tisch, bei 2 und 4 auf dem Becherboden trommeln.

Becher heben, drehen,
wieder auf Boden stellen

1. - 3. 4.

T T T T T T T T

T: mit leerer Hand auf Tisch schlagen

Trinkbecher? Becherspielstück Ulrich Moritz © Helbling

Trinkbewegung: Becher zum Mund, Becher absetzen

Löffelbewegung: imaginärer Löffel zum Mund, Löffel runter

Oh - ne Be - cher?

Pla - stik - be - cher!

R L R

T T T

4/4

Trink - be - cher?

Jog - hurt - be - cher?

Oh - ne Be - cher?

Pla - stik - be - cher!

Time for a Break! Begegnungsspiel mit Bechern Ulrich Moritz © Helbling

Solo-Teil

Becherboden auf Handfläche stoßen

Becher hoch strecken

Down!

Up!

Down!

Up!

Time for a break, but don't break the cup!

Partner-Teil

Becherboden gegen Partner-auf Hand Becher stoßen

X

X

X

X

Von einer Hand zur anderen und zurück

Hey!

4/4

Groove

kIFI *Li-mo Li-mo Li-mo Das wär toll!*

miFI *Ja dann nimm ein' Schluck! Ja dann nimm ein' Schluck! Ja dann*

grFI *Mensch, bin ich dur - stig!*

Eimer *Füll den Eimer, füll den Ei-mer. Ich hab so-viel Durst wie kei-ner.*

Break A Eimer open, Flaschen gegen Handballen oder nach Ansage **4x**

alle *Noch ein Schluck, noch ein Schluck, bit - te, noch mehr!*

Break B Eimer open, Flaschen gegen Handballen oder nach Ansage **4x**

alle *Mann, war das gut, war das gut, war das gut!*

x Hand auf Oberschenkel, O Flasche auf Knie; Eimer: O Open Sound, t Tap

Seite 1
Trommelteil

Basstrommel: O = Fell x = Rand
Djembe: O = Open/Rand B = Bass/Mitte
K = Klatschen oder Sticks gegeneinander

Dieser zweistimmige Rhythmus wird
entweder auf Fässern und Basstrommeln
oder auf Djembes und Basstrommeln
oder auf Cajons und Basstrommeln gespielt

Motiv 1 (Viermal spielen)

	L	R	L	R	L	R	L	R	L
Basstrommeln	O	O	x	x	x	x	x	x	O
Djembes	B	B	O	O	O	O	O	O	B
	Das	ist	ja	wirk-	lich	nicht	so	schwer.	Das

Motiv 2 (Zweimal spielen)

	R	R	R	L	R
Basstrommeln	x	x	O	O	O
Djembes	O	O	B	B	B
	Es	gibt	im-	mer-	hin

2. Takt

	R	R	L	R	L	R	R
Basstrommeln	x	O	O	O	O	O	O
Djembes	O	B	B	B	B	B	B
	hier	ei-	nen	be-	son-	de-	ren
					Sinn.		

Break (Zweimal spielen)

	R	L	R	L	R	L	R	Arme hoch
Basstrommeln	O	O	O	O	O	O	O	„hey“
Djembes	B	B	B	B	B	B	B	„hey“
	Das	ist	mir	wirk-	lich	zu	schnell!	

2. Takt

	R	L	R	L	R	L	R	Arme hoch
Basstrommeln	O	O	O	O	O	O	O	„hey“
Djembes	B	B	B	B	B	B	B	„hey“
	Das	ist	mir	wirk-	lich	zu	schnell!	

3. Takt

	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L
Basstrommeln	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
Djembes	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	Das	ist	mir	wirk-	lich	ja,	das	ist	mir	wirk-
										lich
										zu

4. Takt

	R	R	R	R	Arme hoch	Arme hoch	Arme hoch
Basstrommeln	O	O	O	O	„hey“	„hey“	„hey“
Djembes	B	B	B	B	„hey“	„hey“	„hey“
	schnell!						

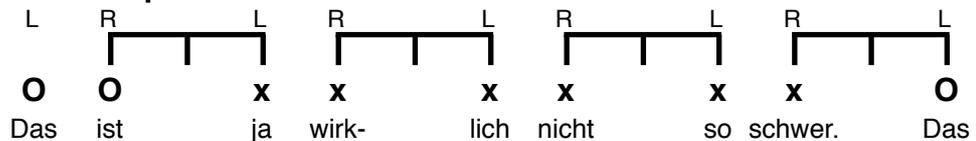
Seite 2

Textteil

(Der Gesang beginnt immer nach der „Eins“)

1. Strophe		Wir wün-	schen euch	ne	
	schö-	ne	Zeit!		3x
		Der Weih-	nachts-tag	ist	
	nicht	mehr	weit!		1x
2. Strophe		Wir wün-	schen euch	ein	
	Weih-	nachts-	Fest!		3x
		Soschön,	dass ihr	es	
	nie	ver-	gesst!		1x
3. Strophe		Wir wün-	schen euch	ein	
	schö-	nes	Jahr!		3x
		Wir hoff-	fen es	wird	
	wun-	der	bar!		1x

wenige Basstrommeln spielen den Groove zum Text



alle Anderen



Fill In Basstrommeln

7. und 8. Takt, letzten beiden Textzeilen

Basstrommel

2 Takte

(langsam lauter werden)



Ablauf einfach

Textteil:

4 Takte Basstrommeln Groove wenige Spieler
Gesang eine Strophe

Trommelteil:

Basstrommeln Motiv 1 Fässer/Djembes Motiv 2
Basstrommeln Motiv 2 Fässer/Djembes Motiv 1
kanonartig mehrfach

BREAK 2 mal
von vorne

Bodypercussion:

Jeweils eine oder zwei Strophe mit einer Bewegungsfolge untermalen, Bewegungstempo variieren.
Jede Bewegung auf dem halben bzw dem 4tel Beat der Gesangsnotation (s.u.).

1. Beide Hände auf die **Oberschenkel** patschen
Hände überkreuzt auf die Oberschenkel
Hände auf die Oberschenkel
Hände hoch
2. Rechter **Arm** nach vorn gestreckt, linke Hand faßt an rechte Hand
linke Hand faßt an rechten Ellenbogen
rechte Hand faßt an linken Ellenbogen
linken Arm nach vorne strecken
rechte Hand faßt an linke Hand
rechte Hand faßt an linken Ellenbogen
linke Hand faßt an rechten Ellenbogen
rechten Arm nach vorne strecken
4. beide Hände klatschen auf die Oberschenkel
rechte Hand faßt an die **Nase**, linke Hand faßt an das rechte **Ohr**
beide Hände klatschen auf die Oberschenkel
linke Hand faßt an die Nase, rechte Hand faßt an das linke Ohr

Vorsänger Chor

o o- ni go- ni sa o o- ni o

Vorsänger

o- ni go- ni sa o o- ni wa wa wa e- ko

Chor Vorsänger Chor

ta- ja- ja a wa wa wa e- ko ta- ja- ja a u- wi u- wi

Vorsänger Chor Alle

u- wi u- wi u- wi pi- ki si

F = Fuß-Stampfer K = Klatsche Os = Oberschenkel-Patscher Sch = Schnipser

1. Teil Bodypercussion mit Sprechrhythmus

(In diesem Teil evtl mit den Fußstampfern im Kreis herumwandern)

1. Takt

F F	Os Os	B B	Sch Sch
Wer wil	fri- sche	Rhyth- men	kau- fen,

2. Takt

F F	Os Os	B B	Sch Sch
schön sor-	tiert nach	klei- nen	Hau- fen?

3. Takt

F F	Os Os	B B	Sch Sch
Drei Mark	fuff- zig	kos- tet	das:

4. Takt

F F	Os Os	B B	Sch
We- nig	Geld und	ganz viel	Spaß!

2. Teil Vormachen, nachmachen oder vormachen, mitmachen

Der erste Spieler spielt einen eintaktigen Bodypercussionrhythmus vor, alle wiederholen ihn. Danach sind noch drei weitere Spieler dran, immer gleich im Anschluss. Dann beginnen wir wieder von vorn.

Schwierigere Variante der Bodypercussion während des Textes:

F	F	Os	Os	B	B	Sch	Sch
B	B	Os	Os	F	F	Os	Os
B	B	Sch	Sch	B	B	Os	Os
F	F	Os	Os	B	B	Sch	

Diese Bodypercussion-Folge ist nicht so schwierig wie sie aussieht:
 Immer von unten nach oben F F Os Os B B Sch Sch
 und wieder zurück nach unten B B Os Os.

Dann gehts von vorne los unabhängig vom Taktmaß des Sprechtextes.

Epo e tai tai e O Epo e tai tai e Epo e tai tai Epo e tuki tuki Epo e tuki tuki e

Übersetzung Die große Flut kam, aber wir sind alle davon gekommen.

Bodypercussion: Achtel Bewegung der Hände

K = Klatscher os = Oberschenkel Sch = Schulter überkreuz Ko = Kopf

Epo e tai tai e os os K K Sch Sch Sch Sch

Epo e tai tai e os os K K Sch Sch Sch Sch

Epo e tai tai os os K K

Epo e tuki tuki os os Ko Ko

Epo e tuki tuki e os os Ko Ko Sch Sch Sch Sch

E - po i tai tai e, oh e - po i tai tai e.

E-po i tai tai e-po i tu-ki tu-ki e-po i tu-ki tu-ki e.

sn = Fingerschnipsen K = Klatscher os = Oberschenkelplatscher

Alle stehen oder sitzen im Kreis. Jeder Schritt läuft eine Weile, ehe wir zum nächsten übergehen. Ganz am Ende darf das Tempo etwas schneller werden.

Schritt 1: Kennenlernen, eine Runde im Kreis herum



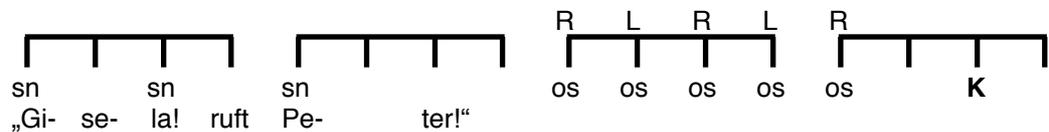
Schritt 2: Namen rufen



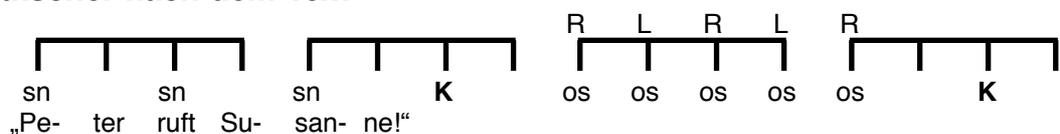
Schritt 3: Sechzehntel platschen



Schritt 4: Klatscher vor dem Text



Schritt 5: Klatscher nach dem Text



Die Mitspieler stehen im Kreis und laufen einen ruhigen Beat (etwa 60 BPM).
Oder alle patschen leise den Beat auf den Oberschenkeln.

Irgendwo gibt es eine kleine Lücke im Kreis. Der erste im Uhrzeigersinn nach der Lücke ist der Big Buddy.
Anfangs sollte das derjenige sein, der das Spiel kennt. Nur am Anfang werden die Mitspieler im
Uhrzeigersinn durchgezählt, sodaß jeder eine Nummer bekommt. Der Erste nach dem gemeinsamen
Sprechen ist immer Big Buddy und ruft eine Nummer auf.

Wer einen Fehler macht, muß sich ans Ende stellen.
Achtung, jetzt verändern sich natürlich die Nummern hinter ihm.

Dieses Spiel kann man auch zum Namenspiel umfunktionieren, indem man nicht Nummern sondern Namen
ruft. Das ist viel einfacher, weil sich die Namen natürlich nicht ändern bei einer Umstellung.

Einleitung / Es sprechen: Alle

1 Oooohhh yeaaa, Big

Es sprechen: Alle

Big Buddy

2 Bud- dy, Big Bud- dy, Big Bud- dy! Big

Es sprechen: Big Buddy

Nummer zwei

Nummer fünf

3 Bud- dy Num-mer zwei Num-mer zwei Num-mer fünf Num-mer

Es sprechen: Nummer fünf

Big Buddy

Nummer elf

4 fünf Big Bud- dy Big Bud- dy Num-mer elf Num-mer...

Wenn ein Mitspieler einen Fehler gemacht hat,
muß er sich ganz nach hinten stellen und alle sprechen diese Zeilen.

Es sprechen alle

1 Oooohhh shit, Big

alle

Big Buddy

2 Bud- dy, Big Bud- dy, Big Bud- dy!

K = Klatscher mit wechselndem Partner F = Fuß-Stampfer Wink = Winken

1. Takt Im Raum herum stampfen

Bewegung: 
Text: "Es ist schön, man glaubt es kaum!"

2. Takt Im Raum herum stampfen

Bewegung: 
Text: "Vie- le Men- schen, gro- ßer Raum!"

3. Takt Partnerklatsch

Bewegung: 
Text: "Wun- der- bar, dich hier zu sehn!"

4. Takt Winken

Bewegung: 
Text: "Lei- der muss ich wie- der gehn!"

Monster

Bodypercussion-Spiel

Vera Hüller, Klaus Staffa

os = Oberschenkel K = Klatsch br = Brustkorb

Mit gesenktem Kopf laufen. Bei „nein“ auf Jemanden zeigen und anschauen.
Wenn sich zwei gegenseitig anschauen, dann schreien beide laut,
entfernen sich von der Spielfläche und schauen zu.
Wer als letztes übrig bleibt, hat gewonnen.

mit gesenktem Kopf laufen!

1 **Schritt Schritt Schritt Schritt Schritt Schritt Schritt**
Mon- ster, was willst du von mir?

2 **K K os os os os br br br**
Ich, ich ha- be kei- ne Angst vor dir!

auf jemanden zeigen und ihn anschauen!

3 **Nein! zwei drei vier**

Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?

trad. / bearbeitet von Klaus Staffa

Os = Oberschenkel K = Klatsch Schn = Schnips

Zeilenweise vorsingen, nachsingen:

Vorsingen: Der Beschuldigte Nachsingen: Alle

Bodypercussion: Os Schn Os Schn

Wer hat die Kek- se aus der Do- se ge-klaut?

Vorsingen: Der Beschuldigte Nachsingen: Alle

Os Schn Os Schn

Klaus hat die Kek- se aus der Do- se ge-klaut! Wer,

Es spricht: Der neue Beschuldigte Alle Der Beschuldigte

Os K K Os Os K K Os

ich? Ja, du! Nie-

Es spricht: Der Beschuldigte

Alle

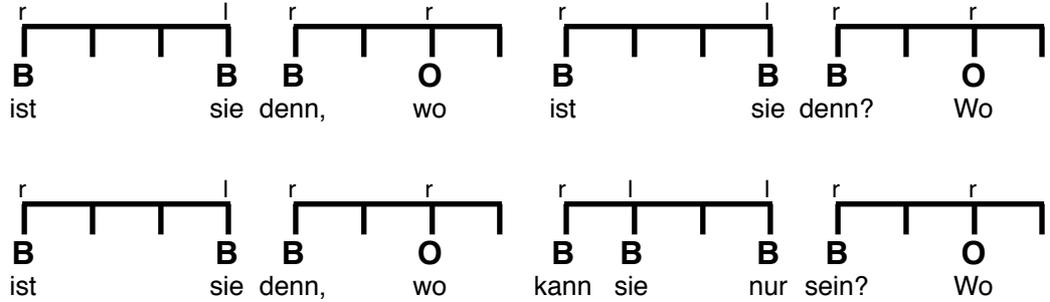
Os K K Os Os K K

mals! Wer dann?

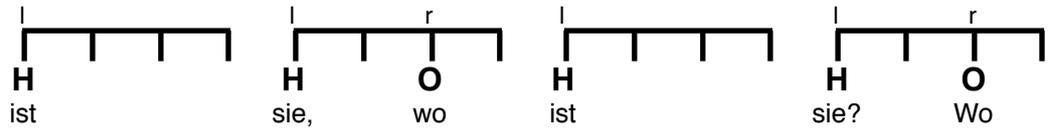
Agogo oder andere Doppelglocke



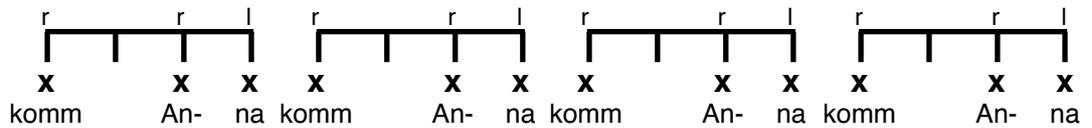
Conga (statt der originalen Atabaque Rumpi)



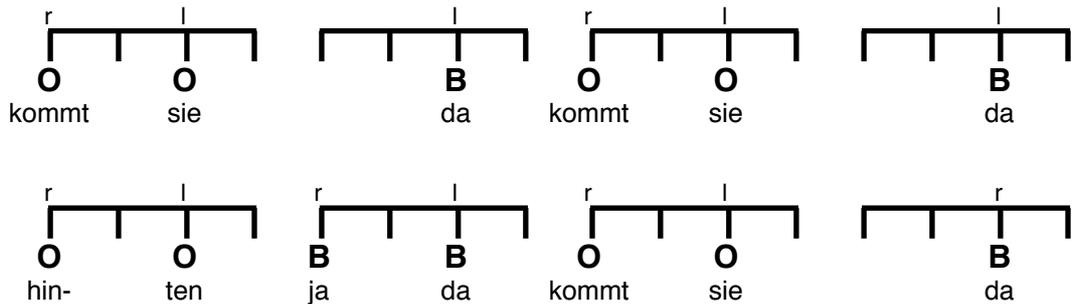
Basstrommel Surdo Surdo-Schlegel in der rechten Hand, linke Hand leer



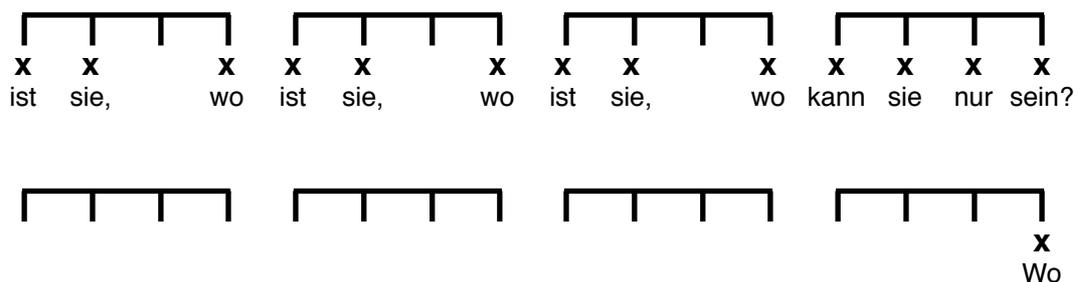
Caxixi (sprich: Kaschischi)



Tumba (statt der originalen Atabaque Rum)

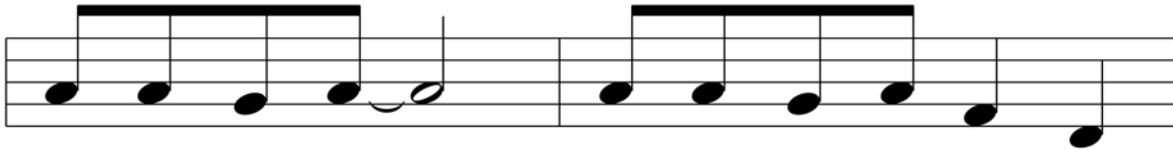


Agogo hoch oder eine andere sehr hoch klingende Glocke

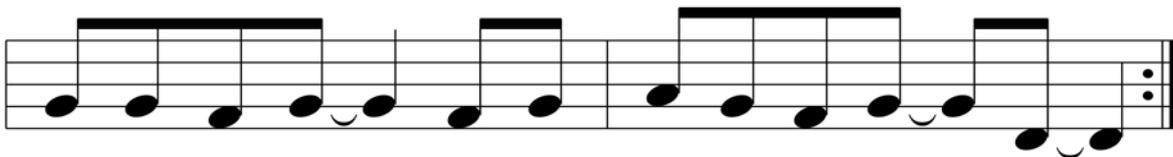


Afoxé Lied Oromina

(Vorsänger singt vor, alle antworten)



O- ro- mi- na, o- ro- mi- na, o o,



o- ro- mi- na, a- ba- du- a je je o.



Ai ai O xum. O xum o ra je je o.

(Vorsänger allein)

Oromina

Oromina o o

Oromina

Abadua jeje o

Ai ai Oxum

Oxum ora jeje o

F = Fuß-Stamper Os = Oberschenkel-Patscher K = Klatscher Sch = Schnipser

Am besten im Kreis oder Halbkreis sitzend oder stehend zu spielen. Der Kreis wird unterteilt in drei Gruppen, die jeweils eine andere Stimme spielen. Drei Bereiche werden ausgewiesen, den drei Stimmen zugeordnet. Hierhin begeben sich wechselnde Fillin-Solisten. Im Groove-Teil darf sich, wer will, einen neuen Platz in einer anderen Gruppe suchen oder in einem der Bereiche in der Mitte.

Erster Teil: Groove: Dreistimmiger Bodypercussion Teil, ad lib, auf Zeichen in den zweiten Teil

1. Stimme

Mit den Füßen stampfen, ein Fußkick in die Luft

R L R L R L R L Fuß hinstellen
 F F F F F F F Kick F
 Bist du be- reit für den Fuß- Kick- Trick!

2. Stimme

Auf die Oberschenkel patschen

R L L R R L L R Os
 Tut es schon weh? Tut es schon weh? Jeh- mi- neh!

3. Stimme

Mit Fingerschnipsern und Händeklatschern

R L K R L K Sch Sch K Sch Sch K K
 Lang- sam, und ganz ge- müt- lich!

Zweiter Teil: Text und Fillin:

Eine Zeile Sprechtext von allen und danach ein eintaktiges Solo (Fillin) von den drei Spielern, die in der Mitte sitzen.

Alle sprechen gemeinsam, schnipsen und zeigen auf die Solisten, danach jeweils ein eintaktiges Solo:

Sch Sch Sch Sch
Jetzt bist du dran mit dem Bein, hey!
Jetzt bist du dran mit dem Fuß, hey!
Jetzt bist du dran mit der Hand, hey!

Eintaktiges Solo (Fillin) Fillin spielt immer derjenige, der sich auf einen der ausgewiesenen Bereiche in der Mitte begeben hat. Während des Grooves können die Solistinnen wechseln.

Komplexer Ablauf: Fuß-Gruppe beginnt, 4 Takte
 Bein-Gruppe kommt dazu, 4 Takte
 Hand-Gruppe kommt dazu, ad lib
 Text und Fillin 6 Takte

von vorne: Reihenfolge des Einstiegs ändert sich bei jedem Durchgang: Bein-Gruppe, Hand-Gruppe, Fuß-Gruppe usw

Schluss für Alle:

R L R L R L R
 F F F F F F F
 Schluss jetzt mit der Zap- pe- lei!!

2. Takt

ganze Drehung links herum
 F F F F K K
 --- Drehung ---
 Fin- mal drehn und schon vor- heil

Fujjama

Trommelstück für viele Basstrommeln
und wenig Metallfässer bzw Djembes

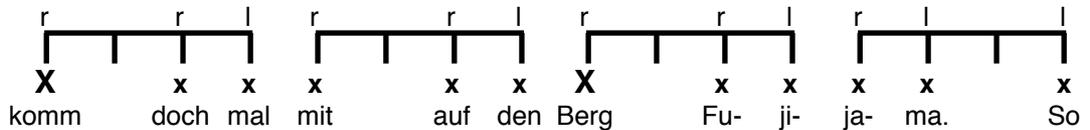
trad japanisch
Bearbeitung Klaus Staffa

Basstrommel: O = Fell x = Rand
Fässer: X, x = großes, kleines Faß / Faß-rand und -Deckel
↗ = Arme hoch
s = Stöcke gegeneinander

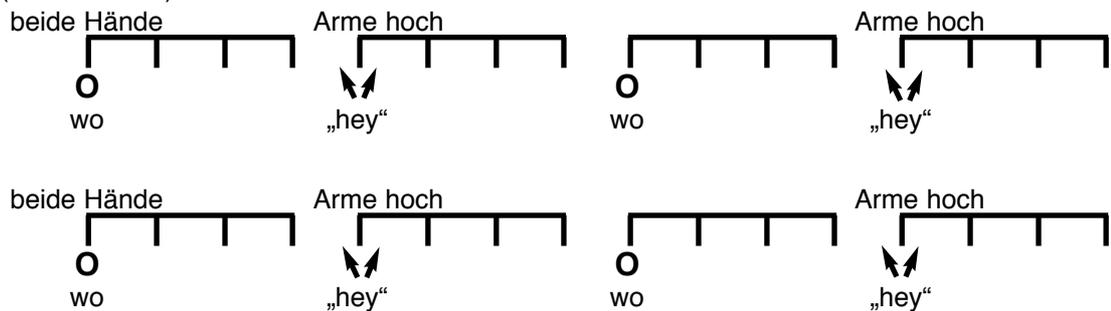
Für die Instrumentierung der Begleit-Stimme gibt es pro Spieler unterschiedliche Möglichkeiten:
Ein Metallfass: gespielt auf Rand und Deckel
Zwei Fässer: gespielt auf Deckeln mit unterschiedlich hohen Klängen
Zwei hohe Tomtoms: unterschiedlich gestimmt
Zwei Congas mit den Händen oder mit Stöcken: unterschiedlich gestimmt
Djembe mit den Händen: Open und Bass, bzw Slap und Bass

Für die Motive werden möglichst große tiefe Basstrommeln oder tief klingende Plastikfässer benutzt und mit Stöcken gespielt.

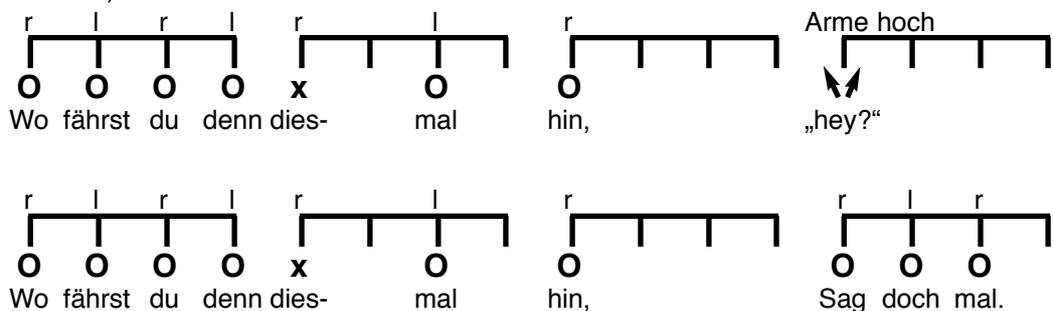
Begleitung (1 oder 2 Fässer pro Spieler)



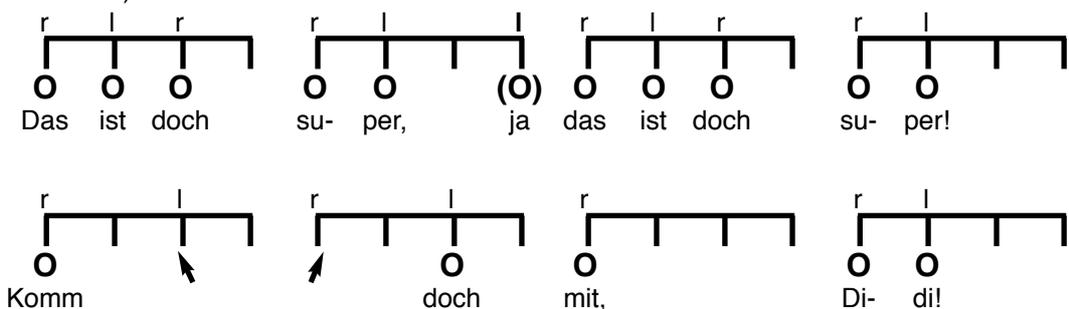
Motiv 1 (Basstrommel)



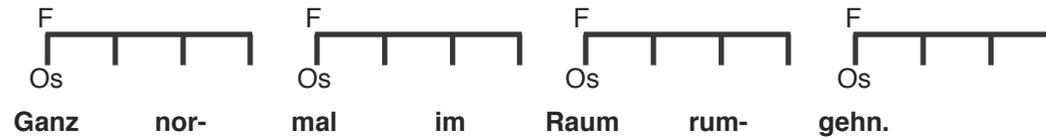
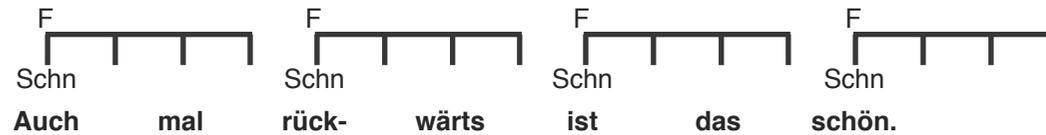
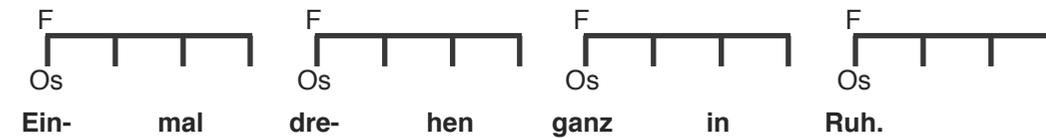
Motiv 2 (Basstrommel)



Motiv 3 (Basstrommel)



Os = Oberschenkelpatscher Schn = Schnipser F = Schritt
schön langsam

1. Takt**2. Takt****3. Takt****4. Takt**

Jetzt kann der Tag beginnen
jetzt ist es schon so weit
jetzt kann der Tag beginnen
wir sind bereit
Ihr seid bereit
weit und breit ist alles bereit
weit und breit ist alles bereit

die Füße sind bereit
die Beine sind bereit
der Popo ist bereit

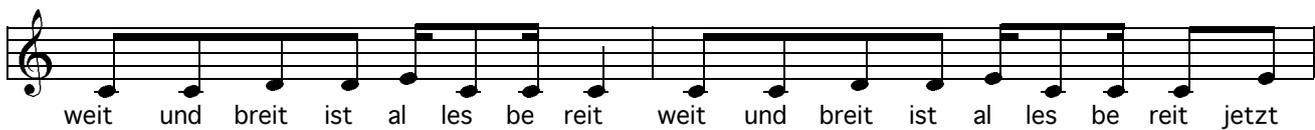
der Bauch ist bereit
der Rücken ist bereit
die Schultern sind bereit

die Arme sind bereit
die Hände sind bereit
der Kopf ist bereit

die Augen sind bereit
das Mund ist bereit
die Ohren ist bereit

wir sind bereit

shuffle



Ungala

Weitergabespiel mit Steinen o.ä.
 Von den Chumash-Indianern aus Süd-Kalifornien.

Mehrstimmiges Arrangement von Rolf Grillo

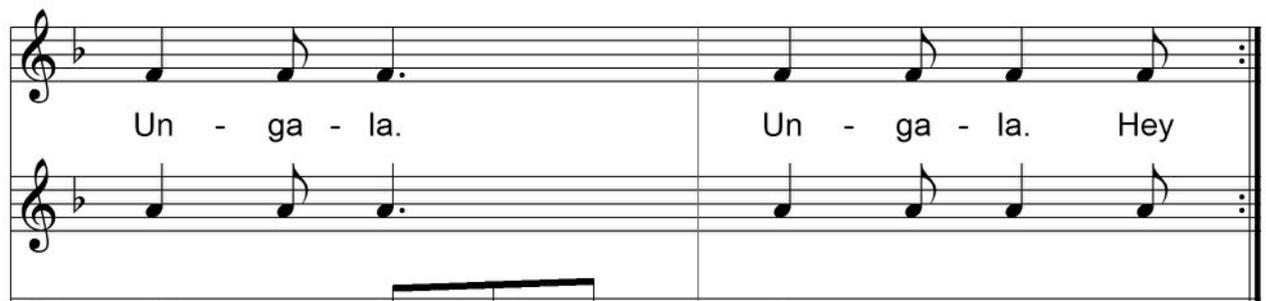
r. Hand nimmt Stein von der eigenen linken
 r. Hand gibt Stein an r. Nachbarn



Hey, Un-ga-la hey - jo. Hey, Un-ga-la hey - jo.



hey, hey hey, hey Un - ga-la. Hey hey, hey hey, hey Un - ga-la.
 Hey - jo, hey, Un-ga-la. Hey - jo, hey, Un-ga-la.



Un - ga - la. Un - ga - la. Hey
 Hey, Un - ga - la, hey.

Ich, ich und der Stuhl

Ulrich Moritz

Os Oberschenkel, Sk Stuhlkante, Kl Klatsch, Br Brustkorb, Hrü Handrücken-Klatsch,
 ↑↓ = aufstehen bzw. setzen, Stirn = Schlag auf die Stirn, dabei hinsetzen

Schluss: Alle laut sprechen!

Evtl. nacheinander hinsetzen