

Aus der Praxis ▽ für die Praxis

Martin J. Junker

Boomwhackers – Drei Spielimpulse

Für alle drei Spielübungen genügt ein pentatonischer Boomwhacker-Satz (c1, d1, e1, g1, a1, c2).

Das Tremolo-Orchester (Spielen nach einem Dirigat)

a) Gemischte Spielgruppe

Alle Spieler benutzen einen Boomwhacker-Ton, der tremoliert wird, indem man die flache Hand etwa 20 -30 cm über den linken Oberschenkel hält und die Röhre zwischen Bein und Hand schnell hin und her schlägt. In der Spielgruppe sind die Töne/Farben vermischt, so dass ein heterogener Klang entsteht. Gleiche Töne/Farben sollten nicht nebeneinander sitzen. Ein Dirigent leitet nun die Spielgruppe an: Er gibt Einsätze, wann mit dem Tremolo begonnen bzw. ausgesetzt wird, und zeigt durch entsprechende Handbewegungen Crescendi und Decrescendi an. Die Dirigieranweisungen können sich auch nur auf einen Teil der Gruppe beziehen. Der Dirigent (er) findet spontan eine eigene Zeichensprache.

b) Stimmgruppen

Bei dieser Variante sitzen die Spieler mit den gleichen Tönen/Farben als Stimmgruppe zusammen: rot lang (c1), orange (d1), gelb (e1), dunkelgrün (g1), lila (a1), rot kurz (c2). Der Dirigent legt sich diese sechs Töne/Farben auf einem Tisch zurecht. Durch Hochheben einer bestimmten Röhre erhält eine Stimmgruppe den Einsatz zu tremolieren, bis der Boomwhacker wieder auf den Tisch gelegt wird. Es können auch mehrere Töne gleichzeitig hochgehalten und somit verschiedene Stimmen zum Spielen animiert werden.



Martin J. Junker

- Studium der Schulmusik an der Hochschule der Künste Berlin
- seit 2000 Studienrat an einem südhessischen Gymnasium
- Orchesterschlagzeuger
- Referententätigkeit im Bereich der Musiklehrerfortbildung
- Lehrauftrag an der Musikhochschule Frankfurt/Main
- als Fachautor (u.a. im Bereich „Boomwhackers“ und „Objekt-Percussion“) zahlreiche musikpädagogische Beiträge in Fachzeitschriften sowie Publikation von Perkussionswerken.

Kontaktaufnahme über die Arbeitsgemeinschaft
Rhythmik für Hessen

Von Wand zu Wand (Spielen und bewegen)

Alle Spieler stehen in einer Reihe mit dem Rücken zu einer Raumwand und halten einen Boomwhacker in der Hand. Der Spielleiter steht an der gegenüberliegenden Wand, so dass die Spielgruppe ihn gut sehen kann. Er gibt mit einer Halbkreis-Armbewegung /halbe Uhr) an, in welchem Zeitfenster die Spielgruppe sich zu gegenüberliegenden Wand zu bewegen hat. Wenn der Arm ganz unten ist (Endposition), müssen alle Spieler das Ziel erreicht haben. Gleichzeitig zeigt der Spielleiter mit der anderen Hand (Fingerzeig) die Anzahl der Boomwhacker-Schläge an, die während des Laufens/Gehens gespielt werden müssen. Danach wechselt der Spielleiter die Wandseite und ein neuer Durchgang beginnt. Jeder Spieler kann innerhalb des angezeigten Zeitfensters selbst entscheiden, wie schnell er sich bewegt und wann er seinen Boomwhacker-Ton in die Hand schlägt.

Klänge wiedererkennen (Hörübung)

Die Spielgruppe legt ihre Boomwhackers aus der Hand und schließt die Augen. Ein Vorspieler sitzt mit dem Rücken zur Gruppe, damit „Schummler“, die beim Vorspielen doch die Augen öffnen, die Spielaktion nicht gleich sehen. Der Vorspieler demonstriert mit einem Boomwhacker drei verschiedene Spielweisen, die sich klanglich unterscheiden: z.B. Boomwhacker in die geöffnete Handfläche schlagen, mit einem Finger auf die Röhre klopfen und die Boomwhacker-Öffnung senkrecht auf den Oberschenkel stoßen, damit ein „Plopp“-Geräusch entsteht. Es wird eine Spielweise ausgewählt, die sich die Spielgruppe gut einprägen soll. Der Vorspieler spielt nun eine rhythmisierte oder metrisch freie Folge von Boomwhacker-Klängen, während die Gruppe das Auftreten des zuvor ausgewählten Klangs mitzählt. Am Ende der Klangfolge zeigen die Zuhörer mit Fingern die entsprechende Anzahl der Impulse an. Nach Bekanntgabe des richtigen Ergebnisses beginnt ein neuer Durchgang. Man kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen, wenn weitere Spielweisen/Klänge hinzu kommen.