



KLACKS

Lehrbuch

[OLA]
games & entertainment

Das KLACKS! Notensystem

Auf jeder KLACKS! Box sind zwei rote und eine blaue Hand gedruckt, welche die verschiedenen Töne, Bass und Snare, der KLACKS! Box markieren. Mit den Händen ist es schon für die Kleinsten ein Kinderspiel die Klänge zu lernen und zu spielen.

Zur Vereinfachung des Spielens haben wir zusätzlich ein eigenes Notensystem entwickelt, welches aus **fünf Grundsymbolen** besteht, die verschiedene Klänge darstellen.



BASS

Das Symbol mit der blauen Hand ist der Bass. Wenn Sie darauf schlagen, merken Sie, dass sich der Ton tief anhört.



SNARE

Wenn Sie auf den oberen Rand, also auf die roten Hände schlagen, klingt der Ton viel heller und schnarrt: das nennt man Snare.



SHOUT

Das Symbol ist der Shout. Hier ist natürlich Kreativität gefragt, denn Sie können Schlagwörter wie „YEAH“, „YES“, „OLE“



KLATSCHEN

Seht ihr das orange-farbene Symbol mit den klatschenden Händen, dann müssen Sie in die Hände klatschen.



PAUSE

Das Symbol mit dem Finger auf dem Mund ist die Pause. Hier führen Sie Ihren Finger an den Mund und sagen am besten dazu „Psst!“.

Rhythmusübungen

Das richtige (Ein-)zählen

Bevor es mit dem gemeinsamen Trommeln und den ersten Rhythmusübungen nun losgehen kann, ist es erforderlich einen kurzen Blick auf das richtige Zählen bzw. Einzählen zu werfen.

Das **laute und bewusste Zählen** beim gemeinsamen Trommeln ist sehr wichtig. Daher sollte es unbedingt geübt werden! Es ist anfangs vielleicht nicht leicht, diese rhythmische Unabhängigkeit zwischen Spielen und Zählen zu erlangen! Wenn man dann aber einmal das Prinzip des Zählens verinnerlicht hat, fällt es danach auch nicht mehr so schwer rhythmische Passagen gemeinsam zu spielen.

Durch das laute Anzählen und Zählen des Taktes 1-2-3-4 helfen Sie den Kindern im richtigen Takt zu schlagen. Zählen Sie hier laut ein, damit die Gruppe gemeinsam beginnt zu spielen. Alternativ können Sie auch anstelle der Zahlen 1-2-3-4 die Schläge der Rhythmusfolge im Takt laut anzählen wie z.B. BASS-SNARE-BASS-PAUSE, so dass es den Kindern leichter fällt das Tempo zu halten und die richtigen Symbole zu treffen. Die Kinder lernen zu Beginn je 1/4 Takt pro Symbol zu spielen.

1	2	3	4

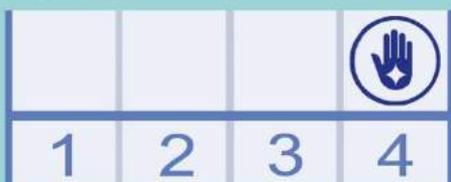
Kostenlose CD zum Download mit den im Buch enthaltenen Rhythmusübungen

www.hola-gmbh.com/download/CD.zip

Grunds Schlag: der Bass

Der erste Grunds Schlag ist der Bass. Der **Basston** entsteht durch das Schlagen auf die blaue Hand, die sich in der Mitte der Schlagfläche befindet. Durch die Schwingung der Schlagplatte entsteht ein bassiger Ton. Beim Schlagen auf die Schlagfläche achten Sie darauf, dass Ihre **Handfläche locker und leicht** ist. Sie schlagen mit der etwas angewinkelten Hand auf die Schlagfläche und **federn dabei unmittelbar wieder ab**.

Rhythmus 1



Rhythmus 2

Hier zählen Sie laut 1-2 und schlagen gemeinsam mit den Kindern auf die 3 und 4 auf den Basston.



Rhythmus 3

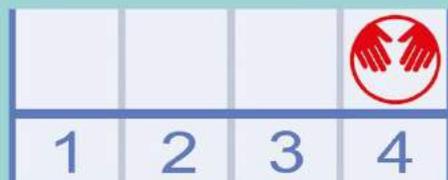


Grunds Schlag: die Snare

Der zweite Grunds Schlag ist die Snare. Der sogenannte **Snareklang** entsteht, wenn man an den **oberen Rand der Schlagfläche**, also auf die beiden roten Hände schlägt. Das Schlagen bewirkt, dass der im Inneren befindliche Snareteppich schwingt, einen Klang, „die Snare“, erzeugt. Das Wort kommt aus dem Englischen und bedeutet „Schnarren“. Die Snare spielt man mit beiden Händen.



Rhythmus 4



Rhythmus 5



Rhythmus 6



Bass & Snare in Kombination

Die Töne Bass und Snare sind die Hauptklänge der KLACKS! Box. Durch unterschiedliche Kombinationen der beiden Töne lassen sich facettenreiche Rhythmen spielen. Die nächsten Rhythmusübungen dienen dazu, dass die Kinder ein Gespür für die beiden Klänge sowie deren Kombinationsmöglichkeiten bekommen. Bei den Übungen stehen Konzentration, Rhythmus- und Taktgefühl sowie Koordination und die Schulung des Gehörs im Vordergrund.

Rhythmus 7



Rhythmus 8



Rhythmus 9



Rhythmus 10



Das Klatschen

Nachdem die beiden Grundschnitte Bass und Snare den Kindern bekannt sind, wenden wir uns den anderen Notensymbolen zu. Wir beginnen mit dem **Klatschen**. Auch hier haben wir zur Vereinfachung ein eigenständiges Symbol: das orange-farbene Symbol mit den klatschenden Händen. Wenn Sie dieses Symbol sehen, klatschen wir in die Hände.

Erste Vorbereitungsübungen.

Um das Symbol vorzustellen, heben Sie es nach oben und lassen die Kinder raten, was es bedeuten könnte. Dann versuchen Sie mit den Kindern in einem gleichen Tempo zu klatschen. Als nächsten Schritt kombinieren Sie die zuvor erlernten Grundschnitte Bass und Snare mit den neuen Symbol „Klatschen“.

Rhythmus 11



Rhythmus 12



Rhythmus 13



Die Pause

Ein wichtiger Bestandteil der Musik ist auch das nächste Symbol: die Pause.

Die Pause erkennt man an dem Symbol mit dem Finger auf dem Mund. Hier führt man den Finger an den Mund und sagt dazu in einem leisen Zischen „Pssst“. Probieren Sie es **einmal** mit den Kindern aus.



Rhythmus 14



Rhythmus 15



Rhythmus 16



Der „Shout“

Das letzte Grundsymbol in unserem Notensystem ist der sogenannte „Shout“ (Englisch für „Schrei“). Hier ist natürlich Kreativität gefragt, denn Sie können Schlagwörter wie „Yeah“, „Yes“, „Cool“, usw. einsetzen. Wichtig ist nur, dass man den „Shout“ auch gemeinsam im Takt „schreit“. Überlegen Sie sich doch mit den Kindern einen „Schlachtruf“. Achten Sie aber darauf, dass dieser aus einer Silbe besteht.

Rhythmus 17



Rhythmus 18



Rhythmus 19



Rhythmusübungen

In den vorherigen Kapiteln wurden sogenannte „einfache Takteinheiten“ gespielt, d.h. vier aufeinander folgende Schläge im 4/4 Takt, die immer wiederholt wurden. Zum Spielen verschiedener Rhythmusübungen der kenn gelernten Symbole werden wir uns mit dem „**2-fachen Rhythmusbogen**“ beschäftigen. Dieser kennzeichnet sich dadurch, dass zwei unterschiedliche Takteinheiten wiederholt werden und somit ein facettenreicherer Rhythmus entsteht. Gespielt wird auch hier im 4/4 Takt.

Versuchen Sie nun in der Gruppe die verschiedenen Rhythmusübungen zu spielen. Zur Vereinfachung legen Sie die Notensymbole auf den Boden oder befestigen Sie diese an der Wand oder Tafel, so dass alle Kinder den Rhythmus lesen können. Achten Sie hierbei auf das richtige Einzählen, damit alle gemeinsam beginnen. Wiederholen Sie die Rhythmusfolgen immer wieder, bis Sie diesen problemlos ohne Fehler spielen können. Wenn Sie zum Schluss kommen möchten, setzen Sie einen Trommelwirbel an und beenden den Rhythmus mit einem gemeinsamen Schlusspunkt.

Rhythmus 20



Rhythmus 21



Rhythmus 22



Rhythmus 23

							
1	2	3	4	1	2	3	4

Rhythmus 24

							
1	2	3	4	1	2	3	4

Rhythmus 25

							
1	2	3	4	1	2	3	4

Rhythmus 26

							
1	2	3	4	1	2	3	4

Rhythmus 27

							
1	2	3	4	1	2	3	4

Rhythmusübungen mit Tempowechsel

Nachdem wir alle Grundschnitte gelernt haben, versuchen wir nun das Spieltempo ein wenig zu variieren und werden zusätzlich temporeichere Schnitte einführen.

Hier zählt man jetzt ein wenig anders und zwar, in dem man zwischen den Zahlen noch ein UND einfügt. Also: 1 und 2 und 3 und 4 ... Genau auf der Betonung von dem UND wird dann der sogenannte Off-Beat geschlagen. Weiter gibt es noch die Möglichkeit der schnell aufeinander folgenden Schnitte. Beispielsweise eine Gruppe von drei oder vier aufeinander folgenden Schnitten innerhalb einer Takteinheit, d.h. man spielt mehrere Schnitte während der gleichen Zeit. Damit es übersichtlicher wird, haben wir das Notensystem ein wenig an die Zwischenschnitte angepasst und die UND-Zeichen mit aufgenommen.

Rhythmus 28

							
1	+	2	+	3	+	4	+

Rhythmus 29

							
1	+	2	+	3	+	4	+

Rhythmus 30

									
1	+	2	+	3	+	4	+		

Musikspiele

Kinder lieben Spiele. Warum also nicht das Lernen und den Umgang mit Musik und Rhythmus spielerisch gestalten? Hier sind einige Beispiele für Musikspiele:

Laut und Leise

Zur Umsetzung dieses Aufwärmspiels benötigen Sie folgende unserer Notensymbole:

Bass
Snare
Klatschen
Pause
Shout



Nun erhalten die Kinder die Aufgabe, je nachdem, welches Symbol der Übungsleiter hochhält, dieses Symbol für 10 Sekunden zu halten. Wichtig hierbei ist, dass der Übungsleiter nach jeder lauten Phase wie z.B. 10 Sekunden Trommelwirbel auf den Bass der KLACKS! Box trommeln, das Pausensymbol für 10 Sekunden hochhält.

Trommelwald

Spielvorbereitung: Genau so viele Instrumente wie Kinder bzw. Teilnehmer werden im Raum verteilt, so dass noch genügend Platz ist sich wild durcheinander im Raum zu bewegen. Bereiten Sie zusätzlich ein dynamisches Lied vor, welches Sie abspielen können, zu dem die Kinder sich bewegen können. Jetzt wird die Musik von einer CD oder einem andere Medium abgespielt und die Kinder sollen sich frei durch den Raum, den „Trommelwald“ bewegen. Jedes mal, wenn die Musik stoppt, sucht sich jedes Kind/Teilnehmer ein Instrument und trommelt wild darauf los, bis die Musik wieder abgespielt wird. Das Spiel beginnt wieder von vorne.

Spielvarianten: Nun gibt es mehrere Bewegungsmöglichkeiten, die der Übungsleiter vor jeder Bewegungsphase ansagen kann: z.B. gehen, laufen, schleichen, hüpfen, ...



Rhythmusraten

Spielvorbereitung: Ein Spieler wird als Spielleiter festgelegt. Dieser erhält folgende Symbole von den Notensymbolen:



Die restlichen Spielkarten der Notensymbole bekommt die zu ratende Gruppe.

Der Spielleiter denkt sich nun einen beliebigen Rhythmus aus und legt mit Hilfe der Notensymbole diesen vor sich hin. **Vorsicht: Legt die Karten aber so, dass die anderen Mitspieler diese nicht sehen können.** Den gelegten und ausgedachten Rhythmus spielt der Spielleiter nun den anderen Mitspielern auf seiner KLACKS! Box oder Trommelhocker vor. Die anderen müssen nun genau zuhören und versuchen diesen Rhythmus zu erkennen. Mit Hilfe der Notensymbole legen Sie gemeinsam nun den gespielten Rhythmus auf den Boden/Tisch/Tafel. Wenn der Rhythmus richtig erraten wurde, wird ein neuer Spielleiter ernannt.

Konzertbesuch

Das Spiel "Konzertbesuch" ist abgeleitet von dem Kinderspiel „Ich packe meinen Koffer“. Ein Spieler wird festgelegt, der beginnen darf und sagt den Satz: „Ich gehe auf ein Rockkonzert und spiele den ...“, als Beispiel „Bass“.

Dabei schlägt er auf den „Bass“ seiner KLACKS! Box und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Dieser beginnt ebenfalls mit dem Satz: „Ich gehe auf ein Rockkonzert und spiele den „Bass“ und die „Snare“. Reihum wird immer ein weiterer Schlag aus den bekannten Notensymbolen dazu gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der sich am meisten Rhythmusfolgen merken kann.

Gruppenspiel: Rhythmus ausdenken

Sie wollen mit Ihrer Lerngruppe oder Klasse selbst eigene Rhythmen kreieren? Dazu eignen sich die Karten bzw. Notensymbole besonders gut.



Teilen Sie Ihre Kinder in verschiedene Gruppen auf, die gemeinsam einen Rhythmus erarbeiten sollen. Man einigt sich, wie viele Symbole ausgewählt werden dürfen. Nun ist es kinderleicht eine eigene Rhythmusreihe zu erstellen, die dann alle nachspielen können. So entwickeln Kinder ein Gefühl dafür, welche Symbole gut zusammenpassen und welche schwierig aneinanderzureihen sind. Lassen Sie die unterschiedlichen Gruppen zum Schluss die erarbeiteten Rhythmen der ganzen Gruppe präsentieren und vorspielen