

Jaka Strajnar

# DIE WELT DER RHYTHMEN

Spiele, Rhythmen und Stücke für Cajon,  
Body Percussion und andere Percussionsinstrumente



Jaka Strajnar: Die Welt der Rhythmen  
Spiele, Rhythmen und Stücke für Cajon, Body Percussion und andere Percussionsinstrumente

Herausgeber: Strajnar Publishing

Illustrationen: Maja Šubic

Fotos: Jure Matoz, Tomaž Lunder, Jernej Lunder, Archiv Schlagwerk GmbH

Umschlagillustration: Nives Lunder, Studio Grad

Layout und Umsetzung: Nika Zuljan

Übersetzung: Tina Teresa Pepper

E-book, Version 1

Škofja Loka, Slowenien

Januar 2021

E-Mail: [jaka@cajon.si](mailto:jaka@cajon.si)

Webseite: [www.cajon.si](http://www.cajon.si)

Die Übersetzung des Buches wurde vom Österreichischen Kulturforum Ljubljana finanziell unterstützt.

**avstrijski kulturni forum<sup>iu</sup>**



STRAJNAR, Jaka

Die Welt der Rhythmen. Spiele, Rhythmen und Stücke für Cajon, Body Percussion und andere Percussionsinstrumente [Glasbeni tisk] / Jaka Strajnar ; [Illustrationen Maja Šubic ; Fotos Jure Matoz ... [et al.] ; Übersetzung Tina Teresa Pepper]. - E-book, Version 1. - E-glasbeni tisk. - Škofja Loka : Strajnar Publishing, 2021

Način dostopa (URL): <https://cajon.si/de/die-welt-der-thyhtmen/>

ISMN 979-0-9009099-7-8

COBISS.SI-ID 47122947

Alle Rechte vorbehalten. Keine unerlaubte Vervielfältigung!

## **INHALT**

5	EINLEITUNG
6	KURZ ÜBER DIE PERCUSSIONSINSTRUMENTE
6	CAJON
7	BODY PERCUSSION
7	ANDERE PERCUSSIONSINSTRUMENTE
8	GRUNDSPIELTECHNIKEN UND NOTENSCHRIFT
8	CAJON, DJEMBE, CONGA
10	BODY PERCUSSION
11	ALLGEMEINE NOTENSCHRIFT FÜR ALLE PERCUSSIONSINSTRUMENTE IM BUCH
13	<b>SPIELE</b>
14	ECHO
17	WELLE
18	RHYTHMUS DER WÖRTER
22	WETTERERSCHEINUNGEN
23	TIERE
25	DIRIGIEREN
27	IMPROVISATION
31	<b>RHYTHMEN</b>
31	LERNEN VON RHYTHMUS
31	HANDSÄTZE
31	VEREINFACHTE AUFZEICHNUNG VON RHYTHMEN
32	POLKA
33	WALZER
34	POP/ROCK 1
35	POP/ROCK 2
36	TWIST
38	POP/ROCK 3
39	POP/ROCK 4
40	DISCO
42	AFRIKA
44	CHA-CHA-CHA
46	CALYPSO
49	<b>STÜCKE</b>
74	ZUM SCHLUSS

ICH MÖCHTE MICH BEI HANA, MARTIN, FILIP, GAL,  
JAKA, NACE, JAN, MATIJA, ERAZEM UND MAT,  
DIE AUF DEN FOTOS DIE SPIELTECHNIKEN ZEIGEN  
UND AUF DEN VIDEOAUFNAHMEN ALLE STÜCKE  
AUFFÜHREN, BEDANKEN.

## EINLEITUNG

Die Kinder werden in allen Stufen des Erziehungs- und Bildungsprozesses konstant vom Rhythmus begleitet - im Kindergarten bei unterschiedlichen Aktivitäten (Bewegung, Sprache, Kunst ...), in der Grundschule nicht nur beim Musikunterricht, sondern auch bei anderen Fächern (Deutsch, Englisch, Mathematik ...). Das Erlernen und Spielen von Rhythmus haben eine positive Auswirkung sowohl auf die Entwicklung der musikalischen Veranlagung, das musikalische Gedächtnis wie auch auf die motorischen Fähigkeiten, Koordination und Konzentration des Kindes.

Im Buch, das Sie in den Händen halten, werden geprüfte, innovative und unterhaltsame Wege, auf welche die Kinder den Rhythmus erlernen können, vorgestellt. Das Buch soll Erzieher, Lehrer, Musikpädagogen, aber auch Eltern, also alle, die den Rhythmus in die tagtäglichen Aktivitäten in Kindergärten, Schulen, Musikschulen oder Zuhause einbeziehen wollen, dabei unterstützen.

Die Anwendung von Rhythmus wird im Buch mit folgenden Percussionsinstrumenten dargestellt: Cajon, Body Percussion und mit anderen Instrumenten (Djembe, Congas, Bongos, Trommel usw.).

Am Anfang des Buches sind die Grundspieltechniken auf den angeführten Percussionsinstrumenten beschrieben, in der Fortsetzung ist das Buch in drei Kapitel aufgeteilt:

- **Spiele:** in diesem Kapitel werden sieben Musikspiele beschrieben, die durch zahlreiche aufbauende Tätigkeiten, die eine Erweiterung und Steigerung des Schwierigkeitsgrades der Grundspiele darstellen, ergänzt werden.
- **Rhythmen:** das Kapitel umfasst elf Grundrhythmen, die mit Tabellen und Notenschrift dargestellt werden und ermöglichen dadurch ein klareres und effektiveres Lernen und Verständnis von Rhythmus. Die Rhythmen umfassen außerdem verschiedene Erweiterungen (Singen bei rhythmischer Begleitung, zweistimmige Rhythmusmuster, Fills) und dienen somit als die Vorbereitung auf das nächste Kapitel.
- **Stücke:** das Kapitel umfasst zwölf Stücke für das Musizieren in der Gruppe und die Steigerung der Improvisationsfähigkeit. Die Stücke beinhalten unterschiedliche Weltrhythmen und sind für flexible Besetzungen gedacht (von zwei Kindern bis zur ganzen Gruppe, Klasse ...). Um das Lernen noch zu erleichtern, kann man sich die Videoaufnahmen von allen Stücken auch online ansehen.

**MIT DEM REGELMÄßIGEN MUSIZIEREN KANN MAN HERAUSRAGENDE ERGEBNISSE ERZIELEN  
- BLEIBEN SIE BESTÄNDIG, KREATIV UND INNOVATIV UND FÜHREN SIE DIE KINDER MIT DER  
CAJON, BODY PERCUSSION ODER ANDEREN PERCUSSIONSINSTRUMENTEN IN DIE WELT DES  
RHYTHMUS UND DER MUSIK EIN!**

# KURZ ÜBER DIE PERCUSSIONSINSTRUMENTE

## CAJON

Die Cajon (Spanisch: Schachtel oder Kiste) ist ein Percussionsinstrument mit einem quadratischen Korpus, auf dem man sitzt und das mit den Händen gespielt wird. Ihre einfache Grundspieltechnik ermöglicht ein schnelles Erlernen, auch bei Kindern



ohne Vorkenntnisse an Percussionsinstrumenten. Die Cajon ist auf allen Bildungsebenen sehr gut einsetzbar und ermöglicht unzählige Anwendungsmöglichkeiten.

Bauweise der Cajon:

- Schlagfläche, auf die mit den Händen gespielt wird und wodurch verschiedene Töne erzeugt werden. Die Schlagfläche ist aus verschiedenen dünnen und hochwertigen Holzschichten aus verschiedenen Holzarten (Birke, Buche, unterschiedliche, auch exotische Furnierarten ...) gebaut. Beim Spielen mit den Händen kann die vordere Schlagfläche unmöglich durchgeschlagen werden. Spielt jedoch nicht mit Drumsticks! Auch Schmuck (wie zum Beispiel Ringe oder Handketten) kann die Oberfläche beschädigen;
- Korpus (Resonanzkörper) besteht in der Regel aus mehreren Lagen Birke, Buche oder Erle und hat auf der Rückseite ein Resonanzloch, durch das die Klangwellen aus dem Inneren der Cajon in die Umgebung durchfließen können. Die Cajon ist in der Regel 50 cm hoch (für Erwachsene), es gibt aber auch kleinere Cajones mit 45 cm für Grundschüler und noch kleinere für Kindergartenkinder;
- Mechanismus, der den typischen scharfen metallischen Sound erzeugt. Die Saiten-Cajon (String Cajon) hat einen Mechanismus in Form von Saiten, die an der Rückseite der Schlagfläche befestigt sind. Die Snare-Cajon hat einen Mechanismus in Form von Spiralen wie die kleine Trommel. Die neuesten Modelle haben bereits eine Kombination von beiden: die Saiten sind um eine Traverse gewickelt, die sich unten an der Rückseite der Schlagfläche befindet, im oberen Teil der Schlagfläche sind die Spiralen befestigt (Super Agile Cajon).



String Cajon



Snare Cajon



Super Agile Cajon



### SITZPOSITION AUF DER CAJON

Wir setzen uns auf die Cajon und stellen die Beine so weit auseinander, dass wir den vorderen oberen Rand frei zum Spielen haben. Die Beine positionieren wir links und rechts von der Cajon. Unsere Haltung ist aufrecht und die Schultern entspannt.

## BODY PERCUSSION

Body Percussion ist eine international etablierte Bezeichnung für die eigenen Instrumente bzw. die Percussionsinstrumente, die man mit dem eigenen Körper spielt. Mit dem Einsatz des eigenen Körpers erzeugt man unterschiedlich klingende Schläge (Klatschen, Schnipsen, Oberschenkelpatschen, Oberkörperpatschen, Stampfen ...), die eine Basis für das Aufführen von zahlreichen Spielen und rhythmischer Begleitung darstellen. Mit dem Einsatz der Sprache und des Gesangs können diese Spiele noch erweitert werden.

## ANDERE PERCUSSIONSINSTRUMENTE

In die Gruppe der anderen Percussionsinstrumente wurden in diesem Buch folgende Instrumente aufgenommen:

- Percussionsinstrumente, die eine sehr ähnliche Spieltechnik wie die Cajon haben (Djembe, Conga ...);
- Percussionsinstrumente mit zwei Trommeln – eine höher, eine niedriger (Bongos, zwei unterschiedliche Trommeln ...);
- melodische Schlaginstrumente: Xylophon, Metallophon und Boomwhackers;
- kleine Percussionsinstrumente (Triangel, Tamburin, Maracas, Shaker ...), die man bei den Spielen und Stücken anwenden kann um die Gleichmäßigkeit des Rhythmus zu erreichen.

# GRUNDSPIELTECHNIKEN UND NOTENSCHRIFT

## CAJON, DJEMBE, CONGA

### BASS

Legen Sie die gesamte Handfläche auf die Cajon-Schlagfläche, die Finger sind dabei ausgestreckt. Führen Sie den Schlag mit dem ganzen Arm (nicht nur mit dem Handgelenk) aus. Beim Bass wird die Hand nicht auf die Schlagfläche gedrückt, sondern man lässt sie abprallen. Spielen Sie den Bass nicht zu tief (nicht auf der unteren Seite der Schlagfläche). Der Bass hat einen tiefen Klang.



Bei Djembe und Conga wird eine sehr ähnliche Schlagtechnik verwendet.



Djembe



Conga

## SLAP UND TON

Beim Spielen der Slaps liegt die Hand auf dem oberen Teil der Cajon-Schlagfläche, der Daumen berührt die Schlagfläche nicht. Die Finger sind entspannt und leicht angezogen. Der Slap wird mit der ganzen Hand ausgeführt, indem man gleichzeitig mit der Handfläche gegen den Rand und mit den Fingerkuppen auf die Schlagfläche schlägt. Beim Schlag werden die Finger nicht gegen die Schlagfläche gedrückt, sondern man lässt sie abprallen. Der Slap hat einen hohen Klang.



Der Slap kann auch auf Djembe und Conga gespielt werden. Da Slap etwas mehr Übung und Geduld erfordert, schlage ich vor, den Schlag, den man Ton nennt, einzusetzen. Dieser wird mit ausgestreckten Fingern ausgeführt: man schlägt mit ausgestrecktem Zeige-, Mittel-, Ring und Kleinfinger auf die Schlagfläche, der Daumen wird abgespreizt und berührt die Schlagfläche nicht. Beim Schlag werden die Hände nicht auf die Schlagfläche gedrückt, sondern man lässt sie abprallen. Der Ton hat ebenso wie der Slap einen hohen Klang.



Djembe (Ton)



Conga (Ton)

## BODY PERCUSSION

Es werden vier Grundschläge verwendet.

### STAMPFEN

Man schlägt mit dem ganzen Fuß auf den Boden. Das Stampfen hat einen tiefen Klang.



### OBERSKÖRPERPATSCHEN

Die Finger werden ausgestreckt und man patscht mit der gesamten Handfläche auf den Oberkörper (wie beim Bass-Schlag auf der Cajon). Der Schlag wird mit dem ganzen Arm und nicht nur aus dem Handgelenk ausgeführt. Das Oberkörperpatschen hat einen tiefen Klang. Dieser Schlag wird später im Buch nur als 'Oberkörper' bezeichnet.



### KLATSCHEN

Die Handfläche der linken Hand wird geöffnet, die Finger werden nicht völlig ausgestreckt. Mit den ausgestreckten Fingern der rechten Hand (ohne Daumen) wird in die Handfläche der linken Hand geschlagen (wie der Ton-Schlag bei der Djembe). Das Klatschen hat einen hohen Klang. Dieser Schlag wird später im Buch nur als „Klatsch“ bezeichnet.



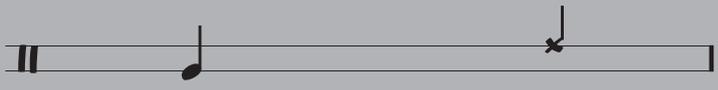
### OBERSCHENKELPATSCHEN

Bei dieser Schlagtechnik werden die Finger ausgestreckt. Mit der Handinnenfläche patscht man auf die Oberschenkel. Das Oberschenkelpatschen hat einen hohen Klang. Dieser Schlag wird fortan als 'Oberschenkel' bezeichnet.



## ALLGEMEINE NOTENSCHRIFT FÜR ALLE PERCUSSIONSINSTRUMENTE IM BUCH

Im Buch sind die Schläge auf zwei Linien notiert. Auf der oberen Linie sind die Schläge notiert, die hoch klingen bzw. hohe Töne erzeugen. Auf der unteren Linie die Schläge, die tief klingen bzw. tiefe Töne erzeugen. Unterhalb ist eine allgemeine Notenschrift für die Cajon. Auf die gleiche Art und Weise sind im Buch auch die Schläge für die Body Percussion und andere Percussionsinstrumente notiert.

		
	<b>Tiefe Töne</b> (untere Linie)	<b>Hohe Töne</b> (obere Linie)
Body Percussion 1	Oberkörper	Oberschenkel
Body Percussion 2	Stampfen	Klatsch
Cajon	Bass	Slap
Djembe	Bass	Slap/Ton
Conga	Bass	Slap/Ton
Bongos	Ton (größere Bongo)	Ton (kleinere Bongo)
Zwei Trommeln	größere Trommel	kleinere Trommel
Melodische Schlaginstrumente	tiefere Töne	höhere Töne
Boomwhackers	lange Rohre	kurze Rohre

In den Kapiteln Spiele und Rhythmen wurden bestimmte Rhythmusmuster zum besseren Verständnis nur auf einer Linie notiert.



# SPIELE

In diesem Kapitel werden sieben Musikspiele beschrieben. Zudem wurden aufbauende Tätigkeiten hinzugefügt, die eine Fortsetzung und Steigerung des Schwierigkeitsgrades der Grundspiele darstellen.

Sowohl den Grundspielen wie auch den aufbauenden Tätigkeiten wurden Ideen hinzugefügt, mit welchen man sie kreativ unterstützen kann. Diese können mit den Kindern getestet, kombiniert und erkundet werden!

Besonders wertvoll sind auch Ihre eigenen Ideen und Erkenntnisse - diese können unter den angeführten Ideen festgehalten werden.

Für eine erfolgreiche Umsetzung der Spiele schlage ich vor, dass die Kinder in einem Kreis verteilt sind, sodass sie besser hören, sehen und dementsprechend auch leichter mitspielen können. Auch eine frontale Aufstellung ist gut geeignet, vor allem bei Spielen, bei denen eine Einzelperson eine Aktivität vorführt (wie zum Beispiel beim Dirigieren).

Die Spiele können auf verschiedene Arten gespielt werden:

- mit Body Percussion, Cajones oder verschiedensten Percussionsinstrumenten;
- mit hohen Tönen, mit tiefen Tönen oder einer Kombination von beiden (siehe Instrumententabelle auf Seite 11);
- auf dem Boden, Tischen, Stühlen ...

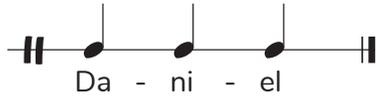
**ES GIBT UNZÄHLIGE MÖGLICHKEITEN!**

# ECHO

## WIEDERHOLEN VON RHYTHMISCHEN MUSTERN MIT AUSSPRACHE

### Spielverlauf

- 1 Das Kind 1 spielt silbenweise seinen Namen vor und spricht ihn dabei aus.  
*Beispiel: Da-ni-el.*



- 2 Die ganze Gruppe wiederholt seinen Namen auf die gleiche Art und Weise.
- 3 Die Kinder spielen nacheinander ihre Namen vor und sprechen sie dabei aus, die ganze Gruppe wiederholt alle Namen auf die gleiche Weise.

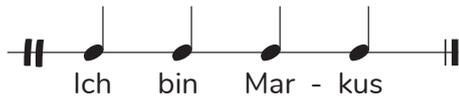
Die Kinder sollen ihre Namen abwechselnd (R, L, R, L ...) und nicht mit beiden Händen gleichzeitig spielen.

### IDEEN:

- Spielen Sie die Namen mit hohen Tönen, tiefen Tönen oder mit einer Kombination aus beiden.
- Es können auch Familiennamen, Lieblingsfarben, Lieblingssportarten der Kinder verwendet werden.

### Aufbauende Tätigkeit 1: Ich bin ...

- 1 Das Kind 1 spielt ein Muster, das seinem Namen entspricht, vor und spricht es dabei aus.  
*Beispiel: Ich bin Mar-kus.*



- 2 Die ganze Gruppe antwortet und spielt: Du bist Mar-kus.
- 3 Die Kinder spielen nacheinander ihre Muster vor und sprechen sie dabei aus, die ganze Gruppe antwortet auf die oben angeführte Weise.

### IDEEN:

- Es können auch Familiennamen der Kinder, Namen von Heldenfiguren aus Zeichentrickfilmen und Märchen oder Namen von Familienmitgliedern verwendet werden.

### IHRE IDEEN

## WIEDERHOLEN VON RHYTHMISCHEN MUSTERN OHNE AUSSPRACHE

Spielverlauf	
1	Das Kind 1 spielt sein rhythmisches Muster vor. <i>Beispiel:</i>  (Das Muster kann auch vollkommen frei vorgespielt werden.)
2	Alle Kinder wiederholen das Muster. Der Ablauf (Kind 1 – alle) kann so lange wiederholt werden, bis die ganze Gruppe das Muster von Kind 1 fließend spielt.
3	Die Kinder spielen ihre Muster nacheinander vor, die ganze Gruppe wiederholt sie.

### IDEEN:

- Erst soll nur eine Grundspieltechnik verwendet werden (zum Beispiel Klatsch oder Slap auf die Cajon), später können stufenweise auch andere Grundspieltechniken eingeführt werden.
- Die Kinder sollen nur Muster mit hohen Tönen, nur mit tiefen Tönen oder mit einer Kombination aus beiden spielen.
- Das Kind 1 zeigt, wer nach ihm wiederholen soll.
- Das Kind 1 spielt sein Muster vor und wiederholt es. Alle Kinder schließen sich dem Kind 1 an.
- Dem Kind 1 schließen sich nach zwei Wiederholungen nacheinander auch andere Kinder an.
- Dynamik: die rhythmischen Muster sollen in verschiedenen Lautstärken vorgespielt werden (Kind 1 spielt sein Muster ganz leise – die Gruppe wiederholt es leise ...).
- **Doppelecho:** Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Kind 1 spielt sein Muster, das erst von der Gruppe 1 wiederholt wird, dann von der Gruppe 2.
- Es können auch Schritte, verschiedene Bewegungen und die Stimme verwendet werden.

Aufbauende Tätigkeit 1: Mit geschlossenen Augen	
1	Die Kinder halten die Augen geschlossen.
2	Das Kind 1 spielt sein Muster dreimal vor. Alle Kinder wiederholen es einmal.
3	Nun spielt das Kind 2 sein Muster dreimal vor. Alle wiederholen es einmal mit geschlossenen Augen.
4	Das Kind 3 ist dran ...

Die Kinder sollen nur eine Spieltechnik anwenden, da die ganze Gruppe die Augen geschlossen hält und die rhythmischen Muster nur akustisch wahrnehmen kann.

### Aufbauende Tätigkeit 2: Frage und Antwort

- 1 Frage: Das Kind 1 spielt sein Muster vor.  
Antwort: Das Kind 2 antwortet mit seinem Muster (es wiederholt nicht das Muster von Kind 1).
- 2 Das Kind 1 spielt die Frage erneut vor. Das Kind 3 antwortet mit seinem Muster.
- 3 Das Kind 1 Frage. Das Kind 4 Antwort ...

#### IDEEN:

- Das Kind 1 kann seine Frage auch ändern (diese muss nicht für alle Kinder gleich sein).
- Die Aktivität kann auch nach dem folgenden Prinzip ablaufen: Kind 1 (Frage) – Kind 2 (Antwort), Kind 3 (Frage) – Kind 4 (Antwort) ... oder Kind 1 (Frage) – alle (Antwort).
- *Interview*: Das Kind 1 und 2 tauschen mehrere Fragen und Antworten aus. Um das Interview fortzusetzen, wählen sie zwei neue „Gesprächspartner“ aus.

### Aufbauende Tätigkeit 3: Marschieren auf der Stelle

- 1 Die Kinder stehen im Kreis und marschieren gleichmäßig auf der Stelle.
- 2 Auf vier Schritte wechselt das Muster des Kindes und die Wiederholung der Gruppe.

#### IDEEN:

- Die Kinder marschieren gleichmäßig, jedoch bewegt sich jedes Kind auf seine Art durch den Raum.

**IHRE IDEEN**

## WELLE

Spielverlauf	
1	Die Kinder stehen im Kreis.
2	Das Kind 1 spielt einen Schlag – und löst eine Welle aus.
3	Nun spielt das Kind 2 einen Schlag, dann das Kind 3 ...
4	Die Kinder spielen so nacheinander. Die Welle kann in mehreren Runden gespielt werden.

### IDEEN:

- Die Welle kann rechts oder links verlaufen.
- Die Welle kann zwei, drei oder mehrere Schläge bzw. rhythmische Muster beinhalten.
- Eine Runde soll zeitlich gemessen und möglichst schnell abgespielt werden.
- Mehrere rhythmische Muster bzw. Wellen können nacheinander in die Runde einsteigen.
- **Doppelschlag:** die Kinder führen die Welle mit einem Schlag aus. Wer zweimal spielt, wechselt die Richtung der Welle. Man kann auch die Regel vereinbaren, dass jeder nur einmal einen Doppelschlag anwenden darf.
- Die Welle soll in einem gleichmäßigen Tempo gespielt werden. Um ein gleichmäßiges Tempo zu erreichen, kann bei der Ausführung der Welle ein entsprechendes Stück gesungen oder kleine Percussionsinstrumente eingesetzt werden.
- Ändern Sie das Tempo (stufenweise schneller oder langsamer).

### IHRE IDEEN

# RHYTHMUS DER WÖRTER

## ZWEISILBIGE WÖRTER

**Spielverlauf**

- Verwenden Sie Wörter mit zwei Silben.  
*Beispiel: Ti-ger.*  

- Sprechen Sie mit den Kindern die Wörter aus und spielen dabei mit Body Percussion die rhythmische Begleitung auf eine der unteren vier Arten vor:
 

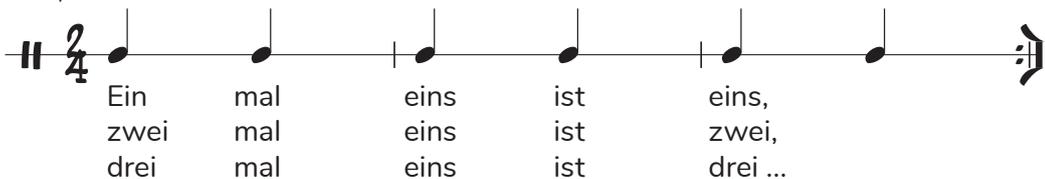
	<b>Ti</b>	<b>ger</b>
Art 1	Oberkörper (rechte Hand)	Klatsch
Art 2	Oberkörper (rechte Hand)	Oberschenkel (linke Hand)
Art 3	Stampfen	Klatsch
Art 4	Klatsch	Oberkörper (rechte Hand)
- Verwenden Sie die entsprechenden Wörter aus verschiedenen Bereichen.  
*Beispiel:*  
 Tiere: Ti-ger, Schlan-ge, Af-fe, Flie-ge ...  
 Obst: Pflau-me, Kir-sche, Man-go, Ap-fel ...  
 Gemüse: Rot-kohl, Knob-lauch, Kür-bis, Rü-be ...  
 Bäume: Bu-che, Bir-ke, Lin-de, Tan-ne ...  
 Städte: Vil-lach, Ham-burg, Dres-den, Salz-burg ...

**IDEEN:**

- Probieren Sie mit den Kindern die rhythmische Begleitung auf alle oben beschriebenen vier Arten aus. Wählen Sie die beste aus und spielen dann so verschiedene Wörter und Texte vor.
- Spielen Sie mit den Kindern die rhythmische Begleitung vor. Die Kinder sprechen nacheinander ein zweisilbiges Wort ihrer Wahl aus.
- Teilen Sie die Kinder in mehrere Gruppen auf. Jede Gruppe spielt die rhythmische Begleitung auf eine andere Art und Weise vor.

Zweisilbige Wörter entsprechen einem Zweivierteltakt. Beim Aussprechen der Wörter kann der Polka-Rhythmus angewandt werden (Seite 32). Als Begleitung können die Cajon und andere Percussionsinstrumente eingesetzt werden.

**Aufbauende Tätigkeit 1: Mathematik**

- Wiederholen Sie mit den Kindern das Einmaleins und spielen Sie dabei mit Percussionsinstrumenten eine rhythmische Begleitung vor.  
*Beispiel von Einmaleins der Zahl eins:*  


Auf diese Weise kann man auch die Addition, die Subtraktion, die Division ausführen ...

Auf diese Weise können die Texte aus verschiedenen Bereichen ausgesprochen und die rhythmische Begleitung vorgespielt werden:

ENGLISCH:

One and  
two and  
three and  
four and ...

SLOWENISCH:

Ena in  
dva in  
tri in  
štiri in ...

### Aufbauende Tätigkeit 2: Abzählreime

- 1 Sprechen Sie mit den Kindern die Abzählreime aus und spielen dabei die rhythmische Begleitung vor.

Beispiel:

Eine kleine Micky Maus, zog\_sich mal\_die Hose aus,  
zog\_sich wie\_der an, und du bist dran!

IDEEN:

- Die Kinder schlagen selber die Arten vor bzw. stellen ihre eigene rhythmische Begleitung zusammen.
- Die Kinder schlagen entsprechenden Wörter vor oder reimen verschiedene passende Texte.
- Verwenden Sie noch andere Abzählreime im Polka-Rhythmus und Zweivierteltakt: *Dickmadam und Eisenbahn, Ich und du, Ritze und Ratze, Ene mene miste ...*
- Singen Sie unter rhythmischer Begleitung folgende Stücke: *Aramsamsam, Drei Chinesen mit dem Kontrabass, Alle Vögel sind schon da, Das ABC-Lied, Backe, backe Kuchen, Bruder Jakob, Dornröschen war ein schönes Kind ...*

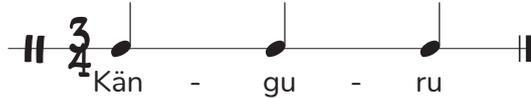
IHRE IDEEN

## DREISILBIGE WÖRTER

### Spielverlauf

- 1 Verwenden Sie Wörter mit drei Silben.

Beispiel: Kän-gu-ru.



- 2 Sprechen Sie mit den Kindern die Wörter aus und spielen dabei mit Body Percussion die rhythmische Begleitung auf eine der unteren vier Arten vor:

	<b>Kän</b>	<b>gu</b>	<b>ru</b>
Art 1	Oberkörper (rechte Hand)	Klatsch	Klatsch
Art 2	Oberkörper (rechte Hand)	Oberschenkel (linke Hand)	Oberschenkel (linke Hand)
Art 3	Stampfen	Klatsch	Klatsch
Art 4	Klatsch	Oberkörper (rechte Hand)	Oberkörper (linke Hand)

- 3 Verwenden Sie die entsprechenden Wörter aus verschiedenen Bereichen.

Beispiele:

Tiere: Kro-ko-dil, E-le-fant, Pa-pa-gei, Ja-gu-ar ...

Obst: Erd-bee-re, Ba-na-ne, Him-bee-re, Wein-trau-be ...

Gemüse: Pa-pri-ka, Kohl-ra-bi, Brok-ko-li, Sel-le-rie ...

Pflanzen: Schaf-gar-be, Li-li-e, Ros-ma-rin, La-ven-del ...

Städte: Kla-gen-furt, Mag-de-burg, Ro-sen-heim, Ei-sen-stadt ...

### IDEEN:

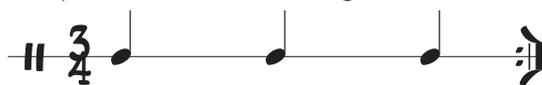
- Probieren Sie mit den Kindern die rhythmische Begleitung auf alle oben angeführten vier Arten aus. Wählen Sie die liebste Art aus und spielen die verschiedenen Wörter und Texte vor.
- Spielen Sie mit den Kindern die rhythmische Begleitung vor. Die Kinder sprechen nacheinander ein dreisilbiges Wort ihrer Wahl aus.
- Teilen Sie die Kinder in mehrere Gruppen auf. Jede Gruppe spielt die rhythmische Begleitung auf eine andere Art und Weise vor.

Die dreisilbigen Wörter entsprechen dem Dreivierteltakt. Beim Sprechen der Wörter kann der Walzer-Rhythmus angewandt werden (Seite 33). Als Begleitung können die Cajon und andere Percussionsinstrumente eingesetzt werden.

### Aufbauende Tätigkeit 1: Mathematik

- 1 Spielen Sie mit den Kindern die rhythmische Begleitung vor und sprechen dabei auf jeden ersten Schlag die Zahlenfolge aus.

Beispiel für eine Reihenfolge bzw. ein Vielfaches von der Zahl zwei:



Zwei,  
vier,  
sechs ...

Sie können auf die gleiche Art und Weise die geraden und ungeraden Zahlen, Zahlen von 20 bis 30 usw. aufsagen.

Auf die gleiche Art und Weise können die Texte aus verschiedenen Bereichen ausgesprochen und dabei die rhythmische Begleitung vorgespielt werden:

ENGLISCH:  
One, two, three,  
four, five, six,  
and repeat.

SLOWENISCH:  
Ena, dva, tri,  
štiri, pet, šest,  
sedem in spet.

### Aufbauende Tätigkeit 2: Abzählreime

- 1 Sagen Sie mit den Kindern die Abzählreime auf und spielen Sie gleichzeitig die rhythmische Begleitung vor.

Beispiel:

Eins      zwei      drei,      Butter      in\_den      Brei,

Salz      auf\_den      Speck\_und      du      bist      weg!

IDEEN:

- Die Kinder schlagen selber verschiedene Weisen vor bzw. spielen ihre eigene rhythmische Begleitung vor.
- Die Kinder schlagen entsprechenden Wörter vor oder reimen verschiedene passende Texte.
- Wenden Sie noch die restlichen Abzählreime im Walzer- oder Dreivierteltakt an: *Das ist mein Apfel, Ene mene muh, Ene mene mei ...*
- Singen Sie folgende Stücke und spielen dabei die rhythmische Begleitung vor: *O du lieber Augustin, Im Märzen der Bauer, Komm, lieber Mai, Kuckuck, Kuckuck ruft's aus dem Wald, Zum Geburtstag viel Glück ...*

**IHRE IDEEN**

# WETTERERSCHEINUNGEN

## Spielverlauf

- 1 Mit der Cajon, Body Percussion und anderen Percussionsinstrumenten können verschiedene Wettererscheinungen wiedergegeben werden.
  - Wind: Händereiben, Shaker, Rassel
  - leichter Regen: Schnipsen, langsames Tippen – Cajon, Djembe, Conga (geht auch mit den Fingernägeln)
  - Regen: Patschen auf die Oberschenkel, schnelles Tippen – Cajon, Djembe, Conga
  - Regenschauer: schnelleres Patschen auf die Oberschenkel, schnelleres Spielen mit Slaps – Cajon, Djembe, Conga
  - Blitz: Klatschen, Becken, auf das man mit dem Stick schlägt
  - Donner: Tremolo (schnelles Schlagen) mit den Beinen, mit Bass – Cajon, Djembe, Conga
  - Sonne: Triangel

## IDEEN:

- Die Kinder zeichnen die einzelnen Wetterereignisse, die sie dann Mithilfe von Zeichnungen akustisch illustrieren.
- Suchen oder überlegen Sie sich einen Text über das Wetter. Spielen Sie mit den Kindern eine sogenannte Regensymphonie vor.
- Die Kinder schlagen selbst die Instrumente für die bestimmten Wettererscheinungen vor.
- Stellen Sie akustisch auch andere Situationen dar: Verkehr, Dschungel, Fabrik, Unterwasserwelt ...
- Teilen Sie die Kinder in mehrere kleineren Gruppen auf. Jede Gruppe soll eine Wettererscheinung oder eine bestimmte Situation vorspielen. Die anderen Gruppen versuchen diese zu erraten.

## IHRE IDEEN



# TIERE

## Spielverlauf

- 1 Verwenden Sie die Zeichnungen der Tiere mit einer, zwei, drei oder vier Silben.  
Beispiele:

Schaf      Pan - da      Kro - ko - dil      Wel-len - sit - tich

- 2 Legen Sie die Zeichnung eines Tieres auf den Boden. Die Kinder sprechen und spielen dabei den Namen des Tieres nach Silben vor.  
Beispiel: Pan-da.

Pan - da

- 3 Nun legen Sie zwei Zeichnungen der Tiere auf den Boden und lassen die Kinder nun die Kombination der Namen dieser zwei Tiere vorspielen.  
Beispiel: Pan-da, Schaf.

Pan - da      Schaf

- 4 Probieren Sie die Kombination von vier Zeichnungen.  
Beispiel: Pan-da, Wel-len-sit-tich, Pan-da, Schaf.

Pan - da      Wel - len - sit - tich      Pan - da      Schaf

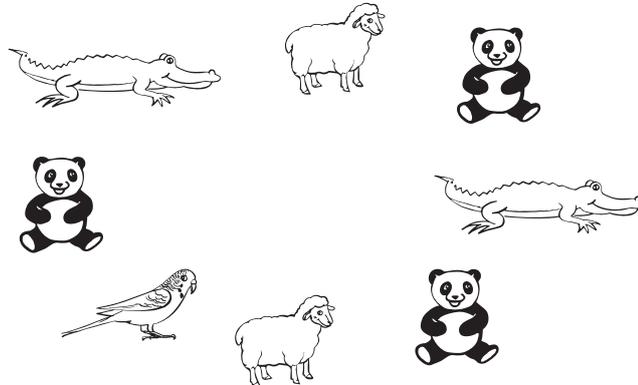
## IDEEN:

- Spielen Sie die Kombination der Tiernamen nur mit hohen Tönen, nur mit tiefen Tönen oder mit einer Kombination aus beiden vor.
- Dynamik: Spielen Sie die rhythmischen Muster in verschiedenen Lautstärken vor.
- Spielen Sie die Kombinationen in verschiedenen Tempos vor.
- Spielen Sie die bestimmte Kombination von Tiernamen auf die Art der Welle (Seite 17) vor.
- Wenden Sie auch die Zeichnung mit der Pause an und schließen sie in die Kombination mit den Tiernamen ein.
- Die Kinder sollen ihre Tiere zeichnen und ihre Namen nach dem Worhrhythmus vorspielen.

Das Prinzip des Spielens nach dem Worhrhythmus der Tiere kann die Basis für das Bilden, Erkennen und Merken von verschiedenen rhythmischen Mustern sein. Hier gibt es unbegrenzte Möglichkeiten.

### Aufbauende Tätigkeit 1: Spielen im Kreis

- 1 Legen Sie 6–8 Zeichnungen in den Kreis, die von den Kindern in einer bestimmten Reihenfolge vorgespielt werden sollen (in oder gegen den Uhrzeigersinn).



### Aufbauende Tätigkeit 2: Tiere erraten

- 1 Legen Sie alle Tierzeichnungen auf den Boden.
- 2 Spielen Sie den Namen des jeweiligen Tieres vor, die Kinder sollen dabei den Namen des Tieres erraten.
- 3 Nun wählt das Kind 1 ein Tier aus und spielt seinen Namen vor.
- 4 Alle anderen Kinder versuchen es zu erraten.

#### IDEEN:

- Das Kind 1 soll eine Kombination von zwei, drei, vier ... Tieren spielen.

### Aufbauende Tätigkeit 3: Mehrstimmige Rhythmen

- 1 Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf.
- 2 Jede Gruppe soll ihre eigene Kombination aus Namen von zwei oder vier Tieren lernen.
- 3 Die Gruppen spielen die Kombination erst abwechselnd (jede Gruppe zwei- oder viermal) vor und anschließend spielen alle zusammen.

#### IDEEN:

- Wenden Sie folgende Dynamik an: zweimal leise, zweimal laut, stufenweise leise, stufenweise lauter ...
- Teilen Sie die Kinder in mehrere Gruppen auf. Jede Gruppe lernt und spielt ihre Kombination von Tiernamen vor. Jede Gruppe kann ihre Kombination auf verschiedene Arten vorspielen.
- Bestimmen Sie jemanden, der die Gruppen „dirigieren“ und die Dynamik, Pausen, Anzahl der Kinder (oder Gruppen), die spielen sollen, vorzeigen soll.

# DIRIGIEREN

## DIRIGIEREN MIT DEN HÄNDEN

Spielverlauf	
1	Bestimmen Sie ein Kind, das die Rolle des Dirigenten übernimmt.
2	Das Kind zeigt der Gruppe mit einer bestimmten Handbewegung (zum Beispiel Schütteln mit der Hand oder schneller Schwung links und rechts mit dem Stab), dass sie schnelle Schläge spielen soll (Tremolo).
3	Mit der Hand oder mit dem Stab zeigt der Dirigent dann die Lautstärke bzw. die Dynamik der Aufführung: wenn das Kind die Hand oder den Stab über den Kopf hebt, ist das ein Zeichen für lautes Spielen, wenn die Hand oder der Stab zum Boden gesenkt werden, ist das ein Zeichen für leises Spielen.
4	Gelegentlich kann auch ein Stopp Zeichen angewandt werden (Bild unten).



### STOPP ZEICHEN

Dieses Zeichen bedeutet, dass alle Kinder aufhören zu spielen.

### IDEEN:

- Bei älteren Kindern kann auch ein Schwung verwendet werden. Die allgemeine Regel lautet: ein Schwung - ein Schlag.
- Das Kind kann die ganze Gruppe oder nur einzelne Kinder dirigieren.
- Der Dirigent kann ein rhythmisches Muster spielen, das alle wiederholen, er zeigt die Dynamik, die Pausen, Anzahl der Kinder die spielen ...
- Der Dirigent kann ein rhythmisches Muster nur einer Gruppe vorspielen. Die Gruppen können so einzeln in das „Musikgeschehen“ einsteigen, der Dirigent leitet den Ablauf mit seinen Bewegungen.
- Der Dirigent kann bei der Wiedergabe der rhythmischen Muster auch Schritte und Bewegungen bzw. eine bestimmte Choreografie anwenden.
- Setzen Sie mehrere Dirigenten ein, die verschiedene Gruppen dirigieren. Die Dirigenten können miteinander kooperieren und sich beim Dirigieren miteinander abstimmen.
- **Dirigentenwechsel:** Der Dirigent kann während des Dirigierens einen neuen Dirigenten aussuchen, wobei die Aufführung ungestört weiterläuft.

### Aufbauende Tätigkeit 1: Dirigent mit Kontakt

1	Die Kinder stehen im Kreis mit dem Rücken zur Mitte des Kreises.
2	Der Dirigent steht im Kreis.
3	Der Dirigent spielt dem Kind 1 ein bestimmtes Muster leicht auf die Schulter.
4	Das Kind 1 spielt das Muster vor und wiederholt es.
5	Der Dirigent spielt dem Kind 2 ein neues Muster leicht auf die Schulter. Das Kind 2 wiederholt das Muster ...

#### IDEEN:

- Das Kind kann das Muster des Dirigenten auf verschiedene Arten vorspielen (mit Body Percussion, mit Percussionsinstrumenten, der eigenen Stimme ...).
- Der Dirigent kann im Vorhinein bestimmen, auf welche Art und Weise seine Muster vorgespielt werden sollen.
- Der Dirigent kann verschiedene Zeichen bzw. Befehle anwenden: wenn er die Hand auf der Schulter des Kindes hält, ist das ein Zeichen für Stopp. Wenn er dem Kind erneut das Muster auf die Schulter spielt, ist das ein Zeichen für den erneuten Beginn. Wenn er mit der Hand entlang der Wirbelsäule nach unten streicht, ist das ein Zeichen für immer leiseres Spielen und umgekehrt.

#### DIRIGIEREN MIT DEN BEINEN

##### Spielverlauf

1	Bestimmen Sie ein Kind zum Dirigenten.
2	Die gesamte Gruppe beobachtet die Beine des Dirigenten und reagiert auf seine Bewegungen. Die allgemeine Regel lautet: ein Schritt - ein Schlag.
3	Der Dirigent kann marschieren, auf Zehenspitzen gehen, auf dem Boden gleiten, springen, laufen, rückwärts gehen, tanzen ... Die Gruppe reagiert mit unterschiedlichen Spielweisen auf seine Bewegungen.

#### IDEEN:

- Die Kinder sollen durch das Dirigieren mit den Beinen bestimmte Tiere darstellen (Bär, Hase, Maus ...).
- Wenden Sie das Prinzip der Lokomotive (Beschleunigen, Anhalten) an.
- Der Dirigent kann mit einem Bein eine Gruppe und mit dem anderen Bein die zweite Gruppe dirigieren.
- Motivieren Sie die Dirigenten die Gegensätze einzusetzen: einfach – kompliziert, laut – leise, schnell – langsam, hart – weich ...
- Setzen Sie mehrere Dirigenten ein, die verschiedene Gruppen dirigieren. Die Dirigenten können miteinander kooperieren, sich abstimmen.

# IMPROVISATION

## FREIE IMPROVISATION

Spielverlauf	
1	Das Kind 1 improvisiert frei und wendet unterschiedliche Spieltechniken und Schlagkombinationen an.
2	Die anderen Kinder hören der Improvisation des Kindes 1 nur zu.
3	Wenn das Kind 1 mit seiner Improvisation fertig ist, beginnt das Kind 2 mit seiner Improvisation.
4	Die Kinder improvisieren nacheinander. Jedes soll seine „Geschichte“ vorspielen.

Motivieren Sie die Kinder dazu, innovative und womöglich noch unentdeckte Spieltechniken anzuwenden.

### IDEEN:

- Gestalten Sie die Improvisation wie einen Auftritt (das Kind 1 tritt auf, die anderen Kinder sind das Publikum).
- Die Kinder stellen mit der freien Improvisation bestimmte Sachen bzw. Ereignisse dar (Wetterereignisse, Tiere, verschiedene Situationen ...).
- Sie können auch einen Dirigenten einsetzen (Seite 25), der zeigt, wer improvisiert. Mehrere Kinder können gleichzeitig improvisieren.

**IHRE IDEEN**

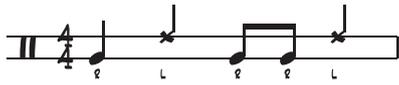


## FILLS

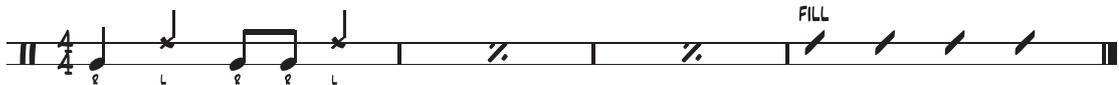
Die Fills werden bei den Percussionsinstrumenten eingesetzt, um Steigerungen und logische Übergänge zwischen den einzelnen Teilen der Stücke darzustellen (Einleitung, Strophe, Refrain ...).

### Spielverlauf

- 1 Die gesamte Gruppe erlernt einen bestimmten Rhythmus.  
*Beispiel: Pop/Rock 2 (Seite 35)*



- 2 Die Gruppe wiederholt den Rhythmus dreimal, im vierten Takt folgt eine Pause, die als Fill dient.



- 3 Die gesamte Gruppe wiederholt das obere Muster. Im vierten Takt spielen die Kinder die Fills nacheinander in folgender Reihenfolge:  
3 x Rhythmus, Kind 1 Fill,  
3 x Rhythmus, Kind 2 Fill,  
3 x Rhythmus, Kind 3 Fill ...

Die Improvisation ist zeitlich auf vier Grundschläge begrenzt. Für eine bessere Orientierung im Fill und einen fließenden Spielverlauf schlage ich vor, dass die gesamte Gruppe (außer dem Kind, das das Fill spielt) im vierten Takt die Grundschläge bzw. Viertelnoten klatscht.

### IDEEN:

- Die Fills können auch in einem vollständig freien Rhythmus gespielt werden (jüngere Kinder). Bei älteren Kindern können die Fills rhythmisch geregelter und stilistisch passender sein.
- Das Fill kann auch ein leicht veränderter Grundrhythmus sein. Wenn Sie den Rhythmus Pop/Rock 2 (Seite 35) spielen, können Sie zum Beispiel den Pop/Rock 1 (Seite 34) als ein Fill nutzen.
- Spielen Sie die Aktivität außerdem mit anderen Rhythmen aus dem Kapitel Rhythmen vor (Seite 31-47).

### IHRE IDEEN

## IMPROVISATION ÜBER DAS WIEDERHOLENDE MUSTER (OSTINATO)

### Spielverlauf

- 1 Die gesamte Gruppe spielt und wiederholt ein bestimmtes Muster bzw. Rhythmus.  
*Beispiel:*

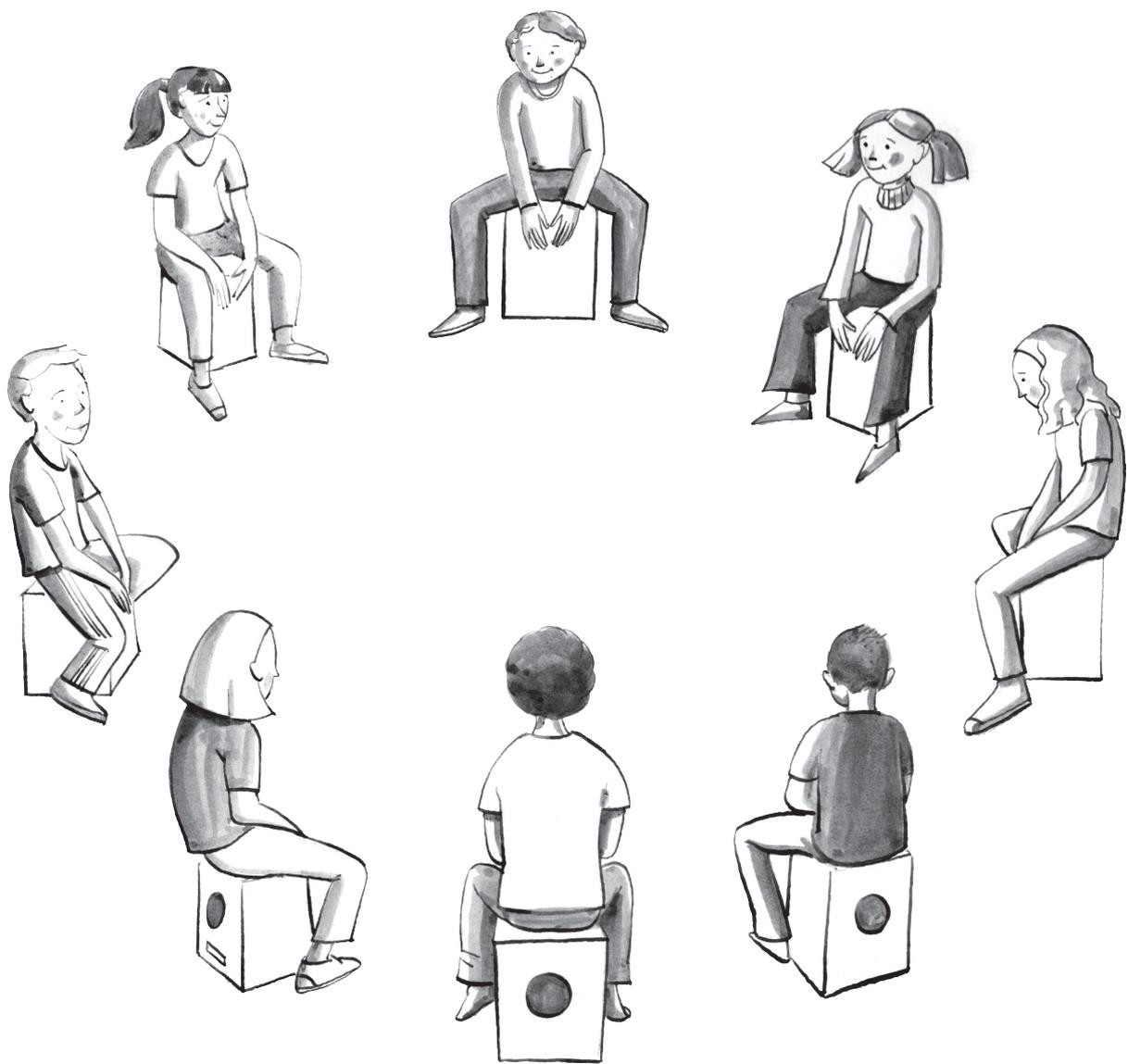


- 2 Das Kind 1 beginnt auf ein Zeichen frei zu improvisieren, die gesamte Gruppe wiederholt leise das obere Muster.
- 3 Nach einer bestimmten Zeit beginnt das Kind 2 zu improvisieren. Das Kind 1 schließt sich der Gruppe an und wiederholt leise das obere Muster.
- 4 Die Kinder improvisieren nacheinander über das wiederholende Muster.

### IDEEN:

- Die Aktivität kann mit allen Rhythmen aus dem Kapitel Rhythmen (Seiten 31-47) gespielt werden.
- Gestalten Sie mit den Kindern verschiedene Gruppenrhythmen. Wenden Sie unterschiedliche Spieltechniken an.
- Die Improvisation kann zeitlich auf zum Beispiel zwei oder vier Wiederholungen von Muster bzw. Grundrhythmus begrenzt werden.

### IHRE IDEEN



# RHYTHMEN

Die Rhythmen können mit Body Percussion, der Cajon und anderen Percussionsinstrumenten gespielt werden. Man nennt sie auch Schlagzeugrhythmen (Drumsetgrooves), die sonst am Drum Set gespielt werden.

Für leichteres Lernen wird jeder Rhythmus in Schritten erklärt.

## LERNEN VON RHYTHMUS

1. Klatschen Sie den Rhythmus zuerst mit den Kindern, dabei sprechen Sie den Text aus.
2. Spielen Sie den Rhythmus mit Body Percussion (Oberkörper – tiefe Töne, Oberschenkel – hohe Töne).
3. Spielen Sie den Rhythmus auf der Cajon und anderen Percussionsinstrumenten. Der Ablauf der Hände ist exakt gleich wie bei der Body Percussion.
4. Unterstützen Sie den Rhythmus auch mit dem Gesang, verwenden Sie Fills, zusätzliche Rhythmen und kurze rhythmische Beispiele, die in der Fortsetzung angeführt werden.

Abschließend können auch Stücke gespielt werden, die genau diese behandelten Rhythmen beinhalten und im nächsten Kapitel beschrieben sind.

## HANDSÄTZE

Im Buch sind alle Abläufe mit den Händen für Kinder mit rechter dominanter Hand verfasst. Wenn die linke Hand die dominante ist, sollen alle Rhythmen und Fills mit umgekehrter Handposition ausgeführt werden.

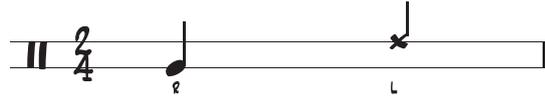
## VEREINFACHTE AUFZEICHNUNG DER RHYTHMEN

Für ein einfacheres Verständnis wird jede Notenschrift mit einer Tabelle ergänzt, die eine klarere Vorstellung über den Verlauf von Rhythmus ermöglicht. Für leichteres und effizienteres Spielen kann diese Tabelle in den Schulen auf die Tafel geschrieben werden, in den höheren Klassen kann man sie noch mit der Notenschrift ergänzen bzw. danach die Tabelle auslassen und den Rhythmus nur mit den Noten aufschreiben.

Die allgemeine Notenschrift finden Sie auf Seite 11.

R = rechte Hand, L = linke Hand

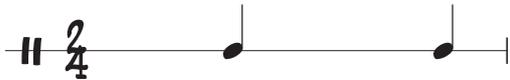
# POLKA



Lernen von Rhythmus:

1. Muster klatschen, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X	X
Text	EINS	ZWEI



2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel		L
Oberkörper	R	
Text	EINS	ZWEI



3. Rhythmus mit der Cajon und anderen Percussionsinstrumenten:

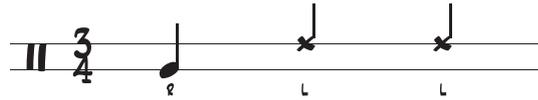
Slap		L
Bass	R	



4. Singen Sie ein Stück, das dem Rhythmus entspricht, und spielen dabei die Polka mit Body Percussion, Cajon oder anderen Percussionsinstrumenten.

Stücke: *Aramsamsam, Drei Chinesen mit dem Kontrabass, Alle Vögel sind schon da, Das ABC-Lied, Backe, backe Kuchen, Bruder Jakob, Dornröschen war ein schönes Kind ...*

## WALZER



Lernen von Rhythmus:

1. Muster klatschen, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X	X	X
Text	EINS	ZWEI	DREI

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel		L	L
Oberkörper	R		
Text	EINS	ZWEI	DREI

3. Rhythmus mit der Cajon und anderen Percussionsinstrumenten:

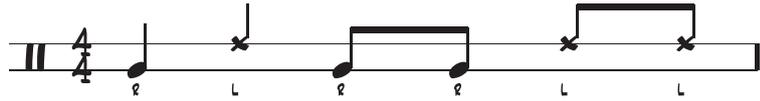
Slap		L	L
Bass	R		
Text	EINS	ZWEI	DREI

**WENN SIE NUR EINE CAJON HABEN, VERWENDEN SIE NUR DIESE. DIE ANDEREN KINDER SPIELEN DEN RHYTHMUS MIT BODY PERCUSSION.**

4. Singen Sie ein Stück, das dem Rhythmus entspricht und spielen dabei den Walzer mit Body Percussion, Cajon oder anderen Percussionsinstrumenten.

Stücke: *O du lieber Augustin*, *Im Märzen der Bauer*, *Komm, lieber Mai*, *Am Brunnen vor dem Tore*, *Wideler Wedele (Bettelmanns Hochzeit)*, *Kuckuck*, *Kuckuck ruft's aus dem Wald*, *Zum Geburtstag viel Glück ...*

# POP/ROCK 1



Lernen von Rhythmus:

1. Muster klatschen, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X		X	X	X	X
Text	PIZ	-	ZA	-	MAR	GHE	RI	TA

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel			L				L	L
Oberkörper	R				R	R		
Text	PIZ	-	ZA	-	MAR	GHE	RI	TA

3. Fill:

Oberschenkel			L	L			L	
Oberkörper	R	R			R	R		
Text	SCHIN	KEN	KÄ	SE	SCHIN	KEN	EI	-

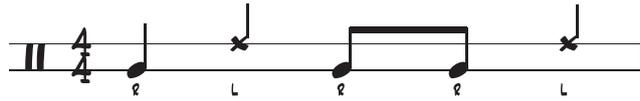
SPIELN SIE DEN RHYTHMUS UND DAS FILL AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONS-INSTRUMENTEN.

4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill. Das Ganze wiederholen.

5. Kurzes zweistimmiges Beispiel:

6. Spielen Sie das Stück *Kinder-leicht* (Seite 50), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

## POP/ROCK 2



Lernen von Rhythmus:

1. Muster klatschen, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X		X	X	X
Text	EINS	-	ZWEI	-	ROCK	AND	ROLL -

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel			L				L
Oberkörper	R				R	R	
Text	EINS	-	ZWEI	-	ROCK	AND	ROLL -

3. Fill:

Klatsch				X		X
Oberschenkel	R	L	R	L		
Oberkörper						
Text	DAS	IST	ME	GA	RHYTH	MUS -

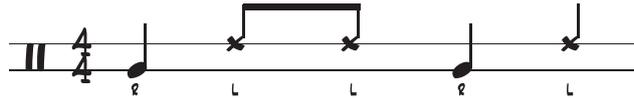
DIE OBERE HILFSLINIE IST EIN KLATSCH.

4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill. Das Ganze wiederholen.

5. Kurzes zweistimmiges Beispiel:

6. Spielen Sie das Stück *Move Groove* (Seite 52), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

# TWIST



Lernen von Rhythmus:

1. Muster klatschen, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X	X	X		X
Text	NU	-	TEL	LA	MIL	-	KA

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel			L	L			L
Oberkörper	R				R		
Text	NU	-	TEL	LA	MIL	-	KA

3. Fill:

Klatsch		X		X		X	
Oberschenkel							
Oberkörper	R						
Text	SCHO	-	KO	-	LA	-	DE

**SPIELN SIE DEN RHYTHMUS UND DAS FILL AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONS-INSTRUMENTEN.**

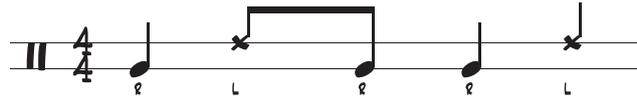
4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill. Das Ganze wiederholen.

5. Kurzes zweistimmiges Beispiel:

The image shows two musical staves, labeled 1 and 2, representing a two-part exercise in 4/4 time. The first staff (top) contains a sequence of notes: a quarter note (r), two eighth notes (l, l), a quarter note (r), and a quarter note (l). This is followed by a quarter rest, a quarter note (r), and a quarter rest. The second staff (bottom) contains a sequence of notes: a quarter note (r), two eighth notes (l, l), a quarter note (r), and a quarter note (l). This is followed by a quarter rest, a quarter note (r), and a quarter rest. Both staves end with three notes marked with accents (downward arrows).

6. Spielen Sie das Stück *Twist und Klatsch* (Seite 54), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

## POP/ROCK 3



Lernen von Rhythmus:

1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X	X	X		X
Text	LI	-	MET	TE	MAN	-	GO

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel			L				L
Oberkörper	R			R	R		
Text	LI	-	MET	TE	MAN	-	GO

SPIELN SIE DEN RHYTHMUS UND DAS FILL AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONS-INSTRUMENTEN.

3. Fill:

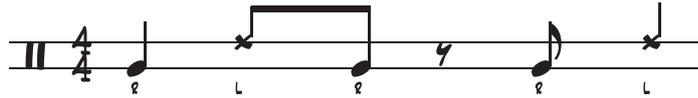
Oberschenkel	R	L	R	L	R	L	R	L	R	L
Oberkörper										
Text	KI	WI	KI	WI	MAN	DA	RI	NE	KI	WI

4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill. Das Ganze wiederholen.

5. Kurzes zweistimmiges Beispiel:

6. Spielen Sie das Stück *Fange den Rhythmus* (Seite 56), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

## POP/ROCK 4



Lernen von Rhythmus:

1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X	X		X	X
Text	SCHILD	-	KRÖ	TE	(E)	LE	FANT -

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel		L				L	
Oberkörper	R			R		R	
Text	SCHILD	-	KRÖ	TE	(E)	LE	FANT -

SPIELN SIE DEN RHYTHMUS UND DAS FILL AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONS-INSTRUMENTEN.

3. Fill:

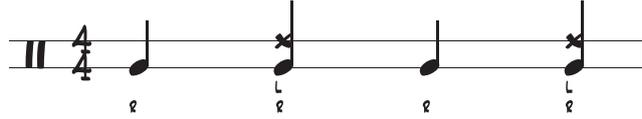
Oberschenkel	R	L	R	L		R	L	
Oberkörper			R	L			R	
Text	CA	PY	BA	RA	LA	MA	LA	MA HAI -

4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill. Das Ganze wiederholen.

5. Kurzes zweistimmiges Beispiel:

6. Spielen Sie das Stück *Cool Rock* (Seite 58), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

# DISCO



Lernen von Rhythmus:

1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus entspricht:

Klatsch	X		X		X		X	
Text	ONE	-	TWO	-	THREE	-	FOUR	-

2. Rhythmus mit Body Percussion:

Oberschenkel		L			L			
Oberkörper	R		R		R			
Text	ONE	-	TWO	-	THREE	-	FOUR	-

3. Fill 1:

Oberschenkel					L			
Oberkörper	R	L	R	L	R	R		
Text	ARE	YOU	REA	DY	THREE	-	FOUR	-

SPIELN SIE DEN RHYTHMUS UND DIE FILLS AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONS-INSTRUMENTEN.

4. Fill 2:

Oberschenkel		L		R L R L	R L R L	
Oberkörper	R	R				
Text	ONE	-	TWO	-	WE ARE REA DY	WE ARE REA DY

5. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal das Fill 1. Dann wieder dreimal Rhythmus und einmal Fill 2. Das Ganze wiederholen.

6. Kürzeres zweistimmiges Beispiel:

The image shows two systems of rhythmic notation for a two-stem instrument. Each system consists of two staves, labeled 1 and 2. The notation includes rhythmic patterns with notes, rests, and 'x' marks, along with 'L' and 'R' labels. The first system has two measures of rests followed by rhythmic patterns. The second system has a more complex sequence of rhythmic patterns and rests.

7. Spielen Sie das Stück *Discoland* (Seite 60), das oben behandelte Rhythmen und Fills beinhaltet.

# AFRIKA

**RHYTHMUS 1**

**RHYTHMUS 2**

Lernen von Rhythmen:

1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus 1 entspricht:

<i>Klatsch</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
<i>Text</i>	KI	LI	KI	LI	BON	GO	KI	LI	KI	LI	BON	GO

2. Rhythmus 1 mit Body Percussion:

<i>Oberschenkel</i>	R	L	R	L			R	L	R	L		
<i>Oberkörper</i>					R	L					R	L
<i>Text</i>	KI	LI	KI	LI	BON	GO	KI	LI	KI	LI	BON	GO

3. Muster klatschen, das dem Rhythmus 2 entspricht:

<i>Klatsch</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>Text</i>	MA	MA	AF	RI	KA	MA	MA	AF	RI	KA

4. Rhythmus 2 mit Body Percussion:

<i>Oberschenkel</i>			R	L	R			R	L	R		
<i>Oberkörper</i>	R	L				R	L					
<i>Text</i>	MA	MA	AF	RI	KA	MA	MA	AF	RI	KA		

5. Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die erste Gruppe soll den Rhythmus 1, die andere den Rhythmus 2 spielen.

6. Kürzeres zweistimmiges Beispiel:

**SPIELN SIE DIE BEIDEN RHYTHMEN AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONSINSTRUMENTEN.**

7. Spielen Sie das Stück *Mama Afrika* (Seite 66), das oben behandelte Rhythmen beinhaltet.

# CHA-CHA-CHA

**RHYTHMUS 1**

**RHYTHMUS 2**

Lernen von Rhythmen:

1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus 1 entspricht:

Klatsch	X		X	X	X		X	X
Text	HA	-	VA	NA	IN	-	KU	BA

2. Rhythmus 1 mit Body Percussion:

Oberschenkel			L				L	L
Oberkörper	R			R	R			
Text	HA	-	VA	NA	IN	-	KU	BA

3. Muster klatschen, das dem Rhythmus 2 entspricht:

Klatsch	X		X		X	X	X	
Text	EINS	-	ZWEI	-	CHA	CHA	CHA	-

4. Rhythmus 2 mit Body Percussion:

Oberschenkel	R		L		R	L		
Oberkörper							R	
Text	EINS	-	ZWEI	-	CHA	CHA	CHA	-

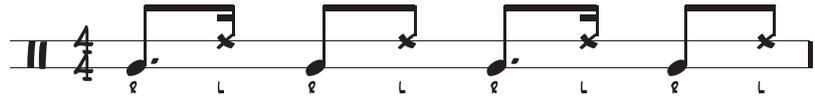
5. Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die erste Gruppe soll den Rhythmus 1, die andere den Rhythmus 2 spielen.

6. Kürzeres zweistimmiges Beispiel:

**SPIELN SIE DIE BEIDEN RHYTHMEN AUCH AUF DER CATON UND ANDEREN PERCUSSIONSINSTRUMENTEN.**

7. Spielen Sie das Stück *Eins, zwei, Cha-cha-cha* (Seite 62), das oben behandelte Rhythmen beinhaltet.

# CALYPSO



Lernen von Rhythmus:

## 1. Klatschen von Muster, das dem Rhythmus entspricht:

<i>Klatsch</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>Text</i>	BUM	BA	RA	SA	BUM	BA	RA	SA	

## 2. Rhythmus mit Body Percussion:

<i>Oberschenkel</i>		L		L		L		L	
<i>Oberkörper</i>	R		R		R		R		
<i>Text</i>	BUM	BA	RA	SA	BUM	BA	RA	SA	

## 3. Rhythmusweiterung:

<i>Oberschenkel</i>		L		L		L	L		L
<i>Oberkörper</i>	R		R		R		R		
<i>Text</i>	BUM	BA	RA	SA	PA	PRI	KA	MAN	GO

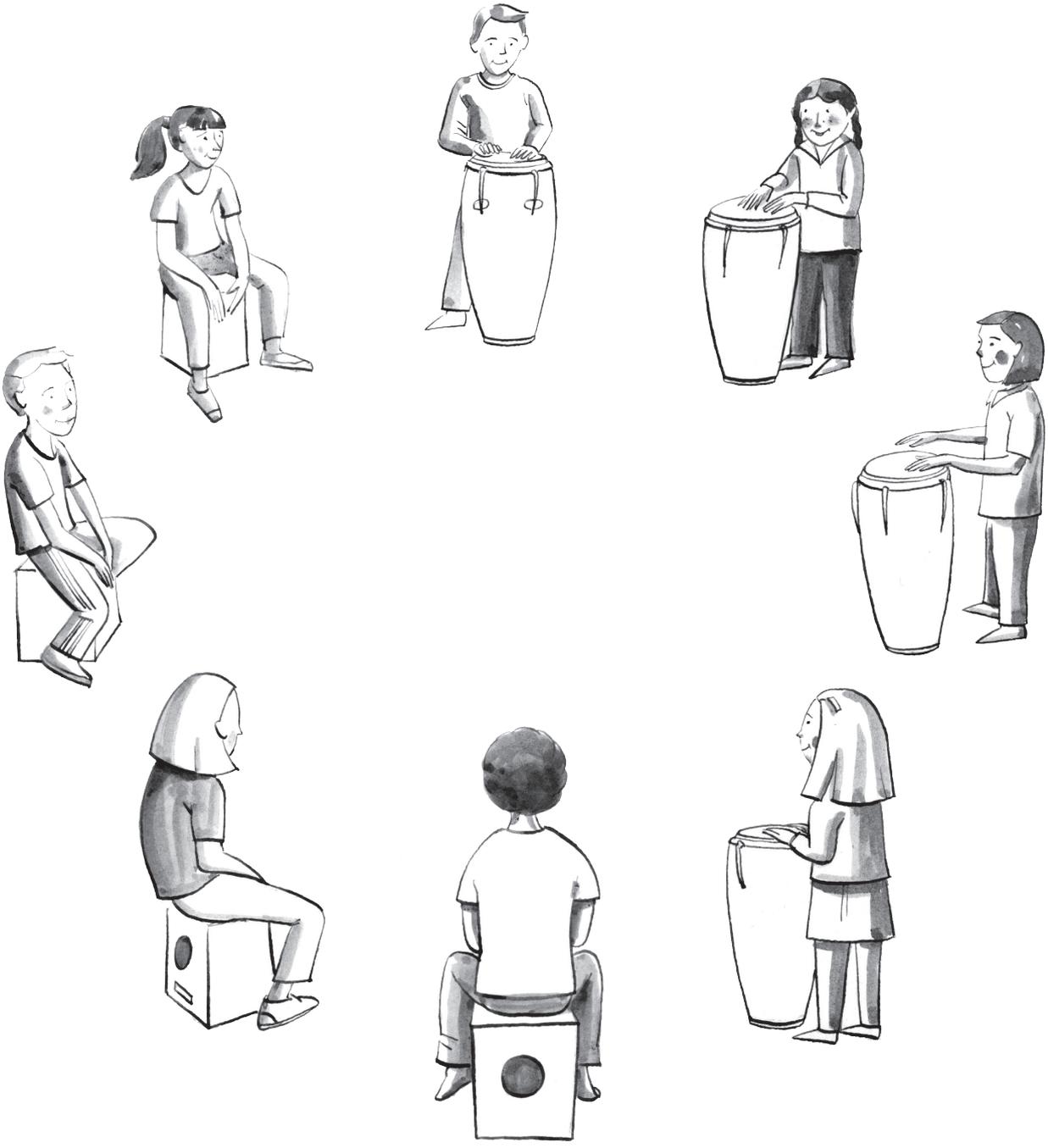
4. Spielen Sie dreimal den Rhythmus und einmal die Rhythmusweiterung. Das Ganze wiederholen.

**SPIELN SIE DIE BEIDEN RHYTHMEN AUCH AUF DER CAJON UND ANDEREN PERCUSSIONSINSTRUMENTEN.**

5. Kürzeres zweistimmiges Beispiel:

The image shows two musical staves, labeled 1 and 2, with rhythmic notation. The notation consists of eighth and sixteenth notes, often with 'x' marks above them. Below the notes are rhythmic labels: 'R L R L'. The first staff has four measures of music. The second staff has four measures, with the second and third measures containing a double slash (//) indicating a break or continuation. The fourth measure of the second staff has a different rhythmic pattern. The staves are enclosed in a large bracket on the right side.

6. Spielen Sie die Stücke *Cajonmania* (Seite 64) und *Made in Caribbean* (Seite 68), die oben behandelte Rhythmen beinhalten.



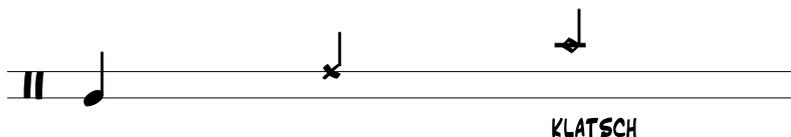
# STÜCKE

Die Stücke sind für das gemeinsame Musizieren in der Gruppe gedacht. Sie sind zweistimmig geschrieben, wobei eine Stimme von mehreren Kindern gespielt werden kann. Die Stücke können nur mit zwei Kindern oder mit der gesamten Gruppe bzw. Klasse gespielt werden.

Die Stücke beinhalten nur die Kombination von tiefen und hohen Tönen und können neben der Cajon auch mit Body Percussion und verschiedenen anderen Percussionsinstrumenten gespielt werden. Bei jedem Stück sind daher auch unterschiedliche Aufführungsmöglichkeiten angeführt.

Die Stücke sind in verschiedenen Rhythmen (Pop/Rock, Twist, Disco, Soca, Walzer ...) geschrieben und umfassen auch Teile, die im Sinne der Stärkung der Kreativität bei Kindern, auch für die Improvisation gedacht sind.

Legende der Schläge:



Auf der unteren Linie sind die notierten Schläge verzeichnet, die tief klingen. Auf der oberen Linie die Schläge, die hoch klingen. Auf der oberen Hilfslinie sind die Klatscher notiert.

Die obere Notenschrift ist eine allgemeine Notenschrift für die Cajon (untere Linie - Bass, obere Linie - Slap), jedoch sind auf die gleiche Art und Weise auch die Schläge für die Body Percussion und andere Percussionsinstrumente notiert.

R = rechte Hand, L = linke Hand

Am Anfang jedes Stückes ist der Handsatz angeführt. In der Fortsetzung wiederholen sich die Rhythmen und Phrasen, weshalb die Bezeichnung für den Handsatz nicht mehr notwendig ist. Ich schlage vor, bei den Rhythmen immer den angeführten Handsatz zu berücksichtigen, die restlichen Phrasen sollen abwechselnd gespielt werden (R, L, R, L ...).

Bei jedem Stück ist eine allgemeine Dynamik angegeben. In den Teilen, die für die Improvisation gedacht sind, schlage ich vor, dass alle außer des improvisierenden Kindes, den Rhythmus leiser spielen. So wird die Improvisation wirklich zum Vorschein kommen können.

Üben Sie mit den Kindern erstmal die Grundrhythmen, die am Anfang der Stücke stehen. Danach festigen Sie die einzelnen Teile der Stücke (Buchstaben). Am Schluss verbinden Sie die einzelnen Teile.

Für eine leichtere Vorstellung und effizienteres Lernen sind auf der Webseite: [www.cajon.si/tracks](http://www.cajon.si/tracks). auch Videoaufnahmen von allen Stücken abrufbar. Für den Zugang zu den Aufnahmen benutzen Sie das Passwort: **rhythmuswelt**. Die Stücke auf den Aufnahmen werden mit den Cajones in verschiedenen Besetzungen gespielt.

ICH WÜNSCHE IHNEN EIN ERFOLGREICHES UND UNTERHALTSAMES SPIELEN.



- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die Gruppe 1 spielt die Stimme 1, die Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, weshalb dieser Teil mehrmals wiederholt werden kann bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion 1</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Body Percussion 2</b>	Stampfen	Klatsch
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne
<b>Boomwhackers</b>	längere Rohre	kürzere Rohre



# MOVE GROOVE

POP/ROCK (♩=92-132)

JAKA STRATNAR

**A**

1  
2

*f*

L R R L R L R L

**B**

5  
6

**C**

9  
10

FILL

FILL

**D**

13  
14

**E**

17  
18

1.

**2.**

21  
22

2.

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Die Gruppe 1 spielt die Stimme 1, die Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills klatschen die anderen Kinder die Grundschläge.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>zwei Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne
<b>Boomwhackers</b>	längere Rohre	kürzere Rohre

Wenn Sie beim Spielen die Sticks verwenden: bei den Takten, wo das Klatschen notiert ist, schlagen Sie mit beiden Sticks in der Luft zusammen (Bild unten).



# TWIST UND KLATSCH

TWIST (♩=120-168)

JAKA STRAJNAR

**A**

1

2

*f*

*f*

L L R L R

L L R L R

R L L R L

R L L R L

**B**

R L L R R L

R L L R R L

**C**

FILL

FILL

**D**

R L L R R L

R L L R R L

R L L R R L

R L L R R L

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können die anderen Kinder den Rhythmus der anderen Gruppe spielen.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>zwei Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne
<b>Boomwhackers</b>	längere Rohre	kürzere Rohre

Wenn Sie beim Spielen die Sticks verwenden: bei den Takten, wo das Klatschen notiert ist, schlagen Sie mit beiden Sticks in der Luft zusammen.

# FANGE DEN RHYTHMUS

ROCK (♩=92-132)

JAKA STRAJNAR

**A**

1

2

*f*

*f*

**B**

**C**

FILL

FILL

**D**

**2.**

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills spielen die anderen Kinder den vorherigen Rhythmus.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion 1</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Body Percussion 2</b>	Stampfen (Rhythmus) Oberkörper (andere Takte)	Klatsch (Rhythmus) Oberschenkel (andere Takte)
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne



# COOL ROCK

ROCK (♩=104-138)

JAKA STRATNAR

**A**

1

2

*f*

*f*

**B**

5

6

7

8

**C**

9

10

11

12

FILL

13

14

15

16

FILL

**D**

17

18

19

20

1.

21

22

23

24

*p*

*mf*

*f*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können alle anderen Kinder die Grundschläge mit Bass spielen.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion 1</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Body Percussion 2</b>	Stampfen (Rhythmus) Oberkörper (andere Takte)	Klatsch (Rhythmus) Oberschenkel (andere Takte)
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

# DISCOLAND

DISCO (♩=108-138)

JAKA STRATNAR

1. *f*  
2. *f*

**A**  
1.  
2.  
*f*

**B**  
*f*  
*mf*  
FILL

*mf*  
*f*  
FILL

**C**  
1.  
*f*  
*f*

2.  
*f*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe B steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können die anderen Kinder den Rhythmus der anderen Gruppe spielen.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion 1</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Body Percussion 2</b>	Stampfen (Rhythmus) Oberkörper (andere Takte)	Klatsch (Rhythmus) Oberschenkel (andere Takte)
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

# EINS, ZWEI, CHA-CHA-CHA

CHA-CHA-CHA (♩=100-132)

JAKA STRAJNAR

**A**

1

2

*f*

**B**

*f*

**C**

FILL

4

FILL

4

**D**

*mf* *p* *f*

*mf* *p* *f*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills spielen die anderen Kinder den vorherigen Rhythmus.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

# CAJONMANIA

CALYPSO (♩=108-132)

JAKA STRATNAR

**A**

1

2

*f*

*f*

**B**

**C**

**D**

FILL

FILL

**E**

1.

2.

*f*

*p*

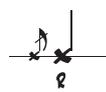
*f*

*f*

*p*

*f*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe D steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, dass jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können anderen Kinder die Grundschnitte mit Bass spielen.



Das Stück beinhaltet auch eine neue technische Fertigkeit, die man einfacher Vorschlag bzw. Flam nennt.

Der einfache Vorschlag wird so gespielt, dass die Hände den Schlag mit leichter Verzögerung ausführen, wobei eine Hand leiser (Vorschlag) und die andere lauter (Hauptnote) schlägt. Bei einer korrekten Ausführung des Vorschlags ist die Vorbereitung bzw. die Position der Hände vor dem Schlag sehr wichtig (Bild links). Im Stück wird der Vorschlag mit der linken Hand und die Hauptnote mit der rechten Hand gespielt.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

# MAMA AFRIKA

AFRICAN FEEL (♩=96-126)

JAKA STRATNAR

**A**

1  
2

*f*

*f*

**B**

*f*

**C**

FILL

FILL

**D**

*f*

**E**

1.

2.

*mf*

*mp*

*p*

*mf*

*mp*

*p*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können die anderen Kinder die Grundschläge mit Slaps spielen.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne



# MADE IN CARIBBEAN

SOCA (♩=104-132)

JAKA STRATNAR

**A**

1  
2

*f*

*f*

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

**B**

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

**C** SOLO

*f*

*mf*

**D**

*f*

*f*

**E**

*mf*

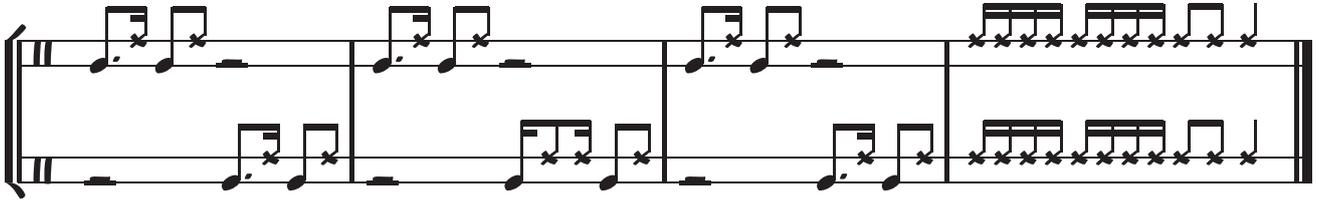
SOLO

*f*

**F**

*f*

*f*



- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Die Buchstaben C und E sind für den Solo Part gedacht, der in diesem Stück notiert ist und von der gesamten Gruppe gleichzeitig gespielt wird:
  - im Buchstaben C spielt die Gruppe 1 das Solo.
  - im Buchstaben E spielt die Gruppe 2 das Solo.

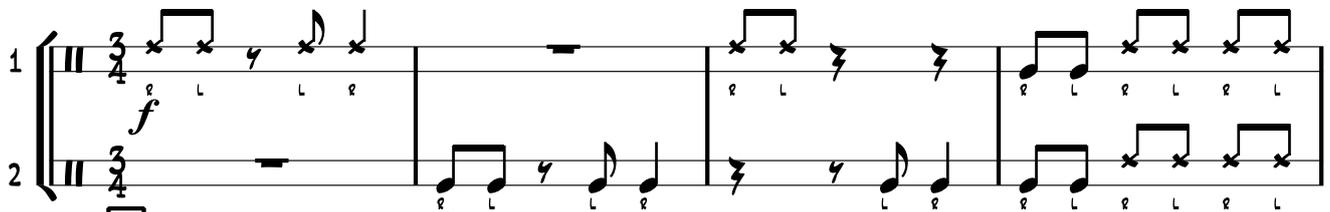
#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

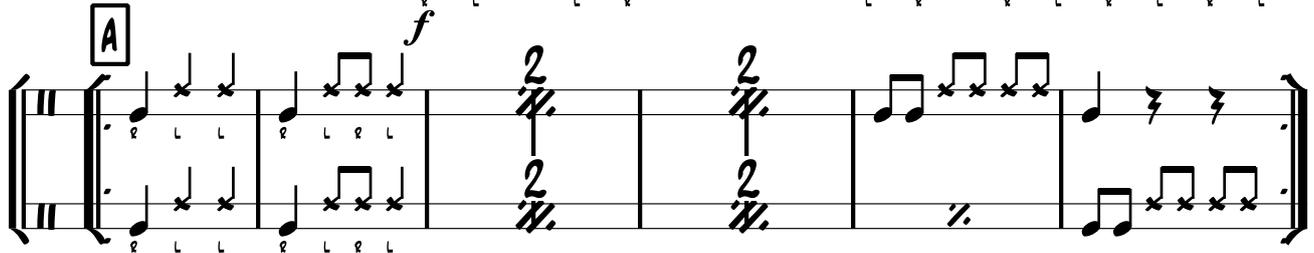
	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

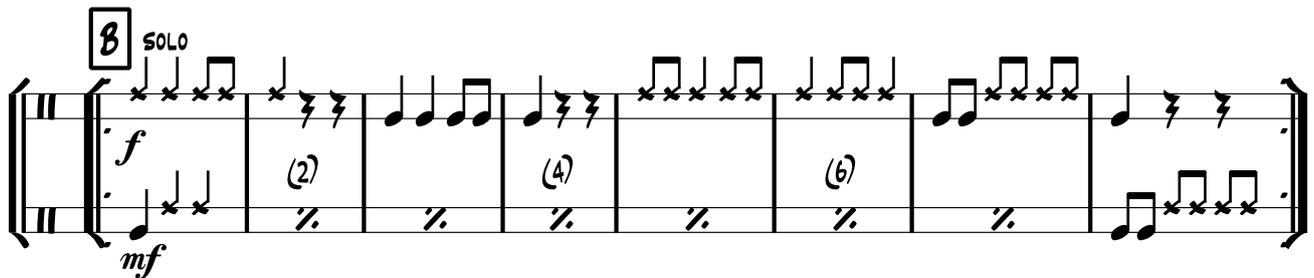
# ALLE GUTEN DINGE SIND (AUF) DREI

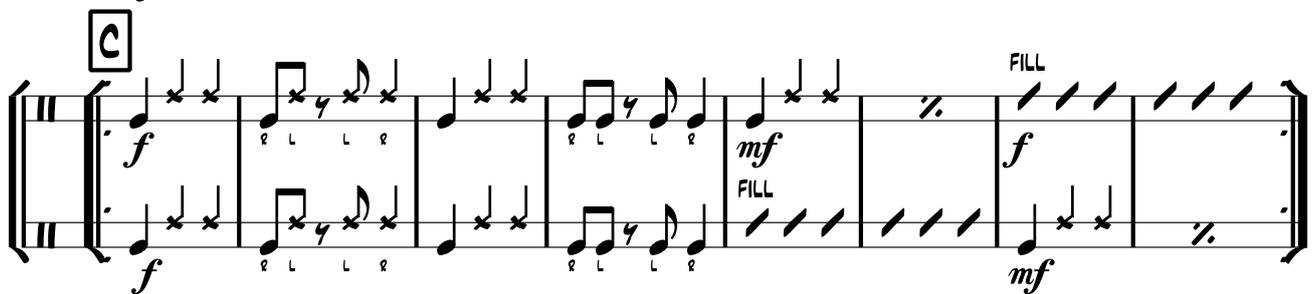
WALZER (♩=152-208)

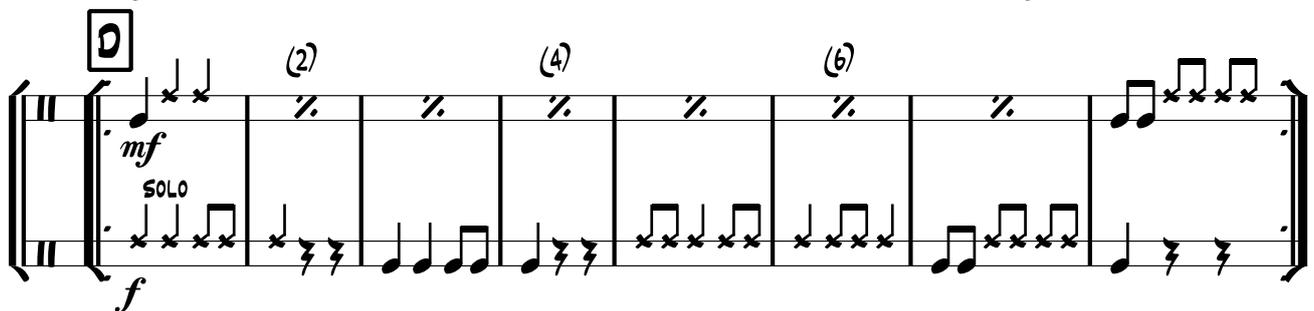
JAKA STRAJNAR

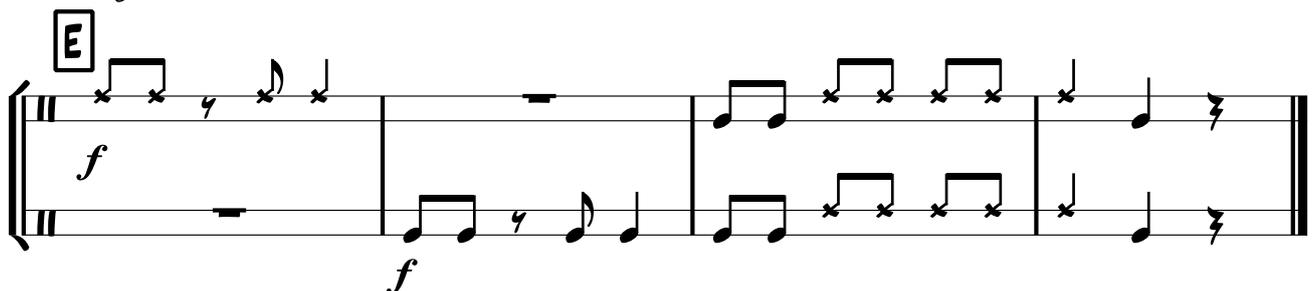
1 

**A** 

**B** SOLO 

**C** 

**D** 

**E** 

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Die Buchstaben B und D sind für den Solo Part gedacht, der in diesem Stück notiert ist und von der gesamten Gruppe gleichzeitig gespielt wird:
  - im Buchstaben B spielt die Gruppe 1 das Solo.
  - im Buchstaben D spielt die Gruppe 2 das Solo.
- Der Buchstabe C steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können andere Kinder den Rhythmus der anderen Gruppe spielen.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion 1</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Body Percussion 2</b>	Stampfen (Rhythmus) Oberkörper (andere Takte)	Klatsch (Rhythmus) Oberschenkel (andere Takte)
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

# ROCKOMOTIVE

ROCK (♩=96-132)

JAKA STRATNAR

**A**

1

2

*f*

**B**

*f*

**C**

*f*

**D**

FILL

FILL

**E**

*f*

- Das Stück kann von zwei oder mehreren Kindern gespielt werden.
- Teilen Sie die Kinder in zwei Gruppen auf. Gruppe 1 spielt die Stimme 1, Gruppe 2 die Stimme 2.
- Der Buchstabe D steht für die Improvisation, daher kann dieser Teil mehrmals wiederholt werden bzw. kann so oft wiederholt werden, bis jedes Kind einmal sein Fill spielte. Während des Fills können andere Kinder den Rhythmus der anderen Gruppe spielen.

Die technische Fertigkeit des einfachen Vorschlags ist auf Seite 65 beschrieben.

#### AUFFÜHRUNGSMÖGLICHKEITEN:

	<b>TIEFE TÖNE</b> untere Linie	<b>HOHE TÖNE</b> obere Linie
<b>Cajones</b>	Bass	Slap
<b>Body Percussion</b>	Oberkörper	Oberschenkel
<b>Djembe</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Congas</b>	Bass	Slap/Ton
<b>Bongos</b>	größere Bongo	kleinere Bongo
<b>eine Trommel</b>	Mitte der Trommel	Rand der Trommel
<b>mehrere Trommeln</b>	größere Trommel	kleinere Trommel
<b>Xylophone bzw. melodische Schlaginstrumente</b>	tiefere Töne	höhere Töne

## ZUM SCHLUSS

Die Stücke bestehen aus höchstens drei Teilen, von denen sich einige Teile mehrmals wiederholen - mit dem Ziel, dass die Kinder die Stücke so schnell wie möglich auswendig spielen können. So kann man sich leichter auf die fließende Interpretation konzentrieren.

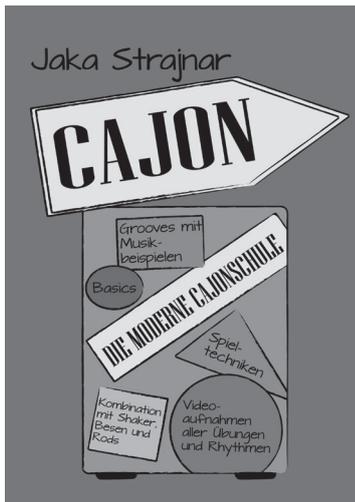
Erforschen und experimentieren Sie mit den Schülern mit unterschiedlichen Percussionsinstrumenten. So werden die Aufführungen der Stücke akustisch noch reicher und auf jeden Fall einzigartiger.

Alle Stücke können Sie zum Beispiel auch noch mit kleinen Percussionsinstrumenten „würzen“. Sie sollen durch das gesamte Stück einen gleichmäßigen Rhythmus spielen: Cowbell kann die Viertelnoten bzw. die Grundschläge, die anderen kleinen Percussionsinstrumente (Triangel, Tamburin, Maracas, Shaker ...) Achtelnoten oder Sechszehntelnoten spielen.

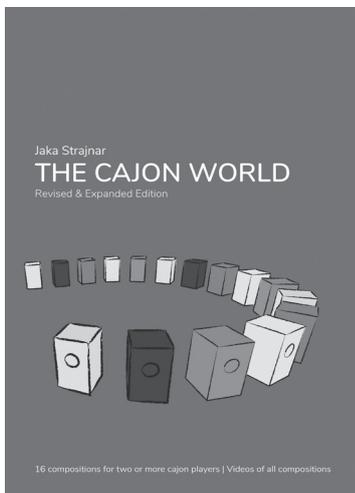
Um einen noch vielfältigeren Klang zu erzeugen, kann man bei den einzelnen Stücken auch unterschiedliche Kontrastinstrumente einschließen.

Stimme 1	Stimme 2
Cajones	Percussionsinstrumente mit Membrane
Percussionsinstrumente aus Holz	Percussionsinstrumente aus Metall
höher klingende Percussionsinstrumente	tiefer klingende Percussionsinstrumente
Rhythmische Percussionsinstrumente	Melodische Schlaginstrumente
Vokal bzw. Beatbox	Body Percussion
ein Instrument	eine Gruppe von Instrumenten

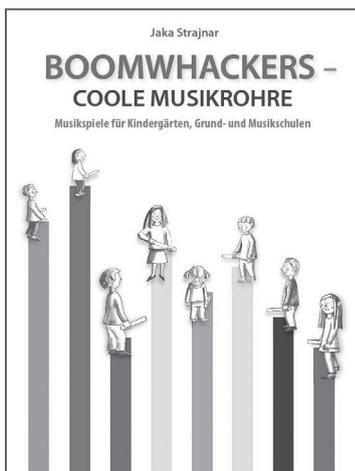
**SELBSTVERSTÄNDLICH KÖNNEN SIE AUCH SELBST INSTRUMENTE BAUEN!  
ES IST ALLES ERLAUBT!**



Das Buch beschreibt die Grund- und fortgeschrittenen Spieltechniken, zahlreiche Weltrhythmen, Fills, Anwendung von Shaker, Besen und Rods in der Kombination mit der Cajon. Alle Rhythmen und Übungen sind als Videoaufnahmen auch online verfügbar, was ein schnelleres und effizienteres Lernen ermöglicht.



Die Sammlung umfasst sechzehn Stücke für zwei oder mehrere Cajones. Neben der attraktiven Konzertaufführungen sind die Stücke auch ein ausgezeichnetes Lernmaterial mit verschiedenen Techniken und neuen Spielweisen, die man mit der Cajon spielen kann. Die Sammlung ist in englischer Sprache, umfasst jedoch eine Standardnotation und ist daher für jeden verständlich.



Das Buch eignet sich für Erzieher in Kindergärten, Klassenlehrer und Musikpädagogen. Es umfasst zehn grundlegende Musikaktivitäten mit zahlreichen Ideen und aufbauenden Tätigkeiten, welche den Kindern auf eine geprüfte, innovative und unterhaltsame Weise eine breite Nutzung von Boomwhackers präsentiert.



Informationen und Bestellungen auf [www.cajon.si/de/buecher](http://www.cajon.si/de/buecher), per QR-Code oder per E-Mail [jaka@cajon.si](mailto:jaka@cajon.si).

IHRE NOTIZEN

## ÜBER DEN AUTOR

Jaka Strajnar (1978) ist akademisch ausgebildeter Schlagzeuger und Professor für Percussion.

Er studierte Klassisches Schlagzeug an der Musikakademie in Ljubljana und Jazz-Percussion am Kärntner Landeskonservatorium in Klagenfurt.

Er unterrichtet Schlagzeug in Škofja Loka (Slowenien) und spielt in verschiedenen Ensembles.

Als Workshop-Dozent leitet er zahlreiche Workshops und Seminare auf allen Leistungsstufen (Workshops für Kinder, Workshops für Schüler, Seminare für Lehrer und Erzieher und Team Building für Kollektive) in Slowenien und im Ausland.

