

# go sports infotagung

## Tolles Rohr

### Geschichte (wikipedia)

Der Erfinder Craig Ramsell aus Sedona im US-Bundesstaat Arizona hatte Mitte der 90er Jahre die Idee zu diesem Musikinstrument, als er Papprohre zerkleinerte um sie in einen Recycling-Container zu füllen. Er bemerkte das musikalische Potenzial, experimentierte mit verschiedenen Größen und Materialien und entwickelte daraus eine Geschäftsidee. Zu dieser Zeit nutzten viele Künstler recycelte Materialien für Percussion-Darbietungen. Für musikpädagogische Zwecke sind die fertig produzierten Boomwhackers besser geeignet als improvisierte Instrumente aus recycelten Materialien, da die musikalische Darbietung sich einfacher wiederholen lässt.

Kreative Boomwhackerspiele zum Teil von Michel Widmer

### **-Kennenlernen der Boomwhacker**

Jedes Kind sucht sich eine Farbe aus und erforscht die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und Spieltechniken

### **Ferngesteuerter Roboter**

Der Roboter darf nur bei bestimmten Tönen, die vorher festgelegt wurden, vorwärts oder rückwärts gehen. Bei einem vorher festgelegten Ton stoppen. Die Töne können mit verschiedenen Rohren erzeugt werden.

Variante: Der Roboter läuft los und darf nur so lange weiter gehen, wie er den Ton hört.

### **Gefährliches Heckenlabyrinth (Richtungshören)**

Ein Kind geht mit geschlossenen Augen durch ein „Dornenheckenlabyrinth“ und wird von den Kindern, welche die Gasse (das Labyrinth) bilden durch Töne gelenkt. Wenn das Kind zu nah an die „stachelige Hecke“ kommt wird der Ton lauter/leiser. Das Kind muss also seine Richtung korrigieren. Auf diese Weise wird das Kind durch das Labyrinth gelenkt. Hinter dem Kind verstummen die Rohre.

Variation: Rakete – ein Kind rennt mit geschlossenen Augen durch die Gasse (Abschussrampe)

### **Taxi fahren:**

Alle Spielenden haben je einen Boomwhacker und stehen verteilt im Raum. Eine Person ist der „Taxifahrer“. Das Taxi hat 4 freie Plätze: den Beifahrerplatz und drei auf dem Rücksitz. Das Taxi fährt herum und die lenkende Person spielt dabei ein Muster mit dem Boomwhacker. Die anderen Spielenden signalisieren durch Übernahme des Musters oder durch das Spiel eines eigenen Musters entweder die Bereitschaft zum Einsteigen oder die Ablehnung des Mitfahrens.

Das Taxi fährt nun bei den Fahrgästen vorbei und lässt sie zusteigen. Ist das Taxi voll, fährt es zu seinem vereinbarten Ziel. Alle steigen aus, und die Person vom Beifahrersitz lenkt die nächste Taxifahrt mit einem neuen Muster.

Variation: mehrere Taxis

# go sports infotagung

## **Kurzschluss: Wahrnehmung/Koordination**

Immer zwei Personen nehmen sich einen Boomwhacker, diesen stützen sie mit jeweils einer Handfläche an je einem Ende. Über den Boomwhacker verbunden, versuchen sie, sich durch den Raum zu bewegen, ohne dass der Boomwhacker herunterfällt. Der Boomwhacker kann dabei auf vielfältige Weise im Raum gehalten werden: in horizontaler, vertikaler, diagonaler oder anderer Richtung.<sup>2</sup>

Variation in der Gruppe: mehrere Personen halten die Boomwhacker und versuchen, sich durch den Raum zu bewegen ohne den Boomwhacker fallen zu lassen. Auch als ein Atom zusammen gehen. Einzelnen Personen Zahlen vergeben, dann führt jedes Mal eine andere Person auf Zuruf die Gruppe an.

## **Pyramide bauen (2 Personen)**

Mit dem langen roten Boomwhacker beginnen und die orangen Boomwhacker gegenüber legen, hochstapeln bis die kürzesten oben sind. (zu einfach?) dann mit den kurzen beginnen.

## **Murmelwippe:**

In die lange rote Röhre mit eine Murmel hineinrollen und balancieren, so dass sie nicht herausfällt. Die Röhre darf nicht zugehalten werden. (Mit allen Röhren ausprobieren)

## **Murmelbahn:**

So viele Röhren wie möglich aneinanderhalten und eine Murmel hindurchrollen lassen, bis alle Farben einmal dran waren.

Variation: die Röhren aneinanderlegen und ein Gefälle mit Bausteinen oder ähnlichem bauen.

## **Musik mit Boomwhackers:**

- Rhythmische Muster entdecken
- Eine Person stellt den Rhythmus vor, die anderen machen nach (Echo)

Variation mit Bewegung; alle Personen gehen zum Metrum frei im Raum, gleichzeitig werden Motive und ihr Echo gespielt

- Grundrhythmus herstellen
- Rhythmusbausteine:

(Kuh – Nilpferd – Elefant – Klapperschlange – Grashüpfer –

Papagei – Waschbär – Goldhamster, Erdmännchen, Krokodil, Fisch) Bilder von

Tieren zeigen und in Rhythmus umsetzen. Verschiedene „Tiere“ gleichzeitig spielen.

- Verschiedene Töne mit verschiedenen Bewegungen verknüpfen
- Nach Farb-Noten Lieder spielen allein oder in der Gruppe  
(Die Noten sind aus dem Buch Voggy's Boomwhacker-Schule)

## **Literatur**

Tolles Rohr von Michel Widmer und Stephan Uhr, Fidula Verlag ISBN: 978-3-87226-927-0

VOGGY's Boomwhacker-Schule [www.voggenreiter.de](http://www.voggenreiter.de)

## **Referentin:**

Eva Zurmühlen

Talbrückenweg 11

33824 Werther

Tel: 05203-9181841

Mail: [zurmuehleneva@t-online.de](mailto:zurmuehleneva@t-online.de)