

Tabu-Rhythmus / Tabu-Melodie:

Bernhard Putz (office@bernhardputz.com)

(Erweiterung der Spielidee „Der verbotene Rhythmus“ aus dem Lehrbuch „MusiX 1“ von Markus Detterbeck und Gero Schmidt-Oberländer, Helbling-Verlag)

Start: Spielleiter*in und Gruppe machen gemeinsam einen durchgängigen 4/4 Beat mit Patsch-Bewegungen auf den Oberschenkeln.

Tipp 1: Auf den Zählzeiten 1 und 3 mit der geschlossenen Faust und auf den Zählzeiten 2 und 4 mit der offenen Handfläche patschen, damit dadurch unbewusst das „Off-Beat“-Klatschen geübt werden kann.

Vorübung: Vorspieler*in beginnt mit den Silben „du“ und „dei“ verschiedene Rhythmen (in der Länge eines 4/4-Taktes) vorzusprechen, die von der Gruppe nachgesprochen werden müssen (im Stil von Call & Response).

Bsp.: „Du – du – dudei – du“, „Dudei – dudei – dudei – du“ oder „Du - - - dudei – du“ etc.

Tipp 2: Auf die Zählzeiten 1, 2, 3 und 4 immer die Silbe „du“ sprechen und dazwischen die Silbe „dei“ für eingefügte Achtelnotenwerte verwenden, damit ein rhythmisches System dabei erkennbar wird. (In weiterer Folge kann dann auch auf das Thema der Notenwerte eingegangen werden.)

Tipp 3: Um die Stimme dabei aufzuwecken, kann man die Rhythmen mit verschiedenen Stimm-Charakteren, Grimassen oder auf unterschiedlichen Tonhöhen vormachen, die die Gruppe dann imitieren soll. Bsp.: Wie ein alter Großvater, wie ein Baby, furchterregend, schüchtern, fröhlich oder mit Glissandi von oben nach unten oder umgekehrt, mit Kopfstimme oder ganz tief etc.

Tipp 4: Es empfiehlt sich den Rhythmus, der im Anschluss als Tabu-Rhythmus festgelegt wird, gegen Ende der Vorübung öfters zu wiederholen, damit die Schüler*innen sich diesen gut einprägen können.

Spiel: Ein Rhythmus (z.B.: „Du – du – dudei – du“) wird als Tabu-Rhythmus (= verbotener Rh.) bestimmt. Die/der Spielleiter*in spielt nun gegen die Gruppe, indem sie/er zum gemeinsamen Patsch-Beat wie bei der Vorübung verschiedene Rhythmen vorspricht, welche alle im Takt darauf imitieren. Spricht sie/er aber den Tabu-Rhythmus, darf die Gruppe keinen Laut von sich geben (der Patsch-Rhythmus geht dabei trotzdem weiter). Schaffen es alle, dann bekommt die Gruppe einen Punkt. Fängt aber nur eine Person oder auch mehrere mit den Tabu-Rhythmus an, bekommt die/der Spielleiter*in einen Punkt. Es empfiehlt sich, bis 3 Punkte zu spielen.

Tipp 5: Bei jüngeren Schüler*innen ist es empfehlenswert, als erwachsene*r Spielleiter*in eventuell ein mimisches Zeichen mit dem Tabu-Rhythmus zu verbinden, damit auch visuell angezeigt wird, dass nun nicht wiederholt werden darf. Der Lernerfolg und der stimmbildnerische Zweck sind erfahrungsgemäß auch dann erfüllt, wenn es dadurch ein wenig leichter wird, den Rhythmus zu erkennen. Wichtig ist für viele das gruppenstärkende Erfolgserlebnis, gegen die Lehrkraft zu gewinnen!

Tipp 6: Hin und wieder kann es gruppendynamisch bedingt zu Situationen kommen, in denen einzelne Kinder von anderen beschuldigt werden, nicht aufgepasst zu haben. (Oft regen sich diejenigen am meisten auf, die dann in der nächsten Runde selber reinfallen...) Erfahrungsgemäß kann man das am ehesten unterbinden, indem man nach einer Punktevergabe zügig wieder neue Rhythmen vorspricht, sodass gar keine Zeit zur Diskussion entsteht.

Variation: Tabu-Melodie

Anstatt der verschiedenen Rhythmen können auch kurze Melodien auf Solmisationssilben vorgesungen und von der Gruppe imitiert werden. Voraussetzung dafür ist aber, dass die/der Spielleiter*in die Solmisation gut beherrscht und auch variantenreich spontan Melodien vorsingen kann. Nach einer Übungsphase wird eine Melodie zur Tabu-Melodie bestimmt und dann mit denselben Regeln wie oben erklärt gespielt.