

Der richtige Groove



© Christian Seidel / PIXELIO

Christoph Gärtner, Tilman Haupt, Uli Lutz, Axel F. Schlenker, Bernd Schneider

SALSA LERNT MAN NICHT AUS BÜCHERN: Dieser Beitrag bietet eine videogestützte Einführung in die wichtigsten Latin-Grooves.

2–6 Std.

Lernvideos vermitteln gerade in rhythmischen Fragen die Feinheiten der Spieltechniken und Grooves besser als jede Beschreibung.

MT–6 Stationenlernen Percussion

HB 09 Salsa Ensemble Beispiel 1 (mit Pf und B)
HB 10 Salsa Ensemble Beispiel 2 (mit Pf und B), HB 11 Salsa Ensemble 1 (Audio extr. aus Videoclip), HB 12 Salsa Ensemble 2 (Audio extr. aus Videoclip)

DVD Station 1 Lehrerinfo, Station 3b (Fortsetzung), Station 6b (Fortsetzung); Lehr-Videoclips Percussion-Instrumente spielen (Bongos, Campana, Claves, Conga 0–2, Guiro, Maracas, Shaker, Ensemble 1–2); Software Percussion-Memory

Wie spielt man eigentlich eine Conga richtig? Was unterscheidet die Spieltechnik von den Bongos? Und wie vermittele ich diese meinen Schülern? Sich diesen Fragen mit Büchern zu nähern ist mühsam und selten erfolgreich. Ein Instrument lernt man am besten vom Fachmann. Doch nicht an jeder Schule gibt es einen solchen. Das vorliegende Stationenlernen basiert aus diesem Grund auf Lernvideos, die sich auf der DVD zum vorliegenden Heft befinden. Lehrer und Schüler können gleichermaßen von den Schritt-für-Schritt Anleitungen die jeweiligen Instrumente erlernen.

Der Einsatz von Congas, Bongos, Claves oder dem Guiro bietet sich sowohl im Rahmen einer Einheit zur Jazz- und Populärmusik an, als auch als eigenständiger Rhythmik-Kompaktkurs. Dabei kann auf unterschiedlichen Niveaustufen gearbeitet wer-

den, sodass Mittel- und Oberstufe dafür in Frage kommen.

Neben den Videoclips zu Bongos, Campana, Claves, Conga, Guiro, Maracas und Shaker finden sich auf der DVD zwei Ensemble-Clips mit komplexen Salsa-Rhythmen. Die daraus extrahierten Audio-Files (HB 11–12) als Playalong zum Grooven befinden sich auf der Audio-CD zum Heft – ebenso wie zwei Beispielrhythmen mit Klavier- und Bassbegleitung (HB 9–10).

VORTEILE DER PERCUSSION-INSTRUMENTE

Besondere Vorteile bietet das Percussion-Instrumentarium im Bereich der Rock- und Popmusik und des Jazz. Man kann diesem aus zwei Gründen fachgerecht begegnen. Zum einen handelt es sich um stilistisch authentische Instrumente, welche eine andere Dimension als rein pädagogische Instrumente, wie z. B. das Glockenspiel oder Monochord bieten. Zum anderen spielen Noten keine zentrale

METHODISCH-DIDAKTISCHE TIPPS

Die im Stationenlernen vorgestellten Instrumente sind die gängigsten Percussion-Instrumente in der Pop- und Rockmusik und der Afro-Cubanischen Musik. An vielen Schulen finden sich bereits ein paar Congas und Bongos. Meistens sind Kleinpercussion-Instrumente, wie Maracas oder Shaker aller Art, vorhanden und warten nur darauf gespielt zu werden. Bei der Stationenarbeit sollte langsam und gründlich vorgegangen werden. Es sollte erst dann zum nächsten Schritt gegangen werden, wenn der vorangegangene Schritt gut beherrscht wird. Weniger ist mehr, und es muss nicht der letzte Schritt erreicht werden.

Für alle Percussion-Instrumente ist es hilfreich, wenn die Schüler immer wieder mit Hilfe der entsprechenden Videos die Bewegungen anschauen und ihr eigenes Spiel kontrollieren. Ein Spiegel, in dem sich die Schüler beim Üben beobachten können, kann ebenfalls eine geeignete Ergänzung zur Selbstkontrolle sein.

An der zusätzlichen Station „Tanzen“, die sich auf der DVD zum Heft befindet, ist ein Salsa-Grundschrift erklärt, der entweder von einer Schülergruppe zum Spiel der anderen oder zu Salsa-Aufnahmen getanzt werden kann. Das Tanzen zur Musik und das damit verbundene Aufeinander-Hören (bzw. Zuhören) schult das Timing-Gefühl und das Zusammenspiel enorm.



An vielen Schulen finden sich bereits ein paar Congas und Bongos.

Rolle. Körpergefühl, Bewegungsabläufe und vor allem die Vermittlung motorischer Kompetenzen bilden die Schwerpunkte des Stationenlernens und sind ein angemessener Weg, um der besonderen Rhythmik der Rock- und Popmusik sowie des Jazz zu begegnen.

diesem Fall ein hoher technischer Anspruch besteht, ist eine wichtige Erfahrung.

Das erforderliche Instrumentarium ist preislich erschwinglich und im Fall einer notwendigen Neuanschaffung gut zu rechtfertigen, da es vielfältige Einsatzmöglichkeiten, wie zum Beispiel in der schuleigenen Big Band oder Combo, gibt.

ÜBERBLICK ÜBER DIE STATIONEN

Die Stationen sind so angelegt, dass die Schülerinnen und Schüler stufenweise in einzelne Spieltechniken eingewiesen werden. Dabei wird jedes Instrument zunächst vom Fachmann vorgespielt. Die Lernvideos befinden sich auf der DVD zum vorliegenden Heft. Die bisherigen Erfahrungswerte zeigen, dass viele Fortschritte erreicht werden können.

Nicht alle Schüler müssen im Anschluss in der Lage sein, etwa die Guiro spielen zu können. Es handelt sich hier um ein Angebot, doch bereits die Erkenntnis, dass in

STATION 1: WARM UP

In einem gemeinsamen Warm Up wird zunächst der *Clave*-Rhythmus erarbeitet. Das spanische Wort „Clave“ bedeutet „Schlüssel“ und ist der sprichwörtliche Schlüssel zu den vielen Salsa-Grooves, sei es der *Tumbao* auf den Congas oder die *Cascara*

an den Timbales. Problematisch ist häufig, den Schlag im Dreierzeit der Clave auf die Zählzeit „2+“ sauber „in Time“ zu erwischen. Deshalb wird mit Hilfe der *Micro-time* (in diesem Fall den Achtelnoten) schrittweise an die



Akzente der Clave herangeführt. Wird der letzte Schritt sicher beherrscht, können lediglich die Akzente geklatscht oder auf den *Claves* (Klanghölzern) gespielt werden. Ergänzend zum Schlagen der Microtime und der Akzente auf den Oberschenkeln können Sprechsilben, wie dies in Station 3 (Bodypercussion) der Fall ist, mit eingebunden werden.

STATION 2: BONGOS

An dieser Station werden die Schüler an einen typischen Salsa-Groove, den *Martillo* (span.: „Hammer“), herangeführt, der auch in Pop- und Rocksongs sowie im Funk eingesetzt werden kann. Mit *Pattern 1* spielt man bereits einen authentischen *Martillo*, die zusätzlichen Akzente in *Pattern 2* sind eine Steigerung. *Pattern 3* zeigt ein Beispiel für eine Sambabegleitung.

Die linke Hand spielt bei den ersten beiden Pattern eine Wippbewegung aus Handballen und Fingertap – die sogenannte *Floating-Hand-Technik*. Der Einfachheit halber kann hier zunächst auf diese spezielle Technik verzichtet werden und lediglich *Opentones* mit der linken Hand gespielt werden. Es sollte jedoch versucht werden, die *Floating-Hand-Technik* anzustreben.

Bongos gehören zu den Fellklingern, gespielt werden sie ohne Sticks, nur mit den Händen. Die Kunst

bei diesen Instrumenten ist, durch verschiedene Anschlagstechniken, verschiedene Sounds aus den Trommeln zu locken und diese zu einem Groove zusammenzufügen. Es ist ratsam

zunächst die einzelnen Anschlagstechniken (*Bassschlag*, *Opentone*, *Finger-Tap*, *Slap*) auf der Conga in einem langsamen Tempo zu üben. Bis auf den *Slap*, der anfangs auch durch den *Opentone* ersetzt werden kann, sind alle Sounds von Schülern problemlos umzusetzen. In einem zweiten Schritt wird dann ein vielgespielter Groove – der

Tumbao – schrittweise erarbeitet. Sollten an dieser Station nicht genügend

Congas vorhanden sein, lässt sich der Groove auch auf einer Djembe oder mittels Bodypercussion auf einem Tisch oder den Oberschenkeln üben.



STATION 3: BODYPERCUSSION

Bodypercussion ist nicht nur eine preislich günstige Alternative zu den vorgestellten Percussion-Instrumenten, sondern bietet auch die Möglichkeit immer und überall ohne Instrument zu üben. Gelernte Pattern und Bewegungsabläufe können somit leicht auf ein Instrument übertragen werden. Je nach Gruppengröße und vorhandenem Instrumentarium können entstehende Wartezeit sinnvoll überbrückt werden.

An dieser Station wird zunächst der Clave-Rhythmus aus der „Warm Up-Station“ wiederholt und ferner Grooves, wie die *Cascara*, *Guaracha* oder *Guaguancó* erarbeitet. Die Schüler sollen hierbei verschiedene Klangerzeugungen mit dem eigenen Körper ausprobieren und Grooves gemeinsam in der Gruppe entwickeln. Für ein gemeinsames Metrum empfiehlt es sich, je nach Tempo in Viertel- oder Halbenoten auf der Stelle zu gehen.

STATION 4: SALSA TANZEN

An der Station „Salsa tanzen“ ist ein Salsa-Grundschritt erklärt, der entweder von einer Schülergruppe zum Spiel der anderen oder zu Salsa-Aufnahmen getanzt werden kann. Das Tanzen zur Musik und das damit verbundene Aufeinander-Hören bzw. Zuhören schult das Timing-Gefühl und das Zusammenspiel enorm.

STATION 5: VIRTUELLES ERINNERUNGSSPIEL

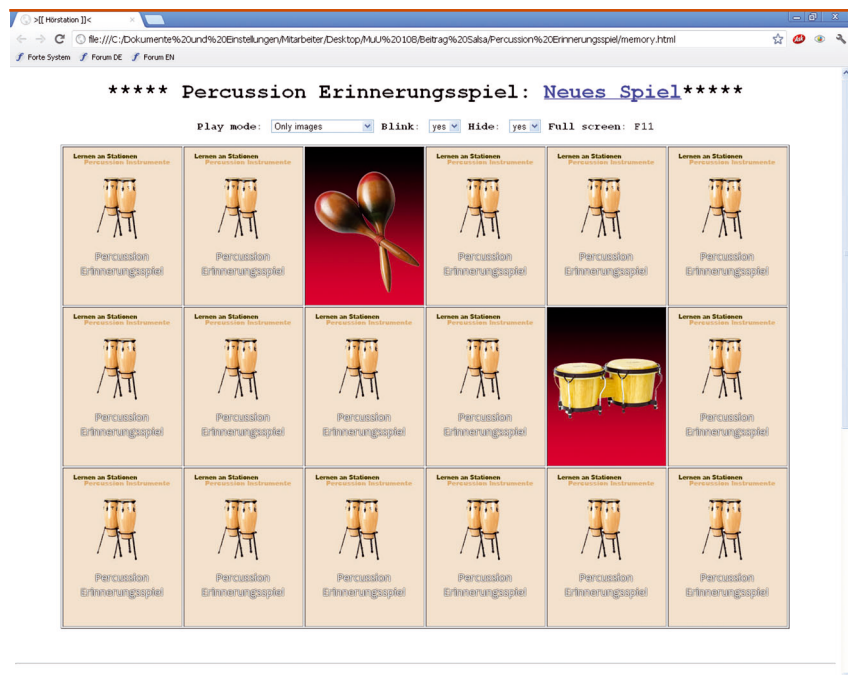
Die Hörstation ist ein Computerlernspiel, das sich auf der DVD zum vorliegenden Heft befindet. Es funktioniert wie das bekannte *Memory*. Die Schüler decken immer abwechselnd zwei Karten auf, mit dem Ziel, Pärchen zu finden. Die Besonderheit ist dabei, dass nicht hinter jeder Karte ein Bild eines Percussion-Instruments steckt, sondern, dass es zu jeder Bildkarte eine passende Klangkarte gibt. Klickt man auf diese, ertönt beispielsweise eine Bongo.

Findet man das passende Bild, verschwinden die beiden Karten und man bekommt einen Punkt und darf noch einmal. Falls nicht, ist der nächste Spieler dran.

Es gibt einzelne Instrumente und Kombinationen von bis zu drei Percussion-Instrumenten. Somit sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vorhanden. Die Hörstation schult spielerisch das bewusste Hören und Erkennen der vorgestellten Instrumente.

Das **virtuelle Erinnerungsspiel** liegt als Programm auf der DVD zum Heft vor. Um es spielen zu können, benötigt man einen Computer mit Lautsprechern oder Kopfhörer. Es funktioniert ausschließlich mit dem Browser „Firefox“. Dieser steht kostenlos im Internet zum Download zur Verfügung und ist als Installationsdatei der DVD zum vorliegenden Heft beigelegt. (Für PC: Firefox.exe; für Mac: Firefox.dmg)

- Schritt 1: Installieren Sie Firefox.
- Schritt 2: Öffnen sie die Datei memory.html (Achten Sie darauf, dass die Datei auch wirklich mit Firefox geöffnet wird und nicht mit dem Standardbrowser.)
- Schritt 3: Überprüfen Sie, ob die Tonwiedergabe funktioniert.



Falls die Schüler anfänglich noch Probleme mit dem differenzierten Hören der Instrumente haben, gibt es auch die Möglichkeit sich vorab die Klänge und Klangkombinationen anzuhören und zu trainieren.

Je nach technischer Ausstattung bzw. der Raumsituation gibt es zwei Möglichkeiten, das Spiel vorzubereiten. Version 1: Sie verfügen über einen Raum mit Computer und Beamer bzw. einer interaktiven Tafel: Die Gruppe spielt gemeinsam an einem Computer. Nach jedem Zug wird der Spieler gewechselt. Wer ein Pärchen hat, darf nochmal. Version 2: Es gibt keinen Beamer, bzw. mehrere Gruppen teilen sich den Raum: Stellen Sie je nach Möglichkeit 2–3 Laptops mit ausreichend Kopfhörern zur Verfügung. Es bietet sich auch an, diese Station im Computerraum einzurichten.

Hinweis: Bei der Bildschirmdarstellung, insbesondere bei der Verwendung eines Beamers, sollte eine Auflösung gewählt werden, bei der alle Spielkarten sichtbar sind und man nicht scrollen muss.

STATION 6: MARACAS UND SHAKER

An der Station „Shaker“ und „Maracas“ beschäftigen sich die Schüler mit den Spieltechniken verschiedener Selbstklinger. Das Granulat in den Rasseln

zu beherrschen benötigt etwas Übung und stellt somit eine kleine Herausforderung dar.

Mit den Maracas wird schrittweise ein Groove erarbeitet, der gerne im *Salsa* und *Cha Cha Cha* gespielt wird. Die 16tel-Triole kann zunächst weggelassen werden, ist aber ein schönes Schmankerl und macht nicht zuletzt den Reiz dieses Groove aus.

Der Shaker-Groove, welcher im Brasilianischen *Samba* gespielt wird, lässt sich nicht nur dort einsetzen. Fast jeder Popsong kann mit diesem Shaker-Groove aufgewertet werden und ist oft das Pünktchen auf dem „i“. Im Video werden noch weitere Anregungen gegeben, wie der Shaker eingesetzt werden kann. Beispielsweise kann der Maracas-Groove adaptiert werden oder der Clave-Rhythmus mit Akzenten herausgestellt werden.

Für Maracas und Shaker gleichermaßen gilt auch hier wieder: Es sollte langsam und gründlich vorgegangen und geübt werden. Der nächste Schritt kommt erst dann, wenn der vorangegangene gut beherrscht wird. Weniger ist mehr, und es muss nicht der letzte Schritt erreicht werden.



© Lugert Verlag

**STATION 1
WARMING UP**



© Lugert Verlag

Claves, Klanghölzer oder Klangstäbe sind ein paarweise verwendetes Percussion-Instrument aus der Gruppe der Gegenschlagidiofone. Sie haben einen kurzen, trockenen Klang ohne Nachhall. Die Claves stammen ursprünglich aus Afrika und haben besonders in Kuba an Bedeutung gewonnen (in Kuba liegen übrigens die Wurzeln des Salsa). Allgemein hört man die Claves immer in kubanischer Musik sei es Son, Rumba, Salsa oder Salsaton.

Ein typischer Rhythmus ist die 3-2 Son Clave:



Versuche in kleinen Schritten die Clave zu lernen. Beginne auf den Oberschenkeln oder dem Tisch abwechselnd mit der linken und rechten Hand Achtelnoten zu schlagen. Ab Zeile zwei kommen Betonungen hinzu. (^) Versuche diese durch kräftigeres Schlagen hörbar zu machen. Sobald du eine Zeile sicher beherrschst, gehe weiter zur nächsten.

Handwriting practice for the 3-2 Son Clave rhythm. Each line starts with a double bar line and a 4/4 time signature. The notes are quarter notes on a single staff line.

- Line 1: Four measures of alternating L and R notes. Labels 'L' and 'R' are placed below the notes.
- Line 2: Four measures of alternating L and R notes. The first note of each measure has an accent (^).
- Line 3: Four measures of alternating L and R notes. The first and third notes of each measure have an accent (^).
- Line 4: Four measures of alternating L and R notes. The first and third notes of each measure have an accent (^).
- Line 5: Four measures of alternating L and R notes. The first and third notes of each measure have an accent (^).

STATION 2 BONGOS

Bongos sind kleine Einfeldtrommeln südamerikanischer Herkunft mit zylindrischem oder konischem Korpus. Die kleinere Trommel nennt man *macho* (span.: „Männchen“), die größere *hembra* (span.: „Weibchen“). Bongos werden vor allem im Son Cubano und in der Salsa-Musik verwendet. Die Basis für fast alle 4/4 Rhythmen bildet der *Martillo* (span.: „Hammer“).

Wichtige Akzentuierungsmöglichkeiten des Martillo:



© Lugert Verlag

Pattern 1

Musical notation for Pattern 1 in 4/4 time. The notation shows a sequence of eighth notes on a staff with accents. Above the notes are labels: F, FT, F, TH, F, FT, F, TH, F, FT, F, TH, F, FT, F, TH. Below the staff are the letters R and L indicating the hand used for each stroke.

Pattern 2

Musical notation for Pattern 2 in 4/4 time. The notation shows a sequence of eighth notes on a staff with accents. Above the notes are labels: F, FT, F, TH, F, FT, F, TH, F, FT, F, TH, F, FT, F, TH. Below the staff are the letters R and L indicating the hand used for each stroke.

Pattern 3 (für Sambabegleitung)

Musical notation for Pattern 3 in 4/4 time. The notation shows a sequence of eighth notes on a staff with accents. Above the notes are labels: F, HB, FT, F, F, HB, FT, F, F, HB, FT, F, F, HB, FT, F. Below the staff are the letters R and L indicating the hand used for each stroke.

AUFGABEN

- Übt zunächst verschiedene Schlagarten gemäß der untenstehenden Spielanweisung. Danach übt ihr den Martillo-Rhythmus (Pattern 1 und 2). Beginnt in langsamem Tempo (BPM: $1/4 = 40$), sodass die Schläge kontrolliert und präzise ausgeführt werden. Noten über der Linie werden auf der „macho“, Noten unter der Linie auf der „hembra“ gespielt.
- Übt Pattern 3 nach der Methode wie in a) beschrieben.
- Teilt euch in drei Gruppen auf und spielt alle drei Patterns simultan (gleichzeitig).

Spielanweisung:

R = rechte Hand, L = linke Hand, F = Fingerschlag, Ft = Fingertab, Th = Thumb (Daumen), HB = Handballenschlag

**STATION 3
BODYPERCUSSION**

AUFGABE 1

Du findest auf den drei Bildern grundlegende „Klatschformen“: Hohes, tiefes und mittleres Klatschen. Achte auf eine genaue Ausführung und benutze dein Gehör bewusst zur Kontrolle.

Tiefes Klatschen



Mittleres Klatschen



Hohes Klatschen



Der Rhythmus der Clave ist das Grundgerüst vieler lateinamerikanischer Rhythmen. Sie wird sowohl als „2-3“ als auch als „3-2“ Clave gespielt. Das rhythmische Notenbild sieht folgendermaßen aus:

AUFGABE 2

Marschiere im Vierteltakt in langsamem Tempo (BPM: 1/4 = 60) und versuche die obere Zeile zuerst ohne, danach mit Akzenten zu sprechen. Erhöhe danach das Tempo schrittweise, und versuche dann in der unteren Zeile die „2-3“ und die „3-2“ Clave zu klatschen.

Ein grundlegender afro-kubanische Rhythmen, dem die 2-3-Clave bzw. 3-2 Clave zugrunde liegt, ist der Cascara.

AUFGABE 3

Bestimmt einen Gruppenleiter. Dieser zählt zunächst laut vier Viertelnoten und wählt dabei ein langsames und angemessenes Tempo (BPM: 1/4 = 60). Versucht zuerst die untere Zeile (Clave) zu stampfen, während der Gruppenleiter laut weiterzählt. Danach übt ihr die obere Zeile in o. g. Tempo. Das Tempo kann dann schrittweise erhöht werden. Wer sich sicher fühlt, kann beide Zeilen gemeinsam ausführen!

STATION 4 SALSA TANZEN

Hier ist eine Bilderserie, die dir die Tanzschritte für den „Leader“ (meistens der Herr) zeigt. Mache dir zuerst die Schrittfolge klar, und tanze sie dann im unten stehenden Rhythmus.

Die Tanzschritte des „Followers“ (meist die Dame) gehen genau gleich. Du beginnst lediglich mit der zweiten Hälfte und fügst die erste Hälfte dran.

Steht euch gegenüber und nehmt euch an den Händen. Sobald die Musik läuft, gehts los. Und immer schön schwungvoll aus der Hüfte tanzen!

Hier der Rhythmus zur Schrittfolge:

SALSA GRUNDSCHRITT (RHYTHMUS)

R KURZ L KURZ R LANG L KURZ R KURZ L LANG

L = linker Fuß, R = rechter Fuß



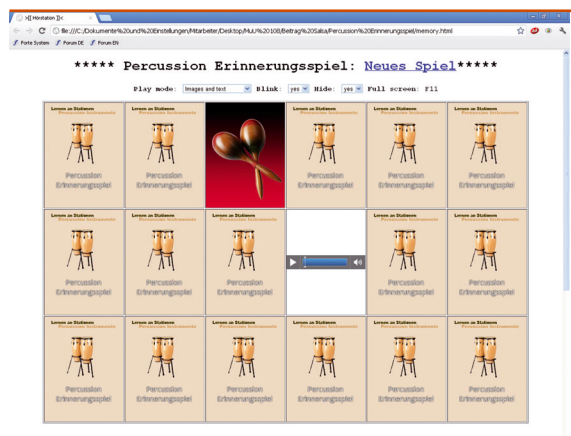
Ausgangsposition zum Salsa-Grundschrift: mit beiden Füßen nebeneinander stehend

- 1. L – kleiner Schritt nach vorn:
- 2. R – Schritt am Platz:
- 3. L – Schritt zurück zur Ausgangsposition:
- 4. R – kleiner Schritt zurück:
- 5. L – Schritt am Platz:
- 6. R – Schritt zurück zur Ausgangsposition:



STATION 5 PERCUSSION-ERINNERUNGSSPIEL

Zeit: 10 Minuten



Versuche alle Pärchen zu finden!

Hinter jeder Karte steckt entweder ein Instrumentenbild oder ein Klangbeispiel. Ein Pärchen bilden also immer ein Klang und das passende Bild. Falls du nicht weißt, wie die Instrumente klingen, kannst du nach unten scrollen und dir alle Instrumente anhören. Wechselt euch nach jedem Zug ab. Wer ein Pärchen entdeckt, darf noch einmal. Wer das letzte Paar aufdeckt, ist Sieger!

Wenn Ihr noch Zeit habt, versucht euch zu steigern und mit weniger Klicks das Spiel zu beenden.

STATION 6
DER SHAKER



Der Shaker besteht aus einem Rohr, das mit einem Granulat (kleine Kieselsteine, Kürbiskerne, Reiskörner) gefüllt ist. Durch Hin- und Herbewegen, Schütteln und Drehbewegungen lassen sich Sounds erzeugen.
In den folgenden Notenbeispielen wirst du Schritt für Schritt an den typischer Shaker-Groove herangeführt, der sehr häufig in der brasilianischen Samba gespielt wird. Diesen Groove hört man auch häufig in der Popmusik.

Versuche als erstes einen klaren Sound zu erzeugen, indem du den Shaker nach vorne (vom Körper weg) bewegst und dann abstoppst. Die Bewegungsrichtung ist mit Pfeilen unter den Noten angezeigt: → = vorwärts (vom Körper weg), ← = rückwärts (zum Körper hin). (Schau dir auf jeden Fall zunächst das Video an, falls du dir mit den Bewegungen unsicher bist):

1. Musical notation in 4/4 time showing a sequence of quarter notes moving forward (→) across a staff.

Versuche nun auch einen Sound zu erzeugen, indem du den Shaker nach hinten (zum Körper hin) bewegst und dann abstoppst:

2. Musical notation in 4/4 time showing a sequence of quarter notes moving backward (←) across a staff.

Jetzt kombinierst du beide Bewegungsrichtungen. Beginne mit der Vorwärtsbewegung und schließe die Rückwärtsbewegung direkt an. Versuche hierbei gleichmäßige Achtelnoten in einem gemäßigten Tempo zu spielen:

3. Musical notation in 4/4 time showing eighth notes alternating forward (→) and backward (←) movements.

Wenn du Übung 3 gut beherrschst, werden nun Akzente (Betonungen) gespielt. Für die Akzente machst du größere Bewegungen, für die nicht akzentuierten Noten kleine Bewegungen. Geh erst weiter zur nächsten Übung, wenn du die Vorangegangene sicher beherrschst. Übung 7 ist dann der typische Shaker-Groove:

4. Musical notation in 4/4 time with accents (>) on the first and fifth notes of each measure. Includes a legend: > = Akzent (Betonung).

5. Musical notation in 4/4 time with accents (>) on the first and third notes of each measure.

6. Musical notation in 4/4 time with accents (>) on the first, third, and fifth notes of each measure.

7. Musical notation in 4/4 time with accents (>) on the first, third, and fifth notes of each measure, representing the typical shaker groove.

Weitere Übungen auf der DVD zum Heft.

DIE MARACAS

Die Maracas oder Rumbakugeln sind Percussion-Instrumente, die zur Gruppe der Idiofone (Selbstklinger) gehören. Der hohle Korpus ist mit einem Granulat gefüllt (kleine Kiesel, Kürbiskerne). Am Korpus sind Griffe befestigt an denen die paarweise gespielten Instrumente gehalten werden. Ob sie afrikanischen oder kubanischen Ursprungs sind, ist nicht ganz geklärt. Das lose Granulat in den Maracas macht es zunächst nicht einfach Rhythmen exakt zu spielen, eröffnet aber die Möglichkeit, nicht nur in der Abwärtsbewegung einen Sound zu erzeugen, sondern auch in der Aufwärtsbewegung.

In den folgenden Notenbeispielen wirst du Schritt für Schritt an den typischen Maracas-Groove herangeführt, der sehr häufig in der Salsa gespielt wird.



© Lugert Verlag

Versuche zunächst mit jeder Hand/Maracas alleine einen Sound zu spielen, indem du das Instrument nach unten schlägst und abstoppst, wenn dein Unterarm einen 90°-Winkel erreicht hat. Es soll ein kurzer klarer Sound (ähnlich einem „tschick“) entstehen. In Schritt 3 spielst du mit beiden Händen abwechselnd:

1. R R R R R R R R

2. L L L L L L L L

3. R L R L R L R L R L R L R L R L

R = rechte Hand,
L = linke Hand

Nun kommt ein zweiter Sound dazu, indem du das Granulat nach oben schlägst. Die Bewegung sollte nicht zu groß sein. Versuche, nachdem du den Aufwärtssound gespielt hast, gleich den Abwärtssound aus Übung 1 bis 3 anzuschließen. Das Granulat wird schwerkraftbedingt sowieso nach unten fallen. (In den folgenden Notenbeispielen sind die Bewegungsrichtungen mit Pfeilen gekennzeichnet: ↑ = Aufwärtsbewegung, ↓ = Abwärtsbewegung).

Übe wieder jede Hand einzeln (Übung 4 und 5) und spiele dann die Hände in Kombination (Übung 6):

4. ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

5. L L L L L L L L

6. ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓