

ICEBREAKER

BAND 2

EIN SPIELERISCHER ANSATZ ZU MUSIK, BEWEGUNG UND GRUPPENDYNAMIK

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	6	In unserm Affenstall (In Our Monkey Crowd)	27
ÜBER DIE VERWENDUNG DIESES BUCHES	8	Du hast heut Geburtstag (It's Your Birthday)	28
HALLO! – DAS ERSTE ZUSAMMENTREFFEN		Rappe deinen Namen	29
Verkehrspolizei	12	BEWEGT EUCH – MUSIK UND BEWEGUNG	
Eine persönliche Begrüßung	13	Kreistanz	32
Dino-Evolution	13	Lasst euch von der Musik bewegen	33
Abschütteln	14	Der Kugelschreiberzeiger	34
1-2-3 Clap	14	Stopp-Tanz	34
Der Magnet	15	Der Schatten	35
Sag die Wahrheit!	15	Der Stuntman	35
Das Megafon	15	Tausendfüßler	36
Ein Gedankennetz	16	Eiskunstlauf	36
Jemand wie du	16	MUSIK IM KÖRPER – KOORDINATION, PULS UND TIMING	
Die Maschine	17	Jede Menge Claves	38
Human Sequencer	18	Fang den Rhythmus	39
Himmel und Hölle	20	Rhythm-Twister	39
WER BIST DU? – NAMENSSPIELE		Tass' Kaff' (A Cop'pa Coffee)	40
Hi There! Wer bist du und wie heißt du?	22	Zip, Zap, Boing, Swiing	42
Rette mich!	22	Séance	43
Kleines Namensspiel	24	Verrückte Arme	44
Hey, Hey, Hey	24	Ich bin gerne hier (I Really Like to Be Here)	45
Salam	26		

Telefonnummern-Rock	46
Der Taschenrechner	46
A Langa Langa	48

MACHT THEATER! – IMPROVISATION UND KREATIVITÄT

Hey du, gib uns 'nen Beat (Hey You, Give Me a Beat)	50
Kauderwelsch	51
Eine verrückte Geschichte	52
Das Trommelrätsel	52
Gänsehaut (You Give Me)	52
Entschuldigung, was machst du da?	54

MAL GEWINNT MAN, MAL VERLIERT MAN – ZUSAMMEN LACHEN, ZUSAMMEN SPIELEN

Fang den Ball	56
Lebende Bilder	56
Tanze auf Sieben	58
Einen Stuhl finden	58
Das ist meine Nase	59
Big Bobby	60
Wer lacht, hat verloren	61
Kommando Plinger Linger	61

YIN UND YANG – ENERGIZER UND COOL-DOWNS

Der Schlurp	64
It's so Cool to Be	65
Die Denkmütze	66
Row, Row, Row Your Boat	66
Spotlight	68
Drunter und Drüber	68
Schilf im Wind	70
Die Fünf Tibeter	71
Jump	71

DIE AUTORIN / DER AUTOR	72
UNSERE QUELLEN	72
DANK	73
KOMBINATIONEN	73
ALPHABETISCHES INHALTSVERZEICHNIS	74



VORWORT

Sich als Teil einer Gruppe zu fühlen, kann eine lohnende Erfahrung sein. Es ist ein unglaubliches Gefühl, wenn alle Mitglieder einer Gruppe dazu beitragen, ein gemeinsames Ziel zu erreichen, wenn die gemeinsame Zeit wie im Flug vergeht, wenn die Atmosphäre gut ist und alle gute Laune haben.

WAS IST EIN ICEBREAKER?

Icebreaker sind Spiele und Übungen, die das Eis brechen und Menschen jeden Alters einander näherbringen. Zusammengehörigkeitsgefühl, Persönlichkeitsentwicklung, Präsenz, Kreativität und Neugierde, all das wird gestärkt, wenn wir uns und andere „ins Spiel“ bringen – mit Icebreakern als spielerischem Rahmen. Musik und Bewegung sind ein natürlicher Bestandteil vieler Übungen, aber das zentrale Ziel aller Icebreaker ist die Begegnung zwischen dem Individuum und der Gruppe, der Kontakt untereinander und das Verständnis für die Rolle der einzelnen Person innerhalb der Gemeinschaft.

WOHER KOMMEN DIE ICEBREAKER?

In den vergangenen Jahren haben wir Icebreaker für verschiedene Arten von Gruppen entwickelt. In unserem ersten Buch „ICEBREAKER 1 – Ein spielerischer Ansatz zu Musik, Bewegung und Gruppendynamik“ (ISBN 978-3-86227-702-5) haben wir viele der besten uns bekannten Icebreaker zusammengestellt. Inzwischen haben wir weitere Reisen unternommen, Konzerte gegeben und auf der ganzen Welt unterrichtet und dabei auch neue Icebreaker kennengelernt. Wir betrachten sie als Souvenirs von Orten und Menschen, denen wir auf unserem Weg begegnet sind, und freuen uns, sie mit euch in diesem neuen Buch zu teilen.

WARUM SIND ICEBREAKER NOTWENDIG?

Ein guter Start und ein gelungener erster Eindruck sind entscheidend, um in einer Gruppe ein positives Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen und die Beziehungen innerhalb des Teams zu stärken. Ein wichtiges Element von Kreativität ist ein spielerischer Ansatz, und wenn Ideen frei fließen sollen, muss es erlaubt sein, Fehler zu machen. Vertrauen, Teamgeist und gegenseitiger Respekt sind ein Rezept dafür, dass sich neue Ideen entwickeln. In manchen Gruppen kennen sich die Gruppenmitglieder bereits im Voraus, was gut oder nachteilig sein kann. In anderen Situationen ist oft eine gewisse Unsicherheit zu spüren, wenn sich Menschen begegnen, die sich nicht kennen. Manche Gruppenmitglieder zögern dann vielleicht, eine gegebene Aufgabe zu lösen, während andere vor Ideen sprühen und es kaum erwarten können, anzufangen. Einige sind möglicherweise mit äußeren Umständen beschäftigt, die nichts mit dem Projekt zu tun haben, und das kann sie müde oder unaufmerksam erscheinen lassen. Icebreaker helfen dabei, eine gemeinsame Basis zu etablieren und einen gemeinsamen Fokus für die Gruppe zu entwickeln, bevor neue Aufgaben angegangen werden.

WIE FUNKTIONIEREN ICEBREAKER?

Icebreaker geben allen Gruppenmitgliedern die Möglichkeit, sich zu begrüßen und vorzustellen, Blickkontakt herzustellen, Namen zu lernen, Hände zu schütteln und auf spielerische Weise eine angenehme Atmosphäre zu schaffen. Die Übungen betonen die Bedeutung jedes einzelnen Gruppenmitglieds und beleuchten Unterschiede und Gemeinsamkeiten innerhalb der Gruppe. Durch Icebreaker lernen die Teilnehmenden einander

besser kennen, indem sie paarweise, in kleineren Gruppen oder im Plenum zusammenarbeiten. Die Gruppen lösen kleine Aufgaben und arbeiten auf lockere und unpräzise Weise zusammen an der Findung und Weiterentwicklung neuer Ideen. Icebreaker sind effektiv, weil sie aufgrund ihrer spielerischen Natur einen Rahmen schaffen, in dem man der üblichen Rolle, die man in einer Gruppenarbeit einnehmen würde, auf unterhaltsame Weise entkommen kann. Eine Person, die es nicht gewohnt ist, selbstbewusst aufzutreten und ihre Meinung zu äußern oder eine Führungsrolle zu übernehmen, kann im Spiel die Kontrolle übernehmen, gesehen und gehört werden. Starke Führungspersönlichkeiten und Menschen, die es gewohnt sind, Verantwortung zu übernehmen, haben die Möglichkeit, sich zurückzunehmen, zuzuhören, zu beobachten und die anderen Gruppenmitglieder zu unterstützen, während sie gleichzeitig neue Perspektiven sehen und erleben, wie andere in der Gruppe aus sich herausgehen.

MUSIK, BEWEGUNG UND FLOW

Musik, Rhythmus und Tanz sind Aktivitäten, bei denen Menschen auf der gleichen Wellenlänge sein und daran mitwirken müssen, dass Kontakt, Zusammenarbeit und Einheit entstehen. Der Aufbau eines musikalischen Grooves entspricht in vielerlei Hinsicht dem Bau einer Maschine. Jeder Teil des Grooves hat eine Funktion und ist ein wichtiges Rädchen im Getriebe. Damit das funktioniert, müssen alle ihre eigene Rolle in der Interaktion verstehen und ausführen können, sollten aber immer auch zusammenarbeiten, wie ein kollektiver Organismus. Wenn wir gemeinsam Musik machen oder singen, folgen wir demselben Tempo, derselben Atmosphäre und sind alle Teil derselben Klangwelt. Wenn die Musik dann

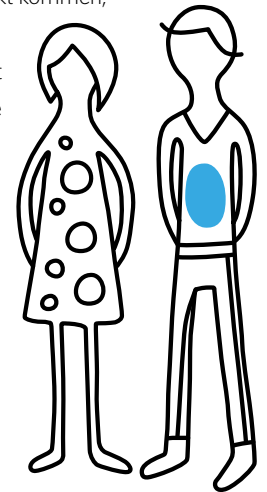
richtig in Gang kommt, können wir einen Zustand erreichen, in dem wir gleichermaßen angeregt, ruhig und konzentriert sind. Man hat das Gefühl, „die Zeit zu vergessen“ und „fast nicht mehr aufhören zu können“. Man könnte es „im Flow sein“ nennen. Wir haben erlebt, dass die Fähigkeit, in den Flow zu kommen, durch Musik und Icebreaker trainiert werden kann, was es dann wiederum erleichtert, das Gefühl des Flows auch in anderen Bereichen zu finden. Wenn man im Flow ist, verspürt man Antrieb, Motivation und Zufriedenheit mit seiner Arbeit. Und zwar unabhängig davon, ob man jung oder alt ist.

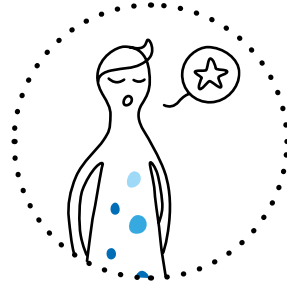
Für viele Menschen ist Singen die intensivste Art, musikalischen Flow zu erleben. Gemeinsames Singen macht es möglich, dass wir uns selbst und einander begegnen und spüren, dass wir Teil von etwas sind, das größer ist als wir selbst. Durch die Kombination von Text, Melodie und Rhythmus können wir mit darunterliegenden Emotionen in Kontakt kommen, die uns mit den anderen Sängerinnen und Sängern im Chor verbinden. Das Ergebnis ist ein Gefühl von Einheit und Harmonie. Das ist der Grund, warum musikalische Icebreaker besonders effektiv darin sind, Menschen einander näherzubringen.

Wir hoffen, dass dieses Buch viele Menschen inspiriert und dass es für seine Leserinnen und Leser das Eis bricht und Freude und Gemeinschaft schafft.

Brecht das Eis, werdet Icebreaker!

Tine Fris-Ronsfeld und Kristoffer Fynbo Thorning





SAMPLE PAGE
helbling.com
DAS ERSTE ZUSAMMENTREFFEN

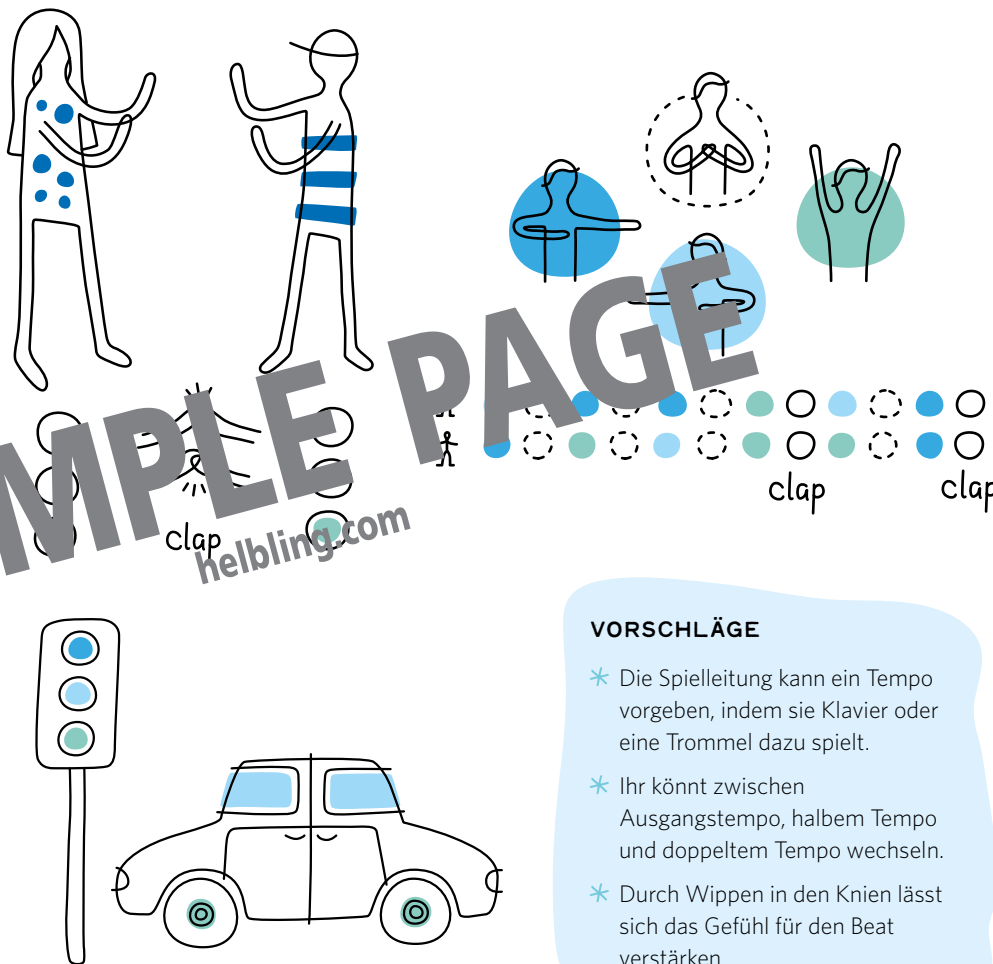
VERKEHRSPOLIZEI



HERKUNFT UNBEKANNT



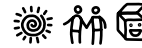
1. Bildet Paare und stellt euch gegenüber. Ihr seid jetzt zwei Mitglieder der Verkehrspolizei, die üben, wie man Anweisungen gibt.
2. Legt eure Fäuste oder Hände gekreuzt auf die Brust. Das ist die Ausgangsposition des Spiels.
3. Bewegt jetzt eure Hände in drei verschiedene Richtungen: nach vorne, nach rechts und nach links. Nach jeder Bewegung kehrt ihr wieder zur Ausgangsposition zurück.
4. Bewegt euch im selben Rhythmus und Tempo, aber entscheidet selbst, welche der drei Bewegungen ihr machen wollt.
5. Wenn beide zufällig die gleiche Bewegung machen – sich also spiegeln –, klatschen sie sich nur gegenseitig ab und die nächste Bewegung zu machen, und gehen dann wieder in die Ausgangsposition.
6. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.



VORSCHLÄGE

- * Die Spielleitung kann ein Tempo vorgeben, indem sie Klavier oder eine Trommel dazu spielt.
- * Ihr könnt zwischen Ausgangstempo, halbem Tempo und doppeltem Tempo wechseln.
- * Durch Wippen in den Knien lässt sich das Gefühl für den Beat verstärken.

EINE PERSÖNLICHE BEGRÜSSUNG



VON ANNELISE FUGLSBJERG

DINO-EVOLUTION



HERKUNFT UNBEKANNT

Dieses Spiel ist eine Variation von „Schere-Stein-Papier“ und existiert in unzähligen Versionen. Unsere Dino-Evolution-Version hat vier Entwicklungsstufen.

1. Bewegt euch als Dino-Eier (s.u.) umeinander herum.
2. Wenn auf ein zweites Dino-Ei trifft, haltet ihr beide an und spielt „Schere-Stein-Papier“.
3. Wer gewinnt, steigt eine Stufe in der Dino-Entwicklung auf.
4. Am Ende gibt es ein Ei, einen Baby-Dinosaurier, einen T-Rex und viele Meteoriten.

DIE VIER ENTWICKLUNGSTUFEN DER DINO-EVOLUTION

- * Dino-Eier: Haltet eure Hände schützend über den Kopf, als ob ihr euch in einem riesigen Dinosaurier-Ei befindet.
- * Baby-Dinosaurier: Haltet eure Hände vor den Mund wie einen Schnabel, der sich öffnet.
- * T-Rex: Streckt eure Arme nach vorne wie ein riesiges Maul, das sich öffnet und schließt.
- * Meteoriten: „Fliegt“ wild im Raum umher, mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust.



02

1. Bildet einen Kreis.
2. Zu Beginn des Spiels tritt jemand in den Kreis und stellt sich der Person gegenüber, neben der er oder sie gerade stand.
3. Die Person in der Kreismitte macht eine Geste und nennt ihren Namen, sie winkt z. B. mit der rechten Hand und sagt „Peter“.
4. Die andere Person, die auf der Kreisbahn steht, wiederholt sowohl die Bewegung als auch den Namen.
5. Die Person in der Mitte wiederholt ihre Aktion nacheinander mit allen im Kreis.
6. Nach einer Weile tritt auch die zweite Person in den Kreis, stellt sich vor die Person, neben der sie gerade stand, und macht sich eine andere Geste aus und nennt ihren Namen, sagt z. B. „Anna“.
7. So machen alle Personen den gesamten Kreis durch. Jeder hat seinen Platz wieder an ihrem ursprünglichen Platz und begrüßt die nächste Person, die im Kreis vorbeikommt.
8. Das Spiel geht weiter, bis alle im Kreis alle anderen begrüßt haben.



ABSCHÜTTELN



VON ANNE LISE FUGLSBJERG



04

1. Verteilt euch beliebig im Raum, bildet einen Kreis oder stellt euch in Reihen auf, je nach Kontext.
2. Hebt eure rechte Hand hoch über den Kopf und schüttelt sie fünfmal. Zählt dabei laut mit.
3. Macht das Gleiche mit der linken Hand.
4. Streckt euren rechten Fuß vor und schüttelt ihn fünfmal, während ihr bis fünf zählt.
5. Macht das Gleiche mit dem linken Fuß.
6. Ihr durchlauft also eine Serie von Bewegungen, bei der ihr zuerst die rechte Hand schüttelt, dann die linke, dann den rechten Fuß und zuletzt den linken Fuß.
7. Wiederholt die Serie, aber zuerst nur bis 3, dann bis 2 und schließlich nur bis 1.
8. Zum Abschluss: Springt in die Luft und ruft bei der Landung „Huah!!!“, wie einen Kampfschrei.

VORSCHLÄGE

- * Wechseln zwischen schnellen Runden und solchen in Zeitlupe.
- * Hinterteil/Hüften schütteln.
- * Kopf schütteln.
- * Tempo steigern.

1-2-3 CLAP



HERKUNFT UNBEKANNT, MITGETEILT VON METTE ULLERSTED

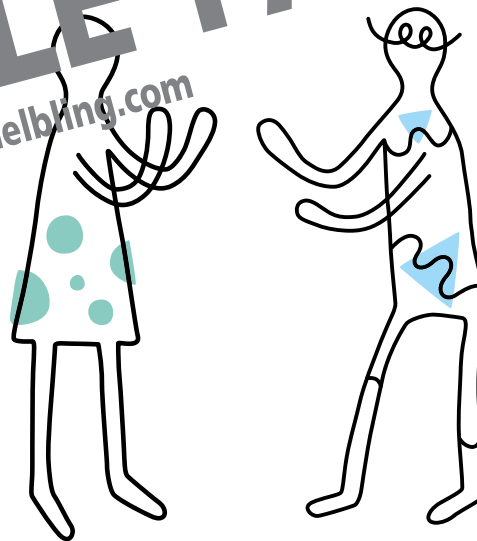
1. Bildet Paare.
2. Eine Person lenkt das Spiel und ruft in beliebiger Reihenfolge „Eins“, „Zwei“ oder „Drei“.
3. Wenn „Eins“ gerufen wird, geben sich die Paare mit der rechten Hand High Five. Wenn „Zwei“ gerufen wird, mit der linken Hand, bei „Drei“ mit beiden Händen.

VORSCHLÄGE

- * Beginnt in einem gleichmäßigen Tempo und wiederholt dieselbe Zahl mehrmals.
- * Alle spielen mit geschlossenen Augen.
- * Erhöht das Tempo.
- * Erweitert das Spiel mit mehr Zahlen und anderen Varianten, z. B. sich gegenseitig auf die Knie klatschen, mit der Rückseite der rechten Hand usw.



05



SALAM



TRADITIONELLES ARABISCHES BEGRÜSSUNGSLIED, DT. TEXT: JOACHIM FISCHER



17

1. D(omit3) 2.

Sa - lam, mes - sa - la, sa - lam. Sa - lam, mes - sa - la, sa - lam. Sa -
Hal - lo, wie schön, euch zu sehn. Hal - lo, wie schön, euch zu sehn. Hal -

3. D(omit3) 4.

lam, mes - sa - la, sa - lam, mes - sa - la, sa - lam, mes - sa - la, sa - lam. Sa -
lo zu - sam - men, hal - lo zu - sam - men. Hal - lo, wie schön, euch zu sehn. Hal -

VORSCHLÄGE

- * Entwickelt einen einfachen Tanz, der zum Lied passt
- * Begleitet das Lied mit Klavier, Gitarre oder Schlagzeug.
- * Versucht, beim Singen des Liedes einen 2-gegen-3-Rhythmus (siehe S. 67 in den ersten beiden Takten von „Row, Row, Row Your Boat“) auf euren Oberschenkeln zu pattschen.
- * Entwickelt eure eigene Bodypercussion mit Klatschen und Stampfen.

SAMPLE PAGE



Basic-Step

1. Bildet einen Kreis.
2. Lernt den Text und die Melodie.
3. Singt das Lied als Kanon.
4. Macht einen Basic-Step beim Singen.
5. Macht eure eigenen Begrüßungsgesten dazu.
6. Variiert den Grundschrift, z. B. mit einem 2/8-Schritt wie auf Seite 10 beschrieben, oder mit dem „Gospel-Schritt“ (links - ran - links - ran).
7. Variiert den Text, zum Beispiel:

„(Say) hello to Peter, hello. Say hello to Rebecca, hello. Say hello to everyone, hello“.

Verwendet statt „Salam“ Grußformeln aus anderen Sprachen, zum Beispiel: Bonjour, Hallo, Goddag, Adu, Bon Dia, Buon Giorno, Dzien Dobro ...

IN UNSERM AFFENSTALL (IN OUR MONKEY CROWD)



VON TROELS MØRKENBORG, DT. TEXT: JOACHIM FISCHER



18

Alle: In o - ur mon - key crowd, where we are so loud. So shout your name, it will bring you fame!
In un - serm Af - fen - stall is' im - mer Kra - wall. Du kreischst und schreist, sag uns, wie du heißt!

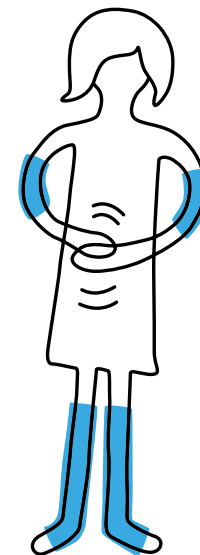
Clap Stomp

rechts r l r r

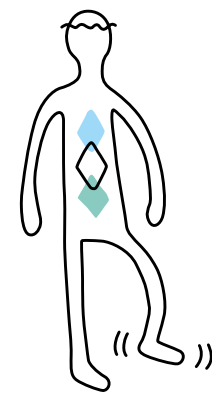
Solo: John! *Alle:* Uuuhh Hey, hey John! In un - serm

nde ne dem Kopf r

A musical score for a 4/4 piece. The first system shows the melody and a rhythm line with claps and stomps. The second system continues the melody and includes a 'Solo' section for 'John!' and an 'Alle' section for 'Uuuhh Hey, hey John! In un-serm'. The rhythm line below the second system has 'r' marks under the 'Uuuhh' and 'Hey, hey John!' sections, and 'r' marks under the 'In un-serm' section. A large 'SAMPLE PAGE' watermark is overlaid on the score.



Clap



Stomp

1. Bildet einen Kreis.
2. Klatscht (clap) und stampt (stomp) den Rhythmus ab dem ersten Takt.
3. Lernt den Text der ersten beiden Takte.
4. Sprecht, klatscht und stampt gleichzeitig.
5. Alle sprechen die erste Zeile, dann sagt eine Person ihren Namen und die anderen antworten.
6. Bei „Uuuhh“ schütteln alle ihre Hände über dem Kopf.

VORSCHLÄGE

- * Springt zweimal mit demselben Bein, während ihr das andere Knie anhebt.
- * Beginnt mit dem anderen Bein und macht dasselbe.

DU HAST HEUT GEBURTSTAG (IT'S YOUR BIRTHDAY)



VON ÍVAR ANDRI, EMIL KOCH PEDERSEN UND LUKAS ABRAMS, DT. TEXT: JOACHIM FISCHER



19

F F Gm7

It's your birth-day. Hap - py birth-day. It's the best day, ev - ry - one a - grees.
Du hast heut' Ge-burts-tag, das ist toll, wir al - le wün-schen dir viel Glück.

Gm7 C7 F6

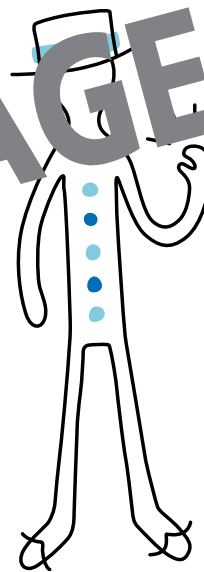
Ev' - ry - one is snap-ping, clap-ping you should clap along!
Al - le schnip-pen, al - le klat-schen, komm - klat-sch zu mir.

1. Lernt das Lied.
2. Klatscht (clap) und schnipst (snap) dazu.
3. Zieht das Tempo allmählich an, bis es richtig schnell ist.

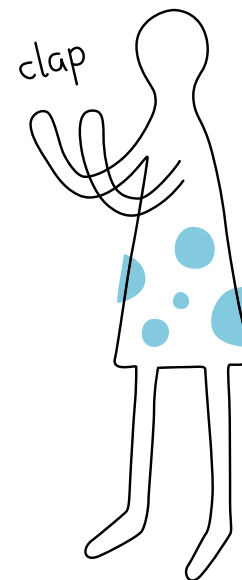
VORSCHLÄGE

- * Macht Basic-Steps dazu.
- * Begleitet das Lied mit Klavier oder Gitarre.

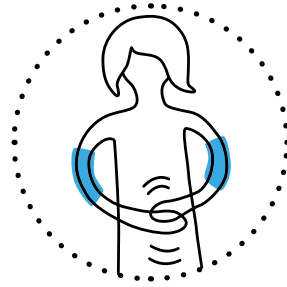
SAMPLE PAGE
helbling.com



Snap



Clap



SAMPLE PAGE

MUSIK IM KÖRPER

helbling.com

KOORDINATION, PULS UND TIMING

JEDE MENGE CLAVES

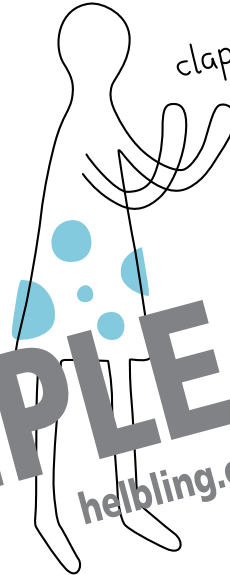


INSPIRIERT VOM „CENTER FOR RHYTHMIC MUSIC AND MOVEMENT“ UND ÅSE HAUGAARD



29

1. Bildet einen Kreis und teilt euch in vier Gruppen auf.
2. Einigt euch auf ein Tempo und macht einen Basic-Step.
3. Gruppe 1 klatscht ein 3-2-Clave-Pattern (siehe Noten unten auf dieser Seite).
4. Gruppe 2 klatscht ein 3-2-Clave-Pattern im halben Tempo.
5. Gruppe 3 klatscht ein 2-3-Clave-Pattern.
6. Gruppe 4 klatscht ein 2-3-Clave-Pattern im halben Tempo.
7. Hört euch die Patterns einzeln und in verschiedenen Kombinationen an.

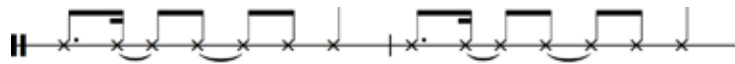


Clap

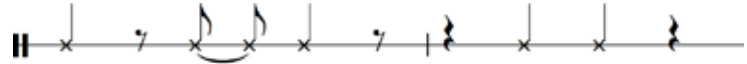
VORSCHLÄGE

- * Einigt euch auf eine Melodie, die zu dem Pattern in der jeweiligen Gruppe passt. Ihr könnt auch einen Text erfinden, wenn ihr wollt.
- * Einigt euch auf einen Break. Wählt eine Orchesterdirigentin oder einen Dirigenten, die oder der entscheidet, welche Gruppe gerade klatscht, ob sie klatscht und singt oder nur singt oder pausiert. Probiert außerdem verschiedene Lautstärken aus.
- * Überträgt den Beat auf Band- oder Percussion-Instrumente.

3-2-CLAVE



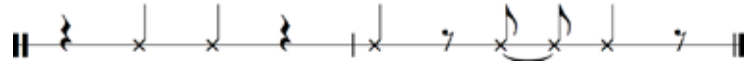
3-2-CLAVE – HALBES TEMPO



2-3-CLAVE



2-3-CLAVE – HALBES TEMPO



FANG DEN RHYTHMUS



INSPIRIERT VON DEA MARIE KJELDSEN

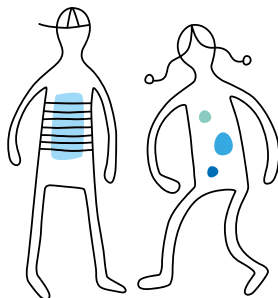


30

1. Stellt Musik im 4/4-Takt an und läuft nach Belieben zum Beat der Musik im Raum herum.
2. Geht oder rennt im doppelten Tempo, macht also acht Schritte pro Takt (= „Tempo 4“).
3. Kehrt dann wieder zurück zu vier Schritten pro Takt (= „Tempo 3“).
4. Macht als nächstes einen Schritt auf der „1“ und einen auf der „3“ des Takts (= „Tempo 2“).
5. Macht schließlich immer nur auf die „1“ einen Schritt (= „Tempo 1“).

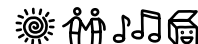
MUSIKVORSCHLÄGE

- * Deadmau5: The Veldt
- * Jonathan Johansson: Stockholm
- * KOAN Sound: Funk Blaster
- * Flume Remix: You And Me
- * VETO: You Say Yes, I Say Yes.



6. Wählt einen Anleiter oder eine Anleiterin, der oder die bestimmt, in welchem Tempo bzw. welcher Unterteilung alle gehen sollen. Die Person ruft laut „1“, „2“, „3“ oder „4“ und alle wechseln unmittelbar zum neuen Tempo.
7. Zum Schluss werden ein oder zwei „Fängerinnen“ oder „Fänger“ ausgewählt. Deren Aufgabe ist es, die anderen zu fangen, sie dürfen es aber nur in dem Tempo tun, das ausgerufen wurde. Wenn jemand „gefangen“ wird, werden die Fängerin oder der Fänger geschickt, die Fängerin oder der Fänger kann selbst gefangen werden.

RHYTHM-TWISTER

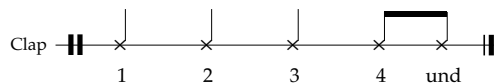


VON ANNELISE FUGLSBERG



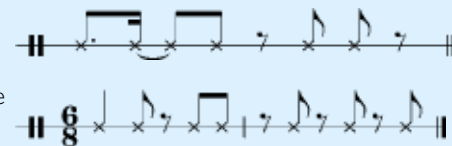
31

1. Bildet einen Kreis und einigt euch auf ein gleichmäßiges, ruhiges Tempo.
2. Schickt einen Klatscher im Kreis herum und zählt dabei auf 4.
3. Dann wechselt ihr zu dem untenstehenden Rhythmus und schickt diesen im Kreis herum. Die ersten drei Personen klatschen also jeweils einmal, die vierte klatscht zweimal („4 und“).
4. Wenn ihr darin Übung habt, gebt ihr die Klatscher nicht mehr im Kreis weiter, sondern indem ihr Blickkontakt mit jemandem aufnehmt und den Klatscher in dessen Richtung schickt.
5. Noch anspruchsvoller wird es, wenn ihr, statt im Kreis zu stehen, im Raum umherläuft. Es ist wichtig, dass alle mithelfen, den Rhythmus am Laufen zu halten. Achtet auf die anderen und nehmt rechtzeitig Blickkontakt auf.

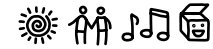


VORSCHLÄGE

- * Wenn es schwierig ist, das Tempo zu halten, hilft eine Cowbell oder ein Groove auf dem Klavier.
- * Das Spiel wird noch anspruchsvoller, wenn ihr den Beat durch eine 3-2-Clave oder eine 6/8-Clave ersetzt.



TASS' KAFF' (A COP'PA COFFEE) – ANLEITUNG

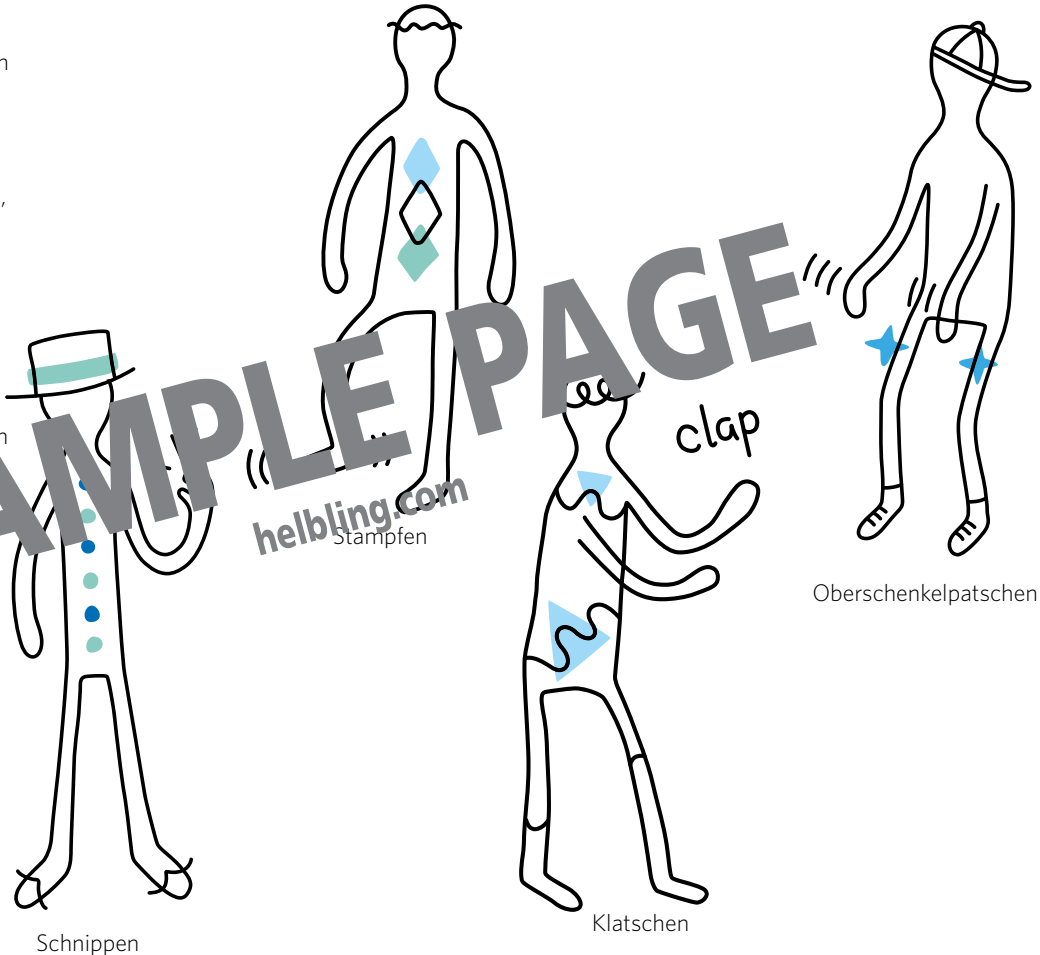


VON LENE NØRGAARD, ENGL. TEXT: KRISTOFFER FYNBO THORNING, DT. TEXT: JOACHIM FISCHER



32

1. Bildet einen Kreis.
2. Macht einen Basic-Step in einem ruhigen und gleichmäßigen Tempo.
3. Lernt die Bodypercussion-Rhythmen auf der nächsten Seite: Fingerschnippen, Händeklatschen, Oberschenkelpatschen, Stampfen.
4. Lernt die Melodie im A-Teil.
5. Verbindet die Melodie mit den Rhythmen.
6. Lernt die Melodie im B- und im C-Teil.
7. Lernt die Klatsch- und Stampf-Rhythmen des C-Teils (beachtet, dass es einen alternativen Rhythmus für Fortgeschrittene Kaffeeetrinkerinnen und Kaffeeetrinker gibt ...).
8. Singt das gesamte Lied mit allen Rhythmen.



TASS' KAFF' (A COP'PA COFFEE)



VON LENE NØRGAARD, ENGL. TEXT: KRISTOFFER FYNBO THORNING, DT. TEXT: JOACHIM FISCHER



32

A Em

A cop - pa cof - fee in the mor - ning, is a good
 Ne Tas - se Kaf - fee, früh am Mor - gen, ist was Schö-

Schnippen
 Klatschen
 Oberschenkel
 Stampfen

rechts links r l r l r l r l

1. 2. **B** D Em

- thing. A cop - pa cof - fee when it runs in-to my tor - so, it makes my whole bo - dy flow. It's
 - nes. Ne Tas - se Kaf - fee trinkt er in mei - nen Ma - gen, kann ich den Tag er - tra - gen. Mit

D Em D

just a wa - sug - ge - stion, and it's good for your dig - ge - stion. So
 sei - ner sanf - ten Wär - me zieht er mir durch mei - ne Där - me. Du

C Em

take a cup, sip it and drink it up! A cop - pa cof -
 nimmst 'nen Schluck, trinkst, und du spürst den Ruck! Ne Tas - se Kaf -

Klatschen
 Stampfen

Alternativer Rhythmus

Klatschen
 Stampfen

r l r l r l