

«GROOVE, MOVE & SING»

Weiterbildung Musik – Spielraum Rhythmus

Rhythmusbausteine für kreatives Gruppenmusizieren

Forum für Schulmusik, Bern, 21. April 2017

Groove, Move & Sing

. verbindet **Rhythmus, Bewegung und Singen** zu einem musikalischen Ganzen.

Die „Groove, Move & Sing – Schatzkiste“ ist ein von Thomas Viehweger entwickeltes **musikpädagogisches Konzept**, welches auf **allen Schulstufen** angewendet werden kann. Durch diesen Ansatz wird die **Integration von Vielfalt** im Klassenverband gefördert. Die Werkzeuge ermöglichen mit Gruppen **schnell, unmittelbar, niederschwellig und selbsterklärend ins gemeinsame Musizieren** einzutauchen. Ziel ist, den Lehrpersonen das **Handwerk**, die **Methodik** und die **Spielfreude** zu vermitteln, um erfolgreich und gemäss den eigenen Fähigkeiten „Groove, Move & Sing-Aktionen“ in den Unterricht einzubauen. Die Arbeitsweisen eignen sich sowohl für musikalische **Kurzinputs** im Unterrichtsalltag, wie auch für umfassende **Schul-Musik-Projekte**.

Der Hauptfokus dieser Weiterbildung als Erstes beim Nähren des Feuers durch Inspiration, Ermutigung, Einladung zu Neuem und dem Vermitteln von Spielfreude und Vertrauen in den eigenen Ausdruck. Gleichzeitig werden **zentrale Prinzipien der Rhythmuspädagogik** erfahrbar gemacht, die Teilnehmenden lernen gut aufbereitetes **Unterrichtsmaterial**, sowie die passenden didaktischen **Werkzeuge** anzuwenden.

Arbeitsweisen und Module

Das Angebot ist Modularartig aufgebaut. Die Module können an verschiedene **Zielgruppen und Stufen** angepasst werden. Die einzelnen Arbeitsweisen und Themen lassen sich je nach Bedürfnis kombinieren:

- ☞ **SPIELRAUM RHYTHMUS-BAND:** Das gemeinsame Werk – Ein Teil vom Ganzen sein
- ☞ **BODYPERKUSSION:** Boom und neue Kultur
- ☞ **BOOM-WHACKERS & BASS-RÖHREN:** DIE günstige und groovige Alternative zur Liedbegleitung
- ☞ **DRUM-CIRCLES:** Schnell und einfach zum Spielen kommen
- ☞ **KREATIVWERKSTATT:** Vom Rhythmus-Baustein zum Stück-Gebäude
- ☞ **DRUM & SING:** Die Lust zu singen und gleichzeitig ein Instrument zu spielen
- ☞ **INSTANT-GROOVES:** Der sinnliche und direkte Weg zum rhythmischen Erfolgserlebnis
- ☞ **STOMP-MATERIALPERKUSSION:** Rhythmus ist überall
- ☞ **ROCK & RAP:** Jugendkultur im Klassenzimmer
- ☞ **WELTMUSIK & ETHNO-PERKUSSION:** Die Faszination fremder Kulturen
- ☞ **CAJON BAUEN & SPIELEN:** Spiellust auf klingenden Kisten
- ☞ **LIEDER AUS ALLER WELT:** Singen, spielen und bewegen verbinden sich

Fokus «Rhythmusbausteine» (Forum für Schulmusik 2017, Bern)

- ☞ Sie verbinden das Spiel auf **Trommeln und Perkussionsinstrumenten** mit **Liedern aus aller Welt**
- ☞ Sie wenden „Groove-Move-Sing-Spielformen“ als **direkten Zugang ins Spiel** an
- ☞ Sie lernen Rhythmus als **vitalisierendes und integrierendes Element** einzusetzen
- ☞ Sie setzen **Rhythmusbausteine** zur Liedbegleitung, Bewegungsbegleitung, für Performancesstücke oder fürs Klassenmusizieren ein
- ☞ Sie nutzen Rhythmusbaukasten als **Liedbegleitung** und kreieren zusammen mit ihren SuS **Grooves, Breaks, Mehrstimmigkeit**, sowie eigene Spielstücke mit **Djembés, Cajones, Bongos und Congas**

*Ich bitte darum dieses Skript zu hüten. Es steckt viel Arbeit drin und ist für den persönlichen Gebrauch von Lehrpersonen entwickelt. Geben Sie bitte ohne meine ausdrückliche Zustimmung nichts weiter. Danke!
Bei Fragen oder Interesse an weiterführenden Kursen können Sie mich gerne kontaktieren.
Ich führe auch schweizweit Lehrerweiterbildungs-Holkurse, Schulprojekte und Teambildungen mit «Groove, Move & Sing» durch.*

Viel Freude, Groove und Spiellust wünscht

THOMAS VIEHWEGER



www.impuls-kurse.ch

Workshop-Zusammenfassung

Aus was ist die rhythmische Welt zusammengesetzt? Aus was besteht die Weltsprache Rhythmus? Was haben verschiedene Kulturen gemeinsam? Was ist auf der Trommel der direkteste Weg zu Kreativität? Was liegt verschiedenen stilistischen Ausprägungen zu Grunde? Die Antwort heisst: RHYTHMUSBAUSTEINE!

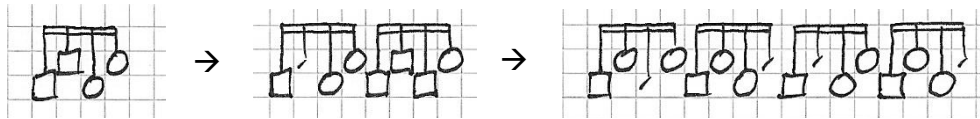
Will man in Gruppen Trommeln einführen, ist es ratsam mit kleinen und überschaubaren Spiel-Elementen anzufangen. Rhythmusbausteine sind kleine Einheiten, welche beliebig kombiniert werden können. Sie sind eine ergiebige Quelle für Inspiration auf Djembé, Cajon, Bongos oder Congas. Aus einzelnen Bausteinen kann ein ganzes Rhythmusgebäude (Rhythmusstück) gebaut werden. Rhythmusbausteine eignen sich für die Bewegungsbegleitung, für die Liedbegleitung und für das Arrangieren von Rhythmusstücken mit Elementen wie z.B. Intro-Groove-Mehrstimmigkeit-Lied-Break-Schluss.

Ziele im Spiel mit Rhythmus-Bausteinen

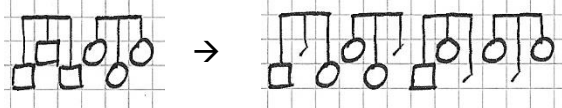
- ☞ Durch Gestaltungsprozesse entwickeln die SuS ein hohes Mass an Beteiligung. Kreativität und Selbstaussdruck bekommen ebenso Nährboden wie Performance-Kompetenzen
- ☞ Die Arbeitsweisen führen schnell, unmittelbar, selbsterklärend, organisch und niederschwellig ins Spielen und ermöglichen damit ein direktes Feedback, bzw. Erfolgserlebnis

Hier ein "Rezept" für kreative Handhabung von Rhythmus-Bausteinen:

- ☞ Nehmen Sie einzelne Bausteine und spielen Sie diese in Wiederholungsschleifen bis sie "sitzen"
- ☞ Baue Sie die Komplexität von Klangfarben schrittweise auf:
 - Beginnen Sie mit den Bass-Open-Bausteinen
 - Nehmen Sie dann im nächsten Schritt die Fingertips dazu und lernen Sie die Groove-Bausteine kennen
 - Integriere erst nach viel Spielerfahrung mit diesen ersten drei Klangfarben (Bass, Open, Fingertip) auch andere Klangfarben wie z.B. den Slap
- ☞ Kombinieren Sie die Bass-Open-Bausteine und die Groove-Bausteine schrittweise von kürzeren zu längeren Verbindungen. Hier ein Beispiel:
 - Binäre Bausteine von 4-er-Einheiten zu 8-er-Einheiten zu 16-er-Einheiten:



- Ternäre Bausteine von 6-er-Einheiten zu 12-er-Einheiten:



- ☞ Die Handsätze folgen einem einfachen Prinzip: Es wird immer «Hand-to-hand» gespielt. Somit richtet sich der Handsatz nach der durchgehenden Unterteilungs-Pulsation (alle nicht gespielten Schläge landen als «Ghost-Notes» in der Luft)
- ☞ Bei komplexeren Figuren mit vielen Zwischenräumen kann eine durchgehende Silbenfolge die Handbewegung tragen und die Position der Schläge klären. Bei 2 sprechen wir «Ta-Ki», bei 3 «Ta-Ki-Te» und bei 4 «Ta-Ka-Di-Mi» oder andere perkussive Laute/Wörter wie «Ge – cko» für 2, «Pa – na – ma» für 3 und «Cho – co la – te» für 4.

Aufbau

- ☞ **Vorbereitung:** Bereiten Sie die Trommeln im Kreis vor. Halten Sie grosse Karten mit einzelnen Bausteinen griffbereit. Bereiten sie auch Musik als Playalong vor. Sammeln Sie die SuS hinter den Stühlen für den Einstieg
Die 4 Instrumente lassen sich bestens kombinieren (ausser Bongos sind nicht für alle Spielfiguren geeignet wegen dem speziellen Handsatz). Die **Trommelsprache wirkt als verbindendes Konzept**. Sollten Sie nicht genug Trommeln zur Verfügung haben, übertragen Sie die Trommelbewegung auf Bodypercussion und wechseln Sie von Zeit zu Zeit die Rollen
- ☞ **Einstieg und kurze verbale Hinführung:** Handhabung und Basistechniken (Klangfarben) der 4 Trommeln vorzeigen und Regeln vereinbaren. Bei jedem Instrument 2 Haupt-Klänge identifizieren (Bass und Randschlag). Körpersprache-Zeichen erklären. Holzbausteine mitbringen und als Gruppenspiel ein Gemeinschaftswerk erstellen (jeder hat ein paar Bausteine und reihum gibt jeder seine Steine dazu)
Etwas zu Handsätzen sagen (in der ersten Phase Hand-to-hand spielen)
- ☞ **Exploration:** Reden mit Instrumenten. Instrumentenbegrüssung. Wirbeln. Die Hände spielen lassen. Führen-Folgen in der Gruppe und im Duo. Häuptlingsspiel. Dialogspiele (mit den Instrumenten reden und Meinungen austauschen, Streitgespräche usw.)
- ☞ **Drum-Circle-Spielformen (Geleitete Gruppenimprovisation):** Start mit Puls spielen. Start mit Rhythmusfigur (LP). Start mit nacheinander Dazukommen. Stops und Dynamik einbauen. Wechsel von Tutti und Spielen von Teilgruppen („Wer Lust hat spielt weiter“, Instrumentengruppen, Segmente des Kreises, zusammenpassende Figuren usw.). Evtl. kurze Solos. In 2 Gruppen zyklisch abwechseln.
- ☞ **Call-Response-Spiele:** Einfach beginnen und Steigern, Puls und Zyklus bleibt stabil (4/4 Takt ist ideal zum Starten), Phrasen aus angepeilten Rhythmusfiguren einbauen, mit einer und zwei Klangfarben spielen
- ☞ **Zwischendurch Instrumente wechseln und Klangfarben vertiefen, üben, korrigieren**

Fortsetzung Aufbau:

- ☞ **Instrumente und Spielfiguren einführen:** Figuren vorspielen. Figuren sprechen, mit Bodypercussion und mit Air-Drumming spielen
- ☞ **Mehrstimmigkeit aufbauen:** Die Musik des Körpers auf die Instrumente übertragen. Instrumentenkombinationen hören. Die verschiedenen Rhythmen zu Musikbeispielen/Playalongs spielen
- ☞ **Verschiedene „Drausbringerspiele“** (Kontakt, Namensspiel, Laute im Kreis rum, Solieren, usw.) einbauen, um die Rhythmen zu vertiefen
- ☞ **Lied einführen:** Die Gleichzeitigkeit von Singen und Spielen anpeilen. Vereinfachte Begleitfiguren. Lieder mit Bodypercussion begleiten
- ☞ **Ein Stück aufbauen:** Call – Intro – Groove – Mehrstimmigkeit – Break – Lied und Begleitung (vereinfachte Figur) – Schluss
- ☞ Einander die **Stücke vorspielen** und an einem Schulfest performen
- ☞ **Kontrastieren** Sie das konzentrierte Arbeiten an den „Baustein-Formen“ mit freiem Spiel, indem Sie **Drum-Circle-Improvisationen** einbauen. Diese werden von der Lehrperson mit einfacher Körpersprache angeleitet/dirigiert. Wirkungsvolle Drum-Circle-Interventionen sind:
 - Stop-Break
 - Einzelne Teilgruppen weiterspielen lassen
 - Laut und Leise spielen, Tempo anziehen
 - Den Puls auflösen, ins Chaos gehen und neues Tempo einzählen
 - Wirbelspiele
 - Mit Füßen dirigieren
 - Zwei Gruppen lösen sich zyklisch ab
 - Einstieg mit Puls, einer Rhythmusfigur der Lehrperson oder dem schrittweisen Dazukommen in Kreis rum
- ☞ Während des ganzen Spiels Stützen Sie die Gruppe mit durchgehendem, gespielt auf einem Fusspedal, den Fusschellen oder dem Meinl-Cajon-Foottambourine

Spielformen

- ☞ Die Bausteine mit Call-Response vorstellen und einführen. Aus Call-Response in einen Loop führen. Dann den Wechsel von einem zum andern Baustein anvisieren
- ☞ Bausteine vertiefen durch Drausbringerspiele und Singen. Drausbringerspiele sind Aktionen,
- ☞ Im vorgegebenen Pulsraum (z.B. 16) alle Kombinationen von 4 Bausteinen ausprobieren
- ☞ Bausteine hören und raten (auch blind)
- ☞ Verstimmlichen und Verkörpern der Bausteine: Trommelsprache, Air-Drumming und Bodypercussion
- ☞ Bausteine im Kanon spielen
- ☞ Die Bausteine variieren, indem Sie die Klangfarben austauschen
- ☞ Baustein-Reisen: Von einem zum andern wechseln, zuerst im eigenen Tempo, dann mit Einzählen, dann Zyklisch (z.B. jeder Baustein 2 Takte lange, dann ein neuer)
- ☞ Die Gruppe wechselt auf Zeichen (Einzählen) zwischen wildem Chaos und dem Spiel einzelner Bauelemente
- ☞ Einen Baustein 3 Takte lang spielen und im 4. Takt aus dem Rhythmus gehen, ausflippen, durcheinander spielen. Auf die „1“ wieder einsetzen. Das Gleiche und im 4. Takt rhythmisch bezogen improvisieren, dann zurück zur Bausteinform
- ☞ In 2 bis 4 Gruppen einzelne Bausteine überlagern, sodass eine Mehrstimmigkeit entsteht
- ☞ Zwei oder mehrere Gruppen wechseln sich zyklisch ab und spielen sich die Bausteine zu. Jede Gruppe übernimmt eine Figur oder Teilfigur
- ☞ Den Bausteinen Namen geben. Für jedes Bausteinelement ein Wort oder Silben finden (Namen, Früchte, Länder, Automarken, Sportarten, Tiere). Bei der Wahl der Silben, Wörter oder Merkwörter perkussive und einsilbige Laute bevorzugen
- ☞ Gruppe A spielt eine Bausteinkombination, Gruppe B dazu Call-Response
- ☞ Führen-Folgen mit Rhythmusbausteinen
- ☞ „Schwierige“ Bausteine mit Hilfe eines durchgehenden Stimmbodens aufbauen
- ☞ Einzelne Bausteine zu Musik ab Band spielen. Zur eigenen Lieblingsmusik passende Bausteine finden
- ☞ Bausteinkombinationen spielen und mit Basis-Breaks „würzen“ (Leer, 4-tel, 8-tel, 16-tel)
- ☞ Figuren über 2 oder mehrere Takte zusammenbauen
- ☞ Kombinationsmodelle erfinden: AAAB / AABB / ABAB / ABCC / ABCD usw.
- ☞ Eine Bausteinkombination in 4 Phasen spielen:
 - 1.) Nur Sprechen
 - 2.) Sprechen und Air-Drumming
 - 3.) Sprechen und auf Djembé, Cajon, Bongo oder Conga Spielen
 - 4.) Nur spielen
- ☞ Einzelne SuS gehen in die Dirigentenrollen und leiten kurze Sequenzen

Kreativwerkstatt


- ☞ Leere Blätter mit der vorgezeichneten Grundstruktur zur Verfügung stellen. Die SuS erfinden eigene Kombinationen
- ☞ Von jedem Baustein ein grosses Blatt zeichnen und die Blätter immer wieder neu kombinieren. Kombinationen selber aufschreiben
- ☞ Querlernen: Die SuS bringen einander die selbstgefundenen Rhythmusgestaltungen bei

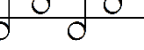
Anwendungsbeispiele

Symbole:

- = Bass = Du/Dun/Gu
- = Open = De/Ge
- / = Fingertip


Schreibweise:

Linke Hand 

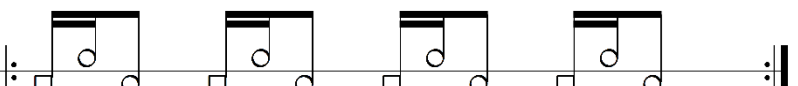
Rechte Hand 

Vertiefen und Erweitern Sie nachfolgende Beispiele, indem Sie:

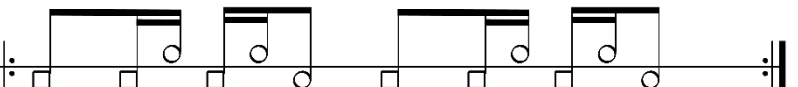
- 🌀 Zu den Bausteinen bekannte und neue Lieder (Siehe „Ja Dan Duja“ „Simelibärg“ und „Samba do mar“) singen
- 🌀 Die Figuren in Stimme, Air-Drumming und Bodypercussion umsetzen
- 🌀 Mit „Drausbringerspiele“ das mehrdimensionale Hören und Wahrnehmen anregen (Kontaktspiele, Spiele mit Lauten, Namensspiele, Stimm-Strömen, Nonsense-Geschichten, Solo)
- 🌀 Call-Response spielen: Pur / Zu Rhythmusboden (halbe Gruppe) / in Loop führen / Kontaktspiele / Wechsel von Struktur zu Chaos
- 🌀 Basis-Breaks einbauen und vom Groove zum Break und zurück wechseln
- 🌀 Zu Musik ab Band spielen

1 Baustein vertiefen | $\frac{4}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  :||


Dun De De Dun De De Dun De De Dun De De

Zu 2. Baustein wechseln | $\frac{4}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  :||

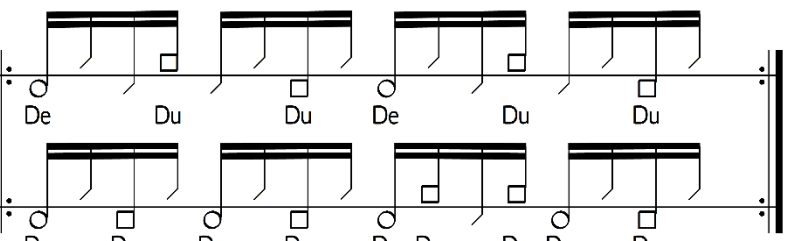
Du De Du De De Du De De Du De

2 Bausteine in 1 Takt abwechseln | $\frac{4}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  :||

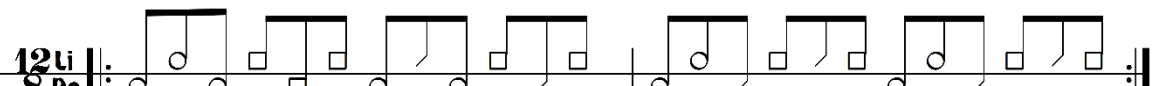
Du De De Du De De Du De De Du De De Chue - glo-gge Pi - ja - ma Chue - glo-gge Pi - ja - ma

4 Bausteine in 1 Takt abwechseln | $\frac{4}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  :||

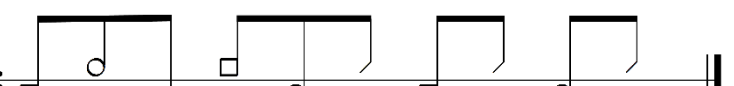
Du De De Du De De Du De De Du De De Pi - zza Na - po - li Qua-ttro Sta-ggio - ni

Zweistimmig Mit Tips start mit Open | $\frac{4}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  :||

De Du Du De Du Du De Du De Du De Du

Längere Figur über 2 Takte start mit Open | $\frac{12}{8}$ Li | $\frac{8}{8}$ Re |  :||

De De De Du Du Du De De Dun Du De De Dun Du De De Dun Du

5-er (Take 5) | $\frac{5}{4}$ Li | $\frac{4}{4}$ Re |  ||

Du De Du De Dun De

Bass-Open-Bausteine

<p>«2»</p> <p>1 Li Re De De</p> <p>2 Li Re Du De</p> <p>3 Li Re De Du</p> <p>4 Li Re Du Du</p>	<p>«4»</p> <p>1 Li Re De De De De</p> <p>2 Li Re Du De De De</p> <p>3 Li Re De Du De De</p> <p>4 Li Re De De Du De</p> <p>5 Li Re De De De Du</p> <p>6 Li Re Du Du De De</p> <p>7 Li Re Du De Du De</p> <p>8 Li Re De Du Du De</p>	<p>«4»</p> <p>9 Li Re De Du Du De</p> <p>10 Li Re De Du De Du</p> <p>11 Li Re De De Du Du</p> <p>12 Li Re Du Du Du De</p> <p>13 Li Re Du Du De Du</p> <p>14 Li Re Du De Du Du</p> <p>15 Li Re De Du Du Du</p> <p>16 Li Re Du Du Du Du</p>	<p>«6»</p> <p>1 Li Re De De De De De De</p> <p>2 Li Re Du De De Du De De</p> <p>3 Li Re De Du De De Du De</p> <p>4 Li Re De De Du De De Du</p> <p>5 Li Re Du Du De Du Du De</p> <p>6 Li Re Du De Du Du De Du</p> <p>7 Li Re De Du Du De Du Du</p> <p>8 Li Re Du Du Du Du Du Du</p>
<p>«3»</p> <p>1 Li Re De De De</p> <p>2 Li Re Du De De</p> <p>3 Li Re De Du De</p> <p>4 Li Re De De Du</p> <p>5 Li Re Du Du De</p> <p>6 Li Re Du De Du</p> <p>7 Li Re De Du Du</p> <p>8 Li Re Du Du Du _</p>			

Warm up binär und ternär

Arrangement: Thomas Viehweger

Warmup 1

4/4

1 Li
Re Du Gu Du Gu Du Gu Du Gu De Ge De Ge De Ge De Ge

2 Li
Re Du Gu Du Gu De Ge De Ge Du Gu Du Gu De Ge De Ge

3 Li
Re Du Gu De Ge Du Gu De Ge Du Gu De Ge Du Gu De Ge

4 Li
Re Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De

○ = Open
□ = Bass

Warmup 2

1 Li
Re Du Gu De Ge Du Gu De Ge Du Gu De Ge Du Gu De Ge

2 Li
Re Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De

3 Li
Re De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De Du De

4 Li
Re Du De De De Du De De De Du De De De Du De De De

Warmup 1

12/8

1 Li
Re Du Gu Du Gu Du Gu De Ge De Ge De Ge

2 Li
Re Du Gu Du De Ge De Du Gu Du De Ge De

3 Li
Re Du De De De De De Du De De De De De

4 Li
Re Du De De Du De De Du De De Du De De

○ = Open
□ = Bass

Warmup 2

1 Li
Re Du Gu De Ge De Ge Du Gu De Ge De Ge

2 Li
Re Du Gu De Ge Du Gu De Ge Du Gu De Ge

3 Li
Re Du De Du De Du De Du De Du De Du De

4 Li
Re De Du De Du De De Du De De Du De Du

Groove-Bausteine

«2» Ohne Tips

1 Li Re

2 Li Re
Du Du

3 Li Re
De De

4 Li Re
Du

5 Li Re
De

6 Li Re
Du

7 Li Re
De

«2» Mit Tips

8 Li Re

9 Li Re
Du Du

10 Li Re
De De

11 Li Re
Du

12 Li Re
De

13 Li Re
Du

14 Li Re
De

«3» Ohne Tips

1 Li Re
Du

2 Li Re
Du De

3 Li Re
Du De

4 Li Re
Du De

5 Li Re
Du De De

6 Li Re
De

7 Li Re
De Du

8 Li Re
De Du

9 Li Re
De Du Du

«3» Mit Tips

10 Li Re
Du

11 Li Re
Du De

12 Li Re
Du De

13 Li Re
Du De

14 Li Re
Du De De

15 Li Re
De

16 Li Re
De Du

17 Li Re
De Du

18 Li Re
De Du Du

Groove-Bausteine

«4»

Ohne Tips

1 Li Re Du

2 Li Re De

3 Li Re Du De

4 Li Re De Du

5 Li Re Du De

6 Li Re De Du

7 Li Re Du De

8 Li Re De Du

«4»

Ohne Tips

9 Li Re Du De De

10 Li Re De Du Du

11 Li Re Du De Du De

12 Li Re De Du Du

13 Li Re Du De De

14 Li Re De Du De

15 Li Re Du De De De

16 Li Re De Du Du Du

«4»

Mit Tips

1 Li Re Du

2 Li Re De

3 Li Re Du De

4 Li Re De Du

5 Li Re Du De

6 Li Re De Du

7 Li Re Du De

8 Li Re De Du

«4»

Mit Tips

9 Li Re Du De De

10 Li Re De Du Du

11 Li Re Du De De

12 Li Re De Du Du

13 Li Re Du De De

14 Li Re De Du Du

15 Li Re Du De De De

16 Li Re De Du Du Du

Groove-Bausteine

«6»

Ohne Tips

1 Li Re Du Du

2 Li Re Du De Du De

3 Li Re Du De Du De

4 Li Re Du De Du De

5 Li Re Du De De Du De De

6 Li Re De De

7 Li Re De Du De Du

8 Li Re De Du De Du

9 Li Re De Du De Du

10 Li Re De Du Du De Du Du

«6»

Mit Tips

1 Li Re Du Du

2 Li Re Du De Du De

3 Li Re Du De Du De

4 Li Re Du De Du De

5 Li Re Du De De Du De De

6 Li Re De De

7 Li Re De Du De Du

8 Li Re De Du De Du

9 Li Re De Du De Du

10 Li Re De Du Du De Du Du

«8» (Tresillo)

Ohne Tips

1 Li Re Du De De Du De De Du De

2 Li Re De Du Du De Du Du De Du

3 Li Re Du De Du De

4 Li Re De De De

5 Li Re Du De De

6 Li Re De De Du

7 Li Re Du De Du

8 Li Re De Du De

9 Li Re Du De De

10 Li Re De Du Du

«8» (Tresillo)

Mit Tips

1 Li Re Du De De Du De De Du De

2 Li Re De Du Du De Du Du De Du

3 Li Re Du De Du De

4 Li Re De De De

5 Li Re Du De De

6 Li Re De De Du

7 Li Re Du De Du

8 Li Re De Du De

9 Li Re Du De De

10 Li Re De Du Du

Ja Dan Duia

Komp.: Soili Perkiö - Finland

1 **G** **Dm7** 2 3 4

Ja dan du - i - a, ja dan du - i - a, ja dan

Drums **Li** **Re** | Dun De Dun De Dun De De

5 6 7 8

daa dan daa dan dei - ja ja dan daa dan duu - i - a.

Simelibärg

7

Komp.: Trad. Schweiz

Arr.: Thomas Viehweger

1 2 **Am** **G** 3 **Am** **E7**

S'isch ä - be - ne Mönsh uf Ä - är - de, Sim - me - li - bärg. S'isch

Drums Du De Du De Du De Du De Du De Du De De

4 **Am** **G** 5 **Am** **E7**

ä - be - ne Mönsh uf Ä - är - de, Sim - me - li - bärg. ond

E **E7** **F⁷** **E** 7 **E7** **Dm** **Eb⁷** **E**

ds'Vre - ne - li ab em Gu - gis - bärg ond ds'Simes Ha - ans - jog - gli - ä - ä - net em Bärg. S'isch-

Am **G** **E+** **E7** 9 **Am** **G** **F/A** **Am**

ä - be - ne Mönsh uf Ä - är - de won i möcht bin ihm sy.

Samba do mar

Trad. Brasilien/Überliefert

Arrangement Lied und Rhythmus: Thomas Viehweger

1 C 2 F C 3

Sam-ba do mar sam-ba do mar daBa-hi - a Sam-ba do mar.

Zum Lied
Li Re
Du De Du De DuDe DeDu De

Groove
Li Re
Du De Du DeDeDuDe DeDuDeDe

4 C7 5 C 6 C

Sam-ba do mar Sam-ba do mar daBa-hi - a Sam-ba do mar.

7 C 8 G 9 Dm 10 G7 C

La la yl la La la yl la La la yl la La la yl la

11 C 12 F C 13 C Dm7 14 C G7 C

Da Dueyda Da Duey da dueydada Da Dueyda Da Duey da da.

Samba-Intro

Ruf Alle 4/4

Ruf Alle

Hey!