

Inhoud van het boek

In **BoomwhackerFun+** vind je een schat aan activiteiten om met een groep spelers aan de slag te gaan. De **fun** zul je daarbij zeker ervaren. De **+** staat voor *meer dan fun*.
Namelijk: **muzikale ontwikkeling**.

In dit boek vind je geen meespeel-partituren of liedjes. We gaan spelen, improviseren en componeren zonder notatie. De notatie bij de activiteiten is alleen bedoeld als uitleg. Je kunt de activiteiten op je eigen manier inzetten en vormgeven. Van een energizer of ludiek tussendoortje tot en met een leerlijn op het gebied van muziek of sociaal-emotionele ontwikkeling.

In **Hoofdstuk I Boomwhackers+** vind je algemene informatie over boomwhackers. Wat zijn het, welke soorten zijn er, hoe speel je ermee. Ook vind je hier de begrippenlijst en wat je nodig hebt om de activiteiten te kunnen uitvoeren. Je wordt op weg geholpen om een workshop met boomwhackers te verzorgen met een planner en checklist en tips om de spelers te begeleiden.

Hoofdstuk II Basis+ bevat basisactiviteiten om te doen als een groep nieuw is, of nog niet zo vaak met boomwhackers heeft gewerkt. Ook vind je hier een aantal warming-up oefeningen om een bijeenkomst mee te starten.

In **Hoofdstuk III Groepsvorming+** vind je activiteiten waarbij de nadruk ligt op het sociale aspect en de groepsvorming. Via kennismaken naar rollen aannemen naar samenspelen. Natuurlijk komen er tegelijkertijd muzikale aspecten aan bod waar je aandacht aan kunt besteden.

Hoofdstuk IV Improviseren+ gaat muzikaal de diepte in. Improviseren en componeren staan centraal. De spelers gaan regelmatig in subgroepen zelfstandig aan de slag. Veel activiteiten zijn geschikt om er een presentatie aan vast te knopen.

In **Hoofdstuk V Extra+** vind je nog wat handige extra's als toegift.

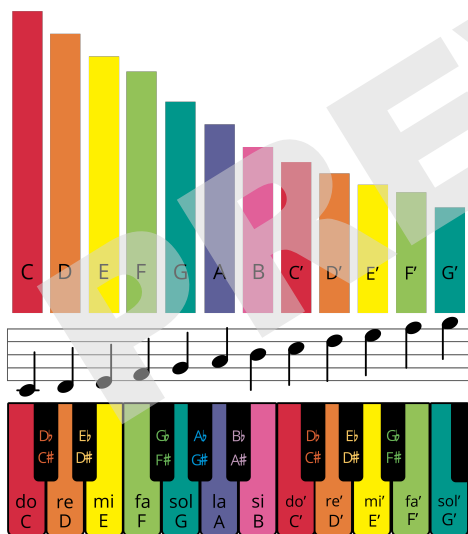
Aanduidingen bij de activiteiten

Bij elke activiteit staat bovenaan aangegeven wat de moeilijkheidsgraad is, de groepsgrootte waarvoor de activiteit geschikt is, welke boomwhackers je nodig hebt, en wat de belangrijkste vaardigheden zijn die aan bod komen.

Over boomwhackers

Boomwhackers zijn gekleurde, gestemde plastic buizen van verschillende lengte waarmee je muziek kunt maken. De naam komt van het Engelse 'to whack' (meppen) en 'boom' (boem). Het zijn melodische slaginstrumenten.

Boomwhackers ontstonden in een tijd waarin het populair was om percussiemuziek te maken met afvalmateriaal. Junkbands speelden op stukken plastic buis, bijvoorbeeld afvoerpijpen. Op een dag was de Amerikaan Craig Ramsell kartonnen kokers aan het recyclen en viel hem het verschil in toonhoogte op bij verschillende buislengtes. Hierna ontwikkelde hij gestemde buizen van lichtgewicht plastic, en bracht deze in 1995 op de markt. Boomwhackers worden veel gebruikt in het muziekonderwijs. Ook zijn ze populair bij evenementen en festivals. Doordat elke boomwhacker één toon geeft, is het bij uitstek een groepsinstrument. Het bespelen ervan uitnodigt tot bewegen. Door speelmannieren af te wisselen ontstaat een complete choreografie. Kortom, als je lekker actief, creatief en muzikaal aan de slag wilt met groepen van alle leeftijden, dan is de boomwhacker je beste vriend.



C / Do Rood

D / Re Oranje (Vermiljoen)

E / Mi Geel

F / Fa Lichtgroen (Lime)

G / Sol Zeegroen (Teal)

A / La Paars (Indigo)

B / Si Fuchsia Roze (Magenta)

C' / Do' Rood

6. Akkoorden Battle

Niveau 1,2

8 - ∞ spelers

C D E F G A B C'

Samenspelen

Improviseren

Muzikaal wedijveren

Vorbereiding

De spelers worden verdeeld in twee groepen.

Elke groep heeft vier specifieke boomwhackers die samen een akkoord vormen.

Kies uit de volgende twee opties:

- Groep 1: C E G B en groep 2: D F A C' (Cmaj7 en Dm7) of
- Groep 1: C E A C' en groep 2: D F G B (Am en G7). (A, G, B bij voorkeur met dop).

Opties voor begeleidingsmuziek

- Speel de grondtoon van elk akkoord met een bas-boomwhacker met dop stampend op de grond. (C en D, of A en G).
- Bespeel een trom, of twee verschillende instrumenten, zodat de groepen horen wanneer ze aan de beurt zijn.
- Maak gebruik van een bestaande drumtrack.

Spel

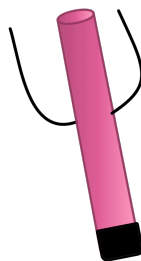
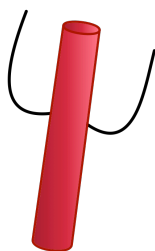
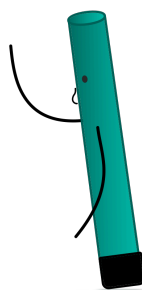
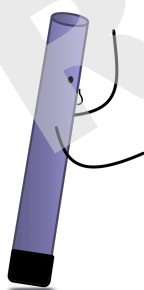
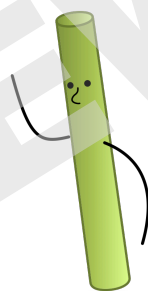
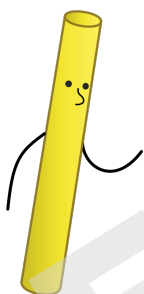
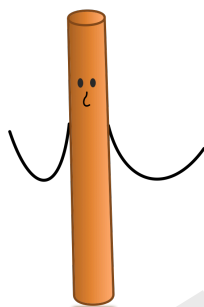
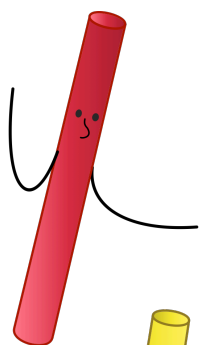
De spelers staan in twee akkoordgroepen tegenover elkaar.

De groepen spelen om de beurt 8 tellen een improvisatie. Ze dagen elkaar daarbij uit in originaliteit. De battle wordt rustig en langzaam opgebouwd.

Groep 1 speelt een eenvoudig ritme met een eenvoudige speelwijze. Groep 2 antwoordt met een net iets mooier ritme, en een afwisselende speelwijze. Terwijl de ene groep speelt, kijkt de andere toe en toont met mimiek en gebaren zoiets als: 'Leuk gedaan, maar dat kunnen wij beter!'. Zo worden de ritmes, bewegingen en speelwijzen steeds verrassender en origineler. De spelleider stopt de begeleidingsmuziek, of geeft een signaal om de battle te beëindigen. De spelers sluiten af met een mic-drop van hun boomwhacker. De spelers benoemen zoveel mogelijk originele vondsten van de tegenpartij.

Variaties

- Vul 16 tellen in plaats van 8.
- Begin zittend of liggend en kom tijdens de battle langzaam omhoog.



11. Leiden en Volgen

Niveau 1,2

8 - 32 spelers

C D E G A C'

Leiding nemen

Volgen

Improviseren

1. Volg de leider

De spelers staan met alle kleuren door elkaar in de kring. Een speler houdt de boomwhacker met twee handen omhoog om te laten zien dat die leider wil zijn. Deze leider zoekt oogcontact met een speler aan de overkant van de kring. Door middel van knikken (of nee-schudden) wordt een tweede leider aangesteld. Deze houdt ook de boomwhacker omhoog. Leider 1 bedenkt een kort ritme (en speelwijze) en blijft dit herhalen. Alle spelers links van de leider (tot aan de tweede leider) doen hetzelfde. Leider 2 bedenkt een motief dat daarbij past. Alle spelers links van leider 2 doen hetzelfde. Na een tijdje mag een andere speler de boomwhacker omhoog houden als teken dat die leider wil zijn, en volgt een nieuwe ronde.

2. Kleurgroepen

Spelers met dezelfde kleur boomwhacker staan bij elkaar in de kring. Elke kleurgroep kiest een leider. Leider 1 speelt een kort ritmisch motief (met beweging en speelwijze). De spelers uit deze kleurgroep doen hetzelfde. Als het ritme loopt, zoekt de leider oogcontact met een andere leider en geeft met een knikje aan dat die iets mag toevoegen aan de muziek. De spelers van deze kleurgroep spelen mee. Leider 2 knikt naar de leider van een volgende kleurgroep, enzovoort. Als alle kleurgroepen spelen mogen de leiders wanneer ze willen hun motief veranderen.

Variatie

De boomwhackers liggen in het midden op de grond. Speler 1 pakt een boomwhacker, komt terug in de kring en start een kort ritmisch motief. Een volgende speler kan nu kiezen uit twee dingen: 1. Pak een boomwhacker van dezelfde kleur, ga bij speler 1 staan en speel hetzelfde. 2. Pak een boomwhacker van een andere kleur en word de leider van een nieuwe kleurgroep. Op dezelfde manier kiezen alle volgende spelers hun kleur en rol. Voor een eenvoudiger versie van deze activiteit speel je met minder kleuren.

3. Doorgeef-leiding

Zoals bij *Kleurgroepen* en de leiders mogen (terwijl de muziek door blijft lopen) een speler uit hun eigen groep aanwijzen of toeknikken, die nu leider wordt en een nieuw motief inbrengt.

Of: Als de muziek loopt mag een speler aangeven dat hij de leiding binnen een kleurgroep wil overnemen.

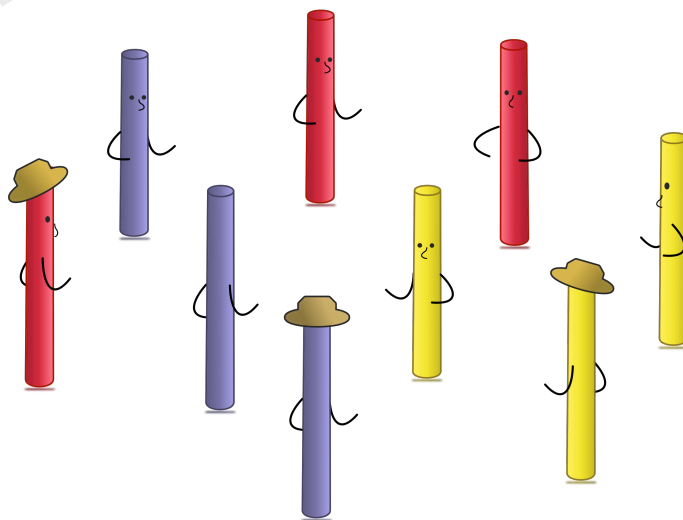
4. Lopende bazen

De spelers lopen vrij door de ruimte. Per kleurgroep is er één leider. Deze is herkenbaar aan een hoedje of ander zichtbaar attribuut. De spelers van elke kleurgroep volgen de speelwijze en het ritme van de leider maar hoeven niet met hem mee te lopen. De leider mag het ritme en de speelwijze regelmatig veranderen.

Het hoedje wordt regelmatig doorgegeven binnen de kleurgroep, terwijl de muziek en de spelers doorlopen.

Extra

- Elke groep heeft een verzamelplaats in de ruimte (kleedje of hoepel). Als de leider of een speler hier gaat staan, komt de groep bij elkaar om te overleggen, of om een nieuwe leider aan te wijzen.
- Behalve de speelwijze en het ritme bepaalt de leider ook de manier van lopen en bewegen. Stilstaan of zitten mag ook, evenals bewegen zonder geluid.
- Met begeleidingsmuziek.



28. In de Soep

Niveau 3

8 - 24 spelers

C D E G A

Improviseren

Luisteren

Samenspelen

Benodigheden

- Markering van drie cirkels, bijvoorbeeld met tape, touw of grote hoepels.
- Ritme-instrumenten en/of voorwerpen

1. In de soep

In het midden is een grote cirkel met daarin de vijf boomwhackers C D E G A. De spelers staan op een afstandje. De cirkel is een 'muzikale pan soep'.

Speler 1 stapt in de pan, pakt een boomwhacker en speelt een herhalend motief. Vervolgens stapt speler 2 in de pan en voegt iets toe. Hierna stappen achtereenvolgens speler 3, 4, en 5 in de pan. Ze spelen een tijdje om de soep te laten sudderen. Dan stapt speler 6 in de pan, en moet speler 1 er uit. De spelers stappen dus uit in de volgorde waarin ze waren ingestapt.

Variaties

- De spelers stappen in willekeurige volgorde in, de nieuwe speler tikt iemand af.
- De boomwhackers liggen niet klaar in de pan, maar elke speler heeft een eigen boomwhacker. Er mag van elke kleur boomwhacker maar één tegelijk in de soep zitten. Een speler kan alleen iemand aftikken met dezelfde kleur boomwhacker.



35. Later!

Niveau 3

4 - 24 spelers

C D E F G A B C'

Behendigheid

Samenwerken

Componeren

1. Boombump

De spelers staan in tweetallen verspreid door de ruimte. De spelers van een tweetal beginnen een paar meter uit elkaar. Ze lopen naar elkaar toe, doen een 'handshake' (high five) van één beweging met de boomwhacker en lopen weer door. Ze herhalen dit een paar keer, met een kleine variatie: boomwhackers hoog tegen elkaar, laag, midden, op schouder, been, rug...

2. Boomdap

Als 1. maar nu bestaat de begroeting uit drie bewegingen waarmee gevarieerd wordt. De spelers kiezen hun leukste variant uit. Enkele duo's presenteren hun handshake.

3. Boomshake

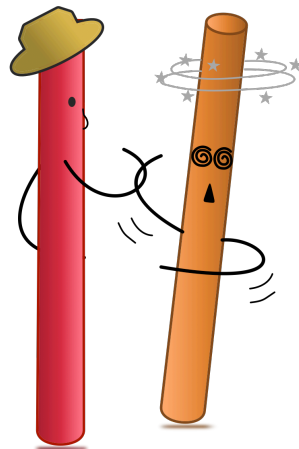
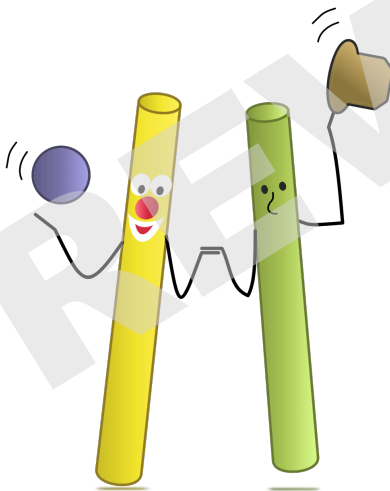
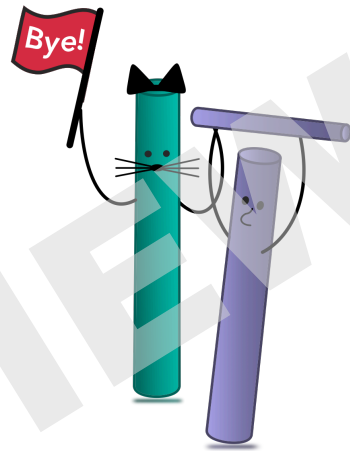
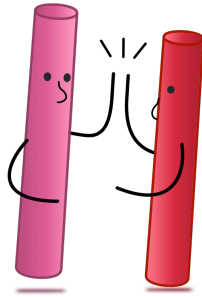
De duo's maken een 'supervette handshake' en studeren die in. Het mag een beetje ingewikkeld, maar wel zo dat ze hem straks aan het eind van de les of workshop nog steeds weten. Eventueel noteren zij hun compositie op een vel papier. Hoe maakt niet uit, als ze het zelf maar snappen.

4. Later!

Maak de handshakes aan het begin of in het midden van de workshop en presenteer ze aan het eind. De duo's oefenen nog even kort hun boomshake. Hiermee nemen ze straks afscheid van elkaar en de groep. Een memorabele finale als elk duo hun 'signature' laat zien: applaus verzekerd!

Extra

- Na elke presentatie laten de spelers hun boomwhacker achter op de verzamelplek.
- Zoek op YouTube naar voorbeelden van handshakes. Zoekwoorden: 'handshakes', 'cool handshakes' of 'awkward handshakes'.
- Zie ook activiteit 7 *Groeten en Ontmoeten*.



Voor **boomwhackers** hoef je niet jarenlang te oefenen.
De kleurrijke buizen nodigen meteen uit tot **spelen en bewegen**.
In een groep komen de boomwhackers pas echt tot leven.
Iedere speler heeft één toon; **samen maak je een muziekstuk**.

Dit boek staat vol kant-en-klare activiteiten voor creatief muziek maken:
van **warming-up** tot **improviseren** en **componeren**.
Vanuit het niets ontstaat muziek, dat voelt magisch.

De activiteiten werken in **onderwijs, zorg en vrije tijd**.
Van kinderen tot ouderen. Speel ze overal, ook buiten.

Bouw je eigen **workshop, lessenserie, teambuilding of energizer**.
Met de workshop-planner en checklist kun je meteen van start.
Pak je boomwhackers: **aan de slag!**

Informatief
boomwhackers
speelmanieren
workshops geven

Goede start
warming-ups
routines
begin met succes

Creatief
improviseren
componeren
presenteren

Fijne groep
kennismaken
rollen spelen
samenwerken