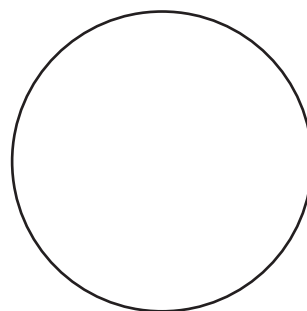


Cajon bauen - Cajon spielen

Rhythmen und Arrangements

mit Audio-CD

Dieses Buch wurde mit Audio-CD geliefert.



Impressum

Cajon bauen - Cajon spielen

Bestellnummer 21707

1. Auflage 2010

© Wolfgang Schmitz, Trossingen

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung von Wolfgang Schmitz.

Wolfgang Schmitz
Baarstraße 40
D-78647 Trossingen

Telefon 07425-329175
Telefax 07425-329176
Handy 0160-1831214
Email wolfgang.schmitz@fkmu.de

Weitere Informationen finden Sie im Internet.

Ein herzliches Dankeschön an:

Alle Mitarbeiter von Sonor für die liebevolle Herstellung von Orff- und Schlaginstrumenten,
Christian Möller für das CD-Mastering,
Tamino, Malaika, Fabio und Marcel Schmitz für die Hilfe bei der CD- und Video-Herstellung,
Dagmar Schmitz für das Lektorat.

Inhalt	CD Track	Dauer	Video	Inhalt Seite
Vorwort				4 - 5
Black Magic Woman.....	1	3:14	ja	6
Only Eight	2	4:45	ja	7
Bossa Nova	3	4:45	ja	7
Capullito de aleli	4	3:14	ja	7
La Samba	5	4:34	ja	8
Oye como va	6	4:17	ja	9
Mantillas Blues	7	4:27	ja	10 - 11
St. Thomas	8	1:52	ja	12 - 13
Cajon Nova.....			ja	14 - 15
Triplet.....			ja	16 - 17
Sonnenschein.....	9	3:29	ja	18
One for my Baby.....	10	4:47	ja	18
Verwendete Begriffe und ihre Bedeutungen.....				19

Vorwort

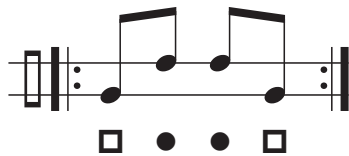
Wie lerne ich Cajon?

- mit einem Lehrer.
- mit einer Cajon-Schule (Bücher, Videos, Audios).
- durch Ausprobieren, Abschauen (www.youtube.com) und Abhören.

Vorteilhaft ist, wenn du alle drei Möglichkeiten nutzen kannst.

Wie gehe ich vor?

Lernen durch Probieren oder lernen durch systematisches Üben?



Dieser Rhythmus passt zur Musik von Peter Fox „Haus am See“. Du kannst ihn üben, allmählich auf das richtige Tempo bringen und dann zur Musik spielen.

Eine weitere Möglichkeit ist, direkt mit der Musik zu spielen und sich vom Gefühl leiten zu lassen. Mag sein, dass ein anderer Rhythmus das Ergebnis ist. Am nächsten Tag fehlt vielleicht auch die Erinnerung an den gefundenen Rhythmus. Kein Problem, du findest einen neuen, mal schauen, was passiert.

Jeder muss seine Methode letztlich selber finden. Es gibt aber auch keinen Grund, sich nur für die Probier-Methode oder ausschließlich für die Übe-Methode zu entscheiden.

Der persönlich empfundene Spaßfaktor wird voraussichtlich den Weg weisen.

Lernen durch Lesen oder lernen durch Singen?

Das Lesen von Rhythmen wird oft von der mathematischen Seite her angegangen. Durch Auszählen wird eifrig versucht, die Noten den Grundschlägen richtig zuzuordnen.



Singen? Rhythmen lassen sich immer in Melodien wandeln. Die Töne kann jeder frei festlegen.



Ein Rhythmus mit Melodie (wie ein Lied) ist meist einprägsamer. Die auswendig gesungene Melodie auf ein Instrument (Cajon) zu übertragen, geht dann relativ einfach.

In der Regel klingen mit der „Singe-Methode“ erlernte Rhythmen musikalischer als Rhythmen, die mit der „Mathe-Methode“ erlernt wurden.

Ideal ist, wenn du jemanden kennst, der die gewünschten Rhythmen als Melodie vorsingen kann. Ansonsten hilft das Hören von Musik per CD etc. und das melodisch-rhythmische Nachahmen (Nachsingen) der gehörten Instrumente, zum Beispiel ostinate Figuren der Bassgitarre, Muster der Klavierbegleitung, markante Bläusersätze oder komplette Melodien einer Song-Strophe, eines Song-Refrains.

Musikbeispiele:

Selbstverständlich lassen sich die angegebenen Musikstücke durch andere Musikbeispiele ersetzen. Dabei solltest Du jedoch darauf zu achten, dass deine Ersatzmusik über eine ähnliche Struktur verfügt.

Ein Film sagt mehr als tausend Worte!



Oft ist es schwierig, Bewegungsabläufe schriftlich darzustellen. Deshalb haben wir kleine Filme erstellt, wenn in diesem Heft das Kamera-Symbol neben einer Spielidee oder Notenzeile etc. steht. Die Videos zeigen insbesondere mit welcher Körperhaltung, Technik, Lautstärke, Klangfarbe oder Phrasierung die Noten gespielt werden können.

Diese Filme stehen im Internet auf der Website www.fkmu.de zur freien Verfügung unter:


Downloads > Wolfgang Schmitz > für Seminar-Teilnehmer > Cajon

Instrumentieren der Noten:

Für das Notieren von Rhythmen für Schlaginstrumente gibt es keine einheitliche Norm.

Ich habe für jede Klangfarbe (Anschlagstelle) eine Notenzeile reserviert. Die Spielweise der Rhythmen lässt sich somit leicht lesen. Außerdem können die Rhythmen nicht nur auf dem Cajon gespielt werden, sondern auch auf andere Instrumente übertragen werden. Sie klingen dann lediglich entsprechend anders.

Beispiele für Klangfarben (Anschlagstellen) von Rhythmen verteilt auf zwei Notenlinien:

Instrumente	Noten obere Linie	Noten untere Linie	
Cajon	Rand	Zentrum	
Körperinstrumente	Knie	Oberschenkel	
Conga	Fellrand	Fellmitte	
Bongo	kleine Trommel	große Trommel	
Wooden Agogo	kleines Agogo	großes Agogo	
Cowbell	Rand	Mitte	
Triangel	gedämpfter Klang	offener Klang	

Verwendete Begriffe und ihre Bedeutungen:

Abkürzungen und Symbole sind in der Notenschrift unerlässlich. Eine Übersicht findest du am Ende des Heftes.

Und jetzt viel Freude beim Ausprobieren!

Wolfgang Schmitz

Black Magic Woman

Quelle Musikstück:

CD; Santana: Black Magic Woman; Columbia, Bestell-Nr. COL 471194 2



„Black Magic Woman“ ist vom Musikstil her mit „Oye como va“ vergleichbar.
Das Tempo ist jedoch etwas langsamer, 120 Viertelnoten pro Minute (2 Schläge pro Sekunde).

Spielidee 1

Diese Rhythmen passen sehr gut zur Musik.

Spieler einen der 4 Rhythmen eine Weile, zum Beispiel 8 Takte lang. Dann wechsel zu einem anderen Rhythmus.

Das sichere Springen ohne Tempoverlust zwischen verschiedenen Rhythmen wird mit zunehmender Routine wachsen.

Spielidee 2

Lege Reihenfolgen fest, zum Beispiel:

- 1 Takt Rhythmus 1
- 1 Takt Rhythmus 2
- 1 Takt Rhythmus 1
- 1 Takt Rhythmus 3

Wiederhole diese Reihenfolge beliebig oft.

Spielidee 3

In der Musik gibt es eine instrumentale Einleitung, mit der Gitarre gespielte Melodien, gesungene Strophen, und einen kurzen instrumentalen Schlussteil.

Gestalte die Einleitung mit Geräuschen:
Wirbel, Reibeklänge, Händeklatschen

Begleite die Melodien mit Rhythmus 1 oder ähnlichem
begleite die Strophen mit Rhythmus 4 oder ähnlichem.

Spielidee 4

Erfinde weitere Rhythmen.

Beziehe deine Oberschenkel (die hast du ja immer dabei!)
als Trommeln in dein Cajonspiel ein.

Spielidee 5

Zur Entspannung kann man auch mit Tönen zur Musik
improvisieren.

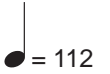
Tonumfang von einem Sopran-Glockenspiel (Sonor NG 10).

Durch Ausprobieren habe ich herausgefunden, welche Töne zu „Black Magic Woman“ gut passen.
Nach meinem Geschmack klingt der Ton „d“ fast immer und der Ton „a“ passt auch hervorragend.
Ton f kommt oft vor gefolgt von den Tönen „e“ und „g“ und „c“.
Der Ton „h“ gefällt mir hier nicht besonders.

Aber vielleicht empfindest du anders (zum Glück hat die EU noch kein Gesetz erlassen, was die Anwendung von bestimmten Tönen verbietet oder unter Strafe stellt).

Only Eight

Quelle Musikstück:
Wolfgang Schmitz



8taktiger Blues im binären Funky-Stil in D-Dur mit den Akkorden: D A7 G G D A7 D A7

Arrangement:

Bass, Keyboard 1 x 8 Takte
 Bass, Keyboard, Schlagzeug 14 x 8 Takte
 Bass, Keyboard, fade out 1 x 8 Takte, 1 x 4 Takte

Töne für Improvisation:

f g a c d (F-Pentatonik)

Spielidee 1

2 Takte Rhythmus, 2 Takte Solo

Bossa Nova

Quelle Musikstück:
Wolfgang Schmitz



Arrangement:

Thema mit Vibraphon 16 + 16 + 8 + 16 Takte
 Gitarrensolo 16 + 16 + 8 + 16 Takte
 Thema mit Vibraphon 16 + 16 + 8 + 16 Takte

Töne für Improvisation:

d e f g a b c (D-Moll-Tonleiter)

Der Rhythmus passt auch zur Musik „Capullito de aleti“. Das Tempo ist hier ca. ♩ = 132

La Samba

Quelle Musikstück:

CD; Andy Narell: Ligth in your eyes; Windham Hill Records, PO Box 9388, Stanford, CA 94309, USA; Bestell-Nr. WD-0103



Samba Rhythmen werden gewöhnlich im Alla-breve-Takt notiert. Hier sind die Grundschläge halbe Noten und es wird gefühlt (gezählt): 1 2 1 2 1 2 usw. Wenn man den gleichen Rhythmus im Viervierteltakt notieren möchte, dann ändert sich das Notenbild (siehe unten).

Alla-breve-Takt $\text{♩} = 88$

Viervierteltakt $\text{♩} = 88$

Spielidee 1

Übe zunächst jeden einzelnen Rhythmus.

Spielidee 2

Kombiniere die Rhythmen anschließend.

Spielidee 3

Vertausche die Klangfarben oder ändere den Handsatz.

Spielidee 4

Improvisiere mit Tönen zur Musik. Dadurch wird u. a. das Verständnis für die Musik erweitert und der Prozess zur Ideenfindung gefördert.

Fäuste formen


Tonumfang von einem Sopran-Glockenspiel (Sonor NG 10).

Gewichtung der Töne nach meinem Geschmack. Wie empfindest du?

Oye como va

Quelle Musikstück:

CD; Santana: The very best of Santana Vol. 1; Arcade, Bestell-Nr. ADEHCD 828 / 0

 = 126

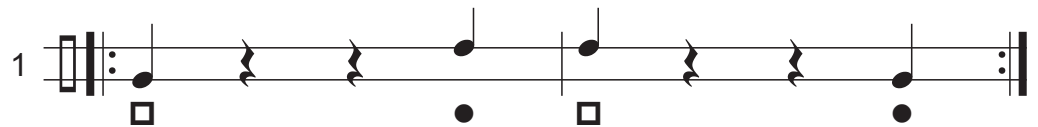
Das Ostinato der Bassgitarre geht über zwei Takte und prägt erheblich den Charakter des Stückes. Die 6 Rhythmen berücksichtigen das Bass-Ostinato.

Die Beispiele klingen auch auf einer Conga besonders gut.

Außerdem ist der Einsatz von Percussion-Instrumenten wie Guiro, Maracas, Shaker etc. passend.

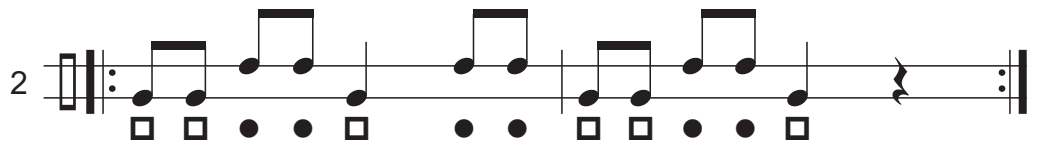
Spielidee 1

Rhythmus 1 kann zum „Aufwärmen“ gespielt werden. Spiele die Noten auch mit einer Hand und schüttel gleichzeitig einen Shaker mit der anderen Hand.

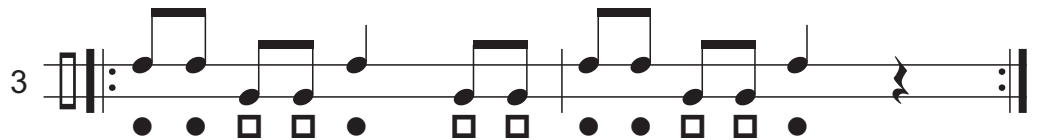
1 

Spielidee 2

Spiele R1 und R2 im Wechsel. Hier werden sowohl die Klangfarben gespiegelt als auch der Handsatz.

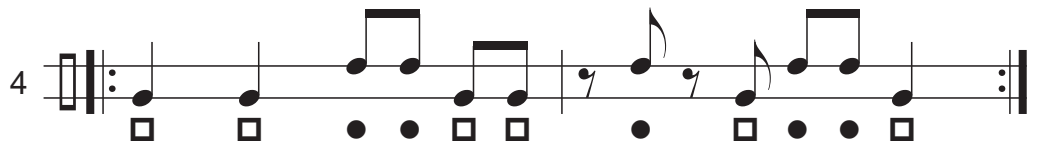
2 

Dies fördert das Hör- und Körpergefühl.

3 

Spielidee 3

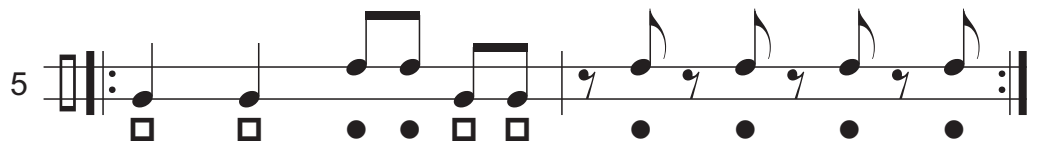
R4 und R6 beziehen sich besonders auf das Bass-Ostinato. Kombiniere diese Rhythmen.

4 

Spielidee 4


Durch mehrmaliges Hören lernst du den Ablauf von „Oye como va“ auswendig.

Finde heraus, wann Break 1, Break 2 und andere rhythmisch markante Stellen vorkommen und spiele diese mit.

5 

6 

Break 1



Break 2



Mantillas Blues



Quelle Musikstück:

LP; Ray Mantilla: Hands of Fire; Red Record, Via Trenno 32, 20151 Milano, Italien, Bestell-Nr. VPA 174

♩ = 126

1. Liedbegleitung mit Körperinstrumenten:

- k = in die Hände klatschen
- p = mit den Händen auf die Oberschenkel patschen
- s = mit den Füßen auf den Boden stampfen
- „da“, „du“ und „du bi du bi da“ = sprechen

*Stabspiele sind:

- Xylophone,
- Metallophone,
- Glockenspiele,
- Klingende Stäbe

2. Liedbegleitung mit Percussion

Beispiel: Handtrommel

- k = in dem Daumen auf den Fellrand schlagen
- p = mit der gespreizten Hand auf die Fellmitte patschen
- s = mit den Fingernägeln kreisförmig über das Fell wischen
- „da“, „du“ und „du bi du bi da“ = sprechen

3. Liedbegleitung mit Stabspielen:

Den Rhythmen (Noten) werden einzelne Töne zugeordnet, es entsteht eine Melodie.

Den Rhythmen (Noten) werden mehrere Töne zugeordnet, es entstehen Akkorde.

Melodie und Akkorde können nun auf Stabspiele* übertragen werden.

Dieses Arrangement der Noten ist für ein Cajon geeignet.

Die obere Notenlinie ist der Rand (Snare-Klang).

Die mittlere Notenlinie ist das Zentrum (Bass-Klang).

Die untere Notenlinie ist entweder das rechte oder linke Cajon-Seitenteil und wird entweder mit der rechten oder linken Fußhackle angeschlagen (Klopf-Klang). Dieser Klang kommt zunächst nur in Takt 11 vor.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

F F F F

Versuche nun, den Rhythmus mit einem Fuß oder beiden Füßen zu begleiten.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12


Hier eine 4taktige Rhythmus-Variante. Spiele Hand-to-Hand oder lege einen anderen Handsatz fest.

Erfinde eine 4taktige Rhythmus-Variante mit Handsatz.

St. Thomas

Quelle Musikstück:

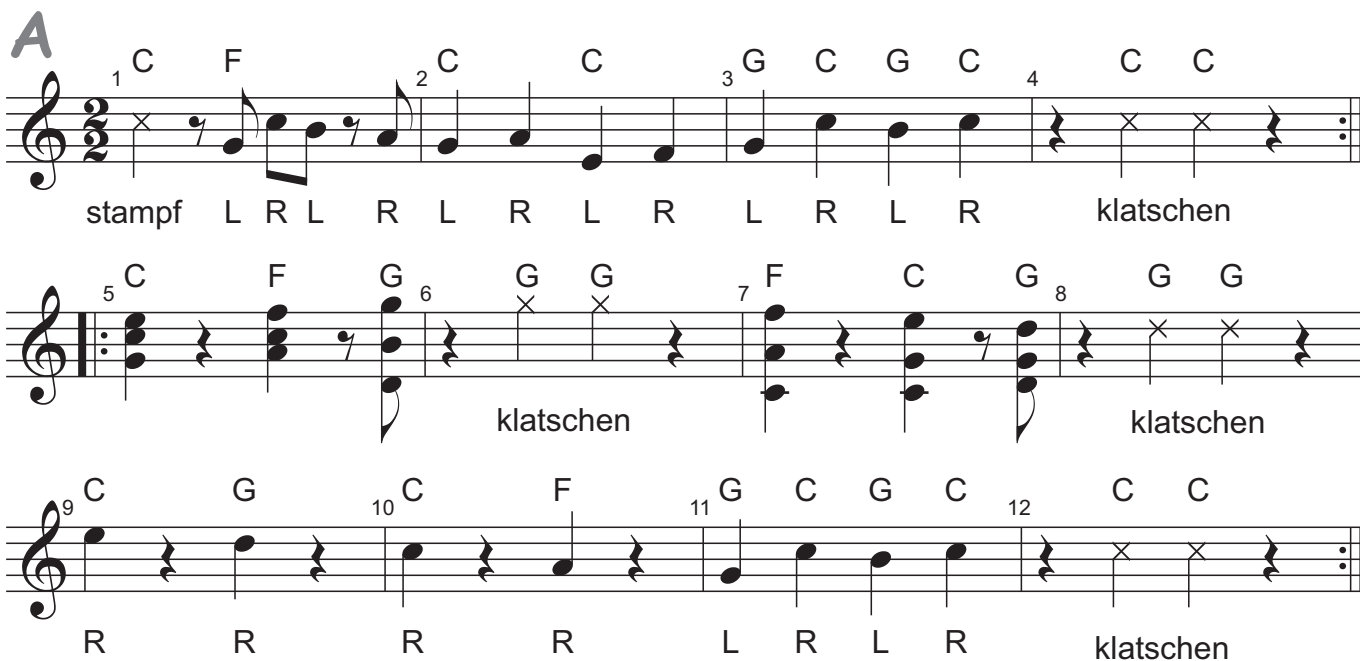
Wolfgang Schmitz

 = 108

Arrangement: A B A B C (Schluss)

Die Melodie (A) und die Begleitung (B) eignen sich hervorragend für Xylophone.

A



stampf L R L R L R L R L R L R klatschen

klatschen klatschen

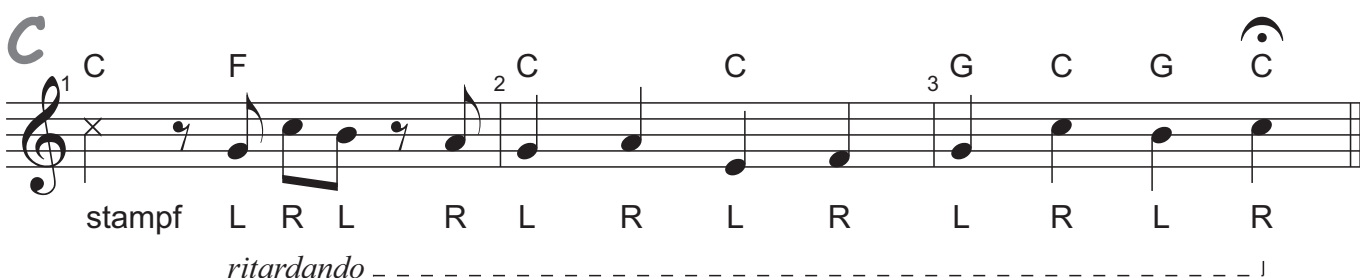
R R R R L R L R klatschen

B



4 x spielen

C



stampf L R L R L R L R L R

ritardando - - - - -

Spiele zum Teil A diese Rhythmen mit Body-Percussion.

Diese Form der „Liedbegleitung“ fördert deine Koordinationsfähigkeit und dein Rhythmusgefühl.

Körperteile:

Fuß Schenkel Hände Schenkel

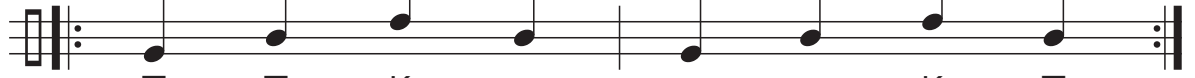
Fuß Schenkel Hände Schenkel

Spielweise:

stampfen patschen klatschen patschen

stampfen patschen klatschen patschen

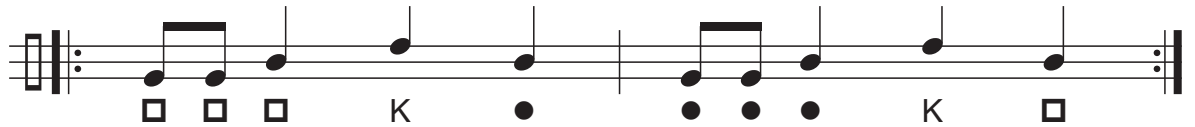
Rhythmus:



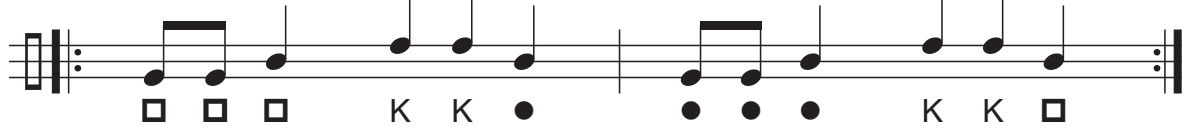
Texthilfe:

tief und hoch und tief und hoch und

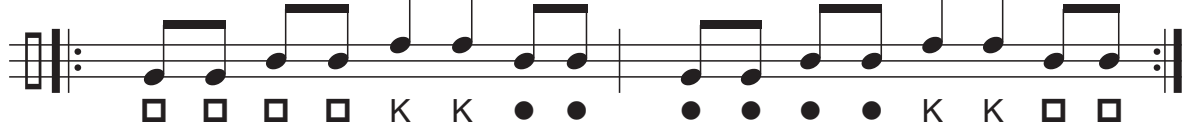
Variante 2:



Variante 3:



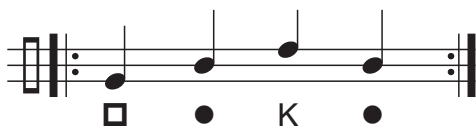
Variante 4:



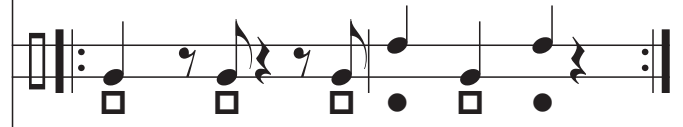
Spiele zum Teil A diese Rhythmen mit einem Cajon.

Spiele zum Teil B diese Rhythmen mit einem Cajon.
Erfinde weitere passende Rhythmen.

Hände
Rand
Zentrum



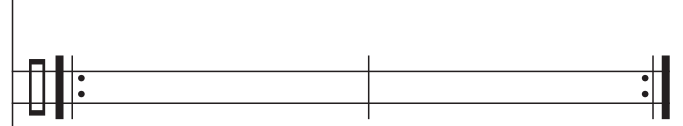
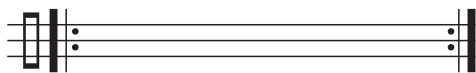
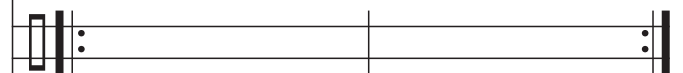
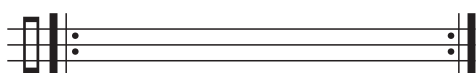
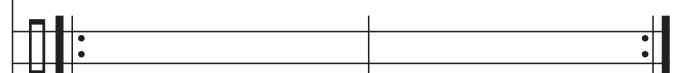

Variante 2:

Variante 3:




Variante 4:

Cajon Nova

Wolfgang Schmitz

Spielidee 1

Übe zunächst zeilenweise und bringe die Rhythmen auf das Zieltempo.

Zieltempo  = 108

Spielidee 2

Bei einer Gruppe von 2 oder mehr Spielern werden alle einzeiligen Notensysteme unisono gespielt.

Bei den zweizeiligen Notensystemen improvisiert ein Spieler. Die übrigen Spieler begleiten ihn leise mit dem Rhythmus der oberen Notenzeile.



The score consists of 24 measures, numbered 1 through 24. Each measure is represented by a musical staff with rhythmic notation (notes, rests, and accidentals) and a corresponding percussion line below it. The percussion line uses dots (•) and squares (◻) to represent different rhythmic patterns. The score is divided into sections with improvisation instructions:

- Measures 1-4: Single-staff system.
- Measures 5-8: Single-staff system.
- Measures 9-12: Single-staff system.
- Measures 13-16: Two-staff system. The top staff has rhythmic notation, and the bottom staff is marked "Ein Spieler improvisiert" (One player improvises). The bottom staff contains diagonal hatching.
- Measures 17-20: Two-staff system. The top staff has rhythmic notation, and the bottom staff is marked "Ein Spieler improvisiert". The bottom staff contains diagonal hatching.
- Measures 21-24: Two-staff system. The top staff has rhythmic notation, and the bottom staff is marked "Ein Spieler improvisiert". The bottom staff contains diagonal hatching.

Arrangement:

- Thema: Takte 1 bis 12 alle Spieler (Takte 9 bis 12 mit crescendo und Akzenten auf die ●-Hand)
- Improvisation: Takte 13 bis 16 wiederholen bis der improvisierende Spieler den Rhythmus aufgreift.
- Break: Takte 1 bis 4 alle Spieler
- Improvisation: Takte 17 bis 20 wiederholen bis der improvisierende Spieler den Rhythmus aufgreift.
- Break: Takte 5 bis 8 alle Spieler
- Improvisation: Takte 21 bis 24 wiederholen bis der improvisierende Spieler den Rhythmus aufgreift.
- Break: Takte 9 bis 12 alle Spieler
- Schluss: Takte 25 bis 44 alle Spieler, sehr dynamisch spielen.

Hinweise

Insbesondere beim Spielen in einer Gruppe muss jeder Spieler auf seine Lautstärke achten.
Die Vorschläge in den Takten 41 bis 44 sind mit der ●-Hand zu spielen. Sie sollten recht „breit“ klingen.



25 *pp* 26 27 28 *fff*

29 *f* 30 31 32

33 *pp* 34 35 36 *ff*

37 *ff* 38 39 40 *pp* rit.

41 42 43 44 *fff* im Tempo

Triplet

Wolfgang Schmitz

Einführung in die Welt der Triolen.

♩ = 108

A

Jetzt spielen wir schneller.

Der Grundschlag hat die gleiche Geschwindigkeit wie im Notenbeispiel oben.

Die Noten werden jedoch dreimal so schnell gespielt (Triole = 3 Schläge pro Grundschlag).

♩ = 108

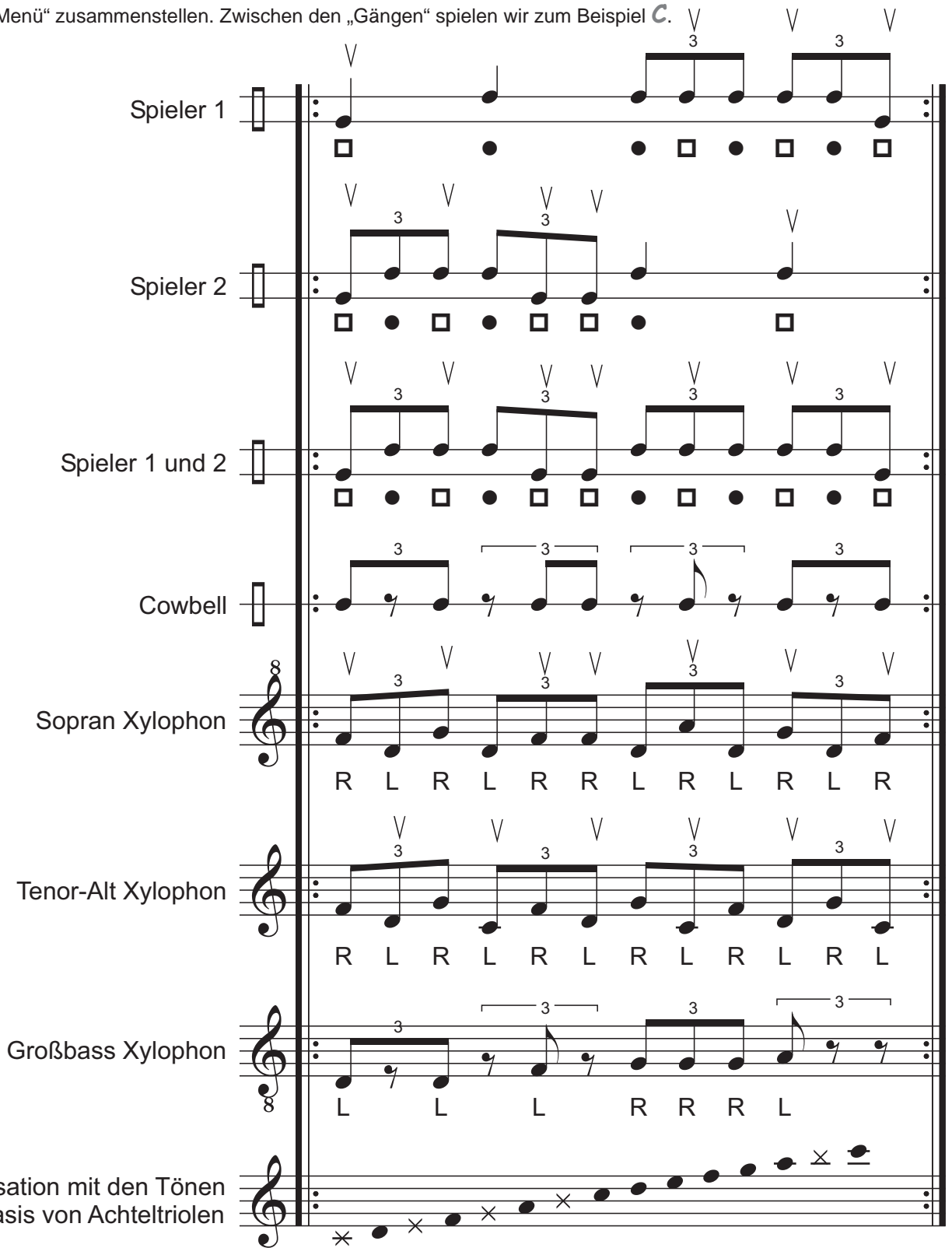
Die gleichen Noten mit Tönen.

Arrangement:

2 x **A** beliebig oft **B** auf Zeichen **C**

B ist wie eine Speisekarte zu verstehen. Hier kannst du einzelne Rhythmen auswählen oder aus mehreren Rhythmen ein komplettes „Menü“ zusammenstellen. Zwischen den „Gängen“ spielen wir zum Beispiel **C**.

B



Spieler 1

Spieler 2

Spieler 1 und 2

Cowbell

Sopran Xylophon

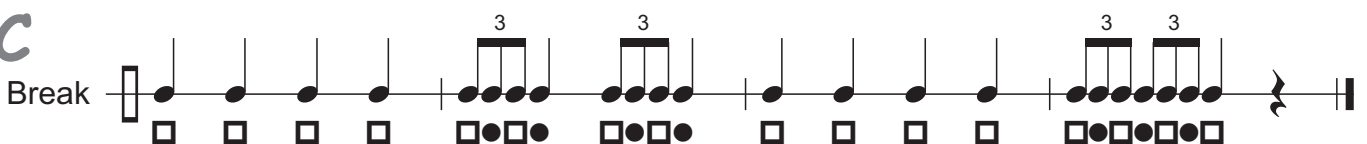
Tenor-Alt Xylophon

Großbass Xylophon

Improvisation mit den Tönen auf Basis von Achteltriolen

C

Break



Sonnenschein

Quelle Musikstück:
Wolfgang Schmitz



12taktiger Blues im ternären Shuffle-Stil in D-Dur mit den Akkorden: D D D D G G D D A G D D

Arrangement:

Thema: Bass, Keyboard (Gitarre), Schlagzeug 1 x 12 Takte
Chorus: Bass, Keyboard (Gitarre), Schlagzeug 5 x 12 Takte
Fade Out: Bass, Keyboard (Gitarre), Schlagzeug 1 x 4 Takte

Töne für Improvisation:

d f g a c (F-Pentatonik)

Spielidee 1

Kombiniere den Grundrhythmus mit den Varianten, zum Beispiel:
GR GR GR V1 GR V1 GR V1 V1 V1 GR V1

Spielidee 2

Kombiniere Varianten mit Varianten, zum Beispiel:
V3 V3 V3 V5 V3 V5 V3 V5 V4 V4 V2 V2









Die Rhythmen passen auch zur Musik
„One for my baby“.

Das Tempo ist hier ca. ♩ = 56
Denke und fühle im 12/8-Takt.

Aus den Triolen werden normale Achtelnoten:

Tempo ca. ♩ = 168

Verwendete Begriffe und ihre Bedeutungen

Instrumentieren	Den Noten Musikinstrumente zuordnen.
Takt	Ein Takt ist ein Ausschnitt aus einem Notentext.
Taktstriche	Die Taktstriche sind senkrechte Striche, die eine Notenzeile in Takte aufteilen.
Notenzeile	Eine Notenzeile besteht aus einer oder mehreren (meist aus fünf) Notenlinien.
 = 100	Geschwindigkeitsangabe: Am Metronom muß die Zahl 100 eingestellt werden. Das Metronom macht dann 100 Schläge pro Minute. Die Viertelnoten sollen genauso schnell wie die Metronomschläge gespielt werden.
 = 88	Geschwindigkeitsangabe: Am Metronom muß die Zahl 88 eingestellt werden. Das Metronom macht dann 88 Schläge pro Minute. Die Halben Noten sollen genauso schnell wie die Metronomschläge gespielt werden.
Akkord	Ein Akkord ist der Zusammenklang verschiedener Töne.
Akkordtöne	Akkordtöne sind alle Töne, die zu einem Akkord gehören (siehe Seite 3 und 4).
Melodie	Eine Melodie ist eine Folge von Tönen.
Wiederholungszeichen	Der Notentext zwischen Wiederholungszeichen muß zweimal gespielt werden.
	
„Faulenzer“ 	Den Notentext von einem vorhergehenden Takt wiederholen.
„Faulenzer“ 	Den Notentext von zwei vorhergehenden Takten wiederholen.
Tremolo 	Rasche Folge von Schlägen.
R	Rechte Hand, rechter Fuß
L	Linke Hand, linker Fuß
□	Hand 1, Fuß 1 (ob rechts oder links entscheidet der Spieler)
●	Hand 2, Fuß 2 (ob rechts oder links entscheidet der Spieler)
∨	Akzent, steht über oder unter einer Note. Diese Note soll wesentlich lauter gespielt werden als die Noten ohne Akzent. Meist werden akzentuierte Noten mit einer anderen Spieltechnik gespielt (auf dem Cajon zum Beispiel mit dem Slap-Schlag). Standard für nicht akzentuierte Noten auf einem Cajon sind Tip-Schläge oder Open-Tone-Schläge.
	gleitende Veränderung der Lautstärke, lauter werden
	gleitende Veränderung der Lautstärke, leiser werden
Ostinato	Eine sich ständig wiederholende rhythmische oder melodische Figur.
▼	Nur diese Noten sollen angeschlagen werden. Steht das ▼ über Pausen dann gilt folgendes: ▼ verwandelt Pausen in Noten und diese sollen angeschlagen werden.
× ● ◆	Unterschiedliche Notenköpfe werden gelegentlich für eine übersichtlichere Darstellung verwendet.
Hand-to-Hand Feet-to-Feet	Hände spielen abwechselnd: □●□●□● usw. (Handsatz abwechselnd) Füße spielen abwechselnd: □●□●□● usw. (Fußsatz abwechselnd)

Cajon bauen - Cajon spielen

Bestellnummer 21707

Wolfgang Schmitz
Baarstraße 40
D-78647 TrossingenTelefon 07425-329175
Telefax 07425-329176
Handy 0160-1831214
Email wolfgang.schmitz@fkmu.de