



Verband Katholischer Pfadi

KOMPASS

Pfadzeitschrift für *Leiterinnen, Leiter und Präses*

www.kompass.vkp.ch



Samba

Nr. 3 / 2014

Wie Brasilien zum Samba kam
WM-Tipps der Kompassredaktion
Karneval in Rio – Fasnacht in Stans

Die Zeit, in der runde Waschmittelboxen oder die grosse Ova-Büchse ohne weiteren Umbau als einfache Trommel verwendet werden konnten, ist vorbei. Dafür gibt es Alternativen, welche ebenso gut funktionieren und einfach zu machen sind. Ein paar dieser (Rhythmus-)Instrumente sind hier vorgestellt. Auch hinsichtlich der Fussball-WM, wo ein lautstarkes Mitfiebern ohne Vuvuzela ermöglicht sein soll.

Rhythmusinstrumente einfach gemacht

Von David Joller / Jupiter

Die Trommel

Als simple und doch stabile Trommel kann eine leere Blechbüchse dienen. Doch (gut) klingen tut sie nicht.

Etwas Variation bringen verschiedenartige Schlagstäbe: Holzstecken mit und ohne Korkzapfen, metallene Stäbe wie Gabeln und Löffel. Auch die Art der «Halterung» beeinflusst den Klang: ob die Büchse mit Schnur oder Draht gehalten wird oder in der Hand.

Mit Packpapier oder stabilem Plastik wird aus einer Blechbüchse – dieses mal ohne beide Böden – ebenfalls eine Trommel. Die gleichmässige Fixierung des improvisierten Fells kann mit Leim, Schnur oder einem Gummiband bewerkstelligt werden.

Die Cowbell

Eine Blechbüchse kann auch als Cowbell eingesetzt werden – das ist ein meist schwarzes Schlaginstrument glockenähnlicher Form aber ohne Klöppel, welches in der Blasmusik verwendet wird. Dazu kann eine Halterung, beispielsweise ein Ast, in den Boden der Büchse montiert werden, damit die Glocke gehalten werden kann. Ebenfalls geeignet als Glocke sind grosse leere Gläser oder Blumen-



töpfe. Bei Blumentöpfen kann mit einer Schnur und einem kurzen Holzstück eine praktische Aufhängevorrichtung gemacht werden. Auch hier spielen die Schlagstäbe wieder eine wichtige Rolle bei der Klangentstehung – und für die Lebensdauer der Instrumente. (Quelle: Klangwerkstatt)

Das Xylofon

Für eine stationäre Schlagzeugtruppe im Wald ist auch das Wald-Xylofon eine Option. Kürzere Hölzer verschiedener Dicke und verschiedener Trockenheit werden quer über die beiden langen Grundhölzer gelegt und mit Schnur befestigt. Die einfache Variante sind die Schlaghölzer.

Die Blasinstrumente

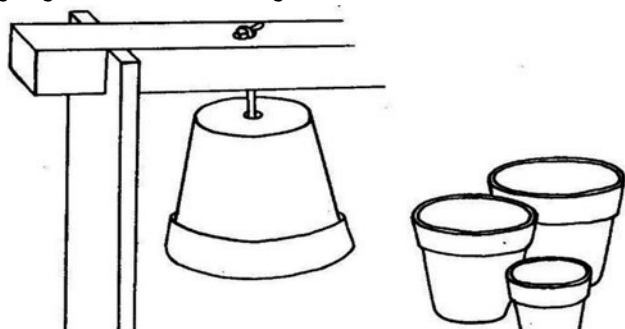
Das wären ein paar Schlaginstrumente. Doch – Hand aufs Herz – wirklich schönen Klang entsteht dadurch nicht. Ein Blasinstrument muss her. Ein einfacher Gartenschlauch, und schon ist die Schlauchtrompete fertig. Etwas kleiner ist die improvisierte Oboe: ein kurzes Stück eines Löwenzahn-Halms. Mit genügend Puste erzeugt die geneigte Leserin und der geneigte Leser einen vibrierenden Ton, bei dem der Halm und der Mundraum als Resonanzraum dienen. Den grellsten Ton bringt man wohl mit der Schale einer Haselnuss oder mit dem Fruchtbecher der Eichel hervor, die man als Pfeife verwendet. Mache eine Faust und klemme den Fruchtbecher zwischen den Fingergliedern zweier Finger ein. Blase nun über den Rand, wie bei einer Querflöte oder einer Panflöte. Das übertönt sogar einen Schlusspfeiff. ♦

Webtipp:

www.waldprojekt.ch -> Tag 5

www.labbe.de, Suche nach Musikinstrument

www.klangwerkstatt.info



Die Sommerzeit lockt nicht nur mit einer Abkühlung im kühlen Nass, sondern auch mit erfrischenden Getränken jeglicher Art. Manche dieser Durstlöscher sind alkoholhaltig, was ihnen nicht zu verübeln ist. Denn was wäre ein Caipirinha ohne Cachaça? Es geht aber auch ohne!

Kühle Säfte für heiße Sommer

Von David Joller / Jupiter

Caipirinha

Caipirinha, zu Deutsch umgangssprachlich auch Caipi, ist „normalerweise“ ein alkoholhaltiger Drink aus Brasilien. Diesen kann man dort ohne schlechtes Gewissen zum Mittagessen trinken. Das Wort Caipirinha ist die Verkleinerungsform von Caipira und bedeutet soviel wie Hinterwäldler, Landei. Trotzdem gehört dieser Drink weltweit zu den prominentesten Drinks. Hier die Version ohne Alkohol:

- 1 Esslöffel Rohrzucker
- 1 Limette
- 2 cl Zuckerrohrsirup
- 20 cl Ginger Ale
- ev. Eiswürfel



Die Limette gut waschen, in Scheiben schneiden und im Shaker mit dem Mörser zermahlen. Dann Rohrzucker, Sirup und etwas Ginger Ale zugeben. Das ganze in ein Longdrinkglas umgiessen und mit Ginger Ale auffüllen. Mit Strohhalm, einer Scheibe Limette und Eis dekorieren.

Tropic

Die Maracuja ist auch unter dem Namen Passionsfrucht bekannt. Es gibt sie in verschiedenen Formen und Farben. Die Pflanze stammt ursprünglich aus Brasilien, Paraguay und Argentinien, wird aber heutzutage weltweit in den Tropen und Subtropen angebaut. Die anderen drei Zutaten sind ebenfalls tropischer Herkunft.

- 2 cl Maracuja
- 2 cl Kokossaft
- 10 cl Ananassaft
- 10 cl Orangensaft



Alle Zutaten im Shaker schütteln, in ein Longdrinkglas abgiessen und mit einem Strohhalm dekorieren.

Swimmingpool

Curaçaos sind Orangenliköre, die ursprünglich aus einer Bitterorangenart auf Venezuela hergestellt wurden. Das Blau ist nicht natürlich. Es passt aber zum Namen dieses Drinks. Obwohl Swimmingpools auch nicht blaues Wasser haben...

- 2 cl Blue Curaçao
- 2 cl Kokossaft
- 2 cl Sahne
- 20 cl Ananassaft

Alle Zutaten im Shaker schütteln, in ein Longdrinkglas abgiessen und mit einem Strohhalm dekorieren.



Die Rezepte dieser Drinks stammen aus der Saftbar und wurden freundlicherweise von Fäischter, der Suchtprävention von Unterwalden, zur Verfügung gestellt

Voilà ist das Programm zur Gesundheitsförderung und Suchtprävention der Schweizerischen Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände SAJV, bei der auch die Pfadibewegung mitmacht. Es umfasst 14 kantonale Programme, die jeweils eigene Namen tragen, wie Fäischter, Oase oder Spoiz. Die Programme werden von kantonalen Leitungen geführt und national koordiniert. Jährlich profitieren rund 10000 Kinder von Voilà. www.voila.ch

Dieser Kompassartikel ist eigentlich völlig überflüssig, denn JEDER kennt wilde Spiele, sie sind das Salz in der Pfadisuppe. Trotzdem ein paar Ideen.

Rambazamba – wilde Spiele

Von Thomas Boutellier / Barny



Ameisenspiel

Dauer: ca. 15 Minuten

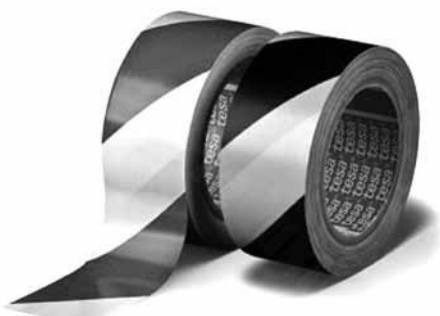
Alter: ab 10 Jahre

Gruppengrösse: ab 15 Personen interessant

Vorbereitung: keine (ausser Material bereitlegen)

Material: Markierungsband, Decken oder ähnliches

Spielbeschreibung



Es gibt 2 Mannschaften, welche jeweils einen Ameisenstamm bilden. Aus jeder Mannschaft wird eine Killer-Ameise bestimmt und mit einem Band markiert. Im Spielfeld werden vier bis fünf Decken ausgelegt, welche

die Ameisenberge darstellen. Die Killerameisen versuchen nun so viele gegnerische Ameisen wie möglich durch Berührung zu treffen. Ist eine Ameise getroffen, so muss sich diese auf den Boden legen und mit Füßen und Armen nach oben zeigen. Eine tote Ameise kann von zwei anderen Ameisen zu einem Ameisenberg transportiert werden. Sobald eine tote Ameise auf dem Ameisenberg (=Decke) abgelegt wird, ist die Ameise wieder lebendig und darf mitspielen. Die Killer-Ameisen dürfen keine anderen Ameisen töten, wenn sich diese auf einem Ameisenberg befinden oder wenn zwei Ameisen gerade eine tote Ameise abtransportieren. Ameisen dürfen sich maximal zehn Sekunden auf einem Ameisenberg befinden (=sich dort in Sicherheit bringen).

Wertung

Gewonnen hat die Mannschaft, die nach Ende der Spielzeit die meisten lebenden Ameisen zählt.

Klopapier fangen

Dauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengrösse: je mehr desto besser

Vorbereitung: gering

Material: Klopapierrolle



Spielbeschreibung

Immer zwei Personen halten gemeinsam ein ein Meter langes Klopapierband fest. Dieses Band darf nicht losgelassen werden. Jedes Paar versucht nun den anderen Paaren ihr Klopapierband auseinander zu reißen. Ausgeschieden sind jene Paare, die nicht mehr durch das ein Meter lange Band verbunden sind.

Wertung

Das Team, welches am Schluss übrig bleibt hat gewonnen.

Im Sommer, im Wasser wilde Spiele spielen...

Don't touch!

Dauer: 15 bis 30 Minuten oder länger

Alter: ab 10

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: Wasserball



Spielbeschreibung

Man nehme mindestens zwei Spieler, einen Wasserball und jede Menge Wasser. Schon hat man die Möglichkeit Don't touch zu spielen. Allerdings sollte der Wasserball sehr leicht sein.

Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, den Wasserball über eine gedachte Linie an dem Gegner vorbei zu bringen. Bei mehreren Mitspielern hat man die Wahl, ob man hierfür einen Torwart bestimmt. Der Wasserball darf aber nicht berührt werden. Dafür kann man mit seinen Händen Wellen schlagen oder auch Wasser spritzen, um den Ball in die gewünschte Richtung zu lenken. Auch pusten oder mit den Armen wedeln, um mehr Luft zu erzeugen, ist erlaubt.

Schon vor dem Spiel sollte man festlegen, wie viele Runden gespielt werden sollen, denn nur auf diese Weise kann ein Gewinner ermittelt werden. Natürlich darf den Unterlegenen ein Revanchespiel nicht untersagt werden.

Und eigentlich wollten wir in den Praktipps einen kleinen Samba-Tanzkurs liefern. Aber eben, eigentlich. Denn für uns eher hüftsteifen Mitteleuropäer ist die Herausforderung, dies auf einer Seite zu bewerkstelligen, zu gross. Darum liefern wir hier noch zwei Ideen für Tanz- beziehungsweise Bewegungsspiele.

Kleiner Roboter

Die Kinder stellen sich frei im Raum auf. Der Tanz ist in drei Teile aufgeteilt, die durch Klatschen der Pfadileiterin oder des Pfadileiters voneinander getrennt werden.

einmal Klatschen = Entwicklungsstufe 1

zweimal Klatschen = Entwicklungsstufe 2

dreimal Klatschen = Entwicklungsstufe 3

Entwicklungsstufe 1: Der Roboter kann sich nur stumm am Platz bewegen, ohne zu gehen.

Entwicklungsstufe 2: Der Roboter lernt gehen und laufen.

Entwicklungsstufe 3: Der Roboter kann hüpfen.

Natürlich könnt ihr noch weitere Entwicklungsstufen erfinden!

Raumstation

Die Kinder stehen verteilt im Raum. Solange die Musik laut ist tanzen sie alleine im Raum umher. Wird die Musik leise, koppeln sich jeweils zwei Kinder zusammen und tanzen zusammen (im Kreis drehen, wippen, schunkeln, ...).

Wird die Musik wieder laut, koppeln sie sich wieder ab.

Variation: Die Kinder können sich zu dritt zusammenkoppeln, wobei ein Kind dabei den Boden nicht berühren darf. ♦