

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einleitung	4
Beispiele aus Tipolino 1/2	10
Beispiele aus Tipolino 3/4	24
Übungen für eine innere Tonvorstellung	59
Kopiervorlagen zu Tipolino 1/2.....	63
Kopiervorlagen zu Tipolino 3/4.....	68

Einleitung

Kinder begegnen musikalischen Anregungen mit großer Offenheit und Neugierde und bringen dabei ganz unterschiedliche Voraussetzungen mit in den Unterricht. Diese heterogene Vielfalt gilt es aufzugreifen und sinnvoll zu nutzen. Sowohl bei dem Grundschullehrwerk „Tipolino – Fit in Musik“ als auch bei der Arbeit mit der App *tabDo!* steht das Kind mit seinen individuellen Bedürfnissen und Voraussetzungen im Mittelpunkt.

Ein moderner Musikunterricht versucht den Schülerinnen und Schülern auf vielfältige, kindgerechte, aktivierende, motivierende und handlungsorientierte Weise fachliche und emotionale Kompetenzen zu vermitteln. Dabei ist der digitale Aspekt in der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Um Lehrerinnen und Lehrer in ihrem vielfältigen Tun zu unterstützen, bietet „Tipolino trifft *tabDo!*“ einfache, leicht umsetzbare Beispiele und vielfältige Ideen an, wie die App *tabDo!* im Unterricht eingesetzt werden kann. Dadurch erfährt der Unterricht eine Bereicherung – ein digitales Plus – oder einfach einmal eine „Änderung altbekannter Muster“. Beim Erproben der einzelnen vorgeschlagenen Beispiele sollen die Lehrerinnen und Lehrer ermutigt werden, sich erst in kleinen Schritten an die Arbeit mit der App heranzuwagen und diese dann immer mehr auszubauen.

Die vorgestellten Beispiele sind schwerpunktmäßig für die Klassen 3 und 4 gedacht. Einige Beispiele für die Klassen 1 und 2 bieten jedoch Impulse für einen ersten Einstieg mit der App. Die Beispiele orientieren sich an der Abfolge der Seitenzahlen im Schulbuch „Tipolino – Fit in Musik“. Sie können linear im Sinne eines aufbauenden Musikunterrichts bearbeitet werden. Genauso so gut können auch punktuell Ideen herausgegriffen und in den Unterricht integriert werden. Wahlweise kann man sich auch nur auf einen Bereich beschränken, um dort erste Erfahrungen im Umgang mit der App zu sammeln (siehe hierzu die verschiedenen Modelle).

Kurze Einführung in die App *tabDo!*

Beim Öffnen der App *tabDo!* auf dem Tablet erscheinen drei Symbole für verschiedene Bildschirme:



der Hand-Bildschirm



der Tonleiter-Bildschirm



der Noten-Bildschirm



Durch Anklicken eines der Bildschirme erscheint rechts oben ein Zahnrad, durch welches verschiedene Levels oder Instrumente ausgewählt und mit dem Häkchen bestätigt werden können.



In den Klassen 1 und 2 werden die Kinder überwiegend den Hand-Bildschirm benutzen. Ab Klasse 3 werden nach und nach alle Bildschirme eingesetzt.



Das Home-Symbol auf der linken Seite oben führt die Nutzerin oder den Nutzer zurück zur Startseite.



Auf der Startseite befindet sich in der linken oberen Ecke ein „i“. Hier wird ausführlich erklärt, wie die App aufgebaut ist.

In der App gibt es eine deutsche und eine englische Darstellung der Notennamen (wählbar auf dem Start-Bildschirm, mithilfe der Fahnen rechts oben).

Bei der englischen Darstellung wird statt des H ein B angezeigt und statt des B ein Bb.

Alle anderen Notennamen haben die internationale Schreibweise, sowohl auf der deutschen als auch auf der englischen Darstellung:

Fis = F#

Es = Eb

Dis = D#

As = Ab

usw.

usw.

Beispiele aus Tipolino 1/2

Seite 10/11: Auf dem Pausenhof

Modelle:

- Mit *tabDo!* das Hören und das Tongedächtnis schulen
- Mit *tabDo!* Rhythmen melodisieren
- Mit *tabDo!* Melodien erfinden und improvisieren

Level 1, Do = D

Instrument: Klavier



Idee

Zunächst lernen die Kinder spielerisch, an welcher Stelle ihrer Hand welche Tonsilbe verankert ist. Durch die vielfache Wiederholung solcher Übungen in die eigene Hand baut sich so nach und nach eine Tonvorstellung auf.

Anschließend wird ein vorgegebener Text mit zwei oder drei Tönen melodisiert (= schmückt).

Dabei entwickeln die Kinder eine erste Vorstellung verschiedener Tonhöhen. Diese Vorformen des Komponierens (propädeutisches Komponieren) fördert die Kreativität der Kinder.

Erarbeitung

- 1 In einem ersten Schritt werden die Tonsilben **Do**, **Re** und **Mi** und ihre Position an der Hand erlernt (das in der Abbildung markierte **So** kommt an späterer Stelle). Dazu singt die Lehrerin oder der Lehrer den Anfang eines bekannten Kinderliedes. Dabei tippt sie

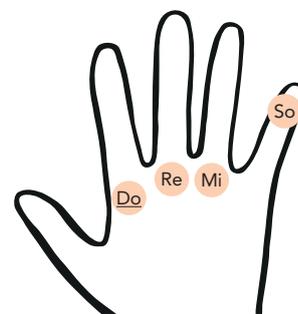
„Bru- der Ja- kob, ...“
(Do Re Mi Do)

und tippt dabei die Tonsilben in die eigene linke Hand. Die Kinder machen das Spiel mit der Hand nach und singen dazu mit. Dann wird die Melodie statt Liedtext mit Tonsilben gesungen.

→ Die Kinder entwickeln eine erste Tonvorstellung und verknüpfen die Tonsilben mit einem konkreten Lied.

- 2 Nach einer Weile werden nicht mehr Tonschritte geübt, sondern der Tonstrang von **Do** nach **Mi** trainiert. Das **Re** kann anfangs noch stehen gelassen werden.

→ Der Unterstrich unter dem **Do** in der Melodie spielt an dieser Stelle noch keine Rolle. Erst wenn *tabDo!* hinzugenommen wird, sehen die Kinder in der *tabDo!*-Hand (auf dem Hand-Bildschirm), dass mit dem Unterstrich eine Unterscheidung zwischen dem tiefen **Do** (Do) und dem hohen **Do** vornehmbar wird.



Händigkeit

Die Töne werden immer in die Hand getippt – unabhängig davon, welche Händigkeit das einzelne Kind hat. Da keinerlei motorische Fähigkeiten verlangt werden, ist das Tippen mit dem rechten Finger in die linke Hand für alle machbar und vereinfacht die gemeinsame Ausführung im Plenum.

- 3 Die Lehrerin oder der Lehrer liest nun den Raptext „Ab in die Pause“ wahlweise mit zwei oder drei Tönen (Stufe 1 oder 2, siehe unten), und die Kinder tippen dazu in ihre Hand und singen mit. Alternativ können zwei Kinder einander gegenüber stehen und sich gegenseitig in die Hand tippen.

→ Beim Tippen wird das Metrum geschult und die Kinder festigen die Positionierung der Töne in die Hand (motorisch).

Stufe 1: Melodisieren mit zwei Tönen

Mi Do Mi Do Mi Do Mi Do
„Pau- se naht, wir wol- len ge- hen ...“

→ Die roten Punkte sind dem Ton **Mi** zugeordnet, die blauen Punkte dem Ton **Do**.

Für Stufe 2 benötigt man den Ton **So** (Position siehe Hand-Abbildung, S. 10). Dieser kann zunächst ebenfalls mit einer einführenden Singübung kennengelernt werden, z. B. über den folgenden Liedanfang. Dieser wird wie „Bruder Jakob“ vorab gesungen und in die Hand getippt:

„Hopp, hopp, hopp, Pferd-chen lauf Ga-lopp ...“
(Do Mi So)

Stufe 2: Melodisierung mit drei Tönen

Mi Do Mi Do So So Do Do
„Pau- se naht, wir wol- len ge- hen ...“

➔ Durch die Hinzunahme eines dritten Tons wird die Melodie „liedlicher“. Eine Zuordnung der Töne zur farbigen Punktnotation (rote und blaue Punkte) entfällt in diesem Fall.

- 4 Nach dem Spiel auf der realen Hand erfolgt der 1:1-Übertrag auf den Hand-Bildschirm in der App *tabDo!* (klingende *tabDo!*-Hand). Die Kinder stellen hierzu... und entdecken **Do**, **Re**, **Mi**, **So** und weitere Töne, indem sie mit ihrem Finger die verschiedenen Tonsilben antippen. Der Unterstrich unter **Do** und **So** kann thematisiert werden, wenn die Kinder danach fragen.



➔ Die Kinder erkennen, dass auf Level 1 nicht alle Töne in der Hand klingen, nur die gelben Kreise. Dies kann zum Anlass genommen werden, in der Erklärung der Levels zu thematisieren (je nach Level erklingen unterschiedliche Töne; auf Level 5 erklingen alle Töne in der *tabDo!*-Hand).

- 5 Was zuvor in die Hand gespielt und gesungen wurde (Melodisierung mit zwei oder drei Tönen bei Stufe 1 und 2), wird nun in die *tabDo!*-Hand übertragen und der Rap dazu gemacht. Damit die Töne simultan erklingen, klatscht die Lehrerin oder der Lehrer optional zur Unterstützung auf jeder Silbe mit und die Kinder tippen bei jedem Klatscher den jeweiligen Ton.

➔ Sitzen jeweils zwei Kinder an einem Tablet, wobei ein Kind den Text mitlesen oder -singen, das andere spielt auf *tabDo!*. Nach einer Weile wird getauscht (jeweils zwei Textzeilen).

- 6 Jetzt wird der Rap mit frei gewählten Tönen melodisiert. Dazu spricht die Lehrerin oder der Lehrer weiter den Raptext, sodass sich die Musizierenden auf ihr Spiel konzentrieren können.

- 7 **Jahrgangsmischung:** Bei Klassenjahrgangsmischung können die Kinder weitere Entdeckungen machen: Wie klingt z. B. der Rap, wenn anstatt des tiefen **So** (**So** verwendet wird? Wie klingt die gleiche Melodie, wenn die *tabDo!*-Hand nach oben verschoben wird (sie klingt höher) oder nach unten verschoben wird (= sie erklingt tiefer)? Auf diese Weise können erste Sprechblasen für Musik geschaffen werden. Alternativ verwenden z. B. die Zweitklässler die Tablets, während die Erstklässler erste Spielerfahrungen mit den Sticks sammeln.

➔ Diese hier vorgestellte Melodisierung von Rhythmen (mit oder ohne Text) kann auch auf alle Rhythmen des Maus-Trainings übertragen werden.

Spielen auf dem richtigen Do

Beim Erkunden der App... die Kinder bemerken, dass (wie bei jedem Instrument) eine bestimmte Spielweise eingeübt werden muss, damit die Töne ansprechend klingen. Wichtig ist dabei, dass der Ton mit der Fingerkuppe von oben (nicht mit der Handfläche) auf den Tonstufen antippen wird. Auch nach dem Üben ist es wichtig, dass sie die *tabDo!*-Hand nach oben und unten verschieben können. Je nach Verschieben erklingt die Melodie höher oder tiefer. Durch das Bewegen wird die Bedeutung der relativen Solmisation deutlich, da die Kinder die gleiche Melodie auf einer anderen Tonstufe „singen“ bzw. „spielen“ können, ohne dass sich die Tonsilben verändern. Die verschiedenen Tonarten (C-Dur, D-Dur, F-Dur und G-Dur) spielen also noch keine Rolle. Dies kann direkt für die Stimmbildung eingesetzt werden, indem ein Lied auf unterschiedlichen Tonhöhen gesungen wird. Wichtig ist, dass beim gemeinsamen Musizieren im Ensemble alle das **Do** auf den gleichen „Grundton“ einstellen, damit die Klänge miteinander harmonieren.



Seite 12/13: Tipolinos Schulweg

Modelle:

- Mit *tabDo!* Sprechansätze schaffen
- Mit *tabDo!* Bilder und Geschichten vertonen
- Mit *tabDo!* Melodien erfinden und improvisieren

Level 2, Do = C



Instrument: Klavier

**Idee**

Ausgehend von einem Bild werden einzelne Bildausschnitte vertont. Da sich jedoch nicht alles für eine Vertonung anbietet, entstehen beim Ausprobieren Sprechansätze. Ein bewusstes Hinhören und ein bewusster Umgang mit Tönen stehen bei dieser Arbeit im Mittelpunkt.

Erarbeitung

Die Aufgabe 3 (Tipolino 1/2, S. 13) lautet: „Was kannst du auf deinem Schulweg hören? Zeichne.“ Beim Einsatz mit *tabDo!* könnte die Frage verändert werden: „Was kannst du auf dem Schulweg hören? Versuche dies mit *tabDo!* zum Klingen zu bringen.“

- Die Kinder betrachten das Bild auf S. 12 im Schulbuch und überlegen, was mit *tabDo!* vertont werden könnte. Diese Bilder setzen sie dann in Klänge um. Beispiele:
 - Die Klänge der **Krankenwagen-Sirene** („Tatü-Tata“) sind den Kindern aus dem Alltag bekannt. An diese Erfahrung anknüpfend versuchen sie nach Gehör auf *tabDo!* diese Klänge nachzumachen. Dazu untersuchen sie unterschiedliche Tonkombinationen. Richtige Tonkombinationen sind die Quartsprünge: **So–Do, La–Re, Re–So, Mi–La** und **So–Do**.
 - Auf dem Schulhof ist Pause und manche Kinder sprechen ihren **Abzähler** (z. B. „Ich und du, Müllers Kuh“). Die Abzählverse werden von den Kindern rhythmisiert und auf *tabDo!* mit den Tönen **Do, Mi** und **So** oder anderen Tönen unterlegt; dadurch entsteht ein rhythmischer, mit Tönen melodisierter Sprechgesang. Je nachdem, wie die Tonvorstellung bei den Kindern bereits verankert wurde, können einige Kinder die Töne exakt mitsingen.
 - Auch **die Glocken** im Kirchturm erzeugen Klänge. Im Gespräch und im anschließenden praktischen Musizieren probieren die Kinder in Kleingruppen (je drei bis vier Kinder verschiedene Möglichkeiten aus:
 - Alle Kinder spielen den gleichen Ton im Metrum, die Glocken schwingen gleichmäßig hin und her.
 - Jedes Kind wählt frei einen eigenen Ton und ein eigenes Metrum, eine große Glocke klingt langsam und tief, eine kleine Glocke schnell und hoch. Alle Kinder spielen im Rhythmus zusammen: Dies klingt wie ein Glockengeläut bei feierlichen Anlässen, wie bei Kirchenfeiern.
 - Die Bewegung des Wassers im **Springbrunnen** im Opernhaus eignet sich ebenfalls für eine Vertonung. Die Kinder erkennen, dass das herabstürzende Wasser oder die aufspritzenden Wassertropfen auf *tabDo!* verklungen werden können. Für das herabfallende Wasser bietet sich die Einstellung auf Level 5 an, da hier mehr Töne zur Verfügung stehen.
 - Beim „Sprechen über Musik“ können auch Bildausschnitte benannt werden, die sich nicht mit *tabDo!* darstellen lassen:
 - bellender Hund (nicht geeignet, da Hundegebell nicht melodisch ist);
 - Opernhaus (zur Oper gibt es keine deutlichen Assoziationen wie bei einem Krankenwagen).

Sprechansätze

Im Musikunterricht an der Grundschule ist das Schaffen von Sprechansätzen eine gute Möglichkeit, sich seiner Umwelt mit all den verschiedenen Klängen und Tönen bewusst zu werden. Im Imitieren von bekannten Klängen mit *tabDo!* wird bei Kindern die Neugier geweckt, auch eigene/neue/fremde Klänge zu erfinden.

- Variante:** Alternativ teilt die Lehrerin oder der Lehrer die einzelnen Gruppen und teilt jeder Gruppe einen Bildausschnitt zu, der vertont werden soll (z. B. die eine Gruppe vertont nur den Krankenwagen). Die anderen Gruppen erraten, was zum Klingen gebracht wurde.

➔ Je genauer ein Bild vertont wurde, desto besser kann es von den anderen erraten werden (direktes Feedback).

Seite 22/23: Zwei Längen

Modelle:

- Mit *tabDo!* Rhythmen melodisieren
- Mit *tabDo!* die Stimme unterstützen
- Mit *tabDo!* das Hören und das Tongedächtnis schulen

Level 1, Do = D

Instrument: Klavier

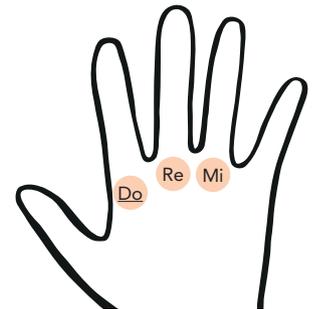


Idee

Auf dieser Seite werden rhythmisierte Sätze wie die von Seite 22 melodisiert. Hier findet eine direkte Anknüpfung an die Aufgaben zum Rap (siehe Idee zu Tipolino 1/2, S. 11) statt. Die Progression ist, dass die Kinder auch eigene selbst erfundene Sätze melodisieren können. Die Kinder werden dabei im Umgang mit der App *tabDo!* und im Verwenden der Hand sicherer.

Erarbeitung

- 1 Ausgehend von Aufgabe 3 (siehe Tipolino 1/2, S. 22) malt die Lehrerin oder der Lehrer eine große Hand an die Tafel. Alternativ kann auch eine im Vorfeld auf ein Plakat aufgemalt und an die Hand verwendet werden. Auf dieser Hand werden nun die Tonsilben Do, Re und Mi eingetragen.
- 2 **Ohne *tabDo!*:** Die Lehrerin oder der Lehrer singt z. B. einen der rhythmisierten Sätze von S. 22 auf einer freien Tonfolge mit den Tönen Do, Re und Mi. Er zeigt gleichzeitig auf der Hand an der Tafel die Tonsilben mit. Als Unterstützung zum Singen können die Töne ggf. auch zunächst nur auf der *tabDo!*-Hand gespielt werden und die Kinder dazu mit. Erst dann werden die Töne in der Hand an der Tafel während des gemeinsamen Singens mitgezeigt und die Kinder tippen ebenso die entsprechenden Tonsilben auf die eigene Hand.



Beispiel: „Ich bin Ti- po- li- no.“
(Do Re Mi Re Mi Do)



Einsatz von *tabDo!* mit mehreren Tablets

Wenn Sie nur ein Tablet zur Verfügung haben,

- kann dieses per Beamer an eine Wand projiziert werden. In diesem Fall werden die Töne mit einem Zeigestock an der Wand angezeigt, während z. B. die Kinder die Töne in ihre eigene Hand tippen und dazu singen.
- kann an eine Wand mit einer Dokumentenkamera gelegt werden, die mittels Beamer die *tabDo!*-Bildschirme an die Wand projiziert. Wichtig ist hier, dass die Kinder sehen, wie Sie die Töne auf *tabDo!* antippen und können dies nachahmen.

Wenn **mehrere Tablets** zur Verfügung stehen,

- können jeweils zwei Kinder an einem Tablet arbeiten. Bei Verwendung des Hand-Bildschirms auf *tabDo!* spielt ein Kind in die eigene Hand, das andere in die *tabDo!*-Hand. Dann wird gewechselt. Bei Verwendung des Tonleiter-Bildschirms können beide Kinder gleichzeitig spielen, eines rechts, das andere links der Schiebeleiste.
- können Gruppen von mehreren Kindern ein Tablet bedienen. Wichtig ist hier, dass jedes Kind eine Aufgabe hat. Spielt ein Kind auf *tabDo!*, singen die anderen die Melodie oder tippen die Töne in ihre eigene Hand. Dann wird gewechselt.

- 3 **Mit *tabDo!* (wenn Klassensatz vorhanden ist):** Nach einer Weile singt die Lehrerin oder der Lehrer (mit oder ohne Unterstützung durch *tabDo!*) einen kurzen Satz vor, die Kinder versuchen diese Melodie mithilfe der *tabDo!*-Hand nachzuspielen. Die Melodie wird also aus dem Tongedächtnis „nachgebaut“. Dabei ist es wichtig, dass alle das **Do** auf der gleichen Position eingestellt haben (**Do** = D). Anschließend wird die Melodie auch in die eigene Hand getippt. Wenn zwei Kinder an einem Tablet spielen, tippt ein Kind in die eigene Hand, das andere in die Hand der *tabDo!*-Hand.

Hörübung: eine kurze Melodie nachbauen

Durch das „Nachbauen“ einer zuvor gehörten oder gesungenen Melodie entwickeln die Kinder eine präzisere Vorstellung von der Lage der Töne und wie sie im Verhältnis zueinander klingen. Dies geschieht durch Tippen der Töne auf *tabDo!* die Melodie heraus und erhalten dabei ein sofortiges akustisches Feedback, ob die gewählten Töne richtig oder falsch waren. Auf diese Weise gelangen sie durch fortwährendes Probieren zu einer eigenen Melodie. Das Lernen wird dadurch nachhaltig unterstützt.

- 4 Angeregt durch die Beispiele der Lehrerin oder des Lehrers werden die Kinder motiviert, mit diesen drei Tönen eigene Sätze auf der *tabDo!*-Hand zu melodisieren. Zunächst probieren sie alleine oder zu zweit auf *tabDo!* verschiedene Kombinationen mit den drei Tonsilben **Do**, **Re** und **Mi** aus und erfinden so kleine Melodien auf ihren eigenen Namen (wobei verschiedenen Rhythmen (lange und kurze Balken) und Tonfolgen.

Beispiel:

Ich	bin	An-	na-	le-	na.
<u>Do</u>	Re	Mi	Re	<u>Do</u>	<u>Do</u>
Ich	bin	An-	na-	le-	na.
<u>Do</u>	Mi	Re	Mi	Re	<u>Do</u>

- 5 Anschließend werden die komponierten Namenssätze auf *tabDo!* jeweils von einem Kind vorgespielt und alle anderen singen anschließend bei der Wiederholung mit.
- ➔ Das Spielen der Melodietöne auf *tabDo!* unterstützt das Singen, was z. B. schüchternen Kindern oder Kindern, die unsicher im Halten der Intonation sind, hilft. Außerdem können auch mehrere Kinder ein Kind beim Singen unterstützen, indem sie mitsingen.
- 6 **Variante:** Während ein Kind eine seiner Namenssätze vorträgt (alleine oder mit einem Helfer oder einer Helferin), hören die anderen Kinder zu. Wer glaubt, die Melodie nachmachen zu können, meldet sich und spielt oder singt die Melodie – ggf. unterstützt durch *tabDo!* – mit denselben nach, wie im obigen Beispiel also Do–Re–Mi–Re–Do–Do.

Hörübungen: Entwicklung der Tonvorstellung

Durch solche gezielten Hörübungen entwickelt sich die Tonvorstellung eines Kindes sukzessive auf. Ziel ist es dabei, dass die Töne allmählich bereits beim Tippen der Töne in die eigene Hand in einer inneren Vorstellung gehört werden. Falls die Rhythmen nicht imitiert werden können, so werden sie in der weiteren Beschäftigung mit Musik immer geläufiger. Je nach Vorerfahrung benötigt jedes Kind seine individuelle Übezeit, um diese Fähigkeiten zu erwerben. Wichtig ist, dass regelmäßig in kleinen Schritten geübt und wiederholt wird.

- 7 Je nach Aufmerksamkeit der Lehrerin oder des Lehrers verwenden die Kinder nach einer Weile vier Töne: Do, Re, Mi und So.
- 8 **Jahrgangsmisch:** In jahrgangsgemischten Klassen oder als Differenzierung in heterogenen Lerngruppen bietet es sich an dieser Stelle – falls in vorherigen Unterrichtsstunden noch nicht geschehen – an, den Kindern den Unterstrich zu erklären. Dadurch erhalten sie ein erweitertes Tonmaterial: Mit dem tiefen und hohen **Do** bzw. **So** stehen den Kindern somit sechs Töne zur Verfügung.

Seite 24/25: Die Blätter fallen

Modelle:

- Mit *tabDo!* Bilder und Geschichten vertonen
- Mit *tabDo!* das Klasseninstrumentarium ergänzen oder ersetzen
- Mit *tabDo!* Melodien erfinden oder improvisieren

Level 2, Do = G

Instrument: Klavier

**Idee**

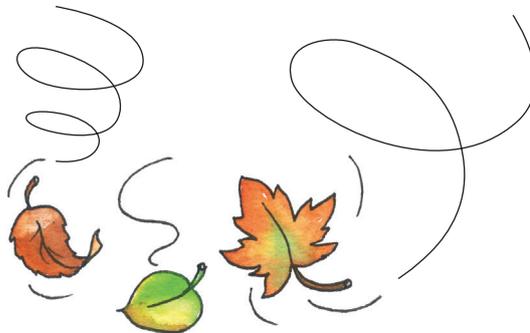
Ausgehend von Naturereignissen werden die Kinder zu Tonfolgen und Melodien angeregt. Blätter (oder im Winter z. B. auch Schneeflocken) fallen ganz unterschiedlich vom Baum herab. Manche fallen direkt zu Boden, manche werden vom Wind nochmals in die Luft wirbelt. Dieser Weg wird mit der *tabDo!*-Hand in Klänge umgesetzt. Durch die unterschiedlichen Bewegungen der Blätter, die die Musizierenden gestalten, entsteht im Zusammenklang eine „Filmmusik“ zur Jahreszeit Herbst.

Erarbeitung

- 1 Im Plenum zeigt entweder die Lehrerin, der Lehrer oder ein Kind, wie im Aufgabe 3 beschrieben, mit einem Blatt oder der Hand das Auf und Ab der Blätter an. Die anderen Kinder versuchen diese Bewegungen auf *tabDo!* in Klänge umzusetzen.
- 2 **Variante:** Wahlweise arbeiten zwei Kinder zusammen. Das eine Kind führt mit der Hand, das andere spielt auf *tabDo!* und ahmt das Auf und Ab der Blätter wie im Dirigat beschrieben mit Klängen nach.
- 3 In Anlehnung an die Hörübung auf der vorherigen Doppelseite kann auch hier gespielt ein Kind mit der *tabDo!*-Hand eine eigene Blättermusik/Tonfolge vor, das andere Kind versucht diese hören zu erfassen und auf der *tabDo!*-Hand „nachzubauen“.
 - ➔ Diese Höraufgabe trainiert wieder die Entwicklung klarerer Tonvorstellungen. Wichtig ist dabei, dass keine zu komplizierte Melodie mit zu vielen Tönen verwendet wird, damit die Melodie hörend erfasst und noch „nachgebaut“ werden kann.
- 4 **Variante:** Auch die Blättermusik auf Seite 25 kann als eine An grafische Notation auf *tabDo!* musikalisch umgesetzt werden.

Improvisation

Die Töne der Pentatonik auf Level 2 entsprechen den Tonschritten und sind daher für Improvisationen bestens geeignet. Die Kinder können so mit diesen Tönen gleichzeitig spielen, ohne dass es schief oder unschön klingt. Auf diese Weise sammeln die Kinder ohne Hürden erste Erfahrungen im Ensemble-Spiel. Wichtig ist nur, dass alle Kinder das **Do** auf den gleichen Grundton spielen. Das anschließende Sprechen über die gefundenen/ improvisierten Melodien bahnt bei den Kindern ein erstes Bewusstsein an, dass die Töne etwas ausdrücken können (z. B. von oben herabfallende Töne symbolisieren das Herabfallen der Blätter).



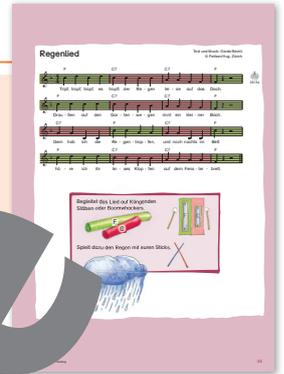
Seite 35: Regenlied (Tipolinos Liedvorrat)

Modelle:

- Mit *tabDo!* das Klasseninstrumentarium ergänzen oder ersetzen
- Mit *tabDo!* das Hören und das Tongedächtnis schulen
- Mit *tabDo!* musikalische Erkenntnisse verinnerlichen

Level 5, Do = F

Instrument: Kontrabass (für Basston-Begl.), Klavier/Xyl



Idee

Am „Regenlied“ wird exemplarisch gezeigt, wie mit *tabDo!* eine Basston-Begleitung ausgeführt werden kann. Dazu benötigt man den Tonleiter-Bildschirm, bei dem zusätzlich zum Klavier die Einstellung eines Kontrabass- oder eines Xylofon-Klangs möglich ist (siehe Abbildung rechts).

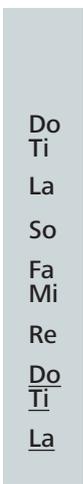
Das Üben der Begleitung auf *tabDo!* im Plenum bietet sich auch als Vor- entlastung an, bevor einige Kinder diese auf Schulinstrumente übertragen.

Eine Liste weiterer Lieder in Tipolino 1/2, die mit Basstönen auf *tabDo!* begleitet werden können, findet sich auf Seite 23.

Hinweis: Auf dem Tonleiter-Bildschirm sind die Töne der Hand nun anders angeordnet (linear). Beim erstmaligen Verwenden dieses Bildschirms werden die Kinder die bereits bekannten Tonsilben „wiederentdecken“. Empfohlen ist außerdem, einen Plakatstreifen im Klassenzimmer aufzuhängen, auf dem nach und nach die Tonsilben eingetragen werden, die die Kinder im Verlauf des Schuljahres kennenlernen. So ist die Tonleiter im Klassenzimmer mit Tonsilben mit Halbtonschritten dazwischen, stehen dabei aber beieinander (z. B. zwischen Mi und Fa).

Für die Basston-Begleitung ist der Tonleiter-Bildschirm ebenfalls notwendig, weil dort zusätzlich zu den Tonsilben auch die Notennamen angegeben sind, die zum Ablesen der Akkordsymbole gebraucht werden.

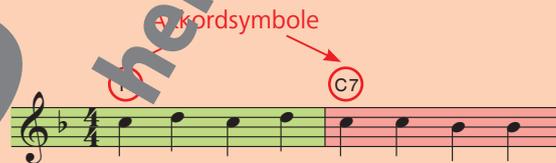
Durch die Visualisierung kann die Lehrerin oder der Lehrer beim Schrift- spracherwerb die Tonsilben und Buchstaben leichter in anderen Fächern einbauen.



Erarbeitung

Akkordsymbole als Basstöne

Für die Basston-Begleitung werden immer die Grundtöne der Akkorde gespielt. Die Akkordsymbole über den Noten stehen (hier also die Töne F bzw. Do bzw. C bzw. So). Alle Ergänzungen wie 7 (C7) oder 9 (C9) spielen für die Basston-Begleitung keine Rolle.

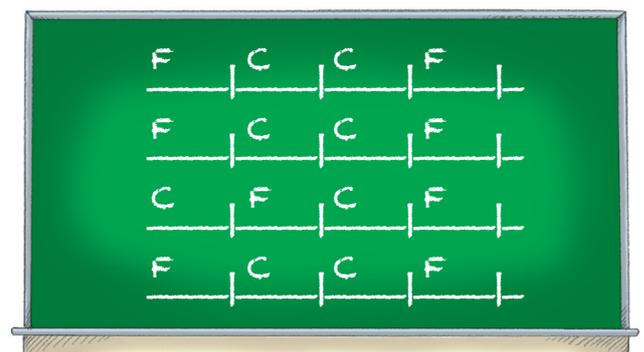


Hierfür ist auf *tabDo!* die Einstellung des Tonleiter- oder Noten-Bildschirms notwendig, weil nur dort die Notennamen angegeben sind.

Beim „Regenlied“ sind mit Farbpunkten markiert, welche Töne in der Basston-Begleitung zu spielen sind: Bei den grün unterlegten Takten spielt der Kontrabaß den Grundton F (von F-Dur), bei den rot unterlegten Takten das C (von C-Dur).

1 Die Lehrerin oder der Lehrer schreibt die Abfolge der Buchstaben F und C über die Takte (siehe Tafelabbildung). Pro Takt soll der jeweilige Buchstabe einmal gespielt werden.

Je nachdem, ob im Unterricht Tonsilben oder Notennamen verwendet werden, werden nur Buchstaben oder Silben an die Tafel geschrieben. Es ist auch denkbar, beide Möglichkeiten zu notieren.



Lieder mit Basston- und Akkordbegleitung in Tipolino 1/2

Einstellung auf *tabDo!*: Tonleiter-Bildschirm, Instrument: Kontrabass

Wenn nicht anders angegeben, wird Level 5 eingestellt, dieses Level ermöglicht auch das Spielen der Melodie.

Seite	Liedtitel → = zu diesem Lied bzw. zu dieser Schulbuchseite gibt es Erarbeitungsideen hier im Heft	Do/La-Position (La für Moll, Do für Dur)	Basstöne Wenn nicht auf Schulbuchseiten vorgegeben, kann die Lage der Basstöne frei gewählt werden (z. B. hohes oder tiefes Do).
32*	Herbststimmung	La = D	La (= D), Re (= D)
35*	Regenlied → S. 16	Do = F	Do (= F), So (= C)
38*	Kling, klang, Nikolaus	Do = D	Strophe: Do (= D), So (= A) Refrain: (zusätzlich) Re (= E), Fa (= G)
40	Sternenwünsche	Do = G	Do (= G), So (= D)
48*	Wenn am Kranz die erste Kerze brennt	La = D	Strophe: La (= D), So (= C) Strophe (zusätzlich) Do (= F), Re (= G)
62	Sonnenstrahl, tanze mal	Do = D	Do (= D), Fa (= G), So (= A)
62	Auf einem Baum ein Kuckuck	Do = G	Do (= G), So (= D)
63	Der Streichelhase	Do = D	Do (= D), So (= A)
65*	Kirschenzeit	Do = F	Do (= F), So (= C)
66*	Jimba, jimba	Do = E	La (= E)
70*	Hello, Good Morning → S. 19	Do = C	Do (= C)
72*	Sing, kleine Maus	Do = C	Do (= C), So (= G)
78*	Herbstwinde wehn (für Xylofon-Herbstmusik: Einstellung Level 5)	Do = F	Do (= F)
84*	Der Kranksein Rock'n'Roll (für Melodiespiel: Einstellung Level 5)	Do = F	Do (= F), Fa (= B), So (= C)
93*	Kleiner Stern → S. 21 (für Xylofon-Begleitung: Einstellung Level 2)	Do = C	Do (= C), Fa (= F), So (= G)
97	In der Nacht	Do = C	Do (= C), So (= G), Fa (= F)
100	Jahreszeitenlied (für Melodiespiel: Einstellung Level 6)	La = A	La (= A), Mi (= E), Re (= D)
103	Schneemann	Do = F	Do (= F), So (= C), Re (= G)
105	Neujahrslied	Do = F	Do (= F), So (= C)
113*	Alle Vögel sind da	Do = C	Do (= C), Fa (= F), So (= G)
118	Tausend Blumen	Do = F	Do (= F), La (= D), Fa (= B), So (= C)
119	Jahreszeitenlied	Do = F	Do (= F), So (= C), Fa (= B)
121*	Gartenlied	Do = C	Boomwhackerbegleitung: Re (= D), Fa (= F), Mi (= E), So (= G), La (= A), Do (= C)
122*	Das Kokosnusslied	Do = D	Do (= D), So (= A)
124	Das Lummerlandlied	Do = G	Do (= G), So (= D), Fa (= C)
126*	Bananensong	Do = G	Do (= G), Fa (= C), So (= D)

* Bei diesen Liedern gibt es im Schulbuch zusätzlich eine Begleitung für Klingende Stäbe bzw. Boomwhackers, die ebenfalls auf *tabDo!* umgesetzt werden kann. Einstellung Instrument: Xylofon/Klavier

Beispiele aus Tipolino 3/4

Hinweis: Ab hier wird der Hand-Bildschirm zwar noch angegeben, es wird jedoch nicht mehr explizit auf ihn eingegangen. Wenn aber bereits in Klasse 1 und 2 mit dem Hand-Bildschirm gearbeitet wurde, kann er bei den folgenden Ideen weiterhin optional von den Kindern eingesetzt werden!

Seite 6/7: Das Maus-Training

Modelle:

- Mit *tabDo!* Rhythmen melodisieren
- Mit *tabDo!* Spiele gestalten
- Mit *tabDo!* Melodien erfinden und improvisieren

Level 1 bzw. 2 Do = D

Instrument: Klavier, Xylophon



Idee

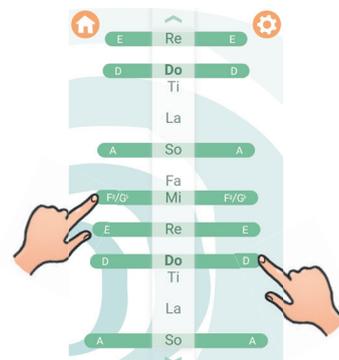
Die vorgegebenen Rhythmen des Maus-Trainings (Rhythmus-Training und Tonfeld der rechten Schulbuchseite) werden durch den Einsatz von *tabDo!* um den Melodieaspekt erweitert. Dadurch wird die Kreativität der Kinder angeregt und (wenn *tabDo!* im Klassenraum verwendet wird) das spielerische Erkunden der App gefördert.

Erarbeitung

- 1 Wenn die Kinder in den Jahren zuvor noch nicht mit dem Grundrhythmus Tipolino gearbeitet haben, benötigen sie zunächst Zeit für die Sticks und üben die vorgegebenen Rhythmen des Maus-Trainings ein. Mit der rechten Hand wird der rote Stick gespielt, mit der linken Hand der blaue Stick. Schülerinnen und Schüler, die die Arbeit mit Sticks bereits gewohnt sind, setzen *tabDo!* ein und spielen in Einzelarbeit zunächst auf einem festgelegten Ton (z. B. Do = D) mit dem rechten Zeigefinger rechts von der Schiebeleiste und dem linken Zeigefinger links von der Leiste im Rhythmus des notierten Maus-Trainings.

➔ Bei rot spielt der rechte Zeigefinger und bei blau der linke Zeigefinger.

- 2 In Einzelarbeit übertragen die Kinder den Rhythmus auf zwei vorgegebene Töne: Der rechte Zeigefinger spielt **Do**, der linke **Mi** oder **Re**. Hinweis: Das **Do** mit Unterstrich entspricht dem tiefen Do auf der Schiebeleiste. Wichtig ist, dass auch bei diesem Erarbeitungsschritt weiterhin rot für die rechte Hand und blau für die linke Hand steht. Sitzen zwei Kinder an einem Tisch, so können sie sich abwechseln. Ein Kind spielt auf *tabDo!*, das andere singt die Töne oder – wenn mit dem Hand-Bildschirm bereits gearbeitet wurde – die Positionen der Töne in der Hand bekannt sind (siehe S. 10) – spielt **Do** und **Mi** auf seiner eigenen Hand.



➔ Beim wechselnden Spiel mit den beiden Zeigefingern werden die koordinativen Fähigkeiten trainiert. Zusätzlich zum Rhythmusgefühl entwickelt sich dabei nach und nach die Tonvorstellung verschiedener Tonhöhen. Durch das Festlegen eines bestimmten Levels oder bestimmter Töne im Vorfeld verwenden alle Kinder den gleichen Tonraum, so dass das gleichzeitige Spielen im Klassenzimmer möglich ist (siehe Punkt 3). Durch eine wechselnde Anordnung der Töne zu blau und rot, wird zusätzlich die kognitive Flexibilität gefördert.

- 3 Nach der individuellen Beschäftigung mit dem Rhythmus wird im Plenum gemeinsam mit den beiden vorgegebenen Tönen gespielt. Ein Tonfeld wird gelegt, mit welchem der beiden Töne begonnen wird. Die Lehrerin oder der Lehrer gibt vor, ob jeweils mit rechts oder mit links gespielt wird. Den Kindern muss die Zuordnung der Töne zum entsprechenden Finger klar sein.
- 4 Die Rhythmen können nun mit einem anderen Kind in Partnerarbeit und mit mehreren Tönen gespielt werden; dabei sitzt jeweils längsente des Tablets ein Kind. Die Schülerinnen und Schüler stellen *tabDo!* auf **Level 2** ein, spielen frei gewählte Töne der Pentatonik und erspüren die Mehrstimmigkeit. Wahlweise legen sie fest, ob jeweils ein Kind nur bei rot oder blau spielt, oder ob jeweils jedes Kind mit beiden Fingern auf seiner Seite von der Leiste spielt.

- 5 **Melodiekette:** Bei dieser Übung spielen die Kinder nacheinander jeweils eine von ihnen erfundene Melodie im Rhythmus (z. B. zunächst den eintaktigen Rhythmus der ersten Maus-Übung): Ein Kind beginnt, dann folgt das nächste Kind nahtlos mit seiner Melodie und so geht es durch die ganze Klasse. Wahlweise können auch je zwei Kinder eine zuvor festgelegte Melodie gemeinsam spielen, dann folgt das nächste Paar usw. Beispiel:



- 6 **Variante:** Im Verlauf des Schuljahres kann eine Spielvariante hinzugenommen werden: Statt einer Melodiekette spielen die Schülerinnen und Schüler ein **Melodiedomino**: Eine Melodie wird von einem Kind vorgespielt, die Nebensitzerin oder der Nebensitzer spielt diese nach und ergänzt im Anschluss die eigene Melodie.
- ➔ Wichtig ist, dass kurze Melodien gewählt werden (Vorgabe z. B. vier verschiedene Töne), die die Merkfähigkeit nicht zu strapazieren. Weiterhin sollte das Kind – bevor es mit seiner Melodie startet – das Nachbarkind bewusst anschauen, damit dieses eine Art „Einsatz“ erhält.

Melodische Erweiterung des Maus-Trainings durch *tabDo!*

Im Sinne eines Spiralcurriculums können die genannten Ideen bei jedem Maus-Training (z. B. mit dem Icon „Rhythmus-Training“) angewendet werden (z. B. S. 9, 17, 29, 37, 45, 51, 59 und 87). Dies bietet sich auch bei jahrgangsgemischten Klassen an, da manche Kinder das Rhythmus-Training um die melodische Komponente erweitern können, während andere Kinder noch Zeit zum Festigen des Rhythmus benötigen. Die hier vorgestellten Ideen, einen Rhythmus zu melodisieren, fördern das prozedurale Komponieren, womit ein „einführendes, vorbereitendes Erfinden von Melodien“ gemeint ist.

Hinweise:

- Alle Melodien sollten sowohl mit *tabDo!* gespielt, als auch parallel dazu auf Tablet-Silben mitgesungen werden. Das Mitsingen festigt das Tonbewusstsein.
- Wichtig ist, dass die Lehrerin oder der Lehrer die Kinder bei Bedarf in den einzelnen Übephasen immer wieder an die Beibehaltung der Farbzuordnung (rot = rechts, blau = links) erinnert.
- Lautstärkebezeichnungen (z. B. beim Maus-Training auf S. 59) können mit einem einzelnen Tablet umgesetzt werden. Alternativ können jedoch mehrere Kinder gemeinsam die „lauten“ Stellen spielen; bei den „leisen“ Stellen spielt hingegen nur ein Kind.

Seite 10/11: Ausflug mit der Stimme

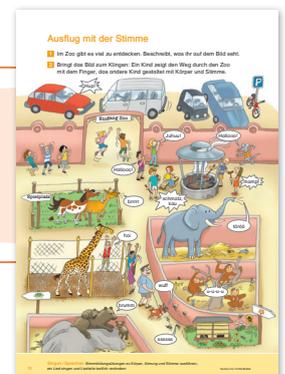
Modelle:

- Mit *tabDo!* die Stimme unterstützen
- Mit *tabDo!* Bilder und Geschichten vertonen
- Mit *tabDo!* Sprechansätze schaffen

Level 1: Do = A



Instrument: wechselnd (je nach Tier)



Idee

tabDo! wird als Unterstützung der Stimme eingesetzt, aber auch, um ein bestehendes Bild mit seiner Handlung (Zoo) musikalisch zu vertonen zu bringen. Spielerisch experimentieren die Kinder beim Erfinden von Geräuschen und Tierbewegungen mit den Einstellungen der App (z. B. mit verschiedenen Instrumenten). Beim Rätsel stellen und lösen (Punkt 2) werden Grundelemente der Musik (z. B. Tonhöhe, Rhythmus, Lautstärke), wie z. B. hoch – tief, langsam – schnell, kurz – lang, die in vorherigen Schuljahren bereits behandelt wurden, erneut spiralcurricular aufgegriffen, wiederholt und angewendet. (Hinweis: Die Parameter laut und leise lassen sich mit der App nicht abbilden!).

Erarbeiten

- 1 Die Kinder lernen das Lied „Mit der Stimme“ auswendig. Über Vor- und Nachsingen verinnerlichen die Schülerinnen und Schüler hörenergetische Sprünge (z. B. auf „Hu-hu“). Anschließend versuchen die Kinder mit *tabDo!* diese beiden Töne zu finden. Dazu singen sie das Wolfsgeheul „Hu-hu“ leise vor sich hin und suchen auf *tabDo!* die gesungenen Töne. Lösung: **Do** = A und **So** = E. (Das **So** mit Unterstrich entspricht dem tiefen So.) Dieses Vorgehen kennen die Kinder bereits aus Klasse 1 (siehe Tipolino 1/2, S. 12: Tipolinos Schulweg: Sirene eines Krankenwagens imitieren und Töne mit *tabDo!* spielen).
- ➔ Durch die gefundenen Töne wird das Singen der Kinder unterstützt, da die Töne für das zu singende Glissando eine obere und untere Begrenzung bieten (siehe auch Hinweis „Singen mit *tabDo!*“, S. 29).

- 2 Die Lehrerin oder der Lehrer projiziert mithilfe eines digitalen Schulbuchs oder einer Dokumentenkamera das Zoo-Bild an die Wand und macht ein Tier mit *tabDo!* vor. Die Schülerinnen und Schüler versuchen zu erraten, um welches Tier es sich handeln könnte.
 - 3 In Partnerarbeit probieren je zwei Kinder an einem Tablet aus, wie die anderen Tiere auf dem Bild vertont werden könnten. Dazu wählen sie ein passendes Instrument aus. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt.
 - ➔ Falls die Kinder keine eigenen Ideen entwickeln, können unten stehende Beispiele als Vorschlag genannt werden. Hilfreich für die Klasse ist der Hinweis, dass nicht die Tierrufe (wie zuvor im gelernten Spiel) nachkommt, sondern vielmehr deren Bewegungen oder ihr Aussehen akustisch dargestellt werden. Im Gespräch werden die Antworten der Kinder begründet, wodurch das Sprechen über Musik geschult und das Instrumentarium erweitert wird.
- Umsetzungsbeispiele:
- **Giraffe:** Das Strecken des langen Giraffenhalses wird mit Tönen, die von unten nach oben gespielt werden, zum Klingen gebracht (Instrument: Klavier oder Xylofon).
 - **Fische:** Mit schnellen, hohen und weit auseinanderliegenden Klängen wird das Schwimmen der Fische aus dem Wasser imitiert (Instrument: Xylofon).
 - **Bär oder Elefant:** Die tiefen und langsamen Klänge symbolisieren das schwere, schwerfällige Gehen (Instrument: Kontrabass).
 - **Bienen:** Mit schnellen (von unten nach oben und wieder zurück) und weit auseinanderliegenden Tönen wird das wilde Hin-und-her-Fliegen der Bienen hörbar (Instrument: Xylofon).
- 4 Das Bild im Schulbuch wird bei diesem Spiel zur Partitur: Die Lehrerin oder der Lehrer weist je einem Paar oder – je nach Klassengröße – auch einer Kleingruppe ein Tier zu. Dann dirigiert er sie mit dem Finger oder einem Zeigestock entlang des Bildes. Das angezeigte Tier wird von dem jeweiligen Paar oder der Kleingruppe auf *tabDo!* vertont. Erschwert wird das Musizieren, wenn die oder der Dirigent/Lehrer auf zwei Tiere gleichzeitig zeigt. Dadurch entsteht eine Mehrstimmigkeit.
 - 5 **Variante:** Alternativ können auch alle Kinder bei jedem Tier im Bild zum spielen. Dies erfordert ein schnelles Agieren und Einstellen der App *tabDo!*.
 - ➔ Das Reagieren auf Zeichen einer Dirigentin oder eines Dirigenten schult die Wahrnehmung der Kinder und erfordert konzentriertes Zuhören und Zuhören mit immer richtigeren Stellen der Improvisation gespielt wird.

Seite 12/13: Ein Regal voller Instrumente

Modelle:

- Mit *tabDo!* Spiele gestalten
- Mit *tabDo!* das Hören und das Tongehör schulen

Level 2 bzw. 7, Do = D



Instrument: Klavier oder Xylofon



Idee

Die hier vorgestellten Spiele (abgeleitet aus Aufgabe 3) können mit *tabDo!* umgesetzt und auch durch weitere Ideen variiert werden. Durch die Abwandlung soll die Kreativität und die Neugierde der Kinder angesprochen und sie ermutigt werden, Neues auszuprobieren zu wollen, angeregt werden.

Erarbeitung

Störenfried:

Das Spiel im Schulbuch arbeitet mit Rhythmen, die unterschieden werden sollen. Mit *tabDo!* sollen die Kinder nicht Rhythmen, sondern Töne erkennen und unterscheiden.

- 1 Die Lehrerin oder der Lehrer bildet Gruppen von z. B. je sechs bis acht Kindern. Eine Gruppe startet, anschließend wird gewechselt.

- 2 Ähnlich wie auf Seite 13 dargestellt, stehen zunächst alle Kinder der Gruppe mit ihren Tablets im Kreis. Ein Kind verlässt den Raum. Die restlichen Kinder der Gruppe spielen auf Level 2 Töne aus der Pentatonik. Die Kinder müssen dabei nicht in einem gemeinsamen Metrum spielen. Die Töne klingen unkoordiniert im Raum.
- 3 Sobald das Kind von außen wieder den Raum betritt, schließt es die Augen oder es werden ihm die Augen verbunden. Es stellt sich in die Mitte des Kreises. Die restliche Klasse schließt zur Übung ebenfalls die Augen, um die Übung vom Platz aus mitmachen zu können. Die Kinder spielen weiterhin auf Level 2 Töne. Nach einer Weile setzt ein zuvor ausgewähltes Kind auf Level 7 ein. Es spielt dabei ganz bewusst nicht einen der pentatonischen Töne **Do, Re, Mi, So** oder **La**, sondern einen anderen Ton in ständiger Wiederholung. Das ist der „Störton“. Das Kind in der Mitte soll hörend herausfinden, woher der Störton kommt. Wenn ihm das gelingt, wird es belohnt. Wenn es einem Kind jedoch schwerfällt, den Störton zu finden, kann es während des Hörens von einem anderen Kind im Kreis herumgeführt werden, damit es die Töne deutlicher hören kann.
- ➔ Hilfreich ist es, wenn der Störton sehr hoch oder sehr tief erklingt, dadurch ist er besser von den anderen Tönen unterscheidbar.
- 4 **Variante:** Alternativ kann anstatt der frei gespielten pentatonischen Töne aus drei bis vier Tönen eine Melodie festgelegt werden (z. B. **Do–Mi–So–Do**), die in Endlosschleife nacheinander gespielt wird. Bei der Störmelodie ersetzt das zuvor als Störenfried benannte Kind einen Ton der Melodie durch einen anderen. Diese Variante ist etwas schwieriger umzusetzen, weil der Störenfried die Melodie im Kopf haben muss, um den Ton zu verändern zu können.
- ➔ Das hörende Kind in der Mitte wird lediglich von seinem Hörsinn geleitet, um den Störton herauszufinden. Auf diese Weise wird spielerisch das sogenannte Richtungs hören trainiert, welches z. B. im Straßenverkehr sehr wichtig ist. Durch die Reduzierung der Gruppe auf nur wenige Kinder und Spieler, kann sich das Kind in der Mitte besser auf die Klänge konzentrieren. Die restlichen Kinder der Klasse werden in ihrer Beobachterrolle aufgefordert ebenfalls zuzuhören. Sie dürfen einmal mit geschlossenen Augen, einmal mit offenen Augen die Aufgabe mit nachvollziehen, um für sich persönlich Unterschiede feststellen zu können.

Akustisches Navi (Klanggasse):

Bei diesem Spiel leitet die Lehrerin oder der Lehrer mit zuvor festgelegten Tönen die Klasse oder ein Kind akustisch zu einem Ziel (z. B. einem Stuhl, einem Fenster, einem Ständer, einem Geburtstagsgeschenk ...).

- 1 Zunächst werden die Töne einzeln angespielt und die gehörige Richtung mit der Hand angezeigt, damit die Kinder sich den Klang in Verbindung mit der Richtung merken können. Hilfreich ist es, die Kinder bei diesem Schritt und beim Singen zu lassen.
- 2 In einem zweiten Schritt werden die Töne nun mithilfe der Töne durch den Raum zu einem bestimmten Ziel navigiert.
- ➔ Grundsätzlich beteiligen sich möglichst alle Schülerinnen und Schüler der Klasse beim Hörtraining, indem sie überprüfen, ob sie die Töne ebenfalls der richtigen Gehrichtung zugeordnet hätten. Dadurch werden Unterrichtsstörungen vermieden und alle nutzen effektiv die Lernzeit.
- 3 **Variante 1:** Es können auch jeweils neue Töne ausgewählt werden, die z. B. weiter (einfacher) oder enger (schwieriger) beieinanderliegen.
- Variante 2:** Bei dieser Variante im Klassenraum bleiben alle Kinder hinter ihrem Stuhl stehen und bewegen sich nur in kleinen Schritten in eine jeweilige Richtung. Alternativ zeigen sie auch nur die Richtung mit dem Arm an, die die Lehrerin oder der Lehrer durch die gespielten Töne vorgibt.
- 4 Die Lehrerin oder der Lehrer kann als Abschluss dieses Spiels überraschend einen neuen Ton spielen (z. B. auf Level 7), der zuvor nicht festgelegt wurde. Dies ist dann für die Klasse das Signal sich auf den eigenen Stuhl zu setzen.

Mögliche Bewegung „Akustisches Navi“:

Do = ein Schritt vorwärts

Do = ein Schritt rückwärts

Mi = ein Schritt nach rechts

So = ein Schritt nach links

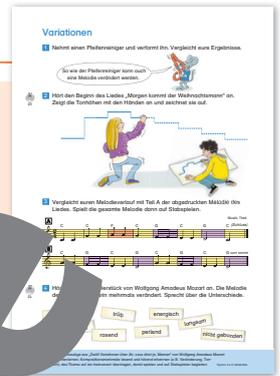
Modelle:

- Mit *tabDo!* musikalische Erkenntnisse verinnerlichen
- Mit *tabDo!* das Klasseninstrumentarium ergänzen oder ersetzen
- Mit *tabDo!* Sprechansätze schaffen

Level 5, Do = C



Instrument: Klavier oder Xylofon



Idee

Die Kinder haben bereits Dur und Moll hörend erfahren und dabei die verschiedenen Stimmungen erfasst. Bei dieser Idee nun verwandeln die Kinder eine Melodie in die parallele Moll-Tonart und erfahren durch das Nachbauen der gleichen Melodie in beiden Tongeschlechtern direkt, wie sich die Stimmung verändert. Diese Erkenntnisse können die Kinder auf eigene Kompositionsprozesse übertragen.

Erarbeitung

Moll und Dur auf *tabDo!*

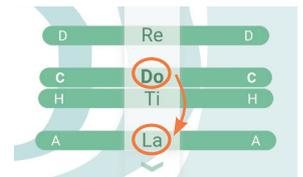
Durch Versetzen des Grundtons einer Tonleiter von **Do** nach **La** (zwei Tonschritte nach unten) entsteht aus einer Dur-Tonleiter eine Moll-Tonleiter.



Dabei verändert sich automatisch die Position der Halbtonschritte, die Töne bleiben aber die gleichen (gleicher Tonvorrat). Dieses „Verschieben“ von Dur nach Moll und umgekehrt kommt in vielen Kompositionen vor (z. B. Thema und Variationen). Die Kinder können dies mit *tabDo!* ausprobieren und nachvollziehen.

- 1 Nachdem die Kinder die Melodie von „Morgen kommt der Weihnachtsmann“ (siehe S. 102) mehrmals auf eine neutrale Silbe „dum“ oder (wenn passend zur Jahreszeit) auf „Klingel“ aufbauen, bauen sie die Melodie wie gewohnt mit *tabDo!* nach (Hinweise zum Melodienachbau siehe S. 20) und notieren die Tonsilben auf der Kopiervorlage (KV 21). Als Differenzierung wird der Melodienachbau als Tonkette-Melodie angeboten. Zusätzlich können die Kinder die Notennamen notieren, um diese immer wieder zu hören und dadurch zu festigen. Die nachgebaute Melodie wird gespielt und gesungen.

- 2 Anschließend werden alle Töne um zwei Schritte nach unten versetzt. Grundton ist nun nicht mehr **Do** sondern **La**. Die Kinder lesen die Töne auf dem Tonleiter- oder Noten-Bildschirm ab und notieren die Töne auf der Kopiervorlage (dieses Mal ohne Notennamen). Auch diese Melodie wird gespielt und gesungen.



- 3 Im Plenum wird über die Stimmung der beiden Melodien gesprochen und mit Adjektiven (z. B. „fröhlich“, „hell“ für die Melodie in Dur, „düster“, „dunkel“ für die Melodie in Moll) beschrieben.

➔ Durch den Vergleich einer Melodie, die einmal in Dur und einmal in Moll erklingt, lässt sich der Unterschied der Stimmung gut herausarbeiten.

Lösung:

Morgen kommt der Weihnachtsmann (Melodie in Dur und Moll)

Musik: Trad.

	Dur: <u>Do</u>	Do	So	La	La	So	Fa	Fa	Mi	Mi	Re	Do (Schluss)		
	2/4													
	Moll: <u>La</u>	La	Mi	Mi	Fa	Fa	Mi	Re	Re	<u>Do</u>	<u>Do</u>	<u>Ti</u>	<u>La</u>	
	So	So	Fa	Fa	Mi	Mi	Re	So	So	Fa	Fa	Mi	Mi	Re (von vorne)
	Mi	Mi	Re	Re	<u>Do</u>	<u>Do</u>	<u>Ti</u>	Mi	Mi	Re	Re	<u>Do</u>	<u>Do</u>	<u>Ti</u>

- 4 Im Plenum werden die beiden Varianten der Melodie in Dur und Moll nochmals gemeinsam gespielt und die Kinder singen dazu (bei zwei Kindern an einem Tablet kann auch ein Kind singen, das andere spielt auf *tabDo!*).
- 5 Ein paar Kinder oder ein Kind mit einer Verstärkung (Soundsystem) übernehmen die Basston-Begleitung. Für die Begleitung in Moll werden auch die Basstöne um je zwei Töne nach unten versetzt. Diese kann vor dem Spiel auf der Kopiervorlage notiert werden.

Basstöne für die erste Zeile:

Dur: C/Do C/Do F/Fa C/Do G/So C/Do G/So C/Do

Moll: A/La A/La D/Re A/La E/Mi A/La E/Mi

Seite 118/119: Unsere Umwelt

KV 22

Modelle:

- Mit *tabDo!* Melodien erfinden und improvisieren
- Mit *tabDo!* das Klasseninstrumentarium ergänzen oder ersetzen
- Mit *tabDo!* musikalische Erkenntnisse verinnerlichen

Level 2 = D
 Level 5 = D
 Level 2 = D
 Level 5 = D



Idee

Durch den Einsatz verschiedener Levels werden Möglichkeiten ausprobiert, den Refrainrhythmus des Raps selbstständig zu vertonen.

Erarbeitung

- 1 Die Kinder erlernen den „Rap für eine andere Welt“. Durch häufige Wiederholungen festigt sich der Rhythmus, der für die folgenden Aufgaben wichtig ist.
- 2 Um den Rap zu vertonen, wird die Kopiervorlage (KV 22) verwendet. Hier kann gewählt werden, ob eine Melodie in Moll entstehen soll (Aufgabe 1) oder in Dur (Aufgabe 2). Jede vier Kinder komponieren zusammen: Zwei Kinder ergänzen die Töne für „Gruppe 1“, zwei Kinder die Töne für „Gruppe 2“. Bei „Alle“ überlegen sich die vier Kinder gemeinsam eine sinnvolle Ergänzung der Melodie. Meistert wird auf einer Kopiervorlage.
 - ➔ Damit die Kinder die Aufgabe leichter bewältigen können, ist die Wahl von Level 2 empfehlenswert. Damit bewegen sie sich in der halbtönenlosen Dur- und Moll-Diatonik. Sehr begabte oder schnelle Kinder können ihre Kompositionen auch auf Level 5 oder einem anderen Level versuchen.
- 3 Im Plenum stellen sich die Gruppen gegenseitig ihre Melodisierung vor. Dabei spielen (und singen!) die Kinder in der Aufteilung, wie sie komponiert haben: Zwei Kinder spielen „Gruppe 1“, zwei Kinder spielen „Gruppe 2“. Bei „Alle“ spielen alle vier Kinder.
 - ➔ Durch die vielen verschiedenen Möglichkeiten entstehen sehr unterschiedlich klingende Vertonungen. Diese können in der Klasse thematisiert und beschrieben werden.
- 4 **Variante 1:** Alternativ können die Kompositionen auch z. B. über eine Dokumentenkamera o. Ä. an die Wand projiziert werden, sodass die ganze Klasse mitspielen kann.
 - ➔ Dadurch werden längere Wartezeiten vermieden und alle Kinder sind aktiv beteiligt.
- 5 **Variante 2:** Die ganze Klasse improvisiert bei „Alle“ mit selbst gewählten Tönen.
 - ➔ Bei dieser Variante ist es notwendig, dass alle Level 2, Do = D einstellen, damit die Töne auch in der Mehrstimmigkeit gut klingen.

Modelle:

- Mit *tabDo!* musikalische Erkenntnisse verinnerlichen
- Mit *tabDo!* das Klasseninstrumentarium ergänzen oder ersetzen

Level 7, La = E



Instrument: Klavier oder Xylofon



Idee

In Tipolino 3/4, S. 102, wurde die Melodie von C-Dur in die parallele Moll-Tonart a-Moll versetzt. Dabei wurde beide Male das gleiche Tonmaterial verwendet. Bei dieser Arbeit wird in Anlehnung an den Komponisten Smetana, der die Moldau-Melodie zunächst in a-Moll erklingen lässt und am Schluss des Werkes nach E-Dur wechselt, mit unterschiedlichen Materialien gearbeitet.

Erarbeitung

- 1 Die Kinder hören das Moldaulied und singen es dann auf neutraler Silbe „dum“.
- 2 Dann bauen sie mit *tabDo!* die Melodie nach (erster Ton H = Mi) und verschieben die Tonsilben auf der Kopiervorlage (KV 23). Die Melodie erklingt (wie im Schulbuch abgedruckt) in e-Moll. Als Erweiterung wird der Melodienachbau auch als Lücken-Melodie angeboten.
- 3 Jetzt wird die Melodie um zwei Töne nach oben versetzt (die beiden Töne auf *tabDo!* werden nicht mitgerechnet!), das heißt, der Startton ist jetzt D = So. Die Melodie erklingt jetzt in der parallelen Dur-Tonart G-Dur.

Lösung:

Moldaulied

Musik: Friedrich Smetana

Dur: So Do Re Mi Fa So So So La La So So

Moll: Mi La Ti Do Re Mi Mi Mi Fa Mi Mi

Fa Fa Fa Mi Fa Mi Mi Re Re Do

Re Re Re Do Re So

Re Re Re Do Re So

Ti Ti La

- 4 In einem nächsten Schritt wird mit *tabDo!* die Melodie auf der Kopiervorlage auf E verschoben (siehe Abbildung rechts) und die Melodie wird erneut gespielt. Jetzt steht die Melodie wie bei dem Komponisten Smetana in E-Dur.

Tonart G-Dur / e-moll

A A# B C C# D D# E F F# G G# A A# B C C# D D# E

Re Mi Fa So La Ti Do Re Mi Fa So La

Tonart E-Dur / c#-moll

A A# B C C# D D# E F# G G# A A# B C C# D D# E

Fa So La Ti Do Re Mi Fa So La Ti Do



- 1 Stelle ein:   Level 1, Do = F, Instrument: Klavier/Xylofon

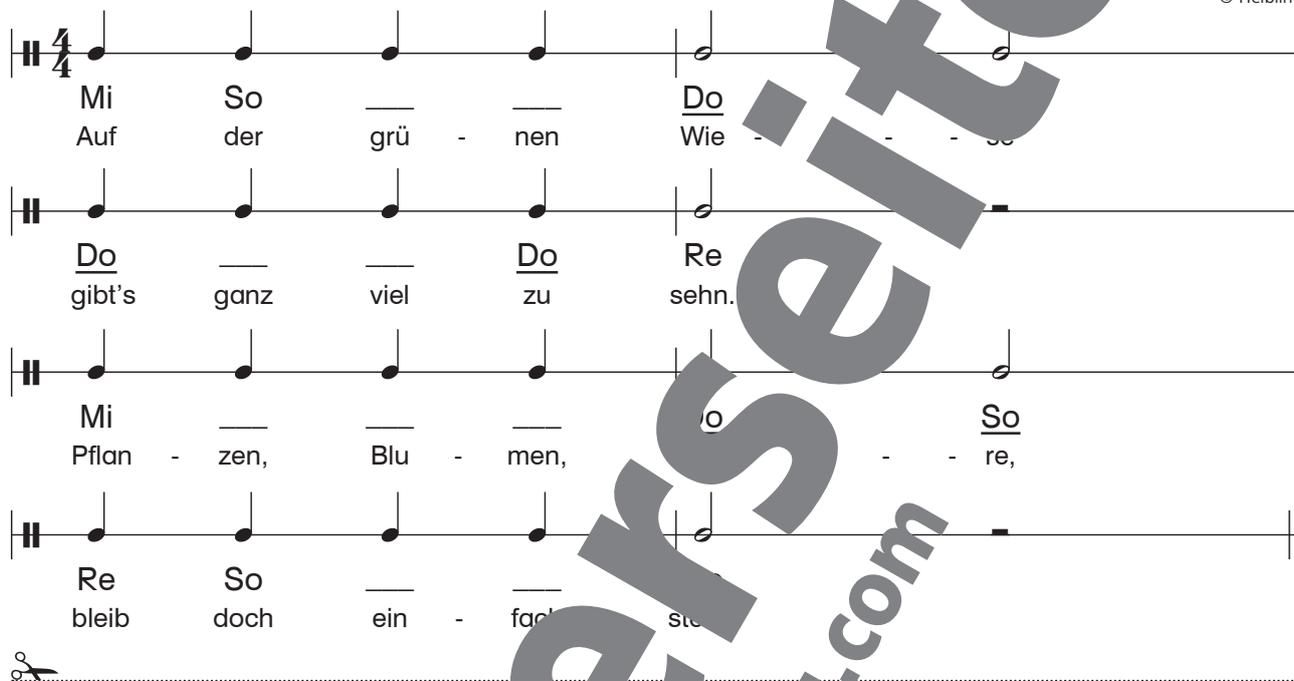
Ergänze die Lücken der Melodie mit frei gewählten Tönen.

Verwende nur die Töne So Do Re Mi So. Überprüfe, ob die Melodie gut klingt!

 Jede Textsilbe bekommt eine Tonsilbe!

Auf der grünen Wiese

Text: Madlen Hiller
© Helbling



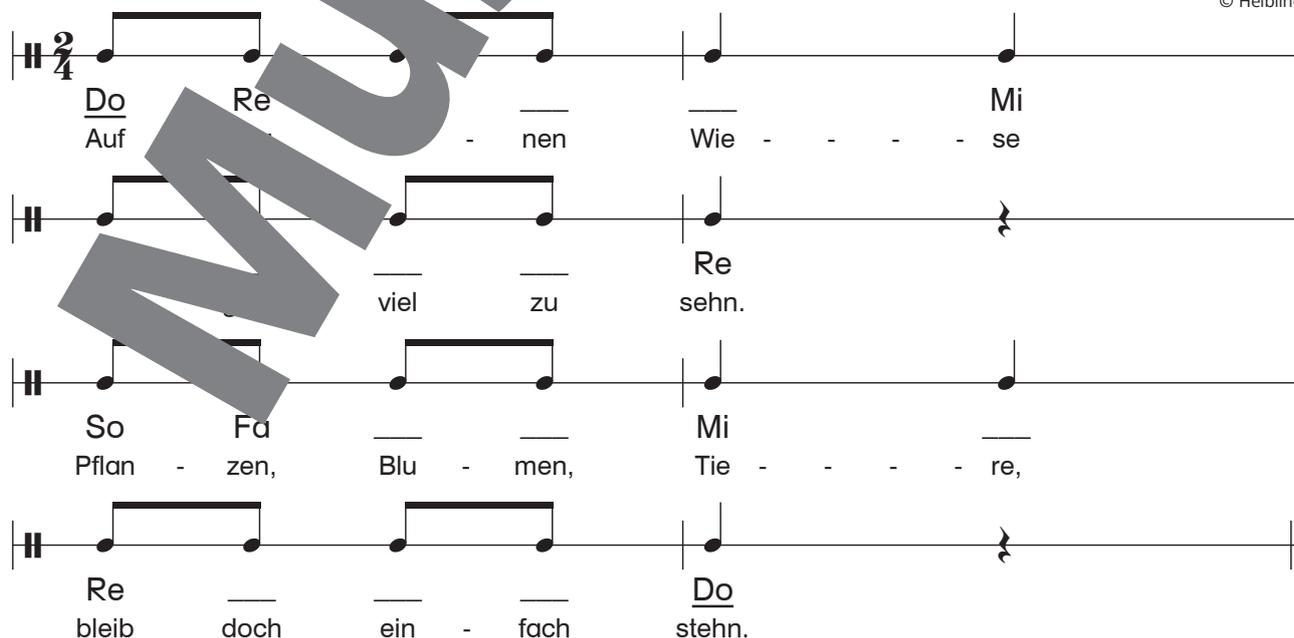
- 2 Stelle ein:   Level 2, Do = F, Instrument: Klavier/Xylofon

Ergänze die Lücken der Melodie mit frei gewählten Tönen. Verwende nur die Töne Do Re Mi Fa So. Überprüfe, ob die Melodie gut klingt!

 Jede Textsilbe bekommt eine Tonsilbe!

Auf der grünen Wiese

Text: Madlen Hiller
© Helbling



- 1 Stelle ein:   Level 5, Do = C, Instrument: Klavier/Xylofon

Erfinde eine „schöne“ Melodie zum Sprechvers und notiere die Tonsilben auf die Linien. Achte darauf, dass deine Töne keine Sprünge machen, sondern wie bei einer Leiter schrittweise geführt werden.

 Bei den Achtelnoten () wird der ausgewählte Ton wiederholt!

 Jede Textsilbe bekommt eine Tonsilbe!

- 2 Spiele deine neue Melodie abwechselnd mit rechts (R) und links (L).

- 3 Für Fortgeschrittene: Notiere die Notennamen in die Kästchen.

Rhythmus ist da, wo jeder mitmuss

Text und Musik: Wolfgang Hering
© Helbling

1.



Rhyth - mus ist da, wo - der mit - muss.

2.



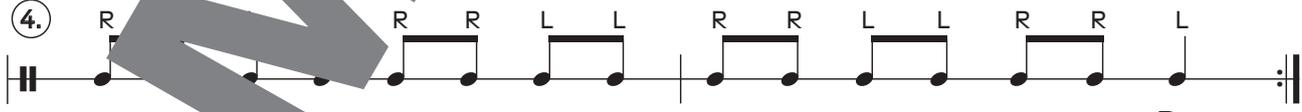
Klei - ne schnel - le Schrit - te tip - pipp tipp tipp tapp tapp.

3.



Lang - geht's auch.

4.



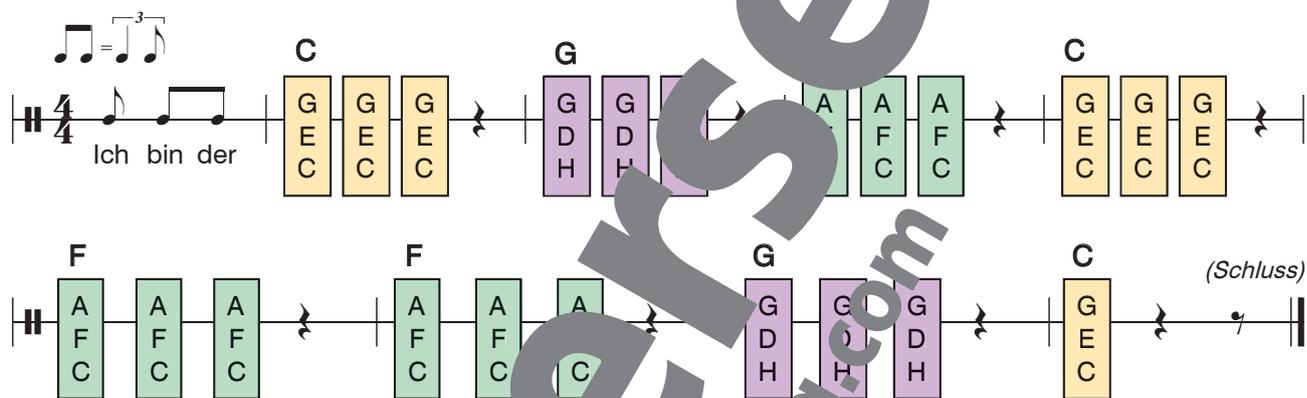
Mm tscha mm tscha mm tscha mm tscha mm tscha tscha. Do

Stelle ein:   Level 5, Do = C

- 1 Wähle das Instrument Kontrabass und übe die Basston-Begleitung ein.
 Singe dazu leise die Melodie mit.
- 2 Wähle das Instrument Klavier oder Xylofon und übe die Akkordbegleitung ein.
 Spiele z. B. nur jeweils die untersten Töne.
- 3 Musiziere mit der Klasse das Lied: Bei den Strophen spielt nur der Kontrabass. Beim Refrain spielt der Kontrabass die Basstimme, das Klavier und das Xylofon spielen die Akkorde.

Partyrocker (Basston- und Akkordbegleitung)

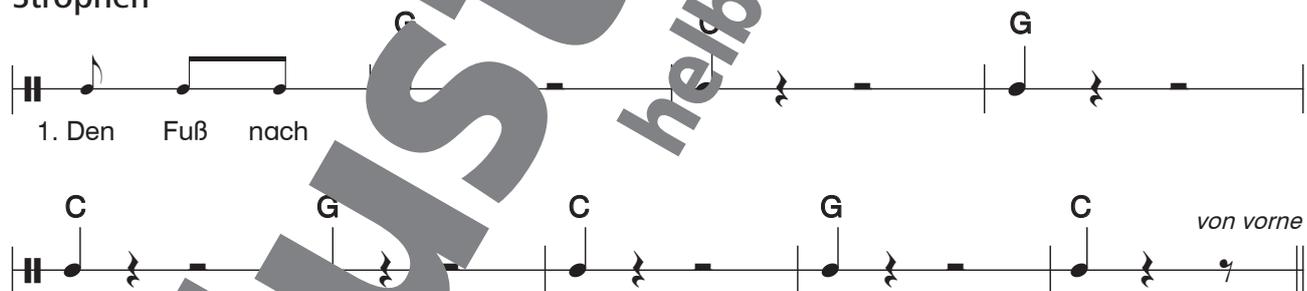
Refrain



Ich bin der

(Schluss)

Strophen



1. Den Fuß nach

von vorne

- 1 Spiele die Tonsilben. Erinnerst du dich an die Melodien? Schreibe den Titel unten in die Tabelle.

Melodie A Stelle ein:    Level 5, Do = G, Instrument frei

Mi Re | Do Do Re Do Ti Do | Re Mi Re Re Ti | So So So So | Mi Re Do

Melodie B Stelle ein:    Level 5, Do = G, Instrument frei

Do Mi So So | Do Mi So | La La Fa Fa | Re Re

Melodie C Stelle ein:  Level 1, Do-Position frei

Do So Do So Do usw.

Melodie D Stelle ein:    Level 4, Do = C, Instrument frei

So Mi Re Do Re Mi | So Mi Re Do Re Mi | So Mi So La Mi La | So Mi Re Do

- 2 Ordne die Melodien den Aufführungsorten zu und schreibe die Lösung auf.

	Titel der Melodie	Aufführungsort
Melodie A		
Melodie B		
Melodie C		
Melodie D		

