

Sven Stagge
Roman Sterzik



Keyboard*Class*[®]

Gemeinsam Musik machen • Musik erfahren und verstehen



Digitales Zusatzangebot
Gesamtaufnahmen und Playbacks
zum Download



Lehrerhandbuch **1**

02 Konzept der KeyboardClass

2.1 Die Schülerbücher

Jedes Schülerbuch ist für ein Schuljahr mit durchgehend zweistündigem Musikunterricht aufbauend konzipiert, wobei Schülerbuch 2 vom Anspruchsniveau unterhalb der Stücke am Ende von Schülerbuch 1 ansetzt. So können zu Beginn des zweiten Jahres erworbene Kompetenzen nach den Sommerferien an neuen motivierenden Titeln wiederholt werden.



Das Material lässt sich aufgrund der vielen Titelauswahl auch später ab Jahrgang 6/7 einsetzen. Besonders in höheren Jahrgängen wird wegen der weitergehenden Anforderungen der Curricula die Kombination von Schülerbüchern wie z. B. *MusiX* empfohlen.

Solo-Arrangements

Die Solo-Arrangements beruhen wie oft im „klassischen“ Klavierunterricht mit dem **Spiel auf weißen Tasten**, das für Kinder leichter zu erreichen ist und dem Spiel mit allen fünf Fingern entgegenkommt. Zudem ist deren Notation einfach zu lesen. Nach und nach wird der Fünftonraum schrittweise erweitert.

Die Stücke wurden in unterschiedlichen, keyboardtypischen **Spielarten** arrangiert, z. B. *Voice*, *Split* sowie *Style Play*. Dabei werden beide Hände eingesetzt und die Koordination auf sehr unterschiedliche Weise trainiert. So werden die Keyboarderinnen und Keyboarder vielseitig bzgl. ihrer musikalischen Einsatzmöglichkeiten ausgebildet, z. B. für das Solospiel, für das Stimmenspiel im Ensemble und für das Musizieren in einer Band.

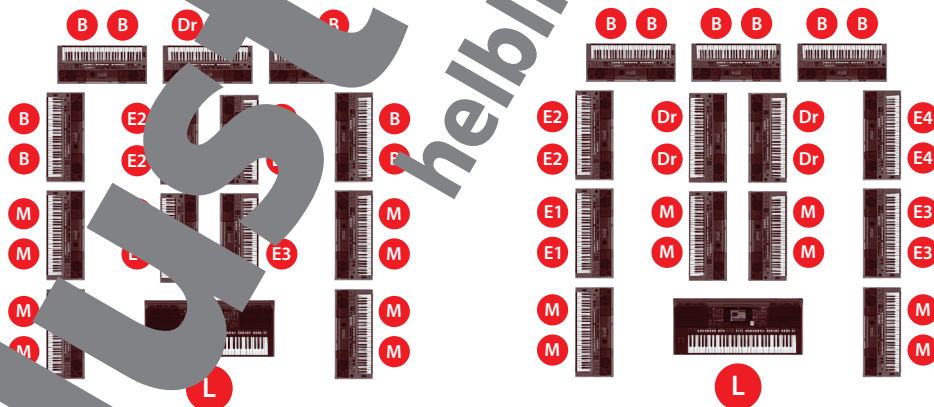
2.5 Aufstellung der Instrumente – musikalische Rollen – Differenzierung

Für den Klassenunterricht bieten sich grundsätzlich **U-Form** oder **Halbkreis** an. Diese Formen können bei großen Lerngruppen in kleinen Räumen noch um in der Mitte angeordnete Instrumente ergänzt werden. Diese kompakte Aufstellung ermöglicht die Lebhaftigkeit und direkten räumlichen Zugriff auf alle Instrumente.

Im Klassenunterricht musizieren **zwei Schülerinnen und Schüler** auf einem Instrument, um so Partner- sowie Klassenensemblespiel im Wechsel ohne Umbau möglich zu machen.



Musikalische Rollen: Die Lernenden können in einem Orchester oder einer Band einen musikalischen Part übernehmen, z. B. Spielerin/Bass (B) und rechte Melodie (M), linker Spieler/Bass und rechter Schlagzeug (Dr) oder Melodie und Ensemblestimme (E). Verteilungskriterien können einerseits **musikalische Überlegungen** sein wie z. B. klanglich homogene Stimmgruppen, Zusammenführung der Rhythmusgruppe, Anzahl der Spielerinnen und Spieler in den jeweiligen Stimmen usw. – andererseits Arrangements etc.



Andererseits können **methodische Gesichtspunkte** der Verteilung der Stimmen zugrunde gelegt werden, z. B. Musizieren gleicher Stimmen auf einem Instrument zur Erarbeitung einer Passagen, bewusst unterschiedliche Stimmen zur Probe musikalischer Zusammenhänge, etwa Dr und M, um das sichere Zusammenspiel der Rhythmusgruppe oder M und B zur Vorbereitung des beidhändigen Spiels.

Die Selbstbesetzung der Keyboards bietet besonders in Kopfhörerphasen viele Möglichkeiten im Hinblick auf eine fein abgestimmte **Binnendifferenzierung**. So können einerseits Fortgeschrittenere oder Lernschwächere in leistungsmäßig homogenen Teams musizieren. Eine häufige Kombination sind heterogene Teams, in denen bewusst Fortgeschrittene mit Lernschwächeren proben – je nach Unterrichtsphase und Schwierigkeitsgrad des Stücks.

2.6 Lehrtechniken und Methoden – Konzept des Offenen Gruppenunterrichts

Die Unterrichtsmethodik der KeyboardClass stellt das Konzept des sogenannten **Offenen Gruppenunterrichts** in den Mittelpunkt. Das bedeutet einerseits die Vermittlung von Melodien und Rhythmen in der gesamten Gruppe sowie andererseits konsequentes Ensemblespiel von Anfang an.

Die grundlegenden Lernprinzipien sind **Imitatives Lernen**, Musizieren nach Vorgabe der Lehrkraft, und **Selbsterschließendes Lernen**, in Kleingruppen mit Kopfhörern und selbstständiges Musizieren zu Hause. Sie sollten einander beständig abwechseln. Zusätzlich können Freizeiteinheiten bieten interdisziplinäre bzw. **fächerübergreifende Lernangebote**, regelmäßige Ausstellungen etc.

Der Erfolg eines guten Klassenmusizierenunterrichts hängt von planvollem Methodenwechsel ab, um die verschiedenen Sinne systematisch zu schulen und zu verknüpfen.

Im KeyboardClass-Unterricht werden viele Lernkanäle berücksichtigt (vgl. Vester, 1996: „Denken, Lernen, Vergessen“, Deutscher Taschenbuch Verlag, München). Umgewandelt auf den musikpädagogischen Zusammenhang könnten diese etwa wie folgt lauten:

- haptisch durch Instrumentalspiel, Bodypercussion und Bewegung – motorischer Lerntyp
- verbal durch Erklärungen – kognitiver Lerntyp
- akustisch durch Vorspiel und Hörbeispiele – auditiver Lerntyp
- optisch durch Tafelbilder, Schulbücher und Tastaturbild – visueller Lerntyp

Durch die Berücksichtigung unterschiedlicher **Lerntypen** im Sinne Vesters bringt der Unterricht allen Lernenden motivierende Erfolgserlebnisse.

Die Lehrtechniken der KeyboardClass haben über die Berücksichtigung der Lerntypen hinaus zum Ziel, musikpraktische Erfahrungen vor dem theoretischen zu stellen – **sound before sign** (vgl. Edwin Gordon: "Roots of Music Learning Theory and Audiation"). Nach einer kurzen Einarbeitungszeit ermöglichen die Lehrtechniken des offenen Gruppenunterrichts der Lehrkraft, allen Gruppenmitgliedern gleichzeitig neue Instrumentalmittel, um von Beginn an im Metrum musizieren zu können und alle Lernenden mit einzuschließen.

Wichtige Voraussetzung ist ein gutes Instrument, vgl. Kapitel 2.4 *Ausstattung des Unterrichtsraums*.

Ein für den Gruppenunterricht wertvolles methodisches Medium ist das Tastaturbild bzw. Keyboarddisplay (ein großes Bild vom Keyboard), das den Schülern eine wertvolle Orientierungshilfe bietet. Die Schülerinnen und Schüler können durch Zeigen zeitgleich die Spielbewegungen, Fingersätze, Akkorde und Dispositionen sowie Bedienungsschritte verfolgen und sich schnell auf dem eigenen Instrument orientieren.

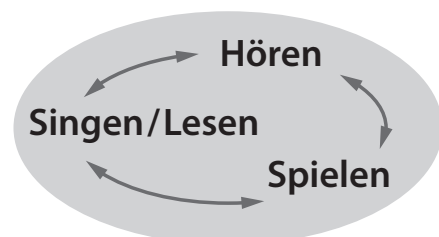


Im Folgenden werden die unterschiedlichen Lernprinzipien kurz vorgestellt:

2.6.1 Imitatives Lernen

Das Imitative Lernen ist ritualisiert nach einem **Dreischrittverfahren**:

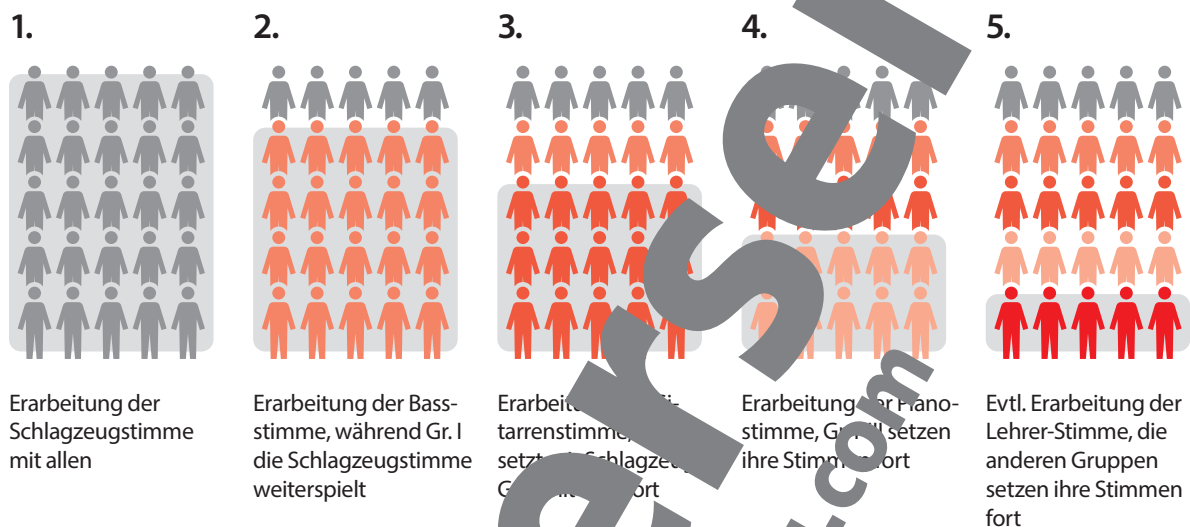
- 1: Die Lehrkraft singt und spielt z. B. ein Motiv)
- 2: Singen/Lesen der Lehrkraft begleitet, Schülerinnen und Schüler oder Lehrkraft zeigen dabei auf die Noten des jeweiligen Motivs)
- 3: Spielen (Schülerinnen und Schüler spielen Motiv, Lehrkraft begleitet)



2.8.1 Auditive Erarbeitung im Aufteilungsverfahren

1. Erarbeitungsreihenfolge der Ensemblestimmen

Die Erarbeitung sollte stets bei den rhythmischen Stimmen beginnen. Gibt es mehrere perkussive Stimmen, sollte als erste die gewählt werden, die einen gleichmäßigen Grundschlag mit metrischen Orientierung beinhaltet. Um möglichst alle Schülerinnen und Schüler auch bei der Erarbeitung auf eine gleichbleibend gute Konzentration einzubeziehen, eignet sich das Aufteilungsverfahren. Um Sicherheit im Begleitungsspiel zu erreichen, wählt die Lehrkraft einen Abschnitten möglichst überschaubar (max. 2 – 4 Takte). Dabei wird zunächst in der Tonika das Begleitmotiv erarbeitet.



2. Erarbeitung des Harmonieschemas

- Nachdem das Gesamtpattern in der Tonika gefestigt wurde, baut die Lehrkraft nach dem gleichen Schema die weiteren Harmonien des Stücks auf. Dies kann bei patternartigen Stücken meist sehr schnell erfolgen, da die rhythmischen Figuren lediglich auf andere Tonstufen transponiert werden müssen.
- Die Musikerinnen und Musiker wechseln in die verschiedenen Tonstufen auf Zuruf der Lehrkraft (Soufflieren). Das Ziel ist der Wechsel der einzelnen Tonstufen entsprechend dem Harmonieschema des Liedes, während die Lehrkraft die Melodie spielt.
- Liegen verschiedene Patternationen für verschiedene Songteile, z. B. Intro, Strophe, Refrain, Ending, Klassenensemble vor, werden diese nach dem gleichen Schema erarbeitet.
- Zum Schluss führt die Lerngruppe im Harmonieschema des Solo-Arrangements nach Noten (beim ersten Solo-Stück).

Vorteile

- + kein Zeitverlust zur Melodie
- + Einhalten des Timings
- + alle Lernenden sind beschäftigt
- + schnelles Erreichen des Ziels
- + Differenzierung je nach Leistungsstand

Nachteil dieser Methode

- jeder lernt nur eine Stimme

3.3 Keynote Walk – Stagge/Sterzik

Voice Play

Schülerbuch Seite 10/11

Schüler-Software User 001, Bank 5/6



3 | 5/6



Hintergrundinformationen

Keynote Walk ist ein Instrumentenfeature für die Klangfarbe *Acoustic Bass* (einfacher Kontrabass). Die Melodie ist ein typischer *Walking Bass* mit pulsgebenden Vierteln auf dem *Swing* im zwölftaktigen Bluesschema. Durch das für diesen Spielstand groovy klingende *Acoustic Bass* entfaltet diese kleine Komposition ihren swingenden Ohrwurmcharakter.

Erarbeitungshinweise

In diesem Stück wird der Tonraum nach unten bis zum Ton *c* erweitert. Die methodische Idee dieses Arrangements ist, den Fünftonraum beider Hände über den gemeinsamen Ton *c* zu durchschreiten. **Hinweis zur Spielweise:** Da das *Acoustic Bass* die perkussiven Klang der Saite bereits nachbildet, sollten die Töne streng *legato* gespielt werden, um einen grundtönigen Bassklang zu erreichen.

Das Stück sollte zunächst rein auditiv eingeführt werden. Möglichen Erarbeitung des Notenbilds eignen sich der Workshop *Notenschlüssel* sowie das Tafelbild *Tasten und Notensystem – Violin- und Bassschlüssel* (siehe *Aufgaben / Workshopführer* / *Hinweise*). Die eingeklammerten Töne werden nur bei Wiederholung musiziert bzw. zum Schluss.



Solo-Arrangement

- 1: Handpositionen am Tastaturbild (LH f-c', RH c'-g', beide Daumen auf Ton c').
- 2: Folgende Etüde (Durchschreiten des Tonraums mit beiden Händen) am Tastaturbild zeigen und auditiv erarbeiten. Hinweisen auf Finger, Nummern und Tonnamen, auch mit Begleitpattern *Swing* im Tempo 100. Die Spielweise sollte streng *legato* erfolgen, da der perkussive Zupfeffer des Klaviers (Samen bereits enthalten ist).



- 3: Die jeweiligen 4-Takte mit Anfangston c' (Harmonie C-Dur), f' (F) bzw. g' (G) einzeln imitativ erarbeiten. *Teamplay* des Solo-Arrangements: dazu die drei Motive auf drei verschiedene Teams verteilen und durch Soufflieren des Starttons im Timing abrufen – Begleitpattern *Swing*. **Produktionsmöglichkeit:** nur den ersten Ton eines Taktes spielen lassen.
- 4: Erweiterung des Wiederholungszeichens am Ende des Solo-Arrangements und des Klaviers. Bei Wiederholung von Anfang an. **Besonderheit:** Ending bzw. eingeklammerte Töne erklären: zum Schluss hier nur den Ton c' spielen (Vermeidung von 1. Klammer).



Klassikensemble

Instrument/Zeug/Koordination

- Durchgehende Viertel zum *Swing* auf Oberschenkel klatschen (RH).
- Zählzeiten 2 und 4 dazu schnippen (LH).
- Dann taktweise abwechseln, dabei im Metrum bleiben.
- L spielt Solo-Arrangement, S schnippen auf Zz. 2/4 (Vorbereitung *Finger Snap* / *Pedal Hi-Hat*)
- Transfer auf *Keyboard Percussion* nach Noten (*Jazz Kit*): RH *Ride Cymbal* (es') und LH *Pedal Hi-Hat* (Taste as)

- 4: Abschließend kann die Fortsetzung des Themas (s. u. Kopiervorlage *Zwischenspiel* sowie App- bzw. Download-Aufnahmen der e-zone) von fortgeschrittenen **S** oder von der **L** ergänzt werden, z. B. in der Form $||: A: ||$ B. A. Bei einer Konzertaufführung könnte die Klasse ab Takt 9 fortsetzen mit der *Snare* in Halben sowie mit *Bass* auf den Akkordgrundtönen des Zwischenspiels in Vierteln spielen. Dazu müsste der Basston *dis* erklärt werden.



Aufgaben / Weiterführende Hinweise

Die Originaleinspielung bietet mit ihren vielen programmatischen Details viele Ansatzpunkte für den Musikunterricht, z. B.:

- 1: Originalmusik hören
(Hinweis: Eine kostenlose Partitur und Orchestereinspielung finden Sie in der IMSLP.org)
- 2: Erarbeitung der Programmatik: **S** erhalten Bilder von Moldauer Stationen und müssen sie der Musik zuordnen, z. B. Wälder und Flure (Hörner und Flötenmotive), Bauernhochzeit (Tanzmusik) etc.
Smetana beschreibt sein Werk selbst: *Die Komposition beginnt mit den Lauten der Moldau, angefangen bei den beiden kleinen Quellen, der kalten und der warmen Moldau, über die Vereinigung der beiden Bächlein zu einem Fluss, den Lauf der Moldau durch Wälder und Fluren, durch die Wälder, wo gerade eine Bauernhochzeit gefeiert wird, beim nächtlichen Mondschein tanzen die Nymphen ihre Tänze. In den nahen Felsen ragen stolze Burgen, Schlösser und Ruinen empor. Die Moldau wirbelt in ihren Strömungen; im breiten Zug fließt sie weiter gegen Prag, am Vyšehrad vorbei, und in majestätischem Lauf beschwindet sie in der Ferne schließlich in der Elbe.*
- 3: Klangwelt Symphonisches Orchester
Variation der Registrierungen, z. B. Melodie – Mellow Horns, Klassenensemble *Harp* statt *Mellow Horns*
- 4: Melodiebegleitung in Sexten – Arbeitsidee
Die Voraussetzung ist, dass **S** die Melodie mitspielen können.
Team 1 spielt Originalmelodie, Team 2 spielt Tonfolge diatonisch sequenziert in der Handposition bei *Daumen* auf der Taste *e* (Beginn LH 3. Finger auf Ton *c*).
Die Unterstimme entspricht der Tonabfolge des Kinderlieds *Alle meine Entchen*.
- 5: Workshops: *Posen notieren* – Musikwerkstatt
Bearbeitung in Gruppenarbeit oder als Hausaufgabe
- 6: **Zwischenspiel:** Fortsetzung des Moldau-Themas zur Differenzierung und zum Auftritt





Taktarten / Auftakte

Good morn - ing, good For he's a



Versetzungszeichen

cis' dis' eis' fis' pis' his' cis''

ces'' b' as' pes' es' des' ces'



Tonarten / Tonleitern

C-Dur

F-Dur

A-Moll

D-Moll



Akkorde

C G Am Dm C7 F B^b G7



Dynamik

crescendo (cresc.) decrescendo (decresc.)

pp p mp mf f ff f mf mp p pp

04 Workshops im Lehrerhandbuch

4.1 Workshop: Pitch Bend Wheel



Sachinformation

Das *Pitch Bend Wheel* ist ein **Controller**, der von einem Keyboarder eingesetzt wird, um Instrumente wie z. B. Gitarre, Saxofon, Violine etc. authentischer klingen zu können.

Um das *Pitch Bend Wheel* feinmotorisch mit dem Daumen bedienen zu können, umfasst die LH das Keyboard-Chassis, während der Daumen auf dem *Pitch Bend Wheel* (Rad) liegt.



In der Grundeinstellung kann das *Pitch Bend Wheel* jeweils einen großen Sekunde nach oben oder unten transponiert werden. **Tipp:** Unter *Function* kann die *Pitch Bend Range* bzw. der Ambitus auf eine kleine Sekunde und größere Intervalle bis zur Oktave verändert werden.

Der Umgang mit dem *Pitch Bend Wheel* ist eine anspruchsvolle Koordinationsleistung und sollte somit sehr früh eingeübt und regelmäßig wiederholt werden. Das Ziel ist, dass S nach eigenem Ermessen das *Pitch Bend Wheel* musikalisch sinnvoll einsetzen können.

Die typischen **Spielelemente** werden in der *KeyboardClass* wie folgt notiert, vgl. Klassenensemble von *Bad Moon Rising* SB S. 34 und *Hard Rock Blues* SB S. 74. Weitere Anregungen zum sinnvollen Einsatz befinden sich im Lehrerhandbuch in Kapitel 3: *Erarbeitungshinweise*.

- 1: Notierter Ton wird nach unten erreicht:
Der Spieler zieht das *Pitch Bend Wheel* nach unten gezogen, anschließend die Taste angeschlagen und das *Wheel* in Ausgangsposition bewegt werden.
- 2: Notierter Ton wird zum nächstfolgenden Ton stufenlos transponiert:
Zunächst wird die Taste angeschlagen, anschließend das *Pitch Bend Wheel* nach oben geschoben und der nächstfolgenden Skalenton (Halb- oder Ganztonschritt).
- 3: Gespielter Ton wird um einen Viertelton nach oben und wieder nach unten zum Ausgangston stufenlos transponiert:
Zunächst wird die Taste angeschlagen, anschließend das *Pitch Bend Wheel* nur eine Nuance nach oben geschoben und wieder in die Ausgangsposition bewegt.



4.7 Workshop: DJing 1 – Groove Creator



Als DJ (disk jockey) wird eine Person bezeichnet, die bei musikalischen Events auf Tonträgern gespeicherte Musik abspielt und mischt. Man spricht auch vom „Auflegen“, da seit der DJ mit zwei Plattenspielern gearbeitet und die Musik von einem zum anderen über einen Crossfader „überblendet“ hat. Das Tempo der verschiedenen Songs wurde durch die Hand des Plattenspielers angeglichen.

Heute geschieht dieses fast ausschließlich digital, die Arbeitsweisen mit *mixing tables* und dem *Crossfader* blieben erhalten.

Neuere Schülerkeyboards ab PSR-E433 haben eine DJ-Funktion, mit der man kreativ *Grooves* in mehrtaktigen Loops mischen kann.

Die S können in Partnerarbeit einen eigenen Songablauf planen und mischen.

Vorstellung der Werkzeuge



Drücken Sie die Taste **GROOVE CREATOR** oder **DJ PATTERN**.

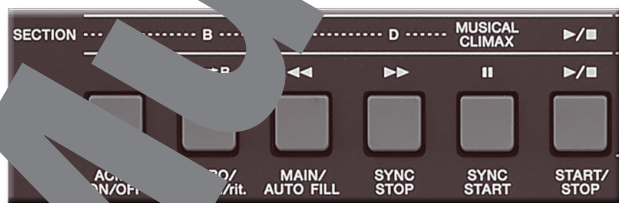
Es stehen zahlreiche verschiedene Groove Creator DJ-Patterns, auch Loops genannt, zur Verfügung. Diese können mit den Tasten „+“ im Ziffernfeld angewählt werden.

Dance	
1	Disco Dance
2	Disco Dance 2
3	Disco Dance 3
4	Disco Dance 4
5	Disco Dance 5
6	Disco Dance 6
7	Disco Dance 7
8	Disco Dance 8
9	Disco Dance 9
10	Disco Dance 10
11	Disco Dance 11
12	Disco Dance 12
13	Disco Dance 13
14	Disco Dance 14
15	Disco Dance 15
16	Disco Dance 16
17	Disco Dance 17
18	Disco Dance 18
19	Disco Dance 19
20	Disco Dance 20
21	Disco Dance 21
22	Disco Dance 22
23	Disco Dance 23
24	Disco Dance 24

House	
13	House 1
14	House 2
15	House 3
16	House 4
17	House 5
18	House 6
19	House 7
20	House 8
21	House 9
22	House 10
23	House 11
24	House 12

Chillout	
25	New Berlin School
26	R&B Smooth
Dub	
27	Trap
28	Dub Techno
World	
29	Afrobeat
30	Dancehall 1
31	Dancehall 2
32	Latin Pop
33	Arabic Dub 1
34	Arabic Dub 2
35	Indi Trap

Mit der Taste **START/STOP** kann das DJ-Pattern gestartet werden. Im Unterschied zum Style beinhaltet das DJ-Pattern häufig auch Harmoniewechsel.



Die DJ-Pattern beinhalten immer mehrere **SECTIONS**. Das sind Variationen, die mit den Tasten A, B, C, D, E bzw. **MUSICAL CLIMAX** aufgerufen werden können. Climax beinhaltet eine Art Ending, das auch als Überleitung genutzt werden kann.

Jede Section besteht aus 6 Spuren, die in der Rubrik **TRACK CONTROL** an- und abgeschaltet werden können: Drei verschiedene Drum-Spuren (Taste 1 = *Bass Drum*, 2 = *Snare Drum* und 3 = übrige Schlagzeuginstrumente, 4 = Akkord-Spur, Taste 5 = Bass-Spur und 6 = *Hook Line*), vgl. Abbildung nächste Seite oben.

5.2 Konzept der Registrierungssoftware



Schüler-Software (für E-Serie ab PSR-E443 und neuer)

Die Registrierungssoftware (Schüler- und Lehrersoftware) ist im Webshop des Helbling Verlages als Download-Paket erhältlich (siehe Impressum, S. 2). Sie erleichtert das Musizieren im Unterricht. Die Registrierungen werden über die USB-Schnittstelle (USB TO DEVICE) eingeladen, vgl. auch Kapitel 5.3.2 *Einladen der Registrierungssoftware von einem USB-Medium*, S. 130.



Die zum Musizieren notwendigen Softwareangaben sind im Schüler- und Lehrerbuch direkt beim Stück, im Lehrer- und Schülerbuch im Kap. 3 sowie in einer Übersichtstabelle beider Bücher zu finden.

Seit PSR-E453 stehen pro Stück zwei Registrierungen zur Verfügung, je vier Registrierungen bereit.

Die jeweils **erste Bank** enthält vier Registrierungen für das Klassenensemble-Spiel. Mit eingeschalteter *Split*-Funktion erklingen im linken und rechten Bereich die gleichen Registrierungen in den gleichen Oktavlagen (vgl. Kapitel 5), somit in *DUO MODE*.

RM	Beschreibung Registrierung	Split-Voice	Main Voice	Style/Tempo
1	Melodie-Voice	Flute	Flute	8 Beat Rock, ♩ = 120
2	(kursive) Klassenensemble-Voice	60s Guitar	60s Guitar	8 Beat Rock, ♩ = 120
3	Bass-Voice	E-Bass	E-Bass	8 Beat Rock, ♩ = 120
4	Drumset/Kit	Rock Kit	Rock Kit	8 Beat Rock, ♩ = 120

Die Split-Voice ist für die linke Hand (LH), die Main Voice für den rechten Spieler (RH).

In Kap. 3 unter *Erarbeitungshinweise* werden ggf. **Besonderheiten** der Software erläutert, z.B. dass die Schlagzeugregistrierungen des *Tom Kit* und des *Stadion* auf allen Registration-Memory-Plätzen verschiedene Sounds enthalten.

Die jeweils **zweite Bank** enthält vier Registrierungen für den Instrumentalunterricht bzw. für das solistische Spiel. Für den Instrumentalunterricht kann die Registrierung für den *Split Play* (z.B. im *Split Play*) genutzt werden, die eine zusätzliche Variation bzw. Steigerung für die Wiederholung, für einen B-Teil oder Refrain, z.B. eine zusätzliche zweite Klangfarbe (Dual Voice bzw. Layer Sound) und eine Pattern-Variation. Die weiteren Registrierungen RM3 und 4 eignen sich für optionale Spielarten, z.B. bei *Split Play* die Registrierung für *Style Play*.

RM	Beschreibung	S. Voice, LH	M. Voice, RH1	D. Voice, RH2	Style/Tempo
1	Registrierung für Split Play	E-Bass	Flute	–	8 Beat Rock, Variation A, ♩ = 120
2	Registrierung Solo Variation für Split Play	E-Bass	Flute	Strings	8 Beat Rock, Variation B, ♩ = 120
3	Registrierung für Style Play	Strings mit ACMP	Flute	–	8 Beat Rock, Variation A, ♩ = 120
4	Registrierung für Style Play	Strings mit ACMP	Flute	Strings	8 Beat Rock, Variation B, ♩ = 120

Besonderheit: Bei *Sakura, Sakura* wurden in der zweiten Bank, also in Bank 4, Split-Registrierungen vorbereitet zum zeitgleichen Spiel von zwei Ensemblestimmen.

Die Registrierungen der zweiten Bank können ebenfalls im Klassenensemble eingesetzt werden, und zwar für das Spiel in verteilten musikalischen Rollen, z.B. linke Spielerin Bass und rechter Spieler Melodie, zur Vorbereitung des solistischen Spiels.

Titelübersicht der Audioaufnahmen und Registrierungssoftware

In der **HELBLING Media App** und **HELBLING e-zone** sind viele Titel in zwei Audio-Versionen verfügbar, eine Gesamteinspielung sowie ein Playback mit Einzähler. Der Einsatz des Playbacks wird auf den Seiten 13 sowie 138 näher beschrieben. Die ersten Strophen wurden original nach Notentext (Melodie des Solo-Arrangement und Klassenensemble) eingespielt; Wiederholungen oder zweite Strophen enthalten oft darüber hinausgehende musikalische Variationen. Die **Registrierungssoftware** wurde ebenfalls in zwei Versionen erstellt. Die jeweils erste Bank enthält die Registrierungen für das Klassenmusizieren (gleiche Registrierungen für zwei Spielerinnen/Spieler an einem Instrument), die zweite Bank die Einstellungen für das solistische Spiel zu Hause und den Instrumentalunterricht, z. B. Bass/Melodieinstrument.

Kapitel	Titelname	SB-Seite	LB-Seite	App Tracks	S-Software	Klasse/Solo
3.16	A-Tisket, A-Tasket	36	60	16 30/31	User 004, Bank 7/8	
3.28	Annie's Song	60	84	28 53/54	User 007, Bank 7/8	
3.15	Bad Moon Rising	34	58	15 28/29	User 004, Bank 5/6	
3.33	Barock Around	70	94	33 63/64	User 009, Bank 1/2	
3.29	Big Big World	62	86	29 55/56	User 008, Bank 1/2	
3.8	Bow Down Mister	20	44	8 15/16	User 002, Bank 7/8	
3.34	Bye Bye Love	72	96	34 65/66	User 009, Bank 3/4	
3.31	Charlie Brown	66	90	31 59/60	User 008, Bank 5/6	
3.41	Die 12 tanzenden Prinzessinnen	86	110	41 79/80	User 011, Bank 1/2	
3.24	Down On The Corner	52	76	24 45/46	User 006, Bank 7/8	
3.6	Europa-Lied	16	40	6 11/12	User 002, Bank 3/4	
3.43	Fable (mit 8 Takten Zwischenspiel, vgl. Lehrerstimme im Klassenensemble) ..	90	114	43 83/84	User 011, Bank 5/6	
3.26	For He's A Jolly Good Fellow	56	80	26 49/50	User 007, Bank 3/4	
3.2	Go Tell Aunt Rhody	8	32	2 3/4	User 001, Bank 3/4	
3.12	Good Morning	28	52	12 22/23	User 003, Bank 7/8	
3.35	Hard Rock Blues	74	98	35 67/68	User 009, Bank 5/6	
3.40	I'm Gonna Sing	84	108	40 77/78	User 010, Bank 7/8	
3.37	If I Were A Boy	78	102	37 71/72	User 010, Bank 1/2	
3.19	Im Stadion (Ablauf: A – B – C – D – A)	42	66	19 36	User 005, Bank 5/6	
3.25	Irish Song	54	78	25 47/48	User 007, Bank 1/2	
3.3	Keynote Walk	10	34	3 5/6	User 001, Bank 5/6	
3.20	Kumbaya, My Lord	44	68	20 37/38	User 005, Bank 7/8	
3.27	Lachend kommt der Sommer	58	82	27 51/52	User 007, Bank 5/6	
3.32	Lean On Me	68	92	32 61/62	User 008, Bank 7/8	
3.14	London Bridge	32	56	14 26/27	User 004, Bank 3/4	
3.22	Macarena	48	72	22 41/42	User 006, Bank 3/4	
3.23	Memphis, Tennessee (mit 10 Takten Intro, vgl. Lehrerstimme) ...	50	74	23 43/44	User 006, Bank 5/6	
3.4	Moldau On Four (mit 16 Takten Zwischenspiel, vgl. LB1 S. 37)	12	36	4 7/8	User 001, Bank 7/8	
3.36	Morgenstimmung	76	100	36 69/70	User 009, Bank 7/8	
3.42	My Heart Will Go On	88	112	42 81/82	User 011, Bank 3/4	
3.30	Rondeau	64	88	30 57/58	User 008, Bank 3/4	
3.38	Sakura, Sakura	80	104	38 73/74	User 010, Bank 3/4	
3.39	Samba Lelê	82	106	39 75/76	User 010, Bank 5/6	
3.10	Skip To My Lou	24	48	10 18/19	User 003, Bank 3/4	
3.17	Stern über Bethlehem	38	62	17 32/33	User 005, Bank 1/2	
3.7	Thema aus Schwanensee	18	42	7 13/14	User 002, Bank 5/6	
3.18	This Land Is Your Land	40	64	18 34/35	User 005, Bank 3/4	
3.1	Three To Get Started	6	30	1 1/2	User 001, Bank 1/2	
3.9	Tom Kit	22	46	9 17	User 003, Bank 1/2	
3.11	Trust In Beat	26	50	11 20/21	User 003, Bank 5/6	
3.13	Uh La La La	30	54	13 24/25	User 004, Bank 1/2	
3.5	Walking Dance	14	38	5 9/10	User 002, Bank 1/2	
3.21	With A Little Help From My Friends	46	70	21 39/40	User 006, Bank 1/2	

Lehrerhandbuch Band 1

Die KeyboardClass ist ein innovatives und kompetenzorientiertes Lehrwerk für die Arbeit mit Keyboardklassen.

- Die systematisch aufbauende Methode eignet sich sowohl für den Instrumentalunterricht als auch für den Musikunterricht an allgemeinbildenden Schulen für zwei Lernjahre.
- Zahlreiche Spielstücke aus dem klassischen und populären Bereich ermöglichen ein abwechslungsreiches Unterrichten und bieten den Schülerinnen und Schülern einen umfassenden Überblick über die unterschiedlichen Stilistiken und Genres in der Musik.
- Die binnendifferenzierenden Arrangements eignen sich besonders für die Arbeit mit heterogenen und inklusiven Klassen.
- Mit motivierenden Workshops wird Musiklehre musikpraktisch anwendbar und die musikalische Kreativität gefördert.

Dieses Lehrerhandbuch enthält zahlreiche weiterführende Ideen zur Erarbeitung der Spielstücke sowie wertvolle Hinweise zur Organisation einer Keyboardklasse, zum technischen Hintergrund der Instrumente u. v. m. Detaillierte Probenhilfen entlasten die Unterrichtsvorbereitung und ermöglichen eine effektive Nutzung der Unterrichtszeit.



Über die HELBLING Media App oder die HELBLING e-zone erhalten Lehrkräfte Zugang zu den Gesamtaufnahmen und Playbacks, die sich sowohl im Instrumental- als auch Musikunterricht in der Klasse hervorragend einsetzen lassen.

helbling.com

