

Markus Detterbeck
Gero Schmidt-Oberländer

[Musix]

ARBEITSBUCH FÜR DIE 1. KLASSE

1



HELBLING Media App

Mit der HELBLING Media App hast du Zugriff auf Hörbeispiele, Erklärvideos und Videoclips zu *MusiX 1 - Arbeitsbuch für die 1. Klasse*.

So einfach geht's:

1. App herunterladen

Lade die kostenlose HELBLING Media App im *Apple App Store* oder im *Google Play Store* auf dein Smartphone oder Tablet.

2. Inhalte hinzufügen

Starte die Media App und tippe auf **+**. Rubble das Codefeld frei und scanne den QR-Code oder gib unter MANUELLE EINGABE den untenstehenden Code ein und bestätige die Eingabe. Die Inhalte werden deiner Media App hinzugefügt.

3. Inhalte verwenden



Die Inhalte der Media App sind im Buch mit diesen Symbolen gekennzeichnet. Starte die Media App, tippe auf *MusiX 1 - Arbeitsbuch für die 1. Klasse* und wähle die gewünschten Inhalte über das Menü aus.

Die Inhalte der Media App werden gestreamt. Wir empfehlen dir, eine WLAN-Verbindung zu nutzen.

Legende der wichtigsten Bodypercussion-Abkürzungen



FOs = mit der Faust auf die Oberschenkel klopfen



Os = auf die Oberschenkel patschen



K = klatschen



Sn = schnippen



Ok = auf den Oberkörper patschen



St = stampfen

[Musix]

1

Arbeitsbuch für die 1. Klasse
der Mittelschule und AHS-Unterstufe

inkl. App mit Audio- und Videomaterial

von Markus Detterbeck und Gero Schmidt-Oberländer



HELBLING

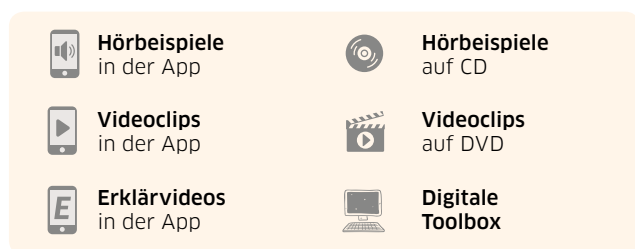
Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

MusiX 1, Arbeitsbuch

Mit Bescheid vom 4. Jänner 2023, GZ: 2022-0-206.091, erklärt das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung das Unterrichtsmittel *MusiX 1, Arbeitsbuch für die 1. Klasse* in der vorliegenden Fassung gemäß § 14 Abs. 2 und 5 des Schulunterrichtsgesetzes, BGBl. Nr. 472/86, und gemäß den derzeit geltenden Lehrplänen als für den Unterrichtsgebrauch für die 1. Klasse an Mittelschulen und allgemein bildenden höheren Schulen - Unterstufe im Unterrichtsgegenstand Musik (Lehrplan 2023) geeignet.

MusiX 1 + E-Book: **SBNR 210.563**

MusiX 1 E-Book Solo: **SBNR 211.328**



Impressum

Redaktion: Anna Reimann, Tabea Nicolussi

Illustration: Achim Schulte, Dortmund; Yann Ubbelohde, Speyer;

Inkje Dagny von Wurmb, Stuttgart (S. 38, S. 74/75, S. 95)

Umschlaggestaltung und Innenlayout (Grunddesign): CMS – Cross Media Solutions GmbH, Würzburg;

marinas medien- und werbeagentur gmbh, Innsbruck

Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster

Layout und Satz: Marcus Koopmann, Kerken

Druck: Athesia Druck, Innsbruck

ISBN 978-**3-99069-893-8**

(Arbeitsbuch + E-Book)

ISBN 978-**3-7113-0254-0**

(Arbeitsbuch E-Book Solo)

1. Auflage A1¹ 2023

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander verwendet werden, sie sind inhaltlich unverändert. Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

© 2023 HELBLING, Rum/Innsbruck

Alle Rechte vorbehalten

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist ganz und in Auszügen urheberrechtlich geschützt. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags nachgedruckt oder reproduziert werden und/oder unter Verwendung elektronischer Systeme jeglicher Art gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt und/oder verbreitet bzw. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Es darf aus diesem Werk gemäß § 42 Abs. 6 des Urheberrechtsgesetzes für den Unterrichtsgebrauch nicht kopiert werden.

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: BEGEGNUNG MIT MUSIK

Start-ups	5
Mit Musik geht alles besser!	6
Wir lernen uns kennen	7
Musikalische Steckbriefe	8
Klänge und Geräusche des Alltags	10
Auf der Suche nach dem goldenen Notenschlüssel	12
Im Fokus: Eine Aufnahme erstellen	14
Spielraum	15
Trainingsraum 1	16

KAPITEL 2: RUND UM DIE STIMME

Start-ups	17
Meine Stimme – ein vielfältiges Instrument	18
Im Fokus: Stimme trainieren	19
Hoch – tief, laut – leise ...: Parameter in der Musik	20
Mit Stimme und Instrumenten	22
„... wenn es Herbst ist“	24
Trainingsraum 2	26

KAPITEL 3: MEET THE BEAT

Start-ups	27
Spurensuche: der Grundton in der Musik	28
Feel the Beat: große und kleine Schläge	30
Komm, ich zeig' dir einen Trick	32
Singen is uns're Freud	33
Notenlängen und Klangdauern	34
Spielraum	35
Trainingsraum 3	36

KAPITEL 4: WOLFGANG AMADEUS MOZART

Start-ups	37
Wolfgang Amadeus – ein Wunderkind	38
Reisen muss sein	40
Grundschatz unterteilt: Zwei oder drei?	42
Mit Pauken und Trompeten	43
Mozarts Leben	44
Trainingsraum 4	46

KAPITEL 5: MIT MUSIK ERZÄHLEN

Start-ups	47
Klangbilder	48
Zeichen für Lautstärke und Spielweise	49
Tiere in der Musik	50
Geschichten klingen	54
Johanna Doderer – eine erfolgreiche Komponistin	56
Trainingsraum 5	58

KAPITEL 6: HAST DU TÖNE? I

Start-ups	59
Grundschatz – Takt – Rhythmus	60
Spielraum	61
Musik im Takt	62
Klangzauberin mit Taktstock	64
Im Fokus: Kleiner Dirigierkurs	65
Wie schreibt man Musik auf?	66
Spielraum	68
Trainingsraum 6	70

KAPITEL 7: MUSIKINSTRUMENTE

Start-ups	71
Kuriose Instrumente	72
Steine als Instrumente	73
Besuch vom Planeten Kikum	74
Instrumenten-Rap	76
Ein Instrument für Tastentiger: das Klavier	77
Die Familie der Streichinstrumente	78
Im Fokus: Klasseninstrumente spielen lernen	80
Trainingsraum 7	82

KAPITEL 8: HAST DU TÖNE? II

Start-ups	83
Maßeinheiten für Tonabstände: Intervalle	84
Spielraum	87
Töne in Ordnung: Tonleitern	88
Spielraum	91
Hast du keine Töne? – Dann brauchst du Pausen!	92
Trainingsraum 8	94

KAPITEL 9: MUSIK IN FORM

Start-ups	95
Gestaltungsprinzipien: Wiederholung – Veränderung – Kontrast	96
Motive: Bausteine für Kompositionen	97
Ta-ta-ta-taaaa – ein Baustein für eine ganze Sinfonie	99
Der Komponist Ludwig van Beethoven	100
Trainingsraum 9	102

KAPITEL 10: LET'S DANCE

Start-ups	103
Ein Tanz für alle – Line Dance	104
Spielraum	106
Musiklehre kurz gefasst	107
Liedtitelverzeichnis	109
Stichwortverzeichnis	110
Quellenverzeichnis	112

HALLO UND WILLKOMMEN BEI MUSIC!

In den nächsten Jahren werdet ihr euch auf ganz unterschiedliche Weise mit Musik beschäftigen. Gemeinsam werdet ihr viele interessante Dinge über Musik erforschen. Das Wichtigste aber ist, dass ihr lernt, mit eurer Stimme und auf Instrumenten Musik zu machen und euch zur Musik zu bewegen. Das geht über das reine Training – und auch nicht ohne Spaß!

Zu Beginn jedes Kapitels gibt es **Start-ups** für Körper, Stimme und Rhythmus, denen ihr euch auf die musikalischen Aktivitäten vorbereiten könnt.



Körper/
Bewegung



Stimme/
Tonhöhe



Rhythmus

Am Ende jedes Kapitels gibt es einen **Trainingsraum**, der euch Schritt für Schritt hilft, euch mit den musikalischen Werkzeugen Rhythmus oder Tonhöhe umzugehen. Außerdem könnt ihr das, was ihr im Kapitel gelernt habt, wiederholen und festigen.

TRAININGS
RAUM

Musik hat viel mit gemeinsamem Spielen zu tun. Dafür gibt es **Spielräume**, in denen ihr spannende oder auch witzige Spielideen findet.

Praktische Aktivitäten, die ihr im Musikunterricht immer wieder erleben könnt, werden ganz besonders in den **Spielräumen** genommen. Hier lernt ihr zum Beispiel, wie man Audioschnahmen erstellt, die Stimme trainiert und auf verschiedenen Klasseninstrumenten spielt.

IM
FOKUS

MUSIC pocket: Die kostenlose **HELBLING Media App** unterstützt euer Training durch:



Hörbeispiele
zu den
Trainingsräumen



Erklärvideos
zur Musiklehre



Videoclips
z.B. zum Einstudieren
von Tanzbausteinen

I

BEGEGNUNG MIT MUSIK



SMILING FACES I



Smileys nachahmen:

Macht die Smileys nach. Achtet dabei vor allem auf den Mund, Augen und Wimpern.

Smileys erfinden:

Eine Person macht einen der Smileys nach, die andere rät, um welche Gesinnung es sich handelt.



EINEN GROOVE VERSENDEN



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. ... erländer Helbling

A

C G

Hey, hör mal h

C F

ist gar nicht schw... 'nen

Am7 Dm7

Gro... ver - sen - den mit

G7 C

Hän - den:

Bodypercussion

B R R R+L 8x

PK PK St K

PK = Partnerklatsch
St = stampfen
K = klatschen

Rap-Text zu B

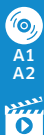
Hört euch doch den Groove* an, was der tolle Groove kann. Dieser Groove geht in die Beine, sicher weißt du, was ich meine:

Diese Drehung, Mannomann, bringt uns aus der Puste dann. Schön, dich zu seh'n, leider muss ich weitergeh'n.

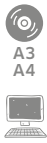
Gestaltungsvorschlag

- > Ersetzt im ersten Teil des Rap-Texts die Bodypercussion (Körperklänge) durch passende Bewegungen: zunächst drehen (Zeile 5/6), dann winken (Zeile 7/8).
- > Wechselt die Partnerin oder den Partner beim Singen von Teil A.

*Groove = hier: mitreißende rhythmische Begleitung



MIT MUSIK GEHT ALLES BESSER!



Jetzt geht's los

Text u. Musik: M. B. Warbeck, G. Schmidt-Oberländer
© Helbling

Refrain C (klatschen) F C/E Dm7 C/E Fis G7

Jetzt geht's los! Mach mit bei un-se-rer las-sen-hit.

C (klatschen) F C/E F C/G (klatschen) F7 (klatschen)

Jetzt geht's los! Mu-sik macht uns fit!

Strophe Solo B Tutti C Solo

1. Komm, lass uns sin-gen! Komm, lass uns sin-gen! Erst
 2. Komm, lass uns trom-meln! Komm, lass uns trom-meln! Erst
 3. Komm, lass uns tan-zen! Komm, lass uns tan-zen! Erst

B Tutti C Solo B Tutti

hoch, dann ganz tief! Erst hoch, dann ganz tief! Denn eins ist klar... Denn
 lei-se, dann laut! Erst lei-se, dann laut! Denn eins ist klar... Denn
 lang-sam, dann schnell! Erst lang-sam, dann schnell! Denn eins ist klar... Denn

C Solo B Tutti C/Ges 4 **Zwischenspiel**

eins ist klar... Das klingt wun-der-bar!
 eins ist klar... Das groovt wun-der-bar! Das groovt wun-der-bar!
 eins ist klar... Das ist wun-der-bar! Das ist wun-der-bar!

8

- 1 a Singt den Song.
Tip: Der Solo-Part kann von einer kleinen Gruppe übernommen werden.
- b Ahmt im Spiel die ersten Melodie- und Rhythmusbausteine des Playbacks nach. Das dritte Spiel könnt ihr frei gestalten.

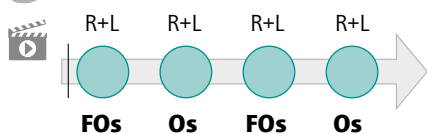
Bewegungsbausteine (3. Zwischenspiel)

mit der Hand winken springen in die Hocke gehen am Platz drehen

- 2 **Für Profis:** Erfindet eigene Bausteine für die Zwischenspiele. Jemand macht vor, alle machen nach.

WIR LERNEN UNS KENNEN

1 a Bildet einen Sitzkreis und spielt das Faust-Hand-Pattern*.



Os = auf die Oberschenkel patschen
FOs = mit der Faust auf die Oberschenkel klopfen

Tipp:
 Das Faust-Hand-Pattern könnt ihr bei der Arbeit mit dem Buch immer wieder nutzen, z. B. um Rhythmen einzustudieren oder zu üben.



b Sprecht dazu reihum eure Namen, die anderen wiederholen. Seid dabei kreativ und ändert z. B. die Tonhöhe oder die Lautstärke.



MAXIMILIAN

FA-DU-MO

2 a Erarbeitet euch das Stück *Ich und du* mithilfe des Faust-Hand-Patterns.

b Sprecht das Solo jeweils mit eurem eigenen Namen, die Klasse antwortet.

Tipp: Baut in Takt 7 und 8 andere Texte ein. „Du singst/... heut' mit uns und wir mit dir!“

Ich und du

Text u. Musik: G. Schmidt-Oberländer
 © Helbling



Solo

Tutti

3 **Partnerarbeit:** führt das Stück mit den Begrüßungsgesten zum Playbacktheater. Bildet während des Zwischenspiels neue Paare.



*Pattern = melodisches oder rhythmisches Grundmuster

MUSIKALISCHE STECKBRIEFE

1 Erstellt euren eigenen musikalischen Steckbrief.

Mein musikalischer Steckbrief

Hier kannst du ein Bild von dir einkleben.

> Ich heiße:

> Ich höre gerne Musik von:

> Immer wenn _____ höre ich Musik.

> Durchschnittlich höre ich jede Woche _____ Minuten Musik. Dafür nutze ich

- Musikstreamingdienste (z.B. Spotify, Apple Music).
- das Radio.
- Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo).
- CDs/Schallplatten.

> Ich spiele seit _____ Jahren das Musikinstrument _____.

> Gerne würde ich das Musikinstrument _____ lernen.

> Ich singe

- im Chor, und zwar im _____.
- am liebsten unter _____.
- manchmal auch _____.

> Ins Konzert gehe ich

- ganz oft. Dort habe ich _____ mir am liebsten _____ an.
- manchmal. Besonders Spaß macht es mir _____.
- nicht. _____ und dafür ist, dass _____.

> Musik ist für mich

- wichtig, weil _____.
- nicht so wichtig, weil _____.

- 2 a **Partnerinterview:** Befragt euch gegenseitig zu musikalischen Vorlieben. Notiert die Antworten in die leeren Sprechblasen. Überlegt euch auch eine eigene Frage.

Welche Musik hörst du gerne?

Zu welchen Gelegenheiten hörst du Musik und über welche Kanäle?

Welches Instrument spielst du/ würdest du gerne spielen?

Ich

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Du

.....

.....

.....

- b Berichtet der Klasse, was ihr bei eurem Interview oder eurem Partner herausgefunden habt.

Wer kennt diese Stars?

- 3 Lest die zwei kurzen Lebensläufe und nennt Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten.

Whitney Houston
(1963-2012)



Seit meiner Kindheit sang ich in einem Gospelchor. Als Teenager war ich Backgroundsängerin für andere Künstlerinnen und Künstler. Außerdem performte ich mit meiner Mutter in Clubs. Später wurde ich selbst eine preisgekrönte Sängerin und Schauspielerin. Viele meiner Songs wurden große Hits, der

erfolgreichste war *I Will Always Love You*. Mein Gesang beeinflusste viele andere Sängerinnen, unter anderem Beyoncé Knowles und Alicia Keys.

Ludwig van Beethoven
(1770-1827)



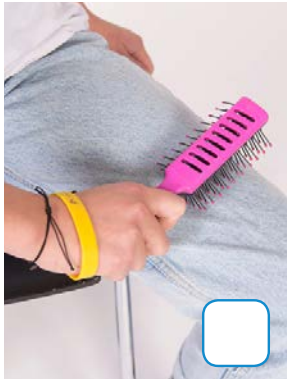
Ich wuchs in einer Musikerfamilie auf und lernte früh Klavier spielen. Mein Vater war vom Erfolg des Komponisten Wolfgang Amadeus Mozart begeistert und wollte aus mir auch ein Wunderkind machen. Mit 14 Jahren hatte ich meine erste feste Anstellung als Hoforganist. Als hervorragender Pianist gab ich häufig

Konzerte in Wien. Meine große Leidenschaft galt aber der Komposition. Selbst nachdem ich taub wurde, habe ich weiter komponiert.

KLÄNGE UND GERÄUSCHE DES ALLTAGS

Gläser klirren, die Zeitung raschelt, der Wasserhahn tropft – wo immer wir sind, gibt es für unsere Ohren viel zu entdecken. Wir müssen nur genau hinhören.

- Hört euch die Aufnahmen verschiedener Klänge und Geräusche an und ordnet sie den Bildern zu.
Achtung: Zu zwei Klängen bzw. Geräuschen gibt es kein Bild.



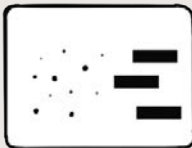
INFO!

EIN KLANGEREIGNIS BESCHREIBEN

- Ein Klang kann laut oder leise sein (**Lautstärke**).



- Ein Klang kann kurz oder lang sein (**Dauer**).



- Ein Klang kann hoch oder tief sein (**Höhe**).



- Ein Klang kann hell oder dunkel sein (**Klangfarbe**).



- Bringt von zu Hause verschiedene Gegenstände mit (Flaschen, Dosen, Gummibänder usw.). Experimentiere, welche Klänge sich damit erzeugen lassen.
Tipp: Die lautesten Klänge sind nicht immer die interessantesten!
- Partnerarbeit:** Wählt zwei eurer Alltagsinstrumente aus und beschreibt deren Eigenschaften möglichst genau. Die Infobox hilft euch dabei.
 - Stellt die beiden Instrumente der Klasse vor.

Wie und wo wird der Klang erzeugt?	Beschreibung des Klangs

Stop and Go

4 Spielt mit euren Alltagsinstrumenten im Puls der Musik: ● = Klang ● = Pause



1 (Klang) (Pause)

2

3

5 a Hört drei Rhythmen und nummeriert sie in der richtigen Reihenfolge.



1

2

3

b Hört die Rhythmen erneut und spielt die Pausen nach.

6 Entwickelt schrittweise ein Musikstück für eure Alltagsinstrumente.



1 Jede/r malt einen Kreis aus.

2 Zählt gemeinsam 1-2-3-4 und klatscht dabei euren markierten Kreis. Macht dies mehrmals hintereinander zur Musik.

3 Bildet Zweiergruppen. Experimentiert, wie ihr eure beiden Bausteine kombinieren könnt (z.B. gleichzeitig/nacheinander/... spielen).

4 Bildet Vierergruppen. Spielt eure Bausteine nun auf euren Alltagsinstrumenten. Gestaltet ein Musikstück und übt es zur Aufnahme.

5 Spielt eure Musikstücke vor den anderen Gruppen vor. Nicht den eigenen Namen!

AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN NOTENSCHLÜSSEL

Der sagenumwobene goldene Notenschlüssel wurde aus dem Konzerthaus gestohlen. Es wird erzählt, dass die Person, die ihn besitzt, auf einem Musikinstrument immer fehlerfrei spielt. Musikschnüffelhund Presto soll den goldenen Notenschlüssel wiederfinden. Er nimmt die Fährte des Diebes auf.

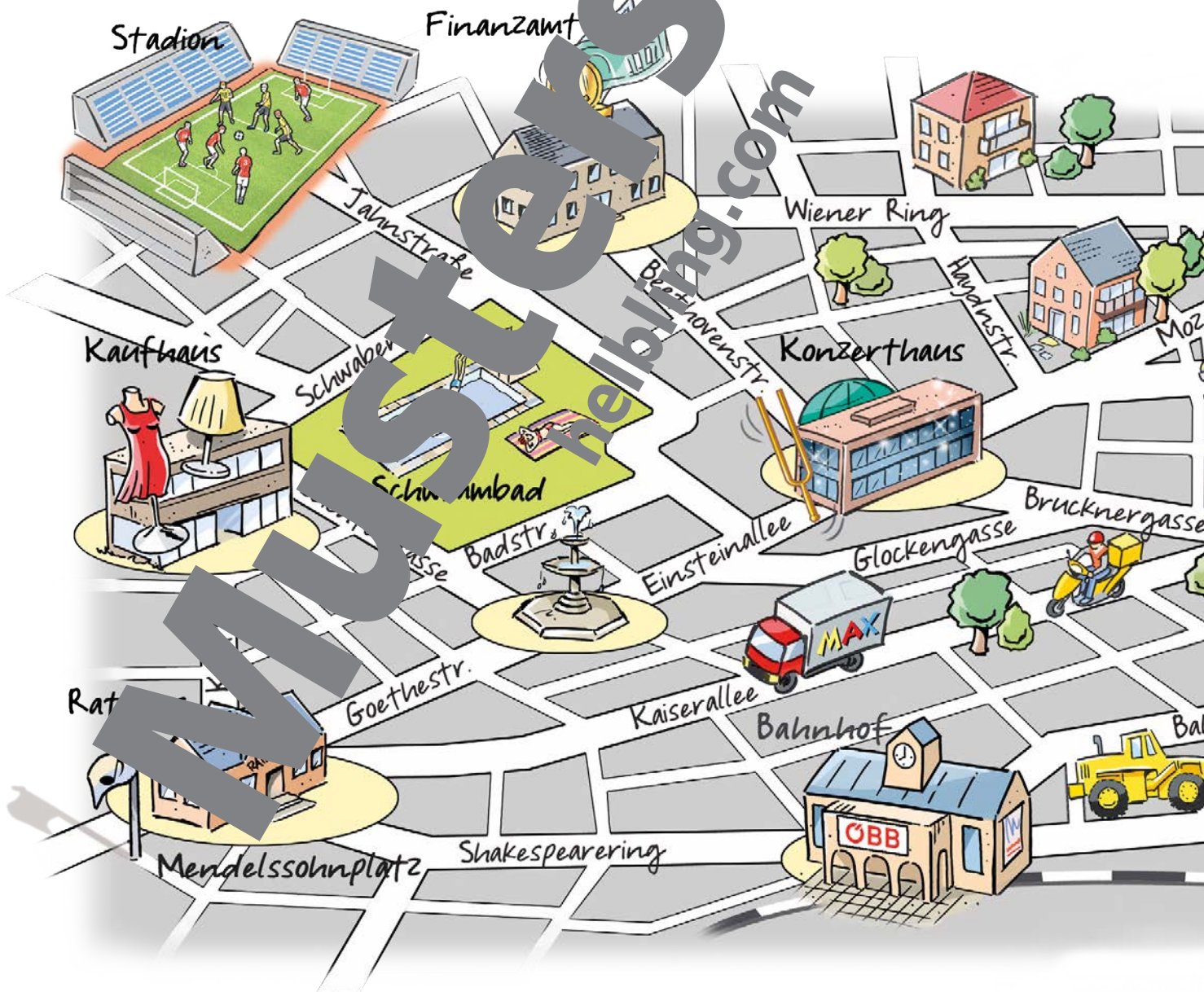
- 1 Verfolgt die Hörgeschichte genau und tragt im Stadtplan den Weg von Musikschnüffelhund Presto ein.



- 2 Findet die Adresse des Diebes heraus.



- a Hört euch die Klangstationen aufmerksam an und tragt die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge in die Adresszeile rechts ein.
- b Sucht im Bild eine Uhr: Die Stunde, die sie anzeigt, verrät die Adresse.



Klangstationen

H Orchestermusik im Konzerthaus

A Hochzeitsmarsch im Rathaus

S Rockband bei einem Open-Air-Konzert

G Opernarie im Opernhaus

B Orgelmusik in der Kirche

A Jazz-Trio in einer Jazzkneipe

E Blaskapelle im Park

C Straßenmusiker

S Lied in der Schule

Die Adresse des Diebes lautet:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



EINE AUFNAHME ERSTELLEN

IM
FOKUS

Unsere Umwelt ist voller Klänge, man muss nur genau hinhören: laut und ganz leise Geräusche, helle und dumpfe Klänge, kurze und lange Töne ... Auf dieser Seite lernt ihr, verschiedene Klänge bewusst wahrzunehmen und mit einem Smartphone aufzunehmen.

Gruppenarbeit: So klingt unsere Schule

Schritt 1 Planung

- Geht durch euer Schulhaus und achtet ganz genau darauf, was ihr alles hören könnt.
- Entscheidet euch für fünf verschiedene Klangstationen und erstellt einen Aufnahmeplan an.

Klangstation	Ort	charakteristische Klänge / Geräusche
1	z. B. Schulfür	... Schulglocken, Getrappel ...
2	z. B. Musiksaal	... Klavier, ...
3	z. B. Turnhalle	... Ballgeräusche
4		

Schritt 2 Durchführung

- Nehmt nun die gefundenen Klänge und Geräusche mit eurem Smartphone auf. Meistens gibt es bereits eine App zur Audioaufnahme (z. B. Rekorder, Recorder) vorinstalliert. Alternativ könnt ihr eine entsprechende kostenlose App im Store herunterladen.



Tipps für die Aufnahme

- Macht eine Probeaufnahme und überprüft die Tonqualität (keine Verzerrungen, laut genug ...).
- Findet heraus, wie ihr das Smartphone für ein gutes Aufnahmeergebnis halten müsst.
- Schaltet den Flugmodus aus, damit ihr Klingeltöne von eingehenden Anrufen oder Nachrichten nicht mit aufnehmt.
- Vermeidet während des Aufnehmens Störgeräusche (z. B. Husten, Schnöselgeräusche).
- Geht der Aufnahme beim Speichern einen eindeutigen Namen.
- Bearbeitet die Aufnahmen im Nachhinein (schneiden, Lautstärke anpassen ...).

Schritt 3 Präsentation

- Präsentiert der Klasse eure Aufnahmen. Lasst sie raten, wo sie entstanden sind.
- Tauscht euch über Herausforderungen bei der Aufnahme aus und gebt euch gegenseitig Verbesserungstipps.



DING-DONG



Kreisaufstellung: Gebt verschiedene Körper- und Stimmklänge von Person zu Person weiter. Dabei gelten folgende Regeln:



Bodyklänge

klatschen → rechte Person ist dran
Oberschenkel patschen → linke Person ist dran



Stimmklänge

ding → rechte Person ist dran
dong → linke Person ist dran



Stimmklänge

uuii (↗) → rechte Person wird übersprungen
uuii (↘) → linke Person wird übersprungen
bam bam bam → auf eine beliebige Person zeigen



zur Musik
 Aktionen immer zur Musik ausführen

POINT OF VIEW



Spielt eine Zeile nach dem anderen.
 Klatscht die grünen Punkte, wenn
 sind Pausen.



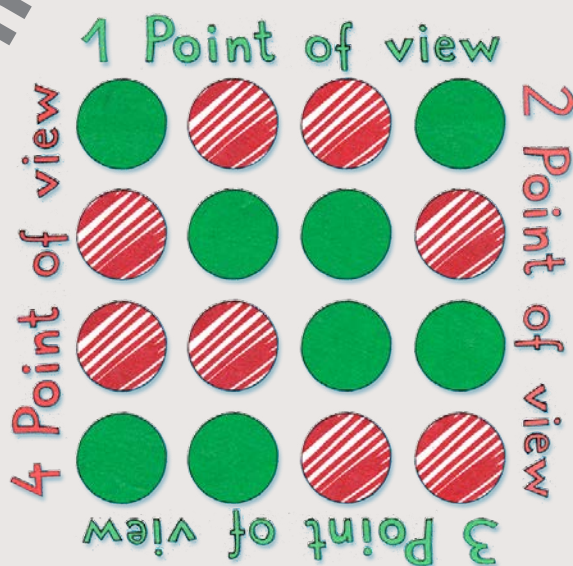
Probiert eine Stimmgabe aus:
 Eine Gruppe spielt, die andere
 Zuhörer.



Führt die Zeilen nacheinander mit
 verschiedenen Körperklängen aus.
 Tipp: Ideen des Buches entwickeln
 neue Rhythmen.



Bildet zwei Gruppen. Eine Gruppe spielt
 die roten, die andere die grünen Punkte.
 Verwendet verschiedene Körperklänge.



RHYTHMUS

A12



1 Hörst drei Stop-and-Go-Rhythmen. Tragt jeweils ein: grün = Klang, rot = Pause.

1

2

3

STIMME/TONHÖHE

A13



2 Hörst euch die Aufnahmen der Alltagsklänge und -geräusche an. Ergänze die fehlenden Eigenschaften.

	Lautstärke	Dauer	Timbre	Tempo
1		kurze Töne		
2	ein wenig lauter bzw. leiser werdend			
3				kein Tempo erkennbar
4		lange Töne	zwei Töne abwechselnd hoch - tief	



IN DIESEM TEIL HABE ICH GELERNT

- meine ... und rhythmische Bewegungen als Gestaltungsmittel einzusetzen
- einen musikalischen Steckbrief zu erstellen
- mit Alltagsgegenständen eigene Rhythmen auszuführen
- Klänge und Geräusche zu beschreiben und sie mithilfe eines Smartphones aufzunehmen

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



2

RUND UM DIE STIMME



MARIONETTE



Partnerarbeit: Eine Person macht mit der Stimme verschiedene Stimmklänge vor. Die andere Person ist eine Marionette und setzt die Klänge in Bewegungen um.

Beispiele:

- > hohe Töne → Körper strecken
- > tiefe Töne → in die Hocke gehen
- > kurze Töne → hüpfen
- > von einem tiefen zu einem hohen Ton gleiten → langsam aufrichten



DON DAYA



Text u. Musik: Trad. aus Kolumbien

Musical notation for 'Don Daya' with lyrics: Don da-ya, da don don da-ya, da don don da-ya da-ya don don da-ya.

Begleitung Bodpercussion in Viertelrhythmus

Stabspiel/ Stimme	1	2	3	4
 bam bam				
1. Mal				
2. Mal				
3. Mal				
4. Mal				
5. Mal				

- > Singt dem Kreis seine eigene Melodie vor. Eine kleine Gruppe setzt dazu die Begleitung an.
- > Nehmt die Bodpercussion hinzu und wiederholt das Spiel in neuen Zellen.
- > Erfindet eine eigene Bodpercussion.

MEINE STIMME - EIN VIELFÄLTIGES INSTRUMENT

Unsere Stimme ist sehr vielseitig: Wir können uns mit anderen Menschen unterhalten, schreien oder flüstern, unsere Worte können wütend oder zärtlich klingen. Dabei ist jede Stimme einzigartig. Die Stimme ist aber auch ein wunderbares Musikinstrument.

1 Erforscht eure Stimme mit folgenden Aktionen. Beschreibt, wie es sich anfühlt und was ihr hört.



- > ertastet den Kehlkopf.
- > Singt das Wort „you“.

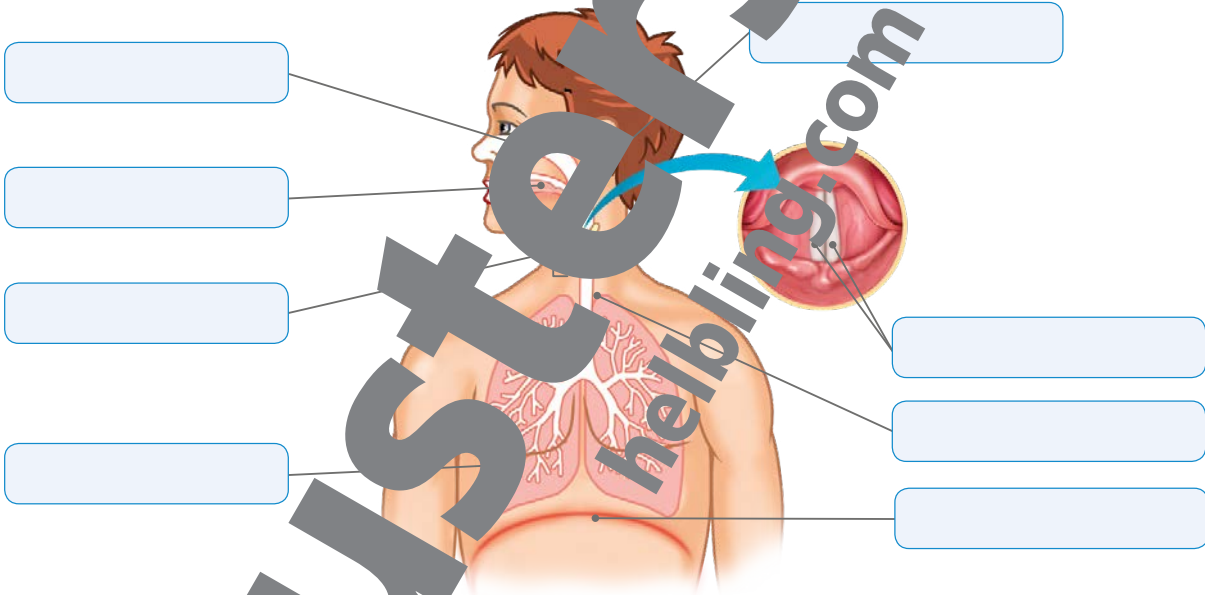


- > Legt die Hände wie abgebildet auf den Körper.
- > Summt ein „m“ wie eine Sirene.



- > Formt eine Klangschale.
- > Singt langsam „he-ja“.

2 Zum Singen benötigen wir viele verschiedene Körperteile. Ergänzt neben der Abbildung ein.



Auswahlwörter: Kehlkopf - Lunge - Nasenhöhle - Rachen - Stimmlippen - Zunge - Zwerchfell

GRUNDWISSEN
AKTIV



DER SINGENSGANG

Streicht die richtigen Begriffe durch.

Beim Singen kommen viele verschiedene Körperteile zum Einsatz: Zwerchfell und **Lunge/Luftröhre** sind der Motor der Atmung. Sie liefern über die Luftröhre die **Töne/Luft** zum Singen. Die Stimmlippen im Inneren des **Kehlkopfes/Zwerchfells** erzeugen den Ton. **Den Klang/Die Harmonie** des entstandenen Tons können wir unter anderem mit Nasenhöhle, Rachen und **Augen/Zunge** verändern.

STIMME TRAINIEREN



Schon gewusst? Singen ist mehr als nur eine Aktion der Stimmlippen. Es aktiviert den ganzen Körper und macht Spaß. Um die Ausdrucksfähigkeit deiner Stimme weiterzuentwickeln, ist regelmäßiges Training nötig.

Schritt 1 Körper: unser Musikinstrument

→ Findet mit den folgenden Übungen eine gute Körperhaltung zum Singen.



Wie Baumwurzeln:
 > sicheren Stand suchen
 > Atem bis in die Zehenspitzen fließen lassen



Wie ein Baumstamm:
 > Wirbelsäule aufrichten
 > Schultern zurück und herziehen



Wie die Äste eines Baumes:
 > Hände nach oben strecken
 > Finger spreizen

Schritt 2 Atem: der Motor unserer Stimme

→ Lernt mit verschiedenen Übungen die Atmung besser kennen.



einen Luftballon aufblasen
 Ballonwände nach außen drücken und ausatmen ("fff...")



Luft aus einem Ballon entweichen lassen („zzz...“)

Schritt 3 Stimme: unser Sphäronerzeuger

→ Setzt die eigene Stimme ein. Singt die Übungen mit verschiedenen Anfangstönen.



ha ha ha ha ha ha
 ju ja ju ju ja ju

auf einer Tonhöhe singen



ha ha ha ha ha ha
 ju ju

stufenweise aufwärts und abwärts singen



u - i - u

mit der Stimme aufwärts und abwärts gleiten (Glissando)

HOCH - TIEF, LAUT - LEISE ...: PARAMETER IN DER MUSIK

Im Alltag benutzt ihr Tasten, um beispielsweise die Lautstärke eures Smartphones zu verändern. Auch in der Musik gibt es „Hebel und Schalter“, mit denen ein Stück abwechslungsreich gestaltet werden kann. Diese Merkmale werden als „Parameter“ bezeichnet.

Text u. Musik: M. Detterbeck
© Helbling



Ist doch klar!



Erst geht's rauf, **K** **K** dann wie - run - ter. **Os**

Ist doch klar: **Sn** Denn Rhythmus macht uns mun - ter!

K = klatschen
Os = auf die Oberschenkel patschen
Sn = schnippen

- a** Führt das Sprechstück mit den Bewegungen aus.

b Schickt das Stück durch die Parameter-Mischmaschine: Eine Schülerin oder ein Schüler regelt Lautstärke, Tempo und Tonhöhe mit Gesten.



GRUNDWISSEN

AKTIV



MUSIKALISCHE PARAMETER

Verbindet die Fachbegriffe und die passenden Adjektive mit unterschiedlichen Farben.

Lautstärke	Tonhöhe	Tondauer	Klangfarbe
○	○	○	○
leise	hell	lang	dunkel
○	○	○	○
laut	tief	hell	kurz

- Klangrätser**

a Gruppenarbeit Setzt vier Gruppen. Erfindet mit der Stimme oder einem (Alltags-)Instrument einen Klang, der mindestens zwei der Parameter oben verdeutlicht (z. B. tiefer, kurzer Klang).

b Spielt euer Klangrätser vor. Die anderen Gruppen notieren die Merkmale.

Klangrätser 1: _____

Klangrätser 2: _____

Klangrätser 3: _____

Stimmpfade

- 3 a Hört den Ausschnitt aus der Komposition ... *wenn Wörter klingen* von Raymond Murray Schafer aufmerksam an und unterstreicht die Stimmaktionen, die unter anderem darin vorkommen.



A17

kichern	knurren	flüstern	lachen
pfeifen	seufzen	blöken	gurgeln
	kreischen	knurren	

- b Kreuzt beim erneuten Hören die richtigen Aussagen an.

- Das Stück beginnt leise und wird lauter.
- Das Stück läuft ohne Pause durch.
- Zuerst werden einzelne Stimmaktionen nacheinander durchgeführt, dann mehrere gleichzeitig.
- Am Schluss wird noch einmal laut gekichert.

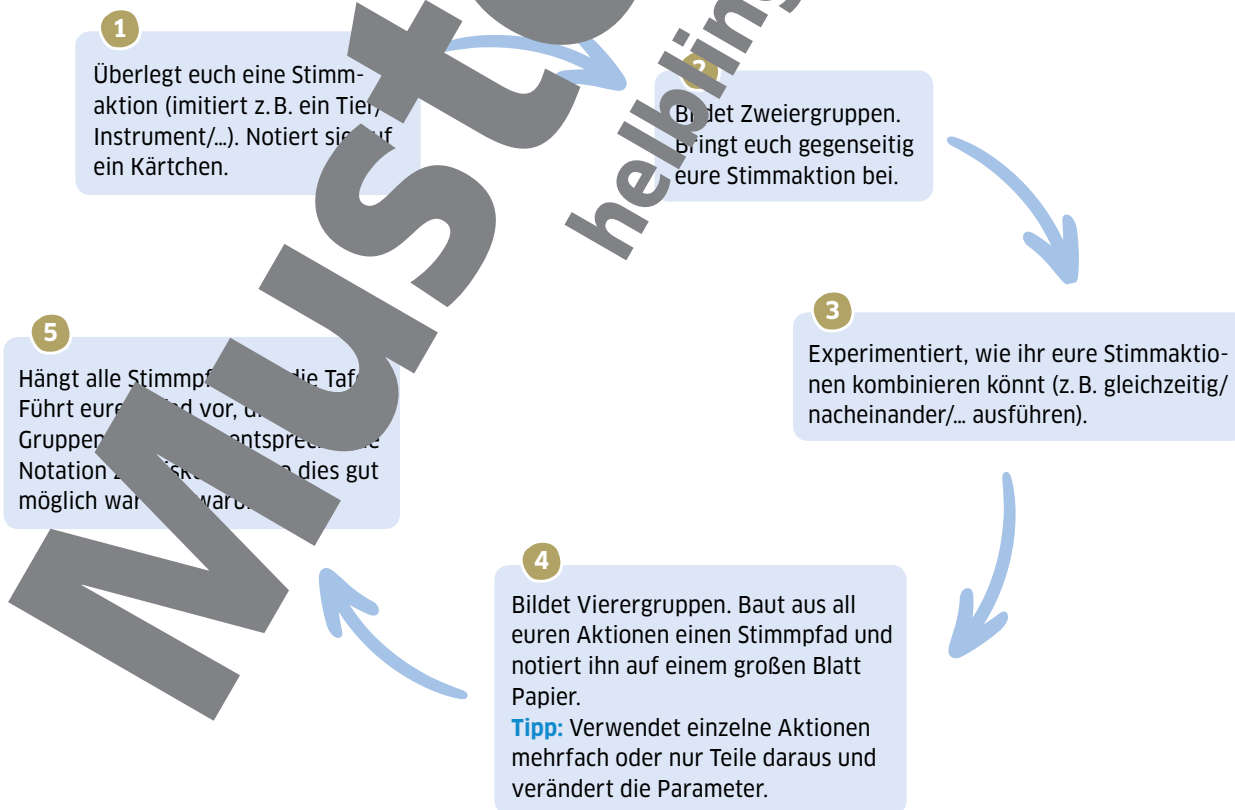
INFO!

DIE STIMME ...

- bringt enorme Leistung: Beim Sprechen oder Singen kommen mehr als 100 Muskeln zum Einsatz.
- verrät vieles: Wir können z. B. Alter oder Stimmung heraushören.

Achtet deshalb auf eure Stimme. Regelmäßiges Training hilft dabei.

- 4 Entwickelt ein eigenes Musikstück mit dem Titel *Stimmpfade*.



MIT STIMME UND INSTRUMENTEN

Nachts im Wald kann es ganz schön unheimlich sein. Auf dieser Seite gestaltet ihr mit eurer Stimme und Instrumenten eine schaurige Geisterstunde.



Finster, finster

Text u. Musik: Trad.

- 1 a Singt das Wort „Geisterstunde“ geheimnisvoll auf einem Ton. Experimentiert mit den abgebildeten Hörhaltungen.
- b Tauscht euch darüber aus, wie sich das Hören eurer Stimme verändert hat.

„Geis-ter-stun-de!“



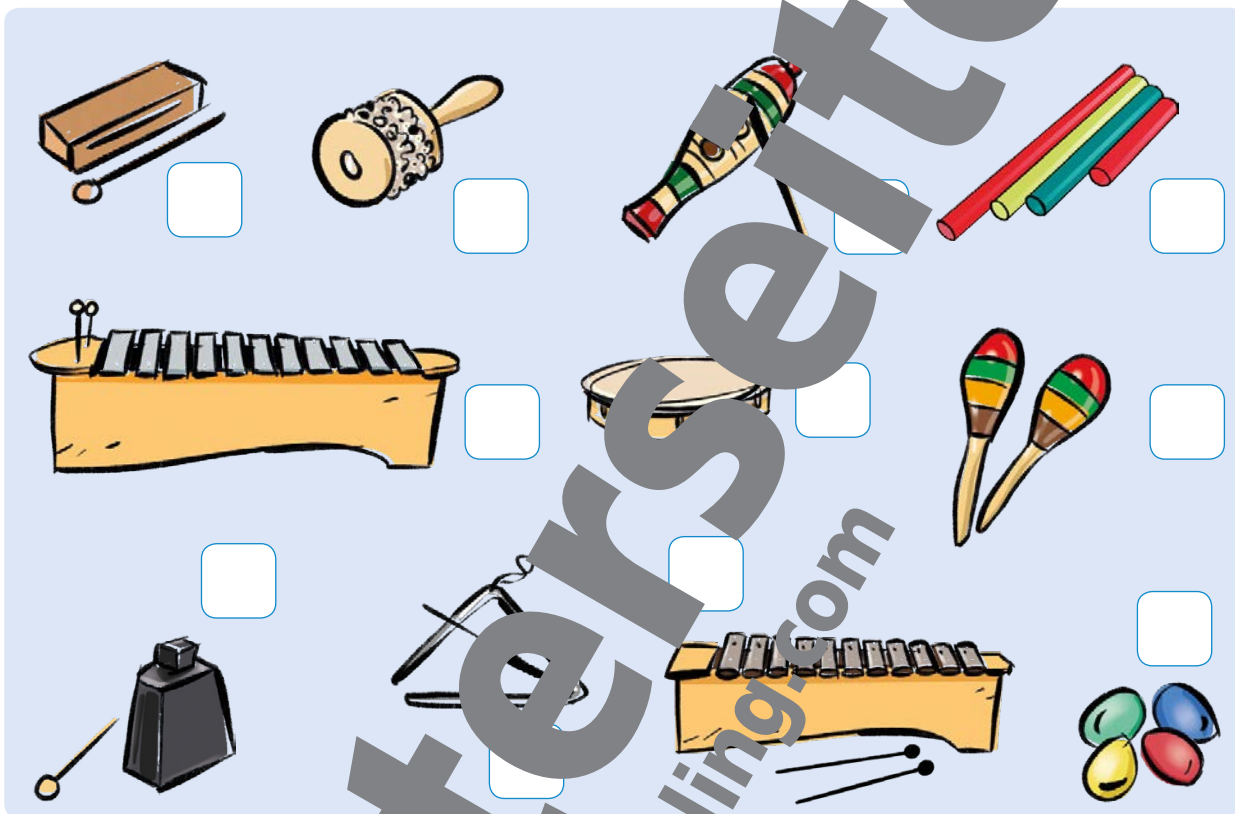
„Elektrohren“
 „Detektiv“ (Hände nach hinten geöffnet)
 „Kopfhörer“
 „Headset“ (Klang über die eine Hand ins Ohr leiten)

- 2 Überlegt, welche Teile des Liedtextes besonders bedeutsam sind. Sprecht ihn dann ausdrucksstark.
- 3 a Nehmt die Melodie hinzu und übertragt die erarbeiteten Ausdrucksmöglichkeiten auf euer Singen.
 b **Für Profis:** Singt das Lied im Kanon.

Unsere Instrumente

4 Ordnet die Begriffe den abgebildeten Instrumenten zu.

- | | | | |
|--------------------|-----------------|--------------|--------------|
| 1 Boomwhackers | 4 Triangel | 7 Guiro | 10 Holzblock |
| 2 Glocke (Cowbell) | 5 Schüttel-Eier | 8 Xylofon | 11 Maracas |
| 3 Handtrommel | 6 Cabasa | 9 Metallofon | |



5 Gruppenarbeit:

- a Erforscht eines der abgebildeten Instrumente: Wie sieht es aus? Aus welchen Materialien ist es gebaut? Wie klingt es?
- b Probiert aus welche musikalischen Parameter (Kurz, tief, leise ...) auf eurem Instrument besonders gut spielbar sind.
- c Erklärt der Klasse die Besonderheiten des Instruments und lasst es erklingen.

6 a Überlegt, mit welchem Instrumenten ihr die Begleitstimmen zu *Finster, finster* besetzen wollt.
 b Führt das Lied auf. Eine Gruppe spielt die Begleitung, die andere singt.

Begleitung

Tipp:
 Hilfreiche Informationen zur Spielweise der Instrumente findet ihr auf den Seiten 80/81.

... WENN ES HERBST IST"

1 Bereitet euren Körper und eure Stimme mit den Aktionen des Comics auf das Herbstlied vor.

Panel 1: A boy in a yellow jacket with '25 NYD' on it stands with arms outstretched. A speech bubble says 'Pfff!'.
Caption: Luft ausströmen lassen, Arme dabei nach außen strecken – kurz warten ...

Panel 2: Close-up of the boy's face with his mouth open, inhaling.
Caption: ... Luft schnuppernd einströmen lassen, Bauch entspannen

Panel 3: The boy is jumping in the air with his arms raised. A dog is jumping alongside him.
Caption: Arme vom Körper mit Schwung von unten nach oben führen, dabei hochspringen

Panel 4: The boy is performing a backbend, with his hands on his feet.
Caption: Arme abklappen

Panel 5: Close-up of a dog's face, sniffing.
Caption: durch die Nase hecheln (Nasenflügel weit)

Panel 6: The boy is lying on his back with his arms raised and legs bent.
Caption: ... - kurz verharren - ... mit „Aaaa“ dann „Oooh!“

Panel 7: A hand is shown tracing a wavy line on a cloud, representing a glissando.
Caption: eine liegende Acht mit der Hand ausführen, dazu stimmhaftes „w“ (Glissando)

Panel 8: A musical staff with the notes 'Hal-lo Su-si' and a drawing of a dog.
Caption: Ruffertz ab ... unterschiedlichen Namen ... (stöhnen)

Panel 9: A musical staff with the notes 'ju - u ju - u' and a drawing of a boy and girl dancing.
Caption: jauchzen – ausschütteln (Arme, Beine, Schultern) und Knie lockern

Panel 10: Three children (two boys and one girl) are smiling and talking.
Caption: Warum kleiden die Bäume sich wohl aus?

2 Singt das Lied *Warum kleiden die Bäume sich wohl aus*.



Warum kleiden die Bäume sich wohl aus

Text: C. West, A. Wriedt; Musik: C. West
© JINGO b. v. Netherlands

C Am Em F C F C G(7)

Ref.: Wa - rum klei - den die Bäu - me sich wohl aus, wenn es kalt wird, wenn es Herbst ist?

C Am Em F F C G

Wa - rum klei - den die Bäu - me sich wohl aus, wenn es wird, wenn es Herbst ist?

C Em Dm G7

1. Vö - gel in den Sü - den zie - hen, grü - ßen in ihr Laub - haus flie - hen,
2. Schaf und Küh' in Stäl - len ste - hen, mü - ßen sich am Strand zu se - hen,

C Em B Dm G7

Hun - den wach - sen Win - ter - fel - lern an der Hand ruh'n an war - mer Stel - le.
Men - schen tra - gen war - me Müt - zen, um sich vor Käl - te sich zu schüt - zen.

C C/H Am F C/G G C

Nur al - le Bäu - me land - auf und land - ab wer - fen jetzt im Herbst die Blät - ter ab.
Nur al - le Bäu - me land - auf und land - ab wer - fen jetzt im Herbst die Blät - ter ab.

3. Sturm braust an die Fensterscheiben,
's letzte Mücklein zu vertreiben.
Nur an Heizung und am Computer
werden alle angetroffen.
Nur alle Bäume landauf und landab
werfen jetzt im Herbst die Blätter

4. Unter Blättern Knospen drängen,
Kraftvoll sich nach außen zwingen.
Well'n im Frühling sich entfalten,
nur so bleibt der Baum erhalten.
Drum werfen Bäume landauf und landab
jetzt im Herbst ihr schönes Laubkleid ab.

- 3 Gruppen** ...
- a Findet heraus, welche Bewegungen sich damit ausführen lassen.
 - b Klärt die Bewegungsfolge fest, die zum Lied und zur Textaussage passen.
 - c Führt das Ergebnis der Klasse vor und spricht über die Wirkung der Präsentationen.



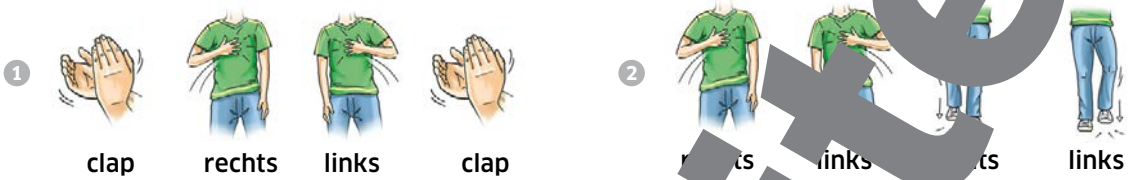
RHYTHMUS

A22



- a Partnerarbeit:** Wählt Bodypercussion ① oder ② aus. Sprecht und spielt gemeinsam zur Musik.

b Geht zur Musik durch den Raum. Spielt in den Pausen euren Rhythmus.



STIMME/TONHÖHE

A23



- Singt *Ein Lied* und bewegt euch mit ausgebreiteten Armen durch den Raum.

Wichtig: Achtet dabei auf eine gleichbleibende Tonhöhe.

Ein Lied

Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer
© Helbling

E A C Fm B7(#11) Fis7 H7sus4 E
 Im - mer wie - der hilft, sing, was im - mer auch ge - schieht.
 i e a e i e i e a e i e o

- a** Bildet zwei Gruppen und singt zunächst zusammen einen Ton.

b Verändert die Tonhöhe unter Leitung einer Dirigentin oder eines Dirigenten.



> Eine Gruppe hält den Ton, während die andere Gruppe sich hebt oder senkt und gleitet.



- > Eine Gruppe lässt den Ton höher, die andere tiefer werden.
- > Alle treffen sich wieder beim Ausgangston.



IN DIESE KATEGORIEN HABE ICH GELERNT

- den Zusammenhang von Kehlkopf, Atem und Stimme zu beschreiben
- die Stimmbox für das Singen vorzubereiten
- die Parameter der Musik gestaltend einzusetzen
- Klasseninstrumente zu erforschen und damit ein Lied zu begleiten
- Bewegungen zu einem Text zu erfinden

	Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



3

MEET THE BEAT



THE BEAT IS HOT



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer © Helbling

A

Lis-ten to the beat: **St St**, the beat is hot! **Os Os** Lis-ten to the beat:

R L R L R L R L

Ok Ok Ok Ok Ok Ok Ok Ok

Da - ge, da - ge, da - ge, da - ge, yeah!

(Hände nach oben) (einmal um Körper drehen) (freie Improvisation mit Körperklängen; Solo ad lib.) 4 x

B

Lis-ten to the beat:

St = stampfen
Os = auf die Oberschenkel patschen
Ok = auf den Oberkörper patschen

GESCHÜTTELT UND GESETZT

Text u. Musik: M. Detterbeck © Helbling

Solo C C/E C *Tutti* D7 G7 C *Solo*

1. Es klap-per-ten die Klap-per-schlan-gen, a ram dam ding a ram dam_ dong!_ Bis

F G *Tutti* F D7/Fis G7 C

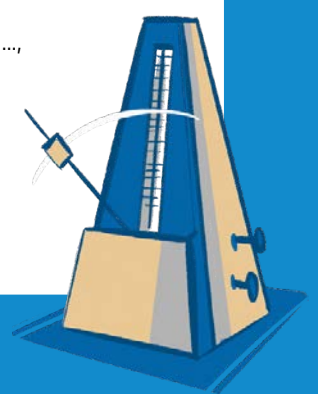
ih - re Klap-per-schlan-ge klan - gen, a ram dam ding a ram dam_ dong!_

C F C Am D7 G7 C

Oh oh, du Klap-per-schlan-ge, oh! Das Klap-pern funk - tio - niert nicht_ so!_

2. Die Flöte flötet im Bach, a ram ..., die Oboe bläts durch Beißer wach, a ram ...!
 Oh, oh, und der Floh,
 dann ist man gar nicht froh!
3. Der Sänger singt am Weiher leise, a ram ..., doch singt er etwas leierweise, a ram ...!
 Oh, oh, das klingt nicht froh,
 sodass sogar der Froschchor floh!

- > Eine kleine Gruppe singt voraus (Solo), alle antworten (Tutti).
- > Erfindet weitere lustige Strophen mit Schüttelreimen.



A24
A25

A26
A27

SPURENSUCHE: DER GRUNDTON IN DER MUSIK

Ein Zuhause ist für uns alle wichtig. Es ist ein Ort, an den wir uns zurückziehen können, wo wir Geborgenheit und Entspannung finden. Auch Musikstücke haben ein „Zuhause“. Wie man es finden kann, lernt ihr auf dieser Doppelseite.



Pandur Andandori

Trad. aus Ungarn
Musik: J. Paix

A

G Am/G G Am/G

Pan - dur, pan - dur an - dan - do - ri, pan - dur an - do - ri.

B

G Am/G G Am/G G

Pan-dur, pan-dur an-dan-do-ri, pan-dur, pan-dur an-dan-do-ri, pan-dur an-dan-do-ri.

Pandur = Soldat; andandori = Wortspiel ohne Bedeutung

Begleitung

1 Stimme/
Stabspiel

Pan - dur an - dan

2 Stimme/
Stabspiel

Pan - du - ri - dur.

3 Hand-
trommel/
Conga

- 1 a) Singt das ungarische Lied mit tänzerischem Ausdruck.
b) Erfindet dazu eine einfache Schrittfolge.
- 2 b) Bildet zwei Gruppen: Eine Gruppe singt das Lied, die andere führt Begleitstimme 1 aus.
- 3 Gestaltet mithilfe der Begleitstimmen 2 und 3 eine abwechslungsreiche Aufführung.

INFO!

PANDUR

Im 17. und 18. Jahrhundert waren die bewaffneten Leibwachen kaiserlicher Adliger, aber auch Soldaten der kaiserlich-österreichischen Militäreinheit als „Panduren“ (ungarisch *pan-dur*). In Serbien wird „Pandur“ bis heute als negative Bezeichnung für Polizeisten verwendet.





DER GRUNDTON

Vervollständigt die Sätze mithilfe der Satzbausteine.

Der Grundton _____

Erklingt dieser Ton _____

- am Ende einer Melodie, „zuhause ankommt“ bzw. jedes _____ Stück.
- „zur Ruhe kommt“. ist der „Hauptton“ eines hat man _____ Gefühl, dass sie

4 Verfolgt beim Hören die kurzen Melodien mit dem Finger. Man zeig mir, wie du den letzten Ton singend, sodass die Melodien „zuhause“ ankommen.



1

2

3

5 Kreuzt an, welche Hörbeispiele am Ende den Ton erreichen.
 Tipp: Hört genau hin, ob die erklingende Melodie „zuhause kommt“ oder weitergehen will.



- Beispiel 1
 Beispiel 2
 Beispiel 3
 Beispiel 4

6 Hört euch die Aufnahme von Pandur Andandori an. Findet den Grundton und summt diese Weise mit.



Grundton-Improvisation

7 Legt wie abgebildet sieben Stäbe auf ein Stabspiel und spielt den Improvisations-Rundlauf.

Anleitung

- > Eine Person stellt sich an das Stabspiel.
- > Alle stimmen den Rhythmus von *Pandur Andandori* mit Wiederholung und klatschen im Puls.
- > Alle klatschen im Puls weiter. Die Person vor dem Stabspiel erfindet eine Melodie in der Länge der ersten drei Teile.
- > Die Person, die auf dem Stabspiel spielen muss, muss auf dem Grundton stehen.
- > Während jeder Teil [A] singen, tritt eine andere Person an das Stabspiel. Der Ablauf beginnt von vorne.



FEEL THE BEAT: GROSSE UND KLEINE SCHLÄGE

Unser Herz schlägt, Uhren ticken, eine Warnleuchte blinkt – um uns herum gibt es viele Vorgänge, die Zeit in gleichmäßige Abschnitte unterteilen. Auch in der Musik gibt es einen gleichmäßigen Puls, den wir als „Grundschatlag“ (englisch: beat) bezeichnen.



Das Wecker-Gemecker

Text u. Musik: Schmidt-Oberländer © Helbling

① Ring, ding, ring, ding! Im-mer ring, im-mer un-ter, im-mer rin-ge din-ge ding!

② Ring ding, ring ding! Ach, du blö-der We-cker! Mor-gens bin ich im-mer dies Ge-me-cker!

Begleitbausteine

(mit der Zungenspitze artikulieren, stimmlos)

ti - ki - ti - ki - ti - ka

ding Sprung

Waah, viel zu früh!

- 1 Führt das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7) aus und sprecht dazu *Das Wecker-Gemecker*.
- 2 Gestaltet mithilfe der Begleitbausteine eine ausdrucksreiche Aufführung. Achtet dabei auf eine ausdrucksvolle Sprechweise und einen gleichmäßigen Grundschatlag.
- 3 **Für Profis:** Erfindet eigene Uhr-Geräusche als Begleitung. Führt das Stück zudem als Kanon auf.

GRUNDWISSEN

AKTIV



DER GRUNDSCHATLAG

Setzt die Auswahlwörter richtig in die Lücken ein.

Der Grundschatlag ist der für . Er besteht aus einer Folge von regelmäßigen . Wenn wir Musik hören, klopfen wir den oft mit, denn er ist zu nehmen.

Auswahlwörter: Schatlag – Musik – Puls – Schlägen



Stop and Go reloaded

4 Entwickelt gemeinsam ein Boomwhacker-Spielstück.



1 Jede/r malt einen Kreis in der Mitte grün aus. Zählt gemeinsam 1-2-3-4 und spricht bei eurem markierten Kreis das Wort „Hey“.

2 Markiert nun in jedem Kreis mit einem seriellen Nummernschild. Sprecht hier das Wort „Hey“ aus. Führt die Bausteine zur Aufnahme aus.

6 Stellt euer Ergebnis den anderen Gruppen vor. Vergesst nicht den Applaus!

5 Gestaltet euren Ablauf mit Boomwhackers (Töne c, d, e, g, a). Überlegt, wie ihr die Röhren verteilt. Übt euer Stück zur Aufnahme.

3 Bildet Zweiergruppen. Experimentiert, wie ihr eure beiden Bausteine kombinieren könnt (z. B. gleichzeitig/nacheinander/... sprechen).

4 Bildet Vierergruppen. Überlegt, wie ihr eure Bausteine kombinieren könnt (z. B. gleichzeitig/nacheinander/... sprechen).

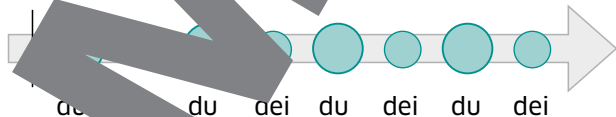
Unterteilung des Grundschlags

In eurem Boomwhacker-Spielstück habt ihr erfahren, dass man den Grundschlag in zwei kleinere Schläge unterteilen kann.

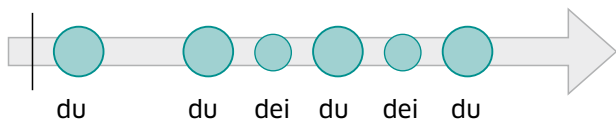
5 a Führt das Faust-Handklopfen (siehe S. 7) im langsamen Tempo aus. Sprecht dazu die Silbe „du“.



b Füllt die Zwischenräume mit der Silbe „dei“.



c Sprecht folgenden Rhythmus und führt ihn dann zur Musik aus.



Tipp:
Die Silben „du“ und „dei“ helfen euch beim Erarbeiten und Üben von verschiedensten Rhythmen.

KOMM, ICH ZEIG' DIR EINEN TRICK

Euer neu gewonnenes Wissen rund um Grundton und Grundschatz hilft euch dabei, dass das gemeinsame Musizieren besser gelingt und noch mehr Spaß macht.



Heute wird was ausprobiert

Musik: R. Grillo, Text: M. Detterbeck
© Helbling



A 1. Solo/2. Tutti *sim.*

1.+2. Heu - te wird was aus - pro - biert, ist auch nicht kom - pli - ziert.

B

Komm, ich zeig' dir schnell 'nen Trick: Du gehst vor und ich zu - rück!

- a** Spielt das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7) und sprecht den Text.

b Singt das Lied. Zwei Personen unterstützen euch als „Grundton-Checker“ und „Grundschatz-Marker“.

Grundton-Checker

Stabspiel/Klavier

R L R L

Grundschatz-Marker

Conga/Trommel

R L R L

- Bildet Vierergruppen und setzt euch im Kreis. Spielt die Bodypercussion zum Lied: Ein Paar beginnt mit Zeile 1, das andere mit Zeile 2.

1

wird was auspro- biert,

2

SINGEN IS UNS'RE FREUD

Wenn wir singen, geht es uns besser – das bestätigt sogar die Wissenschaft. Untersuchungsergebnisse zeigen, dass das Singen positive Auswirkungen auf unsere körperliche und geistige Gesundheit hat.

Singen is uns're Freud



Text: Musik: Trad. aus Tirol
 anzunehm. 2. Str.: A. Dawidowicz
 © Helbling

1. Sin - gen is uns' - re Freud, sin - gen tuan mehr' - ne Leut',
 wer si net z'sin - gen traut, der håt koa Schneid!

Ref.: Dje - dl - di - ri hul - la dje - dl - di - ri, dje - dl - di - ri hul - la dje - dl - di - ri,
 (→ Pâsch-Zwischenteil ad lib.)

dje - dl - di - ri hul la dje - dl - di - ri hul - la - ro. (klatschen)

- 2. Singen tuan alle gern, Bauern und no He...
- 3. Oans und zwoa fürcht ma n... net, fünf und sechs müaß'n sein, ... wird's fein.

Begleitung Strophen

Sing, sing mit uns, sing, sing!

Begleitung Refrain

sing mit uns, sing, sing mit uns, sing, jä, sing! Noch ein - mal:



- 1 Singt das Lied. ... die Begleitung mit der Stimme, Boomwhackers, auf einem Stabspiel oder einem Kl...

Pâschen

Eine Besonderheit der alpenländischen Volksmusik ist das rhythmische Klatschen (Pâschen) als Zwischenteil.

- 2 **Für Profis:** Gestaltet nach jedem Refrain einen „Pâsch-Zwischenteil“ (16 Takte). Verwendet dafür unterschiedliche Klatschklänge (flache oder hohle Hand).

Pâsch-Pattern

Gruppe 1

Gruppe 2

Gruppe 3

NOTENLÄNGEN UND KLANGDAUERN

Unterschiedliche Längen können in der Musik nicht nur gespürt oder ausgeführt, sondern auch notiert werden. Dazu müssen wir die Notenlänge (= Klangdauer) genau definieren.



Rhythm Walk

Text u. Musik: U. Moritz
 adaptiert u. erweitert: M. Detterbeck
 © Helbling

1

2

3

- a** Führt den *Rhythm Walk* mit den entsprechenden Aktionen (Gehen, patsen usw.) zur Musik aus.

b Teilt den Musikraum in drei Bereiche und führt jeweils eine der drei Zeilen aus. Wechselt nach Belieben zwischen den Bereichen hin und her.
- Erklärt, wie der *Rhythm Walk* mit Notenschreibern dargestellt wird. Vergleicht dazu beide Notationsformen.

1

2

3

- a** Spielt das Rhythmus-Pattern (siehe S. 7) und sprech dazu die Rhythmen links.

b Verbindet die Rhythmen links mit dem entsprechenden Notenbild rechts.

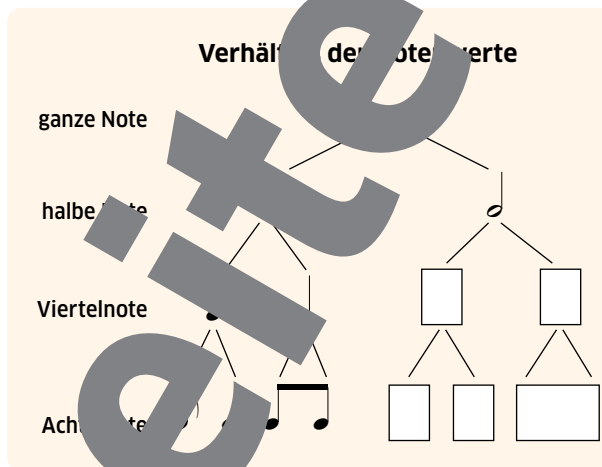


NOTENWERTE

Vervollständigt die Sätze und ergänzt die fehlenden Notenwerte.

Notenwerte geben in der Musik die Tondauer an:

- Eine ganze Note dauert genauso lang wie vier
_____.
- Eine halbe Note passt zweimal in eine
_____.
- Eine Viertelnote dauert genauso lang wie zwei
_____.
- Vier Viertelnoten sind genauso lang wie acht
_____.



4 Teilt die angegebenen Notenwerte in verschieden kleinere Notenwerte auf.

= _____
 = _____
 = _____
 = _____



Notiert einzelne Achtelnoten mit einem Fähnchen:

Verbindet mehrere Achtelnoten mit einem Balken:

RHYTHMUS-MEMO

Vorbereitung: Schreibe fünf Rhythmusbausteine je zweimal auf ein Blatt Papier und schneide sie aus.

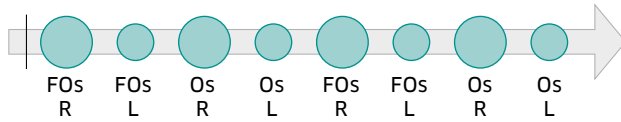
Vorbereitung: Kombiniert je zwei Bausteine. Spielt die entstandenen Rhythmen mit verschiedenen Körperklängen.

Partnerspiel: Eine Person spielt zwei beliebig kombinierte Rhythmusbausteine vor. Zeigt die andere Person auf die richtigen Kärtchen, bekommt sie diese. Tauscht dann die Rollen. Wer zuerst alle Kärtchen der anderen Person erspielt hat, gewinnt.



RHYTHMUS

- 1** a Spielt zu den Hörbeispielen das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7).
b Ergänzt die kleinen Schläge.



- 2** Hört zwei Rhythmen und markiert in den Grafiken die Schritte, die gespielt werden.



- 3** a Markiert die Achtelnoten farbiger und sprecht die Rhythmen nach.
b Hört die Rhythmen und nummeriert sie in der richtigen Reihenfolge.



STIMME/TONHÖHE

- 4** Verfolgt beim Hören die Aufgabenblätter mit dem Finger und ergänzt den letzten Ton singend.



IN WELCHEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- den Grundton einer Melodie zu finden und zu singen
- den Grundsatz zu spüren und auszuführen
- den Grundsatz in kleinere Schläge zu unterteilen
- vier verschiedene Notenwerte zu erkennen, zu notieren und ihren Zusammenhang zu erklären

Klar kann ich das!

Das gelingt mir meistens.

Das fällt mir noch schwer.



4

WOLFGANG AMADEUS MOZART



WENDELTRAPPE



Ges. u. Musik: J. Bähr



un-ten Mit-te o-ben

- > Führt die Bewegungsfolge zunächst langsam ohne Musik aus. In jeder Handposition erfolgt immer ein Schlag auf den Oberkörper.
- Tipp:** Sprecht den Text als Unterstützung zur jeweiligen Handposition.



- > Bildet Dreiergruppen und setzt die Wendeltreppe in Zeitlupe an. Dabei beginnt jede Person mit einer anderen Handposition.
- > Führt die Wendeltreppe zur Musik aus.



TROMMELN



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer
© Helbling

A ①. ②.

wir trommeln alle mit! dm bak dm bak

Schlagzeuger hält uns fit. di - ge - di da - ge - di dm bak

B

- Os** = auf die Oberschenkel patschen
- St** = stampfen
- K** = klatschen
- Ok** = auf den Oberkörper patschen
- Sn** = schnippen

- > Erfindet selbst interessante Rhythmen für den Teil B.
- > **Für Profis:** Spielt das Stück in zwei Gruppen als Kanon.

WOLFGANG AMADEUS - EIN WUNDERKIND

Klar: Der Komponist Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) wurde vor mehr als 250 Jahren in Salzburg geboren. Doch was wäre, wenn er heute leben und vielleicht sogar eure Klasse besuchen würde?



Wolfgang Amadeus, unser Popidol

Text und Musik: M. Detterbeck
© Helbling

Strophe

C G C F C C

1. Wenn ich heut - zu - ta - ge leb - te, als be - rühm - tes Wun - der - kind, würd' ich
 2. Ich wär' im - mer viel auf Ach - se, Lan - ge - wei - le, No - Go! Täg - lich
 3. Al - le wür - den mich be - wun - dern, mei - nen Glanz und mein Ta - lent. Könn - te

C G C F G C

coo - le Sa - chen ma - chen und die Welt mit mir wär' voll mein Ding.
 wür - de ich dann pro - ben für die beste Büh - nen - show.
 feh - ler - frei bril - lie - ren auf der Bühne - dem Ins - tru - ment.

Refrain

F/G C Dm C

Ich heiß' Wolf - gang A - ma - de - us, ein Vir - tu - o - so - ses Pop - i - dol... Auf den

F/G C Dm G C

Büh - nen die - ser Welt, die mich so si - cher pu - del - wohl...

4. Würd' auf TikTok Videos posten, wär' am Start mit neuen Trends.
 Und als YouTube-Influencer hätt' ich wenig Konkurrenz.
5. Meine Fans, sie stünden Schlange, meine Beats wär'n mega in.
 Alle würden lautstark jubeln, wär' das Popidol schlechthin.



Begleitung

Hi-Hat

Snare
Bass

Marsch
Rassel

Conga

B O O (Luftschlag)

Teile des Schlagzeugs:

- Bass** = Große Trommel
- Snare** = Kleine Trommel
- Hi-Hat** = mit Fußpedal bedienbare Standbecken

Trommeltechnik (vgl. S. 80)

- B** = Bass-Sound (Fellmitte)
- O** = Open Sound (Trommelrand)

- Singt den Song *Wolfgang Amadeus, unser Popidol*. Nutzt für die Begleitung verschiedene Percussioninstrumente.
- Überlegt, was Wolfgang Amadeus in seinem Alltag heute noch machen würde.

Der Alltag eines Wunderkindes

Seine ersten Klavierstücke schrieb er mit fünf Jahren, im Alter von sieben ging es auf Konzertreise und mit elf Jahren komponierte er seine erste Oper – Wolfgang Amadeus war ein musikalisches Wunderkind. Sein Alltag war ganz auf die Musik und seine Karriere ausgerichtet.

- 3 Beschreibt das Bild. Überlegt, was der Maler herausheben wollte.
- 4 a Lest die Zeitungsankündigung von Wolfgangs Vater Leopold. Geht sie mit e...ten wieder.

... der Knab, der im siebenten Jahr ist, wird nicht nur Konzerte auf dem Clavecin oder Cembalo, und ... ein Konzert auf der Violine spielen, bei Sinfonien mit dem Klavier begleiten, das Manual [Klaviertasten] mit einem Tuch gänzlich verdecken; er wird ferner in der Entfernung alle Töne, die man einzeln oder in Akkorden auf dem Klavier oder auf nur allen denkbaren Instrumenten, Glocken, Gläsern usw. anzugeben imstande ist, genauestens benennen.



Leopold Mozart mit seinen Wunderkindern Wolfgang und Nannerl

- b Versucht, die beschriebenen Kunststücke selbst auszuführen und bespricht, was schwierig daran ist. Erfindet dann ähnliche Kunststücke.
- 5 Überlegt, welche Rückschlüsse aufgrund des Bildes und des Textes über den Alltag von Wolfgang Amadeus ziehen könnt.

Wunderkinder heute

Auch heute staunen wir über hochtalentete junge Musikerinnen und Musiker. Sie sind neugierig, hoch motiviert und fleißig.

- 6 a Lest die... und erla... die Aussagen mit eigenen Worten.
- b Diskutiert... Herausforderungen sich Wunderkinder im Alltag stellen müssen. Erläutert dabei, welche Vor...w. Ne...e ein solches Leben haben könnte.

...en
Affe... gemacht.
(Saul Char... rikanischer
Stargeiger)

„Ich habe viele Interessen:
Geschichtsunterricht, Literatur [...]“
(Leia Zhu, Geigerin, 11 Jahre)

„[...] es wäre ein bisschen langweilig, wenn
ich einfach ein neuer kleiner Mozart wäre
[...]. Es ist doch interessanter, neue Stücke
zu schreiben und eine neue Alma zu sein.“
(Alma Deutscher, Opernkomponistin,
13 Jahre)

„Ich habe meine Ar-
beit für Dich aufge-
geben, ich habe mein
Leben aufgegeben!
[...] Und Du übst
nicht und tust nicht,
was ich Dir sage!“
(Vater von Lang
Lang, Pianist)

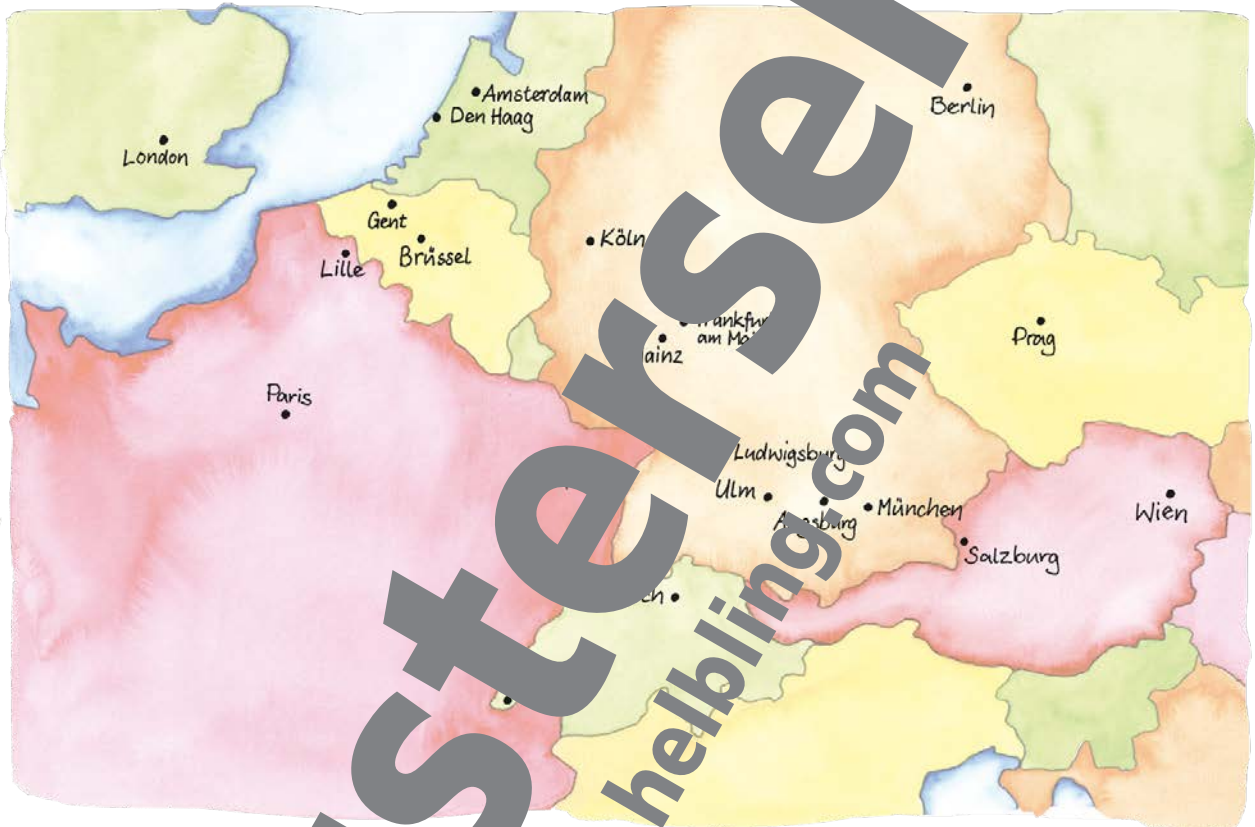
REISEN MUSS SEIN

Heute ist die Welt nur einen „Klick“ von uns entfernt. Zu Mozarts Zeit musste man selbst losziehen, um zu sehen, was sich in der Welt der Musik tat. So unternahmen die Mozarts eine dreieinhalbjährige Konzertreise durch Westeuropa. Bei der Abreise 1763 war Wolfgang sieben, bei der Rückkehr ein Jahr alt.

1 Zeichnet die Reiseroute der Familie Mozart in die Karte ein.



Salzburg - München - Augsburg - Ludwigsburg - Mainz - Frankfurt am Main - Köln - Brüssel - Paris - London - Lille - Gent - Den Haag - Amsterdam - Paris - Genf - Zürich - Ulm - Augsburg - München - Salzburg



- 2 a Die Mozarts konnten mit der Kutsche etwa 50 Kilometer am Tag zurücklegen. Berechnet die Reisedauer, die sie für die Strecke von Salzburg bis nach London (ca. 1700 km) benötigten.
- b Diskutiert die Vor- und Nachteile der heutigen Reisemöglichkeiten.

INFO!

MIT DER KUTSCHE UNTERWEGS

Postkutschen waren zur Zeit Mozarts ein wichtiges Verkehrsmittel. Eine Kutsche konnte mit einer Reisegeschwindigkeit von ca. 5-7 km/h fahren. Nach jeweils vier Stunden musste eine Pause eingelegt werden, um die Pferde auszutauschen.



Alltag auf Reisen: Schlaglöcher und Strapazen

Schreibt ihr noch Briefe, die mit der Post verschickt werden? Zu Lebzeiten von Wolfgang Amadeus stellten Briefe oft die einzige Möglichkeit dar, von fernen Ereignissen zu erfahren. Mithilfe dieser Briefe können wir uns heute über den Alltag des Wunderkindes auf Reisen informieren.

Reise für den Ruhm

„Fort mit dir nach Paris! Und das bald, setze dich großen Leuten an die Seite. Von Paris aus geht der Ruhm und Name eines Mannes von großem Talent durch die ganze Welt, [...] da machst du dich in französischer Sprache fest.“

(aus einem Brief von Leopold an Wolfgang)

Schwere Krankheiten

„Kaum war meine Tochter 3 Tage in Paris [...] so überfiel den Wolfgang am 15. November eine Unpässlichkeit [Unwohlsein], die mich für eine Zeit von 4 Wochen in so elende Umstände setzte, dass nichts als seine zarte Haut und kleine Gebeine mehr an sich hat.“

(aus einem Brief von Leopold an Wolfgang)

Hals- und Beinbruch!

„2 Stunden nach Wasserburg brach uns ein hinteres Rad in Stücke. Da saßen wir. Zum Glück war in der Nähe eine Mühle. Man kam uns mit einem Rad, das zu klein war, zu Hilfe. Wir mussten froh sein, dass wir dieses hatten [...]!“

(aus einem Brief von Wolfgang)

Schwierige Feuerer

„[...] dieser [...] einem doch die Seele heraus! – un [...] Sitzel – hart wie Stein! – von Wasserburg [am Inn] [...] glaub [...] in der Tat meinen Hintern nicht ganz nach [...] zu können! – er war vermutlich feuerrot – [...] zwei ganze P [...] [Etappen] fuhr ich die Hände auf dem [...] Polster ges [...] und den Hintern in die Luft haltend [...]“

(aus einem Brief von Wolfgang)

3 Partnerarbeit:

- a Teilt die Briefausschnitte untereinander und lasst sie auftrinken am.
- b Berichtet euch gegenseitig von eurer Fahrt.
- c Fasst die Aussagen schriftlich zusammen.

4 Versetzt euch in den reisenden Wolfgang Amadeus und schreibt auf ein Blatt Papier einen Tagebucheintrag. Beinhaltet z.B. die folgenden Aussagen:

London, am 28. April 1764

London ist empfindlich wunderbar!



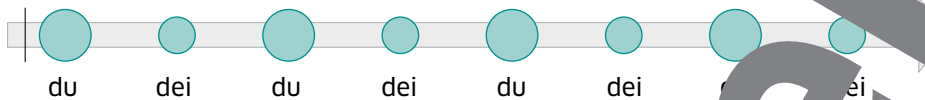
GRUNDSCHLAG UNTERTEILT: ZWEI ODER DREI?

Wenn ihr mit euren Freundinnen und Freunden eine Schokolade teilen wollt, brecht ihr sie wahrscheinlich in mehrere Teile. Auch der Grundschlag einer Musik lässt sich in unterschiedlich viele Teile teilen.

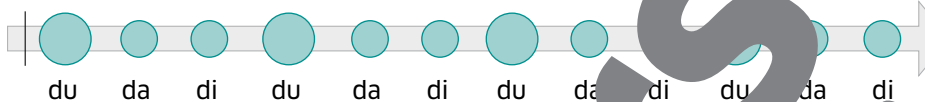
- 1 a** Geht in einem gemeinsamen Puls durch den Raum. Sprecht dazu die Silbe „du“.



- b** Klatscht dazu Zweierunterteilungen und sprecht die Silben „du dei“.



- c** Patscht zum Grundschlag Dreierunterteilungen auf die Oberarmknochen und sprecht die Silben „du da di“.



Hinweis: Die Silbe „du“ markiert den Grundschlag, „dei“ wird für Zweier-, „da di“ für Dreierunterteilungen verwendet.



- 2 a** Hört fünf Ausschnitte aus Werken Mozarts. Stimm dir an den schweren Schlägen.

- b** Hört erneut und sprecht die Rhythussilben dazu. Versucht herauszufinden, ob die schweren Schläge zweimal oder dreimal unterteilt werden.

Tipp: Die Bodypercussion aus Aufgabe 1 kann euch dabei helfen.



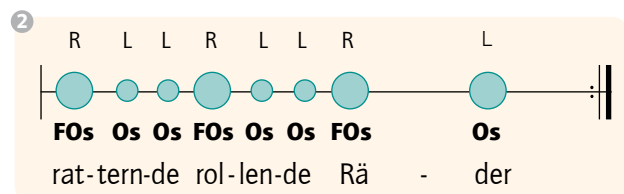
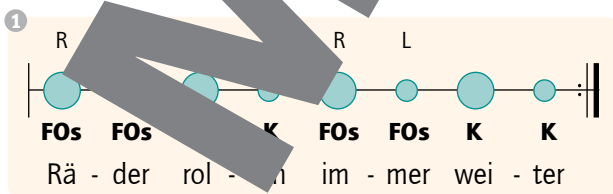
Eine Sinfonie als Zeitvertreib

Auf der England-Reise 1765 erkrankte Mozarts Vater Leopold schwer. Wolfgang vertrieb sich deshalb die Zeit mit Komponieren. So entstand seine 41. Sinfonie (ein mehrteiliges Werk für Orchester). Darin werden Zweier- und Dreierunterteilungen gleichzeitig gespielt.

- 3 a** Hört einen Ausschnitt der Sinfonie und spielt das Faust-Hand-Pattern dazu.

- b** Studiert die beiden Bodypercussion-Bausteine ein. Spielt zuerst Baustein 1, dann Baustein 2 zur Musik.

Tipp: Achtet beim Spielen auf einen gleichmäßigen Grundschlag.



- c** Wechselt beim erneuten Hören zwischen den beiden Bausteinen hin und her.
d Erklärt, inwiefern sich die Wahrnehmung ändert, wenn ihr die Begleitung ändert.

MIT PAUKEN UND TROMPETEN

Wie rettet man seine Geliebte aus einem gut bewachten Gefängnis in einem fremden Land? Mozart vertonte diese Geschichte in seinem Singspiel *Die Entführung aus dem Serail*. In der Ouvertüre (Musik zur Einleitung) ließ er sich von den Klängen türkischer Militärkapellen (Janitscharen) inspirieren. Für Mozart Zeitgenossen wirkte diese Musik so, als ob „Himmel und Erde erbeben“.



Janitscharenkapelle

Gestaltung: W. Kern

- 1 a Beschreibt die Instrumente auf dem Bild rechts.
- b Hörst die Aufnahme einer Janitscharenkapelle und benennst die Instrumente, die du wiedererkennt.



- 2 Spielt den ersten Teil der Ouvertüre mit passenden Instrumenten mit.



W. A. Mozart: Ouvertüre aus *Die Entführung aus dem Serail* (Sinfonisch-mit-Satz)

Musical score for the Overture of *Die Entführung aus dem Serail*. The score is arranged for three parts: Holzklanger (e.g., Woodblock), Metallklanger (e.g., Triangle), and Fellklanger (e.g., Drum). The music is in 2/4 time and features a variety of dynamics including *ff* (fortissimo), *f* (forte), and *p* (piano).

MOZARTS LEBEN

Wie wurde Wolfgang Amadeus Mozart zum Wunderkind? Wie sah sein Berufsleben aus? Welche Werke komponierte er? Die Bilder auf dieser Seite zeigen wichtige Aspekte seines Lebens.

- 1 a Hört die Geschichte und notiert Stichwörter zu jedem Bild.
- b Erläutert, wie Mozarts Alltag als Kind und sein Berufsleben als Erwachsene aussahen.



Familie



Musikalisches Instrument



Reisen



Berufsleben in Salzburg



Berufsleben in Wien



Werke



2 Erstellt mithilfe der Hörgeschichte und des Interviews einen Steckbrief von Mozart.

Wolfgang Amadeus Mozart: Leben und Werk

Geburtsort: _____

Lebensdaten: von _____

Beruf: _____

Name und Beruf des Vaters: _____

Spitzname der Schwester: _____

Name seiner Eltern: _____

Anzahl der von Mozart komponierten Sinfonien: _____

Wichtige Opern/Singspiele von Mozart: _____

Mozarts letztes Werk: _____

In dieser Stadt hat Mozart die meiste Zeit seines Lebens verbracht: _____

Mozart ist ein zentraler Komponist dieser Epoche: _____

Hier kannst du ein Bild von Mozart einkleben.

RHYTHMUS



- 1 a Stampft zu den Hörbeispielen den Grundschlag.
b Klopfst dazu die passenden Unterteilungen (Zweier- oder Dreierunterteilungen) mit Stiften auf den Tisch.
- 2 a Sprecht die Rhythmen und begleitet sie mit dem Faust-Hand-Pa... (siehe S. 7).
b Kreist die Zweier- und Dreierunterteilungen mit unterschiedlichen ... ein.

1 $\frac{4}{4}$ du du dei du du

2 $\frac{4}{4}$ du dei du du dei du

3 $\frac{4}{4}$ du du du da di du

4 $\frac{4}{4}$ du da di du da di du du

- c **Partnerarbeit:** Klatscht abwechselnd einen der Rhythmen. Du oder der andere nennt die Rhythmusnummer.
- d **Für Profis:** Ihr hört Kombinationen aus zwei Rhythmen. Notiert die entsprechenden Nummern.

Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____ Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____



STIMME/TONHÖHE



- 3 Hört die fünf Hörbeispiele zweimal an. In beiden Durchgängen besteht jeweils nur aus zwei Tönen. Überprüft bei jedem Durchgang eine der Aussagen. Setzt ein Kreuz, wenn die Aussage auf das jeweilige Hörbeispiel zutrifft.

	1	2	3	4	5
Der letzte Ton ist der tieferen der beiden Töne.					
Der erste Ton ist der tieferen der beiden Töne.					



IN DIESEM UNTERWISSEN HABE ICH GELERNT

- ✓ die ... im Leben von Wunderkindern und ... zu ...
- ✓ mich über ... bewegtes Alltags- und Berufsleben zu informieren
- ✓ Dreierunterteilungen zu erkennen und rhythmisch umzusetzen
- ✓ zu einer Ouvertüre von Mozart einen Spiel-mit-Satz auszuführen

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



5

MIT MUSIK

ERZÄHLEN



FÜR STIMME UND KÖRPER

IN DER MUSIKFABRIK



Text u. Musik: M. Detterbeck

- > **Gruppenarbeit:** Jede Gruppe bearbeitet ein Körpergeräusch. Setzt die Maschinengeräusche stimmlich um und denkt euch passende Bewegungen aus.
- > **Maschinenhalle:** Nun arbeiten alle Maschinen gleichzeitig. Eine Produktionsleiterin oder ein Produktionsleiter steuert die Handzeichen, z.B.:



Maschine ein Maschine aus still langsam



RHYTHMUS-HIT



Text u. Musik: M. Detterbeck
© Helbling

Gruppe 1: **ST SX** mit uns die - sen Rhyth - mus - Hit, blei - ben wir rhyth - mus - fit!

Gruppe 2: **HT HR** sam! Hey, bleib doch bit - te cool!

Gruppe 3: **FH HD HZ** Das ist doch klar: Wir sind Rhyth - mus - stars! **FT K HT** Ja!

FT = mit der Faust auf den Tisch schlagen
K = klatschen

KLANGBILDER

„Bei der Musik bekomme ich Gänsehaut!“ – das habt ihr vielleicht schon selbst erlebt. Musik kann Stimmungen erzeugen und Erinnerungen hervorrufen. Aber Musik kann noch mehr: Manchmal erzählt sie ganz ohne Worte Geschichten, die sich dann vor unserem inneren Auge abspielen.



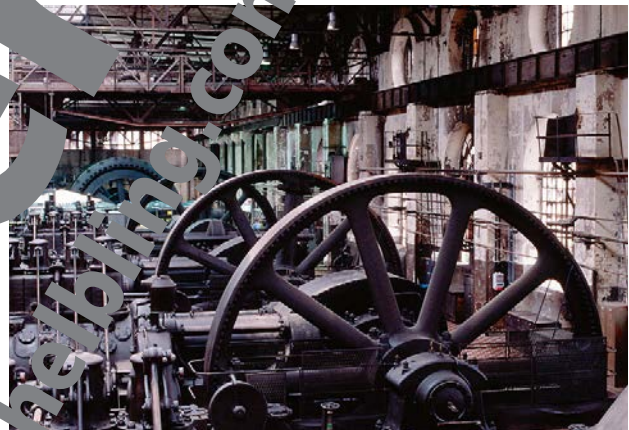
Ein Gewitter zieht auf.



Gewitterstunde



Auf dem Volksfest



In einer Maschinenhalle



In der Natur

1 Klangrätsel

- a **Gruppenarbeit:** Überlegt euch, wie ihr mit der Stimme eines der Bilder umsetzen könnt.
- b Führt euer Klangbild (ohne Worte!) vor. Die Klasse findet heraus, welches Bild dargestellt wurde.
- c Tauscht euch darüber aus, wann und warum die Zuordnung gelungen ist.

ZEICHEN FÜR LAUTSTÄRKE UND SPIELWEISE

In der Musik gibt es Zeichen für die Lautstärke (Dynamik) und die Spielweise (Artikulation). So können die Merkmale der Musik für Musikerinnen und Musiker auf der ganzen Welt verständlich notiert werden.

DYNAMIK UND ARTIKULATION

Ordnet die Begriffe mithilfe des Internets den Zeichen zu.

- staccato** → kurz spielen
- legato** → gebunden spielen
- Akzent** → betont spielen
- crescendo** → lauter werden
- decrescendo** → leiser werden

- f (forte, laut)
- p (piano, leise)
- mf (mezzoforte, halblaut)
- ff (fortissimo, sehr laut)
- mp (mezzopiano, halbleise)

Bringt die Begriffe aus der Auswahl in eine lauter werdende Folge.



1 Ordnet jedem Hörbeispiel das passende Zeichen aus der Auswahl zu.

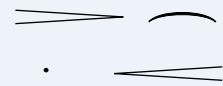


B20

Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____

Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____

Auswahl:



- 2 a Erarbeitet euch das Sprechsprechspiel 'Kleine Mücke'.
- b **Gruppenarbeit:** Entscheidet, wie ihr das Stück gestalten wollt. Tragt die entsprechenden Lautstärke- bzw. Artikulationszeichen unter den Noten ein und übt das Stück.
- c Präsentiert eure Ergebnisse und tauscht über die Wirkung der verschiedenen Versionen.



B21
B22

Kleine Mücke

Text u. Musik: U. Moritz
© Helbling

4/4 drei, vier, klei - ne Mü - cke summt und sticht. Ich

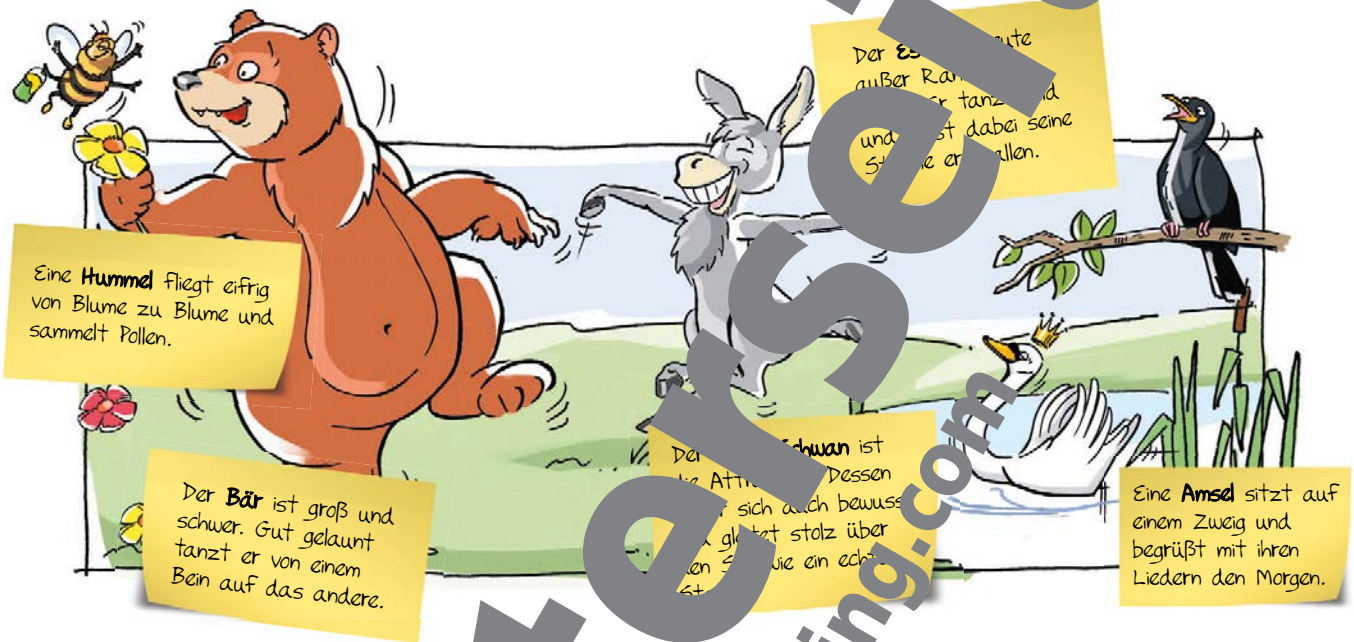
schlag' dich, denn ich mag das nicht! Hau ab (schnippen) hier! (schnippen)

TIERE IN DER MUSIK

Tiere machen ganz unterschiedliche Laute: Hunde knurren oder bellen, Vögel zwitschern, Grillen zirpen ... Diese Vielfalt inspiriert Komponistinnen und Komponisten immer wieder zu neuen Kompositionen.

Wie klingt ein Bär? – Kleine Kompositionswerkstatt

Wenn man mit Musik etwas erzählen will, dann muss man sich genau überlegen, wie man die Inhalte am besten umsetzt. Hier lernt ihr, Tiere musikalisch darzustellen.



1 Gruppenarbeit: Erstellt eine kurze Komposition (ca. 1-2 min.). Geht dabei folgendermaßen vor:

- > **Schritt 1**
Wählt eines der abgebildeten Tiere und überlegt, wie ihr dessen Eigenschaften mit der Stimme oder Instrumenten umsetzen könnt. Achtet dabei auf eine passende Tonhöhe, Spielweise, Melodie etc. (z. B. Bär: „brummige“, tiefe Klänge über langsames Tempo).

	Eigenschaften des Tieres	musikalische Umsetzung
Geräusche/Laute Art der Tiere Lautstärke ...		
Bewegung Tempo		
Aussehen Größe, Form, Farbe ...		
Charakter z. B. stolz, witzig ...		

> **Schritt 2**

Überlegt euch eine kurze Szene, die ihr musikalisch darstellen wollt, und sucht einen Titel für eure Komposition.

> **Schritt 3**

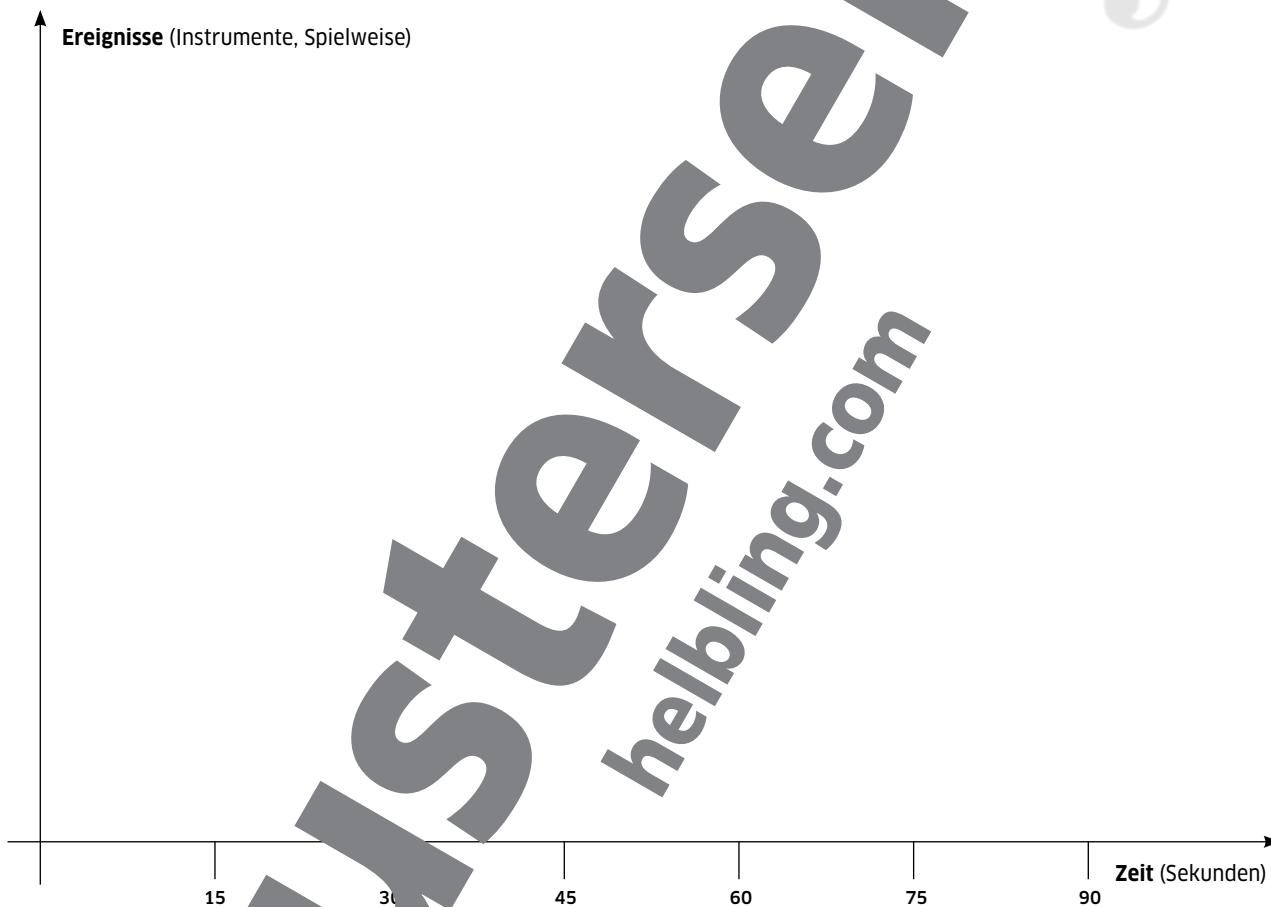
Erstellt einen Ablaufplan. Verwendet dafür unterschiedliche Farben und die Zeichen für Lautstärke und Artikulation (siehe S. 49). Übt eure Komposition.

Kompositions-Tipps:

- Setzt die vorhandenen Instrumente kreativ ein (z.B. auf Klavier klopfen).
- Teilt eure Komposition in sinnvolle Abschnitte.
- Denkt daran, dass nicht immer alle spielen müssen.



Titel: _____



> **Schritt 4**

Präsentiert euch eure Kompositionen. Besprecht, welche Eigenschaften ihr besonders gut umgesetzt habt.

2 a Ordnen die abgebildeten Tiere vertont. Ordnet jedem Hörbeispiel eines der Tiere zu.



Beispiel 1: _____ **Beispiel 2:** _____ **Beispiel 3:** _____

Beispiel 4: _____ **Beispiel 5:** _____

b Tauscht euch darüber aus, warum dies nicht immer eindeutig möglich ist.

Schnelle Noten für schnelle Tiere

Für die Vertonung von schnellen Tieren, wie wilden Eseln oder flinken Hummeln, verwenden Komponistinnen und Komponisten oft kurze Notenwerte.

N. Rimski-Korsakow: *Hummelflug*

Musik N. Rimski-Korsakow



- 3 **a** Führt zur Aufnahme des *Hummelflugs* das Faust-Hand-Pattchen (S. 7) aus. Sprecht nun über die Wirkung.
- b** Betrachtet den Notenausschnitt und beschreibt, welche musikalischen Mittel der Komponist einsetzt. Überlegt, welche Eigenschaften der Hummel dadurch deutlich werden.
- 4 **a** Geht in einem gemütlichen Tempo umher. Klatscht dazu Zweifelhäufchen-Teilungen.
- b** Klatscht nun folgenden Rhythmus:

du te dei te du du te dei te du



- 5 **a** Sprecht die Rhythmen und führt dazu das Faust-Hand-Pattchen (siehe S. 7) aus.



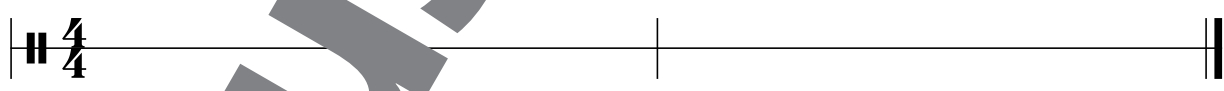
1 du du dei du

2 du dei du du te dei te du

3 du te dei te du dei du

du du dei du te dei te du

- b** Setzt zwei Bausteine zusammen und klatscht den Rhythmus.



- c** Spielt euch selbstständig die Rhythmen auf dem Tisch oder einem Percussioninstrument vor.

GRUNDWISSEN

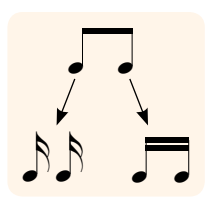
AKTIV

DIE SECHZEHTELNOTE

Nach der Achtelnote ist die Sechzehntelnote der nächstkleinere Notenwert. In eine Achtelnote passen zwei Sechzehntelnoten.

Tragt ein, wie viele Sechzehntel in eine Viertelnote passen.

 = _____



Musikalische Fossilien

In Urgeschichtsmuseen kann man versteinerte Tiere (Fossilien) sehen, die vor Tausenden von Jahren gelebt haben. In seinem Orchesterwerk *Der Karneval der Tiere* hat Camille Saint-Saëns ein Stück den Fossilien gewidmet.



C. Saint-Saëns: *Fossilien* aus *Der Karneval der Tiere*

Musik: C. Saint-Saëns



- a** Hört den Beginn des Stücks und verfolgt die Noten mit dem Zuhörer.
- b** Hört erneut und findet heraus, welches Instrument die Melodie gleich zu Beginn spielt.



7 Ergänzt den Lückentext.

Für die Hauptmelodie zur Darstellung der Fossilien hat Saint-Saëns das _____ . Das ist ungewöhnlich, denn als _____ entstand, war es im _____ noch nicht weit verbreitet. Er fand jedoch, dass die _____ mit ihrem scharfen Klang besonders geeignet sind, um das Wesen von Fossilien darzustellen. So erzeugt die Musik den Eindruck von _____ Knochentieren.

Auswahlwörter: Orchester - Cello - Flöten - tanzenden - Holzstäbe - *Karneval der Tiere*

Saint-Saëns hat in seine Komposition mehrere damals bekannte Melodien eingebaut (zitiert), z. B. das französische Volkslied *Ah! Vous dirai-je, maman*.



- a** Singt den Beginn des Liedes auf Silben (z. B. „don“) und prägt euch die Melodie ein.

Ah! Vous dirai-je, maman

Musik: Trad.



- b** Hört die *Fossilien* noch einmal. Steht auf, sobald die Melodie erklingt.



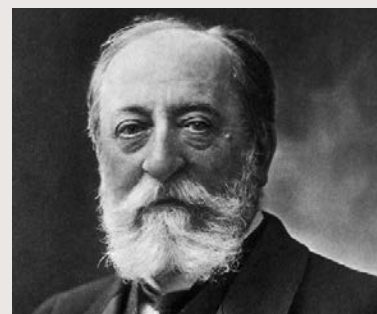
Fossil eines Flugsauriers

INFO!

CAMILLE SAINT-SAËNS

(1835-1921)

- französischer Komponist und Pianist
- berühmte Werke: *Der Karneval der Tiere* (Kammerorchester-Suite), *Samson et Dalila* (Oper)
- schrieb den *Karneval der Tiere* innerhalb weniger Tage in Österreich

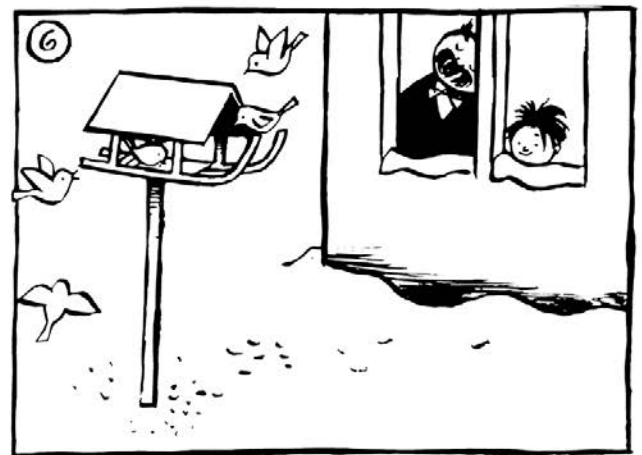
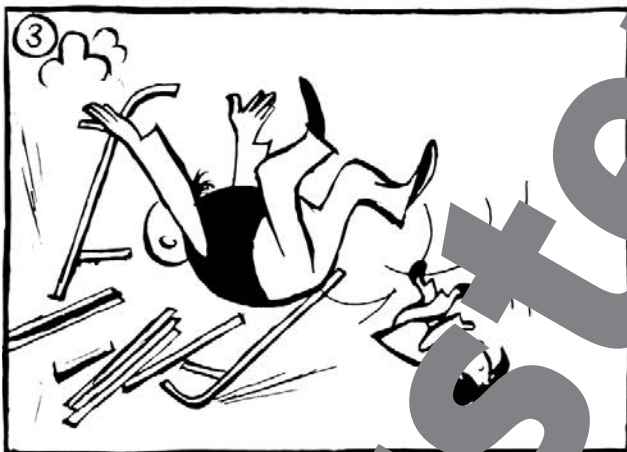
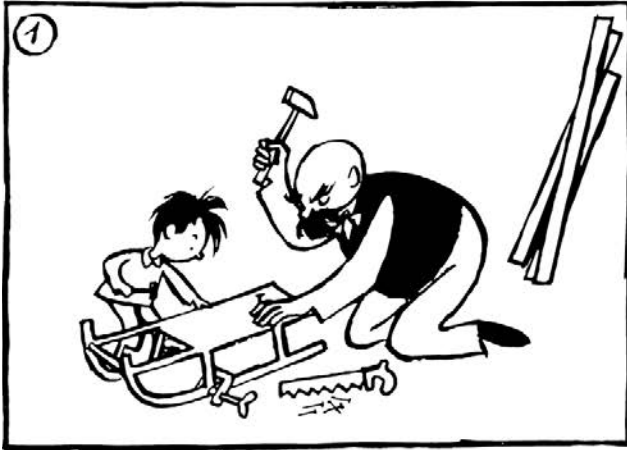


GESCHICHTEN KLINGEN

Klirrrr, AAArrgh, Boiiing – Bildgeschichten und Comics stecken voller Klänge und Geräusche, die nur darauf warten, aus den Bildern „zu schlüpfen“.

Der selbstgebaute Schlitten

© Südverlag



M. O. 18.

1 Schaut euch die Bilder an und fasst die Geschichte kurz zusammen.

2 Gestaltet gemeinsam eine Klanggeschichte.

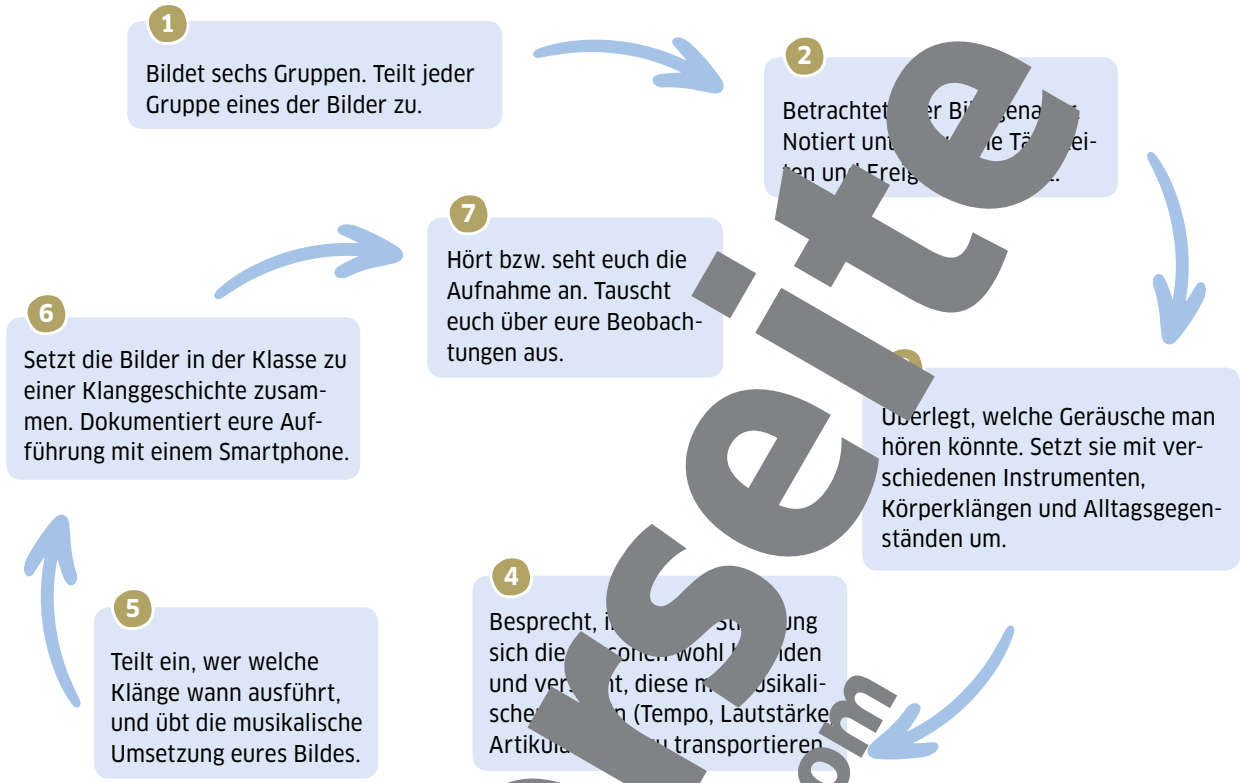


Bild Nr.	Tätigkeiten/Ereignisse
□	

Geräusche	→ musikalische Umsetzung

Stimmungen	→ musikalische Umsetzung

Tipp: Überlegt in der Klasse, ob ihr den beiden Hauptpersonen jeweils ein passendes Instrument zuordnen wollt.

JOHANNA DODERER – EINE ERFOLGREICHE KOMPONISTIN

Die österreichische Komponistin Johanna Doderer entdeckte ihr Interesse und Talent für die Musik schon als Kind. Mit ihren Werken erzählt sie spannende Geschichten. In MusiX stellt sie sich vor:

INFO!

JOHANNA DODERER

(*1969)

- in Bregenz geboren
- studierte Komposition sowie Film- und Medienkomposition
- lebt in Wien
- berühmte Werke: *Fatima*, *oder von den mutigen Kindern*; *Wutmarsch*



Als Kind träumte ich davon,

eine Heldin zu sein.

Mein liebstes Instrument ist

Klavier, aber auch Violine (schwer zu sagen...).

Mein Lieblingsort zum Komponieren ist

mein Arbeitszimmer mit meinem Klavier und das Gefühl, dass mich niemand stört.

Ideen für meine Musik entwickeln sich

pausenlos. Ich lasse mich von allem inspirieren. Wichtig ist jedoch, dass ich die Möglichkeit habe, viel alleine zu sein, um mich selbst zu hören, zu lauschen.

Mein wichtigster beruflicher Moment

als ich verstand, dass das, was ich immer liebe, nur ich höre. Ich dachte lange, dass es normal ist, dass man pausenlos Dinge hört und es allen Menschen so geht.

Komponistin sein heißt

das, was ich höre (hören möchte), ernst zu nehmen und mit viel Disziplin und auch Verzicht auf viele andere Dinge aufzuschreiben. Wenn es gelingt, ist es das größte Glück.

Nach einem langen Arbeitstag

tut es mir gut, mich selbst zusammen zu sein.

In den nächsten zehn Jahren

möchte ich mich noch besser in meiner Arbeit werden und mehr Orchesterwerke schreiben.

Ich würde mich gerne mal unterhalten mit

allen Menschen, die mutig sind, neue Wege zu gehen, und wenn es schwierig wird, den Humor nicht verlieren.

Ich kann nicht leben, ohne

regelmäßig in die Natur zu gehen. Am liebsten in die Berge oder zu meinen Pferden.

Was mich am meisten

wenn Tiere gequält werden.

- 1 Lest den Steckbrief und unterstreicht wichtige Aussagen.
- 2 Tauscht euch darüber aus, was am Berufsalltag von Johanna Doderer spannend sein könnte und wo die Herausforderungen liegen.

Gefühle in der Musik

Musik lässt uns niemals kalt: Sie löst Gefühle aus, kann uns also zum Weinen bringen, beruhigen, glücklich machen ...

- 3** **a** Geht zu verschiedenen Hörbeispielen durch den Raum. Versucht die Gefühle, die die Musik in euch auslöst, mit Bewegungen, Gesten und mit eurem Gesicht auszudrücken.
- B29** **b** Notiert beim erneuten Hören, welches Gefühl die jeweilige Musik in euch hervorruft (traurig, lustig, aufgeregt ...).

Beispiel 1: _____

Beispiel 2: _____

Beispiel 3: _____

Beispiel 4: _____

- c** Tauscht euch über eure Ergebnisse aus.

Ein Wutmarsch

Sicher hattet ihr schon mal so richtig „Wut im Bauch“ empfunden. Das ist wichtig, deshalb will Johanna Doderer mit ihrer Musik nicht nur Geschichten erzählen, sondern auch Gefühle in Klang umsetzen. Von ihrer Wut erzählt die Wutmarsch berichtet sie:

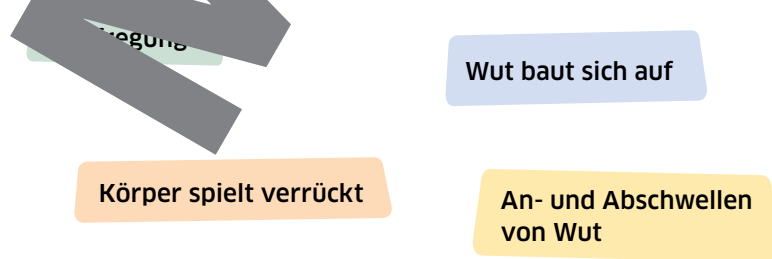
„Es ist keine zurückgehaltene [...] Wut, sondern ein Gefühl, welches in ungebremsster Energie in die Welt marschiert.“



- 4** **a** Hört einen Ausschnitt aus der Komposition Wutmarsch. Beschreibt euren ersten Höreindruck.
- B30** **b** Achtet beim erneuten Hören darauf, wie Johanna Doderer Wut „in ungebremsster Energie“ musikalisch „in die Welt marschieren“ lässt. Markiert die zutreffenden Aussagen an:

- schnelles Tempo
- Kontraste zwischen leisen Teilen, bei denen einzelne Instrumente spielen, und lauten Stellen, bei denen alle spielen
- lauter und leiser werden
- melodische Musik, die man gut mitsingen kann
- lange Töne in langsamem Tempo
- stampfender Grundschlag
- Instrumente spielen immer abwechselnd
- eine kurze Melodie (Motiv), die sich als Kanon wiederholt

- c Für Profis:** Markiert, welche der oben genannten musikalischen Mittel Johanna Doderer jeweils einsetzt, um die genannten Ausprägungen von Wut musikalisch umzusetzen.



RHYTHMUS



- 1 a Hört die Rhythmen und bringt sie in die richtige Reihenfolge.
- b Hört die Rhythmen erneut und klatscht sie in den Pausen nach.
- c Spielt die Rhythmen in einem gemütlichen Tempo mit Stiften auf dem Tisch und spricht dazu.

 du te dei te du dei te du dei du

 du te dei du dei du

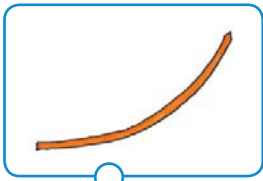
 du du te dei te du dei du

 du te dei te du

- 2 Teilt den angegebenen Notenwert in verschiedene kleinere Teile auf.
Achtung: Es müssen immer Sechzehntelnoten enthalten sein.

STIMME/TONHÖHE

- 3 a Ordnet die Symbole den Beschreibungen zu.
- b Führt die Klangaktionen mit der Stimme oder einem beliebigen Instrument aus.



ein hoher, strahlender Ton



von einem tiefen zu einem höheren Ton gleiten



einzelne kurze Töne, die allmählich tiefer und lauter werden

IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- mit Artikulation und Dynamik ein Musikstück abwechslungsreich zu gestalten
- außermusikalische Inhalte, z. B. ein Tier, musikalisch umzusetzen und in Kompositionen zu erkennen
- Sechzehntel zu notieren und auszuführen
- mich über den Berufsalltag und das Werk einer Komponistin zu informieren

	Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



6

HAST DU TÖNE?



SMILING FACES 2

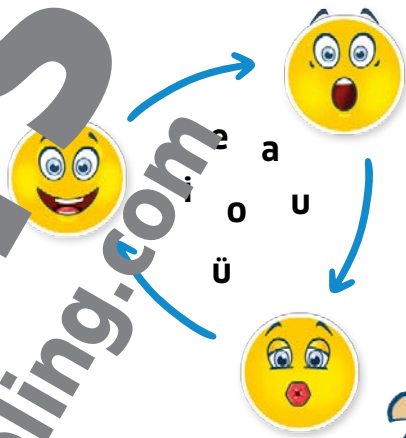


B32

Text u. Musik: M. Detterbeck
© Helbling

Musical notation for 'Smiling Faces 2' with lyrics: Smil - ing fac - es, smil - ing fac - es, smile, smile, smile, smile, smile at the world and the world will smile at you!

- > Verbindet die Smiley mit Vokalklängen und gleitet im 2. und 3. Tempo von Gesicht zu Gesicht.
- > Führt den Klang der verschiedenen Gesichtern aus. Eine Person macht vor, die anderen imitieren.
- > Respektiert, dass der Klang jeweils verändert.



Bodypercussion

Bodypercussion notation: St K K

MEET THE BEAT



B33

Text u. Musik: M. Detterbeck
© Helbling

Musical notation for 'Meet the Beat' with lyrics: Meet the beat, feel it in your mov-in' feet! Yes, yes indeed, it's eas-y to feel the beat! To the, to the, to the beat move your feet!

- > Führt zunächst jede Zeile separat aus.
- > Spielt dann dreistimmig.
- > Gestaltet einen abwechslungsreichen Ablauf.



GRUNDSCHLAG - TAKT - RHYTHMUS

„Nichts kann existieren ohne Ordnung“, sagte Albert Einstein. Ordnung findet sich auch in der Musik: So ist der Grundschlag als Puls der Musik deutlich wahrzunehmen. Um die Orientierung zu behalten, wird der Grundschlag zu gleich langen Einheiten zusammengefasst, den Takten.

1 Erarbeitet euch anhand folgender Bewegungen die Merkmale von Grundschlag und Rhythmus:

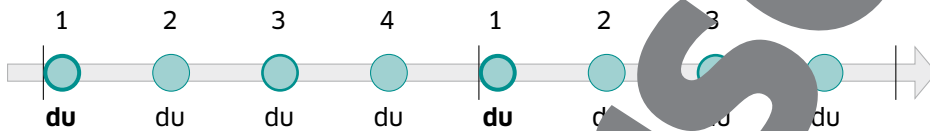


Grundschlag



a Geht im Grundschlag der Musik am Platz (rechts - links).

Takt



b Geht im Grundschlag weiter und zählt dabei ab. Betont jeweils den ersten Schlag, indem ihr ihn nach vorne ausführt. Schreibt, was sich dadurch verändert.

Rhythmus



c Geht im Grundschlag am Platz. Spricht und klatscht (zz) den notierten Rhythmus. Überlegt, worin der Unterschied zwischen Grundschlag und Rhythmus liegt.

GRUNDWISSEN

AKTIV



GRUNDSCHLAG - TAKT - RHYTHMUS

Ordnet den Begriffen passende Erklärung zu.

Grundschlag

gleichmäßig aufeinanderfolgende, unbetonte Schläge

Takt

eine Abfolge von Notenwerten, die nicht immer mit dem Grundschlag zusammenfallen

Rhythmus

eine Gruppe von Grundschlägen, in der der erste Schlag besonders betont wird

Reiskekstanz

Text u. Musik: Trad. aus Japan

Stimme

Person 1

Person 2

Om - o - chi o tsu - ki - ma - sho, o - mo - chi o tsu - ki - ma - sho

(mit ausgestreckten Armen vertikal klatschen)

(mit ausgestreckten Armen horizontal klatschen)

U O U O U O

Pet - tan - ko, pet - tan - ko, pet - tan - pet - tan - ko.

U M O U M O U M O U M O

Person 1 Person 2



omochi = Reiskeks; tsukimasho = schlagen; pettanko = Klang

- Führt zu zweit den *Reiskekstanz* aus: Person 1 klatscht mit der oberen Hand in die untere. Person 2 klatscht unter (U), in der Mitte (M) oder über (O) von Person 1.
- Tauscht euch anschließend darüber aus:
 - > wer den Grunds Schlag ausführt.
 - > wo Rhythmen (z. B. Zweier- und Dreiergruppen) geklatscht werden.

DER VERBOTENE RHYTHMUS



- Wählt einen der Rhythmen und einen Partner.
- Eine Spielleitung spricht verschiedene Rhythmen vor und baut gelegentlich den verbotenen Rhythmus ein. Die Klasse macht alle Rhythmen nach. Wiederholt jemand den verbotenen Rhythmus, bekommt die Spielleitung einen Punkt. Schweigen oder Falschheit der Klasse einen Punkt. Wer zuerst 3 Punkte erreicht, gewinnt.
- Wechselt einigermal den verbotenen Rhythmus.



Verbotene Rhythmen (Auswahl)

- du du dei du
- du du dei du dei du
- du du du dei du
- du dei du dei du du

MUSIK IM TAKT

Ihr habt bereits erfahren, dass Betonungen in der Musik eine wichtige Rolle spielen, um diese zu gliedern. Das wichtigste Gliederungsprinzip ist der Takt.

- 1 a Geht zu den Hörbeispielen am Platz und ruft „hop“ auf den betonten Schlägen.
- b Markiert die Eckpunkte eines Dreiecks und eines Quadrats auf dem Boden. Kennzeichnet je eine Ecke mit der Zahl 1.
- c Probiert aus, zu welchen Musikbeispielen ihr im Quadrat gehen könnt, zu welchen im Dreieck.
Wichtig: Führt die betonten Schläge immer auf der Ecke mit der 1 aus und ruft dabei „hop“.
Tipp: Im Dreieck kann abwechselnd der linke und rechte Fuß auf der 1 sein.



GRUNDWISSEN

AKTIV

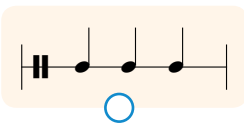
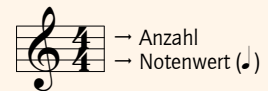


TAKT UND TAKTARTEN

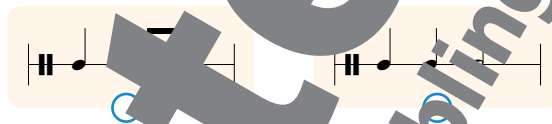
In einem Takt werden mehrere Grundschnitte zu einer Gruppe zusammengefasst. Dabei bestimmen der Notenwert und die Anzahl der Grundschnitte die Taktart. Eine Gruppe von vier Viertelnoten nennt man einen Takt.

Verbindet die Notenbeispiele mit den zugehörigen Taktarten.

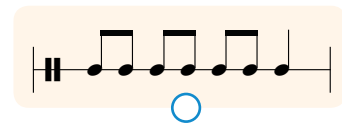
Taktangabe



2/4-Takt

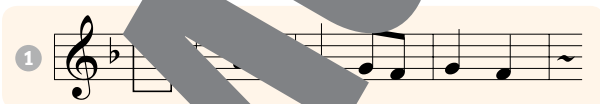


4-Takt



3/4-Takt

- 2 Bestimmt die Taktart der folgenden Melodieausschnitte.



- 3 Sucht im Buch Beispiele für verschiedene Taktarten.

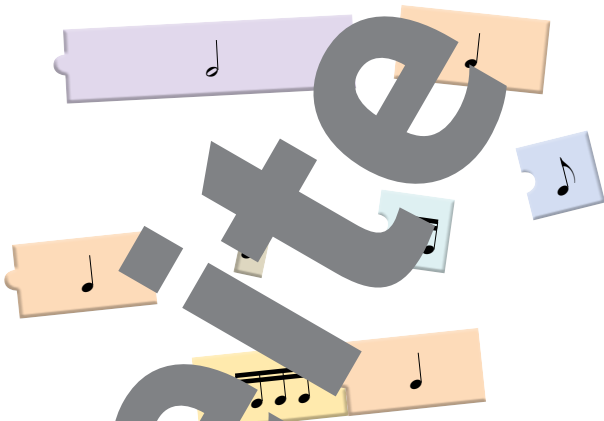
4 a Vervollständigt die Takte, indem ihr die Puzzles richtig zusammensetzt.

1 4/4 [Puzzle piece with quarter note] [Puzzle piece with eighth notes] [Puzzle piece with eighth notes]

2 3/4 [Puzzle piece with eighth notes] [Puzzle piece with quarter note]

3 4/4 [Puzzle piece with eighth notes] [Puzzle piece with eighth notes]

4 4/4 [Puzzle piece with eighth notes] [Puzzle piece with eighth notes]



b Eine Person spielt einen der Rhythmen vor. Die anderen rufen die entsprechende Nummer.

- 5 a Klatscht die folgenden zwei Zeilen und sprecht dazu.
- b Setzt an den richtigen Stellen Taktstriche. Führt nach dem Klatschen erneut aus.
- c Beurteilt, wie sich die Lesbarkeit und die Umsetzung der Rhythmen durch die Taktstriche verändert.

1 3/4 du du du du du dei du dei du dei du dei du dei du dei du

2 4/4 du du dei du du du dei du dei du dei du du du du du dei du

- 6 a Bildet aus dem Notenvorrat vier 2/4-Takte und schreibt sie auf. Verwendet jede Note nur einmal.
- b **Partnerarbeit:** Klatscht euer Partner eure Rhythmen vor.

c Bildet nun drei Takte mit den Noten aus dem Notenvorrat. Klatscht euch die Rhythmen wieder vor.

- 7 a Klopft zu den vier Hörbeispielen den Grundschlag und betont dann die Schwerpunkte.
- b Zählt beim nochmaligen Hören laut mit und bestimmt die Taktart.



B36

Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____ Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____

KLANGZAUBERIN MIT TAKTSTOCK

Das Dirigieren war lange Zeit Männern vorbehalten. Im 21. Jahrhundert wandelt sich dies allmählich. Junge Dirigentinnen wie Mirga Gražinytė-Tyla (sprich: Mirga Grasciniite-Tiila) bringen frischen Wind in den Konzertbetrieb. Mit ihrer außergewöhnlichen Ausstrahlung und musikalischen Prägnanz beeindruckt sie auf der ganzen Welt.

INFO!

MIRGA GRAŽINYTĖ-TYLA

(*1986)

- geboren in Vilnius (Litauen)
- Kindheit in einer Musikerfamilie
- Studium in Graz, Bologna, Leipzig und Zürich
- 2015-2017 Musikdirektorin des Salzburger Landestheaters
- ab 2016 (mit 29 Jahren) Chefdirigentin des renommierten City of Birmingham Symphony Orchestra
- zahlreiche Auszeichnungen (u. a. Salzburger Young Conductors Award)



- a** Informiert euch anhand des Steckbriefs über das Leben von Mirga Gražinytė-Tyla.

b Erläutert mithilfe der Zitate, welche Aspekte der Dirigentin bei ihrer Tätigkeit wichtig sind.

„Beim Dirigieren geht es um das Teilen von Musik.“

„[...] virkante und klare musikalische Ideen zu vermitteln.“

„[...] offen dafür, was eine Begegnung.“

„Ich wünsche mir, dass ich immer wieder im Herzen lande.“

Was eine Dirigentin alles kann

Dirigentinnen und Dirigenten sind „Multitasker“. Sie erledigen ganz unterschiedliche Aufgaben gleichzeitig.

- Seht euch das **Probenspiel** an. Unterstreicht die Fähigkeiten bzw. Strategien, die Mirga Gražinytė-Tyla als Dirigentin einsetzt.



alle Instrumente selbst spielen · Begeisterung vermitteln · das Stück exzellent kennen · das Stück mehrmals komplett durchspielen · den Charakter der Musik mit den Händen ausdrücken · die Musikerinnen und Musiker respektieren · eine sprechende Gestik und Mimik einsetzen · genaue Tempo- und Klangvorstellungen haben · gezielt einzelne Stellen üben · Klangvorstellungen ideenreich beschreiben · immer wieder von vorn beginnen · klare Ansagen machen (z.B. Taktangaben) · ausgezeichnet Englisch sprechen · die Taktart durch Handbewegungen anzeigen

KLEINER DIRIGIERKURS

IM FOKUS

Damit das Zusammenspiel einer Musikgruppe gut klappt, benötigen wir die Unterstützung einer Dirigentin oder eines Dirigenten.



Was ist ein Kanon

Text: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer
© Helbling

1. 2.

Erst fängt ei - ne Stim - me an und schon kommt die zwei - te dran.

3. 4.

Ei - ne drit - te Stim - me, ja: ... ist ein Ka - non, hur - ra!

Schritt 1

→ Erarbeitet euch den Kanon und die Bodypercussion-Begleitung

Begleitung



Schritt 2

→ Bildet vier Expertengruppen. Erarbeitet euch einen der vier Aspekte A - D. Übt mithilfe der Videos und übernehmt dieses Wissen im Kanon.

Lautstärke A

- > Handfläche nach oben = lauter
- > Handfläche nach unten = leiser
- > Zeigefinger vor gespitzte Lippen = sehr leise
- > Mund öffnen, Augen auf

Tempo B

- > Tempomarkierungen mit Metronom (Kontrollieren)
- > Tempomarkierungen mit den Fingern tippen
- > Fingerzählen:

Fingereinsätze C

- > sich jemandem zuwenden = du kommst bald dran
- > Hand im Puls nach oben = Jetzt geht's ...
- > Hand im Puls nach unten = ... los!

Ablauf D

- > kreisförmige Handbewegung = wiederholen
- > Faust nach oben = letztes Mal
- > auf den Fuß zeigen = Start Bodypercussion

Schritt 3

→ Bildet vier Expertengruppen mit je einer Expertin oder einem Experten pro Aspekt. Vermittelt euch gegenseitig eure Kenntnisse und übt wieder anhand des Kanons.

Schritt 4

→ Bildet einen Klassenchor und wendet eure neuen Fähigkeiten an. Dabei gilt:

- > Aufmerksamkeit beim Dirigieren zunächst auf zwei Bereiche richten (z. B. Tempo und Lautstärke),
- > später drei oder sogar vier Bereiche steuern.

WIE SCHREIBT MAN MUSIK AUF?

Manchmal ist es hilfreich, ein Lied oder ein Musikstück aufzuschreiben, z. B. um die Musik nicht zu vergessen oder um sie weiterzugeben. Diesen Vorgang nennt man Notation. Ihr benötigt dazu unter anderem die folgenden drei Dinge:

1. Notenzeile

Musik wird traditionell in einer Notenzeile, die aus fünf Linien besteht, geschrieben.

- 1 a Zeichnet mithilfe eines Lineals und der strichlierten Linien eine Notenzeile auf.



- b Tragt in eure Notenzeile oben folgende Notenköpfe ein:

Notenkopf auf der 3. Linie

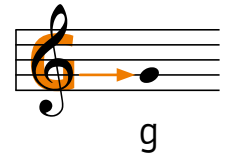
Notenkopf zwischen der 1. und 2. Linie

Notenkopf zwischen der 4. und 5. Linie

Notenkopf auf der 1. Linie

2. Notenschlüssel

Ein Notenschlüssel „schließt“ die Notenzeile auf. Der sogenannte Violinschlüssel ist aus dem Buchstaben G heraus entstanden und legt den Ton g fest.

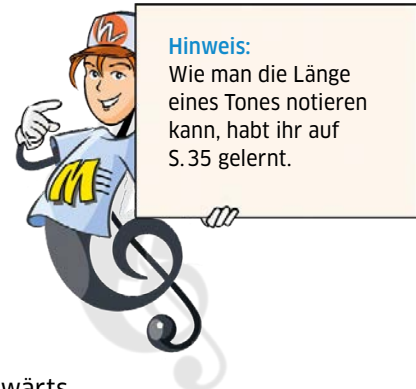
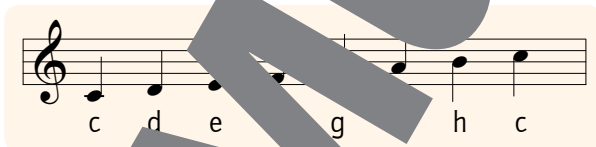


- 2 Übt den Violinschlüssel zu schreiben. Beachtet dabei dessen Größe und Lage.



3. Noten

Die Tonhöhe wird durch verschiedene Noten angezeigt. Sie werden mit Buchstaben benannt. Nach dem siebten Ton geht es wieder von vorne los.



Hinweis:
Wie man die Länge eines Tones notieren kann, habt ihr auf S. 35 gelernt.

- 3 a Singt die gebildete Tonreihe mit Notennamen aufwärts und abwärts.
b Ermittelt, nach welchem Prinzip die Noten benannt sind. Beschreibt, wo es Unregelmäßigkeiten gibt.
- 4 a Lernt die Reihenfolge der Notennamen auswendig. Deckt sie dann ab.
b **Partnerarbeit:** Macht einen Wettbewerb.
> Sagt die Notennamen vorwärts und rückwärts auf. Stoppt dabei die Zeit: Wer war schneller?
> Überspringt nun jeweils einen Ton (z. B. c - e), später zwei Töne.

Ein Lied notieren

Das französische Volkslied *Ah! Vous dirai-je, maman* (S. 53) singt man in vielen Ländern mit den unterschiedlichsten Texten. Durch das Weihnachtslied *Morgen kommt der Weihnachtsmann* ist die Melodie auch bei uns bekannt. Sie aufzuschreiben ist gar nicht so schwer.

- 5 a Singt das Lied auf der Singsilbe „don“ zum Playback.
- b Ergänzt die Notennamen unter den Notenschnipseln.



- c Singt die einzelnen Schnipsel auf Notennamen oder spielt sie auf einem Instrument.
- d Bringt die Notenschnipsel in die richtige Reihenfolge und notiert die gesamte Melodie.
- e Singt das ganze Lied abschließend noch einmal zum Playback.

Fine

D. C.

GRUNDWISSEN

AKTIV



NOTATION VON MUSIK

Zum Aufschreiben einer Melodie sucht man eine Notenzeile, in der man Tonhöhen und Takt angeben kann. Töne, die über oder unter die Notenzeile hinausreichen, werden mit Hilfslinien notiert.

Ordnet die Begriffe mit Pfeilen richtig zu.

Notenzeile mit fünf Linien

Taktangabe Schlüssel Viertelnote Achtelnote halbe Note

Hilfslinien

Halsrichtung

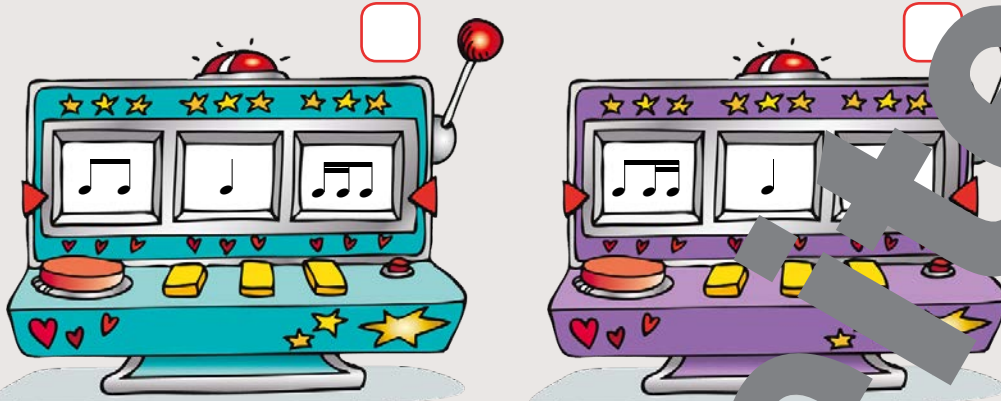
- Taktangabe
- Ton c mit Hilfslinie
- Taktstrich
- nach unten zeigender Notenhals



RHYTHM MACHINE

B40

Ordnet den Maschinen das passende Hörbeispiel zu.



WER HAT AN DER UHR GEDREHT?

Wenn ihr Münzen, Radiergummis etc. auf einen oder mehrere Kreise der Rhythmusuhr legt und nur die markierten Felder klatscht, entstehen verschiedene Rhythmen.

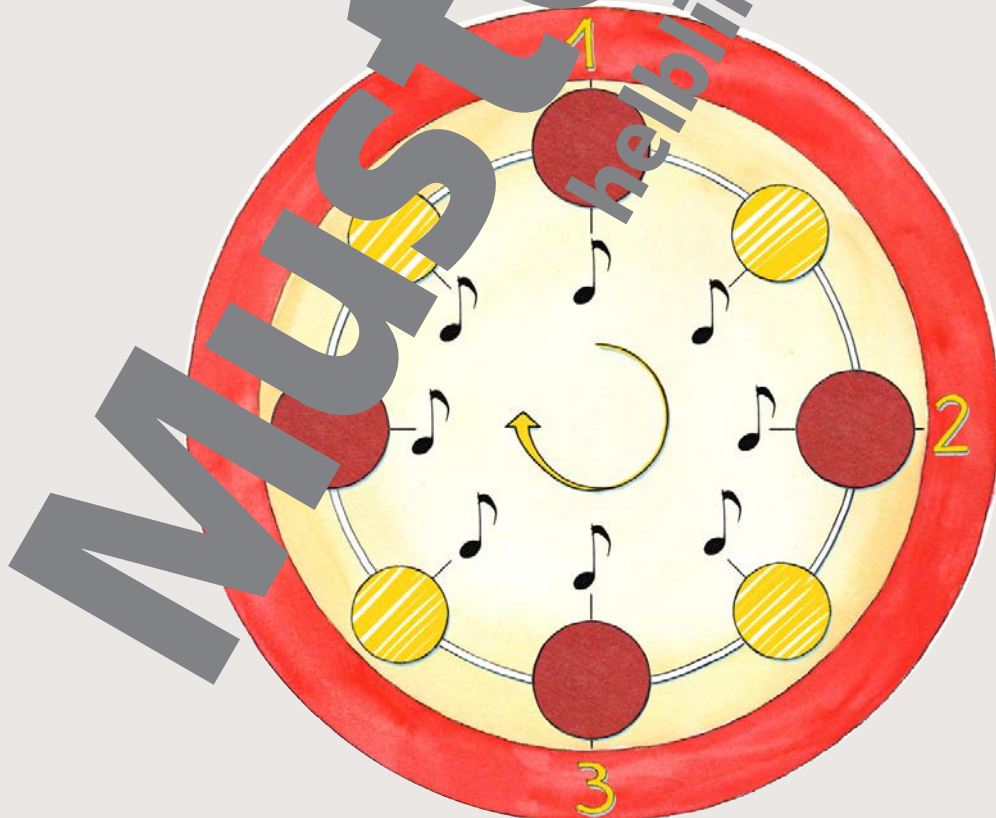


Markiert die Felder so, dass die folgenden Rhythmen entstehen.

1



Partnerarbeit: Eine Person legt ein selbst erstellten Rhythmus, die andere klatscht ihn. Wechselt mehrmals die Rollen.



SCHREIBWETTBEWERB

Partnerarbeit:



Eine Person gibt fünf verschiedene Notenkopf-Positionen vor (z. B. a, b, c, d, e), die andere notiert. Danach wird gewechselt. Wer konnte mehr Notenköpfe richtig und gut leserlich aufschreiben?



Diktiert euch gegenseitig fünf Notennamen (z. B. d). Vergleicht anschließend wieder, wer mehr Noten sauber und richtig aufgeschrieben hat.

GEHEIMBOTSCHAFT

Notiert die Notennamen über den Noten. So kann man den Geheimbrief entziffern.

Lieber K.,

nun weiß ich, wo die Moneten versteckt sind. Ich war gestern beim

Wir haben ja schon lange eine , aber vor seinem jungen Assistenten

habe ich Folgendes erfahren: sich es ein im Zoo,

gleich hinter dem . Du weißt schon, dort sitzt doch ein drin.

Bitte nicht zu lange, das fällt auf!


vom und den

dann findest du ein . Darin ist die Beute versteckt.

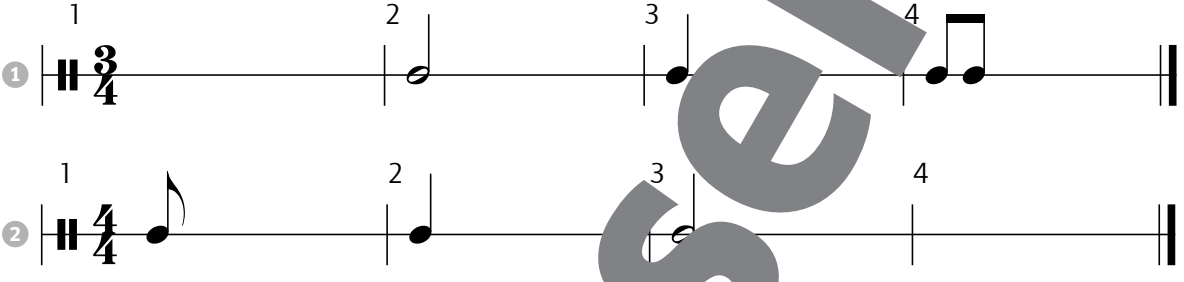
Sei vorsichtig, wähle auf dich! Nun !

RHYTHMUS

1 a Ergänzt die Taktangaben.
b Spielt die Beispiele in einem gemütlichen Tempo mit zwei Stiften auf dem Taktstock.



2 a Füllt die Takte korrekt mit beliebigen Notenwerten.
b Partnerarbeit: Klatscht euch gegenseitig das Ergebnis vor.
c Partnerrätsel: Eine Person spielt einen einzelnen Takt vor, die andere nennt den Takt.

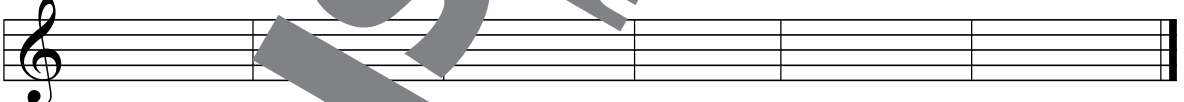


STIMME/TONHÖHE

3 Ergänzt die Notennamen.



4 Notiert die folgenden Wörter in Notenschrift.



Hefe Feg Dach Fee Gehe! Fach

 IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- sich mit dem Begriff Grundschlag, Takt und Rhythmus umzugehen
- verschiedene Taktarten zu unterscheiden
- meine Klasse beim Musizieren anzuleiten
- Noten zu benennen
- eine Melodie mithilfe von Noten aufzuschreiben

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



7

MUSIK- INSTRUMENTE

BODYDRUM



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer



1. O - e - o o - e - o, let us sing and let us sing, um,
 2. O - e - o o - e - o, klopf dir am Arm um den Hals,
 3. O - e - o o - e - o, komm und spüre die - ne - run - ter,
 4. O - e - o o - e - o, dann geht's noch die - ne - run - ter,
 5. O - e - o o - e - o, let us sing and let us sing, um,



o - e - o o - e - o, spielt nun auf dem Bo - dy - drum:
 o - e - o o - e - o, so ent - steht ein mel - klanger
 o - e - o o - e - o, und dann die - nen Klänge auch
 o - e - o o - e - o, so wirst du richtig mutig.
 o - e - o o - e - o, das ist ein Bo - dy - drum

strum = herumklimbern (auf einem Instrument)

> Verbindet die Strophen mit folgenden Aktionen:



1. auf Brust trommeln



2. Arme abklopfen



3. Bauch und Rücken rühren



4. Beine abklopfen



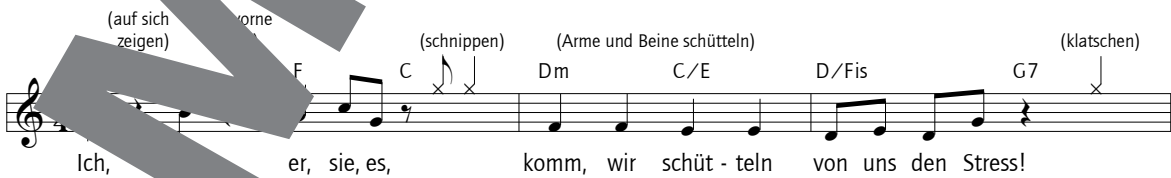
5. stampfen



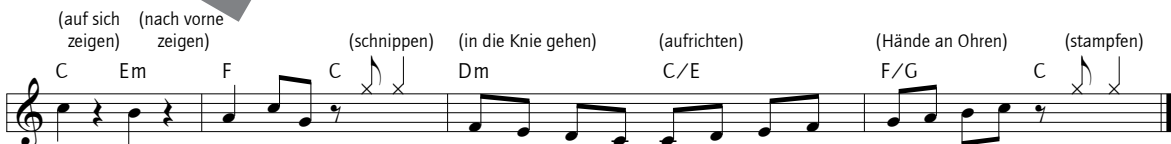
ICH, DU ER SIE



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer
 © Helbling



Ich, er, sie, es, komm, wir schüt - teln von uns den Stress!



Wir, ihr, ich und du, Singen macht mun - ter, rauf und run - ter, hör zu!

> Unterstützt euren Gesang mit Gesten. Führt sie genau und energievoll aus.



KURIOSE INSTRUMENTE

In der Geschichte des Instrumentenbaus hat man immer wieder versucht, Instrumente zu konstruieren, die neue Klänge erzeugen. Dabei entstanden manchmal ganz schön verrückte Ideen.



- 1 a Beschreibt die abgebildeten Instrumente. Geht dabei auf Aussehen, bauliche Besonderheiten und verwendete Materialien ein.
- b Überlegt, wie die Instrumente funktionieren und klingen könnten.
Tipp: Nutzt für eure Beschreibung musikalische Parameter (siehe S. 70) und Adjektive wie schrill, angenehm, geheimnisvoll, brummig.
- c Überprüft eure Prognosen mithilfe der Videos.



Eine Klangskulptur bauen

- 2 **Gruppenarbeit:** Bringt von zu Hause verschiedene Alltagsmaterialien mit (z. B. Flaschen, Plastischeinweggeschüssel, Gummis, Holzstücke, Luftballons) und baut daraus eine eigene Klangskulptur.

1

Planung:

- > Überlegt, welche Klänge ihr mit eurer Skulptur erzeugen wollt (z. B. leise, helle Klänge und tiefe, gedehnte Klänge).
- > Experimentiert mit den Materialien und findet heraus, wie ihr eure gewünschten Klänge produzieren könnt.

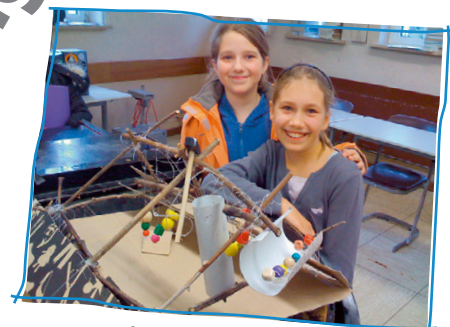
Tipp: Schlagt z. B. ein Material mit unterschiedlichen Materialien gegeneinander.

2

Präsentation:

- > Stellt eure Klangskulptur vor. Erläutert dabei bautechnische und klangliche Besonderheiten.

Tipp: Überlegt gemeinsam, wie ihr mit den verschiedenen Klangskulpturen ein kleines Musikstück zusammenstellen könnt. Dokumentiert es als Video.



Antonia und Svenja mit ihrer Klangskulptur

2

Durchführung:

Fertigt eine Zeichnung von eurer Skulptur an und baut sie dann nach Plan.

STEINE ALS INSTRUMENTE

Holz, Glas, Metall ... - Instrumente werden aus allen möglichen Materialien gebaut. Instrumente aus Steinen haben eine lange Tradition, insbesondere in Südostasien und Afrika. Im folgenden Rhythmusspiel erlebt ihr, wie diese Naturmaterialien ganz einfach zu Instrumenten werden können.

Obwisana
B43
B44

Musik: Trad. aus Ghana
Gestaltung: M. Detterbeck

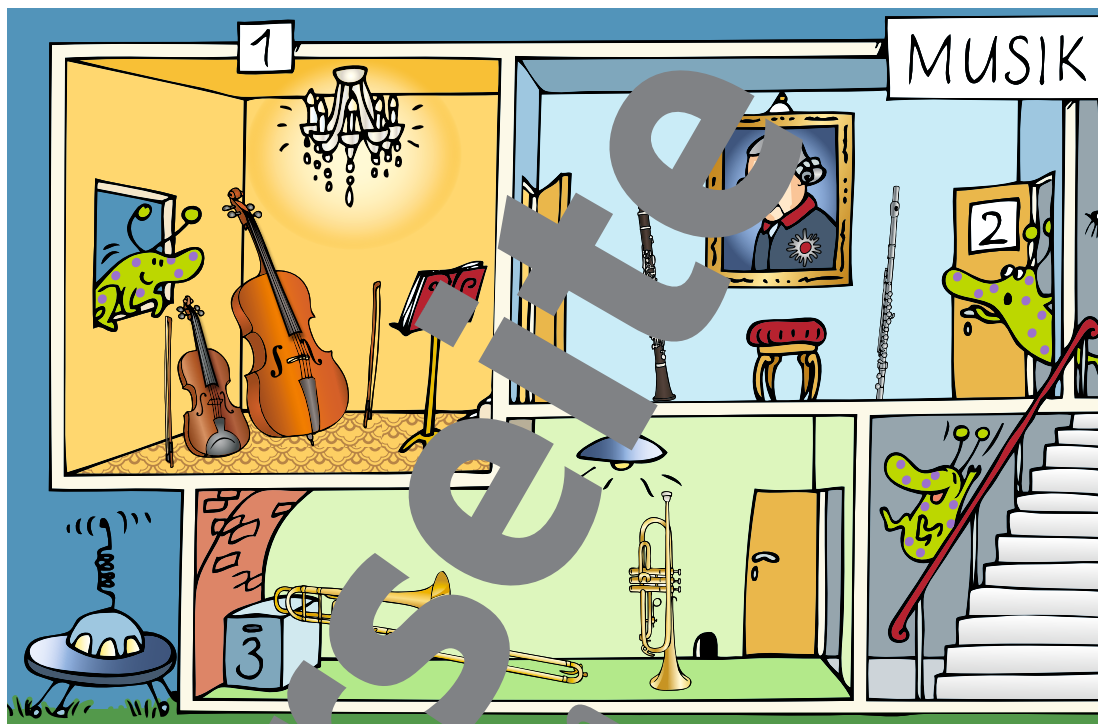
Gebt bei * den Stein an eure Sitznachbarnen/eure Sitznachbarn weiter.

Begleitung

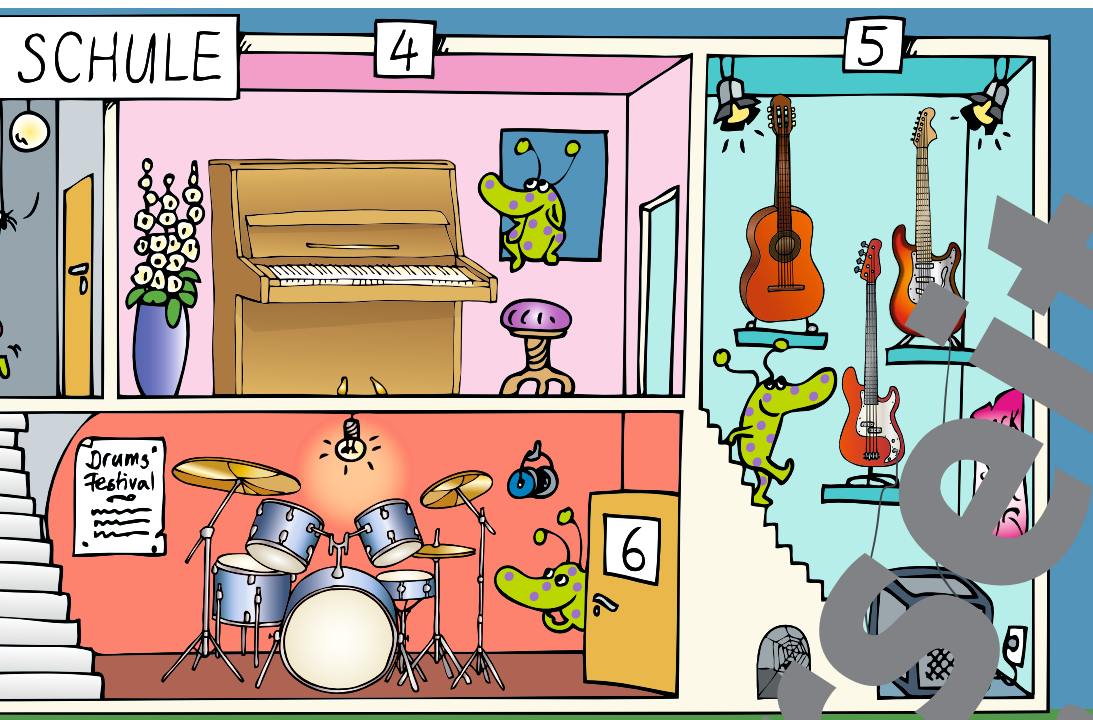
- 1 Bringt ... Steine mit. Probiert aus, welche Klänge ihr damit erzeugen könnt: Schlagt sie gegeneinander, dann auf dem Boden, spielt laut oder leise ...
- 2 Singt das Lied *Obwisana*. Klopft dazu mit einem Stein den Grundsclag.
- 3 a Bildet am Boden einen Sitzkreis. Übt das Steinspiel im langsamen Tempo.
b Führt es zu eurem Gesang aus. Eine kleine Gruppe kann zusätzlich begleiten.

 **BESUCH VOM PLANETEN KISUM**

- 1** Hört euch die Geschichte an und vervollständigt die Tabelle.



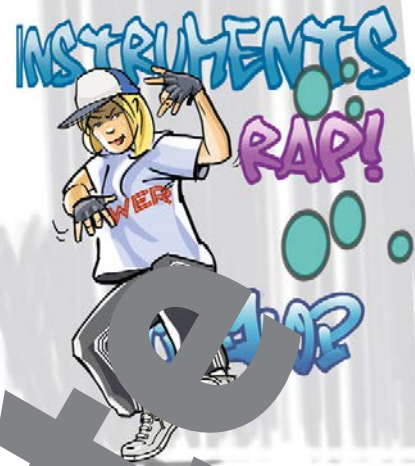
	Instrument	Material	Aussehen und weitere Merkmale
Tasteninstrument	Klavier	Saiten aus	
Streichinstrumente	Geige oder		___ Saiten
	Cello oder	Holz ... mit ...erdehaar, wie bei der Geige	
Holzblasinstrumente		...eute aus Metall, früher aus Holz	
	Klarinette	am Mundstück:	fünf Teile; warmer und weicher Klang



	Instrument	Material	zu sehen und weitere Merkmale
Blechblasinstrumente			Instrument der Könige;
			doppelt so lang wie die Trompete;
Zupfinstrumente			— Saiten;
			— Saiten; Töne werden elektrisch verstärkt
Schlaginstrumente	Schlagzeug oder	Trommeln: Becken: Sticks:	

INSTRUMENTEN-RAP

Im Rap *Coole Instrumente* stellen sich verschiedene Instrumente mit ihren Eigenschaften vor.



- 1 a Übt die Begleitung mithilfe der Videos. Sprecht dann die Strophen dazu.
 - b Imitiert im Refrain den Klang des jeweiligen Instruments und führt typische Spielbewegungen aus.
- 2 Erfindet weitere Instrumentenstrophen (z. B. zum Klavier).

Coole Instrumente

C12
C13

Strophen

1. Seht mal her, ich bin die Geige,
hört, was ich euch alles zeige.
Auf vier Saiten streicht man mich
mit dem Bogen Strich um Strich: ...

2. Du kennst mich, ja, jede Wette,
denn ich heiße Klarinette.
Mit den Klappen geh'n im Nu
meine Löcher auf und zu: ...

3. Oben vor den Bühnenbrettern,
als kompetente Schach's schmettern.
Von Schachbrettern spielte ich,
Königliche Schach's ganz königlich: ...

Jeder mich als E-Bass kennt,
denn man braucht mich in der Band.
Mit den Drums groov' ich als Truppe,
denn wir sind die Rhythmusgruppe: ...

4. In der Band mach ich den Beat,
Beat heißt Schlag, wie man ja sieht.
Spiel auf Trommeln und auf Becken,
come on, lass uns den Rhythmus checken: ...

Refrain

D.C.

1. Fi - dl a fi - dl a fi - dl - di - di! fi - dl - di - di - di!
 2. Du - a du - a du, a du - a - du - a - du! du - a - du - a - du!
 3. ta - ta - ta - ta - ta! ta - ta - ta - ta - ta!
 4. dm de dm dm, de dm dm dm de dm! dm dm dm de dm!
 (gesprochen) dm dm ka, dm dm dm ka dm dm! dm dm ka dm dm!



Begleitungsstrophen

dm dm tschaf da dm dm tschaf da dm dm tschaf da dm dm tschaf tu ku dm dm dm dm tschaf

EIN INSTRUMENT FÜR TASTENTIGER: DAS KLAVIER

Die Geschichte des Klaviers beginnt etwa um 1700 in Italien. Das Pianoforte (ital.: „Leiselaut“) war das erste Tasteninstrument, auf dem man stufenlos die Lautstärke verändern konnte. Das Klavier ist äußerst vielseitig. Es findet Einsatz in verschiedenen Musikstilen, kann alleine (solistisch) gespielt werden oder andere Instrumente bzw. Gesang begleiten.



1 Beschreibt, welche Funktion das Klavier in den Hörbeispielen übernahm (Begleitung, solistisch ...).



Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____

Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____

Die Klaviatur

Die Klaviatur ist eines der wichtigsten Bauteile des Klaviers. Man findet sie auch bei alten Instrumenten wie dem Cembalo oder der Orgel sowie bei modernen E-Pianos und Synthesizern.



- 2 a Untersucht die Klaviatur und tauscht sich über die Anordnung der weißen und schwarzen Tasten aus.
 - b Schreibt mithilfe der Grafik die Buchstaben, die die Namen der Töne auf der Klaviatur bezeichnen. Prägt euch ihre Lage gut ein.
- 3 a Deckt nun die Namen ab und macht ein Rätselspiel. Wer findet am schnellsten die Antwort?

Wie heißt der Ton links zwischen welchen weißen von den schwarzen Zwillingsstasten? ... Tasten fehlt die schwarze Taste?

Nennt den Namen der Taste links von den schwarzen Drillingstasten.

b Erfindet eure Rätselnamen rund um die Klaviatur.

GRUNDWISSEN

AKTIV



DIE STAMMTÖNE DER KLAVIATUR

Vervollständigt den Lückentext mithilfe eurer Ergebnisse aus Aufgabe 2.

Die sieben Töne _____ nennt man Stammtöne. Auf dem Klavier erklingen diese Töne, wenn man die _____ anspielt. Nach dem siebten Ton geht es wieder von vorne los.

Die _____ Tasten dazwischen sind immer in Zweier- und Dreiergruppen angeordnet.

Links von den schwarzen Zwillingsstasten befindet sich der Ton _____.

DIE FAMILIE DER STREICHINSTRUMENTE

Instrumente werden in verschiedene Familien eingeteilt, z.B. gibt es die Familie der Streichinstrumente: vom großen Kontrabass über Cello und Bratsche bis zur Geige.



E. Grieg: Rigaudon aus *Aus Holbergs Zeit* (Spiel-mit-Satz)

Gesamtlsg: M. Detterbeck,
Schmidt-Oberländer



A

B

C

D

E

...den Händen auf den Oberschenkeln „trillern“

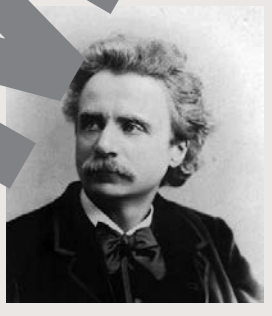
...ando

INFO!

EDVARD GRIEG

(1843-1907)

- stammte aus Norwegen
- war Pianist, Dirigent und Komponist
- verarbeitete Volksmusik aus Norwegen in seinen Werken
- bekannteste Werke: *Peer-Gynt-Suiten*



- Ok** = auf Oberkörper patschen
- Sn** = schnippen
- K** = klatschen
- A** = den Arm entlang streichen
- Hf** = Handflächen reiben
- Os** = auf die Oberschenkel patschen
- W** = winken

1 Führt den Spiel-mit-Satz zur Musik aus.

- 2 a Im Video seht ihr die vier Familienmitglieder in Aktion. Jedes der Instrumente trägt zwei Namen. Schreibt sie unter die jeweilige Abbildung.
- b Erläutert mithilfe des Videos, warum die Instrumente unterschiedlich groß sind.

Auswahlwörter: Cello - Violoncello - Cello - Kontrabass - Viola - Violasche - Violine - Bass



- 3 Hört euch die Aufnahme des Gaudin nochmals an. Zu Beginn spielen hauptsächlich Geigen und Bratschen. Hebt eine Hand, wenn Cello und Kontrabässe das erste Mal einsetzen.



C15

Gestrichen oder gezupft

Streichinstrumente werden mit einem Bogen gestrichen, können aber auch gezupft werden. Besonders beim Kontrabass wird die Zupfweise oft verwendet, z. B. in der Volksmusik oder im Jazz.

- 4 a Hört die Beispiele und notiert das Streichinstrument, das jeweils erklingt.
- b Tragt beim nächsten Mal die Spielweise (gestrichen oder gezupft) in die zweite Zeile ein.



C16

	2	3	4	5
Instrument				
Spielweise				



KLASSENINSTRUMENTE SPIELEN LERNEN

Mit den Instrumenten, die ihr in eurem Musikraum zur Verfügung habt, könnt ihr mit viel Spaß Musik machen.



Sponono

Text: M. Musik: Trad. aus Südafrika
 u. engl. Text: M. Detterbeck
 © Helbling

C F C/G

Spo - no - no, spo - no - no ye - ki spo - no - no,
 This is the rhyth - m of Af - ri ca, sing and dance

x-mal G Schluss G (stampfen) C (klatschen)

spo - no - no ye - ki - le. spo - no - no!
 and let us play the drums. give us a chance!

sponono = meine Liebste/mein Liebster; yekile = ist verschwunden

- Singt den Song *Sponono*.
- **Gruppenarbeit:** Sucht euch jeweils ein Instrumentenstation aus. Informiert euch über die Instrumente und erarbeitet euch die jeweilige Begleitung.
 Tipp: Die Videos helfen euch dabei.
- Gestaltet gemeinsam eine interessante Interpretation des Songs.



Gruppe 1 Große Percussioninstrumente



Bongos

- > zwischen die Knie klemmen, rechtes Bein (tiefere) Trommel, linke Seite
- > mit den Fingern spielen



Conga

- > zwischen die Beine klemmen und leicht nach vorne kippen
- > am Rand (open) oder in der Mitte (Bass) anschlagen



Cajón

- > draufsetzen und leicht nach hinten kippen
- > am Rand (open) oder in der Mitte (Bass) anschlagen

Bongos: R L R

Conga/Cajón: O O O O B

Spieltechnik Conga/Cajón:

- O = Open Sound (hoher Ton): mit den Fingern auf den Rand der Trommel schlagen
- B = Bass-Sound (tiefer Ton): mit der flachen Hand in die Mitte des Trommelfells schlagen



Gruppe 2 Kleine Percussioninstrumente



Claves

- > mit einer Hand einen Resonanzraum (Schale) bilden und einen Klangstab locker drauflegen
- > mit dem anderen Stab im rechten Winkel draufschlagen



Cowbell

- > in der flachen Hand halten, die Glockenöffnung schaut dabei vom Körper weg
- > mit einem Holzstab/Stick anschlagen



Shaker

- > vor dem Körper vor- und zurückbewegen
- > mit Hilfe des Handgelenks Rhythmus erzeugen



Schellenkranz

- > senkrecht halten und den Unterarm hin und her bewegen
- > gegen die andere Hand schlagen, um Akzente zu erzeugen



Cabasa

- > in die eine Hand legen
- > den Griff mit kleinen Bewegungen nach links und rechts drehen



Maracas

- > mit Handrücken nach oben halten
- > mit lockerem Handgelenk abwärts und kleine Bewegungen ausführen

Musical notation for three percussion instruments. The Claves part shows a rhythmic pattern of eighth notes. The Shaker/Schellenkranz part shows a similar pattern with accents. The Cabasa/Maracas part shows a pattern of eighth notes with accents.



Gruppe 3 Klingende Instrumente



Boomwhackers

- > Boomwhacker mit einer Hand in der Handfläche halten
- > in die Handfläche der anderen Hand gegen den Oberschenkel schlagen

Musical notation for Boomwhackers. The notation shows a sequence of notes with accents, divided into sections for 'Spieler', 'Spieler/in 3', 'x-mal', and 'Schluss'.

Stabspiele

- > Schlägel locker in den Händen halten, Handrücken zeigt dabei nach oben
- > Stäbe kurz anschlagen und locker zurückfedern

Musical notation for Stabspiele. The notation shows a sequence of notes with accents, divided into sections for 'x-mal' and 'Schluss'. The notes are labeled with 'R' and 'L' for right and left hand strokes.

RHYTHMUS

- 1 a** Führt den Rhythmus mit zwei Stiften auf dem Tisch aus. Wählt einen der Handsätze rechts.
Wichtig: Spielt in einem langsamen Tempo zum Metronom und achtet auf eine exakte Ausführung.
b Probiert verschiedene Handsätze und bewertet, mit welcher Variante ihr am genauesten spielen könnt.

- Mögliche Handsätze**
- > nur rechte Hand
 - > nur linke Hand
 - > abwechselnd
 - > wie im Beispiel

STIMME/TONHÖHE

- 2 Partnerarbeit:**
- a** Singt die Töne c bis c und prägt sie euch gut ein.
 - b** Notiert die Notennamen unter den Notenausschnitten.
 - c** Singt die Melodien und kontrolliert die Töne am Klavier.
 - d** Steigert allmählich das Tempo.




IN DIESEM UNTERSTUFENHAFTEN HABE ICH GELERNT

- den Aufbau und weitere Besonderheiten von Klavieren und verschiedenen Materialien zu beschreiben
- mich auf der Klaviatur zu orientieren
- die verschiedenen Streichinstrumente hörend zu unterscheiden
- auf Klasseninstrumenten zu spielen

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



8

HAST DU TÖNE? II



STEP BY STEP



C19
C20

Text: M. Detterbeck
Melbling

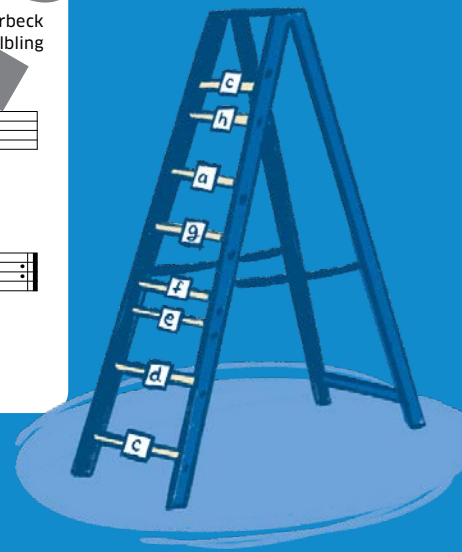
①. Dm/C C ②. Dm/C C ③. Dm/C G/C

Yes, step by step and bit by bit, just nev - er stop, you reach the top.

C Em/C F/C C F/C C C

Gent - ly, like soft drops of rain, you'll slow - ly reach the top a - gain.

to reach = erreichen; top = Spitze, Ziel; gently = behutsam; slowly = langsam



PAUSEN MACHEN SPASS



C21

Musik: M. Detterbeck
Melbling

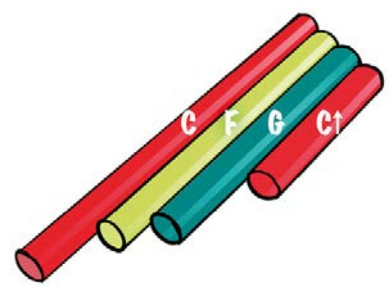
1. R L R L
St St K
Pau - sen Spaß!

2. R C R C
St Pau - (sen) ma - chen (Spaß!)

3. C L C L
(Pau) sen ma - chen (Spaß!)
F G

4. sen (ma - chen) Spaß!

- > Spielt nacheinander die vier Varianten der Bodypercussion und spricht dazu.
- > **Für Profis:** Führt das Stück vierstimmig auf. Füllt die Pausen mit den angegebenen Boomwhacker-Tönen.



St = stampfen
Os = auf die Oberschenkel patschen
K = klatschen

MASSEINHEITEN FÜR TONABSTÄNDE: INTERVALLE

Um den Abstand eures Tisches von der Wand zu messen, braucht ihr ein Maßband. Auch in der Musik kann man den Abstand zweier Töne voneinander messen und benennen.



Intervalle-Schlüsselbund

Text und Musik: M. Detterbeck
© Helbling

Sing doch mal die Prim, dann hör... auf die Se-kund, wei-ter geht... z dem drit-ten Ton im Bund.
 Auf die Quart... folgt die Quint... weil 1 2... schrit-te ei-ne Quint sind.
 Noch die Sext... Sep-tim, Ok-tav... der In-ter-val-le-Schlüssel-bund wird nun zu-ge-macht.

- 1 Singt den Song zum Playback. Im Mittelteil spielt die Gitarre verschiedene Intervalle. Hört genau zu und singt sie auf „dü“ nach.
- 2 a Überträgt die Melodie der Takte 5–8 in Notenzeichnungen.
b Markiert mit drei verschiedenen Farben die **Redundanzen**, die **Schritte** und **Tonsprünge**.



GRUNDWISSEN

AKTIV



TONWIEDERHOLUNG - TONSCHRITT - TONSPRUNG

Ordnet die Begriffe aus dem Übersichtsrahmen passenden Erklärungen zu.

1

Wiederholung von zwei identischen Tönen



2

Fortschreiten zum nächsthöher oder -tiefer gelegenen Ton



3

Überspringen von Tönen



3 Hört die Hörbeispiele. Tragt jeweils ein, ob es sich um Tonwiederholung (Tw), Tonschritt (Ts) oder Tonsprung (Tsp) handelt. Gebt die Richtung an (Pfeile).



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

4 Ergänzt die fehlenden Tonschritte und Tonwiederholungen nach C. Schreibt zuerst die Richtung mit Hilfe von Pfeilen auf. Tragt dann die Noten ein.



Oh, du lieber Augustin

Text u. Musik: Trad.

Oh__ du lie-ber Au-gus-tin, Au-gus-tin, Au-gus-tin, al-les ist hin!

Intervallnamen

Ob Tonwiederholung, Tonschritt oder Tonsprung – mithilfe der Intervallnamen kann man den Abstand zwischen zwei Tönen genau benennen. Im Lied *Intervalle* im Schlüsselbund habt ihr sie bereits kennengelernt.

GRUNDWISSEN

AKTIV



INTERVALLE

Ein Intervall gibt den Abstand zwischen zwei Tönen an, die nacheinander oder gleichzeitig gespielt werden.

Merke: Der erste Ton wird bei der Intervallbestimmung mitgezählt!

Schreibt die Intervalle über c auf (erfindet Eselsbrücken (z. B. Prim = prima, Daumen hoch), um euch die Notennamen einzuprägen.

1 2 3 4
4 Töne = Quart

Prim Sekund Quart Quint Sext Septim Oktav

5 Markiert die folgenden Intervalle und ergänzt die fehlenden Notennamen.

e _____ f _____ g _____ c _____ a _____ d _____
Septim ↓ Quint ↑ Sekund ↓ Quart ↑ Sext ↓ Terz ↓

Intervalle: Bausteine für Melodien

Vor allem die Intervalle am Beginn eines Liedes prägen den Charakter und machen es wiedererkennbar.

- 6 a Entschlüsselt die Melodie: Übertrage die Noten mithilfe der Intervallangaben in das Notensystem.

- b Spielt die Melodie auf einem Instrument und findet den Liedtitel heraus: _____

- 7 a Singt die Liedanfänge und benennt den Intervallsprung.

1 _____

2 _____

3 _____



- b Für Profis: Singt einige euch bekannte Lieder. Bestimmt mithilfe eines Instruments, mit welchem Intervall sie beginnen.

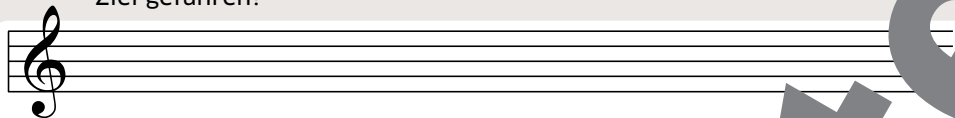
- 8 a Ergänzt die Lücken mit den Intervallen (Sekund = 2, Terz = 3 usw.).
 b Notiert in der Tabelle die Reihenfolge, in der die Intervallfolgen erklingen.



RIESENLALOM: DAS GROSSE TON-RENNEN

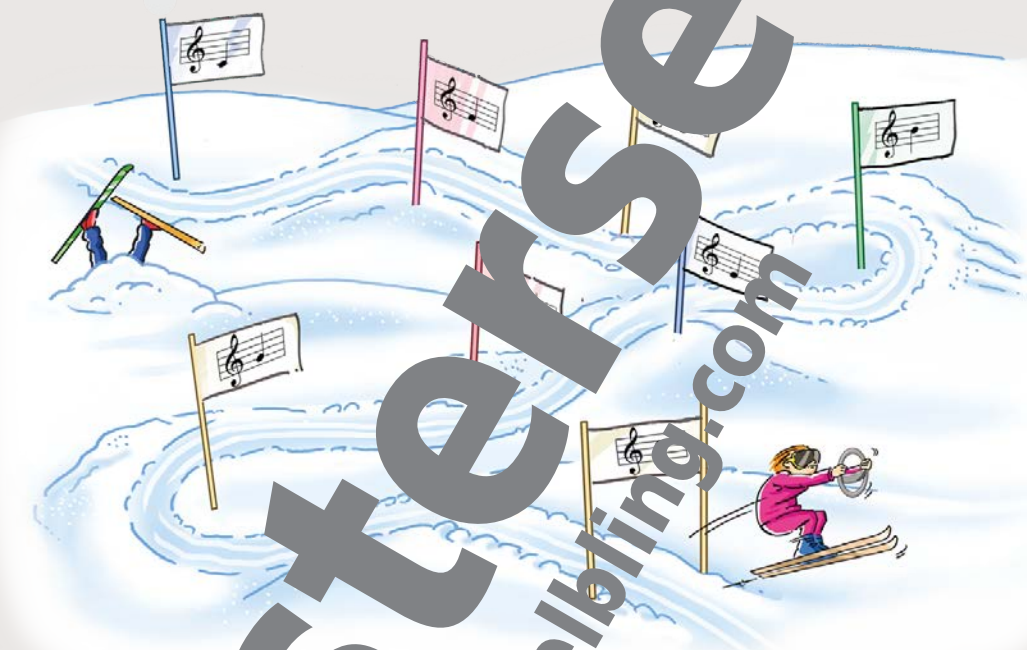


Partnerarbeit: Veranstaltet ein Rennen: Überträgt die Noten der Tore der Reihe nach in die Notenzeile und benennt sie. Wer ist zuerst durch das Ziel gefahren?



Zeigt auf das erste, dann auf ein beliebiges Tor. Die Partnerin oder der Partner benennt die Intervalle.

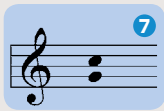
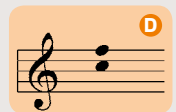
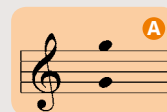
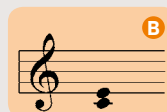
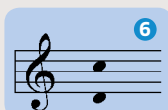
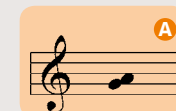
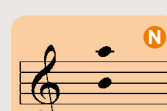
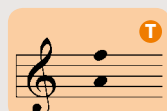
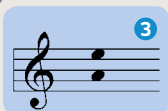
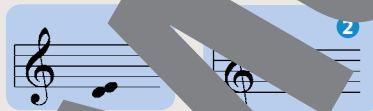
Für Profis: Singt die Intervalle. Nehmt dafür ein Instrument zu Hilfe.



INTERVALL-MEMORY



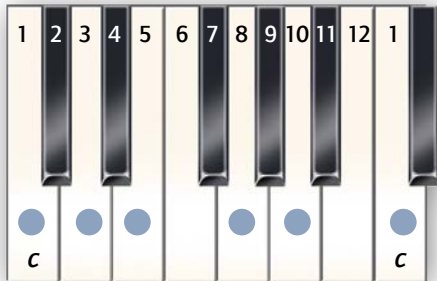
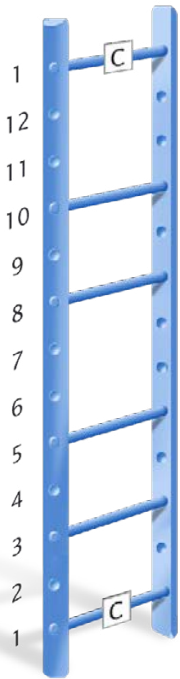
Sucht die gleichen Intervalle und markiert die Buchstaben unter der entsprechenden Zahl. Wer zuerst das Lösungswort herausfindet, gewinnt.



Lösungswort: 1 2 3 4 5 6 7

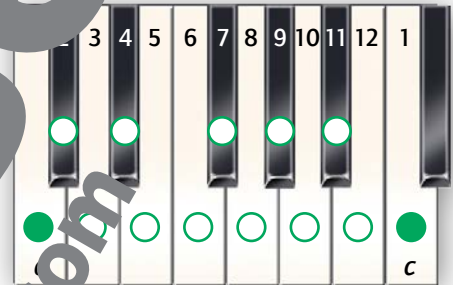
TÖNE IN ORDNUNG: TONLEITERN

Mithilfe einer Leiter können wir z. B. auf einen Baum oder auf ein Dach steigen. Tonleitern ordnen einen bestimmten Tonvorrat und helfen uns, Tonräume auf- oder abwärts zu durchschreiten.



- 1 a Erkläre, nach welchen Regeln die Klaviatur aufsteigt. In welcher Anordnung der Tasten, Wiederholung gleicher Tasten ... (siehe S. 77).
- b Spielt die bildete Tonleiter auf dem Klavier.

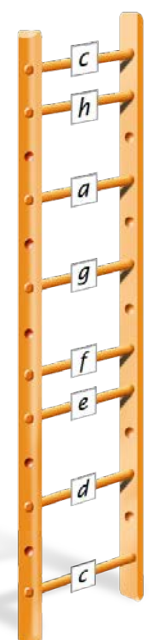
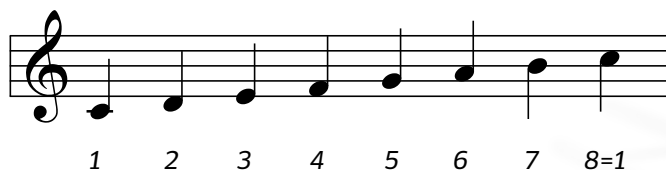
- 2 a Erfindet eine eigene Tonleiter, in der ihr rechts eine beliebige Anzahl von Tasten markiert. Der erste und letzte Ton sind bereits vorgegeben.
- b Spielt euch gegenseitig eure Tonleitern vor und beschreibt die Unterschiede.



Die Dur-Tonleiter

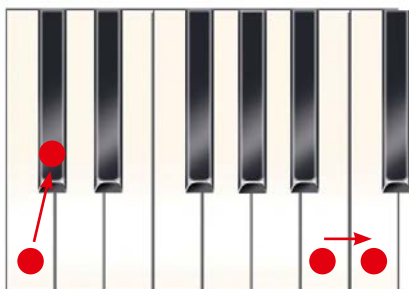
Spielt man die Stammtöne von einem Instrument, so erklingt die C-Dur-Tonleiter. Die Dur-Tonleiter ist eine von vielen verschiedenen Tonleitern. In unserer Kultur kommt sie sehr häufig vor.

- 3 Singt die C-Dur-Tonleiter auf der Singsilbe „dü“.
- 4 Untersucht die drei Abbildungen rechts: Beschreibt, an welchen Stellen ihr regelmäßige Abfolgen erkennen und wo Unregelmäßigkeiten.

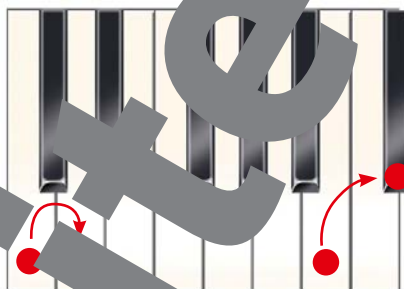


Intervalle unter der Lupe: Ganz- und Halbtöne

Wenn man einen Schritt macht, kann dieser unterschiedlich groß sein. Das ist auch in der Musik so: Ein Ganztonschritt besteht aus zwei Halbtönen. Es wird also eine Taste übersprungen.



Halbtöne



Ganztöne

- 5 Bestimmt, ob es sich um Ganz- oder Halbtöne (GT) handelt. Markiere die Ganztöne mit \square und die Halbtöne mit \sphericalangle .



- 6 a Notiere eine C-Dur-Tonleiter und nummeriere die Töne.
 b Markiere die Ganz- und Halbtöne mit den entsprechenden Zeichen.



GRUNDWISSEN

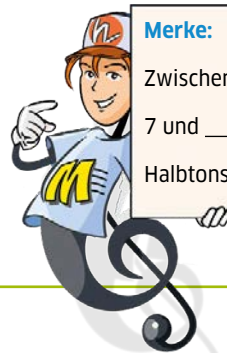
AKTIV



DIE DUR-TONLEITER

Ergänzt die

- 1) Spielt man ein $\underline{\hspace{2cm}}$ von einem c zum nächsten, erklingt $\underline{\hspace{2cm}}$.
- 2) Bei den Dur-Tönen liegen die Halbtöne zwischen der $\underline{\hspace{1cm}}$ und $\underline{\hspace{1cm}}$ sowie der $\underline{\hspace{1cm}}$ und $\underline{\hspace{1cm}}$ Stufe.
- 3) Der Name der Tonleiter wird durch den Ton auf der $\underline{\hspace{2cm}}$ Stufe bestimmt.



Merke:

Zwischen 3 und $\underline{\hspace{1cm}}$,
 7 und $\underline{\hspace{1cm}}$ wird ein
 Halbtonschritt gemacht.

Musik mit allen Sinnen: Ein Klatschspiel aus Westafrika

Rhythmusspiele gehören in vielen Ländern Afrikas zum Alltag. Sie sind Zeitvertreib, fordern aber auch zu kleinen Wettbewerben heraus. Dabei zählen Geschicklichkeit und Geschwindigkeit.



Ayelevi

Text u. Musik: Trad. aus Ghana

Solo C G F C

A - ye - le - vi me ku lo mi - do pa pa A - ye - le

Tutti F C G7 C

ah mi - do pa pa A - ye - le



Textinhalt: Sein Name ist Ayelevi, der Sohn von Ayele.

- 7 a Stellt euch im Kreis auf und singt das Lied.
- b Nehmt das Klatschspiel hinzu: Führt auf den ersten Schlag abwechselnd Bewegung 1 und 2 aus.



1 in die linke Hand des rechten Nachbarn klatschen, dabei Schritt nach rechts machen
 2 in die eigene Hand klatschen, dabei Beine schließen

- 8 Im Song *Ayelevi* versteckt sich eine absteigende C-Dur-Tonleiter.

a Beschriftet die Tonleiter und singt sie durch.

b Sucht die Töne in dieser Reihe in der Liedmelodie und kreist sie farbig ein. Berücksichtigt dabei auch die zweite Stimme.

c Bildet zwei Gruppen. Eine Gruppe singt den Song, die andere begleitet mit der absteigenden Tonleiter. Nutzt dazu verschiedene Instrumente (Flöte, Geige etc.) oder die Stimme (z. B. auf „du“).

Achtung: Die Begleitung setzt erst beim zweiten Ton der Melodiestimme ein.

- 9 Gestaltet mit dem Gesang, Klatschspiel und Begleitung eine abwechslungsreiche Aufführung. Nutzt dabei verschiedene Percussionpatterns.

Cowbell/
Claves

pa A - (ye) - le - vi

Shaker

R L R L R R R L R

Conga/
Cajón

O O O O B O O O B

Trommeltechnik (vgl. S. 80)

B = Bass-Sound (Fellmitte)

O = Open Sound (Trommelrand)

BOOMWHACKER-TONREIHE



Bildet eine lebendige „Boomwhacker-Tonreihe“ und probiert verschiedene Spiele aus.

Spiel A: Intervalle



Spielt die Intervalle ausgehend vom tiefen oder vom hohen C. Sekund aufwärts (c → d), Terz abwärts (c → a) usw.



Bildet auch von anderen Tönen aus Intervalle. Ein Ton kommt mit einem Tonabstand vor (z.B. Terz aufwärts von g), die „lebendige Tonreihe“ spielt ein Intervall.

Spiel B: Melodien



Erfindet gemeinsam drei kurze Melodien. Notiert Töne aus der C-Dur-Tonleiter in beliebiger Reihenfolge in den Kästchen. Ein Ton immer auf dem Grundton c.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Spielt die drei Melodien. Eine Dirigentin oder ein Dirigent zeigt auf den jeweiligen Boomwhacker, der an der Reihe ist.



Die Dirigentin oder der Dirigent wählt eine Melodie aus und lässt sie erneut spielen. Die Klasse rät, um welche Melodie es sich handelt.

TONLEITERSPIEL: ÜBERWEGS IM TONRAUM

Vorbereitung: Schreibt auf sechs Blätter die Namen der Stammtöne. Legt die Blätter in der richtigen Reihenfolge auf den Boden.



Ein Kind spielt die Tonleiter (am Klavier/Stabspiel etc.), lässt dabei allerdings einen Ton aus. Zeigt auf den Ton, der gefehlt hat.



Singt nun verschiedene Tonleitern: Dreht dafür jeweils zwei bis drei Blätter um und stellt euch diese Töne beim Singen nur innerlich vor.

HAST DU KEINE TÖNE? - DANN BRAUCHST DU PAUSEN!

1 Partnerarbeit:

- a Lest euch gegenseitig den Text laut vor.
- b Setzt an Stellen, wo ihr beim Sprechen eine Pause machen würdet, einen Strich.
- c Lest den Text noch einmal vor und beurteilt, wie sich euer Vortrag verändert hat.

Die Pause das ist wohlbekannt ist sehr beliebt in Stadt und Land. Es ist schließlich jedermann dass ohne sie nichts laufen kann darum gibt es viele Pausenarten wie Pausen die auf Schüler warten oder eine Regenpause auf dem Weg zur Schule.

- 2 Sprecht den Text rhythmisch zur Begleitung oder zum Playback.
- 3 Führt den Song *Mach mal Pause* auf. Nutzt den Text oben als Rapstrophe.

Mach mal Pause

M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer (1. Str.)
Musik: M. Detterbeck
© Helbling



Ref.: Mach mal Pau - se,___ fühlst du dich schwach, ka - putz und leer.___ Mach mal
 Pau - se,___ dann verbin - den Kopf auch nicht so schwer!
 Leg doch mal die Bei - ne hoch,___ hin - ne im Ge - sicht.___ Lass die See - le bau -
 - meln und dich dem Gleich - ge - wicht! find dein Gleich - ge - wicht.

Rapstrophe

2. Pausen machen alle müde,
 Pausen machen den Tag bunter,
 Pausen gibt es auf Schritt und Tritt,
 Pausen brauchen wir Brad Pitt.

Und schließlich auch in der Musik
 gibt's Pausen fast in jedem Stück.
 Es scheint wirklich ganz und gar
 völlig einsehbar: Mach mal ...

Begleitung

Stimme | H C | dm ts ka ts ka | dm dm ka K | :



GRUNDWISSEN

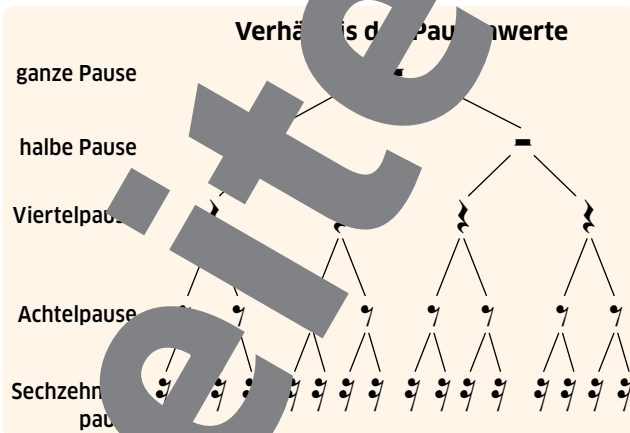
AKTIV



PAUSENWERTE

Ergänzt den Lückentext mithilfe der Auswahlwörter.

Pausen sind wichtige Gestaltungsmittel, die die Musik _____ und oft _____ erzeugen. Wenn alle Musikerinnen und Musiker gleichzeitig _____, spricht man auch von _____. Die Länge der einzelnen _____ entspricht den zugehörigen _____.



Auswahlwörter: Spannung - Pausen - pausieren - Notenwert - Generalpause - gliedern

- 4 Bei der Aufnahme der 5. Sinfonie von Ludwig van Beethoven haben die Musikerinnen und Musiker vergessen, die Pausen zu spielen.
 - a Hörst euch das Original und die Version ohne Pausen.
 - b Beschreibt, wie sich die Wirkung der Musik ändert.
- 5 Vervollständigt die Takte mit Pausenzeichen, dann die Melodien und klatscht dazu.

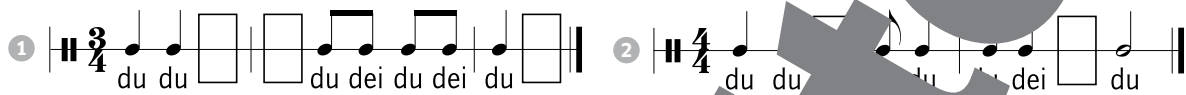
Timing-Training

- 6 a Singt den folgenden Text mit ab. *Mach mal Pause* zum Trainingsplayback 1. Achtet darauf, dass ihr das Tempo genau einhaltet.
- b Singt die Melodie zum Trainingsplayback 2. Werdet in den Teilen, in denen keine Begleitung erklingt, nicht schneller.

RHYTHMUS

- 1 a Füllt die Lücken mit den passenden Pausenzeichen.
b Spielt die Rhythmen mit zwei Stiften auf dem Tisch und steigert allmählich das Tempo.

Tipp: Macht in den Pausen Luftschläge.



- 2 Ersetzt alle Notenwerte durch Pausen.



STIMME/TONHÖHE

- 3 Hört und entscheidet jeweils, ob es sich um eine Wiederholung (W), Tonschritt (Ts) oder Tonsprung (Tsp) handelt. Tragt zudem die Richtung an.

Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____ Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____

- 4 Ihr hört vier Dur-Tonleitern, die jeweils von einem Ton ausgehen werden. Notiert, auf welcher Stufe sich die Lücke jeweils befindet.

Beispiel 1: _____ Beispiel 2: _____ Beispiel 3: _____ Beispiel 4: _____



C35



C36



IN DIESEM RAUM HABE ICH GELERNT

- die verschiedenen Wiederholungen, -schritte und -sprünge zu unterscheiden
- Intervalle zu benennen und als wichtige Bausteine von Melodien zu verstehen
- verschiedene Tonleitern zu musizieren
- die Gesetzmäßigkeiten der Dur-Tonleiter zu benennen
- Pausen zu notieren und ihren Notenwerten zuzuordnen

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



9

MUSIK IN FORM



TRAIN YOUR BRAIN: WO BIST DU?



Bildet Dreiergruppen.

Level 1: Zählt im Kreis 1-2-3-4. Dabei wandert die 1 automatisch um eine Person weiter.

Level 2: Ersetzt die 1 durch ein Schnippen.

Level 3: Ersetzt zusätzlich die 4 durch ein gesprochenes „Wo“.

Level 4: Ersetzt die 2 durch „bist“, die 3 durch „du“.



RHYTHM OF LIFE

Text u. Musik: M. Detterbeck
© Helbling

1

C C/ Dm7 Am7 F F G7 C

This mag-i-cal rhyth-m, this is the rhyth-m, the rhyth-m of life.

2

C Dm7 Am7 F F G7 C

d on, wa-ters are flow - ing, on and on, trees are grow - ing,

C Dm7 Am7 F F G7 C

on and on, leaves are fal - ling, that's the rhyth-m, the rhyth-m of life.

to flow = fließen; to grow = wachsen; leaves = Blätter; to fall = fallen

- > Übt zunächst beide Teile einzeln.
- > Bildet dann zwei Gruppen und singt im Kanon.

GESTALTUNGSPRINZIPIEN: WIEDERHOLUNG - VERÄNDERUNG - KONTRAST

Ein Baum verändert sein Aussehen im Wechsel der Jahreszeiten. Es entsteht ein Spiel von Wiederholung, Veränderung und Kontrast (Gegensatz).



- 1 a Benennt Beispiele aus eurem Alltag, welche die Prinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast verdeutlichen.

- b Überlegt, welche positiven Aspekte Wiederholungen in eurem Leben haben, aber auch, wo Gefahren lauern.

Diese Gestaltungsprinzipien gibt es in der Musik genauso. Wiederholungen geben dem Werk eine nachvollziehbare Form. Veränderungen und Kontraste sorgen für Abwechslung.

- 2 a Hört drei Hörbeispiele. Tragt ein, in welchem Beispiel Wiederholung, Veränderung oder Kontrast im Mittelpunkt stehen.
b Findet Begründungen, warum in diesen Musikstücken mehrere Gestaltungsprinzipien zusammenwirken.



Beispiel 1 : _____ Beispiel 2 : _____

Beispiel 3 : _____

- 3 a Kombiniert den Ausgangsbaukasten jeweils mit einem Ergebnis und spielt die zweitaktigen Rhythmen.
b Zeichnet die „Pfade“ vom Ausgangsbaukasten zum Ergebnis mit unterschiedlichen Farben ein.

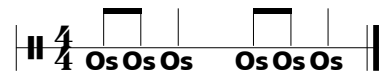
Ausgangsbaukasten



Gestaltungsprinzip

Wiederholung

Ergebnis



Veränderung



Kontrast



MOTIVE: BAUSTEINE FÜR KOMPOSITIONEN

INFO!

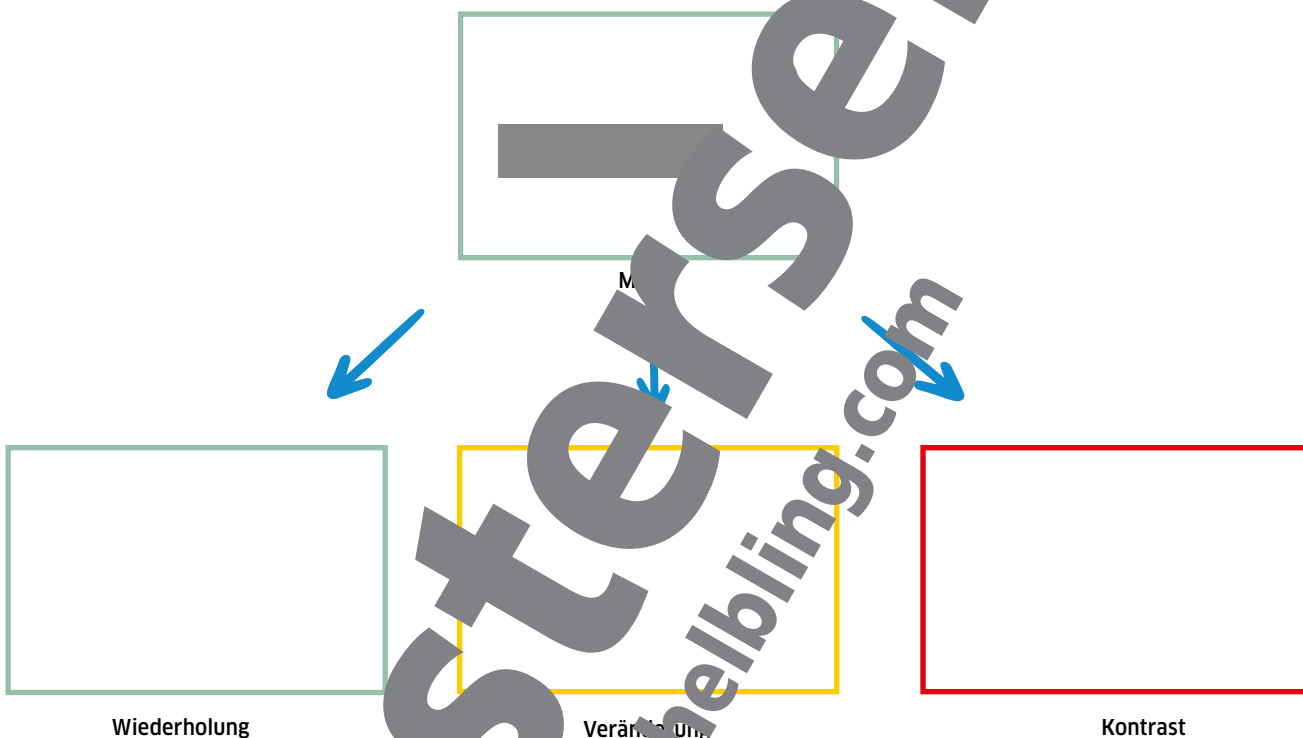
MOTIV

Ein Motiv ist der kleinste Baustein eines Musikstückes. Es besteht aus wenigen Tönen und ist prägnant. Im Lauf eines Stückes kann ein Motiv wiederholt werden, sich verändern oder an kontrastierenden Motiven gegenübergestellt werden.

Beim Hausbau werden viele Steine zu Mauern zusammengefügt. Auch in der Musik wird aus kleinen Bausteinen, sogenannten Motiven, ein ganzes Werk gebaut (komponiert).

1 Gruppenarbeit:

- a Spielt das vorgegebene Motiv (tiefer, langer Ton gefolgt von hohem, kurzen Ton) auf einem passenden Instrument.
- b Experimentiert mit den Gestaltungsprinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast. Stellt euer Ergebnis grafisch dar.
- c Kombiniert die Bausteine auf vielfältige Weise zu einer kurzen Komposition. Übt und präsentiert euer Stück.



GRUNDWISSEN

AKTIV



WIEDERHOLUNG - VERÄNDERUNG - KONTRAST

Ergänzt, welche Gestaltungsprinzipien jeweils eingesetzt wurde, und markiert den zweiten Takt mit der entsprechenden Farbe aus Aufgabe 1.

Vom Motiv zur Liedmelodie

Im Lied *Kumbaya* entsteht aus einzelnen Motiven und mithilfe der Gestaltungsprinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast eine ganze Liedmelodie.



Kumbaya

Text u. Musik: Trad.



Motiv 1 Motiv 2 Motiv 3

Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya. Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya.
Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya. Oh, kum-ba - ya.

kumbaya oder *kum ba yah* = komm her

- 2 Singt das Lied in zwei Gruppen. Die zweite Gruppe antwortet nach „Lord“ immer mit „kumbaya“.
- 3 a Untersucht die Liedmotive. Markiert gleiche bzw. nicht veränderte Bausteine mit derselben Farbe.
b Tragt oberhalb der Noten die Nummer der jeweiligen Bausteine ein. Mehrfachzuordnungen sind möglich.
- 1 Wiederholung von Motiv 2 2 Veränderung von Motiv 2
3 Wiederholung von Motiv 2 auf anderer Tonhöhe 4 Fortschritt zu Motiv 1 5 Wiederholung von Motiv 1
- 4 **Gruppenarbeit:** Gestaltet einen Tanz, der die wesentlichen Bewegungsbausteine, um die Wiederholungen, Veränderungen und Kontraste in *Kumbaya* deutlich zu machen.

Baustein 1 Baustein 2 Baustein 3 Baustein 4 Baustein 5

im Uhrzeigersinn mit der linken Hand winken nach innen verbeugen am Platz drehen Hände reichen

mögliche Aufstellung:
4 Personen (oder mehr)
im Uhrzeigersinn;
rechte Hände bei Baustein 1 und 2 in der Mitte aufeinander legen

TA-TA-TA-TAAAA - EIN BAUSTEIN FÜR EINE GANZE SINFONIE

Das Wort „Komponist“ heißt eigentlich „Ton-Zusammensetzer“. Einer der bedeutendsten „Tonsetzer“ aller Zeiten war Ludwig van Beethoven. Er baute aus einem einzigen Motiv den Anfang einer ganzen Sinfonie.



L. v. Beethoven: 5. Sinfonie, Beginn

Musik: L. v. Beethoven



Schicksalsmotiv

- 1 a Hört den Beginn der Sinfonie und verfolgt das berühmte Schicksalsmotiv in den Noten. Notiert, wie oft es im Original und in veränderter Form erscheint.
- b Untersucht, wie Beethoven das Motiv in den folgenden Takten weiterarbeitet.

Takt 3/4: _____

Takt 5: _____

Takt 13: _____

Zwei Themen - ein großer Kontrast

Starke Kontraste lassen beispielsweise Fotos abwechslungsreich erscheinen. Auch in der Musik schaffen Kontraste spannende Gegensätze.

- 2 a Hört noch einmal den Beginn der 5. Sinfonie und verfolgt den Übergang zum zweiten Thema. Markiert in den Noten das Schicksalsmotiv und das kontrastierende Thema farbig.



- b Hören den Ausschnitt erneut. Vergleicht die zwei Stellen und vervollständigt die Tabelle.

	1. Thema (Schicksalsmotiv)	2. Thema
Lautstärke		
Spielweise		
Instrumente		
Melodieverlauf		

DER KOMPONIST LUDWIG VAN BEETHOVEN

1 Gruppenarbeit:

- Beschäftigt euch jeweils mit einem der vier Aspekte aus dem Leben Beethovens. Notiert stichwortartig die wichtigsten Informationen aus dem Buch, aber auch aus Notenschlüssen, Werken und dem Internet.
- Bildet neue Gruppen, in denen je eine „Expertin“ oder ein „Experte“ zu jedem Aspekt vertreten ist. Berichtet über euer Thema und notiert die Ergebnisse der anderen Gruppen.

Kindheit

- geboren 1770 in Bonn
 - Eltern: Johann und Maria Magdalena van Beethoven
 - Johann war ein mittelmäßiger Hofmusiker in Bonn. Eine Schulung für seinen Sohn erachtete er als unnötigen Luxus. Er hat aber wie er berichtet, „frühe an das Klavier gesetzt und ihn stränglich geübt“. Er war besessen von der Idee, seinen Sohn zu einem „zweiten Mozart“ zu machen.
- > Tauscht euch darüber aus, warum Beethovens Vater Mozart als Vorbild hatte. Informiert euch noch einmal in Kapitel 1 über Mozarts Leben.

Beethoven und die Obrigkeit

Beethoven galt schon zu Lebzeiten als Revolutionär mit einer gehörigen Portion Selbstbewusstsein. Er wollte von der Obrigkeit wissen, was man nicht durch seine Geburt oder ein Wohlstandsgeld erlangen konnte, sondern durch Leistung und Anständigkeit.

In einem Brief erzählt Beethoven von seinem gemeinsamen Erlebnis mit dem großen deutschen Schriftsteller Johann Wolfgang von Goethe in Teplice (Stadt im heutigen Tschechien):

„Als wir gestern vom Spaziergang zurückkehrten, trafen wir die ganze königliche Familie. Goethe ließ meinen Arm los und stellte sich an die Spitze des Gefolges. Ich [...] umarmte die Arme hinter dem Rücken und ging mit ihm durch die Gesellschaft durch. Prinzessinnen und Edelfrauen und die Kaiserin grüßte mich [...].“



Beethoven und Goethe in Teplice

- > Überlegt, welche Wertschätzung sich Beethoven als Künstler zumaß.



Ertaubung

Ab 1800 ertaubte Beethoven in zunehmendem Maße, sodass er keine Konzerte mehr geben konnte. Als Hilfsmittel verwendete er ein Hörrohr. Trotzdem komponierte er weiterhin großartige Werke. Die Musik entstand also aus seiner inneren Vorstellung heraus. In großer Verzweiflung berichtet er:

„Welche Demütigung, wenn man nicht hören kann! Ich stand und von weitem eine Flöte hörte, die ich nicht hörte [...] es fehlte wenig und ich entliege schon im Grabe.“

- > Hört einen Ausschnitt aus der 5. Sinfonie im Original, dann mit „Beethovens Hörrohr“. Beschreibt die Hörprobleme. Überlegt, was es bedeutet, nichts mehr zu hören.



Beethovens Bedeutung heute

Bereits sein Lehrer Joseph Haydn nannte Beethoven einen „der größten Tonkünstler in Europa“.

Die 9. Sinfonie (Beethovens 9. Sinfonie) wurde bei ihrer Uraufführung 1824 in Wien stürmisch gefeiert. Sie hat die Musikgeschichte nachhaltig beeinflusst. Im Finale vertonte Beethoven das Gedicht *Ode an die Freude* von Friedrich Schiller.

- 1985 wurde die *Ode an die Freude* zur offiziellen Hymne der Europäischen Union.
- Unter dem Titel *A Song of Joy* machte sie Miguel Bosé zum Welthit.
- Bei besonderen Anlässen wird das Werk immer wieder gespielt.

- > Hört einen Ausschnitt aus Beethovens 9. Sinfonie. Überlegt, woher ihr die Musik kennt.



Hört Ausschnitte aus vier Kompositionen Beethovens und verbindet die Werktitel mit der jeweiligen Besetzung.



- | | |
|---|--|
| 1 Der Floh <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Orchester |
| 2 Für Elise <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Klavier & Orchester |
| 3 5. Sinfonie <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Klavier & Singstimme |
| 4 Klavierkonzert Nr. 5 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Klavier |

RHYTHMUS

- 1 a Spielt die beiden Bodypercussion-Bausteine.
 b Erfindet jeweils eine veränderte sowie eine kontrastierende Version und notiert sie.

	Original	Veränderung	Kontrast
1	<p>St St K</p>		
2	<p>Ok Ok Ok Ok Sn Sn</p>		

STIMME/TONHÖHE

- 2 Ergänzt mithilfe der Hörbeispiele die fehlenden Noten und die Liedtitel.

1

Liedtitel: _____

2

Liedtitel: _____

- 3 Benennt die Noten und findet heraus, warum Vater Jersern schlechte Laune hatte.

IN DIESEM RAUM HABE ICH GELERNT

- Wie die Wirkung von Klang und Kontrast zu erkennen und zu erklären
- zu erklären, was ein Motiv ist
- zu untersuchen, wie aus Motiven ganze Lieder und Kompositionen entstehen
- über zentrale Aspekte aus dem Leben Beethovens zu berichten

Klar kann ich das!	Das gelingt mir meistens.	Das fällt mir noch schwer.



10

LET'S DANCE



GERÄUSCHBALL



Kreisaufstellung:

- > Werft euch einen (imaginären) Ball zu. Macht dabei ein beliebiges Geräusch oder singt ein kurzes Motiv.
- > Die fangende Person wiederholt es und wirft den „Ball“ mit einem neuen Geräusch oder Motiv weiter.

BEWEGUNGSSPIEGEL



Partnerarbeit: Stellt euch gegenüber auf. Eine Person macht Bewegungen auf verschiedenen Ebenen (hoch - mittel - tief) und in alle Richtungen (vor - zurück - seit) vor, die andere ahmt diese nach. Wechselt dann die Rollen.



FREEZE-SPIEL



Geht durch den Raum. Wenn ihr eure Mitschülerinnen und Mitschüler. Sobald irgendjemand stehen bleibt („freeze“), bleibt alle auch stehen. Sobald jemand losläuft, laufen alle wieder los.

Variation:

- > Bewegungen verändern (rückwärts gehen, Hüpfen ...)
- > Gehen mit Bodypercussion verbinden



EIN TANZ FÜR ALLE - LINE DANCE

Deep in the Heart of Texas

C49
C50

Text: J. Hershey; Musik: D. Swander
© Melody Lane/Peermusic

(klatschen)

1. The stars at night are big and bright, deep in the heart of Tex-as. The
2. The sage in bloom is like per - fume, deep in the heart of Tex-as. Re-

prai - rie sky is wide and high, deep in the heart of Tex-as.
minds me of the one I love, deep in the heart of Tex-as.

bright = leuchtend; prairie sky = Himmel über der Steppe; sage = Salbei; perfume = Parfüm; remind = erinnern

- 1 **a** Singt den Song *Deep in the Heart of Texas*.
b Tauscht euch über die Textaussage aus.
- 2 **a** Übt die Begleitbausteine mithilfe der Videos.
b Spielt die Bausteine entsprechend der Akkordart im Song. Wechselt rechtzeitig!
 Tipp: Macht im letzten Takt einen Break. Das bedeutet, ihr spielt nur die erste Note und pausiert auf den restlichen Schlägen.

Bausteine für die Begleitung



Bass

F R L

R L

Stabspiele

R L R L R L R L

C L R L R L R L R

INFO!

LINE DANCE

Wie der Name bereits sagt, wird Line Dance in Reihen (engl.: *lines*) neben- und hintereinander getanzt. Der Tanz entwickelte sich in den 1940er Jahren im Laufe des 20. Jahrhunderts. Bereits in den ersten Sendungen gab es wöchentliche Vorstellungen der neuesten Line Dances. Bekannt wurde er dann durch Erfolgsfilme wie z. B. *Saturday Night Fever*.

R L R L B O O O

Trommeltechnik (vgl. S. 80)
B = Bass-Sound (Fellmitte)
O = Open Sound (Trommelrand)



3 Erarbeitet euch die folgende Line-Dance-Figur und führt sie zur ersten Strophe des Liedes aus.



Takt 1-8: Step right + Zehenspitzen

2/4

1	2	3	4	5	6	7	8
rechts	schließen	rechts	schließen	auf	ab	auf	ab

1. The stars at night are big and bright, in the heart of Tex-as. The

Takt 9-16: Step left + Zehenspitzen

Wiederholung von Takt 1-8, Bewegungen werden aber gegengläufig ausgeführt (Schritt nach links mit linkem Fuß usw.)

- 4 **Gruppenarbeit:** Erfindet für die zweite Strophe eine eigene Schrittfolge.
- a Übt die Bausteine mithilfe der Videos. Ihr könnt sie gegengläufig ausführen (mit links beginnen).
 - b Setzt die Bausteine nach Belieben zusammen und kombiniert sie mit selbst erfundenen Bewegungen.
- Wichtig:** Führt pro Takt nur eine Bewegung aus. Ihr benötigt also insgesamt 16 Bewegungen.

Baustein 1: Heel touch, toe touch

1	2	3	4
Ferse	Spitze	Ferse	Spitze

Baustein 2: Swivel (Twist)

1	2	3	4
Twist	Twist	Twist	Twist



Baustein 3: Grapevine


1	2	3	4
rechts	Kreuz	rechts	schließen




MUSIX-FUSSBALL

Gruppenarbeit:

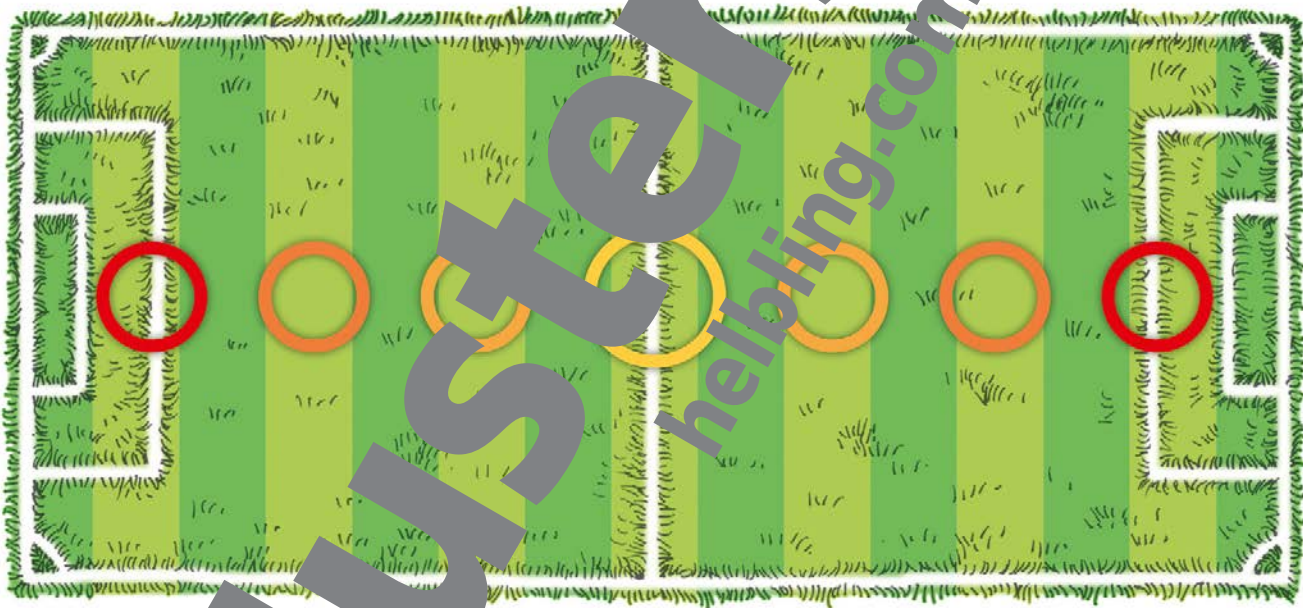
-  > Bildet zwei Gruppen und legt eine Münze als „Fußball“ bereit.
-  > Notiert pro Person eine Frage zu den Inhalten aus *MusiX 1* sowie die entsprechende Antwort. Gruppe A verwendet die Kapitel 2, 4, 6, 8, Gruppe B die Kapitel 1, 3, 5, 7, 9.

-  > Werft eine Münze, um zu entscheiden, welche Gruppe anfängt.
- > Legt die Münze danach in die Mitte des Spielfelds.

-  Stellt euch abwechselnd Fragen. Wird die Frage innerhalb von 30 Sekunden richtig beantwortet, rückt der „Ball“ vor. Bei falscher Antwort bleibt die Münze liegen.

Wichtig: Einigt euch vorher, ob das Buch zum Nachschlag verwendet werden darf.

Spielende: Wer zuerst ein Tor schießt (also beim roten Kreis ankommt) oder die meisten Tore erzielt, gewinnt.



Musterseite
 helbling.com



IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- eine Line-Dance-Choreografie zusammenzustellen
- einen Song mit Instrumenten zu begleiten

Klar kann ich das!

Das gelingt mir meistens.

Das fällt mir noch schwer.



MUSIKLEHRE KURZ GEFASST

Notation von Musik

(→ S. 66)

Um Musik aufzuschreiben, verwenden wir ein **Notensystem** (= Notenzeile), in dem sowohl **Tonhöhen** als auch **Tonlängen** notiert werden können.

Ein **Notenschlüssel** weist jeder Note im Notensystem eine bestimmte **Tonhöhe** zu. Der **Violinschlüssel** umschließt die g-Linie.

Das **Notensystem** umfasst 5 Linien, die von unten nach oben gezählt werden.

Notenwerte geben die Tondauer an.

Taktangabe

Mit **Hilfslinien** können die 5 Linien erweitert werden.

Ab der **dritten** Linie werden die Notenhälse nach unten, davor nach oben.

Wichtige Aspekte rund um das Thema Notation findet ihr im Erklärvideo* „Wie schreibt man Musik auf?“

APP

Notenwerte und Pausen

(→ S. 34, 52, 93)

Ganze	Halbe	Viertel	Sechzehntel

Notenkopf, Notenhals, Fähnchen

Das Erklärvideo „Grundschlag, Takt und Rhythmus“ fasst u.a. Grundlagen zu den Notenwerten zusammen.

APP

Takt und Taktarten

(→ S. 62)

Eine **Gruppe** von **Grundschlägen** bezeichnet man als **Takt**. Dabei wird jeweils der erste Schlag einer Gruppe besonders betont.

Die Gruppen können **verschiedlich lang** sein. So enthält der 4/4-Takt vier Grundschläge mit dem Wert von je einer Viertelnote, 3/4- und 2/4-Takt entsprechend weniger.

Taktangabe

→ Anzahl
→ Notenwert (♩)

1 2 3 4 (4/4)

1 2 3 (3/4)

1 2 (2/4)

Nähere Infos findet ihr im Erklärvideo „Taktarten“.

APP

* Alle auf S. 107f. genannten Erklärvideos sind Teil des Videoangebots für Lehrende.

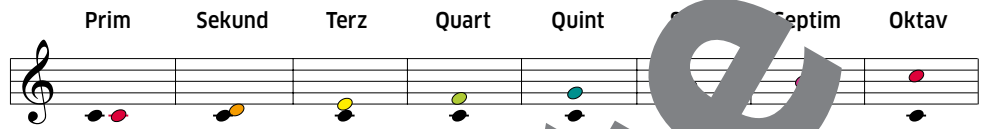
Intervalle

(→ S. 84)

Ein Intervall gibt den **Abstand zwischen zwei Tönen** an. Dabei gilt: Die beiden Töne können nacheinander oder gleichzeitig erklingen; der zweite Ton kann höher oder tiefer sein als der erste.



Erarbeitet euch Details mithilfe des Erklärvideos „Intervalle“.



Halbton- und Ganztonschritt

(→ S. 89)

In der Musik unterscheidet man zwischen Halbtonschritten (kleine Sekund) und Ganztonschritten (große Sekund). Auf dem Klavier ist ein Halbtonschritt der Weg von einer Taste zu benachbarten Taste (schwarze Tasten nicht vergessen!). Beim Ganztonschritt wird eine Taste übersprungen.



Nähere Infos zu Halb- und Ganztonschritt sowie zur Dur-Tonleiter findet ihr im Erklärvideo „Die Dur-Tonleiter“.



Halbtonschritte

Ganztonschritte

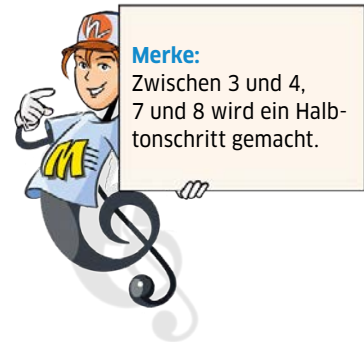
Die Dur-Tonleiter

(→ S. 88)

Der Name der Tonleiter wird durch den Ton auf der ersten Stufe (= Grundton) bestimmt. Spielt man z.B. die Stammtöne (= weiße Tasten auf dem Klavier) beginnend mit c, so erklingt die C-Dur-Tonleiter.



Die Dur-Tonleiter ist nach einem bestimmten Muster aufgebaut: Sie besteht aus acht Tönen, die eine charakteristische Abfolge von Ganz- und Halbtonschritten haben.



Merke:

Zwischen 3 und 4, 7 und 8 wird ein Halbtonschritt gemacht.

Lautstärken

(→ S. 49)

<i>pp</i> (pianissimo)	<i>p</i> (piano)	<i>mp</i> (mezzopiano)	<i>mf</i> (mezzoforte)	<i>f</i> (forte)	<i>ff</i> (fortissimo)
---------------------------	---------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------	---------------------------

sehr leise ← → sehr laut

crescendo (= lauter werden)

decrescendo (= leiser werden)

Start-ups, Lieder und Sprechstücke

Titel und Textanfänge	Seite		Seite
Ah! Vous dirai-je, maman	53, 67	Obwisana	73
Ayelevi	90	<i>Oeo oeo, let us sing around the drum ...</i>	71
Bewegungsspiegel	103	Oh, du lieber Augustin	85
Cooler Instrumente	76	<i>Omochi o tsu mago ...</i>	61
Das Wecker-Gemecker	30	Pandur Andante	28
Deep in the Heart of Texas	104	<i>Pandur Pandur Pandur</i>	28
Don Daya	17	Pausen machen Spaß	83
Einen Groove versenden	5	Reisekekstanz	61
<i>Eins, zwei, drei, vier, kleine Mücke ...</i>	49	Rhythm	95
<i>Erst fängt eine Stimme an ...</i>	65	Rhythm (Walzer)	34
<i>Es klapperten die Klapperschlangen ...</i>	27	Rhythm (Tanz)	47
Finster, finster	22	<i>Fing, ding, ring, ding! ...</i>	30
Freeze-Spiel	103	<i>Ich bin ich bin die Geige ...</i>	76
Geräuschball	103	<i>Sing doch mal die Prim ...</i>	84
Geschüttelt und gereimt	27	Singen ist uns're Freiheit	33
Heute wird was ausprobiert	32	<i>Smiling Faces 1</i>	5
<i>Hey, hör mal her ...</i>	5	<i>Smiling Faces 2</i>	59
<i>Ich bin ich ...</i>	7	<i>Spiel mit uns diesen Rhythmus-Hit ...</i>	47
Ich und du	7	<i>Uonono</i>	80
Ich, du, er, sie, es	7	Step by Step	83
In der Musikfabrik	47	The Beatles Hot	27
Intervalle-Schlüsselbund	47	<i>The stars at night are big and bright ...</i>	104
Ist doch klar!	20	<i>This is the rhythm, magical rhythm ...</i>	95
Jetzt geht's los	6	Train Your Brain: Wo bist du?	95
Kleine Mücke	49	Trommeln	37
<i>Komm, wir trommeln alle mit ...</i>	37	<i>Walk but slowly ...</i>	34
Kumbaya	98	Warum kleiden die Bäume	
<i>Langsam gehen</i>	34	sich wohl aus	25
<i>Listen to the</i>	27	Was ist ein Kanon	65
<i>M m m m meet the beat</i>	59	Wendeltreppe	37
Mach mal Pause	92	<i>Wenn ich heutzutage lebte, ...</i>	38
Marion	17	Wolfgang Amadeus, unser Popidol	38
Meet the	59	<i>Yes, step by step ...</i>	83

Musterseite
helbling.com

Stichwortverzeichnis

- Akzent** 49, 81
Alltagsinstrumente 10 f.
Artikulation 49 ff.
- Band** 13, 76
Bass-Drum 38
Bass-Sound 38, 80, 90, 104
Beethoven, Ludwig van 9, 93, 99 ff.
Besetzung 101
Blechblasinstrumente 75
Bongos 80
Boomwhackers 23, 81
Bratsche 78 f.
- Cajón** 80
Cabasa 23, 81
Cello 74, 78 f.
Claves 81 f.
Conga 80
Cowbell 23, 81
Crescendo 49, 108
- Decrescendo** 49, 108
Dirigieren 64 f.
Doderer, Johanna 56 f.
Dreierunterteilung 42, 46
Dreivierteltakt (3/4) 62 f., 107
Drums/Drumset → *Schlagzeug*
Dur 88 ff., 108
Dynamik → *Lautstärke*
- E-Bass** 76
E-Gitarre 75
- Forte** 49
- Ganztonschritt** 108
Geige 74, 78 f.
Geräusch 10, 14, 54 f.
Gitarre 75, 84
Glissando 19
Glocke → *Cowbell*
- Gražinitė-Tyla, Mirga 64
Grieg, Edvard 78
Grunds Schlag (Beat, Metrum) 30 ff., 42, 60 ff., 107
Grundton 28 f., 32, 108
Guiro 23
- Halbtonschritt** 89, 108
Hi-Hat 38
Hilfslinie 67, 107
Holzblasinstrumente 74
Holzblock 23
Houston, Whitney 9
- Improvisation** 27, 108
Intervall 84 ff., 108
- Janitscharen** 23
- Kehlkopf** 23
Klangdauer → *Andauer*
Klangerzeugung 49
Klangfarbe 49
Klangfarbeerzeugung 70
Klangfarbe 10, 20
Klarinette 74, 76
Klavierspiel 74, 76 ff., 81, 108
Klavier 77, 80
Komponieren, Komposition 50, 97 ff.
Kontrabass 78 f.
Kontrast 57, 96 ff., 102
- Lautstärke** 7, 10, 20, 49 ff., 65, 108
Legato 49
Line Dance 104 ff.
- Maracas** 23, 38, 81
Metallofon 23
Motiv 57, 97 ff., 103
Mozart, Wolfgang Amadeus 9, 37 ff., 100
- Notation** (Noten, Notensystem) 34, 66 f., 107
Notenlänge → *Andauer*
Notenlösung 10, 66 f., 107
Notenwert 35, 60 ff., 93 f., 107
Notenwertteile 66 f., 107
- Open Sound** 38, 80, 90, 104
Orchester 13, 42, 101
Ouverture 43
- P**
Pdur 28 f.
Parameter 10, 20 ff., 72
Pausenwerte 93, 107
Pattern 7
Percussioninstrumente 38, 49 ff.
Piano 49, 108
Pisaune 75
Puls 11, 30, 42, 60, 65
- Querflöte** 74
- Rap** 5, 76, 92
Resonanz 81
Rhythmus 31, 35 f., 42, 52, 60 ff., 107
Rimski-Korsakow, Nikolai 52
- Saint-Saëns, Camille** 53
Saite 74 ff.
Schafer, R. M. 21
Schellenkranz 81, 104
Schlaginstrumente 75
Schlagzeug 38, 75
Schüttel-Ei 23
Shaker 81
Sinfonie 39, 42, 45, 93, 99 ff.
Singspiel 43, 45
Snare-Drum 38
Solo 7, 27
Stabspiele 78, 81, 104

- Staccato* 49
 Stammton 77, 88, 91, 108
 Stimme und Singen 18 ff., 33, 50
 Streichinstrumente 74, 78 f.
Takt 60 ff., 67, 93, 107
 Taktangabe 62, 67, 70, 107
 Taktart 62 f., 107
 Tasteninstrument 74, 77
 Tempo 20, 60, 65, 93 f.
 Tondauer/-länge 10, 20, 34 f., 67, 107
 Tonerzeugung → *Klangerzeugung*
 Tonhöhe 7, 10, 19, 20, 66 f., 107
 Tonleiter 88 ff., 108
 Tonschritt 84 f., 89, 108
 Tonsprung 84 f., 94
 Tonwiederholung 84 f., 94
 Triangel 23, 43
 Triole → *Dreierunterteilung*
 Trommel 23, 75 f., 80
 Trompete 43, 75 f.
Tutti 7, 27
Veränderung 96 ff., 102
 Viervierteltakt (4/4) 62 f., 107
 Viola → *Bratsche*
 Violine → *Geige*
 Violonchello → *Notenschlüssel*
 Violoncello → *Cello*
 Wiederholung 84, 96 ff.
 Xylorimba 3
 Zehnerinstrumente 75
 Zweierunterteilung 42, 52
 Zweivierteltakt (2/4) 62 f., 107
 Zwerchfell 18

Mustersseite
helbling.com

Bilder

akg-images: S.9 (l.; NTB scanpix/Erik Johansen), 41 (©Sotheby's), 45 (o.l., o.r.), 100 (u.r.); **Alamy Stock Foto:** S.44 (o.r.; Becky Swora); **André Schönherr:** S.33; **Beethoven-Haus Bonn:** S.101 (o.); **bpk:** S.44 (u.l.); **dpa Picture Alliance:** S.48 (o.l.; Per Klaesson), 48 (o.r.; Alexander Limbach/CHROMORANGE); **EuroArts:** S.64 (Daniela Schmidt-Langels); **iStock:** U1 (l.; studiocasper), U4 (l.; RedlineVector), S.14 (Tarik Kizilkaya), 48 (u.l.; DaLiu), 79 (m.r.; CagriOner), 79 (r.; bbuong), 104 (QueenTut); **Kerem Unterberger:** S.7, 79 (l., m.l.), 80 (l., m.), 81; **Klaus Spielmann:** S.10; **Lisbeth Kovacic/Vegetable Orchestra:** S.72 (m.); **Maria Frodl:** S.56; **Markus Detterbeck:** S.72 (u.r.); **Photodisc:** S.44 (u.r.), 77 (o.r.); **picture alliance:** S.53 (m.r.; imageBROKER | Sunbird Images); **Picture Press:** S.96 (Willy Matheisl); **Pixabay:** U4 (r.; TravelCoffeeBook), S.106 (r.o.); **Shutterstock:** U1 (m.; ra2studio), U1 (r.; Igor Bulgarin), U1 (r.u.; Roman Samborskyi), U4 (m.; Anton Petrychenko), U4 (l.u.; JorgeAndres), S.57 (Daniela Barreto); **Samuel Westergren:** S.72 (o.r.); **Südverlag GmbH, Konstanz:** S.54; **Thomas Rimbot, Berlin:** S.80 (r.); **Ullstein:** S.48 (m.l.; Dieterich), 48 (m.r.; Knigge); **Wikimedia/Wikipedia:** U1 (Briefmarke) S.9 (r.), 39, 43, 44 (o.l.), 53 (u.r.), 72 (m.m.; Manfred Werner), 72 (m.l.; Glogger; GFDL-Lizenz) 78, 100/101 (m.)

Noten

S.25: *Warum kleiden die Bäume sich wohl aus* © JINGO b.v. Netherlands; **S.104:** *Deep in the Heart of Texas* © Melody Lane/Peermusic

