

Sommer • Ernst • Holzinger • Jandl • Scheider

# Schülerheft BLÄSERKLASSE

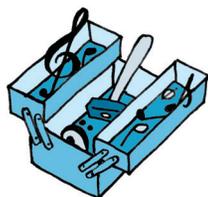
Band 1 (Auszug)



HELBLING

Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

## Die Symbole in diesem Heft:



Jeder Werkzeugkasten enthält ein Werkzeug, mit dem du viele Aufgaben und Spielstücke bearbeiten kannst.



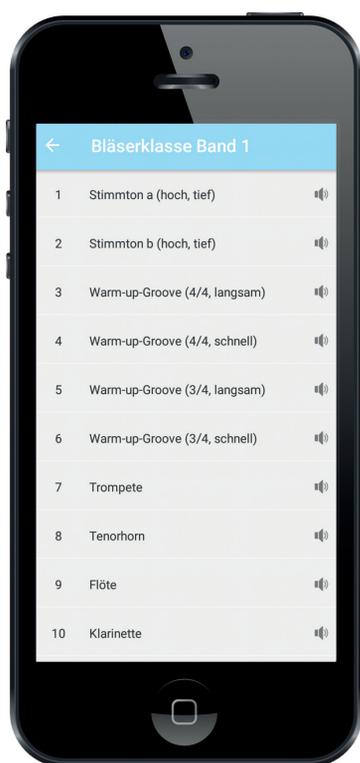
Zu diesem Spielstück oder Rhythmus gibt es ein Play-along oder Übehilfen online (Code vorne im Umschlag).



In der Info-Box wird dir ein Begriff oder ein Thema verständlich erklärt.



optionale Aufgabe



## Die **HELBLING** Media App mit Play-alongs und Übehilfen

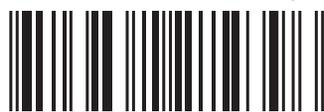
So funktioniert's:

### 1. App herunterladen

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

### 2. Buch aktivieren

Starte die App und füge dein Buch hinzu, indem du die Kamera deines Geräts zum Scannen über diesen Code hältst (alternativ kannst du auch den Zahlencode eingeben):



9783862272396

### 3. Inhalte ansehen



Immer, wenn du im Buch dieses Symbol entdeckst, findest du in deiner App passende Play-alongs oder Übehilfen.

Aufgrund der Datenmenge  
empfehlen wir  
eine WLAN-Verbindung.

## Impressum

Redaktion: Alexandra Nothacker  
Illustrationen: Yann Ubbelohde, Karlsruhe  
Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster  
Umschlaggestaltung: Marinas Werbegrafik, Innsbruck  
Layout: Chris Günthner, Stuttgart  
Satz: SatzKiste, Stuttgart  
Druck: Athesia Druck, Bozen

HI-S7776

ISBN 978-3-86227-239-6

1. Auflage A1<sup>1</sup>/2017

© 2017 Helbling, Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

Alle Rechte vorbehalten



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.

# 1. Gemeinsam musizieren

Eine Gruppe, die wie euer Klassenorchester zusammen Musik macht, nennt man „Ensemble“ (franz. „miteinander“). Damit euer „Miteinander-Musizieren“ schön klingt, gibt es für die Sitzordnung in einem Ensemble bestimmte Regeln.

## Aufgabe 1 Die Sitzordnung in unserem Klassenorchester

Schaut euch zunächst das abgebildete Klassenorchester an. Dort ist alles durcheinandergeraten.

- a) Warum ist dieses Klassenorchester noch kein Ensemble? Beschreibt, was euch auffällt.



- b) Schaut euch die vier Sitzordnungen an. Auf welcher können die Musiker gut miteinander musizieren? Kreist die richtige Sitzordnung an. Bei den anderen Sitzordnungen wurde jeweils ein Fehler gemacht. Welcher?



- c) Überlegt nun, was ihr an eurem Sitzplatz im Klassenorchester braucht. Streicht dazu die Gegenstände durch, die nicht dorthin gehören.



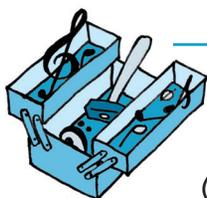
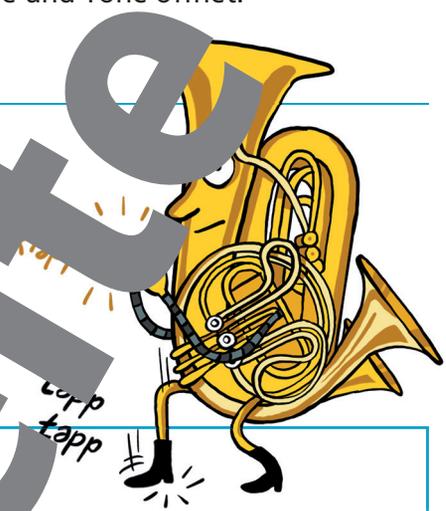
## 2. Der Ton macht die Musik

Wenn ihr als Ensemble zusammenspielt, ist es erst einmal wichtig, dass ihr als Musiker den Puls der Musik (das Metrum) spürt und eure Ohren für unterschiedliche Klänge und Töne öffnet.

### Spielidee Zwei-Klänge-Stück

Dieses Stück ohne Noten besteht abwechselnd aus einem **Ton**, den ihr nur auf eurem Mundstück spielt, und aus **Stille**. Euer Lehrer zeigt euch mit Zeichen an, welches von beidem erklingen soll.

**Wichtig:** Haltet bei **Stille** bis zum nächsten **Ton** gespannt inne, atmet ruhig weiter und lasst euer Mundstück spielbereit am Mund.



### Einen Rhythmus erarbeiten

Damit ihr einen Rhythmus richtig gut beherrscht, ist es wichtig, ihn mit Körper (klatschen) und Stimme (Rhythmusilben sprechen) immer wieder zu wiederholen und so zu verinnerlichen. Dazu groovt ihr euch immer ein, das heißt, ihr findet ein gemeinsames Metrum, das ihr mit den Füßen geht.

**Wichtig:** Lasst während der ganzen Erarbeitung dieses Metrum in den Füßen mitlaufen!

**In aller Kürze:** Eingrooven → Rhythmus klatschen und dazu Rhythmusilben sprechen.

### Aufgabe 1 Groove up

Probiert das neue Werkzeug gleich aus. Groovt zur Musik und klatscht die Rhythmen nach, die ihr hört.

### Aufgabe 2 Ohrenöffner

Genaueres Hinhören-Können ist nicht nur beim Musizieren, sondern auch im Alltag wichtig. So könnt ihr z. B. tausende von Dingen durch euer Gehör unterscheiden: das Klingeln eines Smartphones, eine Schulklingel oder euren Wecker. In der Musik unterscheiden wir z. B. den Klang von Instrumenten, unterschiedliche Töne, Rhythmen und Melodien. Doch dafür müsst ihr erst einmal eure Ohren öffnen.

**a** Wie viele Töne hört ihr? Tragt die Anzahl in die Kästchen ein.

Tonfolge	a	b	c	d	e	f
1. Durchgang						
2. Durchgang						

**b** In der Tonfolge hören sich an manchen Stellen die Töne gleich an. Kreist die falschen Anzahlen an und schreibt die richtige Anzahl der Töne in die Kästchen darunter.

a	b	c	d	e	f
2	3	1	3	3	2

### Aufgabe 3 Groove up

Groovt zur Musik und klatscht die (längeren) Rhythmen nach, die ihr hört (➔ **Einen Rhythmus erarbeiten**).

**Kontext**

**Eine akustische Schnitzeljagd**

Robert hat Geburtstag und möchte mit seinen Gästen eine akustische Schnitzeljagd machen. Er fährt mit dem Fahrrad durch die Stadt und versteckt am Ende seiner Fahrt einen Schatz. Auf seinem Weg hat er die Geräusche aufgenommen, die zu hören waren. Jetzt schickt er seine Geburtstagsgäste mit der Aufnahme seiner Fahrt auf die Suche. Wo finden sie wohl den Schatz?

- a Zeichnet mit einem Farbstift Roberts Weg in die Karte ein. Die Aufnahme enthält Geräusche, wo sich der Schatz befindet.



- b Tragt die Namen an den Orten in die Kästchen ein: Um was für einen Schatz handelt es sich?

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

- c Ist euch aufgefallen, wie viele verschiedene Klänge und Geräusche in Roberts Heimatstadt zu hören sind? Erstellt nun eine eigene akustische Schnitzeljagd für eure Stadt: Was hört man wo? Erstellt eine Tabelle und tragt eure Ergebnisse ein.

# 3. Alle haben einen Namen

Die Rhythmen, die ihr bereits kennengelernt habt, habt ihr mit Rhythmusilben gesprochen. Hinter jeder Rhythmusilbe steckt ein Noten- oder Pausenwert, der in der Musik mit einem bestimmten Zeichen dargestellt wird. Diese Zeichen zeigen die Dauer von Noten und Pausen im Verhältnis zueinander an. Hier seht ihr, wie man sie notiert und benennt:

### Noten- und Pausenwerte



da  
Viertel



da-o  
Halbe



da-o-a-o  
Ganze

Noten bestehen aus einem Notenkopf und – außer bei Ganzen Noten – einem Notenhals. Bei Pausen werden die jeweiligen Rhythmusilben in Klammern geschrieben und geflüstert:



(da)  
Viertelpause



(da-o)  
Halbpause



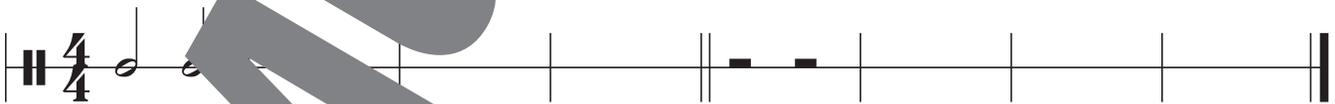
(da-o-a-o)  
Ganze Pause

## Aufgabe 1 Noten und Pausen schreiben

- a Notiert Ganze Noten und Ganze Pausen. In einem Takt (das ist der Platz zwischen zwei Taktstrichen) wird jeweils eine einzige Note oder Pause geschrieben.



- b Notiert Halbe Noten und Halbpausen. In einem Takt werden jeweils zwei Noten oder Pausen geschrieben.



- c Notiert Viertelnoten und Viertelpausen. In einem Takt werden jeweils vier Noten oder Pausen geschrieben.

**Tipp:** Die Viertelpause ist das schwierigste Zeichen. Fahrt zuerst die grauen Viertelpausen mit eurem Bleistift nach, bevor ihr eigene Pausen notiert.



# 4. Noten schreiben leicht gemacht!

Um Musik zu notieren, gibt es verschiedene Möglichkeiten der Notation: Die grafische Notation, die den Spielern viel Freiheit lässt (z. B. im „Chaos-Stück“) und eine „richtige Notenschrift“, mit der man Musik ganz genau aufschreiben kann.

## Spielidee Das Chaos-Stück

Ihr könnt bereits **Luft- und Klappergeräusche, Stille** und einen **Ton** mit euren Instrumenten musizieren. Hier dürft ihr im so genannten „Chaos-Takt“ selbst bestimmen, was ihr spielt.

- a) Probiert den „Chaos-Takt“ auf eurem Instrument aus. Ihr dürft dabei spielen, was ihr möchtet (z. B. schnelle Klappergeräusche, evtl. in Kombination mit Ton).
- b) Übt die Übergänge **Chaos – Stille, Chaos – Luftgeräusch, Chaos – Ton**.
- c) Spielt nun das notierte Stück.



- d) Erfindet ein fünfteiliges Stück mit Klängen und schreibt es mit der richtigen Notenschrift dar, z. B. ein aufziehendes Gewitter oder einen Vulkanausbruch.



### Das Liniensystem und die Notenschrift

Mithilfe eines **Liniensystems** kann man im Gegensatz zur grafischen Notation die Tonhöhe ganz genau aufschreiben. Es besteht aus fünf Linien (L.) und vier Zwischenräumen (Z.), die von unten nach oben gezählt werden.

Beachtet die veränderte Position der Notenköpfe ab der dritten Notenzeile.

Reichen die Linien und Zwischenräume nicht aus, werden für einzelne Töne auch noch **Hilfslinien** verwendet. Beachtet, dass die Noten nun nicht mehr zwischen zwei Linien liegen, sondern über oder unter einer Hilfslinie.

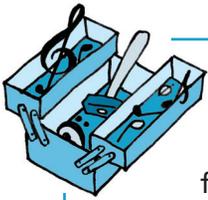
1. untere Hilfslinie      1.      2. obere Hilfslinie

## Aufgabe 1 Das Liniensystem

- a) Notiert Halbe Noten an die angegebene Stelle. Beachtet dabei die Richtung der Notenhäule.

2. L.      1. Z.      1. L.      4. L.      3. Z.      2. Z.      5. L.      4. Z.      3. L.

# 5. Auf dem Weg zum Ton-Profi



## Musik einstudieren

Wie könnt ihr eine Melodie ohne fremde Hilfe einstudieren? Erarbeitet euch zunächst den Rhythmus.

**In aller Kürze:** Eingrooven → Rhythmus-silben sprechen und Rhythmus klatschen.

Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

### Fokus Rhythmus:

Rhythmus-silben sprechen und dabei die Töne auf dem Instrument mitgreifen → Melodie auf dem Instrument spielen.

### Fokus Melodie:

Rhythmus klatschen und dabei auf Tonziffern mitsprechen/singen → Tonziffern singen und die Töne dabei auf dem Instrument mitgreifen → Melodie auf dem Instrument spielen.

Notiert den neuen Ton (Tonziffer 3) als Ganze Note und ergänzt Griff und Namen.



## Aufgabe 1 Ein neues Stück einstudieren

Probiert das neue Werkzeug nun gleich mit dem Rhythmus aus: Musiziert das „Drei-Ton-Stück“.

### Drei-Ton-Stück



## Aufgabe 2 Laut und leise

### Die Dynamik

Musik klingt besonders interessant, wenn die **Lautstärke (Dynamik)** abwechslungsreich gestaltet ist. Das heißt, wenn laute Abschnitte mit leisen abwechseln oder allmählich ineinander übergehen.

leise	<i>p</i>
laut	<i>f</i>
lauter werden	<i>crescendo</i>
leiser werden	<i>decrescendo</i>

- a Tragt die Dynamikzeichen anhand der Hörbeispiele
- b Musiziert nun das „Drei-Ton-Stück“ in verschiedenen Lautstärken. Ihr könnt dazu die Gestaltungsmöglichkeiten aus der Tabelle verwenden.

	a	b	c	d	e
Takte 1 und 2					
Takte 3 und 4					

**Tip:** Fangt bei einem Crescendo immer leise an, und bei einem Decrescendo immer laut, damit man den Unterschied auch gut hören kann. Achtet aber darauf, dass euer Ton dabei immer schön klingt.

### Aufgabe 3 Vorübung zum Rhythmusdiktat

Um Rhythmen aufschreiben zu können, muss das Gehörte im Kopf mehrfach wiederholt und in Rhythmussilben umgewandelt werden. Das habt ihr schon trainiert. In dieser Aufgabe ordnet ihr nun Rhythmen, die ihr hört, den notierten Rhythmen zu.

- a Erarbeitet euch zuerst die Rhythmen (→ **Einen Rhythmus erarbeiten**, S. 19).
- b Hört jetzt verschiedene Rhythmen und ordnet sie den hier notierten zu.

### Aufgabe 4 Dynamik in der Musik

Vervollständigt die Tabelle.

Fachbegriff	Bedeutung	Zeichen
Dynamik		-
	leise	
forte		
crescendo		
	leiser werden	

### Aufgabe 5 Ein Melodie-Dynamik-Crescendo

- a Studiert die folgende Melodie ein (→ **Ein Crescendo studieren**, mit Fokus Rhythmus, S. 19).



#### Drei-Ton-Welle

- b Entscheidet euch für eine dynamische Spielmöglichkeit aus der Tabelle von Aufgabe 2a (S. 19) und übt die „Drei-Ton-Welle“ mit dieser Dynamik ein.
- c Tragt eure Spielmöglichkeiten der Klasse vor. Wie Zuhörer erraten, für welche ihr euch entschieden habt.

### Aufgabe 6 Die Fehleröffnung

Bei den folgenden Hörübungen geht es nicht um die Lautstärke, sondern um die Tonhöhe. Ihr hört jeweils zwei Töne nacheinander.

- a Kreuzt an, ob der zweite Ton höher, tiefer oder gleich ist.
- b Hier war der Fehler teufel am Werk. Hört genau hin und kreist die falschen Angaben ein. Kreuzt die richtige Antwort an.

	a	b	c	d	e	f
höher						
tiefer						
gleich						

	a	b	c	d	e	f
höher	X					
tiefer				X	X	
gleich		X	X			X