

Sommer • Ernst • Holzinger • Jandl • Scheider

Schülerheft BLÄSERKLASSE

Tenorsaxofon in B

Band 2



HELBLING

Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

Die Symbole in diesem Heft:



Aufgabe



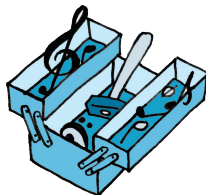
optionale Aufgabe



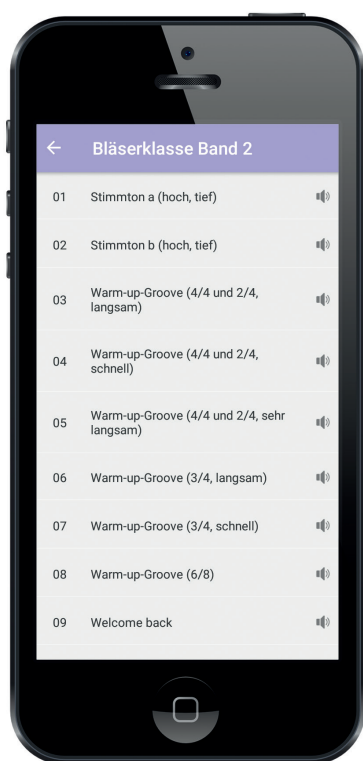
In der Info-Box wird dir ein Begriff oder ein Thema verständlich erklärt.



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



Die Werkzeugkästen auf Seite 92 enthalten je ein Werkzeug, mit dem du viele Aufgaben und Spielstücke bearbeiten kannst.



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):



9783862272983

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; Inkje Dagny von Wurmb, Stuttgart

Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster

Umschlaggestaltung: Marinas Werbegrafik, Innsbruck

Layout: Chris Günthner, Stuttgart

Satz: SatzKiste, Stuttgart

Druck: Athesia Druck, Bozen

HI-S8275

ISBN 978-3-86227-307-2

1. Auflage A1¹/2018

© 2018 Helbling, Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

Alle Rechte vorbehalten

Fotokopieren
grundsätzlich
gesetzlich
verboten



Photocopying
this copyright
material is
ILLEGAL

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.

Inhaltsverzeichnis

Basics: Tenorsaxofon	4	10. Von Dur nach Moll und zurück	48
Grundlagen/Übungen		parallele Dur- und Moll-Tonleitern	
1. Welcome back!	8	Kontext Von Bögen und Saiten	52
Wiederholung Tonziffern und Notenwerte, Artikulation (Legato, neu: Staccato, Akzent), Synkope		Streichinstrumente	
2. Von hohen und tiefen Tönen	12	11. Ein Flusslauf musikalisch erzählt	53
Oktavbereiche, Violin- und Bassschlüssel		Bedřich Smetana: Die Moldau, kreatives Gestalten von Moldau-Stationen	
Kontext Klingendes Holz	16	Kontext Musik im Ohr und Bilder im Kopf ..	56
Holzblasinstrumente		Programmmusik	
3. Neue Töne an den Start	17	12. Mut zur Lücke!	57
Wiederholung Synkope, C-, F-, B-, G-Dur-Tonleiter, neu: Es-Dur-Tonleiter, Übertragung des Tonziffern- systems, Epochen		Kompositionswerkstatt Motivverarbeitung	
Kontext Musik aus unterschiedlichen Zeiten	22	13. Mozart – mehr als nur eine Kugel	62
Epochenüberblick Barock, Klassik, Romantik		Rhythmusbausteine mit Achtel und Sechzehnteln, W. A. Mozart	
4. Jetzt wird es richtig schnell!	23	Kontext Ein Märchen zwischen Gut und Böse	66
Noten- und Pausenwerte (repetierende Sechzehntel), Tempobezeichnungen		W. A. Mozart: Die Zauberflöte, Arie	
Kontext School of Rap	27	14. Musikalische Expedition in Wüsten und Steppen	67
Rap		kleine und große Sekunde	
5. Neue Leitern im Angebot!	28	15. Regen rund um die Uhr	72
Tonziffer 9, Dur-Tonleitern mit bis zu drei Vorzeichen (neu: D- und A-Dur), Übertragung des Tonziffersystems		Swing-Achtel, kleine/große Terzen, Blues-Impro	
6. Musikalischer Weitsprung	30	Kontext Beatmaschinen und andere Geräuschemacher	77
Intervalle Prime bis Oktave, Rondo		Schlaginstrumente	
Kontext Königliche Klänge	34	16. Aus Bausteinen wird Musik	78
Blechblasinstrumente		Rhythmusbausteine, Minimal Music	
7. Glockenspiel und Alpenklang	35	Kontext Minimalistische Kunst	81
Taktwechsel (3/4 und 2/4), Nachahmung von Glockenklängen (Glockenimprovisation Teil 1)		Minimal Music	
8. Gut gelaunt oder tief betrübt?	39	17. Von Dreiklängen und Seefahrern	82
Unterscheidung Dur/Moll (Klang), Improvisation im Moll-Tonraum, Glockenimprovisation Teil 2		Akkorde (Dur und Moll)	
Kontext Chefsache	42	Kontext Eine musikalische Kurznachricht ...	87
Aufgaben des Dirigenten		Signale in der Musik	
9. Ein ganz neues Feeling	43	18. We are Champions!	88
6/8-Takt		Werkzeugkästen	92
Kontext Das Instrument in uns	47	Musik beschreiben	93
Die menschliche Stimme		Grifftabelle	94-96
		Quellenverzeichnis	96

Basics: Tenorsaxofon

In diesem neuen Bläserklassenjahr lernst du neue Töne und Spieltechniken auf deinem Instrument kennen. Die Grundlage dafür ist eine richtige Spielhaltung und darauf aufbauend eine gute Atemtechnik.

Denke daran: Wenn sich das Spiel auf deinem Instrument leicht und entspannt anfühlt und der Ton schön klingt, bist du auf dem richtigen Weg.

Basic 1

Dein Übeplatz

Dein Übeplatz zu Hause sollte folgendermaßen aussehen:

CHECK!

Der perfekte Übeplatz

- ✓ Der Platz, an dem du übst, ist ruhig und so eingerichtet, dass du dich auf das Üben freuen kannst.
- ✓ Dein Instrument liegt oder steht immer auf dem Boden und griffbereit da. Sinnvoll ist die Anschaffung eines Instrumentenständers, damit dein Instrument sicher.
- ✓ Wenn du dein Instrument im Sitzen spielst, so steht immer ein Stuhl bereit. Du hast auch genügend Platz für Körper- und Atemübungen.
- ✓ An deinem Übeplatz steht ein aufgebundener Notenständer. Er erinnert dich daran, regelmäßig zu üben. Auf ihm sind die Notenschlüssel und die Töne eingetragen, die du gerade spielst – so weißt du gleich, was zu tun ist.
- ✓ Bleistift und Radiergummi liegen bereit, damit du Eintragungen in deine Noten machen kannst. Mache beispielsweise eine Markierung an eine Stelle, bei der du dich immer wieder verspielst. Im Unterricht kannst du deinen Lehrer darauf ansprechen; sicher kann er dir helfen.

Basic 2

Spielhaltung im Sitzen

Damit dein Körper gut vorbereitet ist, beachte folgende Punkte:

CHECK!

Körper- und Instrumentenhaltung

- ✓ Du sitzt aufrecht und lehnst dich nicht an. Du spielst dein Instrument auf dem Boden.
- ✓ Deine Füße stehen hüftbreit auseinander und parallel.
- ✓ Du hältst dein Instrument richtig. Stell dir vor, dass am obersten Ende deines Kopfes ein Faden befestigt ist, der wie bei einer Marionette langsam nach oben gezogen wird.
- ✓ Die Finger deiner linken und rechten Hand liegen richtig auf.
- ✓ Deine Finger sind leicht gebogen.
- ✓ Dein Instrument befindet sich im richtigen Verhältnis zum Körper.
- ✓ Die Ellbogen befinden sich im richtigen Abstand zum Körper.



2. Von hohen und tiefen Tönen

Worin unterscheidet sich der Ton c auf der Flöte von dem auf der Tuba? Warum hat ein Klavier so viele Tasten, obwohl es doch nur zwölf unterschiedliche Töne gibt? Auf diese Fragen findet ihr hier eine Antwort.

Aufgabe 1 Die Oktavbereiche der Töne

Diese „Oktavmelodie“ ist auf zwei verschiedene Arten notiert.

- a Überlegt, was man für das Musizieren wissen muss, damit Variante 1 und Variante 2 klingt.
- b Musiziert nun die Melodie (➡ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 92).

Oktavmelodie

Variante 1



Variante 2



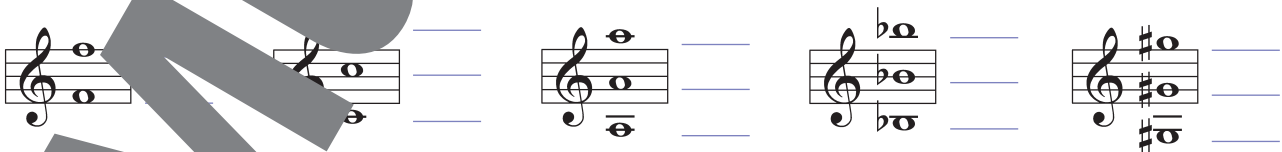
Die Oktavbereiche

Damit man Töne unterscheiden kann, die unterschiedlich hoch bzw. tief sind und dennoch den gleichen Notennamen tragen, werden sie in unterschiedliche **Oktavbereiche** eingeteilt. Jeder Oktavbereich beginnt mit einem c und hat eine eigene Bezeichnung.

Im Violinschlüssel werden die Oktavbereiche so bezeichnet:



- c Benennt die Note mit der jeweiligen Oktavbezeichnung.



Aufgabe 2 Funktion-Detektive

- a Musiziert die erste Stimme des Spielstücks „Jenseits der Stille“ (➡ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- b Für Stimme 1 ist Detektivarbeit gefragt: Notiert in Takt 1 und 2 die Melodie in der Lage, in der ihr sie gut auf eurem Instrument spielen könnt und ergänzt die Notenhäse.
- c In den Takten 9 und 10 ist nur die Tonhöhe angegeben. Ergänzt Notenhäse und Fähnchen nach dem vorgespielten Rhythmus (➡ Musik hören und notieren, S. 92).

Jenseits der Stille

Musik: Niklaus Reiser
© Neue Welt

Stimme 1

Bassstimme

p

p

5

10

mf

mf

13

f

16

mf

mf

19

rit.

Aufgabe 2 Für Ton-Detektive (Fortsetzung)

- d. Musiziert jetzt das Spielstück „Jenseits der Stille“ auf Seite 13 zweistimmig (➡ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- e. Hört euch das Original von „Jenseits der Stille“ an. Wie heißen die Instrumente, die die Melodie spielen? Zu welcher Instrumentenfamilie gehören sie?

Jenseits der Stille

Im Film „Jenseits der Stille“ bekommt Lara, deren Eltern geliebt werden, eine Klarinette geschenkt. Durch das Erlernen des Instruments entdeckt sie ihre Faszination für die Welt der Klänge. Beim Besuch eines Konzerts erlebt sie den Klarinettisten Giora Feidman, der die jiddische Klezmermusik weltbekannt gemacht hat. Für Feidman ist die Klarinette das Instrument, das Gefühle wie Trauer oder Freude besonders gut zum Ausdruck bringt.



Aufgabe 3 **Verschiedene Notenschlüssel**

Lest die Info-Box und ergänzt die Lücken.

Die beiden Notenschlüssel im Klavierforscher

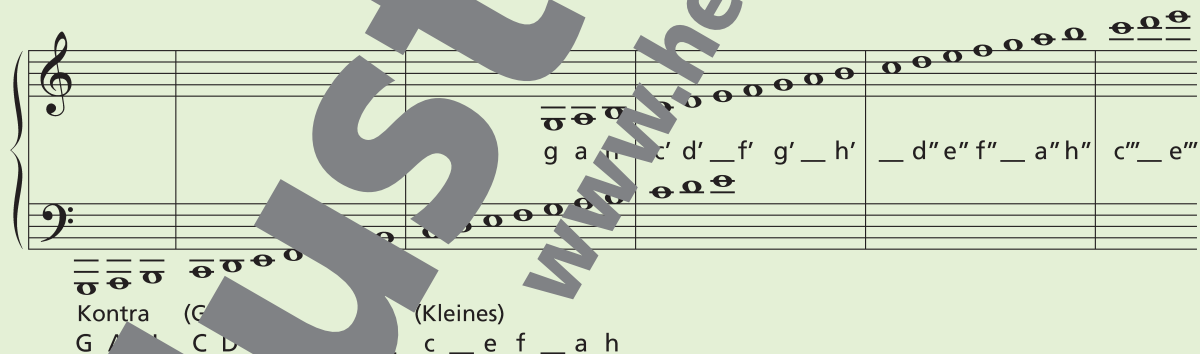
Erinnert ihr euch?

Der **Violinschlüssel** kennzeichnet die Lage der

Der **Bassschlüssel** kennzeichnet die tiefe Note



Mit den beiden Notenschlüsselssystemen lassen sich Töne in den unterschiedlichen Oktavbereichen übersichtlich notieren.



Aufgabe 4 10 Punkte

- Musiziert das Stück 4 von „A Little Klezmer Music“ (➡ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus).
- Ergänzt in den Takten 5–8 die Melodie für euer Instrument. Benennt dazu zunächst die Noten im „anderen“ Notenschlüssel und übertragt sie dann in „euren“ Notenschlüssel. Die Info-Box hilft euch dabei.
- Musiziert das ganze Stück zweistimmig.
- Für Notenfüchse: Vergleicht noch einmal die Noten in den beiden Notenschlüsseln (Takte 5–8). Findet ihr den Trick, den „anderen“ Notenschlüssel schnell zu lesen?

*A Little Klezmer Music*Musik und Satz: Bernhard Sommer
© Helbling

Stimme 1

Bassstimme

5

Aufgabe 5 Ein Melodiepuzzle

Um welche bekannte Melodie handelt es sich bei dem Puzzle?

- a** Probiert, alle Puzzleteile zu musizieren und findet heraus, welche Teile zu einer bekannten Melodie gehören. Notiert eure Notenschlüssel jeweils am Anfang jedes dieser Teile. Ergänzt auch den anderen Notenschlüssel in den übrigen Teilen.
- b** Notiert die Buchstaben eurer Puzzleteile in der richtigen Reihenfolge: _____
Musiziert dann die Melodie (→ Musik einspielen mit Rhythmus, S. 92).
- c** Markiert jeweils die beiden Violoncello- und Bassschlüssel-Puzzleteile, die den gleichen Melodieabschnitt darstellen, mit der gleichen Farbe.

Vorbereitung für die nächste Lektion

Übt auf euren Instrumenten die C-, B-, F- und G-Dur-Tonleiter (S. 18), die ihr bereits im Band 1 gelernt habt.

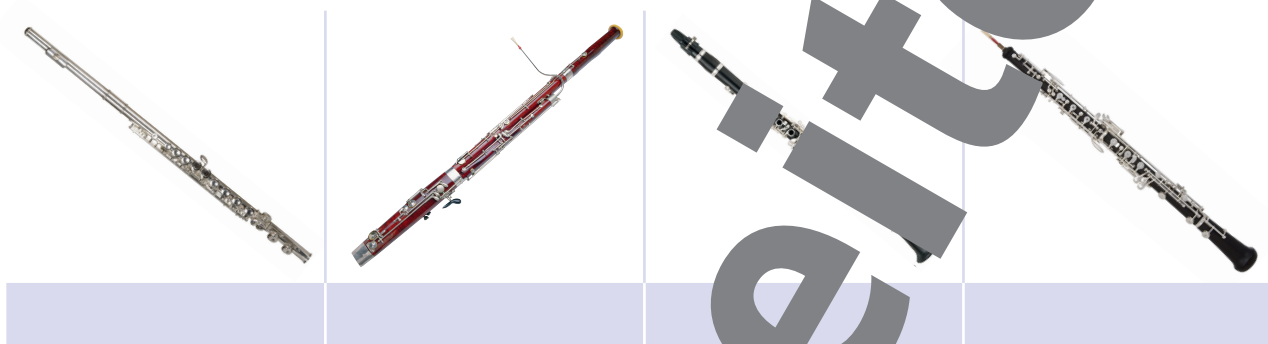
Kontext

Klingendes Holz

Aufgabe 1

Der Klang der Holzblasinstrumente

- a Hört euch an, mit welchen Instrumenten Ente, Katze, Vogel und Großvater im „Peter und der Wolf“ von Sergei Prokofiew (1891 – 1953) dargestellt werden. Ergänzt die Klischees.



- b** Welches Holzblasinstrument fehlt in Aufgabe a)? Überlegt, welche Figur oder welches Tier man mit dem Instrument darstellen könnte.

Aufgabe 2

Tonerzeugung und Tonbearbeitung

- a** Schaut euch die Mundstück-Darstellungen an und ergänzt die Lücken in der Info-Box.



Tonerzeugung bei der Que

... bei Klarinette und Saxofon

... bei Oboe und Fagott

Tonerzeugung

- 1) Bei der **Querflöte** bläst der Spieler über _____ am Kopfstück und bringt dadurch die Luftsäule im Instrument zum Schwingen.
- 2) Im Mundstück von **Clarinetten** und **Saxofon** schwingt _____. Diese Schwingungen übertragen sich auf die Luftsäule im Instrument.
- 3) Bei **Oboe und Fagott** werden zwei gegenüberliegende Rohrblättchen (= _____) zum Schwingen gebracht. Auch hier übertragen sich die Schwingungen auf die Luftsäule im Instrument.

Einzus... de Beg... (mit richtigem Artikel): Doppelrohrblättchen – Anblaskante – einzelnes Rohrblättchen

- b** Erklärt dann die Ergebnisse des Experiments mit Flaschen, wie unterschiedliche Tönhöhen bei den Holzblasinstrumenten entstehen. Bildet dann mit den Textbausteinen Sätze, die zu den Ergebnissen eures Experiments passen.

DURCH DAS DRÜCKEN

DESTO TIEFER DER TON

JE KÜRZER DIE LUFTSÄULE

DESTO HÖHER DER TON

VERSCHIEDENER KLAPPEN VERÄNDERT

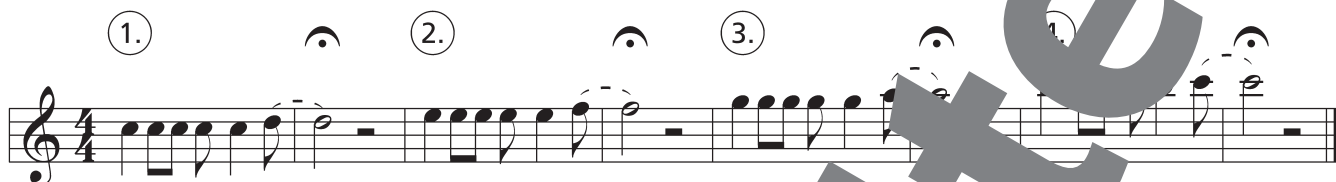
JE LÄNGER DIE SCHWINGENDE LUFTSÄULE

DIE LÄNGE DER SCHWINGENDEN LUFTSÄULE WIRD BEI HOLZBLASINSTRUMENTEN

3. Neue Töne an den Start

Warm-up

Musiziert das Warm-up ohne und mit Haltebögen (→ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 92).



Aufgabe 1 Ein kleines Licht

Singt und musiziert den folgenden Gospel (→ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 92).

This Little Light of Mine

Text und Musik: unbekannt; Satz: Bernhard Sommer; © Helbling



Stimme 1

Bassstimme

This lit - tle light of mine, —

I'm gon-na let it shine. — This lit-tle light of mine, —

I'm gon-na let it shine. — This lit-tle light of mine, —

I'm gon-na let it shine. — Let it shine, — let it shine, —

— let it shine. —

1. 2.

Aufgabe 2

Alte und neue Tonleiter

In diesem Quiz könnt ihr euer Wissen zu Tonleitern anwenden. Dabei hat sich eine neue Tonleiter eingeschlichen.

- a Jede Dur-Tonleiter besteht aus einer bestimmten Folge von Ganztonschritten und Halbtonschritten. Ergänzt den Merksatz: Zwischen ____ und ____, ____ und ____ wird ein Halbtonschritt gemacht.
- b Fast alle dieser Dur-Tonleitern kennt ihr bereits, eine ist neu. Markiert

Name der Dur-Tonleiter	Vorzeichen	Veränderte Töne
	1 b	
F-Dur-Tonleiter	1 #	keine (nur Stammtöne)
B-Dur-Tonleiter	keine	es und as
Es-Dur-Tonleiter		fis
G-Dur-Tonleiter	3 b	

- c Ordnet den Tonleiternamen mit Pfeilen die jeweiligen Vorzeichen und die Töne zu, die durch sie verändert werden. Ergänzt auch die leeren Kästchen.
- d Ergänzt bei den untenstehenden Tonleitern die Vorzeichen vor den entsprechenden Tönen.
- e Markiert bei der neuen Tonleiter die Lage der Halbschritte mit einem ✓.
- f Übt alle fünf Dur-Tonleitern auf euren Instrumenten. Wer kann sie schon auswendig?

12345678

C-Dur-TL

G-Dur-TL

F-Dur-TL

B-Dur-TL

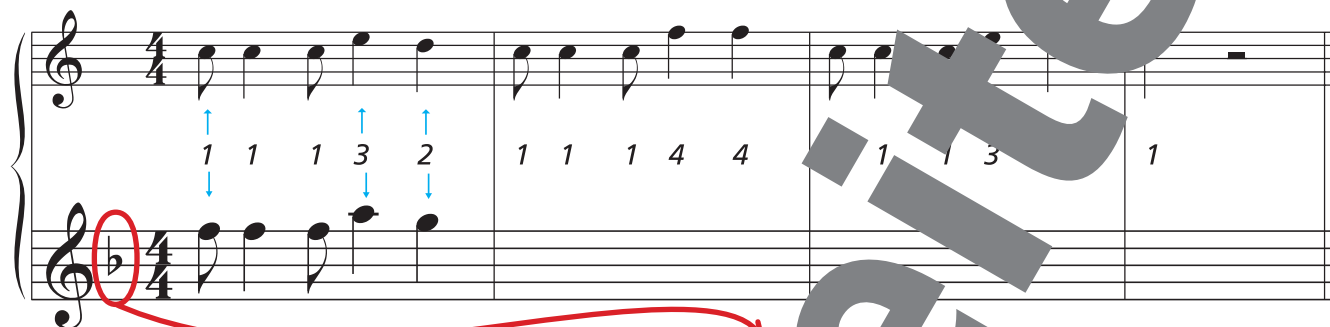
Es-Dur-TL

Aufgabe 3 Ein Intro für das Spielstück

Damit das Spielstück „This Little Light of Mine“ vollständig ist, benötigt es noch ein Intro.

- a Musiziert Variante 1 des Intros zu „This Little Light of Mine“ (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 92). Passt es zu eurem Spielstück?

Variante 1: Die Tonziffern orientieren sich an der C-Dur-Tonleiter: keine Vorzeichen



Variante 2: Die Tonziffern orientieren sich an der F-Dur-Tonleiter: Vorzeichen: 1 ♭ (b)

- b Damit ihr das Intro zum Spielstück spielen könnt, müsst es von einer anderen Tonhöhe beginnen. Ergänzt hierzu bei Variante 2 zunächst die Töne. Die Tonziffern orientieren sich jetzt an den Tönen der F-Dur-Tonleiter. Auf Seite 18 könnt ihr auch diese Tonleiter noch einmal anschauen.
- c Jetzt passt es: Musiziert Variante 2 als Intro für das Spielstück „This Little Light of Mine“ (S. 17).
- d Musiziert in euren Instrumentengruppen die Intro-Melodie von einem anderen Ton aus. Welche Dur-Tonleiter liegt jetzt der Melodie zugrunde?

Übertragung des Tonziffersystems

Eine Melodie ist nicht auf eine bestimmte Tonhöhe festgelegt, sie kann auch von einem anderen Ton aus beginnen.

Dabei gilt:

Neuer Startton ➔ neue Tonziffern ➔ neue Vorzeichen!



Aufgabe 4 Öffner

- a Emir hat Dur-Tonleitern an seiner Klarinette geübt. Welche der drei Dur-Tonleitern spielt er falsch?
- b Zähle die Töne in den Tonleitern mit. Welcher Ton wurde jeweils falsch gespielt?
- Tipp:** Wenn eine Tonleiter von oben nach unten gespielt wird, zählt man rückwärts.



Mix it up

Musik: Antonio Vivaldi/Ludwig v. Beethoven/Jacques Offenbach
Satz: Klaus Ernst/Jens Holzinger
© Helbling

Stimme 1

Bassstimme

$\text{♩} = 104$

mf

mf

6

1.

2.

12

p

p

18

f

f

24

f

f

Maestoso $\text{♩} = 96$

29

ff

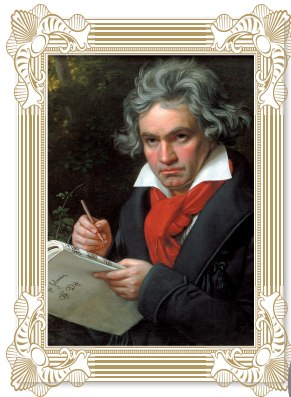
ff

Aufgabe 5 Ein musikalischer Mix

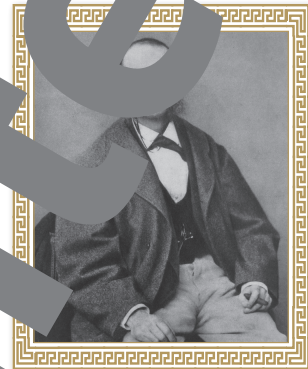
- a Musiziert das Spielstück „Mix it up“ (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 92).
- b Kennt ihr die Melodien, aus denen das Stück zusammengestellt ist? Ordnet die Komponisten den Titeln zu. Zwei davon kennt ihr bereits aus Band 1.



Antonio Vivaldi
(1678–1741)



Ludwig van Beethoven
(1770–1827)



Jacques Offenbach
(1819–1880)

„Ode an die Freude“

„Car...“
aus
„Orpheus in der Unterwelt“

„Frühling“
aus
„Die vier Jahreszeiten“



Kontext

Musik aus unterschiedlichen Zeiten

Aufgabe 1 Ein Mix aus vergangenen Zeiten

- a Musiziert das Spielstück „Mix it up“ auf S. 20. Ludwig van Beethoven
- b Vergleicht die Lebensdaten der Komponisten (vorige Seite) mit den Bildern in Aufgabe 2 und ordnet ihnen eine Epoche (= Zeitabschnitt) zu. Jacques Offenbach
Antonio Vivaldi

Aufgabe 2 Epochen-Memory

- a Ordnet die Textbausteine jeweils einer der drei Epochen auf dem Zeitstrahl zu. Die Bilder helfen euch. Tragt die passende Nummer in die Kreise ein.
- b Ihr hört nun drei Hörbeispiele. Beschreibt sie mithilfe der Textbausteine (S. 93).
- c Findet heraus, aus welcher Epoche das jeweilige Hörbeispiel stammt.

- ☐ Blechblasinstrumente werden jetzt mit Ventilen ausgestattet.
- ☐ Große Konzertsäle für das bürgerliche Publikum entstehen.
- ☐ Die Klarinette wird erfunden.
- ☐ Musiziert wie in der Barockzeit an königlichen Höfen.
- ☐ Der junge Pianist Mozart begeistert als Kind das adelige Publikum.
- ☐ Die Posaune wird vereinzelt auch im 19. Jahrhundert verwendet.
- ☐ Blechblasinstrumente besitzen keine Ventile.
- ☐ Das Saxofon und weitere tiefe Blechblasinstrumente werden erfunden.
- ☐ Bereits jetzt werden Holzblasinstrumente in ihrer heutigen Form gebaut.



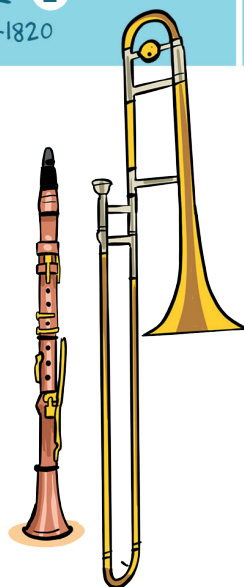
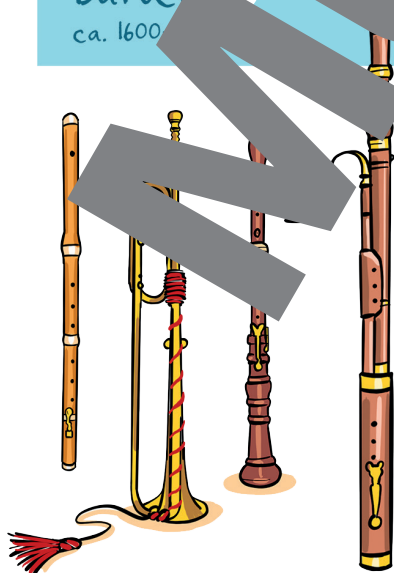
Barock 1
ca. 1600-1750



Klassik 2
ca. 1750-1820



Romantik 3
ca. 1820-1890



8. Gut gelaunt oder tief betrübt?

Musik klingt nicht immer nur hell und fröhlich. Wie bei Farben kann es auch bei Klängen dunklere und hellere Farbtöne geben. Dadurch verändert sich der Klangcharakter eines Musikstücks.

Warm-up

- a Musiziert nacheinander die beiden Warm-ups (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92). Wenn ihr sie gut beherrscht, musiziert sie jeweils als Kanon.

1. Warm-up 1 (D-Dur): Treble clef, key signature of one sharp (F#), 4/4 time. The melody starts on D4, moves up stepwise to A4, then down stepwise to D4, with various rhythmic values (quarter, eighth, and sixteenth notes).

2. Warm-up 2 (D-Moll): Treble clef, key signature of two flats (Bb, Fb), 4/4 time. The melody starts on D4, moves up stepwise to A4, then down stepwise to D4, with various rhythmic values (quarter, eighth, and sixteenth notes).

Aufgabe 1 Die Warm-ups unter die Lupe genommen

- a Beschreibt, wie der Klang der beiden Warm-ups auf euch wirkt. Nutzt hierzu auch den Adjektivzirkel (S. 93).
- b Wie könnte man die Wirkung dieser beiden unterschiedlichen Warm-ups unterstützen? Vielleicht, indem man bei einem Warm-up das Licht im Raum dunkel? Probiert auch andere Ideen aus.
- c Die beiden Warm-ups haben zwei unterschiedliche Klangcharaktere: Dur (Warm-up 1) und Moll (Warm-up 2). Lest die Info-Box und ergänzt die Klangwirkungen mit passenden Adjektiven.

Dur und Moll

Je nachdem, ob ein Musikstück aus den Tönen einer Dur- oder einer Moll-Tonleiter komponiert ist, hat es einen bestimmten Klangcharakter. Man bezeichnet die beiden Klangcharaktere als **Dur** und **Moll** (Tongeschmack).

Dur klingt eher _____, _____ oder _____.

Moll klingt eher _____, _____ oder _____.

Der Grund, um den Klangcharakter der Tonleiter (Dur/Moll) eines Musikstücks bezeichnen zusammenzufassen, nennt man **„Tonart“** (z. B. D-Dur). Die Tonart bestimmt die Generalvorzeichen.

Aufgabe 2 Improvisieren in Moll

- a Musiziert den B-Teil des Spielstücks „Voll Moll“ auf Seite 40 (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- b Im B-Teil könnt ihr eigene Ideen entwickeln und improvisieren.

Tipp: Nutzt zum Einstieg eine Auswahl der unter dem Spielstück angegebenen Töne und einen der notierten Rhythmen.

A

Stimme 1

Bassstimme



B

Improvisationstakte

D. C.



Mögliche Töne für die Improvisation:



Mögliche Rhythmen für die Improvisation

1

2

4



Aufgabe 3

Ohren

Ihr hört nacheinander vier Melodien. Entscheidet, ob sie in Dur oder Moll stehen.

	Dur	Moll
1. Melodie		
2. Melodie		
3. Melodie		
4. Melodie		

Aufgabe 4

französisches Weihnachtslied

- a

Singt und musiziert das französische Weihnachtslied „Entre le bœuf“ (➔ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 92). Überlegt euch, bevor ihr Stimme 1 auf euren Instrumenten spielt, welche Töne fehlen. Die Intervallangaben helfen euch.
- b

Ergänzt die Lücken in der Melodie von Stimme 1 nach den entsprechenden Intervallangaben und den Notenwerten der Bassstimme.

Entre le bœuf

Text (franz./dt.) und Musik: überliefert
Satz: Bernhard Sommer
© Helbling



Sekunde ↑ (♩)

Stimme 1

En - tre le bœuf et l'â - ne dort,
Zwi - schen Ochs und E - s - le schläft,

Bassstimme

6

Terz ↓ (♩)

dort, dort le pe - tit fils: Min - an - ges di - vins,
schläft, schläft das Kin - de - lein. tau - send Cheru - bim,

11

Prime (♩)

mil - le sé - ra - phim vo - le - ra l'en - tour de ce Dieu d'a - mour.
tau - send Se - ra - phim we - ben um den Gott in dem Krip - pe - lein.

Wortklärung:

Seraphim: Engel, die laut islamischer, jüdischer und christlicher Religion um den Thron Gottes fliegen.

- C** Improvisiert ein Glockenkonzert als Einleitung für „Entre le bœuf“.



Kontext

Chefsache

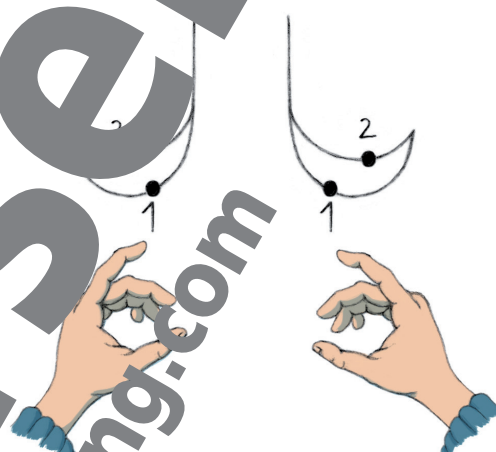
Wozu braucht ein Orchester eigentlich einen Dirigenten? Auf dieser Seite erfahrt ihr seine wichtigsten Funktionen und Aufgaben. Und natürlich schlüpft ihr selbst in die Rolle eines Orchesterchefs.

Aufgabe 1 Ein Experiment

- Bringt euer Klassenorchester ohne Worte zum Musizieren und zum gemeinsamen Aufhören. Einigt euch zuvor auf einen gemeinsamen Ton.
- Was ist für das „Einsatzgeben“ und „Abschlagen“ wichtig?

Aufgabe 2 Ein Musikstück dirigieren

- Zum Anzeigen des Tempos verwendet der Dirigent sogenannte „Schlagfiguren“, die zur jeweiligen Taktart passen. Übt mit beiden Händen einen 2/4-Takt zu schlagen.
- Dirigiert euer Klassenorchester zum Spielstück „Entre le bœuf“ (S. 41):
 - Übt zunächst den **Einsatz**: Der Dirigent gibt dem Klassenorchester den Einsatz, indem er einen Takt „vorausdirigiert“ und vor dem Einsatz der Musik deutlich einatmet. Das Orchester spielt nach diesem Einsatz den Takt 1.
 - Übt nun den **Abschlag**, so dass alle am Ende des Stück gleichzeitig beenden: Das Klassenorchester spielt die zwei letzten Takte. Am dem letzten Ton verharrt der Dirigent in einer spannungsvollen Geste. Nach einer kurzen Dauer „schlägt“ er mit einer kräftigen Bewegung den Ton „ab“.
 - Wer von Euch schlüpft jetzt in die Rolle des Dirigenten und leitet das Stück „Entre le bœuf“ von Anfang bis Ende?



Schlagfigur für einen 2/4-Takt

Aufgabe 3 Mehr als nur Einsatz und Abschlag

Neben Einsatz, Tempo und Abschlag zeigt der Dirigent auch die Dynamik, die Artikulation und den Charakter des Musikstücks. Wählt einzelne der hier stehenden Begriffe aus und versucht, sie als Dirigent „Luftorchesters“ darzustellen. Können eure Mitschüler erkennen, wie das „Luftmusikstück“ gemeint werden soll?

cre

traurig

fröhlich

forte

staccato

legato

elegant

piano

geheimnisvoll

9. Ein ganz neues Feeling

Die meiste Musik, die ihr im Alltag hört, steht im 4/4-Takt – er ist der „König“ unter den Taktarten. Der in dieser Lektion vorgestellte Takt hat einen ganz anderen Charakter.

Aufgabe 1 Groove up

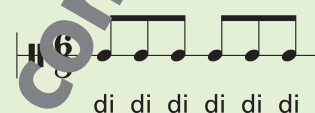
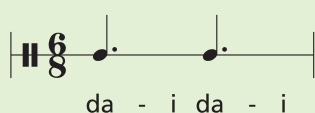
Groovt zur Musik. Sprecht und klatscht die Rhythmen nach, die ihr hört.



Der 6/8-Takt

Der 6/8-Takt wirkt schwingend und beruhigend. Er wird häufig in Wiegenliedern, aber auch in Rock- und Pop-Balladen verwendet.

In einen 6/8-Takt passen gleich viele Noten wie in einen 4/4-Takt. Der Unterschied liegt im Schwerpunkt des Takts, der die Notenwerte in Gruppen zusammenfasst. Die Rhythmusbausteine werden folgendermaßen notiert:



Aufgabe 2 Sehen und spielen

- a Sprecht und klatscht die Rhythmusbausteine des 6/8-Takts.

- b Musiziert die Rhythmusbausteine auf die Tonziffern 5 und 6 in A-Dur.
c Es werden eine bzw. mehrere Bausteine vorgespielt. Notiert die entsprechenden Nummern.

- d Musiziert die ersten zwölf Takte des Spielstücks „Hallelujah“ auf Seite 44 (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92). Wo findet ihr die Rhythmen in den Bausteinen wieder?



Hallelujah

Text und Musik: Leonard Cohen
© Bad Monk/Sony ATV

Stimme 1 *mp*

Stimme 3

I've

5

heard there was a se - cret that Da - vid played and it

mp

8

pleased the Lord. But you real - ly care for mu - sic, do you? ____

12

goes like this: the fourth, the fifth, the mi - nor fall, the

mf *f*

16

ma - jor lift; the baf - fled king com - pos - ing „Hal - lu - jah“!

mf *f*

mp

20

Hal - le - lu - jah, - le - lu - jah, hal - le -

mp

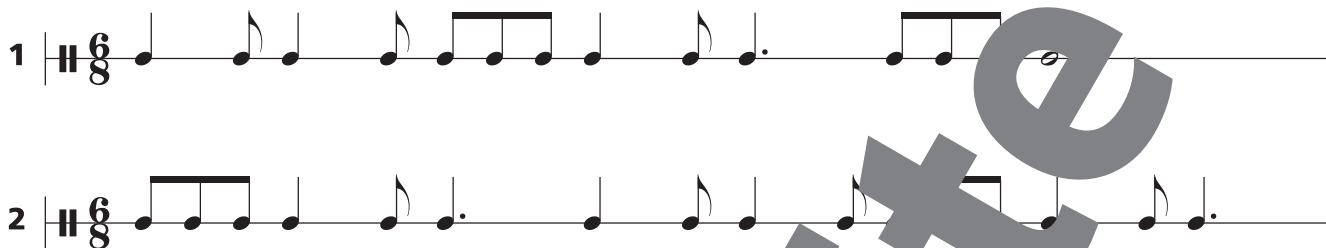
25

lu - jah, - le - lu - jah. I've

Musterseite
www.helbling.com

Aufgabe 3 Alles rund um den Takt

- a** Hier sind Rhythmen im 6/8-Takt notiert. Setzt die fehlenden Taktstriche und denkt an den Doppelstrich am Ende der Zeile.



- b** Ergänzt die Takte mit jeweils einem passenden Notenwert.



- c** Musiziert die Rhythmen aus beiden Teilaufgaben auf ein

Aufgabe 4 Ohrenöffner

Ihr hört nacheinander vier Melodien in unterschiedlichen Taktarten. Kreuzt an, ob es sich um einen 4/4- oder 6/8-Takt handelt.

	4/1	6/8
1. Melodie		
2. Melodie		
3. Melodie		
4. Melodie		

Aufgabe 5 Ein himmlischer Song

Singt und musiziert nun das ganze Spiel mit dem Hallelujah auf Seite 44/45 (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92).

Aufgabe 6 Coversol

Coverversionen

Als **Coverversion** bezeichnet man in der Rock-/Popmusik eine neue Version eines populären (= bekannten) Songs durch einen anderen Interpreten. Häufig ändern die Interpreten dabei die Besetzung und den Charakter, um sich vom Original abzugrenzen.

Vergleicht die Charakterskizzen des Songs „Hallelujah“ miteinander und kreuzt in der Tabelle an, wie sie euch gefallen. Nutzt für die Beschreibung des Charakters den Adjektivzirkel (S.93).

HB	Inter	Besetzung			
1					
2					
3					
4					

Kontext

Das Instrument in uns

Unsere Stimme benutzen wir täglich in den unterschiedlichsten Situationen. Dabei habt ihr sicher schon gemerkt, wie vielfältig sie einsetzbar ist. Auf dieser Seite könnt ihr ausprobieren, wie man mit ihr Musik machen kann.

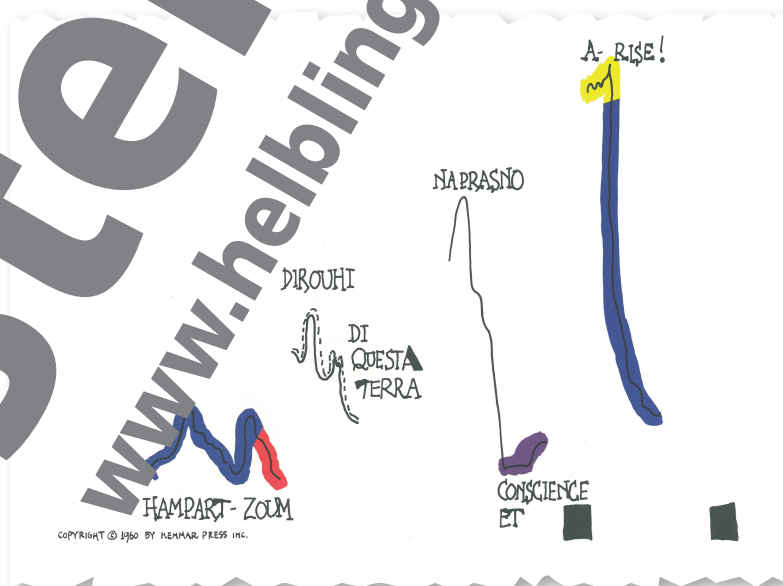
Aufgabe 1 Eine Stimme – viele Möglichkeiten

- Ihr hört drei Gesangsstücke. Beschreibt, wie in ihnen die Stimme eingesetzt wird. Vielleicht könnt ihr bei einem der Stücke auch schon mitmachen?
- Probiert nun selbst aus, welche Geräusche und Laute ihr mit eurer Stimme erzeugen könnt. Geht dazu in Gruppen zusammen, experimentiert und sammelt Aktivitäten, die man mit der Stimme ausführen kann.
- Tragt nun eure Ergebnisse in der Klasse zusammen und haltet die einfachsten Ideen an der Tafel fest.
- Gestaltet aus euren Ideen ein „Musikstück für Stimme“: Legt an der Tafel, welche der Stimmaktivitäten ihr ausführen wollt. Ein Dirigent zeigt euch, welche Aktivität an der Reihe ist. Los geht's!

Aufgabe 2 Ein besonderes Gesangsstück

Vor allem Komponisten des 20. Jahrhunderts nutzen die vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme. Im Stück „Aria“ von John Cage (1912–1992) wird die Stimme wie ein Instrument verwendet.

- Hört das Stück und verfolgt die grafische Notation.
- Beschreibt die Art der Notation. Welchen Vorteil hat diese Darstellung?
- Führt das Stück auf. Orientiert euch dabei an der Aufnahme und an der grafischen Notation.



Legende:

Der Verlauf der Linien von oben nach unten beschreibt die ungefähre Lage der Tonhöhen. Die Partiturseite des Stücks soll etwa eine halbe Minute dauern. Die verschiedenen Linien und Farben stehen für bestimmte Sing- und Sprechweisen:

blau	= Normalstimme
rot	= tiefe Stimmlage
schwarz mit parallel gestrichelter Linie	= Sprechstimme
schwarz	= Theaterstimme (besonders deutlich gesprochen)
lila	= Babystimme
gelb	= Koloraturgesang (sehr hohe Stimme wie ein Opernsänger)
schwarze Rechtecke	= Geräusche

15. Regen rund um die Uhr

Die musikalische Reise geht weiter: Nach der asiatischen Steppe geht es nun nach Amerika, genauer gesagt in die Vereinigten Staaten, die USA. Dort sind zwei für die spätere Popmusik wichtige Musikstile entstanden: der Blues und der Rock 'n' Roll.

Aufgabe 1 Groove up

Groovt zur Musik und macht die Rhythmen nach, die ihr hört.



Warm-up

Musiziert das Warm-up (➔ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).



Aufgabe 2 Ein swingender Groove

- Untersucht, in welchen Takten der Stimme 1 von „Rock Around the Clock“ Motive aus dem Warm-up vorkommen. Musiziert dann das Stück (➔ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- Hört das Stück im Original und achtet auf unterschiedliche Spielweise der Achtelnoten. Was ist daran anders als in eurer Version? Wo findet ihr in den Noten einen Hinweis auf diese Spielweise?
- Musiziert das Spielstück noch einmal und spielt die Achtelnoten so, wie ihr sie im Original gehört habt.

Aufgabe 3 Ein neues Intervall – die Terz

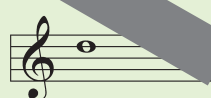
In der Melodie von „Rock Around the Clock“ kommt ein Tonsprung besonders häufig vor: die Terz. Lest die Info-Box und markiert alle Terzen in Takt 9–12 der Stimme 1.

Intervall – die Terz

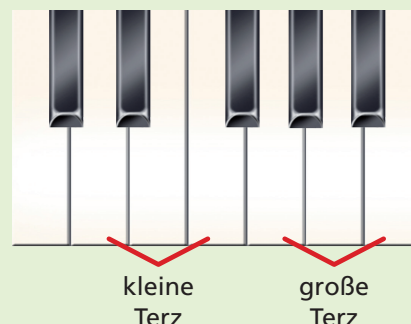
Als Terz bezeichnet man Intervalle, die drei Stammtöne umfassen.

Es gibt große und kleine Terzen. Um herauszufinden, um welche Terz es sich handelt, zählt man die Halbtonschritte zwischen den beiden Tönen. Dabei umfasst

eine **kleine Terz** zwei Halbtonschritte



und eine **große Terz** vier Halbtonschritte.



*Rock Around the Clock*Musik: Max C. Freedman/Jimmy de Knight
© Myers-Music/Kassner

Stimme 1

Stimme 2

Stimme 3

6

12

17

1.

2.

Musterseite

www.helbling.com

Aufgabe 4

Terzentraining

Die folgenden Teilaufgaben trainieren die Bestimmung des Intervalls Terz.

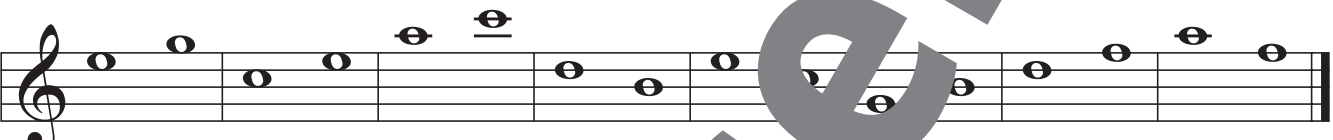
- a) Bildet nur mit Stammtönen die angegebenen Intervalle aufwärts und/oder abwärts.

Tipp: Bei einem Stammtone könnt ihr das Intervall auf- und abwärts bilden. Bei anderen Stammtönen gibt es nur eine richtige Möglichkeit. In einem Fall gibt es gar keine Möglichkeit.



gr. Terz kl. Terz kl. Terz gr. Terz kl. Terz kl. Terz gr. Terz gr. Terz

- b) Verändert die jeweils zweite Note mit einem Vorzeichen so, dass das angegebene Intervall entsteht.



gr. Terz kl. Terz gr. Terz gr. Terz kl. Terz kl. Terz gr. Terz kl. Terz

- c) Bestimmt, ob es sich um eine große oder um eine kleine Terz handelt.



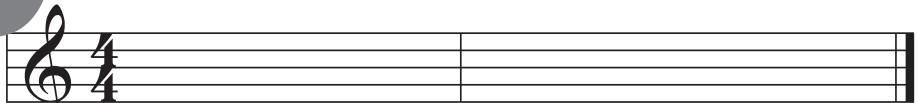
Aufgabe 5

Melodiediktat

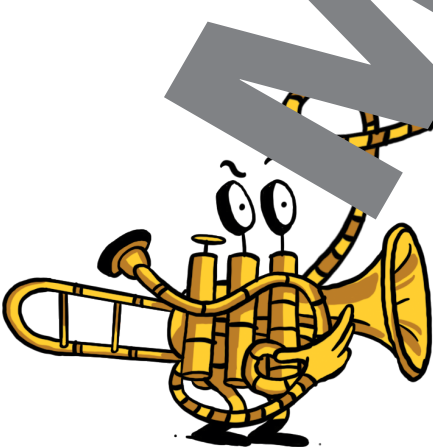
- a) Notiert die Melodie (→ Musik hören und notieren, S. 92).

Tipp: Es kommen nur vier verschiedene Töne vor (Tonziffern 1, 3, 4 und 5 in C-Dur) und das Diktat hat einen vorgegebenen Rhythmus. Höre und folge ihm. Verfolgt ihn beim Hören gut mit und überlegt bei jedem neuen Ton, ob es sich um einen Schritt (Sekunde) oder Sprung (Terz) handelt, und ob es auf- oder abwärts geht.

- b) Musiziert die Melodie und bestimmt ihre Intervalle.







Aufgabe 6 Improvisation mit einem Blues

- a Singt und musiziert den „Regenwetter-Blues“ (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92). Achtet dabei darauf, dass die Achtelnoten wie bei „Rock Around the Clock“ swingend gespielt werden.

Tipp: Fortgeschrittene übernehmen die oberen Töne der Bassstimme.

Regenwetter-Blues

Musik: Satz: Manuel Jandl
© Helbling



Stimme 1

Bassstimme

Re - gen - wet - ter, ich bleib' h... Haus!

divisi

Re - gen - wet - ter mir echt ein Graus!

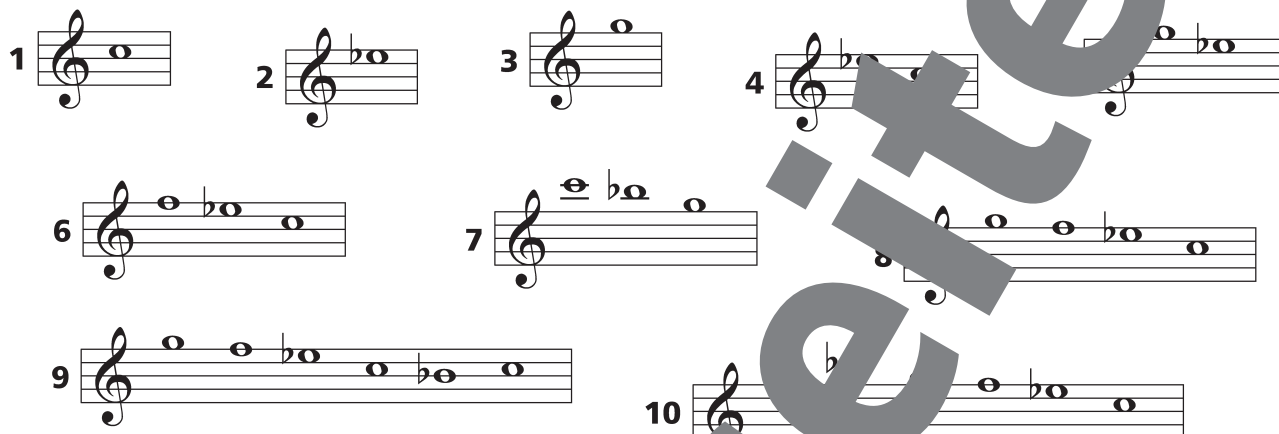
Schö - nes Wet - ter! Da geh' ich wie - der raus!

1. Wet - ter!

2. >

13

- b** Improvisiert in den Pausentakten mit Hilfe dieser Motivbausteine ein Solo:
- ▶ Verwendet zuerst einen Baustein mit nur einem Ton. Erfindet damit einen Rhythmus, der zwei Pausentakte füllt, z. B. den Rhythmus des Melodiediktats (Aufgabe 5, S. 74).
 - ▶ Nehmt euch dann Bausteine mit zwei oder mehr Tönen vor. Die Reihenfolge der Töne könnt ihr selbst bestimmen. Achtet aber darauf, dass ihr keine anderen Töne verwendet.



- c** Legt zum Schluss einen Gesamtablauf fest und macht ihn auf. Stück.

Der Blues

Der **Blues** ist eine musikalische Form, die sich im 19. Jahrhundert in der afroamerikanischen Bevölkerung in den USA entwickelt hat. Populäre Musikstile wie z. B. Rock 'n' Roll, Soul, Jazz oder Hip-Hop ist er der wichtige Vorläufer. Das Wort „Blues“ kommt vom englischen Ausdruck „I've got the blues“ bzw. „I feel blue“ („ich bin traurig“).



Kontext

Beatmaschinen und andere Geräuschemacher

Bei Schlaginstrumenten unterscheidet man zwischen Geräusch erzeugenden Instrumenten und Instrumenten, die Tonhöhen produzieren können. Eines der wichtigsten Schlaginstrumente in der modernen Musik ist das Schlagzeug.

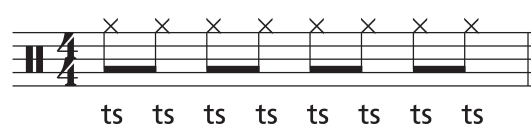
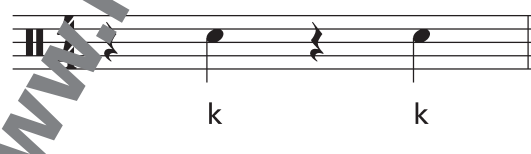
Aufgabe 1 Klangerzeugung

- Bildet drei Gruppen. Wählt eines der folgenden Schlaginstrumente: Tommen, Stabspiele, Becken.
- Untersucht das gewählte Schlaginstrument: Entsteht ein Ton oder ein Geräusch? Welches Teil des Instruments erzeugt den Ton/das Geräusch?
- Zusatz für die Stabspiel-Gruppe: Wie kommen die verschiedenen Tonhöhen zustande?

Aufgabe 2 Der richtige Beat

Für den richtigen Beat sorgt in einer Rock- oder Popband das Schlagzeug. Bei ihm werden verschiedene Schlaginstrumente von nur einem Musiker gespielt.

- Ordnet die Hörbeispiele den drei Teilen des Schlagzeugs zu (beschriftet auch die Notenbeispiele mit dem jeweiligen Schlagzeugteil).
- Ahmt ein Schlagzeug nach: Sprecht die Rhythmen zuerst mit Rhythmus- und dann mit den Schlagzeugsilben (→ [Einen Rhythmus erfinden](#), S. 54).
- Musiziert die Rhythmen auf einem echten Schlagzeug.
- Musiziert den Rhythmus mit Swing-Acht und leitet damit den „Regenwetter-Blues“ (S. 75).



16. Aus Bausteinen wird Musik

In dieser Lektion dreht sich alles um Bausteine in der Musik: Mal helfen rhythmische Bausteine dem Helden Siegfried, den geheimen Eingang zu einer Drachenhöhle zu finden, mal entsteht aus der Wiederholung von melodischen Bausteinen ein Musikstück.

Aufgabe 1 Groove up

Groovt zur Musik und spricht die Rhythmen nach, die ihr hört. Eignet euch die Rhythmusbausteine an, die ihr benötigt, um sie später für Siegfrieds Drachenjagd zu verwenden.

Aufgabe 2 Rhythmus-Intervall-Treppe

a) Musiziert die Rhythmus-Intervall-Treppe (➔ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).



- b) Musiziert die Rhythmus-Intervall-Treppe als Kanon. Jeder Spieler setzt jeweils um zwei Takte versetzt ein.
- c) Bestimmt die Intervalle innerhalb der Takte und auch über Takt- und Taktübergänge hinweg. Es kommen (außer den Primern) nur Sekunden und Terzen vor. Verwendet die Kurzschreibweise: Sekunde = 2, Terz = 3).

Aufgabe 3 Rhythmusdiktat

Notiert den gespielten Rhythmus (➔ [Musik hören und notieren](#), S. 92).

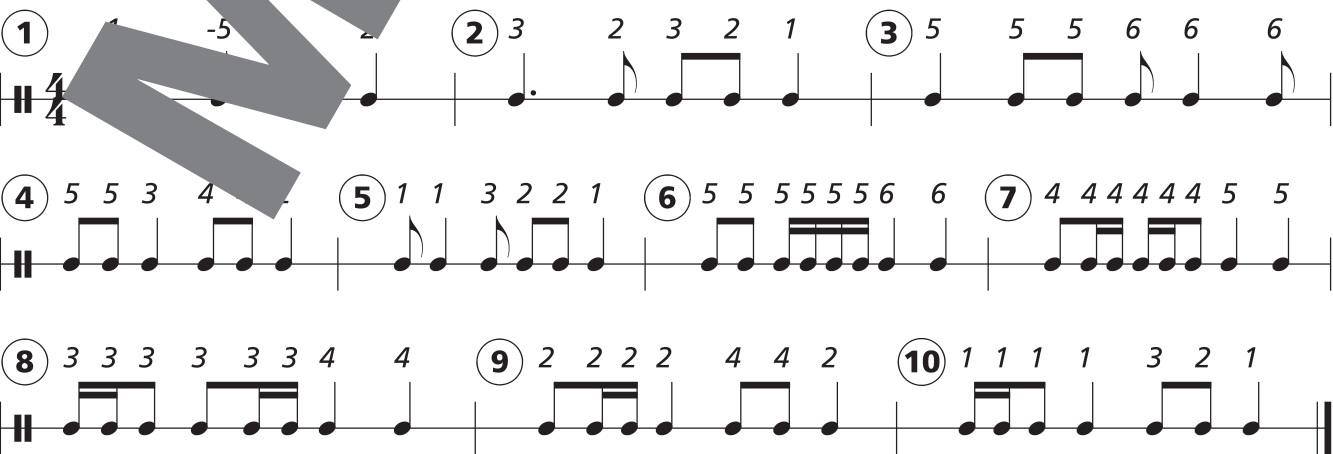


Vorbereitung für die nächsten Stunden

Übt die Rhythmen von Aufgabe 4 (➔ [Einen Rhythmus erarbeiten](#), S. 92) und musiziert die Bausteine der Spielidee am Ende der Lektion (S. 80).

Aufgabe 4 Eine verknüpfte Melodie

- a) Sprecht und klärt die Rhythmen (➔ [Einen Rhythmus erarbeiten](#), S. 92).
- b) Hinter die Rhythmen mit den angelegten Zahlen steckt eine Melodie. Musiziert die Rhythmen mit den angelegten Zahlen in C-Dur (➔ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Melodie, S. 92).



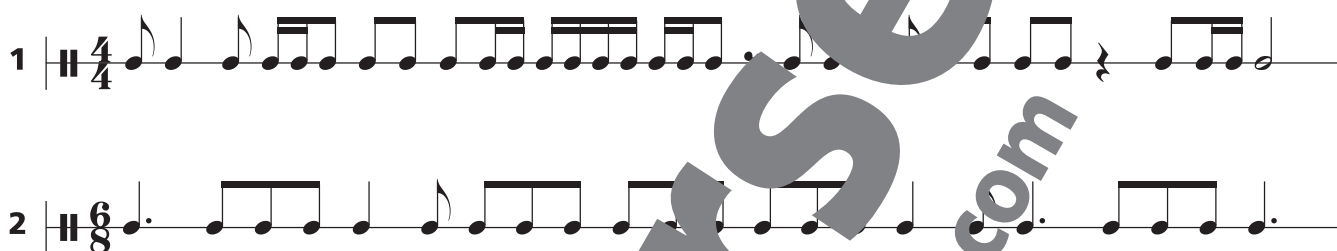
- c Es werden mehrere Rhythmen vorgespielt. Notiert die Nummern in der richtigen Reihenfolge.

- d Die zehn Rhythmen werden vorgespielt. In einem Takt kommt ein Fehler vor: markiert die Fehlerstelle. Hier könnt ihr den gespielten Rhythmusbaustein notieren (→ Musterseite Fehler erkennen, S. 92):



Aufgabe 5 Alles rund um den Takt

- a Setzt die fehlenden Taktstriche und denkt an den Doppelstrich am Ende der Zeile.



- b Ergänzt die Takte mit jeweils einem passenden Notenwert und notiert die Zeile.

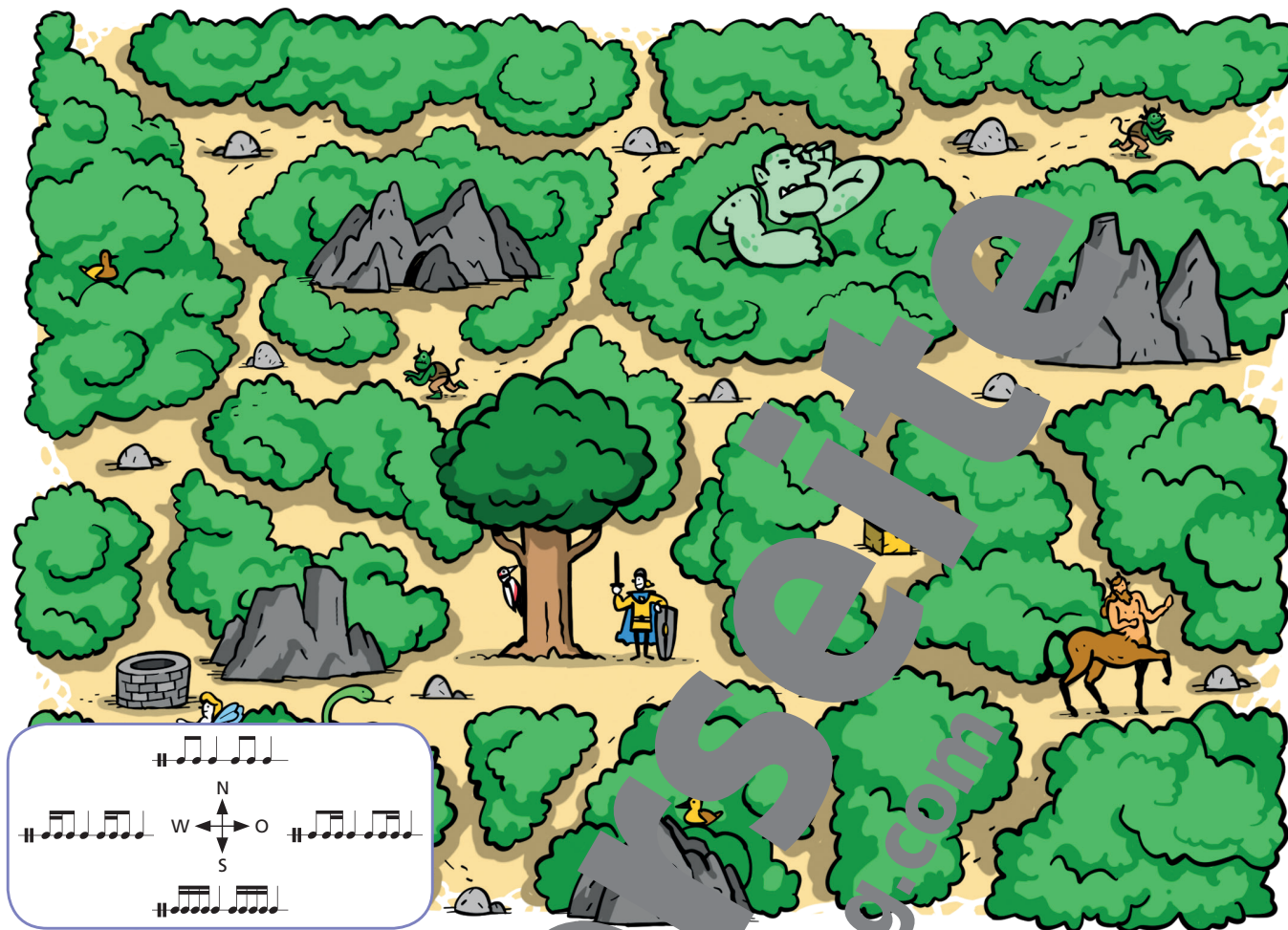


Aufgabe 6 Rhythmisch: Drachenjagd (Karte auf Seite 80)

Unser strahlender Held Siegfried ist auf der Jagd nach dem fürchterlichen Drachen, aber er hat im Wald dessen Spur verloren. Ein kleiner Spöck will Siegfried helfen: Er klopft einen Rhythmus und zeigt Siegfried so, wohin er gehen muss.

Begleitet Siegfried auf seinem Weg zur Drachenhöhle (S. 80):

- a Zeichnet den Rhythmus nach, den der Spöck mit seinen rhythmischen Anweisungen angibt. Jeder einzelne Rhythmus führt dabei bis zum nächsten Markierungsstein. Findet den Eingang der Drachenhöhle und markiert ihn mit einem dicken Kreuz.
- b Siegfried hat auf dem Weg in der Eile sein Schwert verloren. Der Spöck hilft ihm, es wiederzufinden. Zeichnet den Rhythmus, den der Spöck zum Startpunkt zurückzukehren. Beginnt euren Weg dieses Mal bei der Drachenhöhle. Markiert zwei Stellen die besondere Himmelsrichtung heraus.
- c Forscht im Wald nach einem Opernführer oder einem Buch über deutsche Sagen, was es mit dem Drachen auf sich hat und was der Waldvogel Siegfried sonst noch alles verrät.



Spielidee

Minimaler Aufwand, große Wirkung

- Musiziert die einzelnen Bausteine in der angegebenen Reihenfolge (siehe Musikstudien mit Fokus Melodie, S. 92).
- Musiziert das Stück und geht dann wie folgt vor:
 - Jeder spielt die Bausteine in der angegebenen Reihenfolge, aber beliebig oft.
 - Seid ihr bei Baustein 7 angekommen, wiederholt ihn, so lange, bis alle den gleichen Baustein spielen, und endet gemeinsam.
- Macht beim Musizieren die Ohren zu. Hört auf eure Nachbarn und auf die allmähliche Veränderung des Musiks.
- Nehmt das Stück auf, hört es anschließend an und beschreibt euren Eindruck.

Minimal

Musik: Dominik Scheider



Kontext

Minimalistische Kunst

Im Film „Die fabelhafte Welt der Amélie“ geht es um eine junge Frau, die durch kleine Veränderungen im Alltag der Menschen positive Gefühle und Erinnerungen hervorruft. Das Prinzip der kleinen Veränderung findet man dabei auch in der Musik zu diesem Film.

Aufgabe 1 Die wunderbare Welt der Wiederholung

- a) Musiziert den Ausschnitt aus dem Stück „Comptine d'un autre été“ (Musik: Yann Tiersen © ICI D'Ailleurs/Disconton mit Fokus Rhythmus, S. 92). Wiederholt die vier Takte mehrfach.

Comptine d'un autre été

Musik: Yann Tiersen
© ICI D'Ailleurs/Disconton

Stimme 1

Stimme 2

Stimme 3

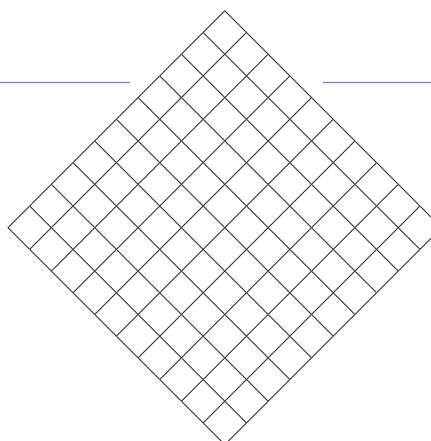
- b) Untersucht, wie sich jede Stimme Takt für Takt verändert und was gleich bleibt.
In allen Stimmen bleibt _____ gleich.
In allen Stimmen verändert sich _____ mit jedem Takt jeweils _____.
- c) Beschreibt die Wirkung der Spielsücke „Minimal“ (S. 86) und „Comptine d'un autre été“. Nutzt hierzu auch den Adjektivkirkel (S. 95).
- d) Wodurch wird die Wirkung des Spielsücks „Minimal“ erreicht?

Minimal Music

Minimal Music beruht auf dem Prinzip einer ständigen Wiederholung von Bausteinen und einer allmählichen Veränderung. Dieses Prinzip gibt es auch in anderen Kunstformen.

Aufgabe 2 Minimal-Workshop

Werdet nun zum Minimal-Künstler, indem ihr das Prinzip der Wiederholung und allmählichen Veränderung anwendet. Bearbeitet die Grafik auf eurem Arbeitsblatt, sodass daraus ein minimalistisches Kunstwerk entsteht.



17. Von Dreiklängen und Seefahrern

Akkorde sind ganz besondere Zusammenklänge, die aus mindestens drei Tönen bestehen. So manches Seefahrer-Lied lässt sich bereits mit nur zwei von ihnen begleiten.

Aufgabe 1 Dreiklänge

Notiert den neuen Ton aus Warm-up 3 als Ganze Note mit Griff und Namen.

- a Musiziert die Warm-ups (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92).
Legt zuvor fest, wer bei den gleichzeitig erklingenden Tönen den jeweils unteren, mittleren oder oberen Ton spielt.



1.

2.

3.

- b Vergleicht die roten und blauen Zusammenklänge miteinander, indem ihr die Klangfarben beschreibt. Verwendet dazu auch die Adjektivzettel (S. 93).
- c Vergleicht die Zusammenklänge (oder auch „Akkorde“) miteinander, die in einer Zeile stehen: Welcher der drei Töne verändert jeweils die Klangwirkung?
- d Lest gemeinsam die Info-Box und ergänzt passende Adjektive.

Akkorde

Akkorde haben in der Musik unterschiedliche Funktionen, z.B. kann man mit ihnen Melodien begleiten oder aus ihren Tönen neue Melodien komponieren.

Ein Akkord setzt sich aus seinem **Grundton** (= unterer Ton) und dem jeweiligen **Tongeschlecht** (= Dur oder Moll) zusammen (z.B. D-Dur-Akkord, g-Moll-Akkord usw.). Zur Vereinfachung werden **Akkordsymbole** verwendet, z.B.:

D-Dur-Akkord = D g-Moll-Akkord = Gm oder g

Über das Tongeschlecht entscheidet beim Dreiklang der Abstand des mittleren Tons zu den äußeren Tönen. Er beträgt entweder eine kleine oder eine große Terz.

Dur-Akkorde klingen _____. Moll-Akkorde klingen _____.

- e Untersucht die sechs Akkorde aus Aufgabe 1a und schreibt das jeweilige Akkordsymbol darüber.

Aufgabe 2

Liedbegleitung mit Akkorden

Die Melodie des Lieds „What Shall We Do with the Drunken Sailor“ besteht überwiegend aus Dreiklangstönen und kann mit nur zwei verschiedenen Akkorden begleitet werden.

- a Singt und musiziert die Melodie (➔ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus S. 92).

What Shall We Do with the Drunken Sailor

Text: unbekannt, Musik: überliefert



Melodie

Strophe: What shall we do with the drunk-en sail-or, what shall we do with the drunk-en sail-or,
Refrain: Hoo - ray and up she ris-es, Hoo - ray and up she ris-es,

Akkorde

Rhythmus Akkorde

5

what shall we do with the drunk-en sail-or, what shall we do with the drunk-en sail-or,
hoo - ray and up she ris-es, hoo - ray and up she ris-es,

Dm

- b In den Takten 5 und 6 am Schluss sind keine Akkorde vorgegeben. Untersucht hier die Töne in der Melodie: Welcher der im Stück verwendeten Akkorde passt an dieser Stelle? Notiert die entsprechenden Akkorde im vorgegebenen Rhythmus und ergänzt das jeweilige Akkordsymbol.
- c Musiziert selbstständig Melodie und Begleitung.

Aufgabe 3

Akkoordenöffner

Ihr hört bei jedem der drei Durchgänge nacheinander drei verschiedene Akkorde. Notiert, ob es sich um einen Dur- oder um einen Moll-Akkord handelt.

	Akkord 1	Akkord 2	Akkord 3
1. Durchgang			
2. Durchgang			
3. Durchgang			



Störtebekers Fluch

Musik und Satz: Jens Holzinger
© Helbling

Allegretto ♩. = 72

Stimme 1

Stimme 3

Stimme 4

mf

mf

5

♩ A

(nur Wdh.)

mf

9

f

p

f

p

f

p

14

mf

f

f

f

Fine

B

19

p

23

27

f

f

f

31

D. S. al Fine

The musical score is for a Tenorsaxophone in B. It consists of four systems of three staves each. The first system starts at measure 19 with a piano (p) dynamic. The second system continues the piano section. The third system begins at measure 27 with a forte (f) dynamic. The fourth system ends at measure 31 with a key signature change to B major and the instruction 'D. S. al Fine'. A large diagonal watermark 'Musterseite' and 'www.helbling.com' is overlaid across the entire page.

Aufgabe 4 Piraten der Ostsee

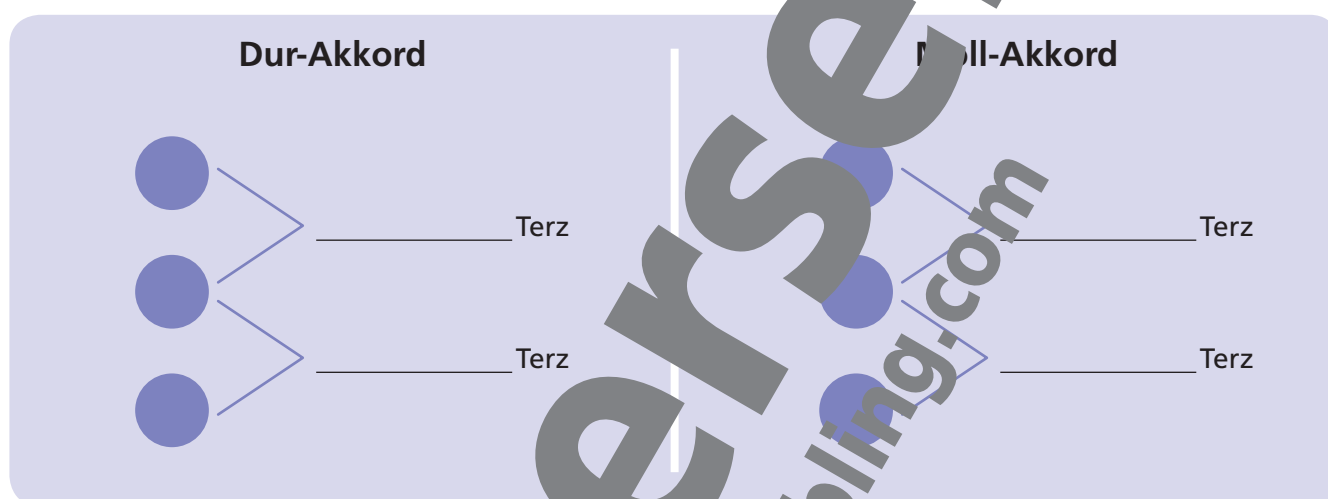
Klaus Störtebeker war ein Seeräuber-Kapitän, der im 14. Jahrhundert in der Ost- und der Nordsee die Schiffe reicher Händler überfiel.

- a Musiziert das Spielstück „Störtebekers Fluch“ auf Seite 84/85 (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 92).



Aufgabe 5 Für Akkord-Spezialisten

- a Ergänzt das Schaubild:



- b Bestimmt die Akkorde (1) und (2) und schreibt die Akkordsymbole darüber.

G → Gm → _____ → _____ → _____

- c Wandelt den Akkord (1) bei (2) in das jeweils andere Tongeschlecht um, indem ihr den mittleren Ton mit einem Vorzeichen verändert. Ergänzt das Akkordsymbol.
- d Notiert die angegebenen Akkorde über dem jeweiligen Grundton.

F Cm E Dm

Kontext

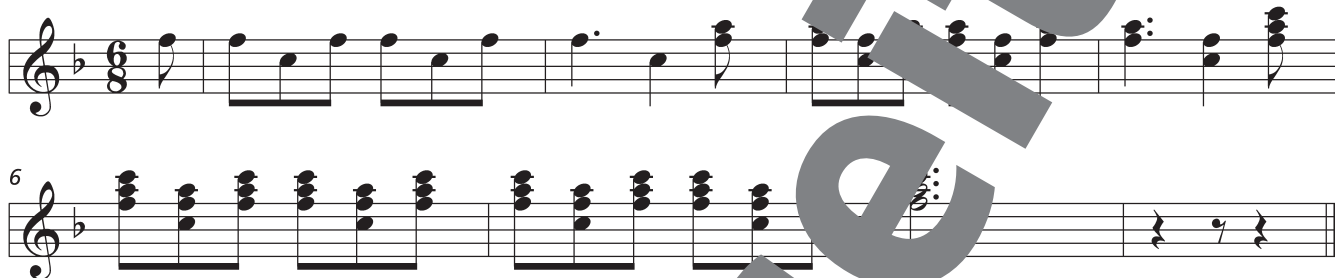
Eine musikalische Kurznachricht

Um sich über weite Strecken zu verständigen oder um etwas anzukündigen, benötigte man früher Signale, die oft mit Blasinstrumenten gespielt wurden. Dazu reichten meist die Töne eines Akkords.

Aufgabe 1 Berühmte Signale

Musiziert die untenstehenden Signale auf euren Instrumenten (→ Musik einspielen mit Fokus Rhythmus, S. 92).

Jägergruß „Halali!“:



Wecksignal beim Militär:



Ankündigung der Postkutsche:



Aufgabe 2 Ein eigenes Signal komponieren

- Notiert den Tonvorrat des Fagotts in die leere Notenzeile (→ Musik untersuchen: Tonvorrat, S. 92). Findet heraus, welcher Akkord sich daraus ergibt.
- Komponiert aus dem Tonvorrat des Fagotts ein eigenes Signal. Ihr könnt die vorgegebenen Rhythmusbausteine verwenden oder auch einen eigenen Rhythmus gestalten.



- Überlegt euch einen Titel und eine Bedeutung für euer Signal und spielt euch gegenseitig eure neuen musikalischen Kurznachrichten vor.

18. We are Champions!



Aufgabe 1 Groove-Champions

- a) Ihr seid nun echte Bläserklassen-Champions! Tauscht euch aus: Wie könnte sich ein großer Sieg z. B. im Sport (Olympia, Weltmeisterschaft etc.) anfühlen?
- b) Übertrag das Gefühl des Gewinnens auf das folgende Sprechstück (➡ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92). **Wichtig:** Am Ende jubeln wie im Stadion!

Hey Champions, let's Groove!

Musik: Klaus Ernst
© Helbling

Stimme 1: Cham - pions! Cham - pions! Hey! (4x) (jubeln)

Stimme 2: Cham-pions we are! am - s we are! (jubeln)

Stimme 3: We a - cham - pions, cham - pions! (jubeln)

Body-percussion: R L R+L St St St St K (wild stampfen)

St = stampfen Kl = klatschen

Warm-up

Musiziert das Warm-up ohne und mit [Übverbindungen](#) (➡ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).

Stimme 1: Musical notation for voice 1

Stimme 2: Musical notation for voice 2

Stimme 3: Musical notation for voice 3

Aufgabe 2 Song für Sieger

- a) Untersucht, in welchen Takten des Spielstücks „We are the Champions“ ihr den Rhythmus von Stimme 3 des Warm-ups wiederfindet.
- b) Musiziert den Song „We are the Champions“ der Band Queen (➡ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- c) Sammelt Vorschläge, wie sich das Gefühl des Sieges noch besser beim Musizieren ausdrücken lässt.

We are the Champions

Musik: Freddy Mercury; © Queen Music/EMI



Stimme 1

Stimme 3

Stimme 4

5

10

16

f

ff

mf

f

mf

f

mf

mf



Olympic March

Musik und Satz: Jens Holzinger
© Helbling

Musical score for *Olympic March*, Band 2, showing measures 1 through 18. The score is written for four vocal parts (Stimme 1, Stimme 3, Stimme 4) and piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The score includes dynamic markings (*p*, *mf*, *f*) and articulation marks (accents, slurs).

Measures 1-5: Stimme 1, Stimme 3, and Stimme 4 enter. Stimme 1 has a *mf* marking at measure 4. Stimme 3 and Stimme 4 have *p* markings at measure 1. A crescendo line spans measures 2-4. A *f* marking appears at measure 5 for Stimme 3 and Stimme 4.

Measures 6-11: Continuation of the vocal parts and piano accompaniment. A *f* marking is present at measure 11 for Stimme 3 and Stimme 4.

Measures 12-17: Continuation of the vocal parts and piano accompaniment. A *p* marking is present at measure 12 for Stimme 3 and Stimme 4. A crescendo line spans measures 13-15. A *f* marking appears at measure 16 for Stimme 3 and Stimme 4.

Measures 18-23: Continuation of the vocal parts and piano accompaniment. A *mf* marking is present at measure 18 for Stimme 1. A *p* marking is present at measure 19 for Stimme 3 and Stimme 4. A crescendo line spans measures 20-22. A *mf* marking appears at measure 23 for Stimme 1 and Stimme 3.

24

f *p* *mf* *f* *p*

30

mf *f* *ff*

Eine Rock-Hymne von Queen

Queen ist eine der populärsten Rockbands aller Zeiten. Zu einer weltberühmten Hymne wurde der Song „We are the Champions“, der auch heute noch einer der größten Siege bei sportlichen Großveranstaltungen gespielt wird.



Aufgabe 3 Einzug der Athleten

Zur Eröffnung von Olympischen Spielen marschieren alle Teilnehmer in das Stadion. Dabei erklingt enthusiastische und feierliche Musik, um auf das großartige Ereignis einzustimmen.

- a) Musiziert das Spielstück „March“ (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 92).
- b) Musiziert das Spielstück „Signale“, die ihr auf der Kontextseite „Eine musikalische Kurznachrichte“ (S. 8) zugeordnet habt.

Aufgabe 4 Wer wird gewinnen?

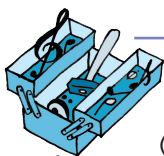
Bildet Gruppen und spielt das Musik-Quiz. Die Gruppen dürfen nacheinander je ein Quiz-Feld lösen und erhalten bei richtiger Bearbeitung die entsprechende Punktzahl. **Toi – Toi – Toi!**

Aufgabe 5 Geschafft – mein Leben als Champion!

Nehmt euch jetzt Zeit, um auf eure Bläserklassenjahre zurückzuschauen. Schreibt eurem zugewiesenen Mitschüler, was euer tollstes Erlebnis war, welches eure Lieblings-Spielstücke sind etc.

Tipp: Noch spannender ist es, wenn ihr die Briefe mit in die Ferien nehmt und euch dann gegenseitig zuschickt.

Werkzeugkästen

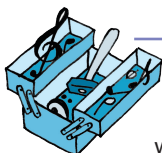


Einen Rhythmus erarbeiten

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

Wichtig: Lasst während der ganzen Erarbeitung dieses Metrum in der Klasse mitlaufen!

In aller Kürze: Eingrooven → Rhythmus klatschen und dazu Rhythmus silben sprechen

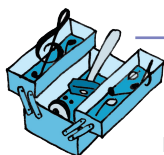


Musik hören: Fehler erkennen

Beim Musizieren nach Noten muss der Dirigent immer wieder kontrollieren, ob die Musiker das spielen, was der Komponist in den Noten geschrieben hat. Auch ihr könnt diese Aufgabe übernehmen, z. B. wenn ihr zu Hause mit Freunden übt.

Um herauszufinden, ob ein notierter Rhythmus richtig gespielt wird, müsst ihr ihn zunächst genau kennen. Sprecht ihn dazu ein paar Mal auf Rhythmus silben im Kopf. Wenn ihr nun einen Rhythmus hört, markiert ihr die Fehlerstelle. Findet nun bei einem nächsten Hördurchgang heraus, was statt des notierten Notenwerts gespielt wurde und notiert den gespielten Rhythmus in die entsprechende Notenzeile.

In aller Kürze: Eingrooven → Rhythmus im Kopf sprechen → Fehler markieren → Rhythmus notieren.



Musik einstudieren

Wie könnt ihr eine Melodie ohne fremde Hilfe einstudieren? Beginnet euch zunächst den Rhythmus. **In aller Kürze:** Eingrooven → Rhythmus silben sprechen und Rhythmus klatschen.

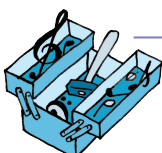
Danach gibt es zwei Möglichkeiten:

Fokus Rhythmus:

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

Fokus Melodie:

Rhythmus klatschen und dabei die Töne mitzählen → Töne singen → Töne auf dem Instrument mitgreifen → Melodie auf dem Instrument spielen.



Musik hören und notieren – Rhythmus

Zeigt den Rhythmus auf den vier Fingern im Takt während des Hördurchgangs mit einem Finger mit. Wiederholt den Rhythmus ein paar Mal im Kopf und notiert ihn.

Vergleicht beim nächsten Hören: Stimmt das, was ihr notiert habt mit dem Rhythmus überein, den ihr hört?

In aller Kürze: Eingrooven → Rhythmus mitzeilen → Rhythmus im Kopf auf Rhythmus silben wiederholen → Fehler markieren und eventuell korrigieren.

Musik hören und notieren – Melodie

Singt die vorgegebenen Ziffern zu Beginn ein paar Mal stumm im Kopf. Versucht euch bei einem ersten Hördurchgang die Melodie zu merken. Zeigt nun den vorgegebenen Rhythmus mit und notiert jeweils die Tonfolge (Tonwiederholung, -schritt, -sprung, auf- oder abwärts) mit den bekannten Zeichen. Ergänzt dann die Tonziffern.

Vergleicht beim nächsten Hören: Stimmt das, was ihr notiert habt mit der Melodie überein, die ihr hört? Wenn ihr sicher seid, übertragt die Ziffern in Noten.

In aller Kürze: Tonziffern im Kopf vorstellen → Melodie ein paar Mal im Kopf wiederholen → Rhythmus mitzeilen → Melodie mit Zeichen oder Ziffern notieren → Vergleichen und evtl. korrigieren → in richtige Notenschrift übertragen



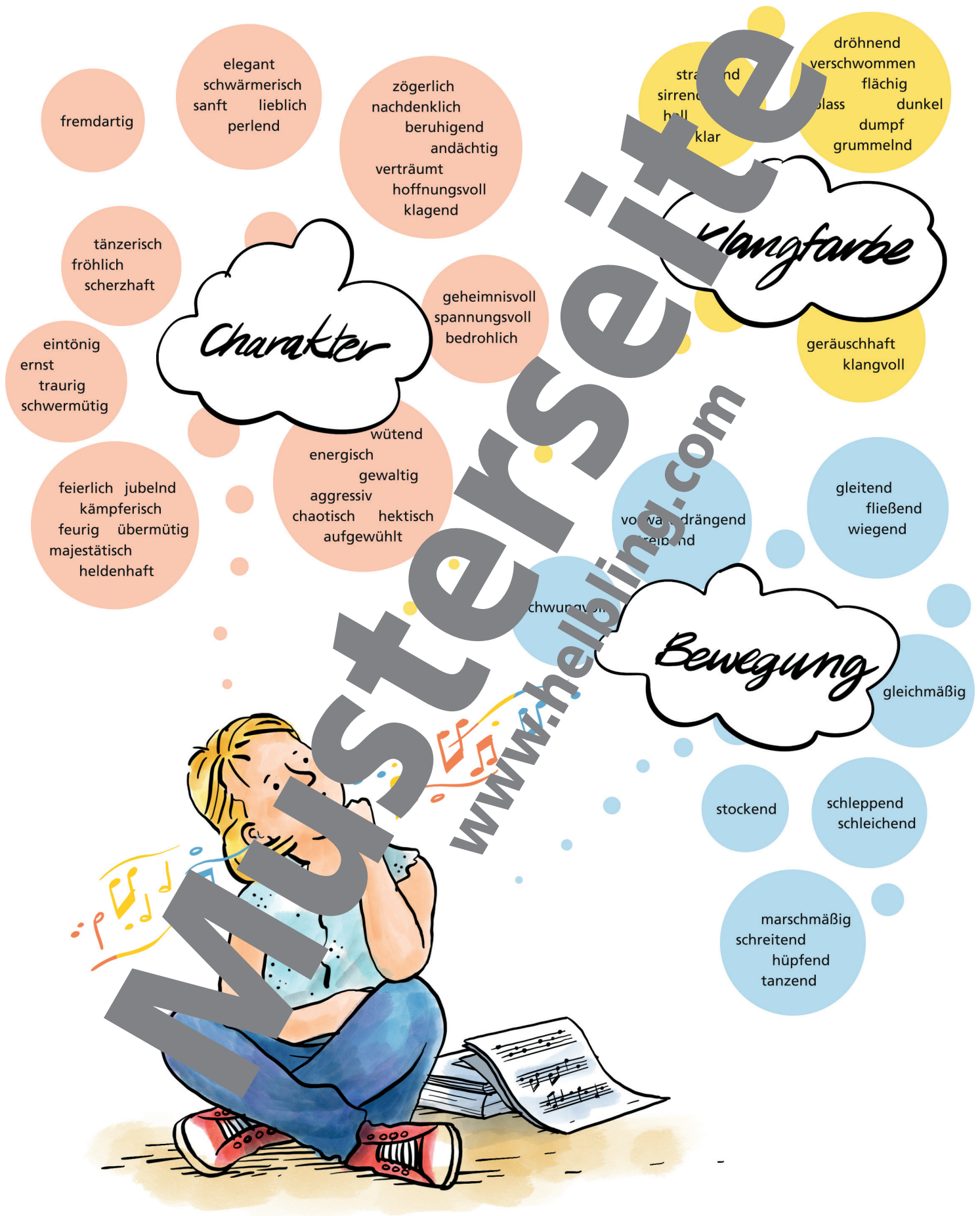
Musik untersuchen: Tonvorrat

Jeder Komponist verwendet für eine Melodie eine Auswahl von Tönen: den Tonvorrat. Um den Tonvorrat zu bestimmen, sucht man die einzelnen Töne heraus und sortiert sie nach der Tonhöhe.

In aller Kürze: Den tiefsten Ton herausuchen und als Ganze Note in die leere Notenzeile notieren → Den nächsthöheren Ton herausuchen und notieren usw. bis zum höchsten Ton.

Wichtig: Töne, die mehrmals vorkommen, werden nur einmal aufgeschrieben.

Musik beschreiben



Grifftabelle Tenorsaxofon



ais	b	h	c'	cis'	des'	d'