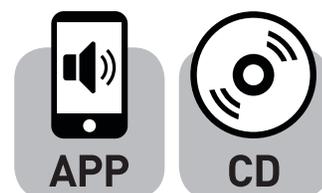
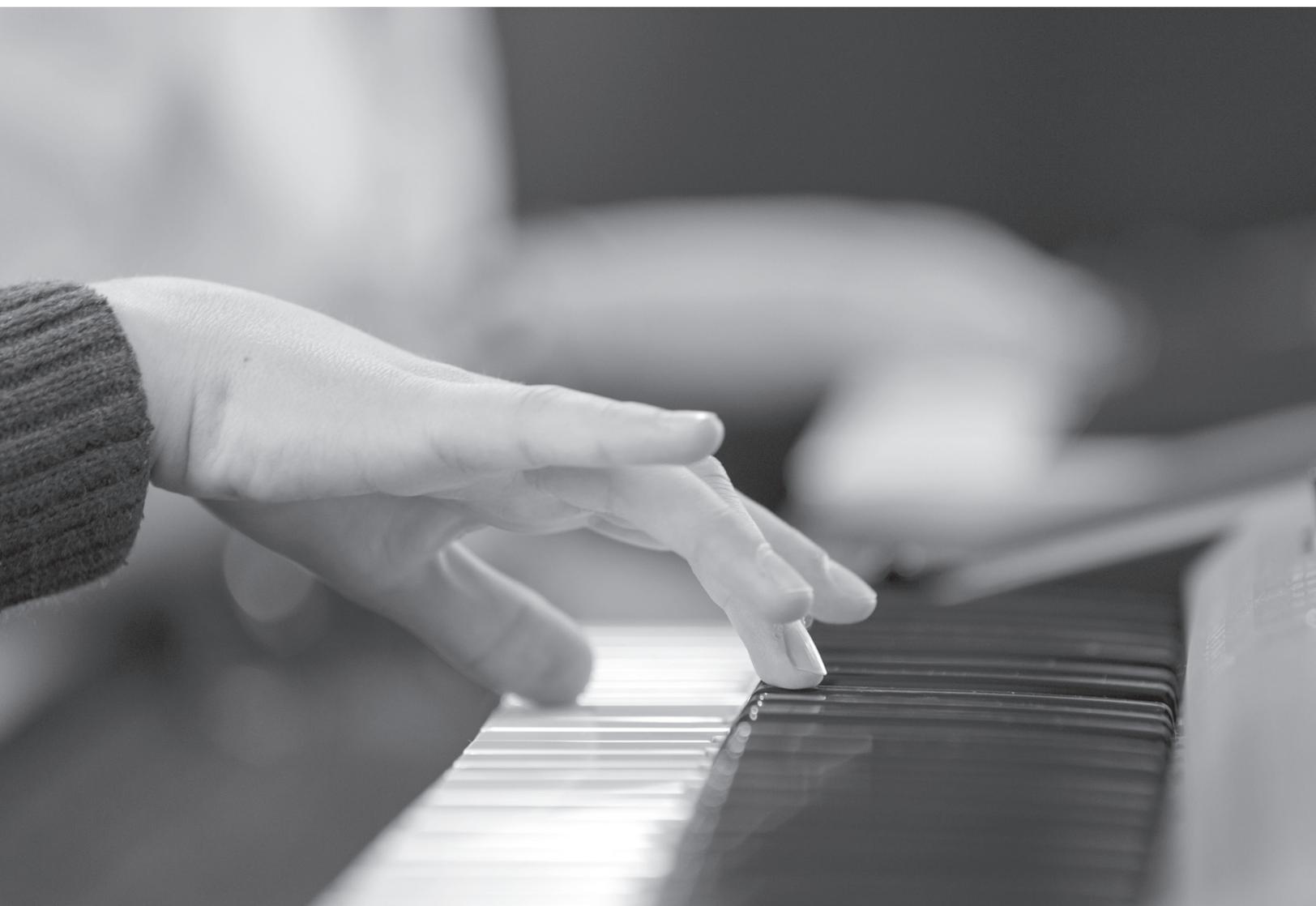


Sven Stagge
Roman Sterzik



Keyboard*Class*[®]

Gemeinsam Musik machen · Musik erfahren und verstehen



Lehrerhandbuch **1**

1 Einführung / Grundsätzliche Hinweise	8
2 Konzept der KeyboardClass	
2.1 Die Schülerbücher	10
2.2 Schul- und Unterrichtsorganisation	13
2.3 Aufgabenverteilung Instrumentalunterricht – Klassenunterricht	14
2.4 Ausstattung des Unterrichtsraums	14
2.5 Aufstellung der Instrumente – musikalische Rollen – Differenzierung	16
2.6 Lehrtechniken und Methoden: Konzept des Offenen Gruppenunterrichts	17
2.6.1 Imitatives Lernen, Dreischrittmethode	17
2.6.2 Soufflieren	19
2.6.3 Rohbaumethode	19
2.6.4 Teamply	20
2.6.5 Kreatives Lernen	20
2.6.6 Weitere Methoden / Aufgabenstellungen	22
2.7 Gestaltung des Klassenmusizierunterrichts, Stundendramaturgie	22
2.8 Konzeption und methodische Verwendung der Klassenensembles	24
2.9 Erste Begegnung mit dem Instrument	28
3 Erarbeitungshinweise	
Vorbemerkungen	29
3.1 – 3.43 Probenhilfen zu allen Titeln: Hintergrundinformationen, Erarbeitungshinweise zum Solo-Arrangement und Klassen- ensemble, Aufgaben / Weiterführende Hinweise	30 – 115
3.44 Music Theory Summit 1 – Lösungen	116
4 Workshops im Lehrerhandbuch	
4.1 Pitch Bend Wheel	118
4.2 Notenlesen – Notennamen und -werte	120
4.3 Akkord-Erarbeitung/Akkord-Rundlauf	122
4.4 Koordinationstraining Tonleiter	123
4.5 Koordinationstraining Keyboard Percussion	124
4.6 Improvisation 1	126
4.7 DJing 1 – Groove Creator	128
5 Keyboard Handling	
5.1 Begleitautomatik	130
5.2 Konzept der Registrierungssoftware	132
5.3 Shortcuts – Kurzanleitungen	134
5.3.1 Duo Mode – Zwei Schülerinnen und Schüler an einem Instrument	134
A Einstellung der Klangfarben (Voices/Tones)	134
B Verschiebung des Split-Punkts (Split Point)	135
C Verschiebung der Oktavlagen (Octave Shift)	135
D Transposition der Spielbereiche (Transpose)	136
5.3.2 Einladen der Registrierungssoftware von einem USB-Medium	136
5.3.3 Speichern eigener Registrierungen (Registration Memories)	137
5.3.4 Speichern der Registration Memories auf ein USB-Medium	137
5.3.5 USB Audio Player	138
5.3.6 Auto Power off	139
6 Literaturverzeichnis	140
7 Keyboard Percussion – Tastenbelegung	141
8 Lexikon Keyboard-Begriffe	142
Anhang: Autoren, Workshops im Schülerbuch 1, Titelübersicht	144 – 146

02 Konzept der KeyboardClass

2.1 Die Schülerbücher

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



Das Material lässt sich aufgrund der größeren Titelauswahl auch später ab Jahrgang 6/7 einsetzen. In höheren Jahrgängen wird wegen der weitergehenden Anforderungen der Curricula die Kombination mit einem anderen Instrument, z. B. Musik empfohlen.

Solo-Arrangements

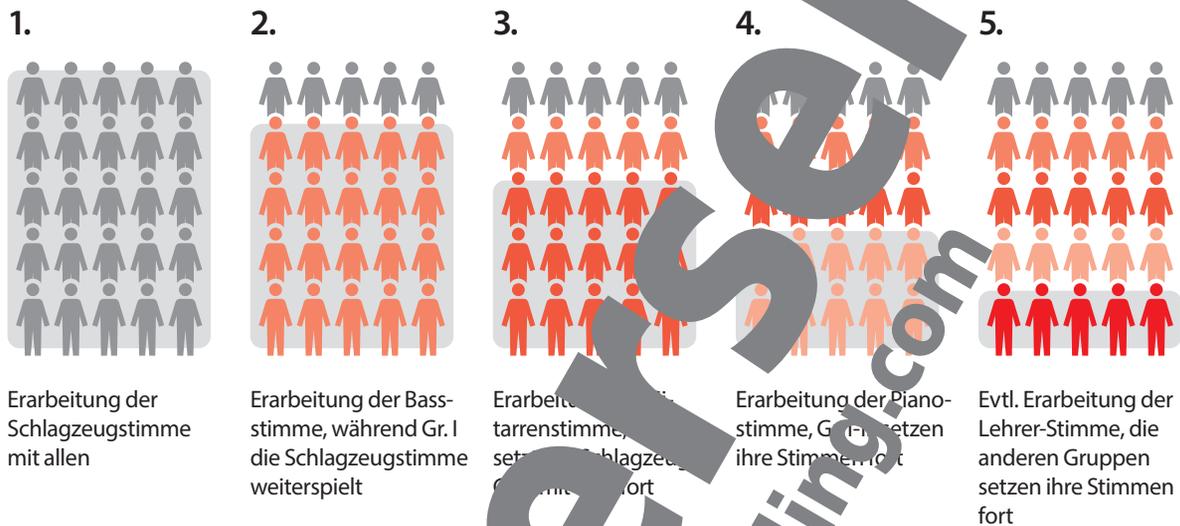
Die Solo-Arrangements bestehen wie oft im „klassischen“ Klavierunterricht mit dem **Spiel auf weißen Tasten**. Diese sind im Vergleich leichter zu erreichen und dem Spiel mit allen fünf Fingern entgegenkommender. Die Notation ist deren Notation einfach zu lesen. Nach und nach wird der Fünftonraum stufenweise erweitert.

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

2.8.1 Auditive Erarbeitung im Aufteilungsverfahren

1. Erarbeitungsreihenfolge der Ensemblestimmen

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



2. Erarbeitung des Harmonieschemas

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

Vorteile dieser Methode

- + Erarbeitung des Timings
- + alle Ensemblemitglieder sind beschäftigt
- + schnelles Erreichen des Ziels
- + Differenzierung je nach Leistungsstand

Nachteil dieser Methode

- jeder lernt nur eine Stimme

- Abwechselnd RH und LH im Timing spielen.
- Percussion-Stimme in Partnerarbeit mit Kopfhörern beidhändig erarbeiten lassen.
- Timing-Übung: Zum laufenden Begleitpattern taktweise im Teampplay musizieren (S1 spielt 1. Takt, S2 den 2. Takt usw.).
- Evtl. spätere Koordinationsübung: Solo-Arrangement spielen und mit Zählzeiten der jeweils freien Hand kombinieren (Zählzeit 2 und 4).

Hinweis: Um den Schülerinnen und Schülern die typische *Swing*-Charakteristik (*Backbeats*) zu vermitteln, sollte L immer wieder stärker auch auf die Zählzeit 2 und 4 beim Vorspielen betonen.

- 2: Schlagzeugstimme des Klassenensembles mit Solo-Arrangement kombinieren.
- 3: *Jazz Guitar*-Stimmen nach Noten erarbeiten, dabei von der Notation des Violinschlüssels.
 - Zuordnung der Töne zu den Akkord(symbol)en.



Aufgaben / Weiterführende Hinweise

- 1: Instrumentenkunde
Acoustic Bass (originale Spielweise im *Swing* im *Pizzicato*, evtl. Betonung auf Zz. 2/4), Schlagzeug/Drumset (im *Swing* häufig reduziertes Schlaginstrumentarium und Einsatz eines Besens), *Jazz-E-Gitarre*/*Jazz Bass* (verstärkte *E-Gitarre* häufig mit *Chorus*-Effekt). Typische Besetzung *Jazz Trio* (Gitarre/Bass/Drums) oder *Quartett* (Gitarre/Bass/Drums).
- 2: Spiel von Luftinstrumenten kombiniert mit Gesang
 verschiedene Instrumentalstimmen erarbeiten und dazu auf „Luftinstrumenten“ spielen“ (Körperlichkeit), z. B. Greif- und Zupfbewegungen eines Kontrabasses
- 3: Workshop: *Notenschlüssel*
 In diesem Workshop werden einseitig die Schreibweise der Notenschlüssel sowie deren Position im Notensystem und die Bedeutung für das Notenbild hergeleitet und geübt:
 G-Schlüssel – Festlegung des Notenschlüssels – Markierung des Ton f.
 Darüber hinaus wird die Notation im Bassschlüssel als Fortsetzung der Violinschlüsselnotation über den gemeinsamen Ton c' eingeführt. Zur Erarbeitung bietet sich folgendes Tafel-/Whiteboardbild zur Notation sowie Zuordnung von Noten und Tasten zu vermitteln.



The diagram illustrates the relationship between piano keys and musical notes. The top part shows a section of the piano keyboard with five keys highlighted and labeled 1 through 5. The bottom part shows a musical staff with notes corresponding to these keys, with labels 5 through 1 below them.

3.4 Moldau On Four – Friedrich Smetana

Voice Play



Schülerbuch Seite 12/13
Schüler-Software Nr. 001, Bank 7/8



Hintergrundinformationen

Moldau On Four ist eine 4/4-Takt-Version eines Themenanfangs von Smetana's einfacher Dichtung *Vltava – Die Moldau*. Das 1874 komponierte Werk steht original in d-Moll und ist im 6/8-Takt notiert. Das rondoartig wiederholte Thema besteht schließlich aus Sekundschritten sowie Tonwiederholungen und ist deshalb auch gut singbar. Es stammt vom italienischen Renaissance-Lied *La Mantovana* aus dem 17. Jahrhundert, das später in einem schwedischen Volkslied *Ack Värmeland* und sogar der israelischen Nationalhymne *haTikwa* leicht abgewandelt verwendet wurde. Nicht abwegig ist die Entlehnung der Melodie *Alle meine Entchen* als Durvariante.

Erarbeitungshinweise

Methodisch bietet das Arrangement die Festigung des motorischen Spiels beider Hände sowie die Wiederholung verschiedener rhythmischer Bausteine in Form eines bekannten und beliebten Themas. Das Zwischenspiel kann durch Lehrkräfte oder fortgeschrittene Lernende musiziert werden (vgl. Kopiervorlage S. 37 unten).



Solo-Arrangement



1: Handpositionen am Tastaturbild: LH f-c', RH c'-g', beide Daumen auf Ton c', bekannt von *Keynote Walk*, vgl. Workshop *Handschlüssel*. Eingrenzung des Tonmaterials auf a-f' (A-Moll). Methodisch: eigenes Vor-machen/Nach-machen und Mitsingen auf Fingersatz und Tonnamen.

- Erarbeitung des gesamten Tonmaterials, vgl. Notenbeispiel bei *Keynote Walk*.
- Eingrenzung des Ambitus auf die Oktave von A-Moll.



2: Rhythmusbausteine des Stücks zweifaktig mit *Keyboard Percussion* über Vor- und Nach-machen üben, z.B. mit dem Instrument *Orchestral Snare*.



3: Bezug zum Notenbild: Notation – Tonhöhen und Notenwerte – klären bzw. wiederholen.



Klassenensemble

1: Stimme (*Bowed*) *Contrabass* (gestrichener Kontrabass) erarbeiten: Die Stimme wechselt wegen des Ambitus' ab Takt 5 in den Violinschlüssel. Evtl. Bezug zu den Grundtönen der Akkorde herstellen.

2. Stimmen *Contrabass* und *Snare* mit Solo-Arrangement kombinieren.
- 3: *Mellow Horns* und *Choir* in Partnerarbeit ggf. selbstständig erarbeiten lassen und dann im Klassenensemble sukzessive zusammensetzen. Die Stimme *Orchestral Set* sollte als Timing-Hilfe eingesetzt werden.

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



Aufgaben / Weiterführende Hinweise

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

- 1: Originalmusik hören
(Hinweis: Eine kostenlose Partitur und Orchester-Aufnahme finden Sie in der IMSLP.org)
- 2: Erarbeitung der Programmatik: **S** erhalten Bilder von vier Stationen und müssen sie der Musik zuordnen, z. B. Wälder und Flure (Hörner und Trompeten), Bauernhochzeit (Tanzmusik) etc.
Smetana beschreibt sein Werk selbst: *Die Komposition schildert den Lauf der Moldau, angefangen bei den beiden kleinen Quellen, der kalten und der warmen Moldau, über die Vereinigung der beiden Bächlein zu einem Fluss, den Lauf der Moldau durch Wälder und Fluren, durch die Wälder, wo gerade eine Bauernhochzeit gefeiert wird, beim nächtlichen Mondschein tanzen die Nymphen ihren Tanz. In den nahen Felsen ragen stolze Burgen, Schlösser und Ruinen empor. Die Moldau wirbelt in den wilden, rasanten Strömungen durch die wilden, rasanten Strömungen; im breiten Zug fließt sie weiter gegen Prag, am Vyšehrad vorbei, und in majestätischer Schönheit windet sie in der Ebene schließlich in der Elbe.*
- 3: Klangwelt Symphonisches Orchester
Änderung der Registrierungen, z. B. Melodie – Mellow Horns, Klavierensemble *Pizzicato Strings* statt *Mellow Horns*
- 4: Melodiebegleitung in Sexten
Die Voraussetzung ist, dass **S** die Melodie selbständig spielen können.
Gruppe 1 spielt Originalmelodie in Notizen, Gruppe 2 spielt Tonfolge diatonisch sequenziert in der Handposition (zwei Daumen auf der Taste e). Die Unterstimme entspricht der Anfangsstellung von *Alle meine Entchen*.
- 5: Workshops: Präsentieren, Improvisieren, Musikwerkstatt
Bearbeitung der Musik als Projektarbeit oder als Hausaufgabe
- 6: *Zwischenspiel* des Themas *Moldau* zur Differenzierung und zum Auftritt



13 E

Timpani

D.C. al Fine



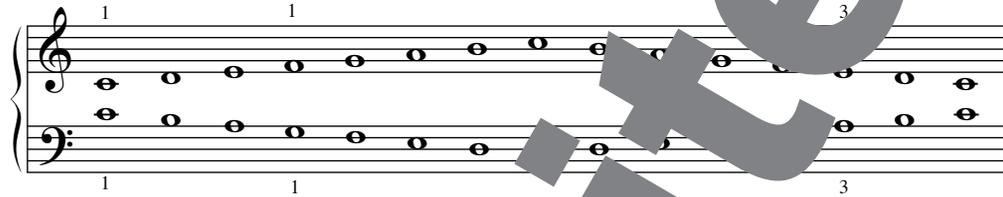
Aufgaben / Weiterführende Hinweise

1: Workshop: Tonleiter C-Dur im Violin- und Bassschlüssel

L zeigt am Tastaturbild den Fingersatz der Tonleiter Ton für Ton und singt dazu: „Erster-c, zweiter-d, dritter-e, erster-f“ etc., S spielen und singen mit.

Als Vorübung zum Parallelspiel können die S die Tonleiter komponieren spielen.

Vorteil: Unter-/Übersatz erfolgen zur gleichen Zeit.



2: Weitere Koordinationsübungen

LB-Workshops Kap. 4.4/4.5 *Koordinationstraining Tonleiter/Keyboard Percussion*, S. 123/124

3: Variation Registrierungen – Klangwelt Irish Folk

Um das Arrangement noch stärker in die Klangwelt des Irish Folk zu bringen, könnte die LH vom Solo-Arrangement mit *Bag Pipe* registriert werden. Ein Klassenensemble bietet sich statt der Strings eine *Fiddle* an. Zur Erarbeitung von Stimmen eignen sich aus klanglichen Gründen jedoch zunächst die im Arrangement gegebenen Instrumente.

4: Einführung der Intervalle bis Oktave

L notiert folgendes Notenbild an der Hand und erarbeitet die Intervallnamen.



Aufgabe 2: Bestimme bei jeder Notierung die Intervalle in der Stimme *Folk/Steel Guitar* (LH).

Zeile 1: Quinte, Sexte, Quinte, Quarte Zeile 2: Quinte, Sexte, Quinte, Quarte, Terz.

Aufgabe 3: Untersuche das Arrangement der ersten Klassenensemble-Stimme von *Bad Moon Rising* sowie die Begleitstimme von *My Lord*.

Bad Moon Rising: Terzen und Quartan abgehend von c' und h.

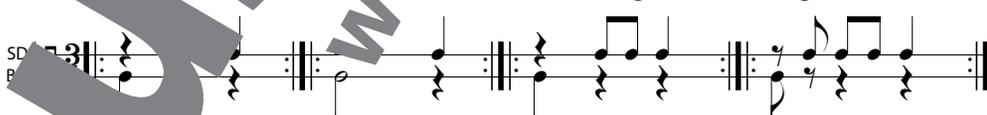
Kumbaya: Die Begleitstimme besteht im Wesentlichen aus Unterterzen

abgehend von c' und h. Die Begleitstimme von *My Lord* besteht aus abgehenden des 6. Zeichens genaugenommen aus Obersexten.

5: Vorübung *For He's A Jolly Good Fellow* im neuen 3/4-Takt

Erarbeitung der Technik

- Patterns im Dreivierteltakt: zunächst wieder *Bodypercussion*: Zz. 1 auf Oberschenkel, Zz. 2 auf Unterschenkel, Zz. 3 in die Hände klatschen (Grobmotorik), folgende Takte in gleicher Weise.



Umsetzung der Patterns auf *Keyboard Percussion* (Feinmotorik)

Umsetzung in 3/4-Takt

Dieser Workshop kann zur Vorbereitung oder nachträglich zur Sicherung von *For He's A Jolly Good Fellow*, SB S. 56, verwendet werden. Im Kontrast zum gewohnten 4/4-Takt ist der Dreiertakt besonders deutlich.

- Weitere geeignete Stücke für eine Taktartänderung sind z. B. *Walking Dance* (SB S.14) oder *With A Little Help* (SB S. 46), dazu in jedem Takt jeweils letzte Note streichen, oder *A-Tisket, A-Tasket* (SB S. 36) dazu in jedem Takt die letzten beiden Viertel als Achtelnoten spielen. Die originalen Melodien sollten dazu gut bekannt sein.



Taktarten / Auftakte

4/4 2/2 3/4 2/4

Good morn - ing, good For he's a - ket,



Versetzungszeichen

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

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



Tonarten / Tonleitern

C-Dur I II III IV V VI VII VIII

F-Dur I II III IV V VI VII VIII

A-Moll I II III IV V VI VII VIII

D-Moll I II III IV V VI VII VIII



Akkorde

G Am Dm C7 F B^b G7



Dynamik

Crescendo Decrescendo

pp p mp mf f ff f mf mp p pp

04 Workshops im Lehrerhandbuch

4.1 Workshop: Pitch Bend Wheel



Sachinformation

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

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



In der Grundeinstellung kann der Ton aus jeweils einen ganzen Ton nach oben oder unten transponiert werden.

Der Umgang mit dem *Pitch Bend Wheel* ist eine anspruchsvolle Koordinationsleistung und sollte somit sehr früh eingeführt und intensiv geübt werden. Das Ziel ist, dass Schüler nach eigenem Ermessen das *Pitch Bend Wheel* musikalisch sinnvoll einsetzen können.

Die typischen Spielweisen sind in der *KeyboardClass* wie folgt notiert, vgl. Klassenensemble von *Bad Moon Rising* (SB S. 54) und *Hard Rock Blues* (SB S. 74). Weitere Anregungen zum sinnvollen Einsatz befinden sich im Lehrerhandbuch, Kapitel 3: *Erarbeitungshinweise*.

1: Notiert *♯* wird von unten erreicht:

Dazu muss zunächst das *Pitch Bend Wheel* nach unten gezogen, anschließend die Taste angeschlagen und das *Pitch Bend Wheel* in die Ausgangsposition bewegt werden.

Der gespielte Ton wird zum nächstfolgenden Ton stufenlos transponiert:

Zunächst wird die Taste angeschlagen, anschließend das *Pitch Bend Wheel* nach oben geschoben und schließlich auf den nächstfolgenden Skalenton (Halb- oder Ganztonschritt).

Der gespielte Ton wird um einen Viertelton nach oben und wieder nach unten

transponiert, anschließend wird die Taste angeschlagen:

Zunächst wird die Taste angeschlagen, anschließend das *Pitch Bend Wheel* nur eine Nuance nach oben geschoben und wieder in die Ausgangsposition bewegt.



4.7 Workshop: DJing 1 – Groove Creator



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

Heute geschieht dieses fast ausschließlich digital, die Plattenspieler *turntables* und dem *Crossfader* blieben erhalten.

Neuere Schülerkeyboards haben eine DJ-Funktion, mit der man *grooves* in mehrtaktigen Loops mischen kann.

Die S können in Partnerarbeit einen eigenen Songalben erstellen und mischen.

Vorstellung der Werkzeuge



Drücken Sie die Taste GROOVE CREATOR (DJ PATTERN).

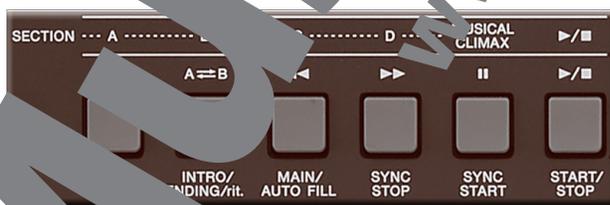


Es stehen zahlreiche verschiedene Patterns, auch Loops genannt, zur Verfügung (Abbildung rechts am Keyboard).

Diese können mit den Tasten „+“ und dem Ziffernfeld angewählt werden.

Mit der Taste START/STOP kann ein DJ-Pattern gestartet werden. Dieses beinhaltet in einigen Fällen auch Harmonikwechsel.

Die DJ-Pattern beinhalten mehrere Variationen, die mit den Tasten SECTION A, B, C, D und E aufgerufen werden können.



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

5.2 Konzept der Registrierungssoftware

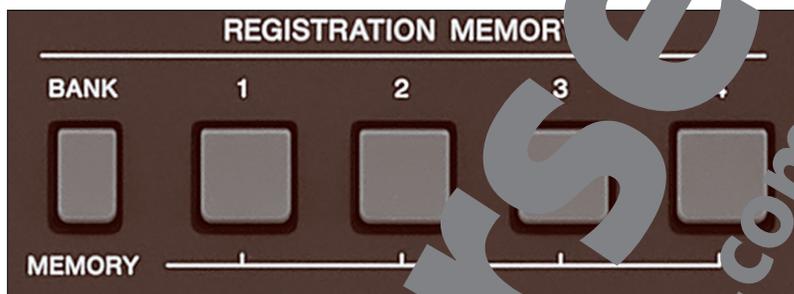


Schüler-Software

Die Registrierungssoftware Yamaha Band 1 (Schüler- und Lehrersoftware) ist im Webshop des Helbling Verlages als Downloadpaket erhältlich (siehe Impressum, S. 2). Sie unterstützt den Ablauf im Unterricht und wird über die USB-Schnittstelle (USB DEVICE) eingeladen, vgl. auch Kapitel 5.3.2 *Einladen der Registrierungssoftware von einem USB-Medium*, S. 136.



Die Software enthält für jedes Stück zwei einheitlich aufgebaute Registrierungsbanken mit jeweils vier Registrierungen.



In der ersten Bank enthält

Platz 1

die im Solo-Arrangement vorgeschlagene Voice/Klangfarbe der **Melodiestimme**,

Platz 2

die im Klassenensemble vorgeschlagene Voice/Klangfarbe **einer der oberen Stimmen**,

Platz 3

die im Klassenensemble vorgeschlagene Voice/Klangfarbe der **Bassstimme** und

Platz 4

die im Klassenensemble vorgeschlagene Voice/Klangfarbe der **Schlagzeugstimme**, Drum Kit bzw. Drumset bzw. *Keyboard-Perkussion-Spiel*.

Jede Registrierungsbank enthält auch den DUO MODE für zwei Schülerinnen und Schüler an einem Instrument mit jeweils gleichen Registrierungen (siehe Kapitel 5.3), sobald die Taste *Split* gedrückt wird.

Die in der ersten Bank die Registrierungen für das Klassenensemblespiel enthält, sind in der zweiten Bank Registrierungen für den Instrumentalunterricht zu finden.

Die zugehörigen Softwareangaben sind einerseits direkt im Schülerbuch, andererseits im Kapitel 5.3.2 jedem Titel sowie in der Übersicht am Ende von Schüler- und Lehrerhandbuch zu finden.

Die Schlagzeugensembles *Tom Kit* und *Im Stadion* enthalten auf den REGISTRATION MEMORIES 1–4 verschiedene Schlagzeug-Sets. REGISTRATION MEMORY 1 enthält das im Schülerbuch vorgeschlagene Drumset bzw. Kit.

Ein großer Dank ...

... für die zahlreichen Ideen, Anregungen und Rückmeldungen der Seminarteilnehmenden der KeyboardClass-Seminare, insbesondere Bernd Lamla, Andreas Hinrichs, Andreas Schnitzel, Pabbel S. und Ilona Seufert

... unseren Schülerinnen und Schülern für die ehrlichen Rückmeldungen aus erster Hand und für deren Begierde, sich mit der sie auf dem vielseitigen Musikinstrument Keyboard zu beschäftigen,

... den Arrangeuren, Komponisten und Verlagen, die ihre Werke für das Projekt zur Verfügung gestellt haben

... für ihre aktive Beteiligung
Felix Maier, Redaktion, englische Texte und Vokabeln
Dr. Gernot Breitschuh sen., Korrekturen.

Die KeyboardClass-Autoren



Sven Stagge, Jahrgang 1969, studierte Schul-/Kirchenmusik mit den Hauptfächern Kirchenorgel und Klavier an der Hochschule für Musik und Theater Hannover. Er ist als Referent u. a. an Bundes- und Landesmusikakademien tätig. Ferner ist er Autor von Unterrichtswerken der Instrumentalpädagogik, insbesondere der Keyboard- und Bläserklassen des weitverbreiteten Lehrwerks *BläserKlassePlus*. Neben seiner beruflichen Tätigkeit als Schulmusiker an einem Musikgymnasium in Hannover nahm er Lehraufträge für Musikdidaktik an der Universität Kassel sowie für Hospitationen, Lehrversuche und Medienbildung an der Hochschule für Musik und Theater Hannover wahr. Seit 2013 ist er als Referent für Musikische Bildung im Niedersächsischen Kultusministerium tätig.



Roman Sterzik, Jahrgang 1971, entdeckte mit sechs Jahren seine Vorliebe für die elektronische Orgel, der bald auch das Keyboard und Klavier folgten. Nach dem Abitur am musischen Gymnasium eröffnete er 1993 in Nürnberg eine Fortbildungseinrichtung für Tasteninstrumente, der 2002 weitere in der Umgebung folgten. 2004 war Roman Sterzik Mitbegründer des *MusikForum Burghann e. V.*

Seit 2004 ist Sterzik für Yamaha als Vorführer in Europa und Asien tätig. Dabei umfasst sein Spektrum neben Präsentationen auch Workshops und Handreichungen für Neuprodukte. Seit 2017 verlegt er diverse musikalische Praxis-handbücher für Keyboards im Eigenverlag *Keys-Experts*.

Roman Sterzik ist seit 2012 maßgeblich an der Konzeption und Entwicklung des Online-Musikschulverwaltungsprogramms *muveris* beteiligt.

Workshops im Schülerbuch 1

	SB	LB
3/4-Takt	54	79
Achtelnoten	23	47
Akkorde G und C	26	50
Akkorde G, C und F	33	57
Akkord Am	38	62
Akkorde in Grundstellung	68	93
Akkord G7	73	97
Akkord Am (Wiederholung)	78	102
Akkorde B ^b und C7	83	107
Akkord Dm	86	110
Akkorde – Grundstellung und Umkehrungen	91	115
Auftakt	28	53
Dance Music	90	114
Dynamik	77	101
Haltebogen	30	54
Intervalle	54	79
Intervalle – Terzen	86	111
Koordination <i>Kumbaya</i>	45	69
Koordination <i>Macarena</i>	49	72
Koordination <i>Walking Dance / Bow Down Mister</i>	14	39
Notenschlüssel 1	10	35
Notenschlüssel 2	14	35
Notensystem und Notenwerte	7	31
Pausen	83	3
Pausen notieren	12	37
Percussion-Ensemble <i>Im Stadion</i>	42	66
Punktierte Viertelnoten	32	57
Punktierte Halbe	17	41
Rhythmus-Variationen	24	49
Rhythmuswerkstatt	12	37
Samba – Latin Percussion	82	107
Taktarten	57	81
Taktstriche und Notennamen	16	41
Taktstriche	20	44
Tasten und Noten	6	31
Tonleiter C-Dur im Violin- und Bassschlüssel	54	79
Tonleiter C-Dur	58	83
Tonleiter F-Dur	84	109
Transponieren nach D-Moll	71	95
Versetzungszeichen	73	97
Zweigestrichene Oktave	65	87

Lehrerhandbuch Band 1

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

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

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



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

www.helbling.com

