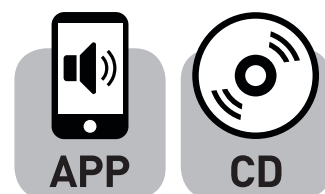


Sven Stagge
Roman Sterzik



KeyboardClass[®]

Gemeinsam Musik machen · Musik erfahren und verstehen



Lehrerhandbuch **2**



1 Einführung / Grundsätzliche Hinweise	
Aufbau Schülerbuch und Lehrerhandbuch, Ziele KeyboardClass 2	
2 Konzept der KeyboardClass – Fortsetzung	
2.1 Perspektiven	12
2.2 Zusammenarbeit mit Instrumentallehrkräften – Weiterführender Instrumentalunterricht	16
2.3 Auftritte und Konzerte	18
2.4 Der analytische Blick	24
2.5 Rohbaumethode	26
2.6 Drumset und Keyboard Percussion – Notation und Tastaturspiel	28
3 Erarbeitungshinweise	
Vorbemerkungen	30
3.1 – 3.33 Hintergrundinformationen, Erarbeitungshinweise zu Solo-Arrangements und Klassenensembles, Aufgaben / Weiterführende Hinweise, Lösungen	32 – 111
3.34 Keyboard-Percussion-Parcours 2 – Methodische Hinweise	111
3.35 Music Theory Summit 2 – Lösungen	112
4 Workshops im Lehrerhandbuch	
4.1 Aufbau eines Begleitpatterns	114
4.2 Begleitpatterns und Fill ins – 8/16 Beat, Bossa, Samba, Reggae, Slow Waltz	118
4.3 Personal Fill in	120
4.4 Koordinationstraining Keyboard Percussion 2	121
4.5 Intervalle	122
4.6 Akkorde I – Variante A-Moll	124
4.7 Akkorde und Umkehrungen	126
4.8 Septakkorde und Umkehrungen	128
4.9 Begleitautomatik Artificial Intelligence 2 – Bassdurchgänge	130
4.10 Registrierung und musikalische Form	132
4.11 Klangbearbeitung	134
4.12 Instrumentenspezifisches Spiel	138
4.13 Original und Bearbeitung – Cover und Remake	140
4.14 Songwriting	142
4.15 Arpeggiator	144
4.16 Dance-Patterns arrangieren	145
4.17 Improvisation 2 – Dur-Bluesskala	146
4.18 DJing 2 – Groove Creator und Retrigger	148
5 Keyboard Handling	
5.1 Konzept der Registrierungssoftware Band 2	150
5.2 Fußschalter und Fußregler / Foot Pedal	152
5.3 Music Apps – Chord Tracker, Piano Diary, Sound Controller, Visual Performer	154
6 Literaturverzeichnis	158
7 Keyboard Percussion – Tastenbelegung	159
8 Lexikon Keyboard-Begriffe	160
Anhang: Autoren, Workshop- und Titelübersicht	162 – 164

Einführung / Grundsätzliche Hinweise

01

Das zweite Schülerbuch der *KeyboardClass* ist die konsequente Fortsetzung des Konzepts für Musikunterricht mit Tasteninstrumenten im zweiten und dritten Lernjahr. *KeyboardClass* Schülerbuch 2 stehen weitere **32 motivierende Keyboard-Ensembles** sowie **zahlreiche weiterführende Ideen für Ihren Musikunterricht** zur Verfügung.

Die bewährte **Aufteilung in Solo-Arrangement und Klassenensemble** wurde beibehalten, um weiterhin Literatur für das Klassenmusizieren und den Instrumentalunterricht zur Verfügung zu stellen. Auch der Band 2 enthält wieder **eigenständige Keyboard-Percussion**.

Das **Spielniveau** des Bandes setzt – nach dem etwas anspruchsvollen, aber motivierenden Eingangstitel *Clocks* (SB S. 6) – zunächst bewusst unter dem der letzten Stücke von Band 1 an und bringt neue Spielstücke zur Wiederholung und Vertiefung bereit. Vorwissen über Spieltechniken.

Die **Stilistiken** aus Band 1 werden systematisch vertieft (z.B. *Dance* / *Pop* / *Musik*) und um neue Genres ergänzt (z.B. *Reggae*).

Die **Notation** des Schlagzeugs in den Klassenensembles im Band 2 wurde der Übersichtlichkeit halber in reduzierter Form (eine Notenlinie pro Instrument) gegenüber der zunehmenden Anzahl Instrumente durch Fill ins, Patternvariationen und Stilistiken weiter. Die Drumset-Stimmen im Band 2 in einem Fünfliniensystem notiert (vgl. Kapitel 2.6 *Drumset und Keyboard Percussion – Notation und Tastaturspiel*, S. 28). Diese für Schlagzeug typische Notation eröffnet den Lernenden Zugang zur allgemeinen Schlagzeugliteratur. In Hinblick auf einen möglichen späteren Instrumentenwechsel zum Schlagzeug. Das Schlagzeug-Ensemblestück *Tom Tom Kit* (SB 2 S. 89) wurde bewusst noch in reduzierter Form notiert, da jede Gruppe nur ein Instrument musiziert. Für das komplexere *Drums On Keys* (SB 2 S. 15) wurde das anspruchsvollere Fünfliniensystem verwendet.

Zusätzlich zu den klassischen Notationen enthält Band 2 eine **grafische Partitur**, die losgelöst vom Notenbild mehr musikalische Informationen für die Arbeit mit syncretischen und selbst zu bearbeitenden Klängen bzw. Klangfarben (Tone) ermöglicht.

Die Stücke enthalten nun mehrere registrierte Aufgaben passend zu unterschiedlichen Songteilen. Der Wechsel der **Registrierungen** und das Aufrufen der Fill ins sind neue Herausforderungen der Koordination. Die **Registrierungen** sind als Vorschläge zu verstehen. Die aktive Beschäftigung mit Instrumenten und deren spezifischer Spielweise sollte Inhalt jeder Unterrichtsstunde sein. Diesem Thema sind mehrere Workshops in diesem Lehrerhandbuch gewidmet, z.B. *Registrierung* (S. 132) und *Klangbearbeitung* (S. 134) sowie *Instrumentenspezifisches Spiel* (S. 138).

Schülerbuch 2 beinhaltet mehrere umfangreiche **Workshops**, z.B. *Akkorde* oder *Drumset und Keyboard Percussion*. Die **Workshops** – sowohl im Schülerbuch als auch im Lehrerhandbuch – sollten über mehrere Stunden hinweg thematisiert werden. Die Einbettung der Workshops in den Unterricht ist klar. Sie sollte an didaktisch sinnvollen Stellen durchgeführt und stets musikalisch angedockt werden.

Die Rubrik **Masters** am Ende des zweiten Schülerbuches enthält umfangreichere Stücke, die anspruchsvoller sind und sich für weiterführenden Unterricht im dritten Lernjahr und Arrangements wie Auftritte und Konzerte eignen.

KeyboardClass bietet weiterhin **Verknüpfungsmöglichkeiten des Keyboard-Ensembles mit anderen Instrumenten und Instrumentalklassen**. Da hier im zweiten Lernjahr oftmals individuelle Arrangements gespielt werden, sind keine gemeinsamen Stücke mehr vorgesehen. Allerdings bieten die Klassenensembles zahlreiche Möglichkeiten des Zusammenspiels.

Ziele KeyboardClass Band 2

Weiterentwicklung der bereits erworbenen Spieltechniken

Die keyboardtypischen Spielarten *Voice*, *Split* und *Style Play* werden im Arrangementsystematisch vertieft. Dabei stehen neben dem instrumentenspezifischen Spiel und der musikalischen Umsetzung mit Klängen im Vordergrund. Beispielsweise unterscheiden sich der Klang einer Klangfarbe *Guitar* wesentlich von der Spielweise einer *Strings* Sample. Dazu gehören auch die Weiterentwicklung des *Pitch-Bend* und des *Keyboard-Per-cussion*-Spiels sowie das Erlernen des Haltepedal-Spiels.

Förderung des musikalischen Zusammenspiels und die Formung eines Ensembles

Durch fortwährendes Ensemblespiel und dabei mögliches Tauschen der Ensemblestimmen erhalten die Musizierenden Einblicke in die unterschiedlichen Rollen eines Band- oder Orchestermitglieds. Durch die Gestaltung musikalischer Formen mithilfe von *Rehearsal*, *Chords* und *Pattern*-variationen werden Schülerinnen und Schüler zu aktiven Ensemblemitgliedern und erhalten Einblicke in die Instrumentierung und Arrangements.

Entwicklung der Musikalität und Förderung der Kreativität

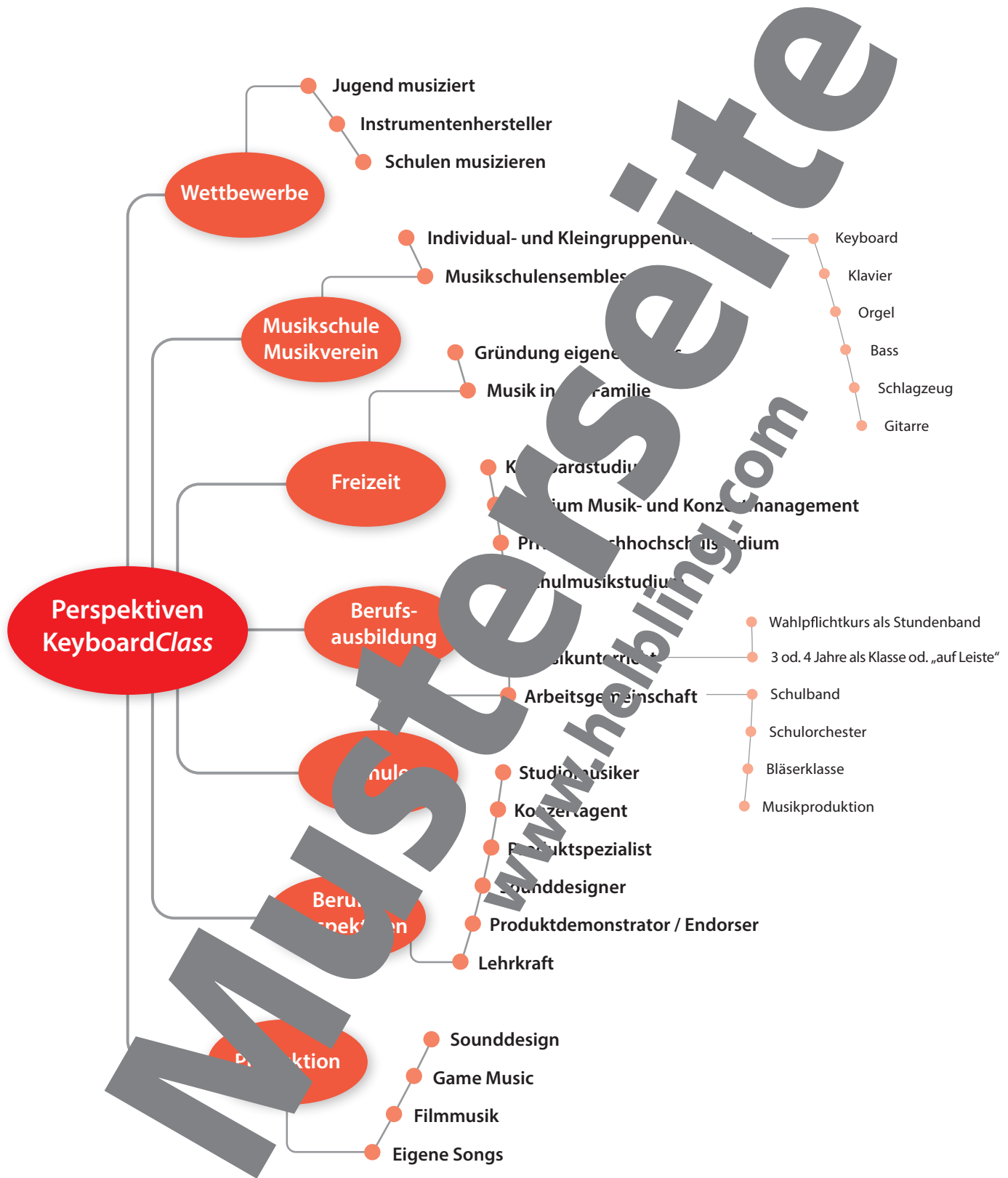
Durch Bearbeitung von Klangfarben in verschiedenen Hüllkurven mit den *Live Controllern* ergeben sich neue musikalische Gestaltungsmöglichkeiten. Beispielsweise werden in *Workshops* zur *Melodievariation* und in Aufgaben zur Fortsetzung von *Themes* die Veränderung und Fortspinnung von Melodien trainiert. Darüber hinaus werden schon eine grafische Partitur, *Improvisation* und *stylistic patterns* und Emils neue „Spielräume“.

Erwerb der in den Lehrplänen und Curricula des Musikunterrichts geforderten Kompetenzen

Die Stücke und Workshops im Schülerbuch sowie in diesem Lehrerhandbuch bieten Gelegenheiten, die musiktheoretischen Zusammenhänge (Tonleitern, Harmonik, Intervalle, Akkorde), die musikalischen Formen, die Dynamik, den Haltepedal-Einsatz und die Registrierung als aktive musikalische Gestaltung zu verstehen und praktisch anzuwenden. Der Einsatz eines zusätzlichen Musikbuchs, wie z. B. *MusiX*, bringt nicht nur in gymnasialen Schulformen wertvolle Ergänzungen und vervollständigt das Themenspektrum.

Vertiefung des Spiels mit fortgeschrittenen Keyboard Features

Dazu gehören eine sichere Bedienung z. B. der *Artificial Intelligence*-Begleitfunktion, des *Arpeggiators* und der *DSP*-Klangbearbeitungsfunktionen, die in den Stücken die besonderen Möglichkeiten des modernen Instruments musikalisch sinnvoll einsetzen zu können.



2.2 Zusammenarbeit mit Instrumentallehrkräften – Weiterführender Instrumentalunterricht

Der KeyboardClass Band 2 eröffnet Schülerinnen und Schülern eine neue musikalische Ebene. Beim Spiel der Stücke in ganz unterschiedlichen musikalischen Stimmungen steigt auch die Anforderung an die Lernenden in den jeweiligen Stimmen, z. B. beim Spiel mit neuen Rhythmen und in neuen Tonarten, beim mehrstimmigen Spiel beider Hände. Insgesamt ist der Ensembleklang vielschichtiger, was für jedes einzelne Ensemblemitglied eine Herausforderung darstellt und auch einen Zuwachs an Verantwortung bedeutet.

Selbst wenn die Keyboardklasse bisher ohne Instrumentallehrkräfte auskommen sein sollte, empfiehlt es sich nun erneut darüber nachzudenken, welchen Mehrwert Instrumentalunterricht in Ergänzung zum Schulmusikunterricht für Ihre Keyboardklasse bedeutet.

Einen Großteil der Motivation, sich den neuen Herausforderungen zu stellen, ziehen die Schülerinnen und Schüler sicherlich aus den für diesen Band geeigneten, attraktiven und stilistisch vielseitigen Stücken. Die Erarbeitung der Kompositionen und Arrangements nimmt im Instrumentalunterricht großen Raum ein, ergänzt um eine individuelle Vermittlung instrumentalspezifischer Fähigkeiten. Ein guter Ausgangspunkt für die gemeinsamen pädagogischen Arbeit sind die Solo-Arrangements und die dazugehörigen Erarbeitungshinweise in diesem Lehrerhandbuch, die auch den Instrumentallehrern zur Verfügung stehen sollten. Auf dieser Grundlage bietet sich die Chance, individueller als bisher die Ziele eines umfassenden Instrumentalunterrichtes einvernehmlich mit den Schülerinnen und Schülern zu erörtern. Die Bereitschaft der Lernenden, intensiver und detaillierter an anspruchsvollere Aufgaben und spieltechnischen Herausforderungen zu arbeiten, wächst durch deren Wissen um die eigene Wichtigkeit im Ensemble. Regelmäßige Besuche der Instrumentallehrkräfte im Klassenensemble zur Unterstützung, aber auch zur Kontrolle der Leistung der einzelnen sind selbstverständlich und gewährleisten eine methodische und musikalische Verzahnung beider Unterrichtsformen.

Im Folgenden werden die wesentlichen Veränderungen im Instrumentalunterricht im zweiten Lernjahr dargestellt:

- Das Erlernen der spieltechnischen Fertigkeiten und der Aufbau der erforderlichen Konzentration sind im Inhalt der längeren Titel verlangt von allen Beteiligten viel Geduld. Die Instrumentallehrkräfte haben in den kleineren Lerngruppen genügend Zeit, um den Schülerinnen und Schülern das beidhändige Spiel zu vermitteln. Besonders anspruchsvolle Passagen werden in den *Erarbeitungshinweisen* als vorzubereitende Übungsstellen benannt und entsprechende Lösungswege angeboten, um die Koordination zu üben.

Zu vielen Arrangements gibt es im Schülerbuch Workshops, um spieltechnisch anspruchsvolle Passagen vorzubereiten. Wichtige Rhythmusbausteine sollten möglichst mit der *Keyboard Percussion* vorbereitet werden. Anspruchsvolle Stellen sollten mit dem gesamten Ensemble gemeinsam geprobt werden, damit alle Schülerinnen und Schüler die Stücke bewusster kennenlernen. Sie profitieren vom Höreffekt beim Spielen, da auf rhythmische Besonderheiten und neue Noten eingegangen wird, auch wenn sie in der späteren eigenen Stimme eventuell noch nicht vorkommen. Instrumentallehrkräfte erkennen hier sofort die Anforderung an die Ensemblemitglieder. Die Vermittlung der entsprechenden Fähigkeiten bleibt in der Verantwortung der Instrumentallehrkräfte. Dadurch wird die Arbeit der Schulmusiklehrkraft im Klassenensemble erheblich erleichtert.

Percussion-Notation in der KeyboardClass

Im Band 1 wird zur Erleichterung des Notenlesens zunächst eine vereinfachte Notation verwendet – jeweils eine separate Notenlinie pro Perkussionsinstrument.

Im Band 2 werden die Drumset-Instrumente in einem Fünfliniensystem notiert, was in Schlagzeugnoten üblich ist. Dabei wird die *Bass Drum* bewusst tief und die *Hi-Hat* bewusst hoch im Notensystem platziert, um genügend Platz für die Notation der *Toms* zur Verfügung zu haben. Für lang klingende Töne werden die Kreuznotenköpfe gut lesbar eingekreist, z. B. \otimes für *Open Hi-Hat*, \circ für *Crash* und \oplus für *Splash Cymbal*.

Keyboard-Percussion-Tastaturbelegung

Die Belegung der Tastatur folgt einem anderen System, welches das Links-Spiel begünstigt (vgl. *Theory Summit 2*, SB S. 131, LB S. 113). Viele Instrumente stehen in mehreren Drum Kits sogar in zwei oder mehreren Varianten zur Verfügung, z. B. *BD Hard* oder *Song*, die sowohl mit Sticks oder mit Besen/Brush gespielt usw.

Beim *Keyboard-Percussion*-Spiel werden aufgrund der Belegung der rechten Füße und der linken Hand gespielten Instrumente überwiegend mit der linken Hand die mit Sticks gespielten Instrumente mit der rechten Hand gespielt (Ausnahme: *pedal Hi-Hat* oder tiefe *Toms* bei Fill ins).

Andere Drumsets bieten nicht nur andere Samples, sondern auch zu unterschiedlichen Stilstiken, sondern z. T. auch andere Belegungen. Eine komplette Übersicht der Tastatur-Stimmordbelegung findet sich am Ende des Lehrerhandbuchs. Abweichende Belegungen sind in der sog. *Datenliste* des Instruments zu finden, die jedem Instrument in geeigneter Form beiliegt.

Notation und Zuordnung Keyboard Percussion (vgl. *Theory Summit 2*, LB S. 113, SB S. 131)

The image shows a musical staff with five lines. The notation includes various note values and rests, with some notes circled to indicate long-sounding tones. Below the staff is a keyboard diagram showing the corresponding key assignments for each instrument.

Methodische Vorgehensweise

Die Erarbeitung von Drumset-Patterns sollte methodisch variantenreich sein und regelmäßig trainiert werden, um ein stimmungsicheres Spiel zu erreichen. Vorbereitend bieten sich Koordinationsübungen mit Keyboard Percussion und Luftschlagzeug an, vgl. *Workshop Drumset und Keyboard Percussion*, Aufgabe 6. Auch die Verbindung von Spiel mit Sprache, etwa „bum, tschick, bum-bum, tschick“, in eine Rhythmussilbensprache können das Zusammenspiel der Hände erleichtern und die feinen motorischen Bewegungen beim *Keyboard-Percussion*-Spiel bewusster machen.

Entsprechende Aufgaben sind im *Workshop Drumset und Keyboard Percussion* im SB S. 12/13 bzw. im LB S. 38/39 zu finden.

3.1 Clocks – Coldplay

Style / Split Play



Hintergrundinformationen

Clocks (engl., für ‚Uhren‘) ist eines der bekanntesten Lieder der britischen Pop-Rockband *Coldplay*. Es ist auf ihrem zweiten Studioalbum *A Rush of Blood to the Head* im Jahr 2002 enthalten. In Deutschland wird *Clocks* oft im Radio gespielt und vielfach als Hintergrundmusik für Serien und Filme genutzt, zumeist in emotionalen Szenen.

Der Song gilt als Wendepunkt in Bezug auf den Stil der Band. Bis dahin war *Coldplay* eher für zurückhaltende und langsamere Musik bekannt. Bei *Clocks* wurde zum ersten Mal mit der Kombination aus Tempo und Synthesizer gearbeitet, welche auch in dem darauffolgenden Album *X & Y* zu einem großen Teil prägt.

Das Tonmaterial ist *mixolydisch g*, jedoch hört man durch den D-Dur-Akkord auch aufgrund der Harmoniefolge nicht eindeutig als tonales Zentrum. Das charakteristische Klavier-Riff, die gebrochenen Dreiklänge abwärts in *Clave*-Betonung, welche vom Pianisten durch den Gesang vom Piano den ganzen Song hindurch beibehalten werden, spielt der Sänger und Gitarrist *Chris Martin*. Dieses Riff wird von *Coldplay* auch in späteren Kompositionen wie in *Politik*, *Square One*, *A Message* und *Speed Of Sound* verwendet, weshalb diese Titel von vielen den *Clocks* ähnlich empfunden werden.

Erarbeitungshinweise

Im Solo-Arrangement werden erstmalig verschiedene musikalische Abschnitte in unterschiedlichen Registrierungen gespielt, die jeweils in den Fill ins übergeleitet werden. Dies stellt eine besondere Herausforderung bzgl. der Koordination dar (vgl. Weiterführende Hinweise S. 34).

Registrierung: In der Registrierungssoftware Band 2 belegt jeder Titel zwei Bänke. Die jeweils erste Bank enthält bei allen Titeln Registrierungen für das Klassenensemble, die zweite Bank Registrierungen für den Instrumentalisten (vgl. Kap. 5.1, S.150). Die vier angegebenen Registrierungen dieses Solo-Arrangements finden sich in den *Registration Memories (RM)* der Bank 2.



Schnell zur Musik

L schreibt die Akkordfolge ||: G | Em | Am || an die Tafel. **S** spielen das notierte Harmonieschema als Loop auf einem Flächensound (z.B. *PS Analog Pad*) zum Pattern *British Pop Rock*. **L** souffliert die jeweiligen Takte und spielt dazu die Melodie der Takte 1 – 16 (Intro und Strophe).



Solo-Arrangement

- 1: Strophe – Erarbeitung Melodie: Imitation
S schlagen **L** spielt zum *British Pop Rock* zweitaktige Melodiephrasen vor, **S** imitieren. Reihenfolge: zunächst die entsprechenden Takte 5/6 und 9/10, dann die Takte 7/8 und 11/12. In Takt 12 werden zunächst die beiden letzten Töne weggelassen. **L** zeigt am Tastaturbild den Fingerübersatz von Takt 12.
- 2: Strophe – Vertiefung: Zwei Teamplays
 • Team 1: Takte 5/6, 9/10 – Team 2: Takte 7/8, 11/12. **S** spielen im Teamplay die gesamte Melodie der Takte 5 – 12, **L** begleitet mit LH; Wechsel der Teams.
 • Team 1: gesamte Melodie – Team 2: Begleitung. Wechsel der Teams.
- 3: Strophe – Erarbeitung Melodie: Imitation
L zeigt am Tastaturbild die Handposition der Takte 13/14 (RH 1. Finger auf f') und spielt/ zeigt taktweise die nachfolgende Übung vor: a'-f', 3-1 | h'-g', 4-2 usw., **S** imitieren.



Anschließend spielt **L** die Takte 13 – 16 im Original vor, **S** imitieren.



Workshop: Melodieverlauf – Lösungen



Beim Spiel einer Melodie hat man wie bei der Benutzung einer Treppe gewisse **dreifachrichtsmöglichkeiten**, und zwar aufwärts, abwärts oder verweilend auf einem Ton. Man unterscheidet dabei drei Arten des **Melodieverlaufs**, und zwar Tonwiederholung, Tonsprung oder Sekundschritt.

Wenn man nach oben oder unten schreitet, spricht man von einem

Sekundschritt (Sekunde)
auf/abwärts

Wenn man eine oder mehrere Stufen auslässt bzw. überspringt, spricht man von einem:

Tonsprung (hier: Terz/Quarte)
auf/abwärts

Das mehrfache Spielen eines Tons nennt man:

Tonwiederholung

Aufgabe:

Spiele und singe die folgenden Melodieausschnitte und untersuche sie bzgl. ihrer Melodiebewegungen.

Reggae For My Soul (vgl. SB S. 24)

Rock my soul, boss of A-bra-ham, oh, rock my soul. *Fill in!*

Melodieausschnitt mit vielen Tonwiederholungen, zwei Tonsprüngen (f-a) sowie wenigen Sekundschritten.

So I can't get over it, so low I can't get under it, usw.

Melodieausschnitt mit Tonsprüngen (Dreiklangsmelodik F und G), wenigen Tonwiederholungen und -schritten.

The Black and White (vgl. SB S. 96)

Melodieausschnitt im Schülerbuch enthält viele Sekundschritte (Stufenmelodik), zwei Tonwiederholungen (d', e') sowie einen Terz-/Oktavsprung abwärts.



Notation und Zuordnung Keyboard Percussion



Intervalle

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 r. Prime kl. Sekunde gr. Sekunde kl. Terz gr. Terz r. Quarte Tritonus Quinte gr. Sexte Septime gr. Septime r. Oktave



Tonarten / Tonleitern

G-Dur

Bb-Dur

chromatisch aufwärts

chromatisch abwärts



Akkorde

Dm7 Gm F7 Gsus4 Asus4 A E Eb Db Fsus4



Dynamik

crescendo decrescendo

pp p mp mf f ff

04 Workshops im Lehrerhandbuch

4.1 Aufbau eines Begleitpatterns (Style)



Ein Begleitpattern besteht aus Intro, Variationen, Fill ins und Ending, um das Spiel mit der Begleitautomatik ACMP musikalisch abwechslungsreicher gestalten zu können.

Beispielsweise in der Yamaha PSR-E-Serie gibt es eine Taste, mit der jedes Begleitpattern ein passendes Intro und Ending aufgerufen werden kann und aktiviert, wenn das Begleitpattern noch nicht läuft. Wird die Taste gedrückt, während das Pattern läuft, wird das *Ending* eingeleitet.

Die **MAIN/AUTO FILL**-Taste ruft die Fill ins auf und leitet einen Wechsel zwischen den Patternvariationen Main A und Main B ein.



Mit diesen Möglichkeiten kann z. B. ein Stück in einer A-B-A'-Form musikalisch begleitet werden (vgl. Kap. 4.10 Workshop *Registrierung des Begleitpatterns in musikalischer Form*, S. 112).

Einleitung	A (Strophe)		B (Refrain)		A (Strophe)		B' (Refrain Variation)	Coda
Intro	Main A	Fill in up	Main B	Fill in down	Main A	Fill in up	Main B	Ending

Intro

Populäre Stücke beginnen meistens mit dem Beginn einer Strophe oder eines Refrains. Zu Beginn wird häufig ein Intro vorausgeschickt.



- Wählt verschiedene Begleitpatterns und startet diese mit dem jeweiligen Intro. Was passiert im Intro?
 - *Funk* Intros bestehen aus einer Kadenz, die oft auf der Dominante endet und die Begleitpattern-Variation (auf der Tonika) einleitet.
 - *Harmonische Kadenz* Kadenz eine eigenständige Melodie.
 - *Im Schlagzeug* können an verschiedenen Stellen Fill ins erklingen; immer im letzten Takt.
 - Unterschiede in der Instrumentierung und Spielweise im Intro des Patterns *Acoustic Jazz*.
 - *Das Call and Response-Spiel* zwischen dem Piano und dem Vibraphon bildet die Melodie.
 - *Im letzten Takt* leitet das Drumset mit einem Fill in die Begleitpattern-Variation ein.
 - Spielt das Pattern *Acoustic Jazz Variation Main B* das Harmonieschema des *C Jam Blues* und drückt die *Main Auto Fill*-Taste (Fill in) im Takt 12. Vergleiche die Harmonien des Patterns mit dem Intro des Begleitpatterns *Acoustic Jazz*.
 - *Dieses Begleitpattern* enthält mit zwölf Takten ein vergleichsweise langes Intro, das dem originalen Harmonieschema des Themas weitgehend harmonisch entspricht.
 - *Kürzere Intro-Alternative* ist das Spiel der Takte 9 bis 12 mit einem Fill in im Takt 12.
 - *Intro von aktuellen Stücken* bestehen sehr häufig auch aus den letzten vier bis acht Takten des Refrains.
- Erstellt eure eigenen Intros in der jeweiligen Registrierung der Titel, mit der Patternvariation *Main B* und einem Fill in im letzten Takt bei folgenden Titeln: *C Jam Blues* Takte 9–12, *Clocks*: Takte 21–24, *Amen*: Takte 5–8, *Careless Love*: Takte 13–16. Als melodischer Zusatz (*Obligatton*) kann jeweils der erste Melodieton der einzelnen Takte als ganze Note gespielt werden.

4.2 Begleitpatterns und Fill ins



	8 Beat Pop	Strophe	Fill in	Refrain / Variation Strophe
8 Beat Pop				
8 Beat Ballad				
8 Beat Rock				
16 Beat				

Dieser Workshop enthält eine Sammlung stilistisch typischer Grundpatterns, Variationen und dazugehöriger Fill ins in der Harmonie C-Dur. Beim vergleichenden Musizieren werden die typischen Merkmale der Stile klanglich deutlich. Diese Begleitpatterns sollten in verschiedenen Harmonien musiziert sowie nach

4.11 Klangbearbeitung



Seit Beginn des 20. Jahrhunderts versuchen Musiker und Komponisten mit elektronischen Klang-erzeugern zu musizieren. Ein Ergebnis sind ab den 1960er-Jahren die **analogen Synthesizer**, die ihre Klänge mit *Oszillatoren* und *Filtern* erzeugen (z. B. *Mooa*). Die so produzierten Klangfarben sind „natürlichen“ Instrumenten nicht besonders ähnlich, haben jedoch umfangreiche klangliche Gestaltungsmöglichkeiten. So entstanden sehr charakteristische und individuelle Klangfarben, die zahlreiche Musikerinnen und Musiker in der Populärmusik und elektronischen Musik inspirierten und bis heute ganze Musikrichtungen beeinflussten (z. B. *Acid House* und *Techno*).

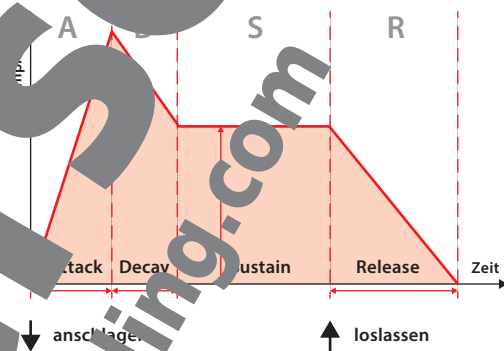
In den 1980-/90er-Jahren wurden ganze Geräusche und Instrumentenklänge in **digitalen Instrumenten** gespeichert im sogenannten *Sampling*-Verfahren.

Um Samples ebenfalls bearbeiten zu können, setzt man sich bei der Entwicklung von *Fixern* heutzutage *Digitale Signalprozessoren (DSP)* ein.



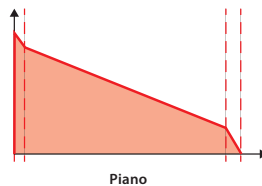
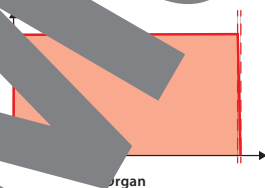
ADSR-Hüllkurven-Verfahren

Das Bearbeitungsverfahren der analogen Synthesizer wurde bei modernen Instrumenten beibehalten, allerdings in digitaler Form. Bei diesem sogenannten *ADSR-Hüllkurven-Verfahren* werden analoge oder digitale Klänge in vier Phasen zerlegt, die einzeln verändert werden können. Die jeweilige Kurvenhöhe (Y-Achse) zeichnet z. B. den Lautstärkenverlauf eines Klanges nach.



- 1: **(A) Attack:** Die *Attack*-Zeit gibt an, wie lange es nach dem Anschlagen der Taste von null bis zum höchsten Wert (Schwingvorgang eines Tones) an.
- 2: **(D) Decay:** Nach der *Attack*-Phase beginnt die *Decay*-Phase. Sie ist der Abfall des Werts, bis das Niveau der *Sustain*-Phase erreicht worden ist.
- 3: **(S) Sustain:** Der *Sustain*-Pegel gibt an, wie hoch der Wert ist, während die Taste gehalten wird.
- 4: **(R) Release:** Die *Release*-Phase beginnt, wenn die Taste losgelassen wird. Dabei sinkt der Wert von der *Sustain*-Phase auf null ab. Die *Release*-Zeit legt fest, wie lange der Ton nachklingt.

Die Hüllkurve eines *Piano*-Klanks unterscheidet sich grundlegend von der einer *Strings*- oder einer *Organ*-Klangfarbe.



4.18 DJing 2 – Groove Creator und Retrigger



Im Lehrerhandbuch 1 wurde der Umgang mit dem *Groove Creator* bzw. der Funktion *DJ Pattern* und den *Controllern* beschrieben. Die Schülerinnen und Schüler haben die Bedienung folgender Funktionen erlernt:

- Variationen (*Sections*) eines *Groove Creator*-/*DJ-Pattern* erstellen
- *Tracks* eines *Patterns* ein- und ausschalten
- *Cutoff*- und *Resonance*-Filter mit den *Live Controllern* bedienen
- Registrierungen und Einstellungen in den *Registration Memories* abspeichern

Auch wenn das Live-Spiel auf der Tastatur bei dieser Art zu musizieren (zunächst) im Hintergrund steht, bedarf es doch einer guten musikalischen Vorstellung und einer sicheren Bedienung, um die Möglichkeiten musikalisch sinnvoll miteinander kombinieren zu können. Mit den o. g. Variationsmöglichkeiten kann eine abwechslungsreiche musikalische Form erarbeitet werden (siehe Workshop 4.16 *Dance-Patterns arrangieren*, S. 145). Wichtig sind die Kontraste zwischen ruhigen und Tutti-Phasen. Patternwechsel erfolgen i. d. R. nach vier- oder achttaktigen Phrasen.

Die wichtigsten Registrierungen der Darbietung werden in den *Registration Memories* gespeichert werden. Um mehr als vier Registrierungen zu erreichen, können auch mehrere *Registration Memory*-Bänke verwendet werden. Eine Performance sieht wie ein Musikstück in mehreren Einheiten über mehrere Wochen/Monate hinweg entwickelt und verfeinert werden.

Zusätzlich zu den o. g. Variationsmöglichkeiten bieten neuere Instrumente eine weitere interessante Klangmöglichkeit, und zwar den *Arpeggiator*. Dieser wird bei der Verwendung eines *Arpeggiators* (siehe LB S. 144) oder beim Spiel mit *ACMP* eingesetzt. Er verkürzt die Länge einer *Arpeggio*-Figur oder den Takt eines Beatpatterns um den jeweils gewählten Notenwert. D. h., nach Ablauf des eingestellten Takts beginnt die Figur/ das Pattern wieder von der Zählzeit 1.

Das nachfolgend abgebildete Pattern steht in der linken Spalte auszugsweise dem dritten Klassenensemble-Pattern (SB, S. 145) als Beispiel zur Verfügung und wurde geringfügig variiert, um die *Retrigger*-Funktionalität nachvollziehen zu lassen.

The image displays two musical examples of the 'Retrigger' function. Each example consists of a 4-measure phrase in 4/4 time, with a 'Retrigger' symbol and a 'Rate' indicator. The score includes parts for Dream Heaven, DX100 Bass, Drum-set, and RS Saw Lead. The first example shows a 4-measure phrase in 4/4 time, and the second example shows a 4-measure phrase in 4/4 time. The 'Retrigger' function is demonstrated by repeating the phrase from the beginning of the measure.

05 Keyboard Handling

5.1 Konzept der Registrierungssoftware Band 2



Schülersoftware

Die Registrierungssoftware Yamaha Band 2 (Schüler- und Lehrersoftware) ist als Web-App des Helbling Verlages als Downloadpaket erhältlich (siehe Impressum, S. 2).

Die Registrierungssoftware stellt für jeden Titel in KeyboardClass Band 2 alle Registrierungen bereit. Sie ist für die Schülerkeyboards ab Yamaha PSR-E453 und neuer erhältlich. Die Software erleichtert das Registrieren beim Wechsel der musikalischen Abschnitte – vor allem, wenn zwei Schülerinnen und Schüler an einem Instrument musizieren.

Die Software enthält die für die jeweiligen Titel vorgeschlagenen Klavierarbeit passende Panoramaeinstellungen (Rechts-/Links-Verteilung im Klangbild), erforderliche Oktavverschiebungen sowie passende Begleitpatterns im Zieltempo. Zusätzlich wurde die Grundlautstärke auf das Maximum angehoben, um genügend Volumen bei Konzerten auch ohne Verstärkung zur Verfügung zu haben.

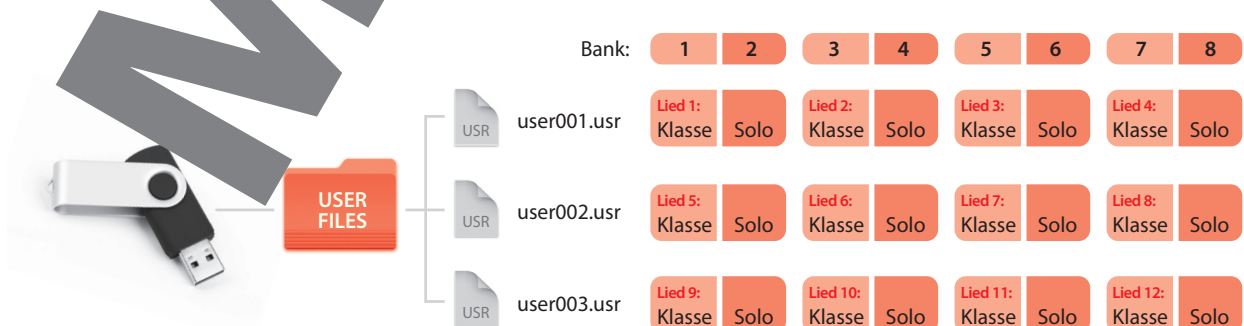
In der Registrierungssoftware Band 2 sind für jeden Titel alle Registrierungen vorbereitet. In einem Ladevorgang (USER) jeweils acht Registrierungsbanken vom USB-Stick geladen werden. In diesen stehen somit die Registrierungen von vier Titeln im Keyboard zur Verfügung.

Bank 1 Klassenensemble: Die jeweils erste Bank eines Titels, also Bank 1, 3, 5 oder 7, enthält analog zur Software für Band 1 die vorgeschlagenen Registrierungen für das Spiel im Klassenensemble: *Registration Memory 1* das Melodieinstrument, *RM 2* das wichtiges Ensembleinstrument, *RM 3* das Bassinstrument und *RM 4* das Drumset. Jede Registrierung beinhaltet auch den *DOC-MODE* für zwei Schülerinnen und Schüler an einem Instrument mit dem jeweils gleichen Registrierungen. Dieser kann jederzeit deaktiviert werden, indem die Taste *Split* kurz gedrückt wird.

Bank 2 Solospiel: Die jeweils zweite Bank eines Titels, also Bank 2, 4, 6 oder 8, enthält Registrierungen für den Instrumentalunterricht und das Solo. Oft beinhaltet diese Bank zusätzlich über das Schülerbuch hinausgehende Registrierungen für eine weitere Spielart, z.B. bei Stücken im *Split Play* eine Registrierung für das Spiel des Titels im *Style Play*. Da in der E-Serie nur zwei Patternvariationen aber vier Registration Memories verfügbar stehen, wurden oft weitere Patternvariationen durch Aus- oder Einblenden von Begleitpatterns (*track control*) oder andere passende Begleitpatterns gespeichert.

Die zum Titel gehörigen Spielanweisungen sind nun einerseits direkt im Schülerbuch, andererseits im Kapitel 3 bei jedem Titel sowie in der Übersichtsübersicht am Ende des Band dieses LB zu finden. In Kapitel 3 unter *Erarbeitungshinweise* werden ggf. Besonderheiten der Software erläutert, z.B., dass die Registrierungen der Schlagzeug-Ensembles *Tom Tom Kit* und *Drums on Keys* auf beiden Banken verschiedene Schlagzeug-Sets und dass *RM 1* auf der ersten Bank das im Schülerbuch vorgeschlagene Drumset bzw. Kit enthalten.

Aufbau Registrierungssoftware Band 2



Ein großer Dank ...

... für die zahlreichen Ideen, Anregungen und Rückmeldungen der Seminarteilnehmenden der KeyboardClass-Seminare, insbesondere Matej Dzido, Klaus-Peter Bösshar und Bernd Gabler

... unseren Schülerinnen und Schülern für die ehrlichen Rückmeldungen aus erster Hand und für die Begeisterung, mit der sie auf dem vielseitigen Musikinstrument Keyboard musizieren

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

... für ihre aktive Beteiligung
Felix Maier – Redaktion, englische Texte, Vorkorrekturen und Korrekturen,
Bernd Lamla – Korrekturen

Die KeyboardClass-Autoren



Sven Stäger, 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 Gruppen-Instrumentalpädagogik, insbesondere der Keyboard- und Bläserklassen, z. B. des weiterführenden Lehrwerks *BläserKlasse-Plus*. Neben seiner bisherigen beruflichen Tätigkeit als Schulmusiker an einem Musikgymnasium in Hannover nahm er Lehraufträge für Musikdidaktik an der Universität Kassel sowie für Hospitationen, Lehrversuche und Medienprojekte an der Hochschule für Musik und Theater Hannover wahr. Seit 2013 ist er als Referent für musikalische 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 Burgthann 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 2

	SB	LB
8va/8vb	107	103
Achteltriolen	29	55
Akkorde Em und D	22	49
Akkorde I – Dur/Moll in Grundstellung und Umkehrungen	20	46
Akkorde II – Septakkorde und Voicings	34	60
Akkorde F7 und Dm7	36	63
Akkord Gm	51	71
Akkorde A, Asus4 und E	81	89
Akkorde E ^b und D ^b	93	97
Akkord Fsus4	107	103
Akkordbestimmung <i>Say It Right</i>	33	47
Arpeggiator	29	55
Artikulation	61	77
Call and Response	24	51
Chromatische Tonleiter	95	97
Drumset und Keyboard Percussion	12	38
Grafische Notation und Komposition	58	75
Haltepedal	81	89
Improvisation / C-Moll-Bluesskala	65	79
Intervalle	27	53
Keyboard-Percussion-Parcours 2	126	111
Melodieverlauf	16	42
Music Theory Summit 2	130	112
Noten (lesen und schreiben)	8	34
Pattern- und Fill-in-Workshop 8 Beat	26	52
Pitch Bend	35	61
Sechzehntelnoten	17	43
Slash Chords und Artificial Intelligence Fingered Mode™	72	83
Suspended Chords – Akkorde mit Vorhalt – Gsus4 und Asus4	73	83
Synkopen	9	35
Terzparallelen 1	30	56
Terzparallelen 2	45	68
Tonleiter G-Dur	30	57
Tonleitern und Tonarten	51	71
Variation / Eine Melodie komponieren	91	95
Vierteltriolen	91	96

fett: stundenübergreifende Workshops

Lehrerhandbuch Band 2

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

Dieser zweite Lehrerband enthält zahlreiche weiterführende Ideen zur Erarbeitung der Spielstücke. Zusätzliche Workshops sowie Arbeitsmaterialien fördern die Eigenaktivität der Lernenden und geben viele motivierende Anregungen zur Vorbereitung der Stücke und zum kreativen Spiel. Dabei werden fortgeschrittene Keyboardfeatures wie Arpeggio, DJ Pattern, Pitch Bend, Live Controller u. v. m. systematisch mit einbezogen. Detaillierte Probenhilfen entlasten die Unterrichtsvorbereitung und ermöglichen eine effektive Nutzung der Unterrichtszeit.



Über die HELBLING Media-App und über die Audio-CD erhalten Lehrkräfte Zugang zu den Gesamtaufnahmen aller Stücke. In der App sind zu vielen Titeln zusätzlich Playbacks enthalten. Die Aufnahmen lassen sich sowohl im Instrumental- als auch Musikunterricht in der Klasse hervorragend einsetzen.