

Gert Balzer & Axel Eickhoff

Soundbellows® Grundlagen

**EXKLUSIVE
DIGITALE
LESEPROBE**

Eigentum des HELBLING Verlags.

HELBLING

Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Soundbellows in der Praxis	6
Grundlagen	6
Spieltechnik, Regelwerk und Organisation	8
Notation	9
Unterrichtsbausteine: Spiele und Übungen	10
Soundbellows – Einführung	10
Einstiegsübungen zum gemeinsamen Musizieren	12
Yippie-yeah! – Übung zum Intro des Stückes „Let´s squeeze“	16
I-A-I-A-O – Spiel zum Lied „Old MacDonald“	17
Soundbellows-Domino – Melodien-Kombinationsspiel	19
Finde Mister X – Töne erkennen und benennen	21
Melodien-Puzzle 1 – Bekannte Melodien reproduzieren	22
Melodien-Puzzle 2 – Bekannte Melodien verändern	23
Soundbellows-Blues – Rhythmisches, freies Spielen	24
Happy Soundbellows – Frage- und Antwortspiel	25
El fuelle pasa – wandernde Soundbellows	28
Spielstücke	30
Allgemeine Aspekte zur Erarbeitung der Spielstücke	30
1. Let´s squeeze	32
2. Soundbellows-Hymne	35
3. Oh, when the Saints	41
4. Old MacDonald	50
5. Freude, schöner Götterfunken	56
6. Color me	64
7. Dreamland	68
 Audioaufnahmen	72
 Videoaufnahmen	74
 Mitlaufpartituren	74
 PDFs zum Ausdrucken	75

Die vorliegende Handreichung umfasst eine Fülle unterstützender **zusätzlicher Materialien auf Audio-CD**, einer **CD-ROM** und der **HELBLING Media App**:

-   Audio-Gesamtaufnahmen und -Playbacks aller Stücke in unterschiedlichen Tempi (Übe- und Originaltempo)
-  Videos mit Erklärungen zur Spieltechnik sowie beispielhafte Performance-Versionen
-  Zum Ausdrucken und für Projektionen: Alle Soundbellows-Notenvorlagen farbig, dazu alle optionalen Begleitstimmen weiterer Instrumente als Einzelstimmen (die Partiturvorlage der Stabspielsätze befindet sich im Heft)
-  Interaktive Mitlaufpartituren, in denen der Notenverlauf als Video gezeigt wird, synchron zur Musik. Ein animierter Soundbellow fungiert als Cursor und zeigt, was zu spielen ist.



Audio-CD

Die Audio-CD ist im hinteren Buchdeckel eingelegt. Darauf befinden sich alle Gesamtaufnahmen und Playbacks.



CD-ROM

Die CD-ROM befindet sich ebenfalls hinten im Buch. Sie enthält Videos, interaktive Mitlaufpartituren und Noten-PDFs zum Ausdrucken.



APP

Alle Audio- und Videoaufnahmen sind zudem über die HELBLING Media App abrufbar. Der Zugangscode zum Download befindet sich im vorderen inneren Buchdeckel.

Einleitung

Soundbellows schließen eine Lücke im **pädagogischen Instrumentarium**, das für das sogenannte Klassenmusizieren verwendet wird. Die handlichen Instrumente ergänzen ideal das Orffsche Instrumentarium oder die Boomwhackers, die heutzutage aus keinem modernen Musikunterricht wegzudenken sind. Unterschiedlichsten, auch heterogenen Lerngruppen werden so gemeinsame musikalische Handlungen ermöglicht, und das ohne jahrelanges Üben eines Instrumentes.

Durch die Verwendung eines kleinen Blasebalgs zur **Tonerzeugung** ist das Instrument einfach zu handhaben, für jede Altersgruppe geeignet und man kann sofort mit dem Musizieren loslegen. Ein differenziertes Spielen, das Tonlängen und Lautstärkeabstufungen berücksichtigt, ist möglich. So kann in einer kontinuierlichen Spielpraxis auch immer wieder an der Tongestaltung gearbeitet werden. Im Zusammenspiel der Soundbellows entsteht ein an Mundharmonika und Akkordeon angelehnter **natürlicher Klang**, der einerseits einem musikalischen Arrangement aus mehreren Instrumentengruppen eine zusätzliche Klangfarbe verleiht, andererseits auch als homogener Klangkörper zu einem ansprechenden Musizierergebnis führt.

Diese Handreichung liefert die **Grundlagen und exemplarische Beispiele**, wie Soundbellows abwechslungsreich in die musikpädagogische Arbeit integriert werden können. Dabei wurde darauf geachtet, dass sowohl **erfahrene Musikpädagoginnen und -pädagogen** vertiefende Impulse erhalten als auch **fachnahe Kolleginnen und Kollegen** in ihrer musikalischen Arbeit unterstützt werden.

Die praktischen Umsetzungen in diesem Heft funktionieren alle mit dem **Instrumentensatz der mittleren Oktave**, klingend von C2 bis C3. In der herkömmlichen Notenschrift, die jede Soundbellows-Notation ergänzt, werden sie in der eingestrichenen Oktave notiert. Diese Oktave wird mit Großbuchstaben ohne weitere Zusätze bezeichnet. Erweiterungen im Tonumfang nach oben und unten sind bei den Übungen und Spielstücken dieser Grundlagenhandreichung nicht zwingend notwendig. Es ist aber grundsätzlich möglich, **die Oktavierungen nach oben** mitzuspielen. Hinweise hierzu sind bei den jeweiligen Stücken vermerkt. Die **tiefe Tonerweiterung** wird mit Unterstrichen unter dem Tonnamen notiert, die hohe Oktave mit Oberstrichen über dem Tonnamen. Bei einigen Spielstücken benötigen Sie die Halbtöne, also in der mittleren und oberen Oktave den jeweiligen **chromatischen Ergänzungssatz**. Der tiefe Tonerweiterungssatz (klingend F1 bis C2) enthält neben den diatonischen bereits die chromatischen Töne.

Soundbellows sind mit den **internationalen Tonnamen** bezeichnet. Der im deutschsprachigen Raum „H“ genannte Ton ist also als „B“ gekennzeichnet, der deutsche Ton „B“ als „B^b“. Die chromatischen Töne C^{is}, D^{is}, F^{is} und G^{is} und ihre enharmonischen Partner D^{es}, E^s, G^{es} und A^s sind entsprechend mit den internationalen Namen C[#]/D^b, D[#]/E^b, F[#]/G^b und G[#]/A^b belegt.

Zum Klassenmusizieren braucht **jeder Spieler** im Normalfall **einen Soundbellow**, also in einer Klasse mit 24 Schülerinnen und Schülern drei bis fünf diatonische (die pentatonischen Übungen benötigen mehr Soundbellows) und ergänzend zwei bis drei chromatische Sätze, wenn alle gemeinsam spielen sollen.

Wir wünschen Ihnen ein abwechslungs- und erfolgreiches Musizieren mit den Soundbellows!

Gert Balzer und Axel Eickhoff

Soundbellows in der Praxis

Grundlagen

Die Soundbellows sind in erster Linie für den Einsatz im musikpädagogischen und musiktherapeutischen Bereich konzipiert. Sie eignen sich ideal zum nachhaltigen Lernen und somit zur Entwicklung eines Rhythmus-, Melodie- und Harmonieverständnisses. Darüber hinaus sind sie auch zur Einführung der relativen Solmisation geeignet. Hierzu sind Solmisationsringe erhältlich, auf denen die Solmisationssilben stehen; die auf den Soundbellows aufgedruckten Notennamen werden damit verdeckt.¹ Mit einem chromatischen Satz kann dann jeder Ton als Grundton DO (oder in Moll entsprechend LA) festgelegt werden.

Eine mit lauten, leisen sowie an- und abschwellenden Tönen dynamisch vielseitige und auch tonlängendifferenzierte Klangerzeugung ist leicht umsetzbar – zum Beispiel Achtel-, Viertelnoten oder halbe Noten. Erklärung und Demonstration der Spieltechnik sind in den Videos  01 bis 03 veranschaulicht.

Mit einer besonderen Ausrichtung auf die Möglichkeiten im Zusammenspiel und des Aufeinander-Hörens sind Soundbellows beim reproduktiven Musizieren (Nachspielen) wie auch beim kreativ-schöpferischen Musizieren (Erfinden) zur Förderung der Selbstwirksamkeit verwendbar. Im Zentrum steht beim reproduktiven Spielen das Call & Call-Prinzip – also Vormachen und Nachmachen – und im produktiven Spiel das Erfinden und Experimentieren ohne Noten.

Die einfache, intuitive Spieltechnik, der Charakter eines Alltagsgegenstands und die bunten Farben laden zum Spielen ein. Die Instrumente wecken und fördern bei allen Altersgruppen, egal ob unerfahrene oder erfahrene Musizierende, Neugier und dauerhafte Motivation. So ermöglichen sie Freude und Begeisterung durch das musikalische Handeln!

Speziell im Musikunterricht in der Schule werden die Soundbellows den wichtigsten Unterrichtsprinzipien gerecht:

- „Sound before sight“
- Handlungsorientierung
- Strukturierung und Veranschaulichung
- Möglichkeiten der Differenzierung

Soundbellows sind nahezu überall einsetzbar, denn sie sind klein, robust und einfach zu transportieren und aufzubewahren.

Für die Arbeit mit Lerngruppen, die keine Vorerfahrungen mit dem gemeinsamen Musizieren oder den Soundbellows haben, werden auf den folgenden Seiten die Grundlagen ausführlich beschrieben. Wenn diese bekannt sind, können sie selbstverständlich in der alltäglichen Arbeit mit der Zeit in den Hintergrund treten.

¹ Durch das Aufstecken von Solmisationsringen und das Überdecken der Tonnamen erhält eine diatonische Skala die Bezeichnungen DO, RE, MI, FA, SO, LA und TI. Bei Stücken in Dur-Tonarten entspricht DO dem Grundton, bei Stücken in Moll das LA.

i

Informationen zu den Soundbellows

Die Soundbellows gehören zu der Instrumentengattung der **selbstklingenden Aerophone**, bei denen der Ton durch das Zusammendrücken eines Handblasebalgs, ähnlich wie bei einer Fahrradlupe, erzeugt wird. Der Ton der Soundbellows wird durch eine freischwingende, durchschlagende **Stimmzunge** produziert. Es ist ein natürlicher Ton, der wie ein Akkordeon oder eine Mundharmonika klingt. Der für die Tonerregung notwendige Luftstrom entsteht durch das Zusammendrücken eines **Handblasebalgs**. Jeder Soundbellow kann genau eine Tonhöhe spielen. Dieser Ton kann in seiner Lautstärke und Länge variieren.

Der **Tonumfang** der Soundbellows beträgt zweieinhalb Oktaven (F1 bis C4). Neben zwei diatonischen Oktavsätzen (C, D, E, F, G, A, B, \bar{C} und \bar{C} , \bar{D} , \bar{E} , \bar{F} , \bar{G} , \bar{A} , \bar{B} , $\bar{\bar{C}}$)² mit den jeweiligen chromatischen Ergänzungssätzen (C#/D^b, D#/E^b, F#/G^b, G#/A^b, A#/B^b)³ ist eine tiefe Tonerweiterung (E, E#/G^b, G, G#/A^b, A, A#/B^b, B, C) erhältlich. So lassen sich Melodien und akkordische Begleitungen in jeder Tonart kreieren.

Für eine größtmögliche Kompatibilität zu anderen farbcodierten musikpädagogischen Instrumentarien wird die international verbreitete **Farbcodierung** der Boomwhackers mit freundlicher Genehmigung verwendet.



² Soundbellows verwenden die internationale Bezeichnung „B“ für das deutsche „H“. Das deutsche „B“ wird als „B^b“ bezeichnet.

³ Für Cis, Dis, Fis, Gis, H und B werden die internationalen Bezeichnungen C[#], D[#], F[#], G[#], B und B^b verwendet.

Spieltechnik, Regelwerk und Organisation

Soundbellows liegen gut in der Hand und regen von Anfang an die bewusste und differenzierte Tongestaltung an. Dabei spielt die Haptik der Instrumente, die einerseits leicht spielbar sind, andererseits aber auch zu Sensibilität bei der Tonerzeugung erziehen, eine große Rolle. Aufgrund der Funktionsweise und der unmittelbaren Beeinflussungsmöglichkeit durch die spielende Hand lässt sich mit den Soundbellows ideal elementar an den musikalischen Parametern wie Dynamik (Lautstärkeunterschiede) und Rhythmus, verbunden mit unterschiedlichen Tonlängen, arbeiten. Diese Parameter werden spielerisch exemplarisch geübt, um sie dann beim Musizieren immer besser berücksichtigen zu können.

i Wie wird der Soundbellow gespielt?

- Spiele den Soundbellow, indem du den Blasebalg mit deiner Hand umschließt und ihn mit den Fingern in Richtung Handballen zusammendrückst.
Der Daumen zeigt nach oben oder liegt auf dem Zeigefinger auf.
- Drücke den Blasebalg gefühlvoll zusammen. Hohe Töne spielen sich ganz leicht.
Je tiefer der Ton ist, umso kräftiger musst du drücken.



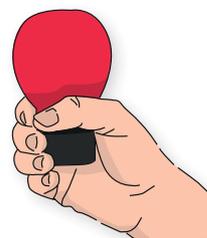
Tipp „Thumb up“: In der Phase des Ausprobierens werden die Soundbellows oft mit den Fingern gehalten und dann aktiv mit Druck durch den Daumen gespielt. Bei dieser Spielweise ermüden die Spieler erfahrungsgemäß schneller und können nur bedingt unterschiedliche Tonqualitäten erzeugen. Der Hinweis „Daumen hoch – die anderen vier Finger drücken“ hilft anfänglich, um sich an die günstigere Spieltechnik zu gewöhnen und zu erinnern.

Die Töne der tiefen Tonerweiterung reagieren aufgrund der längeren Stimmzungen ein wenig träger und langsamer. Hier empfiehlt sich nach einer kurzen Ausprobierphase die Spieltechnik zu wählen, die den schönsten Klang erzeugt und die größtmögliche Kontrolle über Tonlänge und -dauer gewährleistet. Je nach Handgröße des Spielenden kann dies durchaus variieren. Erklärung und Demonstration der Spieltechnik sind in den Videos  01–03 veranschaulicht.

Wie viele andere Instrumente besitzen auch die Soundbellows einen hohen Aufforderungscharakter. Neben allgemeinen Regeln zum Klassenmusizieren sind für die Soundbellows vor allen Dingen folgende vier Regeln für ein freudiges und länger andauerndes Musizieren sinnvoll (als Vorlage zum Ausdrucken auf CD-ROM ).

i Unsere Soundbellows-Musizierregeln

1. Ich spiele dann, wenn ich dran bin.
2. Ich spiele die Soundbellows nur mit der Hand.
3. Ich spiele so, dass ich meine Mitspieler immer hören kann.
4. Auf das vereinbarte Signal der Spielleitung (z.B. eine Hand nach oben) halte ich den Soundbellow im Halsgriff (siehe Grafik).



i Tipp zur Organisation – Austeilen und Einsammeln der Soundbellows

Alle sitzen im Kreis. Die Lehrkraft gibt die Soundbellows nach rechts und links in die Runde. So werden die Soundbellows leise im Halsgriff durch die ganze Gruppe weitergegeben, bis alle ein Instrument haben. Spielen nur einzelne Schüler oder Kleingruppen, können diese die Instrumente auch aus einem Korb oder von einem Tisch nehmen. Das Einsammeln bzw. Zurücklegen erfolgt dann dementsprechend.

Notation

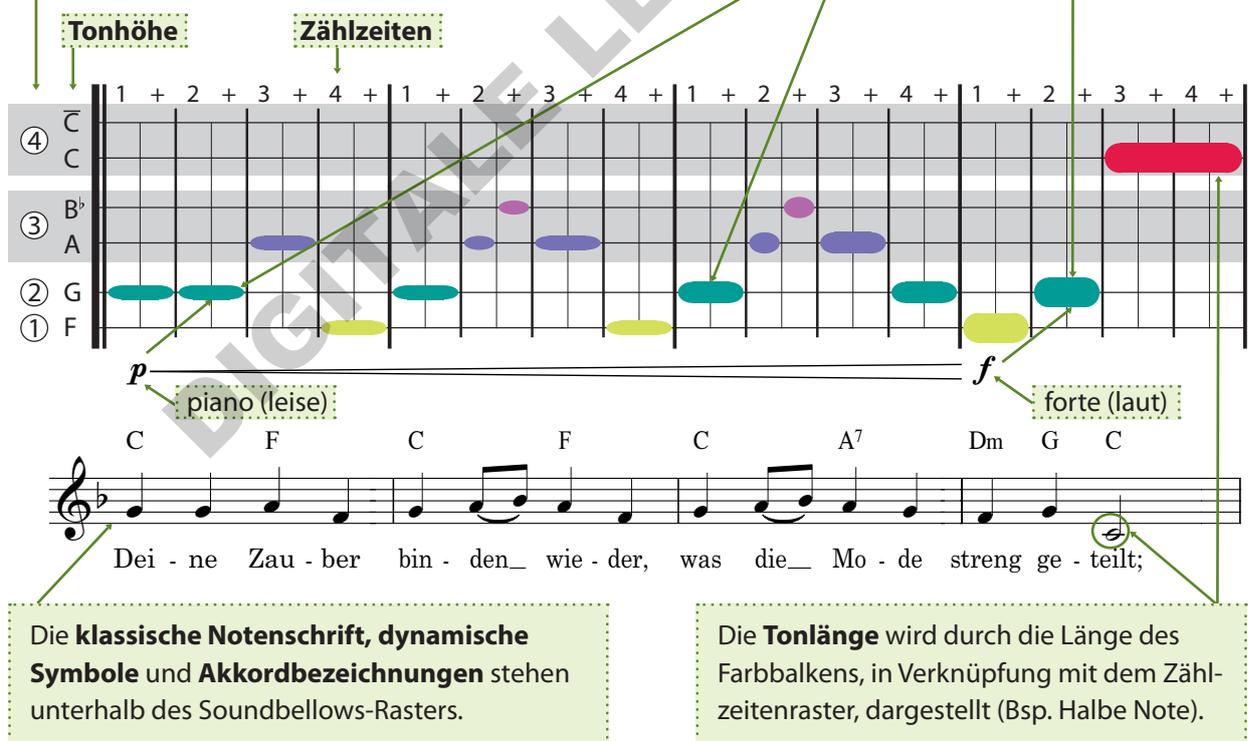
Die Soundbells arbeiten mit der gleichen Farbcodierung und einer ähnlichen Spielsystematik wie die Boomwhackers. Prinzipiell ist es daher möglich, Noten für Boomwhackers auch mit den Soundbells zu spielen und umgekehrt.⁴ Die farbige Soundbells-Notation ist geeignet für alle, auch für diejenigen, die keine Noten lesen können. Die **Notenblätter**  stehen auf der CD-ROM bereit (Übersicht siehe S. 75f.). Groß an die Wand projiziert kann die Klasse hier mit einem fokussierten Blick auf Lehrkraft und Projektion alle Stimmen gemeinsam lernen, oder die Vorlagen werden ausgedruckt.

Klappt das gemeinsame Spielen, können als weitere Übungsform auch die **Mitlaufpartituren**  und **Playbacks**  eingesetzt werden (Übersichten siehe ab S. 72). Bei anspruchsvolleren Stücken gibt es diese auch in zwei Geschwindigkeiten. Die Nutzung ist für die Spieler anfangs anspruchsvoll, da die Partituren ohne Verzögerungen bzw. Pausen durchlaufen. Die Mitlaufpartituren unterstützen den Erarbeitungsprozess und entlasten die Lehrkraft, z.B. indem eine Spielergruppe die Melodie eines Spielsatzes nach Mitlaufpartitur spielt und die Lehrkraft „Kopf und Hände“ frei hat, um weitere Spielergruppen mit zusätzlichen Begleitstimmen anzuleiten. Spieler mit mehr Routine und Erfahrung können sich darüber hinaus mit Hilfe einer Mitlaufpartitur ihre Stimmen selbstständig erarbeiten.

Informationen zur Notation

Gruppen/ Spieler: Spielt ein Spieler zwei Töne, werden die dazugehörigen Stimmen durch graue Hinterlegung gebündelt dargestellt.

Die **Lautstärke** wird durch die Dicke des Farbbalkens angegeben.



Tonhöhe **Zählzeiten**

p **f**

piano (leise) forte (laut)

C F C F C A⁷ Dm G C

Dei - ne Zau - ber bin - den_ wie - der, was die_ Mo - de streng ge - teilt;

Die **klassische Notenschrift, dynamische Symbole** und **Akkordbezeichnungen** stehen unterhalb des Soundbells-Rasters.

Die **Tonlänge** wird durch die Länge des Farbbalkens, in Verknüpfung mit dem Zählzeitenraster, dargestellt (Bsp. Halbe Note).

⁴ Literatur-Tipps:

- Klaus Gramß: Boomwhackers elementar 1. Neun Spielstücke zum Singen, Spielen und Tanzen mit Boomwhackers und anderen Instrumenten. Für Klasse 3 bis 6. Inklusive CD+ mit Gesamtaufnahmen, Playbacks und Videoaufnahmen. Helbling, ISBN 978-3-85061-364-4
- Klaus Gramß: Boomwhackers im Klassengroove. Spielstücke in populären Rhythmen mit Boomwhackers und anderen Instrumenten. Ab Klasse 4 und für die Sekundarstufe. Inklusive CD+ mit Gesamtaufnahmen, MIDI-Files, Playbacks und Videosequenzen. Helbling, ISBN 978-3-85061-291-3
- Elmar Rinderer: Boom Boom Whack. Boomwhacker-Basics ab der 1. Klasse. Inklusive CD+ mit Audioaufnahmen und Zusatzmaterialien zum Ausdrucken sowie Streaming-Code für Video-Workshops. Helbling, ISBN 978-3-99035-323-3

Unterrichtsbausteine: Spiele und Übungen

Soundbellows – Einführung

Sind die Soundbellows noch nicht bekannt, kann man mit folgenden Übungen beginnen.

••• Stummer Impuls

Ähnliche Gegenstände, zum Beispiel eine Fahrradhupe, sind den Kindern und Jugendlichen meist vertraut. Man präsentiert die Soundbellows in der Mitte eines Stuhlkreises und geht dann individuell und situativ auf die Reaktionen, Ideen und Anmerkungen der Schüler ein. Mögliche weitere Impulse: „Woran erinnert dich die Form? Was könnte man hiermit machen? Wie fühlt sich dieses Instrument an?“

- **Vertiefung:** Ergänzend zu den Äußerungen der Schüler können die Bereiche der Instrumentenkunde, Spieltechnik sowie die Musizierregeln diese Einführungsphase abrunden (vgl. Video- und Audioaufnahmen auf CD-ROM , Audio-CD  und HELBLING Media App ).

••• Experimentieren

Wenn das Geheimnis bezüglich Klang- und Funktionsweise gelüftet ist, erhalten die Schüler Zeit zum Ausprobieren der Soundbellows (Tipps zum Austeilen siehe S. 8). Dies macht sie einerseits mit den Instrumenten vertraut, andererseits wird nach einer solchen freien Phase die für das gemeinsame Musizieren notwendige Aufmerksamkeit, Konzentration und Disziplin leichter erreicht.



TIPP: Legen Sie vor dieser Phase klare Regeln fest und z.B. ein optisches Signal zum Innehalten und Spiel-Ende, z.B. eine Hand heben, woraufhin die Spieler die Soundbellows im „Halsgriff“ halten.

Lautstärkendämpfung und Klangeffekt: Je nachdem wie die freie Hand an den Tonkopf angelegt wird, ist es möglich, die Lautstärke und die Klangfarbe zu verändern. Gerade bei noch ungeübteren Spielern kann eine Lautstärkendämpfung per „Handkappe“ den Kennenlern- und Übeprozess für alle Beteiligten erleichtern. Mit Hilfe einer zylindrischen Verlängerung kann der Klang, ähnlich wie mit einem Filtereffekt im Tonstudio, verändert werden.

Die folgenden Übungen dienen dazu, sich mit dem Umgang und der Spielweise der Soundbellows spielerisch vertraut zu machen.

••• Klingender Spiegel

Jeweils zwei Schüler stehen sich gegenüber. Jeder hat einen Soundbellow in einer Hand. Ein Spielpartner gibt Bewegungen vor, der andere spiegelt diese. Dann werden die Bewegungen mit Soundbellows-Klängen ergänzt. Dabei sollten nur Bewegungsabläufe und Klänge zum Spiegeln vorgemacht werden, die der Partner gut umsetzen kann. Nach einer festgelegten Zeit wechseln die Rollen.

••• Improvisationsflächen

Eine große freie Fläche im Raum wird in vier Teilflächen unterteilt. Jeder Teilfläche wird mit Hilfe einer kleinen Wortkarte eine Klangcharakteristik zugeschrieben, z.B. leise, laut, kurz, lang etc.

Jeder Schüler erhält einen Soundbellow (Töne: C, D, E, F, G, A, B, \bar{C}). Auf ein Startzeichen der Lehrkraft bewegen sich die Schüler durch den Raum und spielen – jeweils der Klangcharakteristik des Teilfeldes entsprechend – ihren Ton. Als Visualisierung für den Beginn und das Ende des Musizierens wird eine Startlinie definiert. Sobald der erste Spieler die Spielfläche betritt, beginnt und sobald der letzte Spieler die Spielfläche verlässt, endet das Stück.

• • • Spielhandtraining

Jeder Schüler erhält einen Soundbellow (Töne: C, D, E, F, G, A, B, \bar{C}). Die Schüler werden in folgende Tongruppen eingeteilt und zusammen positioniert:

Tongruppe 1: ● C ● E **Tongruppe 2:** ● F ● A **Tongruppe 3:** ● G ● B ● D

Die Lehrkraft oder ein Schüler klatscht einen Rhythmus vor und zeigt dabei auf eine Tongruppe. Diese Tongruppe spielt den Rhythmus einmal mit der starken und direkt anschließend einmal mit der schwachen Spielhand nach. Dann umgekehrt.

• • • Tonkreis (pentatonisch)

Alle Spieler stellen sich in einem Stehkreis auf. Jeder zweite erhält einen Soundbellow (Töne: C, D, E, G und A), sodass sich immer ein Schüler mit und einer ohne Soundbellow abwechseln. Ein Schüler ohne Soundbellow klatscht nun einen beliebigen einfachen Rhythmus vor. Im direkten Anschluss (das Metrum aufnehmend) klatschen zunächst alle ohne Soundbells den Rhythmus nach. Dann spielen die Schüler mit einem Soundbellow den Rhythmus direkt im Anschluss ohne Pause nach.

Für die nächste unmittelbar anschließende Runde werden die Soundbells um eine Position nach links weitergereicht. Die Rolle des Rhythmusgebers rotiert genauso um eine Stelle nach links. Auf diese Weise werden mehrere Runden gespielt.

Als erste kleine Praxiseinheit empfiehlt sich das Spielen einer Tonleiter oder eines bekannten und einfachen Kinder- oder Volksliedes (siehe Übung *Melodien-Puzzle 1*, S. 22) – zunächst von der Lehrkraft angeleitet, ggf. auch von den Schülern selbstorganisiert.

• • • Tonleiter

Acht Spieler erhalten je einen Soundbellow (diatonischer Satz) und sind für diesen Ton verantwortlich. Die Spieler stellen sich in eine nach Tonhöhe geordnete Reihe („vom tiefsten bis zum höchsten Ton“) auf.



TIPP: Wenn möglich, finden die Schüler selbst die Reihenfolge heraus. Das Erkennen, welcher Ton höher, welcher tiefer ist und welches die benachbarten Töne (Tonschritte) sind, schult das musikalische Gehör. Dies kann gleichberechtigt selbstorganisiert geschehen, oder die Gruppe wählt einen Chef, der sein achtköpfiges Soundbells-Orchester durch Hören und Ausprobieren in die richtige Reihenfolge stellt.

Sind mehrere Sätze Soundbells vorhanden, kann man mehrere Achter-Gruppen bilden. Geht dies in einer Klasse nicht auf, können Schüler als Chefs koordinieren oder die Spieler in den Gruppen wechseln sich ab.

• • • Leichte Lieder

Praktikabel sind bekannte Lieder, die überwiegend Tonschritte (oder nur kleine Tonsprünge bis zur Terz) enthalten und zudem rhythmisch leicht sind.

- **Differenzierung:** Erfahrene Musizierende könnten den Auftrag erhalten, ein allen bekanntes Lied eigenständig einzuüben und vorzuführen oder eine eigene kleine Melodie zu erfinden (siehe auch *Melodien-Puzzle 2*, S. 23).

Spielstücke

Allgemeine Aspekte zur Erarbeitung der Spielstücke

Vorbereitung der Lehrkraft

Um die Erarbeitung mit der Gruppe sicher anleiten zu können und den Überblick zu behalten, sollten Sie das jeweilige Stück und ggf. das zugrunde liegende Lied gut kennen. Eine Klangvorstellung erhalten Sie komfortabel und einfach anhand der Audio-Gesamtaufnahmen  – hier ist das komplette Arrangement inklusive der Soundbellows-Stimmen und mit gesungener Liedmelodie zu hören.

Machen Sie sich im zweiten Schritt mit den einzelnen Soundbellows-Stimmen so vertraut, dass Sie sie problemlos vorspielen können. Die Einzelstimmen können Sie gut mithilfe der Playbacks  üben. Dort ist der instrumentale Soundtrack ohne die Soundbellows-Stimmen zu hören. Nach der Erarbeitung des Soundbellows-Musiziersatzes mit der ganzen Gruppe können die Playbacks auch im Unterricht eingesetzt werden. Zusätzlich veranschaulichen die Videoaufnahmen  das jeweilige Spielstück. Eine Übersicht der audiovisuellen Medien finden Sie ab S. 72.

Klassenmusizieren ist eine für die Lehrkraft fordernde Unterrichtsform.

Für einen reibungslosen Ablauf hilft es, an Folgendes zu denken:

- Instrumente bei Bedarf vorsortieren und passgenau bereitstellen
- Sozialform auswählen und vorbereiten
- Visualisierung vorbereiten (OHP, Beamer, E-Board, Notenblätter)
- Audioaufnahmen und Abspielmöglichkeit vorbereiten
- Aufbau und Abbau der Instrumente, Sitzplätze, Austeilen des Notenmaterials für die Schüler organisieren (sollte die Klasse mit der Zeit selbständig erledigen können)
- Musizierregeln visualisieren (vgl. S. 8) und vorab bzw. bei Bedarf daran erinnern
- Und zu guter Letzt: Gemeinsames Musizieren erfordert Zeit und Geduld!

Einführung eines Soundbellows-Stückes

••• Call & Call und Singen

Das Erlernen eines neuen Stückes erfolgt vorzugsweise zu Beginn nach dem Prinzip Vor- und Nachmachen (Call & Call). Je nachdem, wie komplex ein Mitspielsatz aufgebaut ist, kann man sich bei der Erarbeitung zunächst auf die einzelnen rhythmisch-tonalen Bausteine konzentrieren. Den Soundbellows-Stücken *Oh, when the Saints*, *Old MacDonald* und *Freude, schöner Götterfunken* liegen bekannte Melodien zugrunde. Es ist empfehlenswert, dass die Schüler diese Lieder sicher singen können, bevor die Soundbellows-Spielsätze und -Begleitsätze erarbeitet werden.

••• Üben mit Noten

Bei Stücken mit verschiedenen Abschnitten hilft es den Schülern, die Notation als Visualisierungshilfe zu nutzen, vor allem, wenn die Lehrkraft jeweils noch anzeigt, wo man sich gerade im Stück befindet. Hier können die Videos mit den Mitlaufpartituren  eine weitere ansprechende Übungsform sein. Zusätzlich zum Notenbild erhalten die Schüler einen Klangeindruck verbunden mit dem Notentext. Gibt es weitere Instrumentalstimmen, haben die Musizierenden diese als Notenausdruck  vor sich liegen. (Das gilt für alle Übungsphasen. Die Notation ist hierbei eine von vielen Zugangsmöglichkeiten!)

● ● ● Zusätzliche Begleitstimmen

Für das Musizieren im Klassenorchester gibt es zur Differenzierung optional zusätzliche Begleitstimmen für unterschiedliche Instrumente, vor allem für Stabspiele. Die Partituren der optionalen Begleitstimmen befinden sich bei den jeweiligen Stücken. Auf der CD-ROM stehen zum Ausdruck  Einzelstimmen für Klangbausteine, Xylofone oder Glockenspiele zur Verfügung. Diese sind zusätzlich zur herkömmlichen Notation mit den Tonnamen und der Farbcodierung notiert; so können sie auf Instrumenten, die mit Farbaufklebern versehen sind, auch von unerfahrenen Spielern leicht umgesetzt werden.



● ● ● Einüben von Melodien und komplexeren rhythmischen Strukturen

Es empfiehlt sich, zu Beginn jede einzelne Stimme gemeinsam klatschend im Plenum durchzuarbeiten, um jeden Mitspieler die Gesamtstruktur des Musikstückes erfahren zu lassen. Gegebenenfalls kann auch die Gesamtaufnahme  oder die Mitlaufpartitur  unterstützend zum Einsatz kommen.

Im nächsten Schritt wird das Klatschen durch Soundbellows-Spiel ersetzt. Stimme für Stimme wird nacheinander von den jeweils dafür eingeteilten Schülern angespielt, bis alle mit Soundbellows spielen. Diejenigen, die keinen Soundbellow mit dem jeweiligen Ton haben, können durch leises Klatschen (oder Imitieren der Drückbewegung beim Soundbellows-Spiel) weiter mitüben. Erfahrene Lerngruppen können, statt zunächst zu klatschen, auch gleich zu den Soundbellows und anderen Instrumenten greifen. Grundsätzlich ist empfehlenswert, die Stimmen nacheinander zu üben und dann zusammensetzen.

● ● ● Einüben von akkordischen Begleitungen

In vielen Liedbegleitungen spielen verschiedene Soundbellows-Töne die gleichen Rhythmen (z.B. bei *Oh, when the Saints*, S. 41, *Old MacDonald*, S. 50 und *Freude, schöner Götterfunken*, S. 56). Diese können zusammengefasst geübt werden: Alle klatschen zunächst gemeinsam den Begleitrhythmus, dann spielen mit Blick in die Noten nur die Schüler, die die passenden Töne haben. Die anderen denken den Rhythmus mit und spielen erst, wenn sie dran sind. Grundsätzlich ist es beim Üben ratsam, zunächst einen vollen Takt einzuzählen, damit sich die Schüler spielbereit machen können und das gemeinsame Tempo wahrnehmen.

Bei maximal acht unterschiedlichen Tönen, mit denen musiziert wird, spielen in einer Klasse in der Regel drei bis vier Schüler die gleiche Stimme. Haben nicht alle einen Soundbellow, können sich Sänger und Instrumentalistengruppen auch abwechseln und im Verlauf der Stunde tauschen. Für eine musikalische und klangliche Abwechslung kann man die Töne der Soundbellows auch mit Boomwhackers und/oder Xylofon-Bausteinen ergänzen.

Sind die Schüler noch ungeübt im gemeinsamen Musizieren, so spielen, wenn die einzelnen Stimmen klar sind, zunächst nur einzelne Stimmgruppen (z.B. Stimme 1 bis 4 von 8 Stimmen) gemeinsam, um Sicherheit zu bekommen, bevor alle zusammen musizieren. Dieses Vorgehen entscheidet die Lehrkraft im Lernprozess individuell.

Die einzelnen Abschnitte eines Stückes sollten zunächst sicher funktionieren, bevor man die Übergänge übt und dann an den Gesamtablauf geht.

3. Oh, when the Saints



Singen und Musizieren: Rhythmus und Tempo halten; Begleitmuster rhythmisch und melodisch in der Gruppe sicher spielen; Spieltechnik vertiefen und weiterentwickeln; verschiedene Begleitungen abwechselnd oder in Gruppen gleichzeitig spielen



Diatonischer Satz **C D E F G A B C̄** – Aufteilung der Stimmgruppen s.u.
Optional: Töne der tiefen Erweiterung



14



15, 16



05



02–04



Farbige Noten; Stimmen für weitere Instrumente

Dieses schwungvolle Gospelstück kann mit den Begleitstimmen und der Melodie als motivierender Spielsatz oder, ergänzt durch weitere Klasseninstrumente, als gemischtes Klassenorchester musiziert werden. Die Melodie mit Soundbellows gespielt bringt den typischen Mundharmonika-Sound in das Arrangement.

Ablauf: Das ganze Lied wird je nach Bedarf mehrmals wiederholt. Die Auswahl und Kombination der Begleitsätze 1 und 2 bzw. der Melodie kann frei gestaltet werden und sich bei den einzelnen Wiederholungen unterscheiden.

Melodie

Stimmgruppen	1	2	3	4	5
Töne	C	D	E	F	G

Begleitungen (mittlere Oktave)

Stimmgruppen	1	2	3	4	5	6	7	8
Töne	C	D	E	F	G	A	B	C̄

Unterstimme (tiefe Erweiterung) *optional*

Stimmgruppen	1	2	3	4
Töne	F	G	C	D

Tipps zur Erarbeitung

Die **Melodie** wird, nachdem alle das Lied sicher singen können, mit den Soundbellows gespielt. Hierzu erhalten jeweils fünf Schüler die entsprechenden Soundbellows. Es werden so viele Gruppen gebildet, wie Soundbellows-Sätze vorhanden sind. Die Schüler merken sich anhand der Wortsilben, welche Töne sie spielen, die Notation kann als Erinnerungshilfe dienen. In langsamem Tempo wird die Melodie wiederholt, bis durch Temposteigerungen nach und nach das Originaltempo erreicht wird. Sind nicht genügend Soundbellows für alle vorhanden, wechselt man nach einigen Durchgängen die Gruppen und startet wieder in einem gemütlicheren Tempo. Wer keinen Soundbellow hat, singt mit oder spielt pantomimisch einen Ton mit.

Oh, when the Saints



Melodie

Text u. Musik: Traditional

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

•• Vorschläge für weitere Strophen:

- 2. And when the band begins to play ...
- 3. And when they gather 'round the throne ...
- 4. And when they crown him King of Kings ...
- 5. And on that Halleluja-day ...

Für die Begleitungen kommen in jeder Spielgruppe noch drei Schüler mit den Tönen A, B und C̄ hinzu.

- **Begleitung 1** (Echo-Begleitung, S. 44 f.) lässt sich leicht mithilfe des Echo-Prinzips verstehen und erarbeiten, denn der Rhythmus der Begleitung besteht aus den rhythmischen Bausteinen der Liedmelodie. Er kann durch Vorsprechen des Liedtextes und Nachklatschen (später dann Nachspielen) schrittweise eingeübt werden.

Oh, when the Saints go marchin' in,

oh, when the Saints go march - in' in,

oh Lord, I want to be in that num - ber,

oh, when the Saints go march - in' in.

Zunächst kann ein Teil der Klasse die Melodie singen, ein anderer übernimmt Begleitung 1 auf den Soundbellows. Manchen Schülern gelingt nach einigen Durchläufen vielleicht, zu singen und dazu die Soundbellows zu spielen.

- **Begleitung 2** (S. 46 f.) ist durch die häufigen Wiederholungen recht einfach. Allerdings braucht der Back-Beat-Rhythmus auf die leichten Zählzeiten 2 und 4 Vorbereitung. Er kann mit Bodypercussion eingeübt werden, indem auf die Zählzeiten 1 und 3 mit dem Fuß getappt wird und auf 2 und 4 geklatscht („Tap, clap, tap, clap“). Statt des Klatschens wird dann der jeweilige Soundbellow gespielt.

HINWEISE: Die beiden Begleitungen können zusammen mit der Melodie abwechselnd oder auch von mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt werden. Wirkungsvoll ist es dabei, wenn die Gruppen im Raum aufgeteilt sind oder mit unterschiedlichen Oktavsätzen spielen.

Das Stück lässt sich mit und ohne Playback musizieren. Spielt man ohne Playback im gemischten Klassenorchester, werden idealerweise die Bassstimme (S. 48) und optional die Begleitstimmen für Stabspiele (S. 49) hinzugefügt.



Oh, when the Saints

14 15, 16 05 03

Begleitung 1

Text: Traditional, Arr.: G. Balzer, A. Eickhoff
© Helbling

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

⑧ C̄
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

p *f* *p*

1. Oh, when the Saints go mar - chin' in,

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

⑧ C̄
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

f *p*

oh, when the Saints go mar - chin' in,

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

⑧ C̄
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

f *p* *f* *p*

oh Lord, I want to be in that num - ber,

⑧ C
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

f *p* *f*

oh, when the Saints go mar - chin' in.

TIPP: Empfehlenswert ist die Unterstützung durch eine Groove-Section auf Cajon und anderen Rhythmusinstrumenten, z.B. mit folgendem Pattern:

R L R L R L R L

— = Snare/Open-Sound
— = Bass-Sound



Oh, when the Saints

14 15, 16 05 04

Begleitung 2

Text: Traditional, Arr.: G. Balzer, A. Eickhoff
© Helbling

⑧ C
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

Oh, when the Saints go mar - chin' in,

⑧ C
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

oh, when the Saints go mar - chin' in,

⑧ C
⑦ B
⑥ A
⑤ G
④ F
③ E
② D
① C

1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4

oh Lord, I want to be in that num - ber,

The image shows a musical score for the song 'Oh, when the Saints go marching in.' It consists of two parts: a fretboard diagram and a standard musical notation. The fretboard diagram has eight strings labeled C (1), D (2), E (3), F (4), G (5), A (6), B (7), and C (8) from bottom to top. The frets are numbered 1 through 4. Colored ovals indicate fingerings: red for C, purple for A, green for G, yellow for F, orange for D, and pink for B. The musical notation is on a treble clef staff with a key signature of one flat (Bb) and a 2/4 time signature. The lyrics are: 'oh, when the Saints go mar - chin' in.' The score includes a dynamic marking of *p* (piano) and a crescendo leading to *f* (forte).

● ● ● Einsatzmöglichkeiten des „Performance“-Playbacks (Originaltempo 15)

Im Playback wird die Melodie sechsmal wiederholt.

- Beim ersten Mal spielen die Soundbellows die Melodie, dann folgen weitere Strophen. Zu diesen Strophen kann die Begleitung 1 und 2 der Soundbellows abwechseln oder auch aussetzen.
- Singt man nicht alle Strophen, so können instrumentale Durchgänge einer Strophe mit der Begleitung 1, Begleitung 2 oder der Melodiestimme als Zwischenteile musiziert werden.
- Möchte man eine kürzere Fassung mit weniger Durchgängen, so blendet man das Playback aus („Fade out“).



••• Weitere Begleitstimmen **optional**



Bassstimme *optional*

Text: Traditional, Arr.: G. Balzer, A. Eickhoff
© Helbling

④ D | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |

③ C

② G

① F

1. Oh, when the Saints go mar - chin' in,

④ D | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |

③ C

② G

① F

oh, when the Saints go mar - chin' in,

④ D | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |

③ C

② G

① F

oh Lord, I want to be in that num - ber,

④ D | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |

③ C

② G

① F

oh, when the Saints go mar - chin' in.

Stabspiele (Partitur) *optional*

Text: Traditional, Arr: G. Balzer, A. Eickhoff
© Helbling

The musical score is presented in two systems. The first system includes a Melodie line and four staves for Glockenspiel 1, Glockenspiel 2, Xylofon, and Bassklangstäbe. The second system includes a Mel. line and four staves for Glsp. 1, Glsp. 2, Xyl., and Bass. Chord symbols are placed above the melodic lines: C, G, C, C⁷, F, C, G(sus4), G⁷, C.

HINWEIS: Die Einzelstimmen mit zusätzlich farbiger Stabspiel-Notation für Schüler, die nicht mit Noten vertraut sind, befinden sich zum Ausdrucken  auf CD-ROM.



Zusatzmaterial

auf der CD-ROM im Heft

Für Sie als
EXKLUSIVE LESEPROBE:

Oh, when the Saints:

- Gesamtaufnahme (*im Download Medien*)
- Playback (*im Download Medien*)
- Playback im langsamen Übetempo (*im Download Medien*)
- Farbige Noten zum Ausdrucken und Projizieren (*nicht in Leseprobe enthalten*)
- Zusatzstimmen zum Ausdrucken und Projizieren (*Seite 23/24 diesen PDFs*)
- Mitlaufpartitur (*nicht in Leseprobe enthalten*)
- **Video-Clip** einer beispielhaften Aufführung des Stücks; abrufbar auf www.youtube.com/helblingverlag

Xylofon

The musical score consists of four staves, each with a treble clef and a 4/4 time signature. Fingerings (1-4) are indicated above the notes. Chord diagrams are shown below the staves.

Staff 1: Notes: G4, A4, B4, C5. Chords: G, G, G, G, G, G.

Staff 2: Notes: G4, A4, B4, C5. Chords: G, G, G, G, G, G, G, G.

Staff 3: Notes: G4, A4, B4, C5. Chords: G, G, G, G, G, G, A, F.

Staff 4: Notes: G4, A4, B4, C5. Chords: A, F, G, G, A, G, G.

DIGITALE LESEPROBE

Bassklangstäbe

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

C G C G C G

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

C G C G C G D G

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

D G C G C G C F

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

C F C G D G C

E-Bass