

Markus Detterbeck  
Gero Schmidt-Oberländer

# [Musix]

ARBEITSBUCH FÜR DIE 1. KLASSE

1



# HELBLING Media App

Mit der HELBLING Media App hast du Zugriff auf Hörbeispiele, Erklärvideos und Videoclips zu *MusiX 1 - Arbeitsbuch für die 1. Klasse*.

## So einfach geht's:

### 1. App herunterladen

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

### 2. Inhalte hinzufügen

Starte die Media App und tippe auf **+**. Scanne den QR-Code oder gib unter **MANUELLE EINGABE** den untenstehenden Code ein und bestätige die Eingabe. Die Inhalte werden deiner Media App hinzugefügt.

### 3. Inhalte verwenden



Die Inhalte der Media App sind im Buch mit diesen Symbolen gekennzeichnet. Starte die Media App, tippe auf *MusiX 1 - Arbeitsbuch für die 1. Klasse* und wähle die gewünschten Inhalte über das Menü aus.

Die Inhalte der HELBLING Media App werden gestreamt. Wir empfehlen dir, eine WLAN-Verbindung zu nutzen. Wahlweise kannst du die Inhalte auch temporär offline nutzen, wenn diese zuvor für die Offlinenutzung heruntergeladen wurden.

## Legende der wichtigsten Bodypercussion-Abkürzungen



**FOs** = mit der Faust auf die Oberschenkel klopfen



**Os** = auf die Oberschenkel patschen



**K** = klatschen



**Sn** = schnippen



**Ok** = auf den Oberkörper patschen



**St** = stampfen

# [Musix]

1

Arbeitsbuch für die 1. Klasse  
der Mittelschule und AHS-Unterstufe

inkl. App mit Audio- und Videomaterial

von Markus Detterbeck und Gero Schmidt-Oberländer



**HELBLING**

---

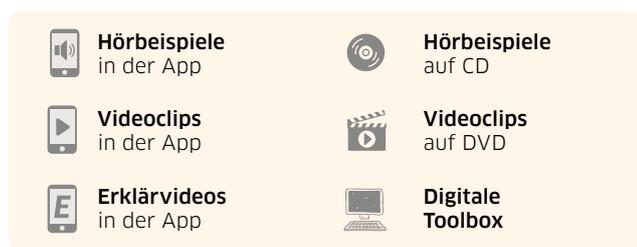
Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

## MusiX 1, Arbeitsbuch

Mit Bescheid vom 4. Jänner 2023, GZ: 2022-0-206.091, erklärt das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung das Unterrichtsmittel *MusiX 1, Arbeitsbuch für die 1. Klasse* in der vorliegenden Fassung gemäß § 14 Abs. 2 und 5 des Schulunterrichtsgesetzes, BGBl. Nr. 472/86, und gemäß den derzeit geltenden Lehrplänen als für den Unterrichtsgebrauch für die 1. Klasse an Mittelschulen und allgemein bildenden höheren Schulen - Unterstufe im Unterrichtsgegenstand Musik (Lehrplan 2023) geeignet.

MusiX 1 + E-Book: **SBNR 210.563**

MusiX 1 E-Book Solo: **SBNR 211.328**



## Impressum

Redaktion: Anna Reimann, Tabea Nicolussi

Illustration: Achim Schulte, Dortmund; Yann Ubbelohde, Speyer;

Inkje Dagny von Wurmb, Stuttgart (S. 38, S. 74/75, S. 95)

Umschlaggestaltung und Innenlayout (Grunddesign): CMS – Cross Media Solutions GmbH, Würzburg;  
marinas medien- und werbeagentur gmbh, Innsbruck

Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster

Layout und Satz: Marcus Koopmann, Kerken

Druck: Athesia Druck, Innsbruck

ISBN 978-**3-99069-893-8**

(Arbeitsbuch + E-Book)

ISBN 978-**3-7113-0254-0**

(Arbeitsbuch E-Book Solo)

1. Auflage A1<sup>2</sup> 2024

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander verwendet werden, sie sind inhaltlich unverändert. Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

© 2023 HELBLING, Rum/Innsbruck

Alle Rechte vorbehalten

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist ganz und in Auszügen urheberrechtlich geschützt. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags nachgedruckt oder reproduziert werden und/oder unter Verwendung elektronischer Systeme jeglicher Art gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt und/oder verbreitet bzw. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Alle Übersetzungsrechte sowie die Nutzung für Text- und Datamining vorbehalten.

Es darf aus diesem Werk gemäß § 42 Abs. 6 des Urheberrechtsgesetzes für den Unterrichtsgebrauch nicht kopiert werden.

# INHALTSVERZEICHNIS

## KAPITEL 1: BEGEGNUNG MIT MUSIK

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                  | 5  |
| Mit Musik geht alles besser! . . . . .                      | 6  |
| Wir lernen uns kennen . . . . .                             | 7  |
| Musikalische Steckbriefe . . . . .                          | 8  |
| Klänge und Geräusche des Alltags . . . . .                  | 10 |
| Auf der Suche nach dem<br>goldenen Notenschlüssel . . . . . | 12 |
| <b>Im Fokus: Eine Aufnahme erstellen</b> . . . . .          | 14 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                                  | 15 |
| <b>Trainingsraum 1</b> . . . . .                            | 16 |

## KAPITEL 2: RUND UM DIE STIMME

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                         | 17 |
| Meine Stimme – ein vielfältiges Instrument . . . . .               | 18 |
| <b>Im Fokus: Stimme trainieren</b> . . . . .                       | 19 |
| Hoch – tief, laut – leise ...:<br>Parameter in der Musik . . . . . | 20 |
| Mit Stimme und Instrumenten . . . . .                              | 22 |
| „... wenn es Herbst ist“ . . . . .                                 | 24 |
| <b>Trainingsraum 2</b> . . . . .                                   | 26 |

## KAPITEL 3: MEET THE BEAT

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                        | 27 |
| Spurensuche: der Grundton in der Musik . . . . .  | 28 |
| Feel the Beat: große und kleine Schläge . . . . . | 30 |
| Komm, ich zeig' dir einen Trick . . . . .         | 32 |
| Singen is uns're Freud . . . . .                  | 33 |
| Notenlängen und Klangdauern . . . . .             | 34 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                        | 35 |
| <b>Trainingsraum 3</b> . . . . .                  | 36 |

## KAPITEL 4: WOLFGANG AMADEUS MOZART

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                        | 37 |
| Wolfgang Amadeus – ein Wunderkind . . . . .       | 38 |
| Reisen muss sein . . . . .                        | 40 |
| Grundschatz unterteilt: Zwei oder drei? . . . . . | 42 |
| Mit Pauken und Trompeten . . . . .                | 43 |
| Mozarts Leben . . . . .                           | 44 |
| <b>Trainingsraum 4</b> . . . . .                  | 46 |

## KAPITEL 5: MIT MUSIK ERZÄHLEN

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                   | 47 |
| Klangbilder . . . . .                                        | 48 |
| Zeichen für Lautstärke und Spielweise . . . . .              | 49 |
| Tiere in der Musik . . . . .                                 | 50 |
| Geschichten klingen . . . . .                                | 54 |
| Johanna Doderer –<br>eine erfolgreiche Komponistin . . . . . | 56 |
| <b>Trainingsraum 5</b> . . . . .                             | 58 |

## KAPITEL 6: HAST DU TÖNE? I

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                      | 59 |
| Grundschatz – Takt – Rhythmus . . . . .         | 60 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                      | 61 |
| Musik im Takt . . . . .                         | 62 |
| Klangzauberin mit Taktstock . . . . .           | 64 |
| <b>Im Fokus: Kleiner Dirigierkurs</b> . . . . . | 65 |
| Wie schreibt man Musik auf? . . . . .           | 66 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                      | 68 |
| <b>Trainingsraum 6</b> . . . . .                | 70 |

## KAPITEL 7: MUSIKINSTRUMENTE

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                       | 71 |
| Kuriose Instrumente . . . . .                                    | 72 |
| Steine als Instrumente . . . . .                                 | 73 |
| Besuch vom Planeten Kikum . . . . .                              | 74 |
| Instrumenten-Rap . . . . .                                       | 76 |
| Ein Instrument für Tastentiger: das Klavier . . . . .            | 77 |
| Die Familie der Streichinstrumente . . . . .                     | 78 |
| <b>Im Fokus:<br/>Klasseninstrumente spielen lernen</b> . . . . . | 80 |
| <b>Trainingsraum 7</b> . . . . .                                 | 82 |

## KAPITEL 8: HAST DU TÖNE? II

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                  | 83 |
| Maßeinheiten für Tonabstände: Intervalle . . . . .          | 84 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                                  | 87 |
| Töne in Ordnung: Tonleitern . . . . .                       | 88 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .                                  | 91 |
| Hast du keine Töne? –<br>Dann brauchst du Pausen! . . . . . | 92 |
| <b>Trainingsraum 8</b> . . . . .                            | 94 |

## KAPITEL 9: MUSIK IN FORM

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .                                                | 95  |
| Gestaltungsprinzipien:<br>Wiederholung – Veränderung – Kontrast . . . . . | 96  |
| Motive: Bausteine für Kompositionen . . . . .                             | 97  |
| Ta-ta-ta-taaaa –<br>ein Baustein für eine ganze Sinfonie . . . . .        | 99  |
| Der Komponist Ludwig van Beethoven . . . . .                              | 100 |
| <b>Trainingsraum 9</b> . . . . .                                          | 102 |

## KAPITEL 10: LET'S DANCE

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| <b>Start-ups</b> . . . . .               | 103 |
| Ein Tanz für alle – Line Dance . . . . . | 104 |
| <b>Spielraum</b> . . . . .               | 106 |
| Musiklehre kurz gefasst . . . . .        | 107 |
| Liedtitelverzeichnis . . . . .           | 109 |
| Stichwortverzeichnis . . . . .           | 110 |
| Quellenverzeichnis . . . . .             | 112 |

# HALLO UND WILLKOMMEN BEI MUSIC!

In den nächsten Jahren werdet ihr euch auf ganz unterschiedliche Weise mit Musik beschäftigen. Gemeinsam werdet ihr viele interessante Dinge über Musik erforschen. Das Wichtigste aber ist, dass ihr lernt, mit eurer Stimme und auf Instrumenten Musik zu machen und euch zur Musik zu bewegen. Das geht über das reine Training – und auch nicht ohne Spaß!

Zu Beginn jedes Kapitels gibt es **Start-ups** für Körper, Stimme und Rhythmus, denen ihr euch auf die musikalischen Aktivitäten vorbereiten könnt.



Körper/  
Bewegung



Stimme/  
Tonhöhe



Rhythmus

Am Ende jedes Kapitels gibt es einen **Trainingsraum**, der euch Schritt für Schritt hilft, euch mit den musikalischen Werkzeugen Rhythmus oder Tonhöhe umzugehen. Außerdem könnt ihr das, was ihr im Kapitel gelernt habt, wiederholen und festigen.

TRAININGS  
RAUM

Musik hat viel mit gemeinsamem Spielen zu tun. Dafür gibt es **Spielräume**, in denen ihr spannende oder auch witzige Spielideen findet.

Praktische Aktivitäten, die ihr im Musikunterricht immer wieder machen könnt, werden ganz besonders in den **Spielräumen** genommen. Hier lernt ihr zum Beispiel, wie man Audioschnahmen erstellt, die Stimme trainiert und auf verschiedenen Klasseninstrumenten spielt.

IM  
FOKUS

**MUSIC pocket:** Die kostenlose **HELBLING Media App** unterstützt euer Training durch:



**Hörbeispiele**  
zu den  
Trainingsräumen



**Erklärvideos**  
zur Musiklehre



**Videoclips**  
z.B. zum Einstudieren  
von Tanzbausteinen

# I

# BEGEGNUNG MIT MUSIK



## SMILING FACES I



### Smileys nachahmen:

Macht die Smileys nach. Achtet dabei vor allem auf den Mund, Augen und Wimpern.

### Smileys erfinden:

Eine Person macht einen der Smileys nach, die andere rät, um welche es sich handelt.



## EINEN GROOVE VERSENDEN



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. ... erländer Helbling

**A**

C G

Hey, hör mal h

C F

ist gar nicht schw... 'nen

Am7 Dm7

Gro... ver - sen - den mit

G7 C

Hän - den:

### Bodypercussion

**B** R R R+L 8x

PK PK St K

PK = Partnerklatsch  
St = stampfen  
K = klatschen

### Rap-Text zu B

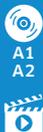
Hört euch doch den Groove\* an, was der tolle Groove kann. Dieser Groove geht in die Beine, sicher weißt du, was ich meine:

Diese Drehung, Mannomann, bringt uns aus der Puste dann. Schön, dich zu seh'n, leider muss ich weitergeh'n.

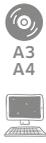
### Gestaltungsvorschlag

- > Ersetzt im ... Teil des Rap-Texts die Bodypercussion (Körperklänge) durch passende Bewegungen: zunächst drehen (Zeile 5/6), dann winken (Zeile 7/8).
- > Wechselt die Partnerin oder den Partner beim Singen von Teil **A**.

\*Groove = hier: mitreißende rhythmische Begleitung



# MIT MUSIK GEHT ALLES BESSER!



## Jetzt geht's los

Text u. Musik: M. B. Warbeck, G. Schmidt-Oberländer  
© Helbling

**Refrain** C (klatschen) F C/E Dm7 C/E Fis G7

Jetzt geht's los! Mach mit bei un - se - ras - sen - hit.

C (klatschen) F C/E F C/G (klatschen) F7 (klatschen)

Jetzt geht's los! Mu - sik macht uns fit!

**Strophe** Solo B Tutti C Solo

1. Komm, lass uns sin - gen! Komm, lass uns sin - gen! Erst  
2. Komm, lass uns trom - meln! Komm, lass uns trom - meln! Erst  
3. Komm, lass uns tan - zen! Komm, lass uns tan - zen! Erst

B Tutti C Solo B Tutti

hoch, dann ganz tief! Erst hoch, dann ganz tief! Denn eins ist klar... Denn  
lei - se, dann laut! Erst lei - se, dann laut! Denn eins ist klar... Denn  
lang - sam, dann schnell! Erst lang - sam, dann schnell! Denn eins ist klar... Denn

C Solo B Tutti C/Gs4 **Zwischenspiel**

eins ist klar... Das klingt wun - der - bar!  
eins ist klar... Das groovt wun - der - bar! Das groovt wun - der - bar!  
eins ist klar... Das ist wun - der - bar! Das ist wun - der - bar!

8

- 1 a Singt den Song.  
**Tipp:** Der Solo - Part kann von einer kleinen Gruppe übernommen werden.
- b Ahmt im Spiel die ersten Melodie- und Rhythmusbausteine des Playbacks nach. Das dritte Spiel könnt ihr frei gestalten.

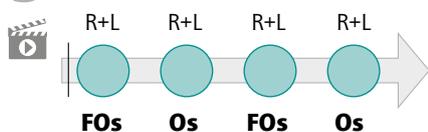
### Bewegungsbausteine (3. Spiel)

mit der Hand winken      springen      in die Hocke gehen      am Platz drehen

- 2 **Für Profis:** Erfindet eigene Bausteine für die Zwischenspiele. Jemand macht vor, alle machen nach.

# WIR LERNEN UNS KENNEN

1 a Bildet einen Sitzkreis und spielt das Faust-Hand-Pattern\*.



**Os** = auf die Oberschenkel patschen  
**FOs** = mit der Faust auf die Oberschenkel klopfen

**Tipp:**  
 Das Faust-Hand-Pattern könnt ihr bei der Arbeit mit dem Buch immer wieder nutzen, z. B. um Rhythmen einzustudieren oder zu üben.

b Sprecht dazu reihum eure Namen, die anderen wiederholen. Seid dabei kreativ und ändert z. B. die Tonhöhe oder die Lautstärke.



2 a Erarbeitet euch das Stück *Ich und du* mithilfe des Faust-Hand-Patterns.

b Sprecht das Solo jeweils mit eurem eigenen Namen, die Klasse antwortet.

**Tipp:** Baut in Takt 7 und 8 andere Texte ein. „Du singst/... heut' mit uns und wir mit dir!“

## Ich und du

Text u. Musik: G. Schmidt-Oberländer  
 © Helbling



*Solo*

Ich bin ich und du bist du Ich heiß' Ka-ro - li - ne und wie heißt du?  
 Ich bin ich und du bist du Ich heiß' Mar - kus und wie heißt du?

*Tutti*

Hal-lo Ka-ro - li - ne, Du ge-hörst zu uns und wir zu dir!  
 Hal-lo Mar - kus, sei will-kom-men hier: Du ge-hörst zu uns und wir zu dir!

3 Partnerarbeit führt das Stück mit den Begrüßungsgesten zum Playbacktheater. Bildet während des Zwischenspiels neue Paare.



\*Pattern = melodisches oder rhythmisches Grundmuster

# MUSIKALISCHE STECKBRIEFE

1 Erstellt euren eigenen musikalischen Steckbrief.

## Mein musikalischer Steckbrief

Hier kannst du ein Bild von dir einkleben.

> Ich heiße:

> Ich höre gerne Musik von:

> Immer wenn \_\_\_\_\_ höre ich Musik.

> Durchschnittlich höre ich jede Woche \_\_\_\_\_ Minuten Musik. Dafür nutze ich

- Musikstreamingdienste (z.B. Spotify, Apple Music).
- das Radio.
- Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo).
- CDs/Schallplatten.

> Ich spiele seit \_\_\_\_\_ Jahren das Musikinstrument \_\_\_\_\_.

> Gerne würde ich das Musikinstrument \_\_\_\_\_ lernen.

> Ich singe

- im Chor, und zwar im \_\_\_\_\_.
- am liebsten unter \_\_\_\_\_.
- manchmal auch \_\_\_\_\_.

> Ins Konzert gehe ich

- ganz oft. Dort habe ich mir am liebsten \_\_\_\_\_ an.
- manchmal. Besonders Spaß macht es mir \_\_\_\_\_.
- nicht. \_\_\_\_\_ und dafür ist, dass \_\_\_\_\_.

> Musik ist für mich

- wichtig, weil \_\_\_\_\_.
- nicht so wichtig, weil \_\_\_\_\_.

- 2 a **Partnerinterview:** Befragt euch gegenseitig zu musikalischen Vorlieben. Notiert die Antworten in die leeren Sprechblasen. Überlegt euch auch eine eigene Frage.

Welche Musik hörst du gerne?

Zu welchen Gelegenheiten hörst du Musik und über welche Kanäle?

Welches Instrument spielst du/würdest du gerne spielen?

Ich

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Du

- b Berichtet der Klasse, was ihr in der Umfrage oder eurem Partner herausgefunden habt.

### Wer kennt diese Stars?

- 3 Lest die zwei kurzen Lebensläufe und nennst Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten.

**Whitney Houston**  
(1963–2012)



Seit meiner Kindheit sang ich in einem Gospelchor. Als Teenager war ich Backgroundsängerin für andere Künstlerinnen und Künstler. Außerdem performte ich mit meiner Mutter in Clubs. Später wurde ich selbst eine preisgekrönte Sängerin und Schauspielerin. Viele meiner Songs wurden große Hits, der

erfolgreichste war *I Will Always Love You*. Mein Gesang beeinflusste viele andere Sängerinnen, unter anderem Beyoncé Knowles und Alicia Keys.

**Ludwig van Beethoven**  
(1770–1827)



Ich wuchs in einer Musikerfamilie auf und lernte früh Klavier spielen. Mein Vater war vom Erfolg des Komponisten Wolfgang Amadeus Mozart begeistert und wollte aus mir auch ein Wunderkind machen. Mit 14 Jahren hatte ich meine erste feste Anstellung als Hoforganist. Als hervorragender Pianist gab ich häufig

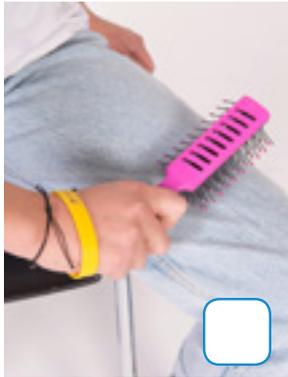
Konzerte in Wien. Meine große Leidenschaft galt aber der Komposition. Selbst nachdem ich taub wurde, habe ich weiter komponiert.

# KLÄNGE UND GERÄUSCHE DES ALLTAGS

Gläser klirren, die Zeitung raschelt, der Wasserhahn tropft – wo immer wir sind, gibt es für unsere Ohren viel zu entdecken. Wir müssen nur genau hinhören.

**1** Hört euch die Aufnahmen verschiedener Klänge und Geräusche an und ordnet sie den Bildern zu.

**Achtung:** Zu zwei Klängen bzw. Geräuschen gibt es kein Bild.



## INFO!

### EIN KLANGEREIGNIS BESCHREIBEN

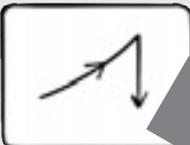
• Ein Klang kann laut oder leise sein (**Lautstärke**).



• Ein Klang kann kurz oder lang sein (**Dauer**).



• Ein Klang kann hoch oder tief sein (**Höhe**).



• Ein Klang kann hell oder dunkel sein (**Klangfarbe**).



**2** Bringt von zu Hause verschiedene Gegenstände mit (Flaschen, Dosen, Gummibänder usw.). Experimentiere, welche Klänge sich damit erzeugen lassen.  
**Tipp:** Die lautesten Klänge sind nicht immer die interessantesten!

**3 a Partnerarbeit** Wählt zwei eurer Klanginstrumente aus und beschreibt deren Eigenschaften möglichst genau. Die Infobox hilft euch dabei.

**b** Stellt die beiden Instrumente der Klasse vor.

| Wie und wo wird der Klang erzeugt? | Beschreibung des Klangs |
|------------------------------------|-------------------------|
|                                    |                         |
|                                    |                         |
|                                    |                         |

## Stop and Go

4 Spielt mit euren Alltagsinstrumenten im Puls der Musik: ● = Klang ● = Pause



1 (Klang) (Pause)

2

3

5 a Hört drei Rhythmen und nummeriert sie in der richtigen Reihenfolge.



1

2

3

b Hört die Rhythmen erneut und spielt die Pausen nach.

6 Entwickelt schrittweise ein Musikstück für eure Alltagsinstrumente.



1 Jede/r malt einen Kreis aus.

2 Zählt gemeinsam 1-2-3-4 und klatscht dabei euren markierten Kreis. Macht dies mehrmals hintereinander zur Musik.

3 Bildet Zweiergruppen. Experimentiert, wie ihr eure beiden Bausteine kombinieren könnt (z.B. gleichzeitig/nacheinander/... spielen).

4 Bildet Vierergruppen. Spielt eure Bausteine nun auf euren Alltagsinstrumenten. Gestaltet ein Musikstück und übt es zur Aufnahme.

5 Spielt eure Musikstücke den anderen Gruppen vor. (nicht der eigenen Gruppe!)



### Klangstationen

**H** Orchestermusik im Konzerthaus

**G** Opernarie im Opernhaus

**A** Hochzeitsmarsch im Rathaus

**B** Orgelmusik in der Kirche

**E** Blaskapelle im Park

**S** Rockband bei einem Open-Air-Konzert

**A** Jazz-Trio in einer Jazzkneipe

**C** Straßenmusiker

**S** Lied in der Schule

Die Adresse des Diebes lautet:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|



# EINE AUFNAHME ERSTELLEN

IM  
FOKUS

Unsere Umwelt ist voller Klänge, man muss nur genau hinhören: laut und ganz leise Geräusche, helle und dumpfe Klänge, kurze und lange Töne ... Auf dieser Seite lernt ihr, verschiedene Klänge bewusst wahrzunehmen und mit einem Smartphone aufzunehmen.

## Gruppenarbeit: So klingt unsere Schule

### Schritt 1 Planung

- Geht durch euer Schulhaus und achtet ganz genau darauf, was ihr alles hören könnt.
- Entscheidet euch für fünf verschiedene Klangstationen und erstellt einen Aufnahmeplan an.

| Klangstation | Ort             | charakteristische Klänge / Geräusche |
|--------------|-----------------|--------------------------------------|
| 1            | z. B. Schulfür  | ... , Getrappel ...                  |
| 2            | z. B. Musiksaal | ... , Klavier ...                    |
| 3            | z. B. Turnhalle | ... , Ballgeräusch                   |
| 4            |                 |                                      |

### Schritt 2 Durchführung

- Nehmt nun die gefundenen Klänge und Geräusche mit eurem Smartphone auf. Meistens gibt es bereits eine App zur Audioaufnahme (z. B. Rekorder, Memo) vorinstalliert. Alternativ könnt ihr eine entsprechende kostenlose App im Store herunterladen.



#### Tipps für die Aufnahme

- Macht eine Probeaufnahme und überprüft die Tonqualität (keine Verzerrungen, laut genug ...).
- Findet heraus, wie ihr das Smartphone für ein gutes Aufnahmeergebnis halten müsst.
- Schaltet den Flugmodus ein, damit ihr Klingeltöne von eingehenden Anrufen oder Nachrichten nicht mit aufnehmt.
- Vermeidet während des Aufnehmens Störgeräusche (z. B. Husten, Schnöseln, Bewegungen).
- Geht der Aufnahme beim Speichern einen eindeutigen Namen.
- Bearbeitet die Aufnahmen im Nachhinein (schneiden, Lautstärke anpassen ...).

### Schritt 3 Präsentation

- Präsentiert der Klasse eure Aufnahmen. Lasst sie raten, wo sie entstanden sind.
- Tauscht euch über Herausforderungen bei der Aufnahme aus und gebt euch gegenseitig Verbesserungstipps.



## DING-DONG



**Kreisaufstellung:** Gebt verschiedene Körper- und Stimmklänge von Person zu Person weiter. Dabei gelten folgende Regeln:



### Bodyklänge

klatschen → rechte Person ist dran  
 Oberschenkel patschen → linke Person ist dran



### Stimmklänge

ding → rechte Person ist dran  
 dong → linke Person ist dran



### Stimmklänge

uuii (↗) → rechte Person wird übersprungen  
 uuii (↘) → linke Person wird übersprungen  
 bam bam bam → auf eine beliebige Person zeigen



zur Musik → alle hören  
 Aktionen immer zur Musik ausführen

## POINT OF VIEW



Spielt eine Zeile nach vorne:  
 Klatscht die grünen Punkte, roten sind Pausen.



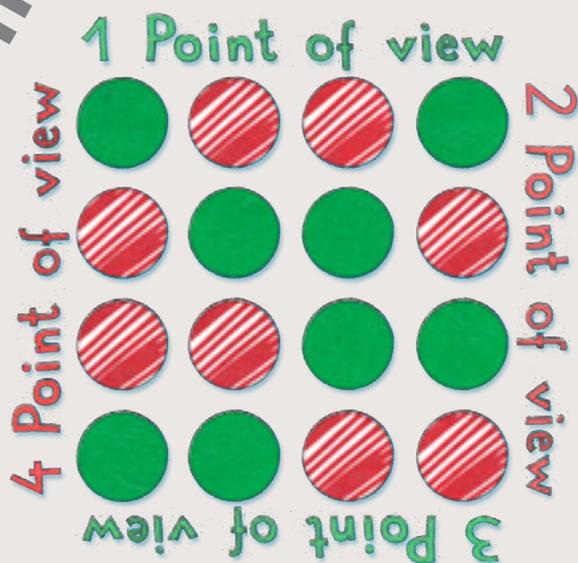
Probiert eine Stimmgabe aus:  
 Eine Gruppe spielt, die andere Zuhörer.



Führt die Zeilen ineinander mit  
 verschiedenen Körperklängen aus.  
 Tipp: Ideen des Buches entwickeln neue Rhythmen.



Bildet zwei Gruppen. Eine Gruppe spielt  
 die roten, die andere die grünen Punkte.  
 Verwendet verschiedene Körperklänge.



# RHYTHMUS

A12



1 Hörst drei Stop-and-Go-Rhythmen. Tragt jeweils ein: grün = Klang, rot = Pause.

1

2

3

# STIMME/TONHÖHE

A13



2 Hörst euch die Aufnahmen der Alltagsklänge und -geräusche an. Ergänze die fehlenden Eigenschaften.

|   | Lautstärke                           | Dauer      | Timbre                            | Tempo                |
|---|--------------------------------------|------------|-----------------------------------|----------------------|
| 1 |                                      | kurze Töne |                                   |                      |
| 2 | ein wenig lauter bzw. leiser werdend |            |                                   |                      |
| 3 |                                      |            |                                   | kein Tempo erkennbar |
| 4 |                                      | lange Töne | zwei Töne abwechselnd hoch - tief |                      |



## IN DIESEM TEIL HABE ICH GELERNT

- meine ... und rhythmische Bewegungen als Gestaltungsmittel einzusetzen
- einen musikalischen Steckbrief zu erstellen
- mit Alltagsgegenständen eigene Rhythmen auszuführen
- Klänge und Geräusche zu beschreiben und sie mithilfe eines Smartphones aufzunehmen

| Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|                    |                           |                            |



# 2

# RUND UM DIE STIMME



## MARIONETTE



**Partnerarbeit:** Eine Person macht mit der Stimme verschiedene Stimmklänge vor. Die andere Person ist eine Marionette und setzt die Klänge in Bewegungen um.

### Beispiele:

- > hohe Töne → Körper strecken
- > tiefe Töne → in die Hocke gehen
- > kurze Töne → hüpfen
- > von einem tiefen zu einem hohen Ton gleiten → langsam aufrichten



## DON DAYA



Text u. Musik: Trad. aus Kolumbien

Musical notation for 'Don Daya' with lyrics: Don da-ya, da don da-ya, da don da-ya da-ya don don da-ya.

### Begleitung

### Bodypercussion im Viertelrhythmus

| Stabspiel/<br>Stimme | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------------------|---|---|---|---|
| <br>bam bam          |   |   |   |   |
| 1. Mal               |   |   |   |   |
| 2. Mal               |   |   |   |   |
| 3. Mal               |   |   |   |   |
| 4. Mal               |   |   |   |   |
| 5. Mal               |   |   |   |   |

- > Singt dem Kreis seine eigene Melodie dazu die Begleitung.
- > Nehmt die Bodypercussion hinzu und wiederholt sie in jeder Zeile.
- > Erfindet eine eigene Bodypercussion.

# MEINE STIMME - EIN VIELFÄLTIGES INSTRUMENT

Unsere Stimme ist sehr vielseitig: Wir können uns mit anderen Menschen unterhalten, schreien oder flüstern, unsere Worte können wütend oder zärtlich klingen. Dabei ist jede Stimme einzigartig. Die Stimme ist aber auch ein wunderbares Musikinstrument.

1 Erforscht eure Stimme mit folgenden Aktionen. Beschreibt, wie es sich anfühlt und wie es klingt.



- > ertastet den Kehlkopf.
- > Singt das Wort „you“.

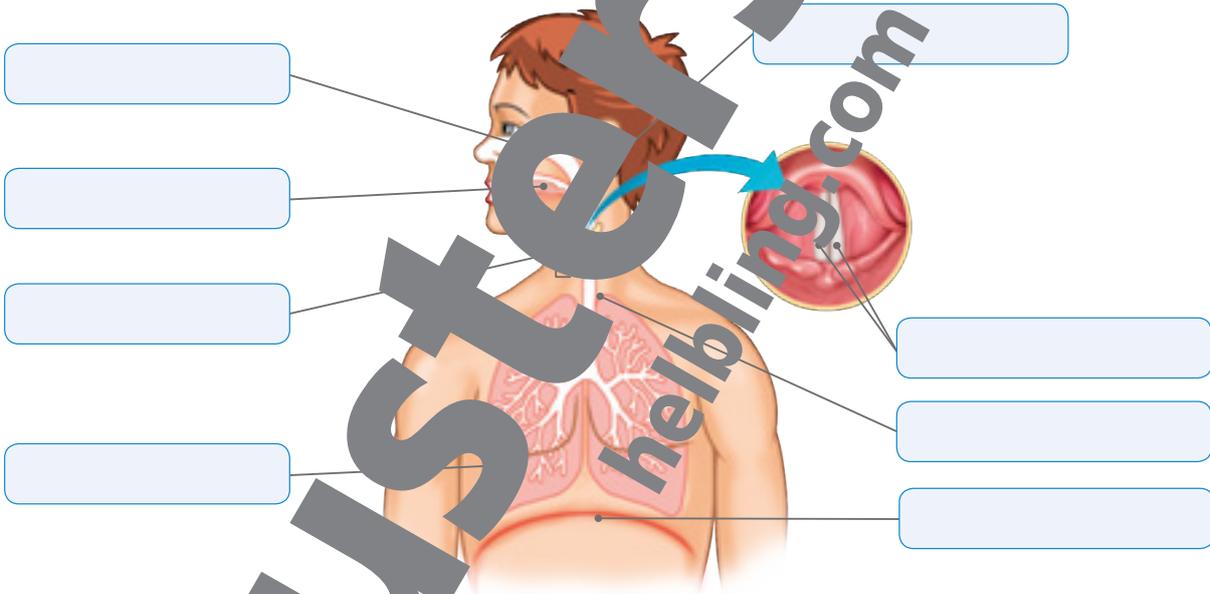


- > Legt die Hände wie abgebildet auf den Körper.
- > Summt ein „m“ wie eine Sirene.



- > Formt eine Klangschale.
- > Singt langsam „he-ja“.

2 Zum Singen benötigen wir viele verschiedene Körperteile. Markiert sie mit einem Pfeil neben der Abbildung ein.



Auswahlwörter: Kehlkopf - Lunge - Nasenhöhle - Rachen - Stimmlippen - Zunge - Zwerchfell

GRUNDWISSEN

AKTIV



## DER SINGENSGANG

Streicht die richtigen Begriffe durch.

Beim Singen kommen viele verschiedene Körperteile zum Einsatz: Zwerchfell und **Lunge/Luftröhre** sind der Motor der Atmung. Sie liefern über die Luftröhre die **Töne/Luft** zum Singen. Die Stimmlippen im Inneren des **Kehlkopfes/Zwerchfells** erzeugen den Ton. **Den Klang/Die Harmonie** des entstandenen Tons können wir unter anderem mit Nasenhöhle, Rachen und **Augen/Zunge** verändern.

# STIMME TRAINIEREN



Schon gewusst? Singen ist mehr als nur eine Aktion der Stimmlippen. Singen aktiviert den ganzen Körper und macht Spaß. Um die Ausdrucksfähigkeit deiner Stimme weiterzuentwickeln, ist regelmäßiges Training nötig.

## Schritt 1 Körper: unser Musikinstrument

→ Findet mit den folgenden Übungen eine gute Körperhaltung zum Singen.



Wie Baumwurzeln:  
 > sicheren Stand suchen  
 > Atem bis in die Zehenspitzen fließen lassen



Wie ein Baumstamm:  
 > Wirbelsäule aufrichten  
 > Schultern nach hinten und herziehen



Wie die Äste eines Baumes:  
 > Hände nach oben strecken  
 > Finger spreizen

## Schritt 2 Atem: der Motor unserer Stimme

→ Lernt mit verschiedenen Übungen die Atmung besser kennen.



einen Luftballon aufblasen



Ballonwände nach außen drücken und ausatmen ("fff...")



Luft aus einem Ballon entweichen lassen („zzz...“)

## Schritt 3 Stimme: unser Synchronerzeuger

→ Setzt die eigene Stimme ein. Singt die Übungen mit verschiedenen Anfangstönen.



ha ha ha ha ha ha  
ju ja ju ju ja ju

auf einer Tonhöhe singen



ha ha ha ha ha ha  
ju ju

stufenweise aufwärts und abwärts singen



u - i - u

mit der Stimme aufwärts und abwärts gleiten (Glissando)

# HOCH - TIEF, LAUT - LEISE ...: PARAMETER IN DER MUSIK

Im Alltag benutzt ihr Tasten, um beispielsweise die Lautstärke eures Smartphones zu verändern. Auch in der Musik gibt es „Hebel und Schalter“, mit denen ein Stück abwechslungsreich gestaltet werden kann. Diese Merkmale werden als „Parameter“ bezeichnet.

Text u. Musik: M. Detterbeck  
© Helbling



## Ist doch klar!

Erst geht's rauf, **K** dann wie - run - ter. **Os**  
Ist doch klar: **Sn** Denn Rhythmus macht uns mun - ter!

**K** = klatschen  
**Os** = auf die Oberschenkel patschen  
**Sn** = schnippen

- a** Führt das Sprechstück mit den Bewegungen aus.

**b** Schickt das Stück durch die Parameter-Mischmaschine: Eine Schülerin oder ein Schüler regelt Lautstärke, Tempo und Tonhöhe mit Gesten.



## GRUNDWISSEN

### AKTIV



### MUSIKALISCHE PARAMETER

Verbindet die Fachbegriffe und die passenden Adjektive mit unterschiedlichen Farben.

|            |         |          |            |
|------------|---------|----------|------------|
| Lautstärke | Tonhöhe | Tondauer | Klangfarbe |
| leise      | hoch    | lang     | dunkel     |
| laut       | tief    | hell     | kurz       |

- a** **Gruppenarbeit**: Set vier Gruppen. Erfindet mit der Stimme oder einem (Alltags-)Instrument einen Klang, der mindestens zwei der Parameter oben verdeutlicht (z. B. tiefer, kurzer Klang).

**b** Spielt euer Klangrätzel vor. Die anderen Gruppen notieren die Merkmale.

Klangrätzel 1: \_\_\_\_\_

Klangrätzel 2: \_\_\_\_\_

Klangrätzel 3: \_\_\_\_\_

### Stimmpfade

3 a Hört den Ausschnitt aus der Komposition ... *wenn Wörter klingen* von Raymond Murray Schafer aufmerksam an und unterstreicht die Stimmaktionen, die unter anderem darin vorkommen.



|         |           |          |         |
|---------|-----------|----------|---------|
| kichern | knurren   | flüstern | lachen  |
| pfeifen | seufzen   | blöken   | gurgeln |
|         | kreischen | knurren  |         |

b Kreuzt beim erneuten Hören die richtigen Aussagen an.

- Das Stück beginnt leise und wird lauter.
- Das Stück läuft ohne Pause durch.
- Zuerst werden einzelne Stimmaktionen nacheinander durchgeführt, dann mehrere gleichzeitig.
- Am Schluss wird noch einmal laut gekichert.

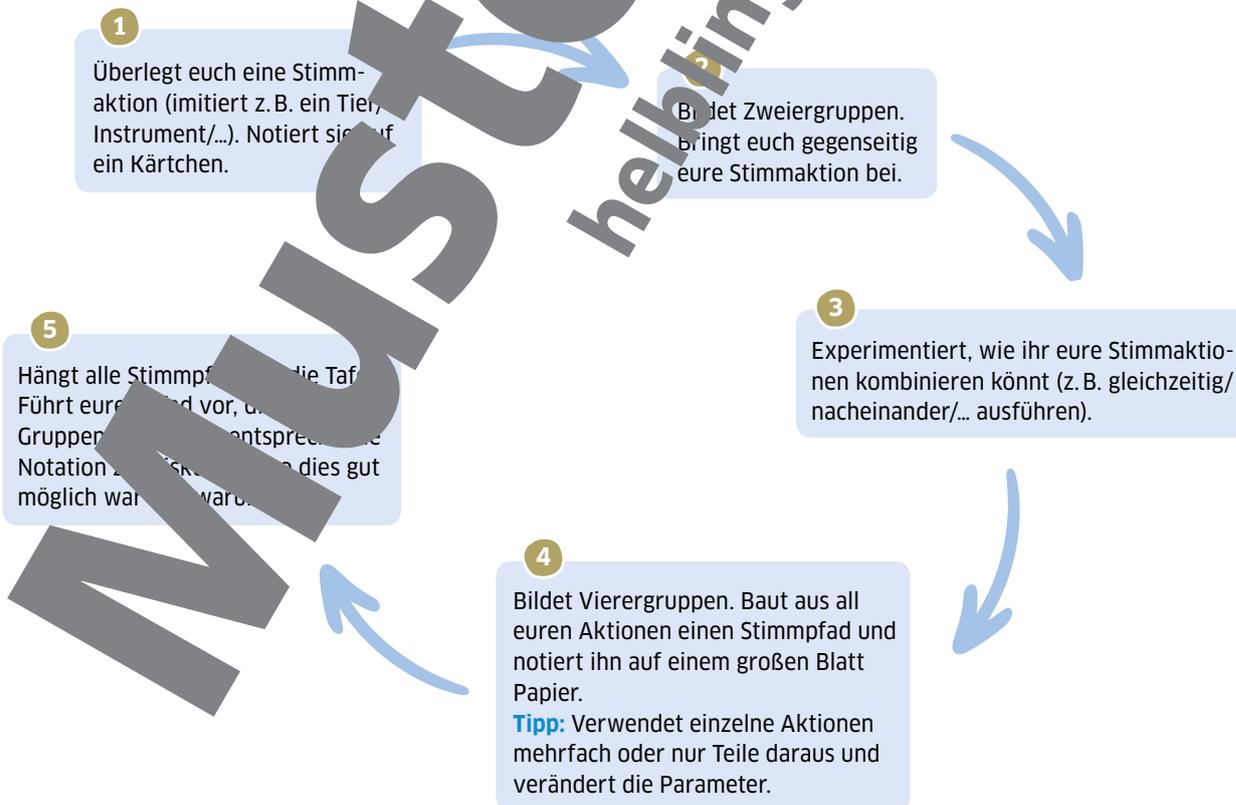
**INFO!**

**DIE STIMME ...**

- bringt enorme Leistung: Beim Sprechen oder Singen kommen mehr als 100 Muskeln zum Einsatz.
- verrät vieles: Wir können z. B. Alter oder Stimmung heraushören.

Achtet deshalb auf eure Stimme. Regelmäßiges Training hilft dabei.

4 Entwickelt ein eigenes Musikstück mit dem Titel *Stimmpfade*.



# MIT STIMME UND INSTRUMENTEN

Nachts im Wald kann es ganz schön unheimlich sein. Auf dieser Seite gestaltet ihr mit eurer Stimme und Instrumenten eine schaurige Geisterstunde.



## Finster, finster

Text u. Musik: Trad.

1. Fins - ter, fins - ter, fins - ter, fins - ter! Nur der Spinn - wurm glüht im Gins - ter,

2. und der U - hu ruft im Grun - de: „Geis - ter - stun - de!“

3. Schwar - ze Ra - ben kräch - zen und Ge - spens - ter äch - zen:

4. „U - hi! U - hi! U - hi!“

- 1 a Singt das Wort „Geisterstunde“ geheimnisvoll auf einem Ton. Experimentiert mit den abgebildeten Hörhaltungen.
- b Tauscht euch darüber aus, wie sich das Hören eurer Stimme verändert hat.

„Geis-ter-stun-de!“

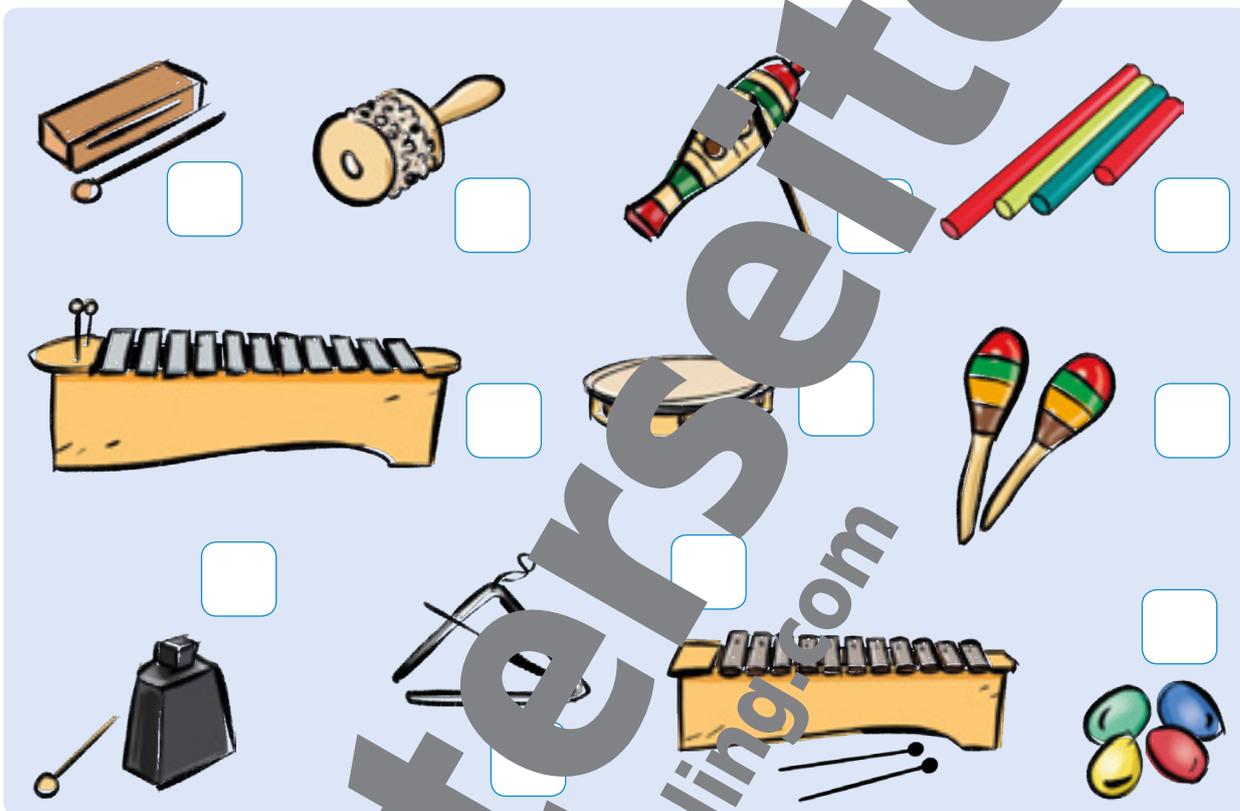


- 2 Überlegt, welche Teile des Liedtextes besonders bedeutsam sind. Sprecht ihn dann ausdrucksstark.
- 3 a Nehmt die Melodie hinzu und übertragt die erarbeiteten Ausdrucksmöglichkeiten auf euer Singen.  
b Für Profis: Singt das Lied im Kanon.

### Unsere Instrumente

4 Ordnet die Begriffe den abgebildeten Instrumenten zu.

- |                    |                 |              |              |
|--------------------|-----------------|--------------|--------------|
| 1 Boomwhackers     | 4 Triangel      | 7 Guiro      | 10 Holzblock |
| 2 Glocke (Cowbell) | 5 Schüttel-Eier | 8 Xylofon    | 11 Maracas   |
| 3 Handtrommel      | 6 Cabasa        | 9 Metallofon |              |



5 Gruppenarbeit:

- a Erforscht eines der abgebildeten Instrumente: Wie sieht es aus? Aus welchen Materialien ist es gebaut? Wie klingt es?
- b Probiert aus welche musikalischen Parameter (Kurz, tief, leise ...) auf eurem Instrument besonders gut spielbar sind.
- c Erklärt der Klasse die Besonderheiten des Instruments und lasst es erklingen.

6 a Überlegt, mit welchem Instrumenten ihr die Begleitstimmen zu *Finster, finster* besetzen wollt.  
 b Führt das Lied auf. Eine Gruppe spielt die Begleitung, die andere singt.

#### Begleitung

# ... WENN ES HERBST IST"

1 Bereitet euren Körper und eure Stimme mit den Aktionen des Comics auf das Herbstlied vor.

**Panel 1:** A boy in a yellow jacket with '25 NTD' on it blows air. **Text:** Pffff! Luft ausströmen lassen, Arme dabei nach außen strecken – kurz warten ...

**Panel 2:** Close-up of the boy inhaling. **Text:** ... Luft schnuppernd einströmen lassen, Bauch entspannen

**Panel 3:** The boy jumps with his dog. **Text:** Arme vom Körper mit Schwung vorwärts nach oben führen, dabei hochspringen

**Panel 4:** Close-up of the dog sniffing. **Text:** durch die Nase hecheln (Nasenflügel weit)

**Panel 5:** The boy claps. **Text:** Arme abklatschen – kurz warten – mit „Aaaa“ dann „Oooh!“

**Panel 6:** A hand moves a string on a guitar. **Text:** eine liegende Acht mit der Hand ausführen, dazu stimmhaftes „w“ (Glissando)

**Panel 7:** Musical notation for 'Hal-lo Su-si'. **Text:** Ruffertz ab... unterschiedlichen Namen... (stönen)

**Panel 8:** The boy and girl shake their bodies. **Text:** jauchzen – ausschütteln (Arme, Beine, Schultern) und Knie lockern

**Panel 9:** Three children talking. **Text:** Warum kleiden die Bäume sich wohl aus?

2 Singt das Lied *Warum kleiden die Bäume sich wohl aus*.



# Warum kleiden die Bäume sich wohl aus

Text: C. West, A. Wriedt; Musik: C. West  
© JINGO b. v. Netherlands

C Am Em F C F C G(7)

Ref.: Wa - rum klei - den die Bäu - me sich wohl aus, wenn es kalt wird, wenn es Herbst ist?

C Am Em F F C G

Wa - rum klei - den die Bäu - me sich wohl aus, wenn es wird, wenn es Herbst ist?

C Em Dm G7

1. Vö - gel in den Sü - den zie - hen, grü - ßen in ihr Laub - haus flie - hen,  
2. Schaf und Küh' in Stäl - len ste - hen, mü - ßen sich am Strand zu se - hen,

C Em B Dm G7

Hun - den wach - sen Win - ter - fel - lern, Hasen ruh'n an war - mer Stel - le.  
Men - schen tra - gen war - me Müt - zen, um sich vor Käl - te sich zu schüt - zen.

C C/H Am F C/G G C

Nur al - le Bäu - me land - auf und land - ab wer - fen jetzt im Herbst die Blät - ter ab.  
Nur al - le Bäu - me land - auf und land - ab wer - fen jetzt im Herbst die Blät - ter ab.

- Sturm braust an die Fensterscheiben, 's letzte Mücklein zu vertreiben.  
Nur an Heizung und am Computer werden alle angetroffen.  
Nur alle Bäume landauf und landab werfen jetzt im Herbst die Blätter ab.
- Unter Blättern Knospen drängen, Knoffvoll sich nach außen zwingen.  
Well'n im Frühling sich entfalten, nur so bleibt der Baum erhalten.  
Drum werfen Bäume landauf und landab jetzt im Herbst ihr schönes Laubkleid ab.

- Gruppen** präsentieren sich mit Tüchern.
  - Findet heraus, welche Bewegungen sich damit ausführen lassen.
  - Überlegen, welche Bewegungsfolge fest, die zum Lied und zur Bedeutung der Textaussage.
  - Führen das Ergebnis der Klasse vor und spricht über die Bewegungen der Präsentationen.

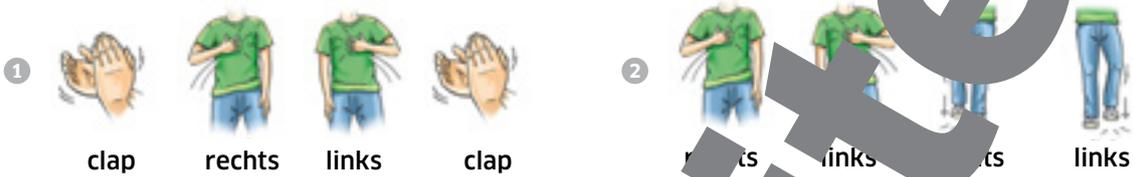


# RHYTHMUS

A22



- 1 a **Partnerarbeit:** Wählt Bodypercussion 1 oder 2 aus. Sprecht und spielt gemeinsam zur Musik.
- b Geht zur Musik durch den Raum. Spielt in den Pausen euren Rhythmus.



# STIMME/TONHÖHE

A23



- 2 Singt *Ein Lied* und bewegt euch mit ausgebreiteten Armen durch den Raum.  
**Wichtig:** Achtet dabei auf eine gleichbleibende Tonhöhe.

## Ein Lied

u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer  
© Helbling

E A C Fm B7(#11) Fis7 H7sus4 E

Im - mer wie - der hilft, sing, was im - mer auch ge - schieht.  
i e a e i e i e a e i e o

- 3 a Bildet zwei Gruppen und singt zunächst zusammen einen Ton.  
b Verändert die Tonhöhe unter Leitung einer Dirigentin oder eines Dirigenten.



> Eine Gruppe hält den Ton, während die andere Gruppe sich nach unten bewegt, oder umgekehrt.



- > Eine Gruppe lässt den Ton höher, die andere tiefer werden.
- > Alle treffen sich wieder beim Ausgangston.



## IN DIESE KATEGORIEN HABE ICH GELERNT

- ✓ den Zusammenhang von Kehlkopf, Atem und Stimme zu beschreiben
- ✓ die Stimmbox für das Singen vorzubereiten
- ✓ die Parameter der Musik gestaltend einzusetzen
- ✓ Klasseninstrumente zu erforschen und damit ein Lied zu begleiten
- ✓ Bewegungen zu einem Text zu erfinden

|  | Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|  |                    |                           |                            |



# 3

# MEET THE BEAT



## THE BEAT IS HOT



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer  
© Helbling

**A**

Lis-ten to the beat: **St St**, the beat is hot! **Os Os** Lis-ten to the beat:

R L R L R L R L

**Ok Ok Ok Ok Ok Ok Ok Ok**

Da - ge, da - ge, da - ge, da - ge, yeah!

(Hände nach oben) (einmal um Körper drehen) (freie Improvisation mit Körperklängen; Solo ad lib.) 4 x

**B**

Lis-ten to the beat:

**St** = stampfen  
**Os** = auf die Oberschenkel patschen  
**Ok** = auf den Oberkörper patschen

## GESCHÜTTELT UND GESETZT

Text u. Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

*Solo* C C/E C *Tutti* D7 G7 C *Solo*

1. Es klap-per-ten die Klap-per-schlan-gen, a ram dam ding a ram dam. dong!\_ Bis

F G *Tutti* F D7/Fis G7 C

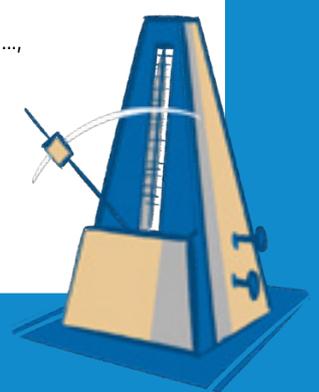
ih-re Klap-per-schlan-ge klan-gen, a ram dam ding a ram dam\_ dong!\_

C F C Am D7 G7 C

Oh, oh, du Klap-per-schlan-ge, oh! Das Klap-pern funk-tio-niert nicht\_ so!\_

2. Die Flöte flötet im Bach, a ram ...,  
die Oboe bläts durch Beißer wach, a ram ...!  
Oh, oh, und die Floh,  
dann ist man gar nicht froh!
3. Der Sänger singt am Weiher leise, a ram ...,  
doch singt er etwas leierweise, a ram ...!  
Oh, oh, das klingt nicht froh,  
sodass sogar der Froschchor floh!

- > Eine kleine Gruppe singt voraus (Solo), alle antworten (Tutti).
- > Erfindet weitere lustige Strophen mit Schüttelreimen.



# SPURENSUCHE: DER GRUNDTON IN DER MUSIK

Ein Zuhause ist für uns alle wichtig. Es ist ein Ort, an den wir uns zurückziehen können, wo wir Geborgenheit und Entspannung finden. Auch Musikstücke haben ein „Zuhause“. Wie man es finden kann, lernt ihr auf dieser Doppelseite.



## Pandur Andandori

Trad. aus Ungarn  
Musik: J. Paix

**A**

G Am/G G Am/G

Pan - dur, pan - dur an - dan - do - ri, pan - dur an - do - ri.

**B**

G Am/G G Am/G G

Pan-dur, pan-dur an-dan-do-ri, pan-dur, pan-dur an-dan-do-ri, pan-dur an-dan-do-ri.

Pandur = Soldat; andandori = Wortspiel ohne Bedeutung

### Begleitung

**1** Stimme/  
Stabspiel

Pan - dur an - dan

**2** Stimme/  
Stabspiel

Pan - du - ri - dur.

**3** Hand-  
trommel/  
Conga

- 1** a) Singt das ungarische Lied mit tänzerischem Ausdruck.  
b) Erfindet dazu eine einfache Schrittfolge.
- 2** b) Bildet zwei Gruppen: Eine Gruppe singt das Lied, die andere führt Begleitstimme **1** aus.
- 3** Gestaltet mithilfe der Begleitstimmen **2** und **3** eine abwechslungsreiche Aufführung.

### INFO!

#### PANDUR

Im 17. und 18. Jahrhundert waren die bewaffneten Leibwachen kaiserlicher Adliger, aber auch Soldaten der kaiserlich-österreichischen Militäreinheit als „Panduren“ (ungarisch *pan-dur*). In Serbien wird „Pandur“ bis heute als negative Bezeichnung für die Polizei-Polizisten verwendet.





**DER GRUNDTON**

Vervollständigt die Sätze mithilfe der Satzbausteine.

Der Grundton \_\_\_\_\_

Erklingt dieser Ton \_\_\_\_\_

- am Ende einer Melodie, „zuhause ankommt“ bzw. jedes Melodiestücks.
- „zur Ruhe kommt“. ist der „Hauptton“ eines hat man Gefühl, dass sie

4 Verfolgt beim Hören die kurzen Melodien mit dem Finger. Man zeig mir den letzten Ton singend, sodass die Melodien „zuhause“ ankommen.



5 Kreuzt an, welche Hörbeispiele am Ende den Ton erreichen.  
 **Tipp:** Hört genau hin, ob die erklingende Melodie „zuhause kommt“ oder weitergehen will.



Beispiel 1

Beispiel 2

Beispiel 3

Beispiel 4

6 Hört euch die Aufnahme von Pandur Andandori. Findet den Grundton und summt diese Weise mit.



**Grundton-Improvisation**

7 Legt wie abgebildet sieben Stäbe auf ein Stabspiel und spielt den Improvisations-Rundlauf.

**Anleitung**

- > Eine Person stellt sich an das Stabspiel.
- > Alle stimmen den Rhythmus von *Pandur Andandori* mit Wiederholung und klatschen im Puls.
- > Alle klatschen im Puls weiter. Die Person vor dem Stabspiel erfindet eine Melodie in der Länge der ersten drei Teile.
- > Die Person muss auf dem Grundton stehen.
- > Während jeder Teil [A] singen, tritt eine andere Person an das Stabspiel. Der Ablauf beginnt von vorne.



# FEEL THE BEAT: GROSSE UND KLEINE SCHLÄGE

Unser Herz schlägt, Uhren ticken, eine Warnleuchte blinkt – um uns herum gibt es viele Vorgänge, die Zeit in gleichmäßige Abschnitte unterteilen. Auch in der Musik gibt es einen gleichmäßigen Puls, den wir als „Grundschatlag“ (englisch: beat) bezeichnen.



## Das Wecker-Gemecker

Text u. Musik: Schmidt-Oberländer © Helbling

① Ring, ding, ring, ding! Im-mer ring, im-mer un-ter, im-mer rin-ge din-ge ding!

② Ring ding, ring ding! Ach, du blö-der We-cker! Mor-gens bin ich im-mer dies Ge-me-cker!

### Begleitbausteine

(mit der Zungenspitze artikulieren, stimmlos)

ti - ki - ti - ki - ti - ka

ding Sr... dng

uaah, viel zu früh!

- 1 Führt das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7) aus und sprecht dazu *Das Wecker-Gemecker*.
- 2 Gestaltet mithilfe der Begleitbausteine eine ausdrucksreiche Aufführung. Achtet dabei auf eine ausdrucksvolle Sprechweise und einen gleichmäßigen Grundschatlag.
- 3 **Für Profis:** Erfindet eigene Uhr-Geräusche als Begleitung. Führt das Stück zudem als Kanon auf.

## GRUNDWISSEN

### AKTIV



### DER GRUNDSCHATLAG

Setzt die Auswahlwörter richtig in die Lücken ein.

Der Grundschatlag ist der                      für                     . Er besteht aus einer Folge von regelmäßigen                     . Wenn wir Musik hören, klopfen wir den                      oft mit, denn er ist                      zu nehmen.

Auswahlwörter:                      - Musik - Puls - Schlägen



### Stop and Go reloaded

4 Entwickelt gemeinsam ein Boomwhacker-Spielstück.



1 Jede/r malt einen Kreis in der Mitte grün aus. Zählt gemeinsam 1-2-3-4 und spricht bei eurem markierten Kreis das Wort „Hey“.

2 Markiert nun mit einem weiteren Kreis mit einem anderen Wort. Sprecht hier das Wort aus. Führt den Baustein zur Gruppe.

6 Stellt euer Ergebnis den anderen Gruppen vor. Vergesst nicht den Applaus!

1 2 4

5 Gestaltet euren Ablauf mit Boomwhackers (Töne c, d, e, g, a). Überlegt, wie ihr die Röhren verteilt. Übt euer Stück zur Aufnahme.

3 Bildet Zweiergruppen. Experimentiert, wie ihr eure beiden Bausteine kombinieren könnt (z. B. gleichzeitig/nacheinander/... sprechen).

Bildet Zweiergruppen. Überlegt, wie ihr eure Bausteine kombinieren könnt (z. B. gleichzeitig/nacheinander/... sprechen).

### Unterteilung des Grundschlags

In eurem Boomwhacker-Spielstück habt ihr erfahren, dass man den Grundschlag in zwei kleinere Schläge unterteilen kann.

5 a Führt das Faust-Handklopfen (siehe S. 7) im langsamen Tempo aus. Sprecht dazu die Silbe „du“.

du du du du

b Füllt die Zwischenräume mit der Silbe „dei“.

du du dei du dei du dei



c Sprecht folgenden Rhythmus und führt ihn dann zur Musik aus.

du du dei du dei du

**Tipp:**  
Die Silben „du“ und „dei“ helfen euch beim Erarbeiten und Üben von verschiedensten Rhythmen.

# KOMM, ICH ZEIG' DIR EINEN TRICK

Euer neu gewonnenes Wissen rund um Grundton und Grundschatz hilft euch dabei, dass das gemeinsame Musizieren besser gelingt und noch mehr Spaß macht.



## Heute wird was ausprobiert

Musik: R. Grillo, Text: M. Detterbeck  
 © Schmidt-Oberländer  
 © Helbling



**A** 1. Solo / 2. Tutti *sim.*

1.+2. Heu - te wird was aus - pro - biert, ist auch nicht kom - pli - ziert.

**B**

Komm, ich zeig' dir schnell 'nen Trick: Du gehst hin und ich zu - rück!

- a** Spielt das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7) und sprecht den Text.

**b** Singt das Lied. Zwei Personen unterstützen euch mit „Grundton-Checker“ und „Grundschatz-Marker“.

**Grundton-Checker**

Stabspiel/Klavier

R L R L

**Grundschatz-Marker**

Conga/Trommel

R L R L

- Bildet Vierergruppen und setzt euch im Kreis. Spielt die Bodypercussion zum Lied: Ein Paar beginnt mit Zeile 1, das andere mit Zeile 2.

1

wird was

1

auspro-

1

biert,

2

2

2

2

# SINGEN IS UNS'RE FREUD

Wenn wir singen, geht es uns besser – das bestätigt sogar die Wissenschaft. Untersuchungsergebnisse zeigen, dass das Singen positive Auswirkungen auf unsere körperliche und geistige Gesundheit hat.



## Singen is uns're Freud

Text: Musik: Trad. aus Tirol  
 anzunehm. 2. Str.: A. Dawidovicz  
 © Helbling

1. Sin - gen is uns' - re Freud, sin - gen tuan mehr' - ne Leut',  
 wer si net z'sin - gen traut, der håt koa Schneid!

Ref.: Dje - dl - di - ri hul - la dje - dl - di - ri, dje - dl - di - ri hul - la dje - dl - di - ri,  
 (→ Pâsch-Zwischenteil ad lib.)

dje - dl - di - ri hul la dje - dl - di - ri hul - la - ro. (klatschen)

2. Singen tuan alle gern, Bauern und no He...
3. Oans und zwoa fürcht ma n... fünf und sechs müaß'n sein, ... wird's fein.

### Begleitung Strophen

Sing, sing mit uns, sing, sing!

### Begleitung Refrain

sing mit uns, sing, sing mit uns, sing, jä, sing! Noch ein - mal:



- 1 Singt das Lied. ... Singt dazu die Begleitung mit der Stimme, Boomwhackers, auf einem Stabspiel oder einem Kl...

## Pâschen

Eine Besonderheit der alpenländischen Volksmusik ist das rhythmische Klatschen (Pâschen) als Zwischenteil.

- 2 **Für Profis:** Gestaltet nach jedem Refrain einen „Pâsch-Zwischenteil“ (16 Takte). Verwendet dafür unterschiedliche Klatschklänge (flache oder hohle Hand).

### Pâsch-Pattern

Gruppe 1

Gruppe 2

Gruppe 3

# NOTENLÄNGEN UND KLANGDAUERN

Unterschiedliche Längen können in der Musik nicht nur gespürt oder ausgeführt, sondern auch notiert werden. Dazu müssen wir die Notenlänge (= Klangdauer) genau definieren.



## Rhythm Walk

Text u. Musik: U. Moritz  
 adaptiert u. erweitert: M. Detterbeck  
 © Helbling

1 

2 

3

- a** Führt den *Rhythm Walk* mit den entsprechenden Aktionen (Gehen, patsen usw.) zur Musik aus.

**b** Teilt den Musikraum in drei Bereiche und führt jeweils eine der drei Zeilen aus. Wechselt nach Belieben zwischen den Bereichen hin und her.
- Erklärt, wie der *Rhythm Walk* mit Notenschreibweise dargestellt wird. Vergleicht dazu beide Notationsformen.

1

2

3

- a** Spielt das Rhythmus-Pattern (siehe S. 7) und sprecht dazu die Rhythmen links.

**b** Verbindet die Rhythmen links mit dem entsprechenden Notenbild rechts.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

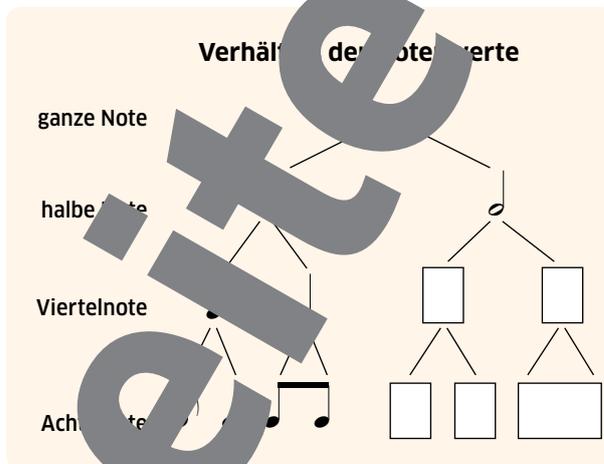


**NOTENWERTE**

Vervollständigt die Sätze und ergänzt die fehlenden Notenwerte.

Notenwerte geben in der Musik die Tondauer an:

- Eine ganze Note dauert genauso lang wie vier \_\_\_\_\_.
- Eine halbe Note passt zweimal in eine \_\_\_\_\_.
- Eine Viertelnote dauert genauso lang wie zwei \_\_\_\_\_.
- Vier Viertelnoten sind genauso lang wie acht \_\_\_\_\_.



4 Teilt die angegebenen Notenwerte in verschiedene kleinere Notenwerte auf.

= \_\_\_\_\_

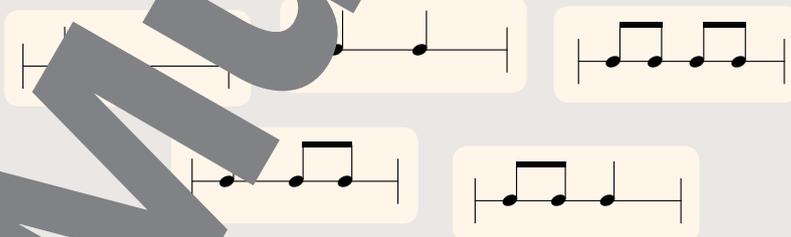
= \_\_\_\_\_

Notiert einzelne Achtelnoten mit einem Fähnchen:

Verbindet mehrere Achtelnoten mit einem Balken:

**RHYTHMUS-MEMO**

**Vorbereitung:** Schreibe fünf Rhythmusbausteine je zweimal auf ein Blatt Papier und schneide sie aus.



**Vorbereitung:** Kombiniert je zwei Bausteine. Spielt die entstandenen Rhythmen mit verschiedenen Körperklängen.

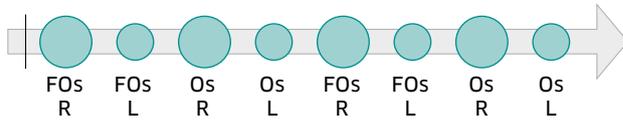
**Partnerspiel:** Eine Person spielt zwei beliebig kombinierte Rhythmusbausteine vor. Zeigt die andere Person auf die richtigen Kärtchen, bekommt sie diese. Tauscht dann die Rollen. Wer zuerst alle Kärtchen der anderen Person erspielt hat, gewinnt.



# RHYTHMUS



- 1** a Spielt zu den Hörbeispielen das Faust-Hand-Pattern (siehe S. 7).  
 b Ergänzt die kleinen Schläge.



- 2** Hört zwei Rhythmen und markiert in den Grafiken die Schritte, die gespielt werden.



- 3** a Markiert die Achtelnoten farbiger und sprecht die Rhythmen nach.  
 b Hört die Rhythmen und nummeriert sie in der richtigen Reihenfolge.

# STIMME/TONHÖHE



- 4** Verfolgt beim Hören die aufsteigenden Töne mit dem Finger und ergänzt den letzten Ton singend.

1 2 3



## IN WELCHEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- den Grundton einer Melodie zu finden und zu singen
- den Grundsatz zu spüren und auszuführen
- den Grundsatz in kleinere Schläge zu unterteilen
- vier verschiedene Notenwerte zu erkennen, zu notieren und ihren Zusammenhang zu erklären

| Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|                    |                           |                            |



# 4

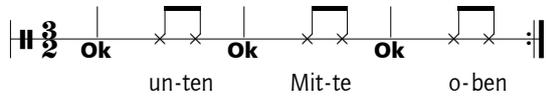
# WOLFGANG AMADEUS MOZART



## WENDELSTREPPEN



Gesang: J. Bähr



- > Führt die Bewegungsfolge zunächst langsam ohne Musik aus. In jeder Handposition erfolgt immer ein Schlag auf den Oberkörper.
- Tipp:** Sprecht den Text als Unterstützung zur jeweiligen Handposition.



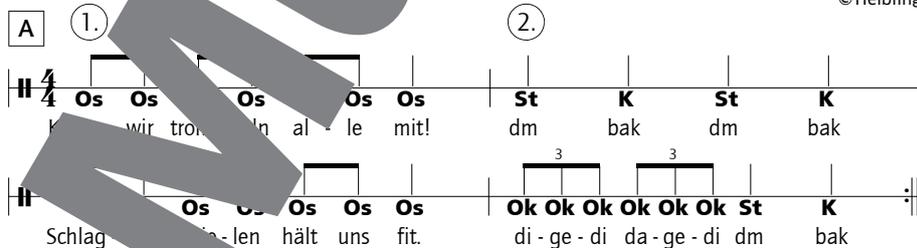
- > Bildet Dreiergruppen und setzt die Wendeltreppe in Zeitlupe an. Dabei beginnt jede Person mit einer anderen Handposition.
- > Führt die Wendeltreppe zur Musik aus.



## TROMMELN



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer  
© Helbling



- Os** = auf die Oberschenkel patschen
- St** = stampfen
- K** = klatschen
- Ok** = auf den Oberkörper patschen
- Sn** = schnippen

- > Erfindet selbst interessante Rhythmen für den Teil B.
- > **Für Profis:** Spielt das Stück in zwei Gruppen als Kanon.

# WOLFGANG AMADEUS - EIN WUNDERKIND

Klar: Der Komponist Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) wurde vor mehr als 250 Jahren in Salzburg geboren. Doch was wäre, wenn er heute leben und vielleicht sogar eure Klasse besuchen würde?



## Wolfgang Amadeus, unser Popidol

Text und Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

### Strophe

C G C F C C

1. Wenn ich heut - zu - ta - ge leb - te, als be - rühm - tes Wun - der - kind, würd' ich  
 2. Ich wär' im - mer viel auf Ach - se, Lan - ge - wei - le, No - Go! Täg - lich  
 3. Al - le wür - den mich be - wun - dern, mei - nen Glanz und mein Ta - lent. Kön - n - te

C G C F G C

coo - le Sa - chen ma - chen und die Musik wär' voll mein Ding.  
 wür - de ich dann pro - ben für die bes - te Büh - nen - show.  
 feh - ler - frei bril - lie - ren auf der Bühne - dem Ins - tru - ment.

### Refrain

F/G C Dm C

Ich heiß' Wolf - gang A - ma - de - us, ein Vir - tu - o - se Pop - i - dol. Auf den

F/G C Dm G C

Büh - nen die - ser Welt, die mich so si - cher pu - del - wohl.

4. Würd' auf TikTok Videos posten, wär' am Start mit neuen Trends.  
 Und als YouTube-Influencer  
 hätt' ich wenig Konkurrenz.
5. Meine Fans, sie stünden Schlange,  
 meine Beats wär'n mega in.  
 Alle würden lautstark jubeln,  
 wär' das Popidol schlechthin.



### Begleitung

Hi-Hat

Snare  
Bass

Maracas  
Rasseln

Conga

B O O (Luftschiag)

#### Teile des Schlagzeugs:

- Bass** = Große Trommel
- Snare** = Kleine Trommel
- Hi-Hat** = mit Fußpedal bedienbare Standbecken

#### Trommeltechnik (vgl. S. 80)

- B** = Bass-Sound (Fellmitte)
- O** = Open Sound (Trommelrand)

- Singt den Song *Wolfgang Amadeus, unser Popidol*. Nutzt für die Begleitung verschiedene Percussioninstrumente.
- Überlegt, was Wolfgang Amadeus in seinem Alltag heute noch machen würde.

## Der Alltag eines Wunderkindes

Seine ersten Klavierstücke schrieb er mit fünf Jahren, im Alter von sieben ging es auf Konzertreise und mit elf Jahren komponierte er seine erste Oper – Wolfgang Amadeus war ein musikalisches Wunderkind. Sein Alltag war ganz auf die Musik und seine Karriere ausgerichtet.

- 3 Beschreibt das Bild. Überlegt, was der Maler herausheben wollte.
- 4 a Lest die Zeitungsankündigung von Wolfgangs Vater Leopold. Geht sie mit e...ten wieder.

... der Knab, der im siebenten Jahr ist, wird nicht nur Konzerte auf dem Clavecin oder Cembalo, und ... ein Konzert auf der Violine spielen, bei Sinfonien mit dem Klavier begleiten, das Manual [Klaviertasten] mit einem Tuch gänzlich verdecken; er wird ferner in der Entfernung alle Töne, die man einzeln oder in Akkorden auf dem Klavier oder auf nur allen denkbaren Instrumenten, Glocken, Gläsern usw. anzugeben imstande ist, genauestens benennen.



Leopold Mozart mit seinen Wunderkindern Wolfgang und Nannerl

- b Versucht, die beschriebenen Kunststücke selbst auszuführen und bespricht, was schwierig daran ist. Erfindet dann ähnliche Kunststücke.
- 5 Überlegt, welche Rückschlüsse aufgrund des Bildes und des Textes über den Alltag von Wolfgang Amadeus ziehen könnt.

## Wunderkinder heute

Auch heute staunen wir über hochtalentete junge Musikerinnen und Musiker. Sie sind neugierig, hoch motiviert und fleißig.

- 6 a Lest die... und erla... die Aussagen mit eigenen Worten.
- b Diskutiert... Herausforderungen sich Wunderkinder im Alltag stellen müssen. Erläutert dabei, welche Vor...w. Ne...e ein solches Leben haben könnte.

...en  
Affe... gemacht.  
(Saul Char... rikanischer  
Stargeiger)

„Ich habe viele Interessen:  
Geschichtsunterricht, Literatur [...]“  
(Leia Zhu, Geigerin, 11 Jahre)

„[...] es wäre ein bisschen langweilig, wenn ich einfach ein neuer kleiner Mozart wäre [...]. Es ist doch interessanter, neue Stücke zu schreiben und eine neue Alma zu sein.“  
(Alma Deutscher, Opernkomponistin, 13 Jahre)

„Ich habe meine Arbeit für Dich aufgegeben, ich habe mein Leben aufgegeben! [...] Und Du übst nicht und tust nicht, was ich Dir sage!“  
(Vater von Lang Lang, Pianist)

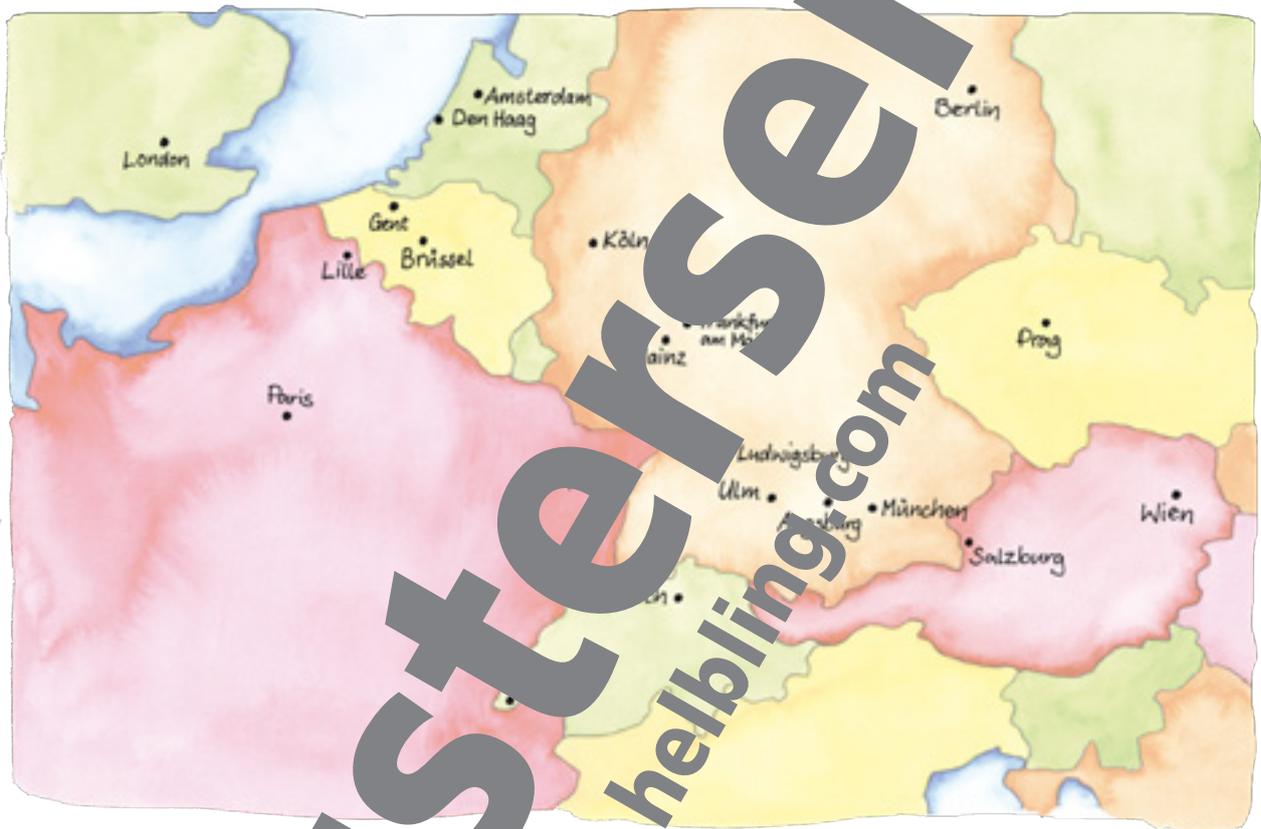
## REISEN MUSS SEIN

Heute ist die Welt nur einen „Klick“ von uns entfernt. Zu Mozarts Zeit musste man selbst losziehen, um zu sehen, was sich in der Welt der Musik tat. So unternahmen die Mozarts eine dreieinhalbjährige Konzertreise durch Westeuropa. Bei der Abreise 1763 war Wolfgang sieben, bei der Rückkehr ein Jahr alt.

1 Zeichnet die Reiseroute der Familie Mozart in die Karte ein.



Salzburg - München - Augsburg - Ludwigsburg - Mainz - Frankfurt am Main - Kassel - Paris - London - Lille - Gent - Den Haag - Amsterdam - Paris - Genf - Zürich - Ulm - Augsburg - Jena - Leipzig - Hamburg



- 2 a Die Mozarts konnten mit der Kutsche etwa 50 Kilometer am Tag zurücklegen. Berechnet die Reisedauer, die sie für die Strecke von Salzburg bis nach London (ca. 1700 km) benötigten.
- b Diskutiert die Vor- und Nachteile der heutigen Reisemöglichkeiten.

---



---

### INFO!

#### MIT DER KUTSCHE UNTERWEGS

Postkutschen waren zur Zeit Mozarts ein wichtiges Verkehrsmittel. Eine Kutsche konnte mit einer Reisegeschwindigkeit von ca. 5-7 km/h fahren. Nach jeweils vier Stunden musste eine Pause eingelegt werden, um die Pferde auszutauschen.



## Alltag auf Reisen: Schlaglöcher und Strapazen

Schreibt ihr noch Briefe, die mit der Post verschickt werden? Zu Lebzeiten von Wolfgang Amadeus stellten Briefe oft die einzige Möglichkeit dar, von fernen Ereignissen zu erfahren. Mithilfe dieser Briefe können wir uns heute über den Alltag des Wunderkindes auf Reisen informieren.

### Reise für den Ruhm

„Fort mit dir nach Paris! Und das bald, setze dich großen Leuten an die Seite. Von Paris aus geht der Ruhm und Name eines Mannes von großem Talent durch die ganze Welt, [...] da machst du dich in französischer Sprache fest.“

(aus einem Brief von Leopold an Wolfgang)

### Schwere Krankheiten

„Kaum war meine Tochter 3 Tage in Paris [...] so überfiel den Wolfgang am 15. November eine Unpässlichkeit [Unwohlsein], die mich für eine Zeit von 4 Wochen in so elende Umstände setzte, daß nichts als seine zarte Haut und kleine Gebeine mehr an sich hat.“

(aus einem Brief von Leopold an Wolfgang)

### Hals- und Beinbruch!

„2 Stunden nach Wasserburg brach uns ein hinteres Rad in Stücke. Da saßen wir. Zum Glück war in der Nähe eine Mühle. Man kam uns mit einem Rad, das zu klein war, zu Hilfe. Wir mussten froh sein, dass wir dieses hatten [...]!“

(aus einem Brief von Wolfgang)

### Schwierige Feuerer

„[...] dieser [...] einem doch die Seele heraus! – und der Sitzel – hart wie Stein! – von Wasserburg [am Inn] da glaub ich in der Tat meinen Hintern nicht ganz nach München zu können! – er war vermutlich feuerrot – zwei ganze Etappen [Etappen] fuhr ich die Hände auf dem Polster gestützt, und den Hintern in die Luft haltend [...]“

(aus einem Brief von Wolfgang)

### 3 Partnerarbeit:

- a Teilt die Briefausschnitte untereinander und lasst sie auftrinken am.
- b Berichtet euch gegenseitig von dem Inhalt.
- c Fasst die Aussagen schriftlich zusammen.

---



---



---



---

### 4 Versetzt euch in den reisenden Wolfgang Amadeus und schreibt auf ein Blatt Papier einen Tagebucheintrag. Beachtet z.B. die folgenden Hinweise:

London, am 28. April 1764

London ist empfindlich wunderbar!



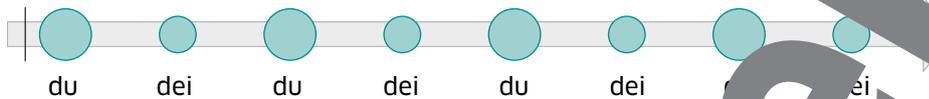
# GRUNDSCHLAG UNTERTEILT: ZWEI ODER DREI?

Wenn ihr mit euren Freundinnen und Freunden eine Schokolade teilen wollt, brecht ihr sie wahrscheinlich in mehrere Teile. Auch der Grundschlag einer Musik lässt sich in unterschiedlich viele Teile teilen.

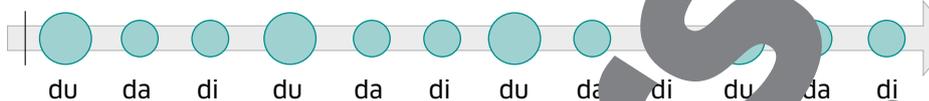
- 1 a** Geht in einem gemeinsamen Puls durch den Raum. Sprecht dazu die Silbe „du“.



- b** Klatscht dazu Zweierunterteilungen und sprecht die Silben „du dei“.



- c** Patscht zum Grundschlag Dreierunterteilungen auf die Oberarmknochen und sprecht die Silben „du da di“.



**Hinweis:** Die Silbe „du“ markiert den Grundschlag, „dei“ wird für Zweier-, „da di“ für Dreierunterteilungen verwendet.



- 2 a** Hört fünf Ausschnitte aus Werken Mozarts. Stimm dir auf die schweren Schläge.  
**b** Hört erneut und sprecht die Rhythussilben dazu. Nimm heraus, ob die schweren Schläge zweimal oder dreimal unterteilt werden.

**Tipp:** Die Bodypercussion aus Aufgabe 1 kann euch dabei helfen.

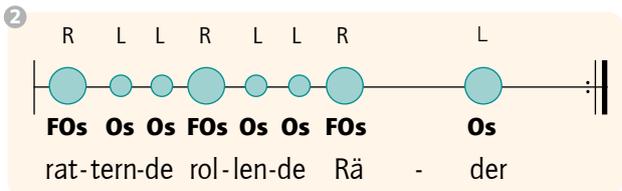
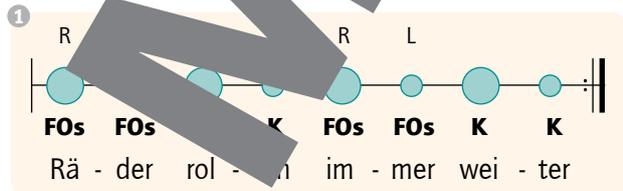


## Eine Sinfonie als Zeitvertreib

Auf der England-Reise 1765 erkrankte Mozarts Vater Leopold schwer. Wolfgang vertrieb sich deshalb die Zeit mit Komponieren. So entstand seine 1. Sinfonie (ein mehrteiliges Werk für Orchester). Darin werden Zweier- und Dreierunterteilungen gleichmäßig gespielt.

- 3 a** Hört einen Ausschnitt einer Sinfonie und spielt das Faust-Hand-Pattern dazu.  
**b** Studiert die beiden Bodypercussion-Bausteine ein. Spielt zuerst Baustein 1, dann Baustein 2 zur Musik.

**Tipp:** Achtet beim Spielen auf einen gleichmäßigen Grundschlag.



- c** Wechselt beim erneuten Hören zwischen den beiden Bausteinen hin und her.  
**d** Erklärt, inwiefern sich die Wahrnehmung ändert, wenn ihr die Begleitung ändert.

# MIT PAUKEN UND TROMPETEN

Wie rettet man seine Geliebte aus einem gut bewachten Gefängnis in einem fremden Land? Mozart vertonte diese Geschichte in seinem Singspiel *Die Entführung aus dem Serail*. In der Ouvertüre (Musik zur Einleitung) ließ er sich von den Klängen türkischer Militärkapellen (Janitscharen) inspirieren. Für Mozart Zeitgenossen wirkte diese Musik so, als ob „Himmel und Erde erbeben“.



Janitscharenkapelle

Gestaltung: W. Kern

- 1 a Beschreibt die Instrumente auf dem Bild rechts.
- b Hörst die Aufnahme einer Janitscharenkapelle und benennst die Instrumente, die du wiedererkennt.



B13

- 2 Spielt den ersten Teil der Ouvertüre mit passenden Instrumenten mit.



B14

## W. A. Mozart: Ouvertüre aus *Die Entführung aus dem Serail* (Snare-Mit-Satz)

Musical score for the first part of the overture, featuring three staves:

- Holzklanger (z. B. Woodblock):** Treble clef, common time. Starts with a forte (*f*) dynamic.
- Metallklanger (z. B. Triangel):** Treble clef, common time. Starts with a forte (*f*) dynamic.
- Fellklanger (z. B. Trommel):** Treble clef, common time. Starts with a forte (*ff*) dynamic.

The score includes dynamic markings such as *ff*, *f*, and *p* across the measures.

## MOZARTS LEBEN

Wie wurde Wolfgang Amadeus Mozart zum Wunderkind? Wie sah sein Berufsleben aus? Welche Werke komponierte er? Die Bilder auf dieser Seite zeigen wichtige Aspekte seines Lebens.

- 1 a Hört die Geschichte und notiert Stichwörter zu jedem Bild.
- b Erläutert, wie Mozarts Alltag als Kind und sein Berufsleben als Erwachsene aussahen.



Familie



Musikalisches Instrument



Reisen



Berufsleben in Salzburg



Berufsleben in Wien



Werke



2 Erstelle mithilfe der Hörgeschichte und des Interviews einen Steckbrief von Mozart.

**Wolfgang Amadeus Mozart: Leben und Werk**

Geburtsort: \_\_\_\_\_

Lebensdaten: von \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

Name und Beruf des Vaters: \_\_\_\_\_

Spitzname der Schwester: \_\_\_\_\_

Name seiner Eltern: \_\_\_\_\_

Anzahl der von Mozart komponierten Sinfonien: \_\_\_\_\_

Wichtige Opern/Singspiele von Mozart: \_\_\_\_\_

Mozarts letztes Werk: \_\_\_\_\_

In dieser Stadt hat Mozart die meiste Zeit seines Lebens verbracht: \_\_\_\_\_

Mozart ist ein zentraler Komponist dieser Epoche: \_\_\_\_\_

Hier kannst du ein Bild von Mozart einkleben.

# RHYTHMUS



- 1 a Stampft zu den Hörbeispielen den Grundschlag.  
b Klopfte dazu die passenden Unterteilungen (Zweier- oder Dreierunterteilungen) mit Stiften auf den Tisch.
- 2 a Sprecht die Rhythmen und begleitet sie mit dem Faust-Hand-Pa... (siehe S. 7).  
b Kreist die Zweier- und Dreierunterteilungen mit unterschiedlichen ... ein.

1  $\frac{4}{4}$  du du dei du du

2  $\frac{4}{4}$  du dei du du dei du

3  $\frac{4}{4}$  du du du da di du

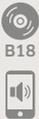
4  $\frac{4}{4}$  du da di du da di du du

- c **Partnerarbeit:** Klatscht abwechselnd einen der Rhythmen. Der eine oder der andere nennt die Rhythmusnummer.
- d **Für Profis:** Ihr hört Kombinationen aus zwei Rhythmen. Notiert die entsprechenden Nummern.

Beispiel 1: \_\_\_\_\_ Beispiel 2: \_\_\_\_\_ Beispiel 3: \_\_\_\_\_ Beispiel 4: \_\_\_\_\_



# STIMME/TONHÖHE



- 3 Hört die fünf Hörbeispiele zweimal an. Jedes besteht jeweils nur aus zwei Tönen. Überprüft bei jedem Durchgang eine der Aussagen. Setzt ein Kreuz, wenn die Aussage auf das jeweilige Hörbeispiel zutrifft.

|                                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Der letzte Ton ist der tiefer als der erste Ton. |   |   |   |   |   |
| Der erste Ton ist der tiefer als der zweite Ton. |   |   |   |   |   |



## IN DIESEM UNTERWISSEN HABE ICH GELERNT

- ✓ die ... im Leben von Wunderkindern und ... zu ...
- ✓ mich über ... bewegtes Alltags- und Berufsleben zu informieren
- ✓ Dreierunterteilungen zu erkennen und rhythmisch umzusetzen
- ✓ zu einer Ouvertüre von Mozart einen Spiel-mit-Satz auszuführen

| Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|                    |                           |                            |



# 5

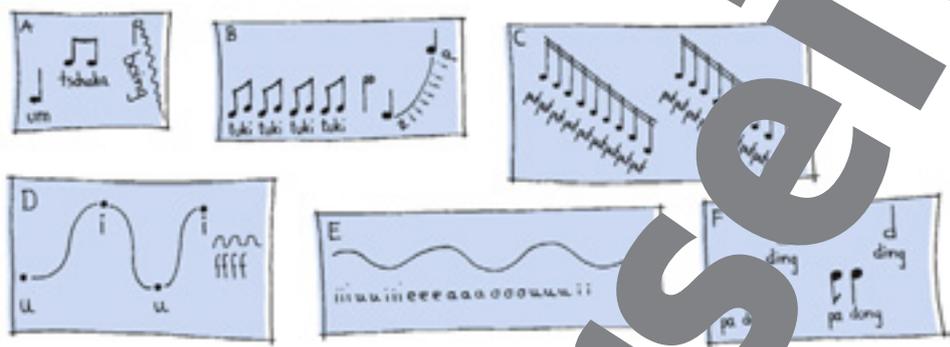
# MIT MUSIK ERZÄHLEN

START UPS FÜR STIMME UND KÖRPER

## IN DER MUSIKFABRIK



Text u. Musik: M. Detterbeck



- > **Gruppenarbeit:** Jede Gruppe bearbeitet ein Körpergeräusch. Setzt die Maschinengeräusche stimmlich um und denkt euch passende Bewegungen aus.
- > **Maschinenhalle:** Nun arbeiten alle Maschinen gleichzeitig. Eine Produktionsleiterin oder ein Produktionsleiter steuert die Handzeichen, z.B.:



Maschine ein Maschine aus still langsam



## RHYTHMUS-HIT



Text u. Musik: M. Detterbeck © Helbling

Gruppe 1  $\frac{4}{4}$  L L R R L R L

SX SX SX ST SX ST

mit uns die - sen Rhyth - mus - Hit,  
blei - ben wir rhyth - mus - fit!

ST SX

Gruppe 2  $\frac{4}{4}$  R L R L R L R

HT HT HR HT HR HT HR HT

- sam! Hey, bleib doch bit - te cool!

HT HR

Gruppe 3  $\frac{4}{4}$  L R R L R R L L R

FH HD HZ FH HD HZ FH FT K HT

Das ist doch klar: Wir sind Rhyth - mus - stars! Ja!

FH HD HZ

FT = mit der Faust auf den Tisch schlagen  
K = klatschen

## KLANGBILDER

„Bei der Musik bekomme ich Gänsehaut!“ – das habt ihr vielleicht schon selbst erlebt. Musik kann Stimmungen erzeugen und Erinnerungen hervorrufen. Aber Musik kann noch mehr: Manchmal erzählt sie ganz ohne Worte Geschichten, die sich dann vor unserem inneren Auge abspielen.



Ein Gewitter zieht auf.



Gewitterstunde



Auf dem Volksfest



In einer Maschinenhalle



In der Natur

### 1 Klangrätsel

- a **Gruppenarbeit:** Überlegt euch, wie ihr mit der Stimme eines der Bilder umsetzen könnt.
- b Führt euer Klangbild (ohne Worte!) vor. Die Klasse findet heraus, welches Bild dargestellt wurde.
- c Tauscht euch darüber aus, wann und warum die Zuordnung gelungen ist.

# ZEICHEN FÜR LAUTSTÄRKE UND SPIELWEISE

In der Musik gibt es Zeichen für die Lautstärke (Dynamik) und die Spielweise (Artikulation). So können die Merkmale der Musik für Musikerinnen und Musiker auf der ganzen Welt verständlich notiert werden.

## DYNAMIK UND ARTIKULATION

Ordnet die Begriffe mithilfe des Internets den Zeichen zu.

- staccato → kurz spielen ○
- legato → gebunden spielen ○
- Akzent → betont spielen ○
- crescendo → lauter werden ○
- decrescendo → leiser werden ○

-  **f** (forte, laut)
-  **p** (piano, leise)
-  **mf** (mezzoforte, halblaut)
-  **ff** (fortissimo, sehr laut)
-  **mp** (mezzopiano, halbleise)

Bringt die Begriffe aus der Auswahl in eine lauter werdende Folge.



1 Ordnet jedem Hörbeispiel das passende Zeichen aus der Auswahl zu.



B20

Beispiel 1: \_\_\_\_\_ Beispiel 2: \_\_\_\_\_

Beispiel 3: \_\_\_\_\_ Beispiel 4: \_\_\_\_\_

Auswahl:



2 a Erarbeitet euch das Sprechsprechspiel 'Kleine Mücke'.

b **Gruppenarbeit:** Entscheidet, wie ihr das Stück gestalten wollt. Tragt die entsprechenden Lautstärke- bzw. Artikulationszeichen unter den Noten ein und übt das Stück.

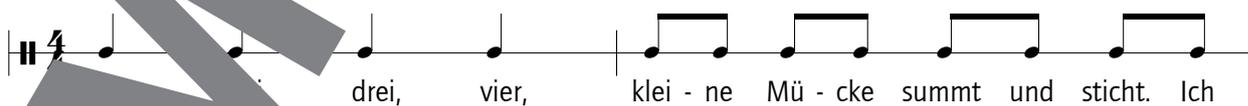
c Präsentiert eure Ergebnisse und tauscht über die Wirkung der verschiedenen Versionen.



B21  
B22

### Kleine Mücke

Text u. Musik: U. Moritz  
© Helbling

4 

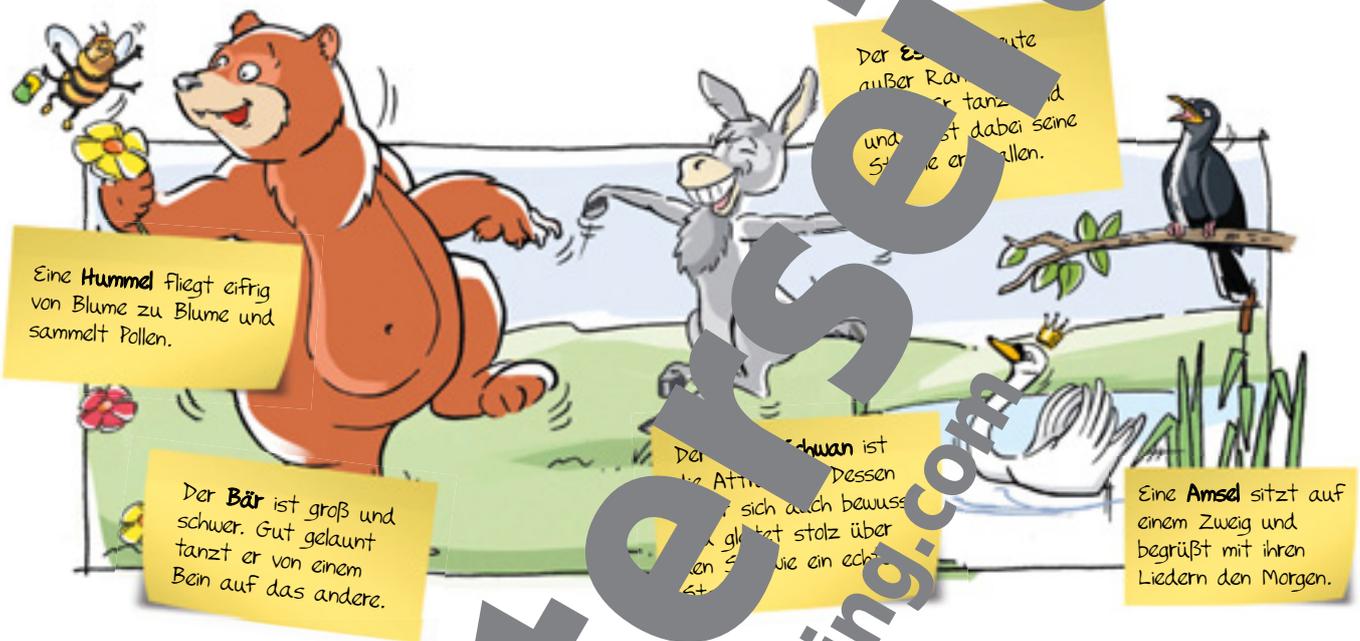


# TIERE IN DER MUSIK

Tiere machen ganz unterschiedliche Laute: Hunde knurren oder bellen, Vögel zwitschern, Grillen zirpen ... Diese Vielfalt inspiriert Komponistinnen und Komponisten immer wieder zu neuen Kompositionen.

## Wie klingt ein Bär? – Kleine Kompositionswerkstatt

Wenn man mit Musik etwas erzählen will, dann muss man sich genau überlegen, wie man die Inhalte am besten umsetzt. Hier lernt ihr, Tiere musikalisch darzustellen.



**1 Gruppenarbeit:** Erstellt eine kurze Komposition (ca. 1-2 min.). Geht dabei folgendermaßen vor:

- > **Schritt 1**  
Wählt eines der abgebildeten Tiere und überlegt, wie ihr dessen Eigenschaften mit der Stimme oder Instrumenten umsetzen könnt. Achtet dabei auf eine passende Tonhöhe, Spielweise, Melodie etc. (z. B. Bär: „brummige“, tiefe Klänge über langsames Tempo).

|                                                            | Eigenschaften des Tieres | musikalische Umsetzung |
|------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------------|
| <b>Geräusche/ Laute</b><br>Art der Tiere<br>Lautstärke ... |                          |                        |
| <b>Bewegung</b><br>Tempo                                   |                          |                        |
| <b>Aussehen</b><br>Größe, Form, Farbe ...                  |                          |                        |
| <b>Charakter</b><br>z. B. stolz, witzig ...                |                          |                        |

> **Schritt 2**

Überlegt euch eine kurze Szene, die ihr musikalisch darstellen wollt, und sucht einen Titel für eure Komposition.

> **Schritt 3**

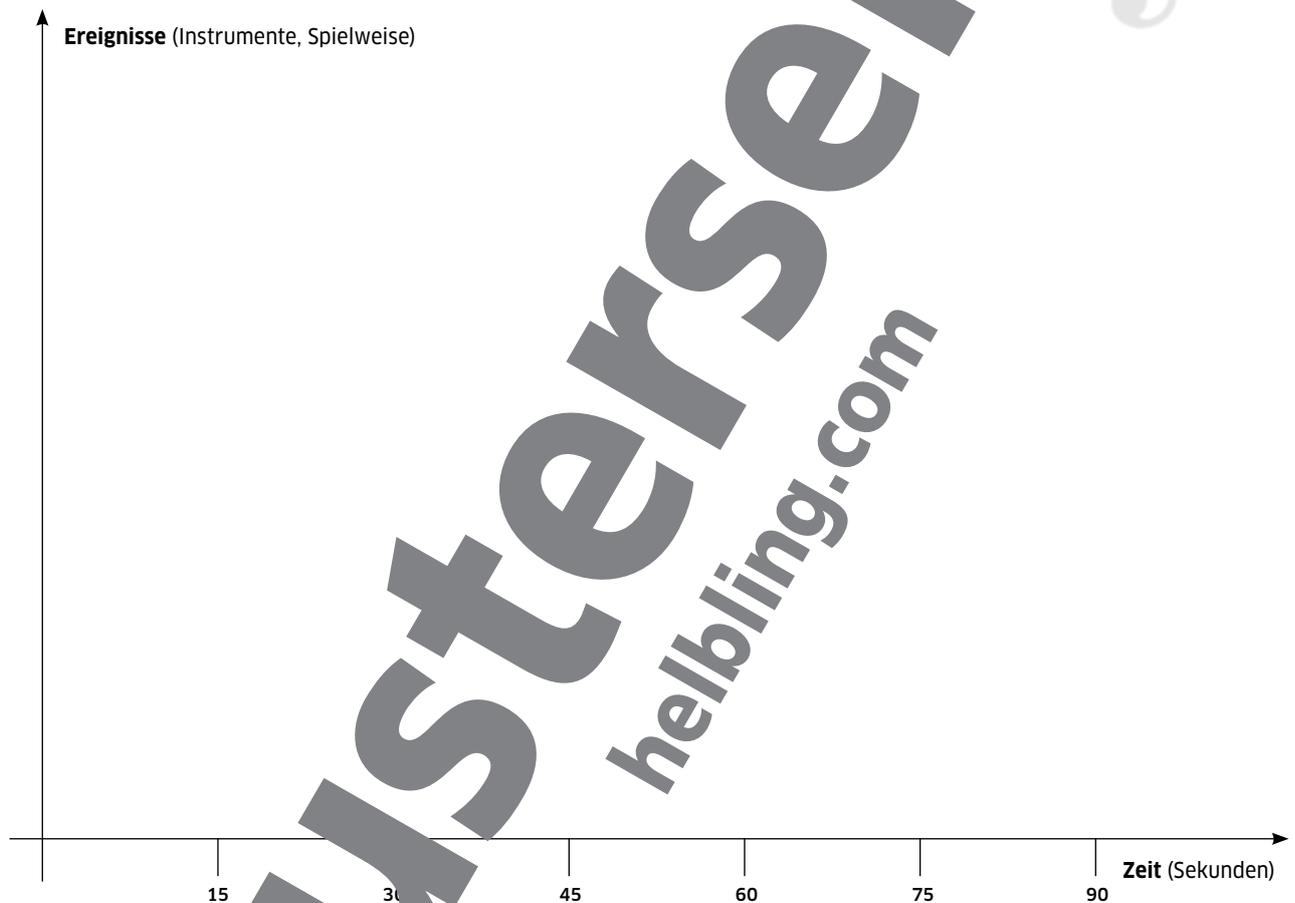
Erstellt einen Ablaufplan. Verwendet dafür unterschiedliche Farben und die Zeichen für Lautstärke und Artikulation (siehe S. 49). Übt eure Komposition.

**Kompositions-Tipps:**

- Setzt die vorhandenen Instrumente kreativ ein (z.B. auf Klavier klopfen).
- Teilt eure Komposition in sinnvolle Abschnitte.
- Denkt daran, dass nicht immer alle spielen müssen.



**Titel:** \_\_\_\_\_



> **Schritt 4**

Präsentiert eure Kompositionen. Besprecht, welche Eigenschaften ihr besonders gut umgesetzt habt.

**2 a** Ordnen die abgebildeten Tiere vertont. Ordnet jedem Hörbeispiel eines der Tiere zu.



**Beispiel 1:** \_\_\_\_\_ **Beispiel 2:** \_\_\_\_\_ **Beispiel 3:** \_\_\_\_\_

**Beispiel 4:** \_\_\_\_\_ **Beispiel 5:** \_\_\_\_\_

**b** Tauscht euch darüber aus, warum dies nicht immer eindeutig möglich ist.

## Schnelle Noten für schnelle Tiere

Für die Vertonung von schnellen Tieren, wie wilden Eseln oder flinken Hummeln, verwenden Komponistinnen und Komponisten oft kurze Notenwerte.

### N. Rimski-Korsakow: *Hummelflug*

Musik N. Rimski-Korsakow



- 3 **a** Führt zur Aufnahme des *Hummelflugs* das Faust-Hand-Pattchen (S. 7) aus. Sprecht nun über die Wirkung.
  - b** Betrachtet den Notenausschnitt und beschreibt, welche musikalischen Mittel der Komponist einsetzt. Überlegt, welche Eigenschaften der Hummel dadurch deutlich werden.
- 4 **a** Geht in einem gemütlichen Tempo umher. Klatscht dazu Zweifelhälften.
  - b** Klatscht nun folgenden Rhythmus:

du te dei te du    du te dei te du



- 5 **a** Sprecht die Rhythmen und führt dazu das Faust-Hand-Pattchen (siehe S. 7) aus.



1 du    du    dei    du

2 du    dei    du    du te dei te du

3 du te dei te du    dei    du

du    du    dei    du te dei te du

- b** Setzt zwei Bausteine zusammen und notiert den Rhythmus.



- c** Spielt euch selbstständig die Rhythmen auf dem Tisch oder einem Percussioninstrument vor.

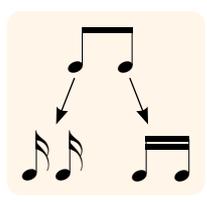
### GRUNDWISSEN AKTIV

#### DIE SECHZEHTELNOTE

Nach der Achtelnote ist die Sechzehntelnote der nächstkleinere Notenwert. In eine Achtelnote passen zwei Sechzehntelnoten.

Tragt ein, wie viele Sechzehntel in eine Viertelnote passen.

 = \_\_\_\_\_



## Musikalische Fossilien

In Urgeschichtsmuseen kann man versteinerte Tiere (Fossilien) sehen, die vor Tausenden von Jahren gelebt haben. In seinem Orchesterwerk *Der Karneval der Tiere* hat Camille Saint-Saëns ein Stück den Fossilien gewidmet.



### C. Saint-Saëns: *Fossilien* aus *Der Karneval der Tiere*

Musik: C. Saint-Saëns



**a** Hört den Beginn des Stücks und verfolgt die Noten mit dem Zuhörer.

**b** Hört erneut und findet heraus, welches Instrument die Melodie gleich zu Beginn spielt.

\_\_\_\_\_



**7** Ergänzt den Lückentext.

Für die Hauptmelodie zur Darstellung der Fossilien hat Saint-Saëns das

\_\_\_\_\_ . Das ist ungewöhnlich, denn als

\_\_\_\_\_ entstand, war es im

\_\_\_\_\_ noch nicht weit verbreitet. Er fand jedoch,

dass die \_\_\_\_\_ mit ihrem scharfen Klang besonders

geeignet sind, um das Wesen von Fossilien zu zeigen. So erzeugt die

Musik den Eindruck von \_\_\_\_\_ Knochentieren.

**Auswahlwörter:** Orchester - Glocken - tanzenden - Holzstäbe - *Karneval der Tiere*

Saint-Saëns hat in seine Komposition mehrere damals bekannte Melodien eingebaut (zitiert), z. B. das französische Volkslied *Ah! Vous dirai-je, maman*.



**a** Singt den Beginn der Melodie auf Silben (z. B. „don“) und prägt euch die Melodie ein.

### Ah! Vous dirai-je, maman

Musik: Trad.



**b** Hört die *Fossilien* noch einmal. Steht auf, sobald die Melodie erklingt.



Fossil eines Flugsauriers

### INFO!

#### CAMILLE SAINT-SAËNS

(1835-1921)

- französischer Komponist und Pianist
- berühmte Werke: *Der Karneval der Tiere* (Kammerorchester-Suite), *Samson et Dalila* (Oper)
- schrieb den *Karneval der Tiere* innerhalb weniger Tage in Österreich

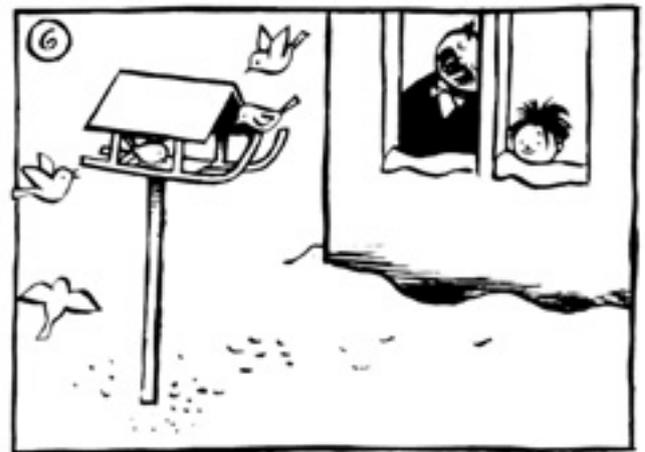
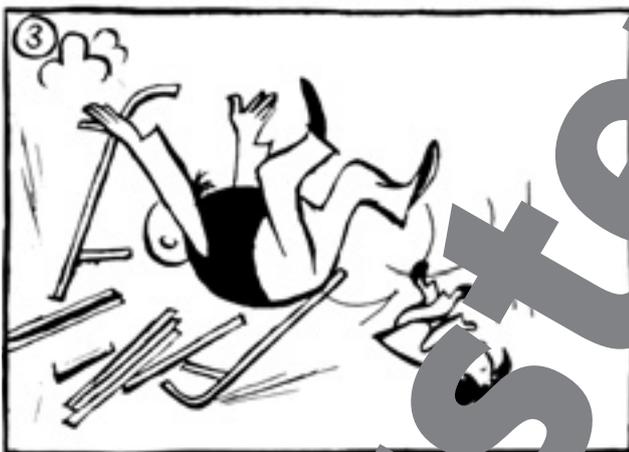
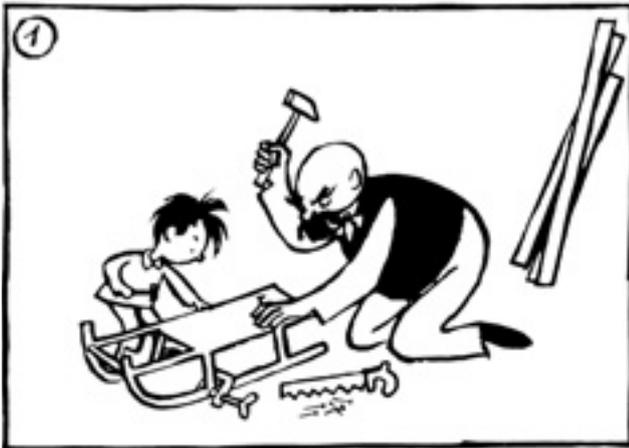


## GESCHICHTEN KLINGEN

Klirrrr, AAArrgh, Boiiing – Bildgeschichten und Comics stecken voller Klänge und Geräusche, die nur darauf warten, aus den Bildern „zu schlüpfen“.

### Der selbstgebaute Schlitten

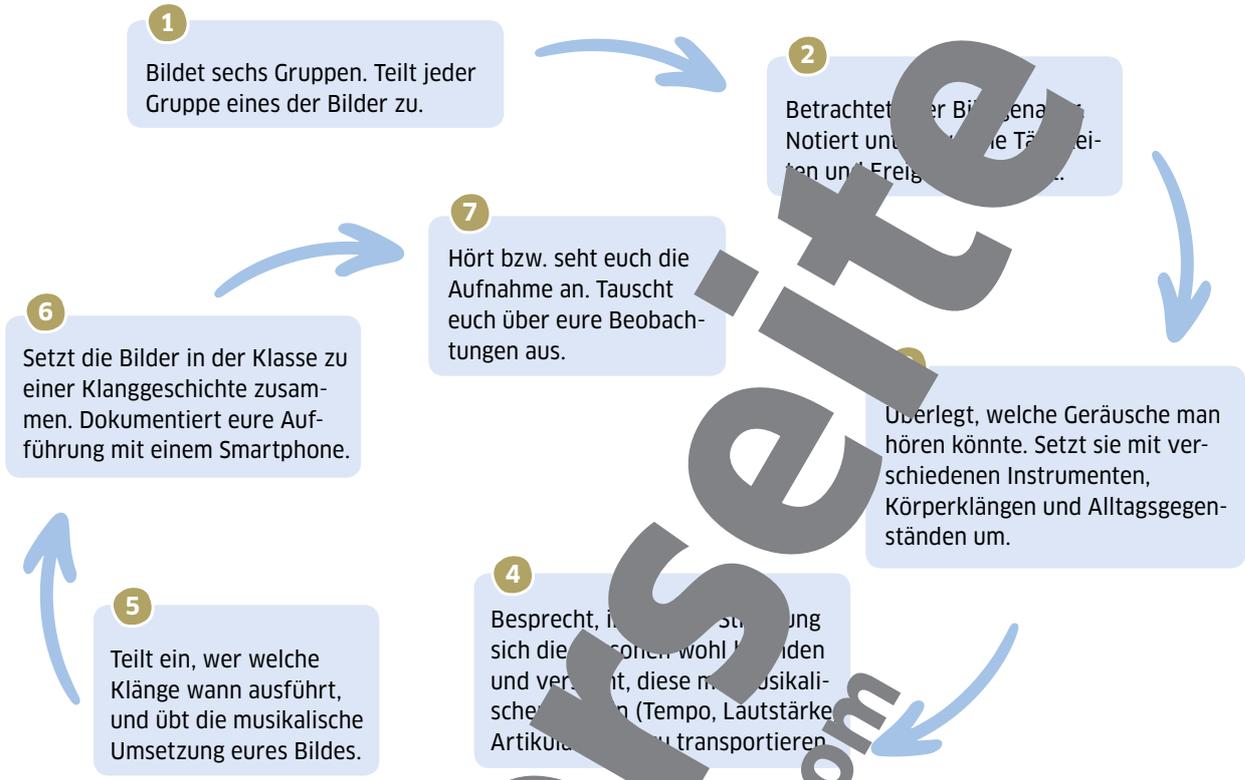
© Südverlag



4. 8. 14.

1 Schaut euch die Bilder an und fasst die Geschichte kurz zusammen.

2 Gestaltet gemeinsam eine Klanggeschichte.



| Bild Nr. | Tätigkeiten/Ereignisse |
|----------|------------------------|
| □        |                        |

| Geräusche | → musikalische Umsetzung |
|-----------|--------------------------|
|           |                          |

| Stimmungen | → musikalische Umsetzung |
|------------|--------------------------|
|            |                          |

**Tipp:** Überlegt in der Klasse, ob ihr den beiden Hauptpersonen jeweils ein passendes Instrument zuordnen wollt.

# JOHANNA DODERER – EINE ERFOLGREICHE KOMPONISTIN

Die österreichische Komponistin Johanna Doderer entdeckte ihr Interesse und Talent für die Musik schon als Kind. Mit ihren Werken erzählt sie spannende Geschichten. In MusiX stellt sie sich vor:

## INFO!

### JOHANNA DODERER

(\*1969)

- in Bregenz geboren
- studierte Komposition sowie Film- und Medienkomposition
- lebt in Wien
- berühmte Werke: *Fatima*, *oder von den mutigen Kindern*; *Wutmarsch*



#### Als Kind träumte ich davon,

eine Heldin zu sein.

#### Mein liebstes Instrument ist

Klavier, aber auch Violine (schwer zu sagen...).

#### Mein Lieblingsort zum Komponieren ist

mein Arbeitszimmer mit meinem Klavier und das Gefühl, dass mich niemand stört.

#### Ideen für meine Musik entwickeln sich

pausenlos. Ich lasse mich von allem inspirieren. Wichtig ist jedoch, dass ich die Möglichkeit habe, viel alleine zu sein, um mich selbst zu hören, zu lauschen.

#### Mein wichtigster beruflicher Moment

als ich verstand, dass das, was ich immer liebe, nur ich höre. Ich dachte lange, dass es normal ist, dass man pausenlos Dinge hört und es allen Menschen so geht.

#### Komponistin sein heißt

das, was ich höre (hören möchte), ernst zu nehmen und mit viel Disziplin und auch Verzicht auf viele andere Dinge aufzuschreiben. Wenn es gelingt, ist es das größte Glück.

#### Nach einem langen Arbeitstag

tut es mir gut, mich selbst zusammen zu sein.

#### In den nächsten zehn Jahren

möchte ich noch besser in meiner Arbeit werden und mehr Orchesterwerke schreiben.

#### Ich würde mich gerne mal unterhalten mit

allen Menschen, die mutig sind, neue Wege zu gehen, und wenn es schwierig wird, den Humor nicht verlieren.

#### Ich kann nicht leben, ohne

regelmäßig in die Natur zu gehen. Am liebsten in die Berge oder zu meinen Pferden.

#### Was mich am meisten ärgert macht mich,

wenn Tiere gequält werden.

- 1 Lest den Steckbrief und unterstreicht wichtige Aussagen.
- 2 Tauscht euch darüber aus, was am Berufsalltag von Johanna Doderer spannend sein könnte und wo die Herausforderungen liegen.

## Gefühle in der Musik

Musik lässt uns niemals kalt: Sie löst Gefühle aus, kann uns also zum Weinen bringen, beruhigen, glücklich machen ...

- 3** **a** Geht zu verschiedenen Hörbeispielen durch den Raum. Versucht die Gefühle, die die Musik in euch auslöst, mit Bewegungen, Gesten und mit eurem Gesicht auszudrücken.
- B29** **b** Notiert beim erneuten Hören, welches Gefühl die jeweilige Musik in euch hervorruft (traurig, lustig, aufgeregt ...).

Beispiel 1: \_\_\_\_\_

Beispiel 2: \_\_\_\_\_

Beispiel 3: \_\_\_\_\_

Beispiel 4: \_\_\_\_\_

- c** Tauscht euch über eure Ergebnisse aus.

## Ein Wutmarsch

Sicher hattet ihr schon mal so richtig „Wut im Bauch“ empfunden. Das ist wichtig, deshalb will Johanna Doderer mit ihrer Musik nicht nur Geschichten erzählen, sondern auch Gefühle in Klang umsetzen. Von ihrer Wut erzählt die Wutmarsch berichtet sie:

„Es ist keine zurückgehaltene [...] Wut, sondern ein Gefühl, welches in ungebremsster Energie in die Welt marschiert.“



- 4** **a** Hört einen Ausschnitt aus der Komposition des Wutmarsch. Beschreibt euren ersten Höreindruck.
- B30** **b** Achtet beim erneuten Hören darauf, wie Johanna Doderer Wut „in ungebremsster Energie“ musikalisch „in die Welt marschieren“ lässt. Markiert die zutreffenden Aussagen an:

- schnelles Tempo
- Kontraste zwischen leisen Teilen, bei denen Einzelne spielen, und lauten Stellen, bei denen alle spielen
- lauter und leiser werden
- melodische Musik, die man gut mitsingen kann
- lange Töne in langsamem Tempo
- stampfender Grundschlag
- Instrumente spielen immer abwechselnd
- eine kurze Melodie (Motiv), die sich als Kanon wiederholt

- c Für Profis:** Markiert an, welche der oben genannten musikalischen Mittel Johanna Doderer jeweils einsetzt, um die genannten Ausprägungen von Wut musikalisch umzusetzen.

Bewegung

Wut baut sich auf

Körper spielt verrückt

An- und Abschwellen von Wut

# RHYTHMUS



- 1 a Hört die Rhythmen und bringt sie in die richtige Reihenfolge.
- b Hört die Rhythmen erneut und klatscht sie in den Pausen nach.
- c Spielt die Rhythmen in einem gemütlichen Tempo mit Stiften auf dem Tisch und spricht dazu.

 du te dei te du dei te du dei du

 du te dei du dei du

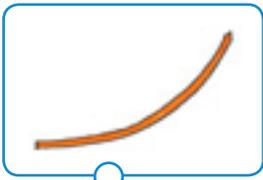
 du du te dei te du dei du

 du te dei te du

- 2 Teilt den angegebenen Notenwert in verschiedene kleinere Teile auf.  
**Achtung:** Es müssen immer Sechzehntelnoten enthalten sein.

# STIMME/TONHÖHE

- 3 a Ordnet die Symbole den Beschreibungen zu.
- b Führt die Klangaktionen mit der Stimme oder einem beliebigen Instrument aus.



ein hoher, strahlender Ton



von einem tiefen zu einem höheren Ton gleiten



einzelne kurze Töne, die allmählich tiefer und lauter werden

## IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- mit Artikulation und Dynamik ein Musikstück abwechslungsreich zu gestalten
- außermusikalische Inhalte, z. B. ein Tier, musikalisch umzusetzen und in Kompositionen zu erkennen
- Sechzehntel zu notieren und auszuführen
- mich über den Berufsalltag und das Werk einer Komponistin zu informieren

|  | Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|  |                    |                           |                            |



# 6

# HAST DU TÖNE?



## SMILING FACES 2



B32

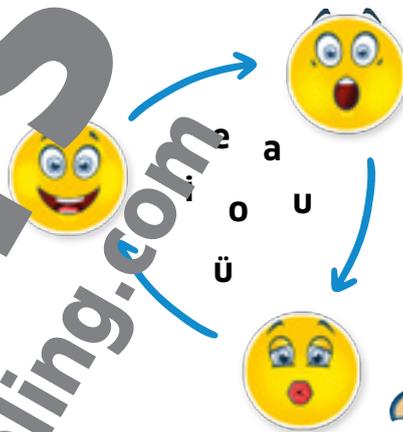
Text u. Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

Musical score for 'Smiling Faces 2' with lyrics and chords:

**Chords:** Dm, Dm/C, B, A7, Gm7, C7, Bmaj7, A7, Dm7

**Lyrics:**  
Smil - ing fac - es, smil - ing fac - es,  
smile, smile, smile, smile,  
smile at the world and the  
world will smile at you!

- > Verbindet die Smiley mit Vokalklängen und gleitet im 2. und 3. Tempo von Gesicht zu Gesicht.
- > Führt den Klang der verschiedenen Gesichtern aus. Eine Person macht vor, die anderen imitieren.
- > Respektiert, dass der Klang jeweils verändert.



### Bodypercussion

Bodypercussion notation: **St** (stomach) and **K** (knees) in a 4/4 rhythm.

## MEET THE BEAT



B33

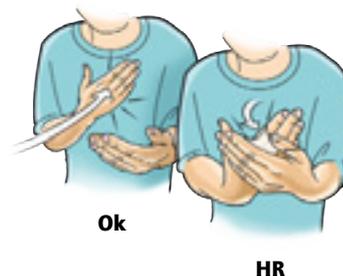
Text u. Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

Musical score for 'Meet the Beat' with lyrics and rhythm notation:

**Lyrics:**  
M m m meet the beat, feel it in your mov-in' feet!  
Yes, yes heard, it's eas-y to feel the beat!  
To the, to the, to the beat move your feet!

**Rhythm Notation:** R (right hand), L (left hand), Os (open palm), K (knee), HR (hand rub), St (stomach).

- > Führt zunächst jede Zeile separat aus.
- > Spielt dann dreistimmig.
- > Gestaltet einen abwechslungsreichen Ablauf.



# GRUNDSCHLAG - TAKT - RHYTHMUS

„Nichts kann existieren ohne Ordnung“, sagte Albert Einstein. Ordnung findet sich auch in der Musik: So ist der Grundschlag als Puls der Musik deutlich wahrzunehmen. Um die Orientierung zu behalten, wird der Grundschlag zu gleich langen Einheiten zusammengefasst, den Takten.

1 Erarbeitet euch anhand folgender Bewegungen die Merkmale von Grundschlag und Rhythmus:

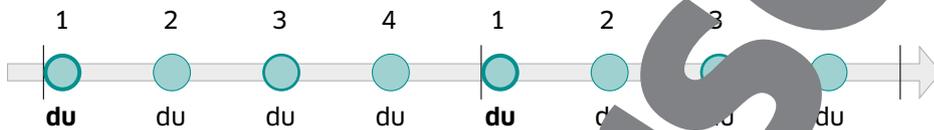


## Grundschlag



a Geht im Grundschlag der Musik am Platz (rechts - links).

## Takt



b Geht im Grundschlag weiter und zählt dabei ab. Betont jeweils den ersten Schlag, indem ihr ihn nach vorne ausführt. Schreibt, was sich dadurch verändert.

## Rhythmus



c Geht im Grundschlag am Platz. Spricht und klatscht (zz) den notierten Rhythmus. Überlegt, worin der Unterschied zwischen Grundschlag und Rhythmus liegt.

GRUNDWISSEN

AKTIV



### GRUNDSCHLAG - TAKT - RHYTHMUS

Ordnet den Begriffen passende Erklärung zu.

Grundschlag

gleichmäßig aufeinanderfolgende, unbetonte Schläge

Takt

eine Abfolge von Notenwerten, die nicht immer mit dem Grundschlag zusammenfallen

Rhythmus

eine Gruppe von Grundschlägen, in der der erste Schlag besonders betont wird

**Reiskekstanz**

Text u. Musik: Trad. aus Japan

Stimme

Person 1

Person 2

Om - o - chi o tsu - ki - ma - sho, o - mo - chi o tsu - ki - ma - sho

(mit ausgestreckten Armen vertikal klatschen)

(mit ausgestreckten Armen horizontal klatschen)

U O U O U O

Pet - tan - ko, pet - tan - ko, pet - tan - pet - tan - ko.

U M O U M O U M O U M O

Person 1 Person 2



omochi = Reiskeks; tsukimasho = schlagen; pettanko = Klang

- 2 Führt zu zweit den *Reiskekstanz* aus: Person 1 klatscht mit der oberen Hand in die untere. Person 2 klatscht unter (U), in der Mitte (M) oder über (O) von Person 1.
- 3 Tauscht euch anschließend darüber aus:
  - > wer den Grunds Schlag ausführt.
  - > wo Rhythmen (z. B. Zweier- und Dreiergruppen) geklatscht werden.

**DER VERBOTENE RHYTHMUS**



- 1 Wählt einen der Rhythmen und führt aus.
- 2 Eine Spielleitung spricht verschiedene Rhythmen vor und baut gelegentlich den verbotenen Rhythmus ein. Die Klasse macht alle Rhythmen nach. Wiederholt jemand den verbotenen Rhythmus, bekommt die Spielleitung einen Punkt. Schweigen oder Stillsitzen erhält die Klasse einen Punkt. Wer zuerst 3 Punkte erreicht, gewinnt.
- 3 Wechseln einige auf den verbotenen Rhythmus.



**Verbotene Rhythmen (Auswahl)**

1

du du dei du

2

du du dei du dei du

3

du du du dei du

4

du dei du dei du du

# MUSIK IM TAKT

Ihr habt bereits erfahren, dass Betonungen in der Musik eine wichtige Rolle spielen, um diese zu gliedern. Das wichtigste Gliederungsprinzip ist der Takt.

- 1 a Geht zu den Hörbeispielen am Platz und ruft „hop“ auf den betonten Schlägen.
- b Markiert die Eckpunkte eines Dreiecks und eines Quadrats auf dem Boden. Kennzeichnet je eine Ecke mit der Zahl 1.
- c Probiert aus, zu welchen Musikbeispielen ihr im Quadrat gehen könnt, zu welchen im Dreieck.  
**Wichtig:** Führt die betonten Schläge immer auf der Ecke mit der 1 aus und ruft dabei „hop“.  
**Tipp:** Im Dreieck kann abwechselnd der linke und rechte Fuß auf der 1 sein.



## GRUNDWISSEN

### AKTIV

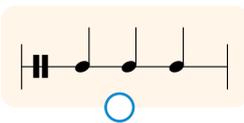
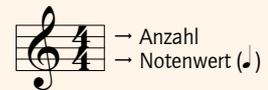


### TAKT UND TAKTARTEN

In einem Takt werden mehrere Grundschnitte zu einer Gruppe zusammengefasst. Dabei bestimmen der Notenwert und die Anzahl der Grundschnitte die Taktart. Eine Gruppe von vier Viertelnoten nennt man einen Takt.

Verbindet die Notenbeispiele mit den zugehörigen Taktarten.

#### Taktangabe



2/4-Takt



4-Takt



3/4-Takt

- 2 Bestimmt die Taktart der folgenden Melodieausschnitte.



- 3 Sucht im Buch Beispiele für verschiedene Taktarten.



# KLANGZAUBERIN MIT TAKTSTOCK

Das Dirigieren war lange Zeit Männern vorbehalten. Im 21. Jahrhundert wandelt sich dies allmählich. Junge Dirigentinnen wie Mirga Gražinytė-Tyla (sprich: Mirga Grasciniite-Tiila) bringen frischen Wind in den Konzertbetrieb. Mit ihrer außergewöhnlichen Ausstrahlung und musikalischen Prägnanz beeindruckt sie auf der ganzen Welt.

## INFO!

### MIRGA GRAŽINYTĖ-TYLA

(\*1986)

- geboren in Vilnius (Litauen)
- Kindheit in einer Musikerfamilie
- Studium in Graz, Bologna, Leipzig und Zürich
- 2015-2017 Musikdirektorin des Salzburger Landestheaters
- ab 2016 (mit 29 Jahren) Chefdirigentin des renommierten City of Birmingham Symphony Orchestra
- zahlreiche Auszeichnungen (u. a. Salzburger Young Conductors Award)



- a** Informiert euch anhand des Steckbriefs über das Leben von Mirga Gražinytė-Tyla.

**b** Erläutert mithilfe der Zitate, welche Aspekte der Dirigentin bei ihrer Tätigkeit wichtig sind.

„Beim Dirigieren geht es um das Teilen von Musik.“

„[...] verkante und leere musikalische Ideen zu vermitteln.“

„[...] offen dafür, was eine Begegnung ist.“

„Ich wünsche mir, dass ich immer wieder im Herzen lande.“

## Was eine Dirigentin alles kann

Dirigentinnen und Dirigenten sind „Multitasker“. Sie erledigen ganz unterschiedliche Aufgaben gleichzeitig.

- Seht euch das **Probenauftritt** an. Unterstreicht die Fähigkeiten bzw. Strategien, die Mirga Gražinytė-Tyla als Dirigentin einsetzt.



alle Instrumente selbst spielen · Begeisterung vermitteln · das Stück exzellent kennen · das Stück mehrmals komplett durchspielen · den Charakter der Musik mit den Händen ausdrücken · die Musiker und Musiker respektieren · eine sprechende Gestik und Mimik einsetzen · genaue Tempo- und Klangvorstellungen haben · gezielt einzelne Stellen üben · Klangvorstellungen ideenreich beschreiben · immer wieder von vorn beginnen · klare Ansagen machen (z.B. Taktangaben) · ausgezeichnet Englisch sprechen · die Taktart durch Handbewegungen anzeigen

# KLEINER DIRIGIERKURS

IM FOKUS

Damit das Zusammenspiel einer Musikgruppe gut klappt, benötigen wir die Unterstützung einer Dirigentin oder eines Dirigenten.



## Was ist ein Kanon

Text: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer  
© Helbling

1. 2.

Erst fängt ei - ne Stim - me an und schon kommt die zwei - te dran.

3. 4.

Ei - ne drit - te Stim - me, ja: ... ist ein Ka - non, hur - ra!

### Begleitung

#### Schritt 1

→ Erarbeitet euch den Kanon und die Bodypercussion-Begleitung

R R L L R

St Os Os St Os K



#### Schritt 2

→ Bildet vier Expertengruppen. Erarbeitet euch einen der vier Aspekte A - D. Übt mithilfe der Videos und übernehmt dieses Wissen in den Kanon.

#### Lautstärke A

- > Handfläche nach oben = lauter
- > Handfläche nach unten = leiser
- > Zeigefinger vor gespitzte Lippen = sehr leise
- > Mund öffnen, Augen auf

#### Tempo B

- > Tempomarkierungen mit Metronom (Kontrollieren)
- > Tempomarkierungen mit den Fingern tippen
- > Zählen:

1 2 1 2 3 4

#### Fingereinsätze C

- > sich jemandem zuwenden = du kommst bald dran
- > Hand im Puls nach oben = Jetzt geht's ...
- > Hand im Puls nach unten = ... los!

#### Ablauf D

- > kreisförmige Handbewegung = wiederholen
- > Faust nach oben = letztes Mal
- > auf den Fuß zeigen = Start Bodypercussion

#### Schritt 3

→ Bildet vier Expertengruppen mit je einer Expertin oder einem Experten pro Aspekt. Vermittelt euch gegenseitig eure Kenntnisse und übt wieder anhand des Kanons.

#### Schritt 4

→ Bildet einen Klassenchor und wendet eure neuen Fähigkeiten an. Dabei gilt:

- > Aufmerksamkeit beim Dirigieren zunächst auf zwei Bereiche richten (z. B. Tempo und Lautstärke),
- > später drei oder sogar vier Bereiche steuern.

# WIE SCHREIBT MAN MUSIK AUF?

Manchmal ist es hilfreich, ein Lied oder ein Musikstück aufzuschreiben, z. B. um die Musik nicht zu vergessen oder um sie weiterzugeben. Diesen Vorgang nennt man Notation. Ihr benötigt dazu unter anderem die folgenden drei Dinge:

## 1. Notenzeile

Musik wird traditionell in einer Notenzeile, die aus fünf Linien besteht, geschrieben.

- 1 a Zeichnet mithilfe eines Lineals und der strichlierten Linien eine Notenzeile auf.



- b Tragt in eure Notenzeile oben folgende Notenköpfe ein:

Notenkopf auf der 3. Linie

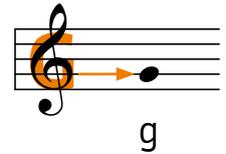
Notenkopf zwischen der 1. und 2. Linie

Notenkopf zwischen der 4. und 5. Linie

Notenkopf auf der 1. Linie

## 2. Notenschlüssel

Ein Notenschlüssel „schließt“ die Notenzeile auf. Der sogenannte Violinschlüssel ist aus dem Buchstaben G heraus entstanden und legt den Ton g fest.

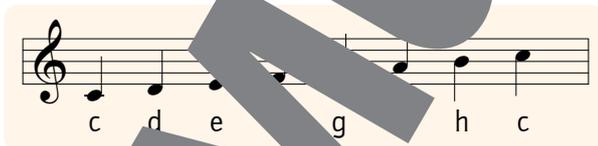


- 2 Übt den Violinschlüssel zu schreiben. Beachtet dabei dessen Größe und Lage.



## 3. Noten

Die Tonhöhe wird durch verschiedene Noten angezeigt. Sie werden mit Buchstaben benannt. Nach dem siebten Ton geht es wieder von vorne los.



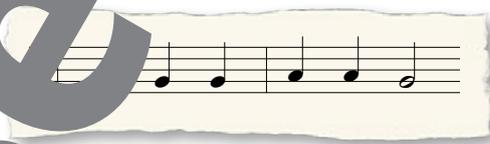
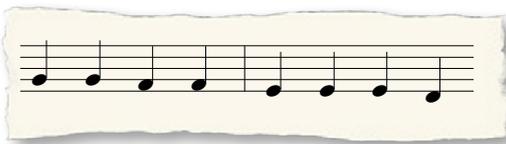
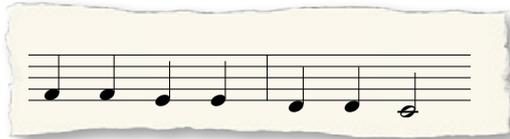
**Hinweis:**  
Wie man die Länge eines Tones notieren kann, habt ihr auf S. 35 gelernt.

- 3 a Singt die gebildete Tonreihe mit Notennamen aufwärts und abwärts.  
b Ermittelt, nach welchem Prinzip die Noten benannt sind. Beschreibt, wo es Unregelmäßigkeiten gibt.
- 4 a Lernt die Reihenfolge der Notennamen auswendig. Deckt sie dann ab.  
b **Partnerarbeit:** Macht einen Wettbewerb.  
> Sagt die Notennamen vorwärts und rückwärts auf. Stoppt dabei die Zeit: Wer war schneller?  
> Überspringt nun jeweils einen Ton (z. B. c - e), später zwei Töne.

### Ein Lied notieren

Das französische Volkslied *Ah! Vous dirai-je, maman* (S. 53) singt man in vielen Ländern mit den unterschiedlichsten Texten. Durch das Weihnachtslied *Morgen kommt der Weihnachtsmann* ist die Melodie auch bei uns bekannt. Sie aufzuschreiben ist gar nicht so schwer.

- 5 a Singt das Lied auf der Singsilbe „don“ zum Playback.
- b Ergänzt die Notennamen unter den Notenschnipseln.



- c Singt die einzelnen Schnipsel auf Notennamen oder spielt sie auf einem Instrument.
- d Bringt die Notenschnipsel in die richtige Reihenfolge und notiert die gesamte Melodie.
- e Singt das ganze Lied abschließend noch einmal zum Playback.

*Fine*

*D. C.*

#### GRUNDWISSEN

#### AKTIV



#### NOTATION VON MUSIK

Zum Aufschreiben einer Melodie sucht man eine Notenzeile, in der man Tonhöhen und Taktstrich darstellen kann. Töne, die über oder unter die Notenzeile hinausreichen, werden mit Hilfslinien notiert.

Ordnet die Begriffe mit Pfeilen richtig zu.

Notenzeile mit fünf Linien

Notenschlüssel    Viertelnote    Achtelnote    halbe Note

- Taktangabe
- Ton c mit Hilfslinie
- Taktstrich
- nach unten zeigender Notenhals

Hilfslinien

Halsrichtung



## RHYTHM MACHINE

B40

Ordnet den Maschinen das passende Hörbeispiel zu.



## WER HAT AN DER UHR GEDREHT?

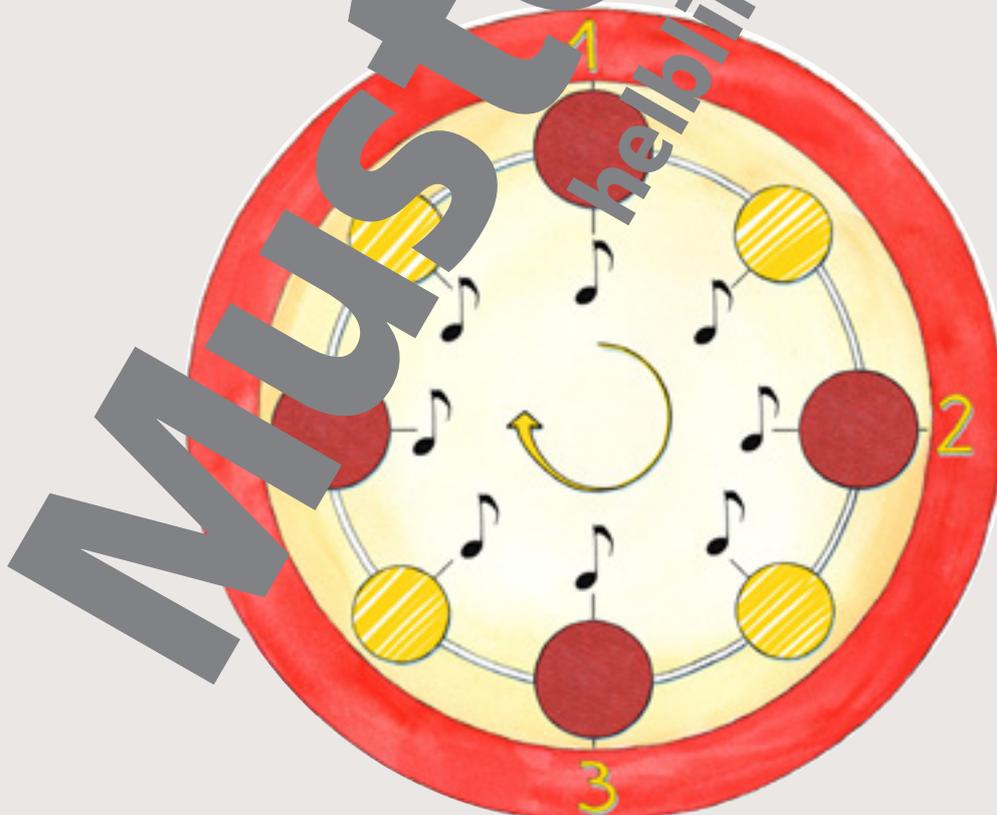
Wenn ihr Münzen, Radiergummis etc. auf einen oder mehrere Kreise der Rhythmusuhr legt und nur die markierten Felder klatscht, entstehen verschiedene Rhythmen.



Markiert die Felder so, dass die folgenden Rhythmen entstehen.



**Partnerarbeit:** Eine Person legt ein selbst erstellten Rhythmus, die andere klatscht ihn. Wechselt mehrmals die Rollen.



## SCHREIBWETTBEWERB

### Partnerarbeit:



Eine Person gibt fünf verschiedene Notenkopf-Positionen vor (z. B. a, b, c, d, e), die andere notiert. Danach wird gewechselt. Wer konnte mehr Notenköpfe richtig und gut leserlich aufschreiben?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Diktiert euch gegenseitig fünf Notennamen (z. B. d). Vergleichen anschließend wieder, wer mehr Noten sauber und richtig aufgeschrieben hat.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## GEHEIMBOTSCHAFT

Notiert die Notennamen über den Noten. So kann man den Geheimbrief entziffern.

Lieber K.,

nun weiß ich, wo die Moneten versteckt sind. Ich war gestern beim

Wir haben ja schon lange eine , aber vor seinem jungen Assistenten

habe ich Folgendes erfahren: sich es ein im Zoo,

gleich hinter dem . Du weißt schon, dort sitzt doch ein drin.

Bitte nicht zu lange, das fällt auf!

vom und den

dann findest du ein . Darin ist die Beute versteckt.

Sei vorsichtig, wähle auf dich! Nun !



# 7

# MUSIK- INSTRUMENTE

## BODYDRUM



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer



1. O - e - o o - e - o, let us sing and let us sing,  
 2. O - e - o o - e - o, klopf dir am Arm entlang,  
 3. O - e - o o - e - o, komm und spüre die - ne  
 4. O - e - o o - e - o, dann geht's noch die - ne run - ter,  
 5. O - e - o o - e - o, let us sing and let us sing,



o - e - o o - e - o, spielt nun auf dem Bo - dy - drum:  
 o - e - o o - e - o, so ent - steht ein mel - klanger  
 o - e - o o - e - o, und dann die - nen Klänge auch  
 o - e - o o - e - o, so wirst du richtig mutig  
 o - e - o o - e - o, das ist ein Bo - dy - drum

strum = herumklimpern (auf einem Instrument)

> Verbindet die Strophen mit folgenden Aktionen



1. auf Brust trommeln



2. Arme abklopfen



3. Rücken und Arme rühren



4. Beine abklopfen



5. stampfen



## ICH, DU ER SIE



Text u. Musik: M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer  
 © Helbling



Ich, er, sie, es, komm, wir schüt - teln von uns den Stress!



Wir, ihr, ich und du, Singen macht mun - ter, rauf und run - ter, hör zu!

> Unterstützt euren Gesang mit Gesten. Führt sie genau und energievoll aus.

# KURIOSE INSTRUMENTE

In der Geschichte des Instrumentenbaus hat man immer wieder versucht, Instrumente zu konstruieren, die neue Klänge erzeugen. Dabei entstanden manchmal ganz schön verrückte Ideen.



- 1 a Beschreibt die abgebildeten Instrumente. Geht dabei auf Aussehen, bauliche Besonderheiten und verwendete Materialien ein.
- b Überlegt, wie die Instrumente funktionieren und klingen könnten.
 

**Tipp:** Nutzt für eure Beschreibung musikalische Parameter (siehe S. ... und Adjektive wie schrill, angenehm, geheimnisvoll, brummig, ...)
- c Überprüft eure Prognosen mithilfe der Videos.



## Eine Klangskulptur bauen

- 2 **Gruppenarbeit:** Bringt von zu Hause versch. ... Alltagsmaterialien mit (z.B. Flaschen, Pappschichten, ... Gummis, Holzstücke, Luftballons, ...). Baut daraus eine eigene Klangskulptur.

1

**Planung:**

- > Überlegt, welche Klänge ihr mit eurer Skulptur erzeugen wollt (z.B. leise, helle Klänge und ... , gehobene Klänge).
- > Experimentiert mit den Materialien und findet heraus, wie ihr eure gewünschten Klänge produzieren könnt.

**Tipp:** Schlägt z.B. ein ... Gegenstände mit unterschiedlichen Materialien ... für Hand ...



Antonia und Svenja mit ihrer Klangskulptur

3

**Präsentation:**

- > Stellt eure Klangskulptur vor. Erläutert dabei bautechnische und klangliche Besonderheiten.

**Tipp:** Überlegt gemeinsam, wie ihr mit den verschiedenen Klangskulpturen ein kleines Musikstück zusammenstellen könnt. Dokumentiert es als Video.

2

**Durchführung:**

Fertigt eine Zeichnung von eurer Skulptur an und baut sie dann nach Plan.

# STEINE ALS INSTRUMENTE

Holz, Glas, Metall ... - Instrumente werden aus allen möglichen Materialien gebaut. Instrumente aus Steinen haben eine lange Tradition, insbesondere in Südostasien und Afrika. Im folgenden Rhythmusspiel erlebt ihr, wie diese Naturmaterialien ganz einfach zu Instrumenten werden können.



Musik: Trad. aus Ghana  
Gestaltung: M. Detterbeck

Gebt bei \* den Stein an eure Sitznachbarnen/Sitznachbarn weiter.

## Begleitung

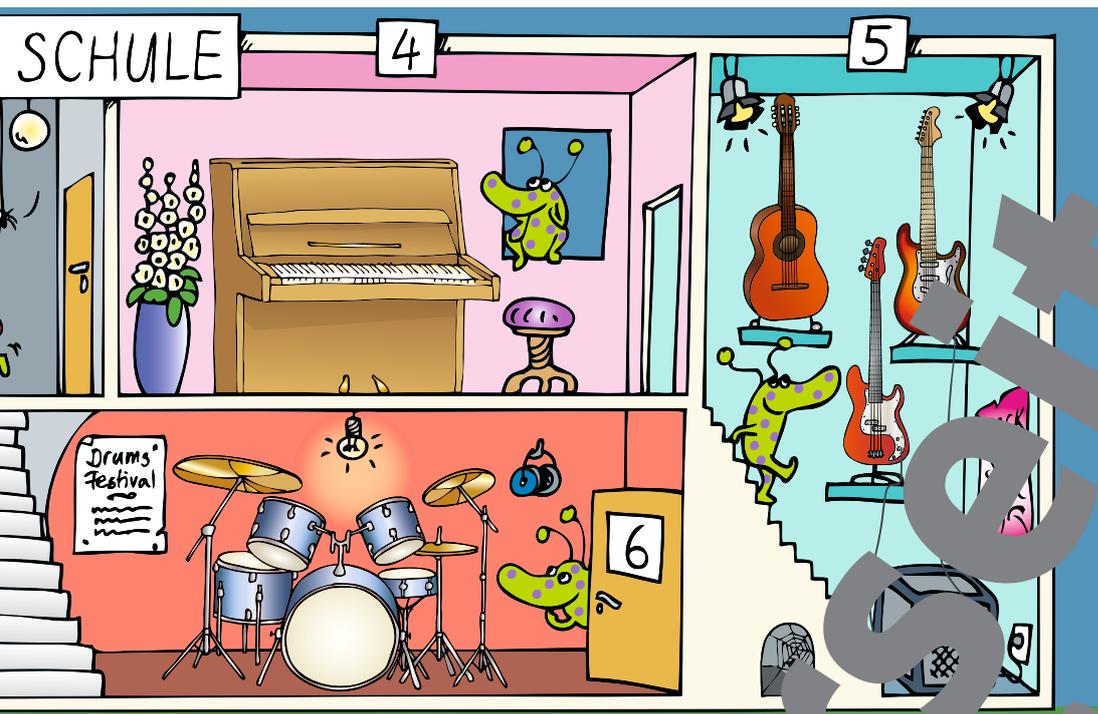
- 1 Bringt jeweils zwei Steine mit. Probiert aus, welche Klänge ihr damit erzeugen könnt: Schlagt sie gegeneinander, dann auf den Boden, spielt laut oder leise ...
- 2 Singt das Lied *Obwisana*. Klopft dazu mit einem Stein den Grundsclag.
- 3 a Bildet am Boden einen Sitzkreis. Übt das Steinspiel im langsamen Tempo.  
b Führt es zu eurem Gesang aus. Eine kleine Gruppe kann zusätzlich begleiten.

 **BESUCH VOM PLANETEN KISUM**

- 1** Hört euch die Geschichte an und vervollständigt die Tabelle.



|                     | Instrument | Material                                       | Aussehen und weitere Merkmale        |
|---------------------|------------|------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Tasteninstrument    | Klavier    | Saiten aus                                     |                                      |
| Streichinstrumente  | Geige oder |                                                | ___ Saiten                           |
|                     | Cello oder | Holz<br>... mit ...erdehaar, wie bei der Geige |                                      |
| Holzblasinstrumente |            | ... heute aus Metall, früher aus Holz          |                                      |
|                     | Klarinette | am Mundstück:                                  | fünf Teile; warmer und weicher Klang |



|                      | Instrument      | Material                        | zu sehen und weitere Merkmale                 |
|----------------------|-----------------|---------------------------------|-----------------------------------------------|
| Blechblasinstrumente |                 |                                 | Instrument der Könige;                        |
|                      |                 |                                 | doppelt so lang wie die Trompete;             |
| Zupfinstrumente      |                 |                                 | — Saiten;                                     |
|                      |                 |                                 | — Saiten;<br>Töne werden elektrisch verstärkt |
| Schlaginstrumente    | Schlagzeug oder | Trommeln:<br>Becken:<br>Sticks: |                                               |

# INSTRUMENTEN-RAP

Im Rap *Cool Instrumente* stellen sich verschiedene Instrumente mit ihren Eigenschaften vor.



- 1 a Übt die Begleitung mithilfe der Videos. Sprecht dann die Strophen dazu.
  - b Imitiert im Refrain den Klang des jeweiligen Instruments und führt typische Spielbewegungen aus.
- 2 Erfindet weitere Instrumentenstrophen (z. B. zum Klavier).

## Cool Instrumente

C12  
C13

### Strophen

1. Seht mal her, ich bin die Geige,  
hört, was ich euch alles zeige.  
Auf vier Saiten streicht man mich  
mit dem Bogen Strich um Strich: ...

2. Du kennst mich, ja, jede Wette,  
denn ich heiße Klarinette.  
Mit den Klappen geh'n im Nu  
meine Löcher auf und zu: ...

3. Oben vor den Bühnenbrettern,  
als kompetente ich's schmettern.  
Von den Saiten spielen sie, ich,  
kling ganz königlich: ...

Jeder mich als E-Bass kennt,  
man braucht mich in der Band.  
Mit den Drums groov' ich als Truppe,  
denn wir sind die Rhythmusgruppe: ...

4. In der Band mach ich den Beat,  
Beat heißt Schlag, wie man ja sieht.  
Spiel auf Trommeln und auf Becken,  
come on, lass uns den Rhythmus checken: ...

### Refrain

D.C.

1. Fi - dl a fi - dl a fi - dl - di - di! fi - dl - di - di - di!  
 2. Du - a du - a du, a du - a - du - a - du! du - a - du - a - du!  
 3. ta - ta - ta - ta - ta! ta - ta - ta - ta - ta!  
 4. de dm de dm de dm dm de dm! dm dm dm de dm!  
 (gesprochen) dm dm ka, dm dm dm ka dm dm! dm dm ka dm dm!



### Begleitungsstrophen

dm dm tschaf da dm dm tschaf da dm dm tschaf da dm dm tschaf tu ku dm dm dm dm tschaf

# EIN INSTRUMENT FÜR TASTENTIGER: DAS KLAVIER

Die Geschichte des Klaviers beginnt etwa um 1700 in Italien. Das Pianoforte (ital.: „Leiselaut“) war das erste Tasteninstrument, auf dem man stufenlos die Lautstärke verändern konnte. Das Klavier ist äußerst vielseitig. Es findet Einsatz in verschiedenen Musikstilen, kann alleine (solistisch) gespielt werden oder andere Instrumente bzw. Gesang begleiten.



1 Beschreibt, welche Funktion das Klavier in den Hörbeispielen übernahm (Begleitung, solistisch ...).



Beispiel 1: \_\_\_\_\_

Beispiel 2: \_\_\_\_\_

Beispiel 3: \_\_\_\_\_

Beispiel 4: \_\_\_\_\_

## Die Klaviatur

Die Klaviatur ist eines der wichtigsten Bauteile des Klaviers. Man findet sie auch bei alten Instrumenten wie dem Cembalo oder der Orgel sowie bei modernen E-Pianos und Synthesizern.



- 2 a Untersucht die Klaviatur und tausch dich über die Anordnung der weißen und schwarzen Tasten aus.
  - b Schreibe mithilfe der Grafik die Buchstaben der Töne auf die Tasten. Prägt euch ihre Lage gut ein.
- 3 a Deckt nun die Namen ab und macht ein Rätselspiel. Wer findet am schnellsten die Antwort?

Wie heißt der Ton links zwischen welchen weißen von den schwarzen Tasten fehlt die schwarze Zwillingsstasten?

Nennt den Namen der Taste links von den schwarzen Drillingstasten.

b Erfinde eigene Rätselspiele rund um die Klaviatur.

### GRUNDWISSEN

AKTIV



#### DIE STAMMTÖNE DER KLAVIATUR

Vervollständigt den Lückentext mithilfe eurer Ergebnisse aus Aufgabe 2.

Die sieben Töne \_\_\_\_\_ nennt man Stammtöne. Auf dem Klavier erklingen diese Töne, wenn man die \_\_\_\_\_ anspielt. Nach dem siebten Ton geht es wieder von vorne los.

Die \_\_\_\_\_ Tasten dazwischen sind immer in Zweier- und Dreiergruppen angeordnet.

Links von den schwarzen Zwillingsstasten befindet sich der Ton \_\_\_\_\_.

# DIE FAMILIE DER STREICHINSTRUMENTE

Instrumente werden in verschiedene Familien eingeteilt, z.B. gibt es die Familie der Streichinstrumente: vom großen Kontrabass über Cello und Bratsche bis zur Geige.



## E. Grieg: Rigaudon aus Aus Holbergs Zeit (Spiel-mit-Satz)

Gesamtleitung: M. Detterbeck, Regie: Schmidt-Oberländer



**A**

**B**

**C**

**D**

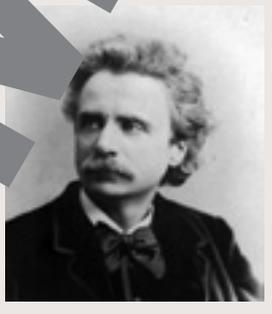
**E**

### INFO!

#### EDVARD GRIEG

(1843-1907)

- stammte aus Norwegen
- war Pianist, Dirigent und Komponist
- verarbeitete Volksmusik aus Norwegen in seinen Werken
- bekannteste Werke: Peer-Gynt-Suiten



- Ok** = auf Oberkörper patschen
- Sn** = schnippen
- K** = klatschen
- A** = den Arm entlang streichen
- Hf** = Handflächen reiben
- Os** = auf die Oberschenkel patschen
- W** = winken

1 Führt den Spiel-mit-Satz zur Musik aus.

- 2 a Im Video seht ihr die vier Familienmitglieder in Aktion. Jedes der Instrumente trägt zwei Namen. Schreibt sie unter die jeweilige Abbildung.
- b Erläutert mithilfe des Videos, warum die Instrumente unterschiedlich groß sind.

**Auswahlwörter:** Cello - Violoncello - Cello - Kontrabass - Viola - Violasche - Violine - Bass



\_\_\_\_\_

- 3 Hört euch die Aufnahme des Gaudin nochmals an. Zu Beginn spielen hauptsächlich Geigen und Bratschen. Hebt eine Hand, wenn Cello und Kontrabässe das erste Mal einsetzen.



C15

### Gestrichen oder gezupft

Streichinstrumente werden mit einem Bogen gestrichen, können aber auch gezupft werden. Besonders beim Kontrabass wird die Zupfweise oft verwendet, z. B. in der Volksmusik oder im Jazz.

- 4 a Hört die Beispiele und notiert das Streichinstrument, das jeweils erklingt.
- b Tragt beim nächsten Mal die Spielweise (gestrichen oder gezupft) in die zweite Zeile ein.



C16

|                   | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------|---|---|---|---|
| <b>Instrument</b> |   |   |   |   |
| <b>Spielweise</b> |   |   |   |   |

# IM FOKUS

## KLASSENINSTRUMENTE SPIELEN LERNEN

Mit den Instrumenten, die ihr in eurem Musikraum zur Verfügung habt, könnt ihr mit viel Spaß Musik machen.



### Sponono

Text: M. Detterbeck  
Musik: Trad. aus Südafrika  
engl. Text: M. Detterbeck  
© Helbling

C F C/G

Spo - no - no, spo - no - no ye - ki spo - no - no,  
This is the rhyth - m of Af - ri ca, sing and dance

x-mal G Schluss G (stampfen) C (klatschen)

spo - no - no ye - ki - le. spo - no - no!  
and let us play the drums. give us a chance!

sponono = meine Liebste/mein Liebster; yekile = ist verschwunden

- Singt den Song *Sponono*.
- **Gruppenarbeit:** Sucht euch jeweils ein Instrumentenstation aus. Informiert euch über die Instrumente und erarbeitet euch die jeweilige Begleitung.  
**Tipp:** Die Videos helfen euch dabei.
- Gestaltet gemeinsam eine interessante Interpretation des Songs.



### Gruppe 1 Große Percussioninstrumente



#### Bongos

- > zwischen die Knie klemmen, leicht nach hinten kippen (tiefere) Trommel, sitzende Position

mit den Fingern auf den Rand schlagen



#### Conga

- > zwischen die Beine klemmen und leicht nach vorne kippen
- > am Rand (open) oder in der Mitte (Bass) anschlagen



#### Cajón

- > draufsetzen und leicht nach hinten kippen
- > am Rand (open) oder in der Mitte (Bass) anschlagen

Bongos

Conga/Cajón

R L R

O O O O B

#### Spieltechnik Conga/Cajón:

- O = Open Sound (hoher Ton): mit den Fingern auf den Rand der Trommel schlagen
- B = Bass-Sound (tiefer Ton): mit der flachen Hand in die Mitte des Trommelfells schlagen



## Gruppe 2 Kleine Percussioninstrumente



### Claves

- > mit einer Hand einen Resonanzraum (Schale) bilden und einen Klangstab locker drauflegen
- > mit dem anderen Stab im rechten Winkel draufschlagen



### Cowbell

- > in der flachen Hand halten, die Glockenöffnung schaut dabei vom Körper weg
- > mit einem Holzstab/Stick anschlagen



### Shaker

- > vor dem Körper vor- und zurückbewegen
- > mit Hilfe des Handgelenks Rhythmus erzeugen



### Schellenkranz

- > senkrecht halten und den Unterarm hin und her bewegen
- > gegen die andere Hand schlagen, um Akzente zu erzeugen



### Cabasa

- > in die eine Hand legen
- > den Griff mit kleinen Bewegungen nach links und rechts drehen



### Maracas

- > mit Handrücken nach oben halten
- > mit lockerem Handgelenk abwärts und kleine Bewegungen ausführen

Musical notation for three percussion instruments. The Claves part shows a rhythmic pattern of eighth notes. The Shaker/Schellenkranz part shows a similar pattern with accents. The Cabasa/Maracas part shows a pattern of eighth notes with accents.



## Gruppe 3 Klingende Instrumente



### Boomwhackers

- > Boomwhacker mit einer Hand in der Handfläche halten
- > in die Handfläche der anderen Hand gegen den Oberschenkel schlagen

Musical notation for Boomwhackers in 3/4 time. The notation shows a sequence of notes with accents. Above the staff, it indicates 'Spieler' and 'Spieler/in 3' for different parts of the sequence. The sequence ends with 'x-mal' and 'Schluss'.

### Stabspiele

- > Schlägel locker in den Händen halten, Handrücken zeigt dabei nach oben
- > Stäbe kurz anschlagen und locker zurückfedern

Musical notation for Stabspiele in 3/4 time. The notation shows a sequence of notes with accents. Above the staff, it indicates 'R L R L' for different parts of the sequence. The sequence ends with 'x-mal' and 'Schluss'.

## RHYTHMUS

- 1 a** Führt den Rhythmus mit zwei Stiften auf dem Tisch aus. Wählt einen der Handsätze rechts.  
**Wichtig:** Spielt in einem langsamen Tempo zum Metronom und achtet auf eine exakte Ausführung.  
**b** Probiert verschiedene Handsätze und bewertet, mit welcher Variante ihr am genauesten spielen könnt.

### Mögliche Handsätze

- > nur rechte Hand
- > nur linke Hand
- > abwechselnd
- > wie im Beispiel

R R L R R R R R L R R L L R L R R R L R  
 du du dei du du du du du dei du du dei du dei du dei du du dei du

## STIMME/TONHÖHE

- 2 Partnerarbeit:**  
**a** Singt die Töne c bis c und prägt sie euch gut ein.  
**b** Notiert die Notennamen unter den Notenausschmittten.  
**c** Singt die Melodien und kontrolliert die Töne am Klavier.  
**d** Steigert allmählich das Tempo.




### IN DIESEM UNTERWEIL HABE ICH GELERNT

- den Aufbau und weitere Besonderheiten von Klavieren und verschiedenen Materialien zu beschreiben
- mich auf der Klaviatur zu orientieren
- die verschiedenen Streichinstrumente hörend zu unterscheiden
- auf Klasseninstrumenten zu spielen

| Klar kann ich das! | Das gelingt mir meistens. | Das fällt mir noch schwer. |
|--------------------|---------------------------|----------------------------|
|                    |                           |                            |



# 8

# HAST DU TÖNE? II



## STEP BY STEP



C19  
C20

Text: M. Detterbeck  
Melbling

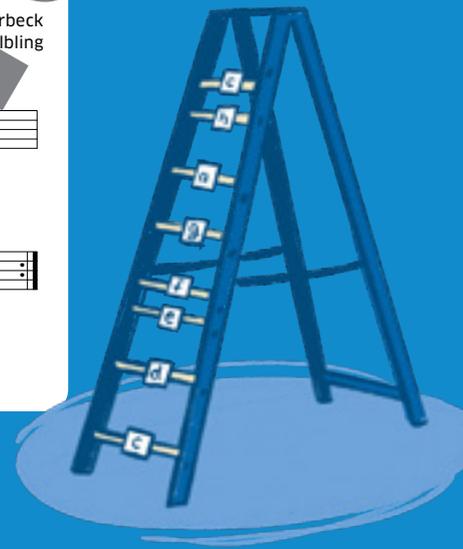
①. Dm/C C ②. Dm/C C ③. Dm/C G/C

Yes, step by step and bit by bit, just nev - er stop, you reach the top.

C Em/C F/C C F/C G C

Gent - ly, like soft drops of rain, you'll slow - ly reach the top a - gain.

to reach = erreichen; top = Spitze, Ziel; gently = behutsam; slowly = langsam



## PAUSEN MACHEN SPASS



C21

Musik: M. Detterbeck  
Melbling

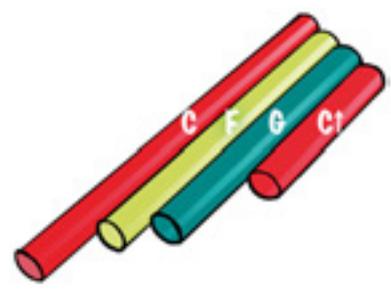
1. R L R L  
St St K  
Pau - sen Spaß!

2. R C R C  
St (sen) ma - chen (Spaß!)

3. C L L C  
(Pau) sen ma - chen (Spaß!)

4. F G K  
sen (ma - chen) Spaß!

> Spielt nacheinander die vier Varianten der Bodypercussion und spricht dazu.  
> **Für Profis:** Führt das Stück vierstimmig auf. Füllt die Pausen mit den angegebenen Boomwhacker-Tönen.



**St** = stampfen  
**Os** = auf die Oberschenkel patschen  
**K** = klatschen

# MASSEINHEITEN FÜR TONABSTÄNDE: INTERVALLE

Um den Abstand eures Tisches von der Wand zu messen, braucht ihr ein Maßband. Auch in der Musik kann man den Abstand zweier Töne voneinander messen und benennen.



## Intervalle-Schlüsselbund

Text und Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

Sing doch mal die Prim, dann hör\_ auf die Se-kund, wei-ter geht's bis zum drit-ten Ton im Bund.  
 Auf die Quart\_ folgt die Quint,\_ weil 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100  
 Noch die Sext,\_ Sep - tim, Ok - tav,\_ der In - ter - val - le - Sch -üs - sel - bund wird nun zu - ge - macht.

- 1 Singt den Song zum Playback. Im Mittelteil spielt die Gitarre verschiedene Intervalle. Hört genau zu und singt sie auf „dü“ nach.
- 2 a Überträgt die Melodie der Takte 5–8 in Notenzeichnungen.  
b Markiert mit drei verschiedenen Farben die **Redundanzen**, die **Schritte** und **Tonsprünge**.



### GRUNDWISSEN

### AKTIV



#### TONWIEDERHOLUNG - TONSCHRITT - TONSPRUNG

Ordnet die Begriffe aus der Überschrift den passenden Erklärungen zu.

1

Wiederholung von zwei identischen Tönen



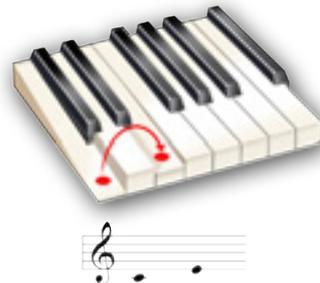
2

Fortschreiten zum nächsthöher oder -tiefer gelegenen Ton



3

Überspringen von Tönen



3 Hört die Hörbeispiele. Tragt jeweils ein, ob es sich um Tonwiederholung (Tw), Tonschritt (Ts) oder Tonsprung (Tsp) handelt. Gebt die Richtung an (Pfeile).



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

4 Ergänzt die fehlenden Tonschritte und Tonwiederholungen nach C. Schreibt zuerst die Richtung mit Hilfe von Pfeilen auf. Tragt dann die Noten ein.



### Oh, du lieber Augustin

Text u. Musik: Trad.

Oh\_\_ du lie-ber Au-gus-tin, Au-gus-tin, Au-gus-tin, al-les ist hin!

### Intervallnamen

Ob Tonwiederholung, Tonschritt oder Tonsprung – mithilfe der Intervallnamen kann man den Abstand zwischen zwei Tönen genau benennen. Im Lied *Intervalle* im Schlüsselbund habt ihr sie bereits kennengelernt.

#### GRUNDWISSEN

#### AKTIV



#### INTERVALLE

Ein Intervall gibt den Abstand zwischen zwei Tönen an, die nacheinander oder gleichzeitig gespielt werden.

**Merke:** Der erste Ton wird bei der Intervallbestimmung mitgezählt!

**Schreibt die Intervalle über c auf** (erfindet Eselsbrücken (z. B. Prim = prima, Daumen hoch), um euch die Notennamen einzuprägen.

1 2 3 4  
4 Töne = Quart

5 Nenn die folgenden Intervalle und ergänzt die fehlenden Notennamen.

h    d    g    c    c    g  
Septim ↓    Quint ↑    Sekund ↓    Quart ↑    Sext ↓    Terz ↓

### Intervalle: Bausteine für Melodien

Vor allem die Intervalle am Beginn eines Liedes prägen den Charakter und machen es wiedererkennbar.

- 6 a Entschlüsselt die Melodie: Übertrage die Noten mithilfe der Intervallangaben in das Notensystem.

- b Spielt die Melodie auf einem Instrument und findet den Liedtitel heraus: \_\_\_\_\_

- 7 a Singt die Liedanfänge und benennt den Intervallsprung.

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_



- b Für Profis: Singt einige euch bekannte Lieder. Bestimmt mithilfe eines Instruments, mit welchem Intervall sie beginnen.

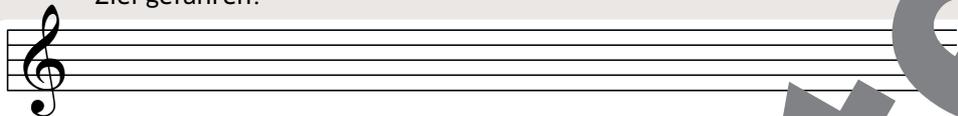
- 8 a Ergänzt die Lücken mit Intervallen (Sekund = 2, Terz = 3 usw.).  
 b Notiert in der Kasten die Reihenfolge, in der die Intervallfolgen erklingen.



# RIESENLALOM: DAS GROSSE TON-RENNEN



**Partnerarbeit:** Veranstaltet ein Rennen: Überträgt die Noten der Tore der Reihe nach in die Notenzeile und benennt sie. Wer ist zuerst durch das Ziel gefahren?



Zeigt auf das erste, dann auf ein beliebiges Tor. Die Partnerin oder der Partner benennt die Intervalle.

**Für Profis:** Singt die Intervalle. Nehmt dafür ein Instrument zu Hilfe.



## INTERVALL-MEMORY



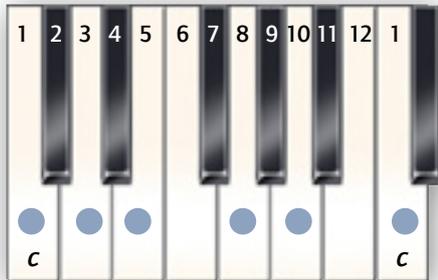
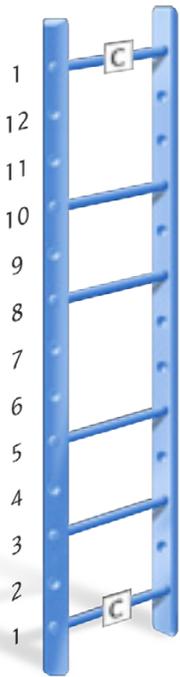
Sucht die gleichen Intervalle und markiert die Buchstaben unter der entsprechenden Zahl. Wer zuerst das Lösungswort herausfindet, gewinnt.



Lösungswort:  1  2  3  4  5  6  7

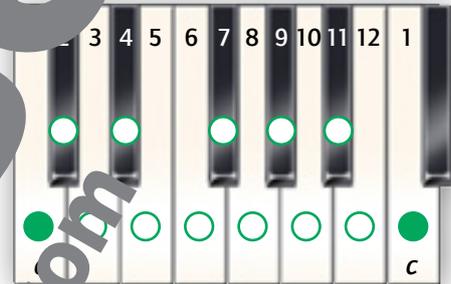
# TÖNE IN ORDNUNG: TONLEITERN

Mithilfe einer Leiter können wir z. B. auf einen Baum oder auf ein Dach steigen. Tonleitern ordnen einen bestimmten Tonvorrat und helfen uns, Tonräume auf- oder abwärts zu durchschreiten.



- 1 a Erkläre, nach welchen Regeln die Klaviatur aufsteigt. Welche Anordnung der Tasten, Wiederholung gleicher Tasten ... (siehe S. 77).
- b Spielt die abgebildete Tonleiter auf dem Klavier.

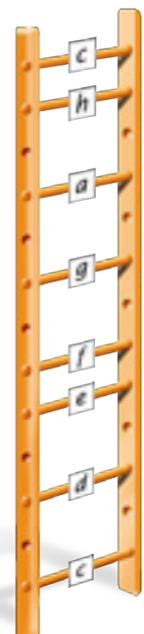
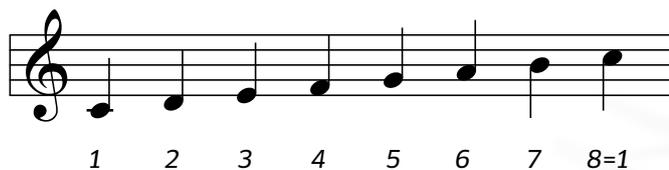
- 2 a Erfindet eine eigene Tonleiter, in der ihr rechts eine beliebige Anzahl von Tasten markiert. Der erste und letzte Ton sind bereits vorgegeben.
- b Spielt euch gegenseitig eure Tonleitern vor und beschreibt die Unterschiede.



## Die Dur-Tonleiter

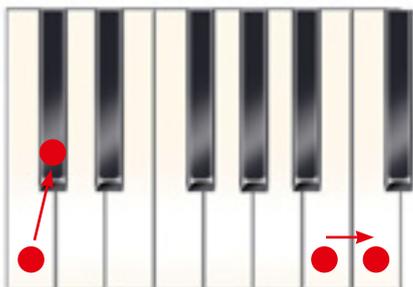
Spielt man die Stammtöne von einem Instrument nach, so erklärt die C-Dur-Tonleiter. Die Dur-Tonleiter ist eine von vielen verschiedenen Tonleitern. In unserer Kultur kommt sie sehr häufig vor.

- 3 Singt die C-Dur-Tonleiter auf der Singsilbe „dü“.
- 4 Untersucht die drei Abbildungen rechts: Beschreibt, an welchen Stellen ihr regelmäßige Abfolgen erkennen könnt und wo Unregelmäßigkeiten auftreten.



## Intervalle unter der Lupe: Ganz- und Halbtöne

Wenn man einen Schritt macht, kann dieser unterschiedlich groß sein. Das ist auch in der Musik so: Ein Ganztonschritt besteht aus zwei Halbtönen. Es wird also eine Taste übersprungen.



Halbtöne



Ganztöne

- 5 Bestimmt, ob es sich um Ganz- oder Halbtöne (GT) handelt. Markiere die Ganztöne mit  $\square$  und die Halbtöne mit  $\sphericalangle$ .



- 6 a Notiere eine C-Dur-Tonleiter und nummeriere die Töne.  
 b Markiere die Ganz- und Halbtöne mit den entsprechenden Zeichen.



### GRUNDWISSEN

AKTIV



#### DIE DUR-TONLEITER

Ergänzt die

- 1) Spielt man ein  $\underline{\hspace{2cm}}$  von einem c zum nächsten, erklingt  $\underline{\hspace{2cm}}$ .
- 2) Bei den Dur-Tönen liegen die Halbtöne zwischen der  $\underline{\hspace{1cm}}$  und  $\underline{\hspace{1cm}}$  sowie der  $\underline{\hspace{1cm}}$  und  $\underline{\hspace{1cm}}$  Stufe.
- 3) Der Name der Tonleiter wird durch den Ton auf der  $\underline{\hspace{2cm}}$  Stufe bestimmt.



**Merke:**

Zwischen 3 und  $\underline{\hspace{1cm}}$ ,  
 7 und  $\underline{\hspace{1cm}}$  wird ein  
 Halbtone gemacht.

### Musik mit allen Sinnen: Ein Klatschspiel aus Westafrika

Rhythmusspiele gehören in vielen Ländern Afrikas zum Alltag. Sie sind Zeitvertreib, fordern aber auch zu kleinen Wettbewerben heraus. Dabei zählen Geschicklichkeit und Geschwindigkeit.



#### Ayelevi

Text u. Musik: Trad. aus Ghana

*Solo* C G F C

A - ye - le - vi me ku lo mi - do pa pa A - ye - le

*Tutti* F C G7 C

ah mi - do pa pa A - ye - le



Textinhalt: Sein Name ist Ayelevi, der Sohn von Ayele.

- 7 a Stellt euch im Kreis auf und singt das Lied.
- b Nehmt das Klatschspiel hinzu: Führt auf den ersten Schlag abwechselnd Bewegung 1 und 2 aus.



1 in die linke Hand des rechten Nachbarn klatschen, dabei Schritt nach rechts machen  
 2 in die eigene Hand klatschen, dabei Beine schließen

- 8 Im Song *Ayelevi* versteckt sich eine absteigende C-Dur-Tonleiter.
- a Beschriftet die Tonleiter und singt sie durch.

- b Sucht die Töne in dieser Reihe in der Liedmelodie und kreist sie farbig ein. Berücksichtigt dabei auch die zweite Stimme.
  - c Bildet zwei Gruppen. Eine Gruppe singt den Song, die andere begleitet mit der absteigenden Tonleiter. Nutzt dazu verschiedene Instrumente (Flöte, Geige etc.) oder die Stimme (z. B. auf „du“).
- Achtung:** Die Begleitung setzt erst beim zweiten Ton der Melodiestimme ein.

- 9 Gestaltet mit den verschiedenen Gesang, Klatschspiel und Begleitung eine abwechslungsreiche Aufführung. Nutzt dabei verschiedene Percussionpatterns.

Cowbell/ Claves

pa A - (ye) - le - vi

Shaker

R L R L R R R L R

Conga/ Cajón

O O O O B O O O B

**Trommeltechnik** (vgl. S. 80)  
**B** = Bass-Sound (Fellmitte)  
**O** = Open Sound (Trommelrand)

## BOOMWHACKER-TONREIHE



Bildet eine lebendige „Boomwhacker-Tonreihe“ und probiert verschiedene Spiele aus.

### Spiel A: Intervalle



Spielt die Intervalle ausgehend vom tiefen oder vom hohen C. Sekund aufwärts (c → d), Terz abwärts (c → a) usw.



Bildet auch von anderen Tönen aus Intervalle. Ein Ton kommt mit einem Tonabstand vor (z.B. Terz aufwärts von g), die „lebendige Tonreihe“ spielt ein Intervall.

### Spiel B: Melodien



Erfindet gemeinsam drei kurze Melodien. Notiert Töne aus der C-Dur-Tonleiter in beliebiger Reihenfolge in den Kästchen. Ein Ton immer wieder auf dem Grundton c.

|   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> |
| 3 | <input type="checkbox"/> |



Spielt die drei Melodien. Eine Dirigentin oder ein Dirigent zeigt auf den jeweiligen Boomwhacker, der an der Reihe ist.



Die Dirigentin oder der Dirigent wählt eine Melodie aus und lässt sie erneut spielen. Die Klasse rät, um welche Melodie es sich handelt.

## TONLEITERSPIEL: ÜBERWEGS IM TONRAUM

**Vorbereitung:** Schreibt auf Blätter die Namen der Stammtöne. Legt die Blätter in der richtigen Reihenfolge auf den Boden.



Ein Kind spielt die Tonleiter (am Klavier/Stabspiel etc.), lässt dabei allerdings einen Ton aus. Zeigt auf den Ton, der gefehlt hat.



Singt nun verschiedene Tonleitern: Dreht dafür jeweils zwei bis drei Blätter um und stellt euch diese Töne beim Singen nur innerlich vor.

# HAST DU KEINE TÖNE? - DANN BRAUCHST DU PAUSEN!

**1 Partnerarbeit:**

- a Lest euch gegenseitig den Text laut vor.
- b Setzt an Stellen, wo ihr beim Sprechen eine Pause machen würdet, einen Strich.
- c Lest den Text noch einmal vor und beurteilt, wie sich euer Vortrag verändert hat.

Die Pause das ist wohlbekannt ist sehr beliebt in Stadt und Land. Es ist schließlich jedermann dass ohne sie nichts laufen kann darum gibt es viele Pausenarten wie Pausen die auf Schüler warten oder eine Regenpause auf dem Weg zur Schule.

- 2 Sprecht den Text rhythmisch zur Begleitung oder zum Playback.
- 3 Führt den Song *Mach mal Pause* auf. Nutzt den Text oben als Rapstrophe.

**Mach mal Pause**

M. Detterbeck, G. Schmidt-Oberländer (1. Str.)  
Musik: M. Detterbeck  
© Helbling



Ref.: Mach mal Pau - se,\_\_\_ fühlst du dich schwach, ka - putz und leer.\_\_\_ Mach mal  
 Pau - se,\_\_\_ dann verbinde dein Kopf auch nicht so schwer!  
 Leg doch mal die Bei-ne hoch,\_\_\_ nimm sie ins Ge-sicht.\_\_\_ Lass die See-le bau-  
 - meln und finde dein Gleich-ge - wicht! find dein Gleich-ge - wicht.

**Rapstrophe**

2. Pausen machen alle müde,  
 Pausen machen den Tag bunter,  
 Pausen gibt es auf Schritt und Tritt,  
 Pausen brauchen wir Brad Pitt.

Und schließlich auch in der Musik  
 gibt's Pausen fast in jedem Stück.  
 Es scheint wirklich ganz und gar  
 völlig einsehbar: Mach mal ...

**Begleitung**

Stimme | H C | dm ts ka ts ka | dm dm ka K | :

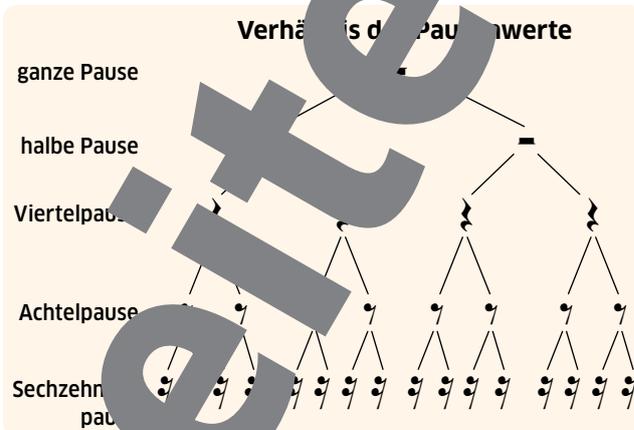




**PAUSENWERTE**

Ergänzt den Lückentext mithilfe der Auswahlwörter.

Pausen sind wichtige Gestaltungsmittel, die die Musik \_\_\_\_\_ und oft \_\_\_\_\_ erzeugen. Wenn alle Musikerinnen und Musiker gleichzeitig \_\_\_\_\_, spricht man auch von \_\_\_\_\_. Die Länge der einzelnen \_\_\_\_\_ entspricht den zugehörigen \_\_\_\_\_.



**Auswahlwörter:** Spannung – Pausen – pausieren – Notenwert – Generalpause – gliedern

- 4 Bei der Aufnahme der 5. Sinfonie von Ludwig van Beethoven haben die Musikerinnen und Musiker vergessen, die Pausen zu spielen.
  - a Hört euch das Original und die Version ohne Pausen.
  - b Beschreibt, wie sich die Wirkung der Musik verändert.
- 5 Vervollständigt die Takte mit Pausenzeichen, dann die Melodien und klatscht dazu.

**Timing-Training**

- 6 a Singt den folgenden Text mit ab. *Mach mal Pause* zum Trainingsplayback 1. Achtet darauf, dass ihr das Tempo genau einhaltet.
- b Singt die Melodie zum Trainingsplayback 2. Werdet in den Teilen, in denen keine Begleitung erklingt, nicht schneller.

## RHYTHMUS

- 1 a Füllt die Lücken mit den passenden Pausenzeichen.  
b Spielt die Rhythmen mit zwei Stiften auf dem Tisch und steigert allmählich das Tempo.

**Tipp:** Macht in den Pausen Luftschläge.

1 2

- 2 Ersetzt alle Notenwerte durch Pausen.

## STIMME/TONHÖHE

- 3 Hört und entscheidet jeweils, ob es sich um eine Wiederholung (W), Tonschritt (Ts) oder Tonsprung (Tsp) handelt. Tragt zudem die Richtung an.

Beispiel 1: \_\_\_\_\_ Beispiel 2: \_\_\_\_\_ Beispiel 3: \_\_\_\_\_ Beispiel 4: \_\_\_\_\_

- 4 Ihr hört vier Dur-Tonleitern, die jeweils von einem Ton aus gestartet werden. Notiert, auf welcher Stufe sich die Lücke jeweils befindet.

Beispiel 1: \_\_\_\_\_ Beispiel 2: \_\_\_\_\_ Beispiel 3: \_\_\_\_\_ Beispiel 4: \_\_\_\_\_



C35



C36



## IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- ein- und zweifache Wiederholungen, -schritte und -sprünge zu unterscheiden
- Intervalle zu benennen und als wichtige Bausteine von Melodien zu verstehen
- verschiedene Tonleitern zu musizieren
- die Gesetzmäßigkeiten der Dur-Tonleiter zu benennen
- Pausen zu notieren und ihren Notenwerten zuzuordnen

Klar kann ich das!

Das gelingt mir meistens.

Das fällt mir noch schwer.



# 9

# MUSIK IN FORM



## TRAIN YOUR BRAIN: WO BIST DU?



Bildet Dreiergruppen.

**Level 1:** Zählt im Kreis 1-2-3-4. Dabei wandert die 1 automatisch um eine Person weiter.

**Level 2:** Ersetzt die 1 durch ein Schnippen.

**Level 3:** Ersetzt zusätzlich die 4 durch ein gesprochenes „Wo“.

**Level 4:** Ersetzt die 2 durch „bist“, die 3 durch „du“.



## RHYTHM OF LIFE

Text u. Musik: M. Detterbeck  
© Helbling

1

C C/ Dm7 Am7 F F G7 C

This mag-i-cal rhyth-m, this is the rhyth-m, the rhyth-m of life.

2

C Dm7 Am7 F F G7 C

d on, wa-ters are flow - ing, on and on, trees are grow - ing,

C Dm7 Am7 F F G7 C

on and on, leaves are fal - ling, that's the rhyth-m, the rhyth-m of life.

to flow = fließen; to grow = wachsen; leaves = Blätter; to fall = fallen

- > Übt zunächst beide Teile einzeln.
- > Bildet dann zwei Gruppen und singt im Kanon.

# GESTALTUNGSPRINZIPIEN: WIEDERHOLUNG - VERÄNDERUNG - KONTRAST

Ein Baum verändert sein Aussehen im Wechsel der Jahreszeiten. Es entsteht ein Spiel von Wiederholung, Veränderung und Kontrast (Gegensatz).



- 1 a Benennt Beispiele aus eurem Alltag, welche die Prinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast verdeutlichen.

---



---



---



---

- b Überlegt, welche positiven Aspekte Wiederholungen in eurem Leben haben, aber auch, wo Gefahren lauern.

Diese Gestaltungsprinzipien gibt es in der Musik genauso. Wiederholungen geben dem Werk eine nachvollziehbare Form. Veränderungen und Kontraste sorgen für Abwechslung.

- 2 a Hört drei Hörbeispiele. Tragt ein, in welchem Beispiel Wiederholung, Veränderung oder Kontrast im Mittelpunkt stehen.  
b Findet Begründungen, warum in diesen Musikstücken mehrere Gestaltungsprinzipien zusammenwirken.



Beispiel 1 : \_\_\_\_\_ Beispiel 2 : \_\_\_\_\_

Beispiel 3 : \_\_\_\_\_

- 3 a Kombiniert den Ausgangsbaukasten jeweils mit einem Ergebnis und spielt die zweitaktigen Rhythmen.  
b Zeichnet die „Pfade“ vom Ausgangsbaukasten zum Ergebnis mit unterschiedlichen Farben ein.

| Ausgangsbaukasten | Gestaltungsprinzip | Ergebnis |
|-------------------|--------------------|----------|
|                   | Wiederholung       |          |
|                   | Veränderung        |          |
|                   | Kontrast           |          |

# MOTIVE: BAUSTEINE FÜR KOMPOSITIONEN

**INFO!**

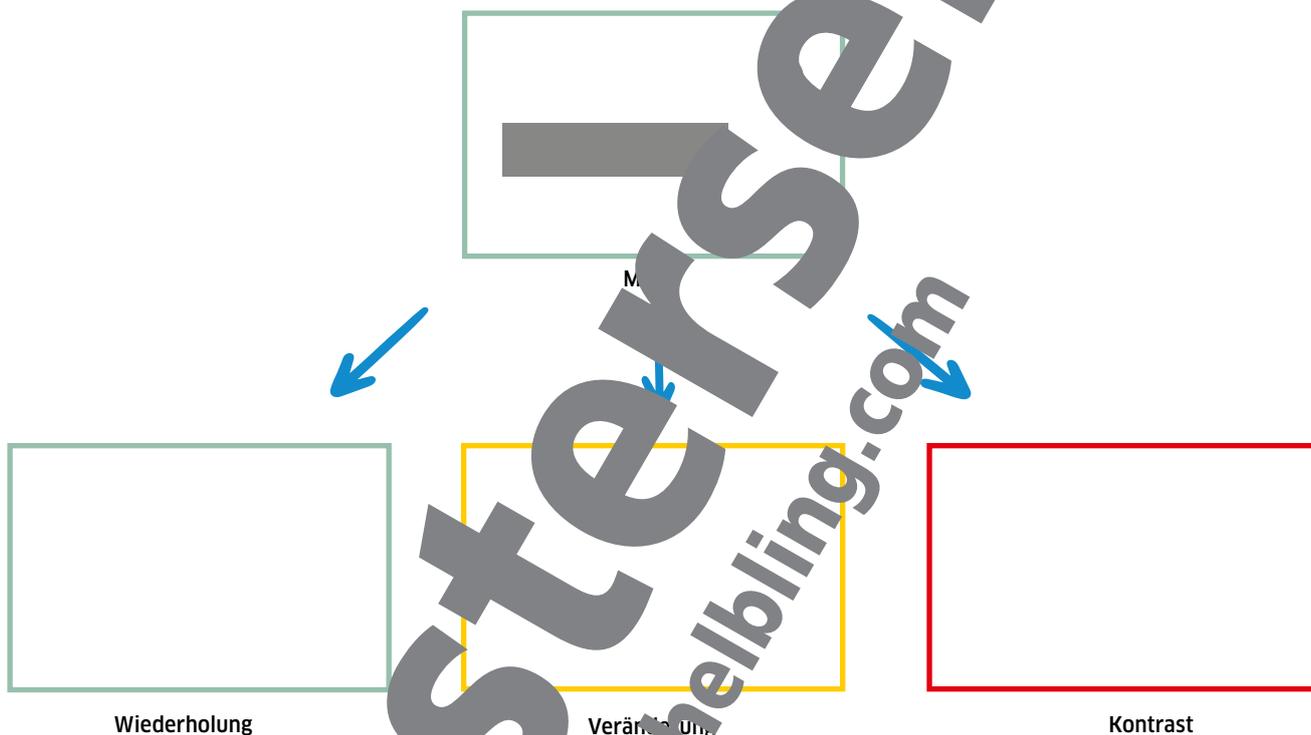
**MOTIV**

Ein Motiv ist der kleinste Baustein eines Musikstückes. Es besteht aus wenigen Tönen und ist prägnant. Im Lauf eines Stückes kann ein Motiv wiederholt werden, sich verändern oder an kontrastierenden Motiven gegenübergestellt werden.

Beim Hausbau werden viele Steine zu Mauern zusammengefügt. Auch in der Musik wird aus kleinen Bausteinen, sogenannten Motiven, ein ganzes Werk gebaut (komponiert).

**1 Gruppenarbeit:**

- a Spielt das vorgegebene Motiv (tiefer, langer Ton gefolgt von hohem, kurzen Ton) auf einem passenden Instrument.
- b Experimentiert mit den Gestaltungsprinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast. Stellt euer Ergebnis grafisch dar.
- c Kombiniert die Bausteine auf vielfältige Weise zu einer kurzen Komposition. Übt und präsentiert euer Stück.



**GRUNDWISSEN**

**AKTIV**



**WIEDERHOLUNG - VERÄNDERUNG - KONTRAST**

Ergänzt, welche Gestaltungsprinzipien jeweils eingesetzt wurde, und markiert den zweiten Takt mit der entsprechenden Farbe aus Aufgabe 1.

## Vom Motiv zur Liedmelodie

Im Lied *Kumbaya* entsteht aus einzelnen Motiven und mithilfe der Gestaltungsprinzipien Wiederholung, Veränderung und Kontrast eine ganze Liedmelodie.



### Kumbaya

Text u. Musik: Trad.



Motiv 1: Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya.

Motiv 2: Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya.

Motiv 3: Kum-ba - ya, my Lord, kum-ba - ya. Oh, kum-ba - ya.

*kumbaya oder kum ba yah = komm her*

- Singt das Lied in zwei Gruppen. Die zweite Gruppe antwortet nach „Lord“ immer mit „kumbaya“.
- Untersucht die Liedmotive. Markiert gleiche bzw. nicht veränderte Bausteine mit derselben Farbe.
  - Tragt oberhalb der Noten die Nummer der jeweiligen Bausteine und deren Beschreibung ein. Mehrfachzuordnungen sind möglich.
- Wiederholung von Motiv 2
  - Veränderung von Motiv 2
  - Wiederholung von Motiv 2 auf anderer Tonhöhe
  - Veränderung zu Motiv 1
  - Wiederholung von Motiv 1
- Gruppenarbeit:** Gestaltet einen Tanz, der die wesentlichen Bewegungsbausteine, um die Wiederholungen, Veränderungen und Kontraste in *Kumbaya* deutlich zu machen.

**Baustein 1:** im Uhrzeigersinn

**Baustein 2:** nach innen verbeugen

**Baustein 3:** mit der linken Hand winken

**Baustein 4:** am Platz drehen

**Baustein 5:** Hände reichen



# TA-TA-TA-TAAAA - EIN BAUSTEIN FÜR EINE GANZE SINFONIE

Das Wort „Komponist“ heißt eigentlich „Ton-Zusammensetzer“. Einer der bedeutendsten „Tonsetzer“ aller Zeiten war Ludwig van Beethoven. Er baute aus einem einzigen Motiv den Anfang einer ganzen Sinfonie.



## L. v. Beethoven: 5. Sinfonie, Beginn

Musik: L. v. Beethoven



**Schicksalsmotiv**

- 1 a Hört den Beginn der Sinfonie und verfolgt das berühmte Schicksalsmotiv in den Noten. Notiert, wie oft es im Original und in veränderter Form erscheint.
- b Untersucht, wie Beethoven das Motiv in den folgenden Takten weiterarbeitet.

Takt 3/4: \_\_\_\_\_

Takt 5: \_\_\_\_\_

Takt 13: \_\_\_\_\_

## Zwei Themen - ein großer Kontrast

Starke Kontraste lassen beispielsweise Fotos abwechselnd reich erscheinen. Auch in der Musik schaffen Kontraste spannende Gegensätze.

- 2 a Hört noch einmal den Beginn der 5. Sinfonie und verfolgt den Übergang zum zweiten Thema. Markiert in den Noten das Schicksalsmotiv und das kontrastierende Thema farbig.



- b Hört den Ausschnitt erneut. Vergleicht die zwei Stellen und vervollständigt die Tabelle.

|                | 1. Thema (Schicksalsmotiv) | 2. Thema |
|----------------|----------------------------|----------|
| Lautstärke     |                            |          |
| Spielweise     |                            |          |
| Instrumente    |                            |          |
| Melodieverlauf |                            |          |

# DER KOMPONIST LUDWIG VAN BEETHOVEN

## 1 Gruppenarbeit:

- Beschäftigt euch jeweils mit einem der vier Aspekte aus dem Leben Beethovens. Notiert stichwortartig die wichtigsten Informationen aus dem Buch, aber auch aus Notenschlüsselwerken und dem Internet.
- Bildet neue Gruppen, in denen je eine „Expertin“ oder ein „Experte“ zu jedem Aspekt vertreten ist. Berichtet über euer Thema und notiert die Ergebnisse der anderen Gruppen.

### Kindheit

- geboren 1770 in Bonn
  - Eltern: Johann und Maria Magdalena van Beethoven
  - Johann war ein mittelmäßiger Hofmusiker in Bonn. Eine Schulung für seinen Sohn erachtete er als unnötigen Luxus. Er hat aber wie er berichtet, „frühe an das Klavier gesetzt und ihn stränglich geübt“. Er war besessen von der Idee, seinen Sohn zu einem „zweiten Mozart“ zu machen.
- > Tauscht euch darüber aus, warum Beethovens Vater Mozart als Vorbild hatte. Informiert euch noch einmal in Kapitel 1 über Mozarts Leben.

### Beethoven und die Obrigkeit

Beethoven galt schon zu Lebzeiten als Revolutionär mit einer gehörigen Portion Selbstbewusstsein. Er war davon überzeugt, dass man nicht durch seine Geburt adelig und vornehm wurde, sondern durch Leistung und Anständigkeit.

In einem Brief erzählt Beethoven von seinem gemeinsamen Erlebnis mit dem großen deutschen Schriftsteller Johann Wolfgang von Goethe in Teplice (Stadt im heutigen Tschechien):

„Als wir gestern vom Spaziergang zurückkehrten, trafen wir die ganze königliche Familie. Goethe ließ meinen Arm los und stellte sich an die Spitze des Gefolges. Ich [...] umarmte die Arme hinter dem Rücken und ging mit ihm durch die Gesellschaft durch. Prinzessinnen und Edelfrauen grüßten mich und die Kaiserin grüßte mich [...].“



Beethoven und Goethe in Teplice

- > Überlegt, welche Wertschätzung sich Beethoven als Künstler zumaß.



**Ertaubung**

Ab 1800 ertaubte Beethoven in zunehmendem Maße, sodass er keine Konzerte mehr geben konnte. Als Hilfsmittel verwendete er ein Hörrohr. Trotzdem komponierte er weiterhin großartige Werke. Die Musik entstand also aus seiner inneren Vorstellung heraus. In großer Verzweiflung berichtet er:

„Welche Demütigung, wenn man nicht hören kann! Ich stand und von weitem eine Flöte hörte, die ich nichts hörte [...] es fehlte wenig und ich entliege schon im Grabe.“

- > Hört einen Ausschnitt aus der 5. Sinfonie im Original, dann mit „Beethovens Hörrohr“. Beschreibt die Hörprobleme. Überlegt, was es bedeutet, nichts mehr zu hören.



**Die 9. Sinfonie – Bedeutung heute**

Bereits sein Lehrer Joseph Haydn nannte Beethoven einen „der größten Tonkünstler in Europa“. Und tatsächlich: Die 9. Sinfonie (Beethovens 9. Sinfonie) wurde bei ihrer Uraufführung 1824 in Wien stürmisch gefeiert. Sie hat die Musikgeschichte nachhaltig beeinflusst. Im Finale vertonte Beethoven das Gedicht *Ode an die Freude* von Friedrich Schiller.

- 1985 wurde die *Ode an die Freude* zur offiziellen Hymne der Europäischen Union.
- Unter dem Titel *A Song of Joy* machte sie Miguel Bosé zum Welthit.
- Bei besonderen Anlässen wird das Werk immer wieder gespielt.

- > Hört einen Ausschnitt aus Beethovens 9. Sinfonie. Überlegt, woher ihr die Musik kennt.



Hört Ausschnitte aus vier Kompositionen Beethovens und verbindet die Werktitel mit der jeweiligen Besetzung.



- |                                                     |                                            |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1 <b>Der Floh</b> <input type="radio"/>             | <input type="radio"/> Orchester            |
| 2 <b>Für Elise</b> <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> Klavier & Orchester  |
| 3 <b>5. Sinfonie</b> <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> Klavier & Singstimme |
| 4 <b>Klavierkonzert Nr. 5</b> <input type="radio"/> | <input type="radio"/> Klavier              |



# 10

# LET'S DANCE



## GERÄUSCHBALL



### Kreisaufstellung:

- > Werft euch einen (imaginären) Ball zu. Macht dabei ein beliebiges Geräusch oder singt ein kurzes Motiv.
- > Die fangende Person wiederholt es und wirft den „Ball“ mit einem neuen Geräusch oder Motiv weiter.

## BEWEGUNGSSPIEGEL



**Partnerarbeit:** Stellt euch gegenüber auf. Eine Person macht Bewegungen auf verschiedenen Ebenen (hoch - mittel - tief) und in alle Richtungen (vor - zurück - seit) vor, die andere ahmt diese nach. Wechselt dann die Rollen.



## FREEZE-SPIEL



Geht durch den Raum. ... eure Mitschülerinnen und Mitschüler. Sobald irgendeiner stehen bleibt („freeze“), bleiben alle auch stehen. Sobald jemand losläuft, laufen alle wieder los.

### Varianten:

- > Bewegungen verändern (rückwärts gehen, Hüpfen ...)
- > Gehen mit Bodypercussion verbinden



# EIN TANZ FÜR ALLE - LINE DANCE

## Deep in the Heart of Texas

C49  
C50

Text: J. Hershey; Musik: D. Swander  
© Melody Lane/Peermusic

(klatschen)

1. The stars at night are big and bright, deep in the heart of Tex-as. The  
2. The sage in bloom is like per - fume, deep in the heart of Tex-as. Re-

(klatschen)

prai - rie sky is wide and high, deep in the heart of Tex-as.  
minds me of the one I love, deep in the heart of Tex-as.

bright = leuchtend; prairie sky = Himmel über der Steppe; sage = Salbei; perfume = Parfüm; remind = erinnern

- 1 a Singt den Song *Deep in the Heart of Texas*.  
b Tauscht euch über die Textaussage aus.
- 2 a Übt die Begleitbausteine mithilfe der Videos.  
b Spielt die Bausteine entsprechend der Akkordfolge im Song. Wechselt rechtzeitig!  
 **Tipp:** Macht im letzten Takt einen Break. Das bedeutet, ihr spielt nur die erste Note und pausiert auf den restlichen Schlägen.

### Bausteine für die Begleitung



Bass

Stabspiele

## INFO!

### LINE DANCE

Wie der Name bereits sagt, wird Line Dance in Reihen (engl.: *lines*) neben- und hintereinander getanzt. Der Tanz entwickelte sich in den 1940er Jahren im Laufe des 20. Jahrhunderts. Bereits in den ersten Aufzeichnungen gab es wöchentliche Vorstellungen der neuesten Line Dances. Bekannt wurde er dann durch Erfolgsfilme wie z. B. *Saturday Night Fever*.

**Trommeltechnik** (vgl. S. 80)  
B = Bass-Sound (Fellmitte)  
O = Open Sound (Trommelrand)



3 Erarbeitet euch die folgende Line-Dance-Figur und führt sie zur ersten Strophe des Liedes aus.



**Takt 1-8: Step right + Zehenspitzen**

1. The stars at night are big and bright, in the heart of Tex-as. The

**Takt 9-16: Step left + Zehenspitzen**

Wiederholung von Takt 1-8, Bewegungen werden aber gegengläufig ausgeführt (Schritt nach links mit linkem Fuß usw.)

- 4 **Gruppenarbeit:** Erfindet für die zweite Strophe eine eigene Schrittfolge.
- a Übt die Bausteine mithilfe der Videos. Ihr könnt sie gegengläufig ausführen (mit links beginnen).
  - b Setzt die Bausteine nach Belieben zusammen und kombiniert sie mit selbst erfundenen Bewegungen.
- Wichtig:** Führt pro Takt nur eine Bewegung aus. Ihr benötigt also insgesamt 16 Bewegungen.

**Baustein 1: Heel touch, toe touch**

1 Ferse  
2 Spitze  
3 Ferse  
4 Spitze

**Baustein 2: Swivel (Twist)**

1 Twist  
2 Twist  
3 Twist  
4 Twist

**Baustein 3: Grapevine**

1 rechts  
2 Kreuz  
3 rechts  
4 schließen



## MUSIX-FUSSBALL

### Gruppenarbeit:

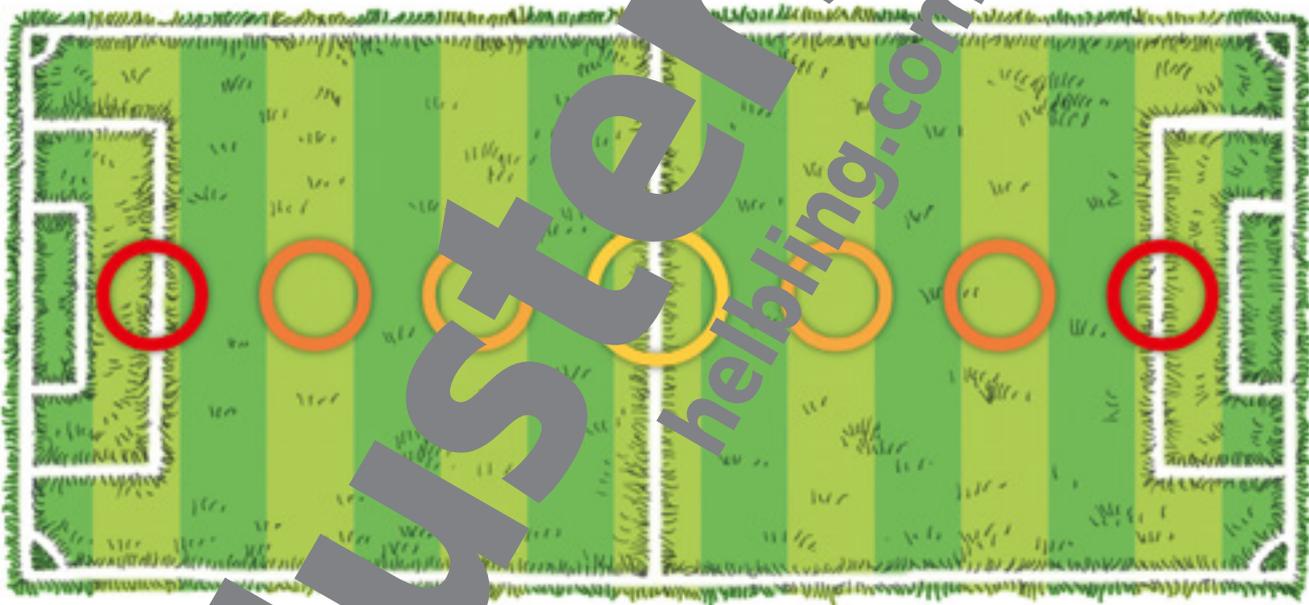
-  > Bildet zwei Gruppen und legt eine Münze als „Fußball“ bereit.
-  > Notiert pro Person eine Frage zu den Inhalten aus *MusiX 1* sowie die entsprechende Antwort. Gruppe A verwendet die Kapitel 2, 4, 6, 8, Gruppe B die Kapitel 1, 3, 5, 7, 9.

-  > Werft eine Münze, um zu entscheiden, welche Gruppe anfängt.
-  > Legt die Münze danach in die Mitte des Spielfelds.

-  Stellt euch abwechselnd Fragen. Wird die Frage innerhalb von 30 Sekunden richtig beantwortet, rückt der „Ball“ vor. Bei falscher Antwort bleibt die Münze liegen.

**Wichtig:** Einigt euch vorher, ob das Buch zum Nachschlag verwendet werden darf.

**Spielende:** Wer zuerst ein Tor schießt (also beim roten Kreis ankommt) oder die meisten Tore erzielt, gewinnt.



Musterseite  
helbling.com



### IN DIESEM KAPITEL HABE ICH GELERNT

- eine Line-Dance-Choreografie zusammenzustellen
- einen Song mit Instrumenten zu begleiten

Klar kann ich das!

Das gelingt mir meistens.

Das fällt mir noch schwer.



# MUSIKLEHRE KURZ GEFASST

## Notation von Musik

(→ S. 66)

Um Musik aufzuschreiben, verwenden wir ein **Notensystem** (= Notenzeile), in dem sowohl **Tonhöhen** als auch **Tonlängen** notiert werden können.

Ein **Notenschlüssel** weist jeder Note im Notensystem eine bestimmte **Tonhöhe** zu. Der **Violinschlüssel** umschließt die g-Linie.

Das **Notensystem** umfasst 5 Linien, die von unten nach oben gezählt werden.

**Notenwerte** geben die Tondauer an.

**Taktangabe**

Mit **Hilfslinien** können die 5 Linien erweitert werden.

Ab der **dritten** Linie gehen die **Notenhälse** nach unten, davor nach oben.

Wichtige Aspekte rund um das Thema Notation findet ihr im Erklärvideo\* „Wie schreibt man Musik auf?“.

APP

## Notenwerte und Pausen

(→ S. 34, 52, 93)

|       |       |         |             |
|-------|-------|---------|-------------|
|       |       |         |             |
| Ganze | Halbe | Viertel | Sechzehntel |

Notenkopf, Notenhals, Fähnchen

Das Erklärvideo „Grundschlag, Takt und Rhythmus“ fasst u.a. Grundlagen zu den Notenwerten zusammen.

APP

## Takt und Taktarten

(→ S. 62)

Eine **Gruppe** von **Grundschlägen** bezeichnet man als **Takt**. Dabei wird jeweils der erste Schlag einer Gruppe besonders betont.

Die Gruppen können **verschiedlich lang** sein. So enthält der 4/4-Takt vier Grundschläge mit dem Wert von je einer Viertelnote, 3/4- und 2/4-Takt entsprechend weniger.

### Taktangabe

→ Anzahl  
→ Notenwert (♩)

1 2 3 4  
1 2 3  
1 2

Nähere Infos findet ihr im Erklärvideo „Taktarten“.



\* Alle auf S. 107f. genannten Erklärvideos sind Teil des Videoangebots für Lehrende.

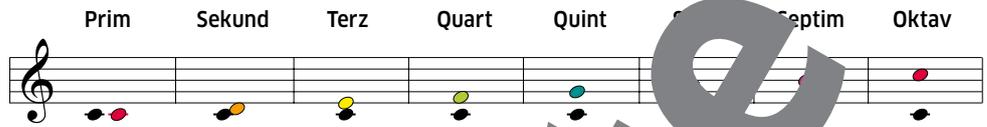
## Intervalle

(→ S. 84)

Ein Intervall gibt den **Abstand zwischen zwei Tönen** an. Dabei gilt: Die beiden Töne können nacheinander oder gleichzeitig erklingen; der zweite Ton kann höher oder tiefer sein als der erste.



Erarbeitet euch Details mithilfe des Erklärvideos „Intervalle“.



## Halbton- und Ganztonschritt

(→ S. 89)

In der Musik unterscheidet man zwischen Halbtonschritten (kleine Sekund) und Ganztonschritten (große Sekund). Auf dem Klavier ist ein Halbtonschritt der Weg von einer Taste zu benachbarten Taste (schwarze Tasten nicht vergessen!). Beim Ganztonschritt wird eine Taste übersprungen.



Nähere Infos zu Halb- und Ganztonschritt sowie zur Dur-Tonleiter findet ihr im Erklärvideo „Die Dur-Tonleiter“.



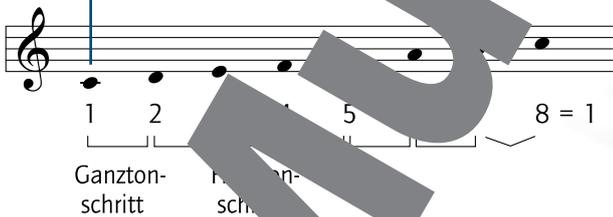
Halbtonschritte

Ganztonschritte

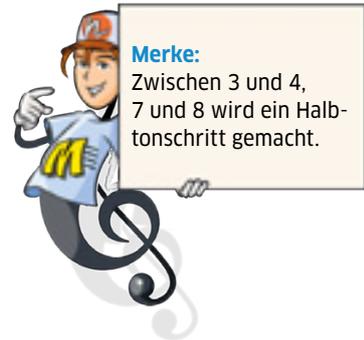
## Die Dur-Tonleiter

(→ S. 88)

Der Name der Tonleiter wird durch den Ton auf der ersten Stufe (= Grundton) bestimmt. Spielt man z.B. die Stammtöne (= weiße Tasten auf dem Klavier) beginnend mit c, so erklingt die C-Dur-Tonleiter.



Die Dur-Tonleiter ist nach einem bestimmten Muster aufgebaut: Sie besteht aus acht Tönen, die eine charakteristische Abfolge von Ganz- und Halbtonschritten haben.



**Merke:**

Zwischen 3 und 4, 7 und 8 wird ein Halbtonschritt gemacht.

## Lautstärkennormen

(→ S. 49)

|                           |                     |                           |                           |                     |                           |
|---------------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------|---------------------------|
| <i>pp</i><br>(pianissimo) | <i>p</i><br>(piano) | <i>mp</i><br>(mezzopiano) | <i>mf</i><br>(mezzoforte) | <i>f</i><br>(forte) | <i>ff</i><br>(fortissimo) |
|---------------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------|---------------------------|

sehr leise

sehr laut

crescendo (= lauter werden)

decrescendo (= leiser werden)

**Start-ups, Lieder und Sprechstücke**

| <b>Titel und Textanfänge</b>                    | <b>Seite</b> |                                                  | <b>Seite</b> |
|-------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------|--------------|
| Ah! Vous dirai-je, maman                        | 53, 67       | Obwisana                                         | 73           |
| Ayelevi                                         | 90           | <i>Oeo oeo, let us sing around the drum ...</i>  | 71           |
| Bewegungsspiegel                                | 103          | Oh, du lieber Augustin                           | 85           |
| Cooler Instrumente                              | 76           | <i>Omochi o tsu mago ...</i>                     | 61           |
| Das Wecker-Gemecker                             | 30           | Pandur Andante                                   | 28           |
| Deep in the Heart of Texas                      | 104          | <i>Pandur Pandur Pandur</i>                      | 28           |
| Don Daya                                        | 17           | Pausen machen Spaß                               | 83           |
| Einen Groove versenden                          | 5            | Reisekekstanz                                    | 61           |
| <i>Eins, zwei, drei, vier, kleine Mücke ...</i> | 49           | Rhythm                                           | 95           |
| <i>Erst fängt eine Stimme an ...</i>            | 65           | Rhythm (Walzer)                                  | 34           |
| <i>Es klapperten die Klapperschlangen ...</i>   | 27           | Rhythm (Tanz)                                    | 47           |
| Finster, finster                                | 22           | <i>Fing, ding, ring, ding! ...</i>               | 30           |
| Freeze-Spiel                                    | 103          | <i>Ich bin ich bin die Geige ...</i>             | 76           |
| Geräuschball                                    | 103          | <i>Sing doch mal die Prim ...</i>                | 84           |
| Geschüttelt und gereimt                         | 27           | Singen ist uns're Freiheit                       | 33           |
| Heute wird was ausprobiert                      | 32           | <i>Smiling Faces 1</i>                           | 5            |
| <i>Hey, hör mal her ...</i>                     | 5            | <i>Smiling Faces 2</i>                           | 59           |
| <i>Ich bin ich ...</i>                          | 7            | <i>Spiel mit uns diesen Rhythmus-Hit ...</i>     | 47           |
| Ich und du                                      | 7            | <i>Uonono</i>                                    | 80           |
| Ich, du, er, sie, es                            | 7            | Step by Step                                     | 83           |
| In der Musikfabrik                              | 47           | The Beatles Hot                                  | 27           |
| Intervalle-Schlüsselbund                        | 47           | <i>The stars at night are big and bright ...</i> | 104          |
| Ist doch klar!                                  | 20           | <i>This is the rhythm, magical rhythm ...</i>    | 95           |
| Jetzt geht's los                                | 6            | Train Your Brain: Wo bist du?                    | 95           |
| Kleine Mücke                                    | 49           | Trommeln                                         | 37           |
| <i>Komm, wir trommeln alle mit ...</i>          | 37           | <i>Walk but slowly ...</i>                       | 34           |
| Kumbaya                                         | 98           | Warum kleiden die Bäume                          |              |
| <i>Langsam gehen</i>                            | 34           | sich wohl aus                                    | 25           |
| <i>Listen to the</i>                            | 27           | Was ist ein Kanon                                | 65           |
| <i>M m m m meet the beat</i>                    | 59           | Wendeltreppe                                     | 37           |
| Mach mal Pause                                  | 92           | <i>Wenn ich heutzutage lebte, ...</i>            | 38           |
| Marion                                          | 17           | Wolfgang Amadeus, unser Popidol                  | 38           |
| Meet the                                        | 59           | <i>Yes, step by step ...</i>                     | 83           |

Musterseite  
helbling.com

## Stichwortverzeichnis

- Akzent** 49, 81  
Alltagsinstrumente 10 f.  
Artikulation 49 ff.
- Band** 13, 76  
Bass-Drum 38  
Bass-Sound 38, 80, 90, 104  
Beethoven, Ludwig van 9, 93, 99 ff.  
Besetzung 101  
Blechblasinstrumente 75  
Bongos 80  
Boomwhackers 23, 81  
Bratsche 78 f.
- Cajón** 80  
Cabasa 23, 81  
Cello 74, 78 f.  
Claves 81 f.  
Conga 80  
Cowbell 23, 81  
*Crescendo* 49, 108
- Decrescendo** 49, 108  
Dirigieren 64 f.  
Doderer, Johanna 56 f.  
Dreierunterteilung 42, 46  
Dreivierteltakt (3/4) 62 f., 107  
Drums/Drumset → *Schlagzeug*  
Dur 88 ff., 108  
Dynamik → *Lautstärke*
- E-Bass** 76  
E-Gitarre 75
- Forte** 49
- Ganztonschritt** 108  
Geige 74, 78 f.  
Geräusch 10, 14, 54 f.  
Gitarre 75, 84  
Glissando 19  
Glocke → *Cowbell*
- Gražinitė-Tyla, Mirga 64  
Grieg, Edvard 78  
Grunds Schlag (Beat, Metrum) 30 ff., 42, 60 ff., 107  
Grundton 28 f., 32, 108  
Guiro 23
- Halbtonschritt** 89, 108  
Hi-Hat 38  
Hilfslinie 67, 107  
Holzblasinstrumente 74  
Holzblock 23  
Houston, Whitney 9
- Improvisation** 27, 108  
Intervall 84 ff., 108
- Janitscharen** 23
- Kehlkopf** 23  
Klangdauer → *Andauer*  
Klangerzeugung 49  
Klangfarbe 10, 20  
Klarinette 74, 76  
Klavierspiel 74, 76 ff., 81, 108  
Klavier 77, 80  
Komponieren, Komposition 50, 97 ff.  
Kontrabass 78 f.  
Kontrast 57, 96 ff., 102
- Lautstärke** 7, 10, 20, 49 ff., 65, 108  
*Legato* 49  
Line Dance 104 ff.
- Maracas** 23, 38, 81  
Metallofon 23  
Motiv 57, 97 ff., 103  
Mozart, Wolfgang Amadeus 9, 37 ff., 100
- Notation** (Noten, Notensystem) 34, 66 f., 107  
Notenlänge → *Andauer*  
Notenlösung 10, 66 f., 107  
Notenwert 35, 60 ff., 93 f., 107  
Notenzeile 66 f., 107
- Open Sound** 38, 80, 90, 104  
Orchester 13, 42, 101  
Ouverture 43
- P**  
Percussion 28 f.  
Parameter 10, 20 ff., 72  
Pausenwerte 93, 107  
Pattern 7  
Percussioninstrumente 38, 49 ff.  
Piano 49, 108  
Pisaune 75  
Puls 11, 30, 42, 60, 65
- Querflöte** 74
- Rap** 5, 76, 92  
Resonanz 81  
Rhythmus 31, 35 f., 42, 52, 60 ff., 107  
Rimski-Korsakow, Nikolai 52
- Saint-Saëns, Camille** 53  
Saite 74 ff.  
Schafer, R. M. 21  
Schellenkranz 81, 104  
Schlaginstrumente 75  
Schlagzeug 38, 75  
Schüttel-Ei 23  
Shaker 81  
Sinfonie 39, 42, 45, 93, 99 ff.  
Singspiel 43, 45  
Snare-Drum 38  
Solo 7, 27  
Stabspiele 78, 81, 104

- Staccato* 49  
 Stammton 77, 88, 91, 108  
 Stimme und Singen 18 ff., 33, 50  
 Streichinstrumente 74, 78 f.  
**Takt** 60 ff., 67, 93, 107  
 Taktangabe 62, 67, 70, 107  
 Taktart 62 f., 107  
 Tasteninstrument 74, 77  
 Tempo 20, 60, 65, 93 f.  
 Tondauer/-länge 10, 20, 34 f., 67, 107  
 Tonerzeugung → *Klangerzeugung*
- Tonhöhe 7, 10, 19, 20, 66 f., 107  
 Tonleiter 88 ff., 108  
 Tonschritt 84 f., 89, 108  
 Tonsprung 84 f., 94  
 Tonwiederholung 84 f., 94  
 Triangel 23, 43  
 Triole → *Dreierunterteilung*  
 Trommel 23, 75 f., 80  
 Trompete 43, 75 f.  
*Tutti* 7, 27
- Veränderung** 96 ff., 102  
 Viervierteltakt (4/4) 62 f., 107
- Viola → *Bratsche*  
 Violine → *Geige*  
 Violonchello → *Notenschlüssel*  
 Violoncello → *Cello*  
 Wiederholung 84, 96 ff.  
 Xylophon 23  
 Zehnerinstrumente 75  
 Zweierunterteilung 42, 52  
 Zweivierteltakt (2/4) 62 f., 107  
 Zwerchfell 18

Mustersseite  
helbling.com

**Bilder**

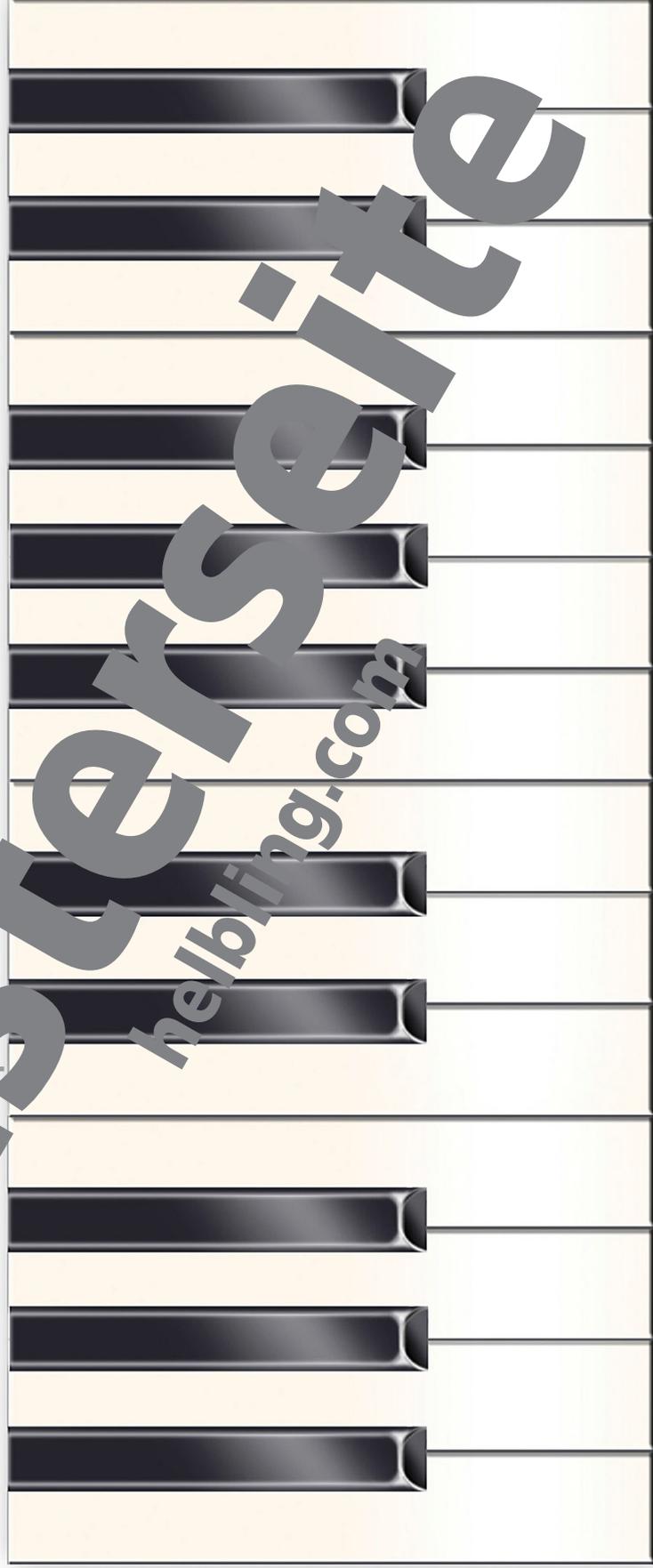
**akg-images:** S.9 (l.; NTB scanpix/Erik Johansen), 41 (©Sotheby's), 45 (o.l., o.r.), 100 (u.r.); **Alamy Stock Foto:** S.44 (o.r.; Becky Swora); **André Schönherr:** S.33; **Beethoven-Haus Bonn:** S.101 (o.); **bpk:** S.44 (u.l.); **dpa Picture Alliance:** S.48 (o.l.; Per Klaesson), 48 (o.r.; Alexander Limbach/CHP/STANGE); **EuroArts:** S.64 (Daniela Schmidt-Langels); **iStock:** U1 (l.; studiocasper), U4 (l.; RedlineVector, S.79 (Tarik Kizilkaya), 48 (u.l.; DaLiu), 79 (m.r.; CagriOner), 79 (r.; bbuong), 104 (QueenTut); **Kerem Unlutemel:** S.79 (l., m.l.), 80 (l., m.), 81; **Klaus Spielmann:** S.10; **Lisbeth Kovacic/Vegetable Orchestra:** S.72; **Ma Frodl:** S.56; **Markus Detterbeck:** S.72 (u.r.); **Photodisc:** S.44 (u.r.), 77 (o.r.); **picturepress:** S.53 (m.r.; imageBROKER | Sunbird Images); **Picture Press:** S.96 (Willy Matheisl); **Pixabay:** U4 (r.; Trautwein); S.106 (r.o.); **Shutterstock:** U1 (m.; ra2studio), U1 (r.; Igor Bulgarin), U1 (r.u.; Roman Amborskiy), U4 (m.; Anton Petrychenko), U4 (l.u.; JorgeAndres), S.57 (Daniela Barreto); **Samuel Westermann:** S.72 (o.r.); **Südverlag GmbH, Konstanz:** S.54; **Thomas Rimbot, Berlin:** S.80 (r.); **Ullstein:** S.48 (m.l.; Dieterich); S.72 (m.r.; Knigge); **Wikimedia/Wikipedia:** U1 (Briefmarke) S.9 (r.), 39, 43, 44 (o.l.), 53 (u.l.; 72 (m.); Manfred Werner), 72 (m.l.; Glogger; GFDL-Lizenz) 78, 100/101 (m.)

**Noten**

**S.25:** *Warum kleiden die Bäume sich wohl aus* © JINGG v. Netherlands; **S.104:** *Deep in the Heart of Texas* © Melody Lane/Peermusic

Musterseite  
helbling.com

Handwritten musical notation on a grand staff. The treble clef staff contains a sequence of notes labeled c', d', e', f', g', a', h', c'', d'', e''. The bass clef staff contains notes labeled f, g, a, c', with a dashed line extending from the c' note to the right.



Musterseite  
helbling.com

