

# music step by step 2

**Aufbauender Musikunterricht  
in den Klassen 7 bis 10**

**SCHÜLERARBEITSHEFT**

Stefan Gies, Werner Jank (Hrsg.)

Anna-Maria Klingmann, Christian Wacker (Autoren)

MIT BEITRÄGEN VON

Georg Brunner  
Daniel Scharfenberger  
Norbert Thiemel

---

**HELBLING**

Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

**Redaktion** Ralf Schilling  
**Satz** Katrin Kleinschrot, Stuttgart  
**Notensatz** Susanne Höppner, Neukloster  
**Illustration** Yann Ubbelohde, Karlsruhe  
**Druck** Gorenjski tisk storitve d.o.o., Kranj

HI-S7489  
ISBN 978-3-86227-206-8  
ISMN 979-0-50239-170-6

1. Aufl. A1<sup>1</sup> 2015

© 2015 Helbling, Innsbruck · Esslingen · Bern-Belp  
Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jegliche Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen wie Fotokopie, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei einer entsprechenden Nutzung für Unterrichtszwecke.

# Inhaltsverzeichnis

## Dimension ① Singen

Die eigene Stimme wahrnehmen .....	5
Die eigene Stimme formen .....	6
Merkmale klassischen Gesangs .....	7
Besonderheiten anderer Gesangskulturen .....	7
Mehrstimmiges Singen .....	9

## Dimension ② Bewegen und Tanzen

Metrisches Gefühl festigen .....	16
Bewegungs- und Klangrepertoire erweitern .....	25
Bewegungsimprovisationen zur Musik .....	28

## Dimension ③ Instrumente spielen

Rhythmen mit Bodypercussion spielen und aufschreiben .....	30
Schlagzeug-Grooves mit der Cajón musizieren .....	32
Mit Akkorden und Basstönen einen Song begleiten .....	35
Das Musizieren gestalten .....	44
Das selbstständige Üben trainieren .....	48

## Dimension ④ Bearbeiten und Erfinden

Melodien und Rhythmen erfinden .....	52
Variationen über eine Akkordfolge .....	57

## Dimension ⑤ Hören und Beschreiben

Musik in Szene setzen .....	61
Die Wirkung von Musik beschreiben .....	64

## Dimension ⑥ Musizieren anleiten

Schüler leiten das Musizieren .....	76
Instrumentenlexikon .....	90
Titelverzeichnis CD .....	95
Die Klaviatur und das Notensystem .....	96

Dieses Arbeitsheft gehört:

## Liebe Schülerinnen und Schüler,

Musik ist für viele Gelegenheiten da, und Musik ist für alle da. Wir können gemeinsam singen, Instrumente spielen und zur Musik tanzen. Wir können auf Musik konzentriert lauschen, wir können sie zur Entspannung hören oder um uns in Stimmung zu versetzen. Wir können mit Klängen experimentieren, selbst Musik erfinden und unsere musikalischen Einfälle mit einem Speichermedium oder auf Papier festhalten. Wir können herausfinden, wie und warum ein Musikstück entstanden ist und wir können seine Wirkungen auf Zuhörer erkunden. Wir können Musik aber auch nutzen, um Texte, Szenen oder Bilder zu untermalen.

Das Arbeitsheft **Music Step by Step 2** gibt euch die Möglichkeit, eure Erfahrungen und Fähigkeiten im vielfältigen Umgang mit Musik zu erweitern und euer musikalisches Können und Wissen zu vertiefen. Denn nicht nur für das Spiel auf Instrumenten und für das Singen, sondern auch für das Hören, Verstehen und Anwenden von Musik gilt: Übung macht den Meister. Regelmäßige Praxis ist die beste Grundlage, um zum Experten zu werden.

Im Arbeitsheft findet ihr Aufgaben, die euch Gelegenheit geben, das zu wiederholen und weiter zu üben, was ihr im Musikunterricht gelernt habt. Die meisten dieser Aufgaben könnt ihr selbstständig erarbeiten und lösen – entweder alleine oder in kleinen Gruppen zusammen mit Mitschülerinnen und Mitschülern. Viele Hörbeispiele, die euch bei der Lösung der Aufgaben unterstützen, findet ihr auf der CD, die in der Innenseite des Rückumschlags steckt. Beispiele, die ihr dort nicht findet, sind entweder im Medienpaket des Lehrerhandbuchs enthalten oder sehr leicht im Internet zu finden.



Die Glühbirne am Beginn eines jeden Bausteins weist darauf hin, was euch erwartet.



5

Auf der Audio- und MP3-CD in diesem Arbeitsheft findet ihr Hörbeispiele und Übungen zum Hören, Nachmachen, Mitsingen, Mitspielen, Improvisieren und Aufschreiben. Diese Aufgaben sind gedacht für das gemeinsame Üben im Musikunterricht oder zum Üben allein zu Hause. Die Nummern unter dem Kopfhörer-Zeichen geben die Track-Nummer des Stücks auf der CD an. Die CD läuft auf Computer und CD-Player.



Das ABC-Zeichen steht für euer Musiklexikon: Dort schreibt ihr wichtige Begriffe und Erklärungen auf.

Am Anfang eines jeden größeren Abschnitts findet ihr ein Kästchen mit der Überschrift „Du lernst in diesem Kapitel“. Daran lässt sich nicht nur ablesen, was euch erwartet. Anhand der Stichworte in diesem Kästchen könnt ihr am Ende auch überprüfen, was ihr tatsächlich gelernt habt und in welchen Bereichen ihr noch besser werden könnt. Dabei hilft euch die Tabelle „Überprüfe, was du in diesem Kapitel gelernt hast!“, die jeweils am Ende eines Kapitels steht.

Viel Freude mit Musik wünschen

Stefan Gies, Werner Jank, Anna-Maria Klingmann, Christian Wacker



## Die eigene Stimme formen

### Ein- und zweistimmig singen – *Lovely Day*

**Aufgabe 5** Im Hörbeispiel hörst du mehrere Akkorde. Singe den Ton auf den Vokalen nach. Atme nach den Pausen des Hörbeispiels nach. Atme tief ein, ohne die Schultern hoch zu ziehen. Lass dann die Atemluft gleichmäßig ausströmen und behalte das weite Gefühl im Bauch und die oberen Rippenbogen bei.



**Aufgabe 6** Der Refrain des Popsongs *Lovely Day* von Bill Withers enthält einen langgezogenen Ton. Höre dir zunächst das Hörbeispiel an und singe dann den Ton wie im Hörbeispiel notiert zum Playback.



T. u. M.: S. Scarborough/B. Withers  
© Chappell & Co. GmbH & Co. KG, Hamburg/  
Rolf Budde Musikverlag GmbH, Berlin

A love-ly day, love-ly day.

### Refrain zweistimmig singen

**Aufgabe 7**

+ Sobald du die Melodiestimme des Refrains von *Lovely Day* gut ausüben kannst, konzentriere dich auf die begleitende Stimme. Im Hörbeispiel hörst du nur diese Stimme, sodass du sie gut einüben kannst.



T. u. M.: S. Scarborough/B. Withers  
© Chappell & Co. GmbH & Co. KG, Hamburg/  
Rolf Budde Musikverlag GmbH, Berlin

A love-ly... Love-ly day, love-ly day, love-ly day, love-ly day.

Love-ly day, love-ly day, love-ly day, love-ly day.

+ Suche dir eine Partnerin oder einen Partner: singt beide Stimmen gleichzeitig wie in Hörbeispiel



**Tipp** Beim Üben ein Tempo halten. Wenn das nicht klappt, einen Schritt zurück gehen und Aufgaben 6 und 7 wiederholen.

## Merkmale klassischen Gesangs

### Verschiedene Gesangsstile gegenüberstellen

**Aufgabe 8** Fülle die nachfolgende Tabelle aus. Verwende dazu auch Quellen wie Schulbücher, Lexika und Fachbücher.



	Rock / Popgesang	Klassischer Gesang (Belcanto)
Mundstellung		O-Stellung / Zäpfchenschnute / obere Schneidezähne / nicht sichtbar
Vokale	Artikulation eher hell, auch bei dunklen Vokalen	
Stimmfarbe		
Klangideal		Belcanto (von ital. <i>bel canto</i> =
Textverständlichkeit		
Lautstärke	von geflüstert bis geschrien ist alles möglich (durch Verstärkung hörbar)	
Intonation / Genauigkeit		
Individualität		Gesangstechnik und Klangideal stehen an oberster Stelle
Ausbildung		
Sonstiges	oft Mehrfachkünstler (Gesang und Schlagzeug, Gitarre, Songwriter oder Tänzer)	

## Besonderheiten anderer Gesangskulturen

### Indischer Gesang – ein südindischer Raga

**Aufgabe 9** Hörst im Folgenden den Grundton *Sa* eines südindischen Raga, danach den Ton *Pa*. Singe diese Töne nach. Wiederhole dies so oft, bis du die Töne sicher triffst.



9

**Aufgabe 10** Führe die Aufgabe wie in Aufgabe 9. aus. Im Hörbeispiel hörst du kurze Tonfolgen mit den Tönen *Sa, Ri* und *Sa, Ri, Ga, Ma*. Singe die Tonfolge aus Takt 1 und 2 in den Pausentakten 3 und 4 nach.



**Aufgabe 11** Führe diese Aufgabe wie Aufgabe 9 und 10 aus. Die Tonfolgen umfassen alle Töne des Raga *Mayamalavagowla*, die unten abgebildet sind.



**Aufgabe 12** Improvisiere mit den Tönen der Raga *Mayamalavagowla*. Gehe dabei auch Verzierungen und einen möglichst stiltypischen Sound. Beginne dich zunächst auf eine Auswahl von vier Tönen, im zweiten Durchgang verwende alle Töne der Raga.



**Aufgabe 13** Trage im Kasten Informationen zu den angegebenen Begriffen zusammen. Verwende verschiedene Quellen (neben Internetquellen auch Schulbücher, Sachbücher und Lexika).



LEXIKON

Indische Musik	
Bollywood	
Krishna	
Raga	
Ravi Shankar	
Tabla	



# BEWEGEN & TANZEN

## Du lernst in diesem Kapitel:

- + ein gerades und ein ungerades Metrum in Bewegung umsetzen
- + Schrittfolgen vielfältig kombinieren (im geraden Metrum)
- + einen Song choreografieren (im geraden Metrum und einem Wechsel des Metrums)
- + das Betonungsschema in Sprache und Musik markieren
- + Bodypercussion erfinden und auf verschiedenen Weisen durchführen („normal“, mit dem Offbeat, als Swing)
- + Begriffe zu Takt und Metrum sowie zu Form und Signalwörtern
- + Bewegungsimpromisationen zu improvisierter Musik erfinden und ausführen

## Metrisches Gefühl festigen

### Gerades Metrum ausführen

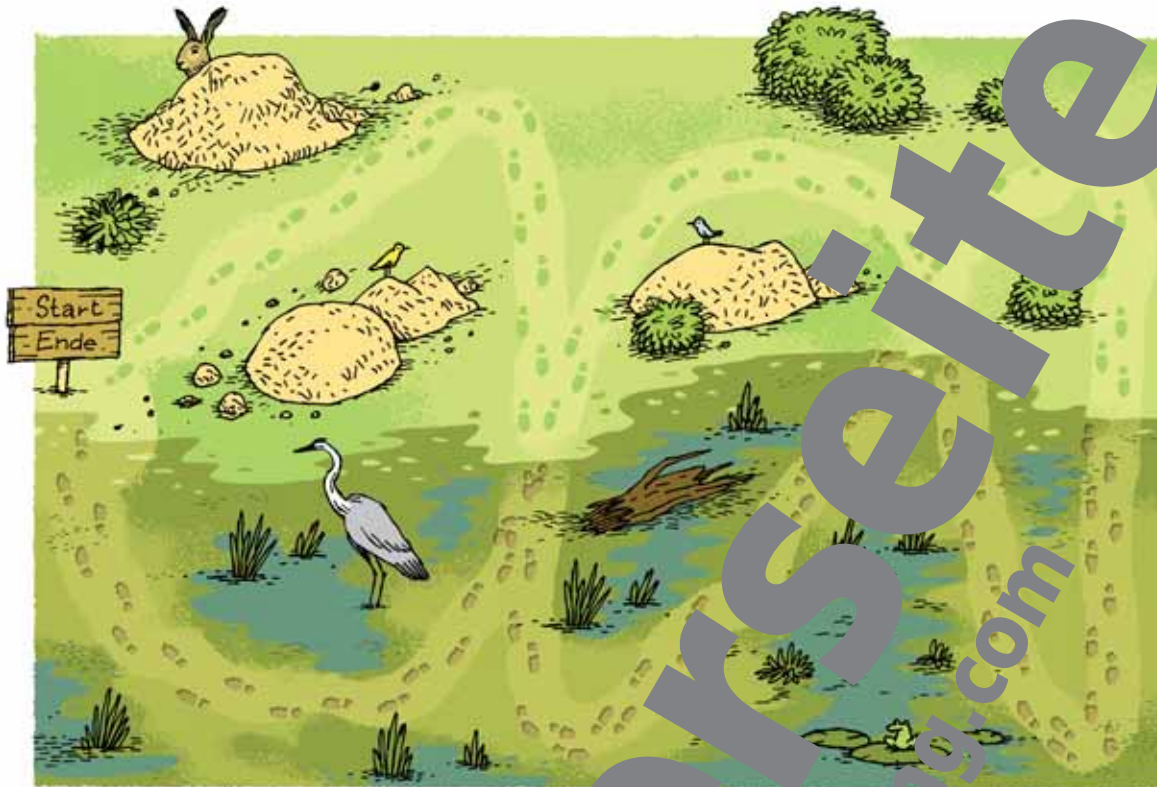
**Hinweis** Für die Bearbeitung der Aufgaben 20, 21 und 22 benötigst du Musik, die im geraden Metrum steht (z. B. 4/4-Takt, 2/4-Takt) und das Tempo gleichmäßig beibehält. Wähle selbst solche Musikstücke aus, z. B. aus dem Song „Schnitzholz“ auf dem Handy oder aus deinen CDs. Wenn du unsicher bist, ob deine Auswahl für diese Aufgaben passt, dann frage deinen Lehrer um Rat.

**Aufgabe 20** Gehe zu verschiedenen Musikbeispielen (z. B. Musik im geraden Metrum (z. B. 4/4-Takt, 2/4-Takt) durch und schreibe (möglichst) freien Raum. Die Schritte passen genau zum Metrum.

### Aufgabe 21

- + Dein Partner führt mit dem Finger langsam verschiedene Geh-Wege auf der Abbildung nächste Seite. Du gehst gleichzeitig am Platz und achte auf den Untergrund: Im „Sumpfabschnitt“ sind die Schritte in den betonten Schlägen tief ein. Die unbetonten Schläge bleiben neutral. Im „festem Boden“ setzt du alle deine Schritte neutral. Zur Musikauswahl beachte den Hinweis oben.
- + Präge dir den Ablauf der Geh-Wege gut ein und führe diese nun im Raum aus. Tauscht dann die Rollen.

Geh-Wege (vorgegeben)



- ✦ Erfinde und zeichne eine Landschaft. Diese soll mindestens zwei starke Kontraste aufweisen (z. B. Wüste und Eislandschaft). Zeichne Geh-Wege und führe diese passend zur Musik wie bei Aufgabe 21 aus.



Meine Landschaft mit Geh-Wegen



**Aufgabe 22** Führe einfache Schrittfolgen zu Musik aus (zur Musikauswahl beachte den Hinweis vor Aufgabe 20). Laufe vorwärts, rückwärts, in und gegen die Laufrichtung im Metrum der Musik.

## Ungerades Metrum ausführen

### Aufgabe 23

- + Führe Aufgabe 23 wie Aufgabe 20 aus, dieses Mal jedoch passend zu Musik im ungeraden Metrum (z. B. 6/8-Takt oder 3/4-Takt).
- + Erfinde und notiere eigene Geh-Wege zu Musik im ungeraden Metrum:



Geh-Wege (erfunden und gelaufen)



## Schrittfolgen notieren (ungerades Metrum)

### Aufgabe 24

- + Im Unterricht sind verschiedene Schrittfolgen kennengelernt. Wähle vier Schrittfolgen, die du sich selbst durchführen kannst, und notiere sie hier. Es gilt dabei: Hals oben = rechter Fuß, Hals unten = linker Fuß, zwei Hälse = Sprung. Setze gegebenenfalls Richtungspfeile zur Seite oder nach vorne. Schreibe zuletzt passende Anweisungen unter die Noten.

Beispiele:

Meine Schrittfolgen:

4  
4

- Erprobe alleine oder mit einem Partner (auch Kleingruppe) zwei Schrittfolgen und notiere sie hier (über ein oder zwei Takte).

**Einen Formteil choreografieren: // von Adele**

**Aufgabe 25** Der Song *Skyfall* besteht aus wiederkehrenden Formteilen. Hier ist der Ablauf des ganzen Songs dargestellt:




Formteil	Intro	Strophe 1	Strophe	Refrain	Zwischen-spiel	Strophe 3	Refrain	Strophe 4	Refrain	Strophe 5
Takte		1	8	8	4	8	8	8	8	8

- Erarbeite mithilfe eures Lehrers eine Schrittfolge für den Refrain und übt diese mit der ganzen Klasse. Notiere die Schrittfolge in euer Musikheft/euren Musikordner.

- Teilt die Klasse in fünf Gruppen. Jede Gruppe choreografiert nun selbst eine Strophe. Notiere das Ergebnis deiner Gruppe hier:



Gruppenergebnis für Strophe Nr.

Namen der Gruppenmitglieder:

---



---



---



---

- Setzt alle choreografierten Teile zusammen und führt den gesamten Song aus.



## Einen ganzen Song mit wechselndem Metrum choreografieren: We Can Work It Out von The Beatles

### Aufgabe 26

- Bilde zusammen mit Mitschülern eine Vier- bis Achtergruppe. Überlegt gemeinsam Schrittfolgen für jeden Formteil und setzt diese zur Musik aus.



**Hinweis** Führt im ungeraden Metrum (*Life is very short*) große und eckige Bewegungen aus und tretet mit den Füßen hart. Führt die Bewegungen im ungeraden Metrum (*For fussing and fighting*) „sch“, „ru“ und „luftig“ aus.

- Überlegt für jede Formteil eine bestimmte Position im Raum und notiert diese in den folgenden Feldern durch kleine Symbole für jeden Schüler und Richtungspfeile, wenn Positionen gewechselt werden.



Formteil	A	Ü	A	Ü	B	A	Ü	B	A	Ü	Coda
Takte	6	2	6	2	12	6	2	12	6	2	2
	3+3		3+3		:4+2:	3+3		:4+2:	3+3		

Ü = Überleitung



# INSTRUMENTE SPIELEN

## Du lernst in diesem Kapitel:

- + mit Bodypercussion musizieren
- + rhythmische Patterns erfinden, sprechen, lesen und schreiben
- + verschiedene Grooves auf der Cajón spielen
- + eigene Grooves schreiben und spielen

## Rhythmen mit Bodypercussion spielen und aufschreiben

**Hinweis** Lass bei allen Aufgaben den Grundschatz in der Hand mitlaufen.

### Hören und Imitieren

**Aufgabe 36** Du hörst mehrere Rhythmus-Patterns in mehreren Taktarten je dreimal hintereinander. Auf jedes Pattern folgt eine Pause.

- + Wiederhole das Pattern, das du hörst, mit unterschiedlichen Bodypercussion-Sounds in der anschließenden Pause. Du kannst diese Sounds später auch kombinieren.
- + Spiele die einzelnen Patterns mit einem beliebigen Bodypercussion-Sound nach und sprich diese gleichzeitig in der Rhythmusprache nach. Du kannst zu Beginn auch Rhythmusprache und Bodypercussion trennen.



18/19



18/19

## LEXIKON



### Rhythmusprache

Du hast durch deinen Lehrer bestimmt schon eine Rhythmusprache kennengelernt. Zur Erinnerung: Die Zuordnung einzelner Noten eines Rhythmus' zu den schweren oder leichten Anteilen eines Taktes unmittelbar deutlich.

- Töne, die auf schweren Zählzeiten fallen, werden immer mit der Silbe *du* unterlegt.
- In Taktarten mit einer Unterteilung in zwei Zählzeiten („gerade“ Taktarten) wird den Tönen, die zwischen die schweren Zählzeiten fallen, die Silbe *dei* zugeordnet. Wenn ein Rhythmus zusätzlich noch kleinere Unterteilungen zwischen schweren und leichten Zählzeiten verwendet, so werden die entsprechenden Töne mit der Silbe *te* gesprochen (z. B. wie am Ende des Wortes „Torte“).

Am Beispiel des 4/4-Taktes:

4	
/	du      du      dei      du      dei-te      du-te      dei-te      du      du
4	1      2      +      3      +      4      +      1      2      3      4

– In Taktarten mit einer Unterteilung in *drei* Zählzeiten („ungerade“ Takte) folgen auf eine schwere Zählzeit zwei leichte Zählzeiten. Die schwere Zählzeit heißt *de* und die leichten Zählzeiten heißen hier *da* und *di*. Für die nächstkleinere Unterteilung wird wieder die Silbe *te* benutzt. Am Beispiel des 3/4-Taktes:

3	
/	du      du      di      du      da      di      di-te      du
4	1 (2) (3)      1 (2) 3      1 2 3      1 2 3      1 (2) (3)

Die Rhythmussprache kann eine große Hilfe sein, um einen Rhythmus korrekt einzuüben und diesen Rhythmus präzise klatschen oder auf einem Instrument zu lernen. Wichtig ist dabei: Die Rhythmussprache gibt die *Verteilung* der rhythmischen Ergebnisse auf schwere und leichte Zählzeiten wieder, nicht jedoch die *Notenwerte* in traditioneller Notenschrift. So können z. B. in geraden Taktarten die Silben *du*, *dei* und *te* dieser Reihenfolge den Notenwerten Halbe Note, Viertelnote und Achtelnote zugeordnet werden, aber auch, etwa bei sehr schnellen Stücken, den drei Notenwerten Ganze Note, Halbe Note und Viertelnote.

## Erfinden

**Aufgabe 37** Erfinde eigene Patterns, die du das jeweils im Hörbeispiel erklingende Pattern im Call & Response beantwortest. Achte darauf, dass du von dir verwendeten Bodypercussion-Sounds sich abwechseln.



20

## Lesen

**Aufgabe 38** Welche der abgebildeten Rhythmen hörst du?

- + Markiere deren Reihenfolge.
- + Sprich sie mit Rhythmussprache zum Hörbeispiel nach.
- + Spiele die Rhythmen mit einem beliebigen Bodypercussion-Sound zum Hörbeispiel mit.



21



<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Mit Akkorden und Basstönen einen Song begleiten

### Du lernst in diesem Kapitel:

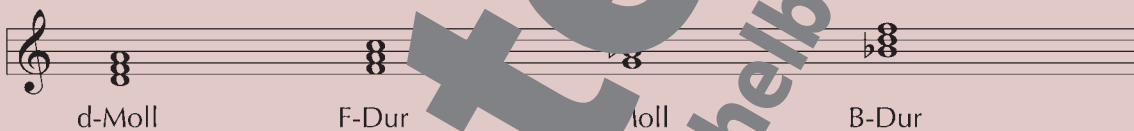
- + einen Song mit unterschiedlichen Grooves auf Gitarren und/oder Keyboard begleiten
- + Dur- und Moll-Dreiklänge und deren Umkehrungen bespielen
- + Bass-Tabulaturen lesen, schreiben und spielen
- + ausgewählte Songs auf dem E-Bass begleiten



## Der Dreiklang

### Die Terzen im Dreiklang

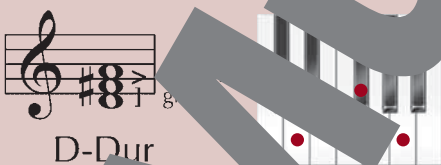
Jeder Dreiklang besteht aus drei Tönen, die in bestimmter Weise angeordnet sind. In seiner Grundform (= „Grundstellung“) stehen, von unten beginnend, der erste und der zweite Ton im Abstand einer Terz, ebenso der zweite und der dritte Ton.



Jedoch sind die Terzen nicht gleich groß. In allen Dur-Dreiklängen ist das untere Intervall eine große Terz und das obere eine kleine Terz. In allen Moll-Dreiklängen steht die kleine Terz unten und die große Terz oben.

Große Terz = Abstand von zwei Tonschritten

Kleine Terz = Abstand von einem Tonschritt- und einem Halbtonschritt

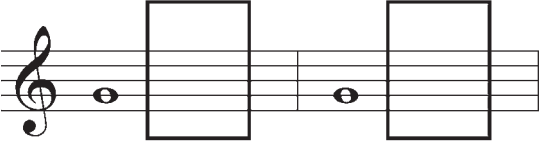



Der unterste Ton eines Dreiklangs in dieser Schreibweise (zwei Terzen übereinander) heißt Grundton.

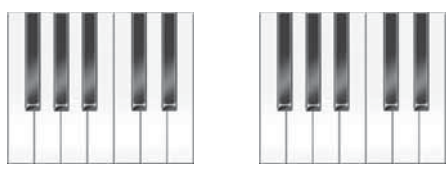



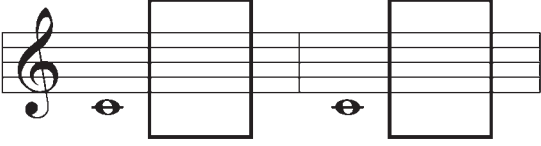

**Aufgabe 12** Finde die passenden Töne, um einen Dreiklang zu bilden:

- + Bilde auf den angegebenen Grundtönen jeweils den Dur- und Molldreiklang und schreibe die Notennamen der Dreiklangstöne neben den jeweiligen Dreiklang.
- + Markiere auf der Klaviatur die Töne, die in dem jeweiligen Dreiklang vorkommen.

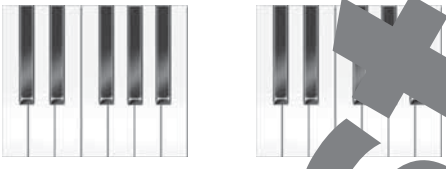

1.  

G- \_\_\_\_\_ g- \_\_\_\_\_ A- \_\_\_\_\_ a- \_\_\_\_\_

3.  

C- \_\_\_\_\_ c- \_\_\_\_\_ F- \_\_\_\_\_ f- \_\_\_\_\_

- + Spiele die Dreiklänge auf einem Instrument und vergleiche sie mit dem Hörbeispiel. 

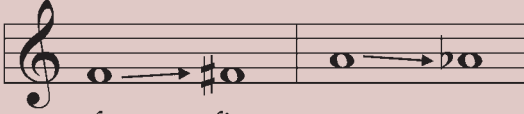
23

## LEXIKON




### Versetzungszeichen

Mit einem  $\sharp$  kannst du einen Ton um einen Halbton höher setzen, mit einem  $\flat$  kannst du einen Ton um einen Halbton tiefer setzen.



f      fis      a      as



# BEARBEITEN & ERFINDEN

## Du lernst in diesem Kapitel:

- + über eine Akkordfolge mit einem festgelegten Tonvorrat Melodien improvisieren und komponieren
- + verschiedene Varianten der Anfangs- und Schlussbildung einer vorgegebenen Akkordfolge erproben und gestalten
- + verschiedene musikalische Elemente kennen, mit deren Hilfe eine Melodie variiert und abwechslungsreich gestaltet werden kann

## Melodien und Rhythmen erfinden

### Rhythmische Improvisation zum Playalong

#### LEXIKON



#### Playalong

Ein Playalong ist die auf einem Speichermedium gespeicherte, abgespielte Übungsversion eines Musikstücks, bei dem eine bestimmte Instrumentenstimme bzw. die Singstimme stummgeschaltet ist. So können Musiker die fehlende Stimme üben, imitieren bzw. „mitspielen“ (engl.: *to play along*).

**Aufgabe 53** Erfinde eigene Rhythmus-Patterns und führe sie zu einem Playalong aus:

- + Du hörst eine aus zwei Akkorden bestehende Akkordfolge im 4/4tel-Takt (1. Takt: Dm7, 2. Takt: G7), die sich ständig wiederholt. Erfinde dazu einen passenden Rhythmus von zwei Takten Länge.
- + In der Schulklassenzimmergruppe erfinde ein mitaktiges Rhythmus-Pattern mit Bodypercussion zum Playalong aus. Nach jedem Rhythmus-Solo bleiben zwei Takte Pause, danach kommt der nächste Schüler dran.



#### LEXIKON



**Call & Call** = Der Partner antwortet mit exakt dem gleichen Pattern.

**Call & Response** = Der Partner antwortet mit einem anderen Pattern.

### Melodische Improvisation zum Playalong

**Aufgabe 54** Übertrage deinen Rhythmus auf ein Instrument deiner Wahl. Beschränke dich zunächst auf einen einzigen Ton (den Ton *d*).

- + Führe dein zweitaktiges Rhythmus-Pattern genau so aus wie in Aufgabe 53, dies allerdings nicht als Bodypercussion, sondern auf dem Ton *d* deines Instruments.
- + Musiziere nun wieder mit einem Partner deine Patterns im Wechsel (Call and Response). Falls du keinen Partner zum Üben hast, kannst du deine Patterns selbst mit einer Pause von zwei Takten auch selbst beantworten.
- + Erweitere nun Schritt für Schritt den Tonvorrat. Verwende in weiteren Runden zunächst zwei verschiedene Töne (*d, f*), dann drei (*d, f, g*), vier (*d, f, g, a*) und am Ende fünf Töne (*d, f, g, a, c*).
- + Wenn du den Tonvorrat auf vier oder fünf Töne ausgedehnt hast, versuche, kleine Melodien zu improvisieren.


### Melodien komponieren zu einer Akkordfolge

**Aufgabe 55** Halte die von dir erfundenen Melodien schriftlich fest.

- + Spiele eine von dir erfundene Tonfolge, die dir besonders gut gefallen erscheint, mehrmals hintereinander in unveränderter Form, bis du sie auswendig gelernt hast.
- + Schreibe die Töne in Noten auf (zunächst nur ohne Rhythmusnotation):


- + Versuche nun auch die von dir gewählte Tondauer richtig zu notieren. Wenn das nicht gelingt, kannst du auch das umgekehrte Verfahren wählen: Wähle ein dir bekanntes zweitaktiges Rhythmus-Pattern im 4/4-Takt aus Aufgabe 38 und unterlege dieses mit den von dir gefundenen Melodietönen. Dabei deine Erfindung möglicherweise an die Zahl der im Rhythmus-Pattern vorkommenden Töne anpassen.
- + Komponiere mit den Tönen *d, f, g, a, c* eine viertaktige Melodie („Refrain“), indem du mit Hilfe des Rhythmus-Patterns zunächst den Rhythmus notierst und anschließend die Töne.


**Tipp** Beschließe deine Refrain-Melodie auf Schlag 1 oder spätestens Schlag 3 des vierten Taktes mit dem Ton *d*.

- + Gib dem Playalong nun eine Songstruktur, indem du einzelne Abschnitte nach folgendem Schema gestaltest und führe deine Gestaltung zum Playalong aus:



<b>Takt</b>	1	5	9	13	17	21	25	29
<b>Melodie</b>	Intro	Solo (2x)	Solo (2x)	Refrain	Solo (2x)	Solo (2x)	Refrain	Outro

- + Improvisiere in den Solostellen (zwei Takte Improvisation, zwei Takte Pause) oder selbst oder finde Mitschüler, die jeweils eine Solostelle übernehmen.



## Einen musikalischen Anfang gestalten

**Aufgabe 56** Höre dir verschiedene Varianten zur Gestaltung eines musikalischen Anfangs an. Beschreibe deren Wirkung. Nutze dazu die Tabelle.



31-34



	Wie wirkt das? (Benutze Adjektive, wie z. B. weich, abrupt, majestätisch, abgestuft, ...)	Welche musikalischen Mittel werden verwendet?
31		
32		
33		
34		

Auf der nächsten Seite wirst du verschiedene Möglichkeiten, mit der Akkordfolge Dm(7) – G(7) einen musikalischen Anfang zu gestalten.

- + Erprobe die Möglichkeiten (je nach Spielbarkeit) alleine, mit einem Partner oder in der Gruppe.



- + Erweitere die Vorschlagsliste mit eigenen Ideen.



# HÖREN & BESCHREIBEN

## Du lernst in diesem Kapitel:

- + Musik durch Bewegung bzw. Standbilder ausdrücken
- + Bilder und Musik beschreiben
- + dass Musik unterschiedliche Wirkungen hervorrufen kann
- + deine Höreindrücke verbalisieren
- + einen Zusammenhang zwischen Musik und Hörsituation herstellen
- + Begriffe zur Beschreibung und Charakterisierung von Musik sammeln und anwenden
- + Notenbeispiele zu Stellen in einer Wave-Datei zuordnen

## Musik in Szene setzen

**Aufgabe 60** Du hörst die Musik zur Marktszene aus Till Eulenspiegels lustige Streiche von Richard Strauss (1864–1949).

- + Im Folgenden findest du sieben kurze Texte, in denen die Rollen von Menschen und Tieren beschrieben sind, die in einem der Szenen von Till Eulenspiegel vorkommen (so genannte „Rollenkarten“). Der Streich spielt auf einem Markt. Wähle eine Rolle aus und lies diese zunächst durch.

**Hinweis** Till Eulenspiegel ist die Hauptfigur eines im Jahre 1510 zum ersten Mal erschienenen Buches, das in viele europäische Sprachen übersetzt und schnell zu einem Bestseller der damaligen Zeit wurde. Die Handlung des Buches spielt im Norddeutschland des 14. Jahrhunderts.

Till Eulenspiegel ist bis heute die bekannteste Figur, die er seinen Mitmenschen spielte. Tatsächlich war er ein sehr an Geisteskraft und Witz überlegen: seine Streiche ergaben sich meistens daraus, dass er eine bildliche Redewendung wörtlich nahm. Er verwendete dieses Wörtlichnehmen als Mittel, die Unzulänglichkeiten seiner Mitmenschen bloßzustellen und seinem Ärger über Missstände seiner Zeit Luft zu machen. Die literarische Gestalt Till Eulenspiegels hat viele Musiker zu Kompositionen an, so auch den Komponisten Richard Strauss.

Ob es den Menschen Till Eulenspiegel tatsächlich in der beschriebenen Form gab, ist bis heute ungewiss.

## Marktfrau 1

Du bist eine Bäuerin und gehst jeden Tag auf den Markt, um dein Gemüse und Obst zu verkaufen.

Bei Sonnenaufgang fährst du mit deiner Kutsche dorthin, baust deinen Stand auf und legst deine Ware so hin, dass alle Leute sie gut sehen können.

Du begrüßt andere Verkäufer und sprichst über die aktuellsten Neuigkeiten.

Die ersten Käufer kommen an deinen Stand und gucken sich deine Ware an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf deinen Stand zu, der Esel stößt mit seinen Hufen deinen Stand um und all deine Waren fallen auf den Boden.



## Marktfrau 2

Du bist eine Bäuerin und gehst jeden Tag auf den Markt, um deine Waren zu verkaufen. Du stellst Teller, Tassen und Töpfe auf deinen Stand.

Schon früh am Morgen fährst du mit deiner Kutsche dorthin, baust deinen Stand auf und legst deine Ware so hin, dass alle Leute sie gut sehen können.

Du begrüßt andere Verkäufer und sprichst über die aktuellsten Neuigkeiten.

Die ersten Käufer kommen an deinen Stand und gucken sich deine Ware an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf deinen Stand zu, der Esel stößt mit seinen Hufen deinen Stand um und all deine Waren gehen kaputt.



## Till

Du bist Till, ein junger Mann, der auf dem Markt gerne Streiche spielt.

Heute möchtest du die Männer und Frauen auf dem Markt erschrecken.

Du borgst dir einen Esel, reitest mit ihm durch den Dorf und bist du am Markt

ankommst, galoppiert du wie der Wind an den Marktständen vorbei. Dein Esel ist so wild, dass viele Stände zusammenfallen und die Waren kaputt gehen.

Aber das stört dich nicht, du guckst den Käufern beim Vorbeigehen noch einmal an, schneidest Grimassen und lachst über das Chaos.



## Schaf

Du bist ein Schaf und bist heute auf dem Markt, wo du verkauft werden wirst.

Bei Sonnenaufgang wurdest du mit anderen Tieren zusammen dorthin gebracht. Du bist mit deinem Leben zufrieden, blöckst vor dich hin, frisst dein Futter und genießt dein Dasein.

Die ersten Käufer kommen an das Gehege und schauen sich dich an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf dich zu und bringt seinen Esel nicht zum Stehen. Du erschrickst furchtbar ...





## Ziege

Du bist eine Ziege und befindest dich auf dem Markt, wo du verkauft werden sollst.

Schon früh am Morgen wurdest du mit anderen Tieren zusammen dorthin gebracht. Du bist mit deinem Leben zufrieden, meckerst vor dich hin, frisst dein Futter und genießt dein Dasein.

Die ersten Käufer kommen an das Gehege und schauen sich dich an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf dich zu und bringt seinen Esel nicht zum Stehen. Du erschrickst furchtbar ...



## Huhn

Du bist ein Huhn und befindest dich auf dem Markt, wo du verkauft werden sollst.

Schon früh wurdest du mit anderen Tieren zusammen dorthin gebracht.

Du bist mit deinem Leben zufrieden, gackerst vor dich hin, frisst dein Futter und genießt dein Dasein.

Die ersten Käufer kommen an das Gehege und schauen sich dich an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf dich zu und bringt seinen Esel nicht zum Stehen. Du erschrickst furchtbar ...

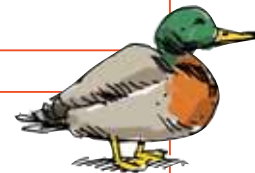


## Ente

Du bist eine Ente und befindest dich auf dem Markt, wo du verkauft werden sollst.

Bei Sonnenaufgang wurdest du mit anderen Tieren zusammen dorthin gebracht; du bist mit deinem Leben zufrieden, quackst vor dich hin, frisst dein Futter und genießt dein Dasein.

Die ersten Käufer kommen an das Gehege und schauen sich dich an. Plötzlich hörst du lautes Hufgeklapper und siehst, wie ein wilder Esel mit einem Reiter über den Marktplatz galoppiert. Der Reiter kommt genau auf dich zu und bringt seinen Esel nicht zum Stehen. Du erschrickst furchtbar ...



- + Formuliere die Geschichte in die Ich-Form um (z.B. „Ich bin eine Bäuerin ...“) und notiere diesen in deiner Musikmappe/Musikheft.
- + Übe den Text so, dass du ihn fehlerfrei vortragen kannst.

Die Umsetzung deiner Rolle zur Musik erfolgt dann gemeinsam im Unterricht.

# MUSIZIEREN ANLEITEN

## Du lernst in diesem Kapitel:

- + die Aufgaben eines Anleiters kennen
- + mit Worten oder durch Zeichen einen Einsatz geben
- + Vokalketten bilden und ausführen
- + Begriffe und Zeichen für Lautstärke (Dynamik) verstehen und anwenden
- + das Tempo eines Musikstücks oder Tanzes vorgeben und verändern
- + Formteile/Breaks einzählen, starten und stoppen



## Schüler leiten das Musizieren

### Aufgaben des Anleiters kennenlernen

**Hinweis** Die folgenden Übungen sollen grundsätzlich als Partneraufgabe oder in der Kleingruppe bzw. der ganzen Klasse geübt werden. Dabei lernst du immer wieder die Aufgabe des Anleiters.

**Aufgabe 75** Sammelt und bespricht in der Klasse auf, auf was man beim Anleiten eines Musikstücks besonders achten muss und welche Fähigkeiten man dazu benötigt. Notiere die Ergebnisse hier.



Ein Musikstück gemeinsam erfinden.

Handwriting practice lines consisting of multiple horizontal lines on a light orange background.

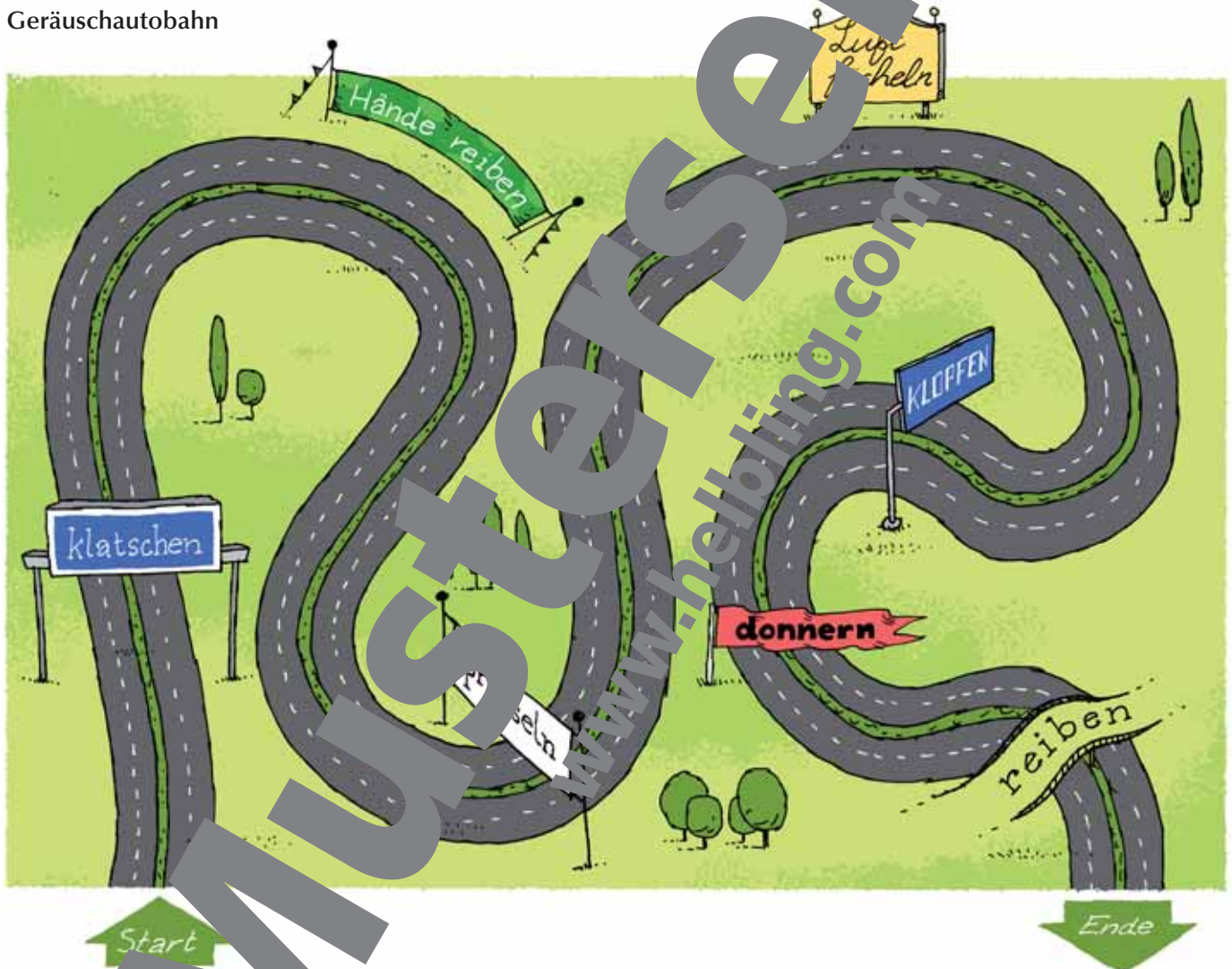


## Den Einsatz einzählen

**Aufgabe 76** Übe am folgenden Beispiel, ein Musikstück mit Worten zu starten und zu beenden. Arbeite mit einem Partner, nach einigen Durchgängen wechselt ihr euch ab.

- ✦ Schicke deinen Partner auf die *Geräuschausbahn*. Starte die Reise deines Partners, indem du laut zählst: „Start, zwei, drei, vier“. Dein Partner darf selbst entscheiden, wann er mit einem Geräusch zum nächsten wechselt. Signalisiere nach einer Weile einen Zwischenstopp: „Stopp zwei, drei, vier“. Nach kurzem Halt starte die Weiterreise. Zwischen den Signalen sollen mindestens fünf Zwischenstopps liegen.

### Geräuschausbahn



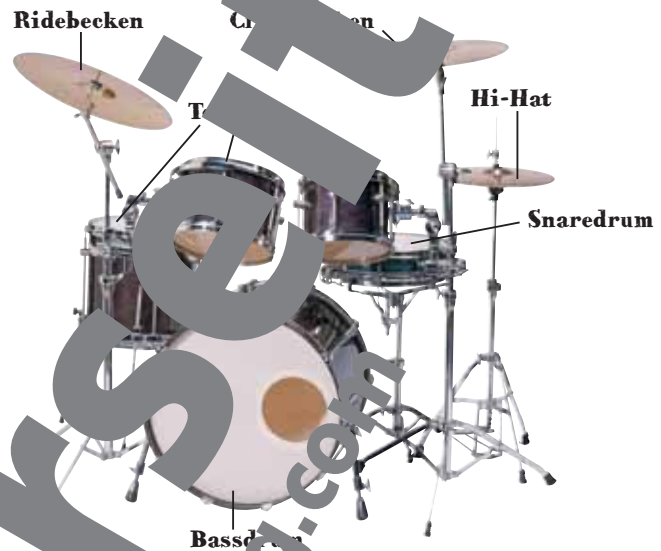
- ✦ Übe mit einer kleinen Gruppe wie oben. Jetzt müssen nacheinander alle Spieler einzeln gestartet werden, bevor du für alle ein gemeinsames Stopp-Signal gibst.

# INSTRUMENTEN- LEXIKON

## Das Schlagzeug und die Cajón

### Schlagzeug

Das Schlagzeug, auch *Drumset* genannt, besteht aus verschiedenen Schlaginstrumenten. Die wichtigsten Instrumente des Schlagzeugs sind die *Snaredrum*, die *Bassdrum* und die *Hi-Hat*. Die tief gestimmte *Bassdrum* wird mit dem rechten Fuß gespielt. Die hoch gestimmte *Snaredrum* steht auf einem Ständer links vor der *Bassdrum*. Die anderen Trommeln heißen *Tomtoms*. Darüber hinaus gehören ein Paar *Hi-Hat-Becken*, ein *Ridebecken* und ein *Crashbecken* zum Schlagzeug. Becken und Trommeln werden mit Holzstöcken, den sogenannten *Sticks* gespielt.



### Die Cajón



Abb. 1



Abb. 2

Das Cajón stammt ursprünglich aus Peru. Das Instrument hat einen schlagzeugähnlichen Klang und wird mit den Händen gespielt, vereinzelt auch mit Beinen. Der Spieler sitzt auf dem Instrument.

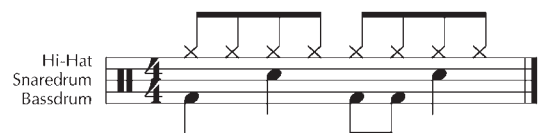
### Spieltechniken

Es gibt im Wesentlichen zwei verschiedene Anschlagsarten:

- **Heller, knalliger Klang** (wie Snare und Snaredrum beim Schlagzeug): am oberen Rand gespielt (Abb. 1)
- **Tiefer, basstöniger Klang** (wie Bassdrum beim Schlagzeug): knapp über der Mitte der Schlagfläche gespielt (Abb. 2)

### Notation

Schlagzeug- bzw. Cajón-Rhythmen werden im Fünf-Linien-System mit Schlagzeugschlüssel notiert. Die Noten für die Bassdrum stehen im ersten Zwischenraum des Notensystems. Die Snaredrum-Noten werden im dritten Zwischenraum notiert und die Hi-Hat-Noten über der obersten Linie.



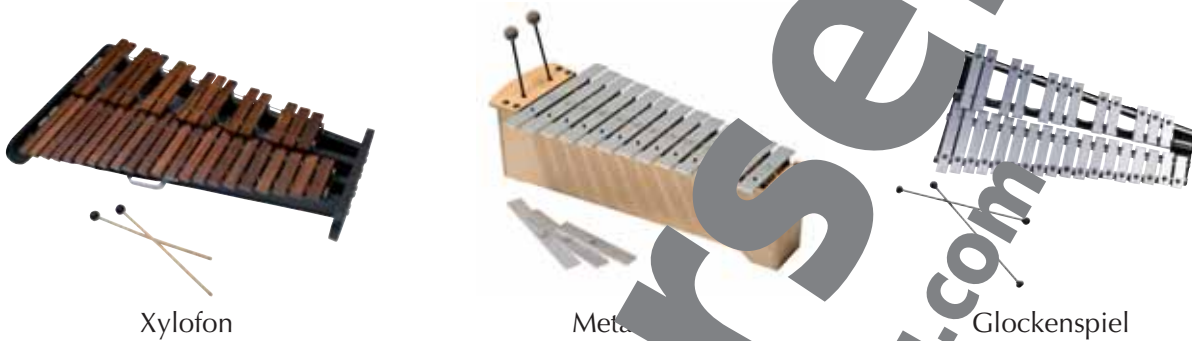
## Die Stabspiele

Stabspiele bestehen aus einer Reihe von unterschiedlich langen Klangstäben, deren Länge die Tonhöhe bestimmt. Stabspiele unterscheidet man hinsichtlich des Materials der Klangstäbe: Die Stäbe der Metallofone, zu denen auch das Glockenspiel gehört, bestehen aus Metall, die des Xylofons bestehen aus Holz (gr. *xylos* = Holz).

### Spieltechnik

Der Anschlag erfolgt mit ein oder zwei Schlägeln in der Mitte der zu spielenden Stäbe.

Die Stabspiele werden, wie die Stimmlagen beim Gesang, in Sopran-, Alt-, Tenor- und Bassinstrumente unterteilt.



### Notation

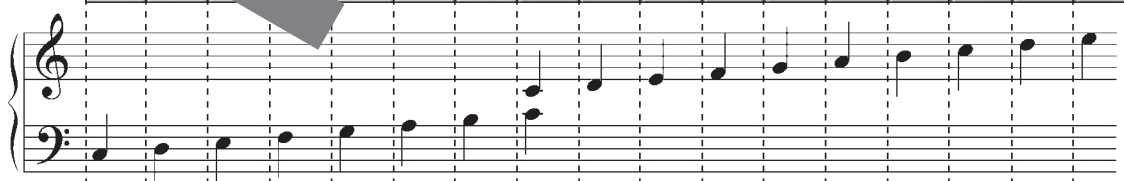
Die zu spielenden Töne von Xylofon, Metallofon und Glockenspiel werden im Fünf-Linien-Notensystem notiert.



## Keyboard und Klavier

### Klaviatur und Notensystem

(b)	des	es	ges	b	es	es	ges	as	b	des	es
(#)	cis	dis	fis	cis	dis	fis	gis	ais	cis	dis	



**Hinweis** Eine große Darstellung dieser Klaviatur findest du auf Seite 96.