

Sommer • Ernst • Holzinger • Jandl • Scheider

Schülerheft BLÄSERKLASSE

Fagott

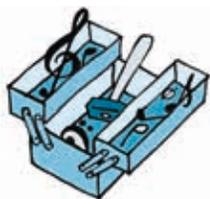
Band 1



HELBLING

Innsbruck • Esslingen • Bern-Belp

Die Symbole in diesem Heft:



Jeder Werkzeugkasten enthält ein Werkzeug, mit dem du viele Aufgaben und Spielstücke bearbeiten kannst.



Zu diesem Spielstück oder Rhythmus gibt es ein Play-along oder Übehilfen online (Code vorne im Umschlag).



In der Info-Box wird dir ein Begriff oder ein Thema verständlich erklärt.



optionale Aufgabe

Medien zum Lernen und Üben



Zu diesem Heft gibt es zahlreiche Hörbeispiele, die du dir mit einem Computer, Tablet oder Smartphone anhören kannst:

1. Play-alongs zu den Spielstücken,
2. Grooves, zu denen du die Warm-ups und Rhythmusstücke spielen kannst.

Gehe dazu auf die Internetseite www.helbling.com/code und gib den Code ein, der vorne in deinem Heftumschlag abgebildet ist.

Impressum

Redaktion: Alexandra Nothacker
Illustrationen: Yann Ubbelohde, Karlsruhe
Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster
Umschlaggestaltung: Marinas Werbegrafik, Innsbruck
Layout: Chris Günthner, Stuttgart
Satz: SatzKiste, Stuttgart
Druck: Athesia Druck, Bozen

HI-57775
ISBN 978-3-86227-238-9
1. Auflage A1¹/2017
© 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, Mikroverfilmung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei einer entsprechenden Nutzung für Unterrichtszwecke.

Inhaltsverzeichnis

Basics: Fagott	4	13. Übung macht den Meister!	45
Grundlagen		Auftakt, Hörschulung (Melodiediktat), Zusammenklänge, Tonziffer -7	
1. Gemeinsam musizieren	8	14. Hier stimmt doch was nicht	48
Sitzordnung im Klassenorchester		3/4-Takt	
2. Der Ton macht die Musik	10	15. Spontan sein ist alles – Improvisation ..	49
Musizieren auf Zeichen, Metrum und Rhythmus, Einstieg Hörschulung, Ton und Geräusch		Improvisation mit der pentatonischen Tonleiter	
Kontext Eine akustische Schnitzeljagd ...	12	Kontext Guten Morgen!	51
Töne und Geräusche im Alltag		Grieg: Morgenstimmung, Strauss: Also sprach Zarathustra	
3. Alle haben einen Namen	13	16. Der Stammbaum der Töne	52
Noten- und Pausenwerte (Viertel/Halbe/Ganze), Musizieren nach Notenwerten		Tonziffer -6, Stammtöne, Klaviertastatur, Variation, Vorbereitung Vorzeichen	
4. Noten schreiben leicht gemacht!	16	17. Die Nachkommen der Stammtöne	57
Liniensystem, Notenschrift, Tonziffer 1 und 2, Musizieren nach Noten, Hörschulung (Fehler erkennen)		Vorzeichen, Tonziffer 7 und 8, Haltebogen, Notennamen	
5. Auf dem Weg zum Ton-Profi	19	18. Hier gibt's die Hälfte gratis dazu!	62
Musik einstudieren, Tonziffer 3, Dynamik, Hörschulung (Melodie)		Generalvorzeichen, Noten- und Pausenwerte (punktierte Halbe)	
6. Musik richtig aufschreiben	22	Kontext Ein Himmel voller Geigen	64
Takt, Hörschulung (Rhythmusdiktat), Notenschlüssel, Textvertonung		Haydn: Kaiserquartett (2. Satz)	
7. Unsere ersten fünf Töne	26	19. Auf den Punkt gebracht	65
Tonziffer 1–5, Musizieren nach Tonziffern, Wiederholungsanweisungen		Noten- und Pausenwerte (punktierte Viertel), Generalvorzeichen, Hörschulung (Rhythmus)	
8. Von einem Ton zum nächsten	29	20. Kleine und große Schritte	68
Intervalle (Tonwiederholung/Tonschritt/Tonsprung)		Intervalle (Halb-/Ganztonschritte)	
Kontext Es weihnachtet sehr!	30	21. Mit der Dur-Tonleiter hoch hinaus	71
Weihnachtslieder aus aller Welt		Legatobogen, Dur-Tonleiter	
9. Alles gecheckt?	31	22. Für Tonleiter-Detektive	73
Musiklehre – Anwendung, erstes großes Klassen- musizierstück		Aufbau der Dur-Tonleiter (C-, G-, F-, B-Dur), Tonziffer -5	
10. Fünf gewinnt!	35	Kontext Von musikalischen Tierscherzen ...	76
Tonziffer 6, Tonvorrat, pentatonische Tonleiter		Saint-Saëns: Karneval der Tiere (Marsch des Löwen)	
Kontext Musik aus einer anderen Welt ..	38	23. Ab in den Urlaub!	77
Dvořák: Sinfonie Nr. 9 (2. Satz: Largo)		Musiklehre – Anwendung	
11. Traumreise mit fünf Tönen	39	Musik beschreiben	81
Musik verschiedener Kulturen, kreatives Gestalten mit der pentatonischen Tonleiter		Adjektivzirkel	
12. Die haben es eilig!	41	Grifftabelle	82–85
Noten- und Pausenwerte (Achtel), Atemzeichen, Fermate, Hörschulung (Rhythmus)		Quellenverzeichnis	85

Basics: Fagott

Basic 1

Dein Übeplatz

Du hast dich entschieden, ein Blasinstrument zu lernen – toll! Zum Spaß am Musizieren gehört auch das regelmäßige Üben. Damit Musik ein wichtiger Teil deines Lebens werden kann, ist es sinnvoll, das Üben in deinen normalen Tagesablauf fest einzuplanen, zum Beispiel nach den Hausaufgaben oder vor dem Abendessen. Verabrede mit deinen Eltern, dass du in deiner Übezeit nicht gestört werden möchtest.

Sehr hilfreich ist es, wenn du dir einen eigenen Übeplatz einrichtest. Beachte dabei folgende Punkte:

CHECK!

Der perfekte Übeplatz

- ✓ Der Platz, an dem du übst, ist ruhig und so eingerichtet, dass du dich auf das Üben freuen kannst.
- ✓ Dein Instrument liegt oder steht immer auf dem Boden und griffbereit da. Sinnvoll ist die Anschaffung eines Instrumentenständers, damit dein Instrument sicher ist.
- ✓ Wenn du dein Instrument im Sitzen spielst, so steht immer ein Stuhl bereit. Du hast auch genügend Platz für Körper- und Atemübungen.
- ✓ An deinem Übeplatz steht ein aufgebundenes Notenständer. Er erinnert dich daran, regelmäßig zu üben. Auf ihm sind die Notenschlüssel und die Beschlüsse, die du gerade spielst – so weißt du gleich, was zu tun ist.
- ✓ Bleistift und Radiergummi liegen bereit, damit du Eintragungen in deine Noten machen kannst. Mache beispielsweise eine Markierung an eine Stelle, bei der du dich immer wieder verspielst. Im Unterricht kannst du deinen Lehrer darauf ansprechen, sicher kann er dir helfen.

Lasse deine Fantasie spielen: Wie sähe dein perfekter Übeplatz aus? Zeichne ihn.

MUSTERSEITE

www.helbling.com

Basic 2

Spielhaltung im Sitzen

Bevor ein Rennfahrer mit dem Training beginnt oder in das Rennen startet, überprüft er sein wichtigstes Werkzeug: seinen Rennwagen. Und natürlich ist es wichtig, dass er körperlich fit ist! Auch deine wichtigsten Werkzeuge sind Instrument und Körper. Überprüfe zunächst dein Instrument: Dein Lehrer hat dir sicher gezeigt, wie du es für das Training startklar machen kannst.

Damit auch dein Körper gut vorbereitet ist, beachte folgende Punkte:

CHECK!**Körper- und Instrumentenhaltung**

- ✓ Du sitzt gerade und lehnst dich nicht an. Du spürst deine Sitzbeinhöcker.
- ✓ Deine Füße stehen hüftbreit auseinander und parallel.
- ✓ Dein Kopf ist aufrecht. Stell dir vor, dass am obersten Punkt deines Kopfes ein Faden befestigt ist, der wie bei einer Marionette langsam nach oben gezogen wird.
- ✓ Deine linke Hand stützt das Fagott in gerader Weiterführung des Unterarms. Das Handgelenk wird nicht abgelenkt.
- ✓ Deine rechte Hand liegt auf der Daumen- bzw. Mittelfingerstütze.
- ✓ Deine Finger sind leicht gebogen.
- ✓ Dein Instrument befindet sich im richtigen Verhältnis zum Körper.
- ✓ Die Ellbogen befinden sich im richtigen Abstand zum Körper.



Basic 3

Die Atmung – üben, wie ein erstes (Atem-)Stück

So wie ein Rennwagen brauchst auch du dein Instrument Treibstoff: Das ist die Luft. Sie muss bei der Ausatmung leicht und gleichmäßig ausströmen werden. Bläser sprechen dann von einer guten Atemführung. Übe täglich die folgenden Atemübungen, sicher lernst du auch noch weitere im Unterricht:

Übung 1 Den Körper entspannen

- a – Atme tief ein. Spanne dabei gleichzeitig deine Faust, deine Schulter und deine Schultern immer fester.
 - Halte die Spannung für die Sperrung 3–5 Sekunden.
 - Beim Ausatmen löst du die Spannung ruckartig und lässt alle Luft mit einem kräftigen Ausström aus.
 Spürst du wie sich der ganze Körper entspannt?
- b Atme nun gleichmäßig ruhig ein und aus. Beim Einatmen sollte der Unterkiefer locker sein, der Mund ist wie ein „O“ geformt. Stell dir beim Ausatmen vor, dass du deine Hände an einem kalten Wintertag aufwärmst. Spürst du die warme Luft?



Wichtig: Sei bei dieser Übung möglichst locker und entspannt!

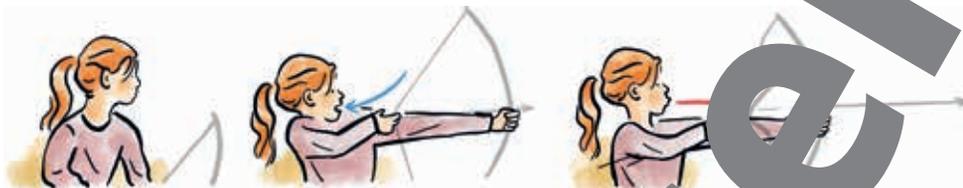
Übung 2 Atemführung

- a** Atme tief ein, gib die Luft beim Ausatmen leicht und gleichmäßig ab und erzeuge einen gleichbleibenden Luftstrom. Überprüfe den Luftstrom mit deiner Hand. Stell dir vor, dass deine Hand ein sehr weit entferntes Windrad ist, dessen Flügel du anblasen musst.

- b** Du übst mit deinen Freunden Pfeil und Bogen schießen.

- Suche einen festen Stand und nimm eine aufrechte Haltung ein.
- Beuge deinen Oberkörper leicht vorn über und fasse dabei die Sehne deines Bogens.
- Mit der nächsten Einatmung richtest du dich langsam auf. Spanne den Bogen, indem du dabei die Sehne kraftvoll nach hinten ziehst.
- Wenn du gerade stehen lässt die Sehne ruckartig los und lässt den Pfeil, wie die Sehne gehalten hat, nach vorn fliegen.
- Stell dir vor, dass es nun der Pfeil ist. Stoße dabei deine Hand mit voller Kraft aus.

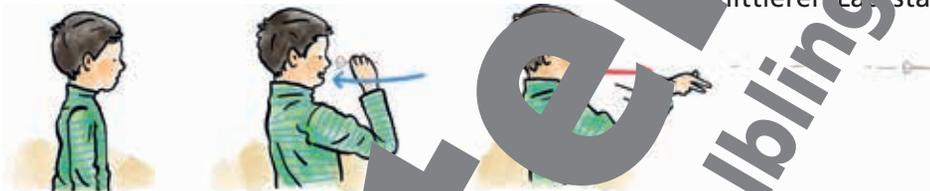
In der Musik entspricht diese Art der Luftführung einem sehr kräftigen Ton (fortissimo).



- c** Du wirfst Pfeile auf eine Dartscheibe.

- Suche einen festen Stand und nimm eine aufrechte Haltung ein. Fixiere dein Ziel.
- Beim Einatmen geht der Wurfarm nach hinten.
- Bei der Ausatmung schnellst deine Hand nach vorn und wirf den Dartpfeil auf die Scheibe.
- Atme die ganze Luft aus.
- Achte darauf, dass der Wurf nur mit dem Unterarm erfolgt. Oberarm und Schulter sind ruhig!

In der Musik entspricht diese Art der Luftführung einer mittleren Lautstärke (mezzoforte).



- d** Du hast einen schönen Papierflieger und lässt ihn langsam durch den Raum schweben.

- Suche einen festen Stand und nimm eine aufrechte Haltung ein.
- Atme sanft ein und zieh den Flieger langsam zurück.
- Atme entspannt aus, deine Hand geht dabei langsam nach vorn und schießt den Flieger auf die Reise.
- Auch diese Wurfbewegung erfolgt nur mit dem Unterarm.
- Schaue dem Flieger hinterher, lasse dabei die Luft so lang entspannt ausströmen, bis der Flieger sanft auf dem Boden landet.

Beim Spielen deines Instruments entspricht diese Art der Luftführung einer sehr leisen Lautstärke (pianissimo).



Übung 3 Ein Atemstück

- a** Groove dich ein, indem du dich zum Puls der Musik bewegst. Sprich dazu die Rhythmusilben. Dein Lehrer erklärt dir, was Rhythmusilben sind (schau auch auf S. 13 und S. 42 nach).
- b** Groove weiter und sprich nun die verschiedenen Konsonanten. Halte die Dauer der Noten genau ein. Achte darauf, dass die Luft fließt und nicht unterbrochen wird. Atme nur beim Atemzeichen (Erklärung siehe S. 41).
- c** Übe nun zunächst jede Stimme einzeln. Wenn du das Stück mit deinen Mitschülern gemeinsam musizierst, könnt ihr die Stimmen entweder gleichzeitig oder im Kanon sprechen.



Ein Atemstück

 Rhythmus: p p p (di) t t t (di) p p t t k
Rhythmus: di di di (di) di di di (di) di di di di di (di) (da)
 Rhythmus: sch sch f f da - o
Rhythmus: da da sch da sch da f da f da - o
 Rhythmus: s f s f da - o
Rhythmus: da - o da - o da - o da - o

Basic 4

Der Ansatz

Damit du einen schönen Klang auf deinem Instrument erzeugst, müssen Atemführung und Ansatz in einem guten Gleichgewicht sein. Wichtig ist auch, dass du zu jedem Ton schon vorausdenken, ihn innerlich zu hören. Sicher kannst du dir ja auch deine eigene Stimme mit geschlossenen Augen vorstellen!? Beachte folgende Abbildung und die Checkliste.

CHECK!

Der richtige Ansatz

- ✓ Deine Lippen liegen gerade aufeinander.
- ✓ Die Lippen sind etwas angespannt und leicht eingezogen.
- ✓ Die Spitze des Rohrblatts liegt genau in der Mitte zwischen den Lippen.
- ✓ Du kannst ohne großen Aufwand einen Ton auf dem Rohrblatt erzeugen.



Übung

Ein Rohrblatt mit S-Bogen

- a) Nimm dein Rohrblatt in den Mund wie oben abgebildet in den Mund.
- b) Atme locker ein und spiele möglichst lange einen Ton.

Tipp: Achte darauf, dass dein Ton durch den gleichmäßigen Luftstrom immer gleich laut bleibt.

CHECK!

Höre dir dein Musizieren immer bewusst zu! Klingt dein Ton schön und angenehm, machst du es richtig! Höre dir dazu auch das Hörbeispiel an.



1. Gemeinsam musizieren

Eine Gruppe, die wie euer Klassenorchester zusammen Musik macht, nennt man „Ensemble“ (franz. „miteinander“). Damit euer „Miteinander-Musizieren“ schön klingt, gibt es für die Sitzordnung in einem Ensemble bestimmte Regeln.

Aufgabe 1 Die Sitzordnung in unserem Klassenorchester

Schaut euch zunächst das abgebildete Klassenorchester an. Dort ist alles durcheinandergeraten.

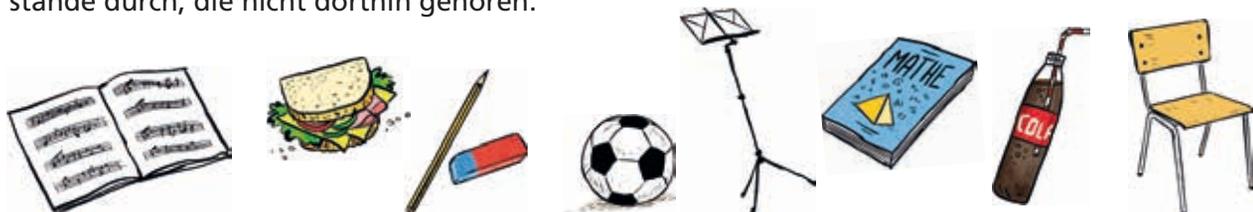
- a) Warum ist dieses Klassenorchester noch kein Ensemble? Beschreibt, was euch auffällt.



- b) Schaut euch die vier Sitzordnungen an. Auf welcher können die Musiker gut miteinander musizieren? Kreist die richtige Sitzordnung an. Bei den anderen Sitzordnungen wurde jeweils ein Fehler gemacht. Welcher?



- c) Überlegt nun, was ihr an eurem Sitzplatz im Klassenorchester braucht. Streicht dazu die Gegenstände durch, die nicht dorthin gehören.



- d Tauscht euch über eure Ergebnisse der Aufgaben b und c in der Klasse aus. Überlegt euch für die Fehler, die ihr in b gefunden habt, jeweils eine Regel, die bei der Sitzordnung beachtet werden muss. Notiert diese als „Goldene Regeln“ für eine gute Sitzordnung im Klassenorchester.

Goldene Regeln für eine Sitzordnung im Klassenorchester

- _____
- _____
- _____

- e Mithilfe der gefundenen Regeln habt ihr nun das Rezept für eine gute Sitzordnung in eurem Klassenorchester. Notiert sie in der Info-Box.

Die Sitzordnung unseres Klassenorchesters

Aufgabe 2 Auf- und Abbau der Sitzordnung

- a Klärt zunächst mit eurem Sitznachbarn folgende Fragen: Wo werden die Instrumentenkoffer geholt und wo werden sie zurückgebracht? Wo werden sie während des Musikunterrichts abgestellt? Wo stehen sie bei den Pausen? Wo stehen sie nach dem Unterricht?
- b Überlegt euch eine sinnvolle Reihenfolge der Arbeitsschritte für den Auf- und Abbau eurer Sitzordnung und notiert die Reihenfolge in die Tabelle. Muss für euren Unterrichtsraum ein Arbeitsschritt ergänzt werden?

Tipp: Teilt euch mit eurem Sitznachbarn wichtige Aufgaben. Zum Beispiel baut einer den Notenständer auf, während der andere die Stühle holt.

Aufbau		Abbau	
Instrument auspacken und an den Sitzplatz mitnehmen	<input type="checkbox"/>	Arbeitsmaterial wegpacken	<input type="checkbox"/>
Notenständer/ Stuhl aufbauen	1 <input type="checkbox"/>	Instrument einpacken	<input type="checkbox"/>
Arbeitsmaterial bereitlegen (siehe Aufgabe 1c)	<input type="checkbox"/>	Notenständer/ Stuhl abbauen	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

4. Noten schreiben leicht gemacht!

Um Musik zu notieren, gibt es verschiedene Möglichkeiten der Notation: Die grafische Notation, die den Spielern viel Freiheit lässt (z. B. im „Chaos-Stück“) und eine „richtige Notenschrift“, mit der man Musik ganz genau aufschreiben kann.

Spielidee Das Chaos-Stück

Ihr könnt bereits **Luft- und Klappergeräusche, Stille** und einen **Ton** auf euren Instrumenten musizieren. Hier dürft ihr im so genannten „Chaos-Takt“ selbst bestimmen, was ihr spielt.

- a) Probiert den „Chaos-Takt“ auf eurem Instrument aus. Ihr dürft dabei spielen, was ihr möchtet (z. B. schnelle Klappergeräusche, evtl. in Kombination mit Ton).
- b) Übt die Übergänge **Chaos – Stille, Chaos – Luftgeräusch, Chaos – Ton**.
- c) Spielt nun das notierte Stück.



- d) Erfindet ein fünfteiliges Stück mit Klängen und schreibt das mit dem Namen eurer Naturereignis dar, z. B. ein aufziehendes Gewitter oder einen Vulkanausbruch.



Das Liniensystem und die Notenschrift

Mithilfe eines **Liniensystems** kann man im Gegensatz zur grafischen Notation die Tonhöhe ganz genau aufschreiben. Es besteht aus fünf Linien (L.) und vier Zwischenräumen (Z.), die von unten nach oben gezählt werden.

Beachtet die veränderte Position der Notenköpfe ab der dritten Notenzeile.

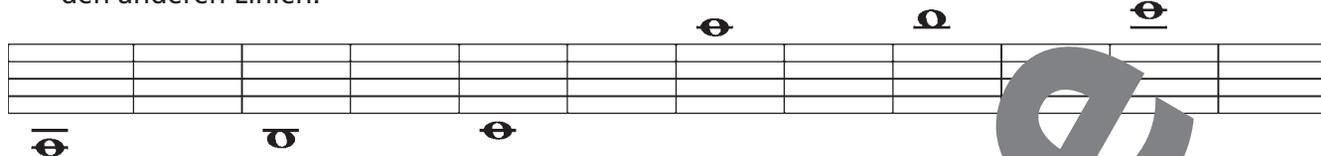
Reichen die Linien und Zwischenräume nicht aus, werden für einzelne Töne auch noch **Hilfslinien** verwendet. Beachtet, dass die Noten nun nicht mehr zwischen zwei Linien liegen, sondern über oder unter einer Hilfslinie.

Aufgabe 1 Das Liniensystem

- a) Notiert Halbe Noten an die angegebene Stelle. Beachtet dabei die Richtung der Notenhäule.

2. L. 1. Z. 1. L. 4. L. 3. Z. 2. Z. 5. L. 4. Z. 3. L.

- b** Übt im jeweils leeren Takt, den vorangegangenen Ton selbst zu schreiben. Notiert immer zuerst die Hilfslinien.
- Wichtig:** Hilfslinien sind etwas länger als die jeweilige Note und haben den gleichen Abstand zu den anderen Linien.



Aufgabe 2 Das erste Stück mit verschiedenen Tonhöhen

- a** Notiert die neuen Töne (Tonziffer 1 und 2) als Ganze Noten und ergänzt Gruppen und Namen.

linke Hand

Daumen 1 2 3 4

rechte Hand

Daumen 1 2 3 4

linke Hand

Daumen 1 2 3 4

rechte Hand

Daumen 1 2 3 4

- b** Da ihr jetzt wisst, wie man Tonhöhen genau notiert, fällt es euch sicher leicht, das folgende Stück zu spielen. Den Rhythmus kennt ihr aus „Das erste Stück“ auf S. 14. Jetzt kommen zusätzlich die zwei neuen Töne vor. Musiziert das Stück (→ [Rhythmus erarbeiten](#), S. 10).

Ton-Echo

Musik: Manuel Jandl
© Helbling



Stimme 1

Stimme 2

da-o-a-o (da-o da-o da-o da-o da-o) da da da-o (da da da-o)

(da-o-a-o) a-o (da-o da-o) da-o da-o (da da da-o) da da da-o

7 9 11

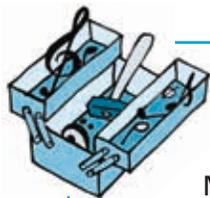
da-o da-o da da da da da da (da da da da) da-o da da (da-o da da)

(da da da da) da-o da da (da da da da) da da da da (da-o da da) da-o da da

13 15 17

da da da-o (da da da-o) da-o da-o (da-o da-o) da-o-a-o (da-o-a-o)

(da da da-o) da da da-o (da-o da-o) da-o da-o (da-o-a-o) da-o-a-o



Musik hören: Fehler erkennen

Beim Musizieren nach Noten muss der Dirigent immer wieder abgleichen, ob die Musiker das spielen, was der Komponist in den Noten geschrieben hat. Auch ihr könnt diese Rolle übernehmen, z. B. wenn ihr zu Hause mit Freunden übt.

Um herauszufinden, ob ein notierter Rhythmus richtig gespielt wird, müsst ihr ihn zunächst genau kennen. Sprecht ihn dazu ein paar Mal auf Rhythmusilben im Kopf nach. Wenn ihr nun den gespielten Rhythmus hört, markiert ihr die Fehlerstelle. Findet nun bei eurem nächsten Hördurchgang heraus, was statt des notierten Notenwerts gespielt wurde und notiert den gespielten Rhythmus in die leere Notenzeile.

In aller Kürze: Eingrooven → Rhythmus im Kopf sprechen → Fehlerstelle markieren → Rhythmus notieren.

Aufgabe 3 Finde den Fehler

Probiert das neue Werkzeug nun gleich aus: Notiert den gespielten Rhythmus.

1

2

3

4



Aufgabe 3 Vorübung zum Rhythmusdiktat

Um Rhythmen aufschreiben zu können, muss das Gehörte im Kopf mehrfach wiederholt und in Rhythmussilben umgewandelt werden. Das habt ihr schon trainiert. In dieser Aufgabe ordnet ihr nun Rhythmen, die ihr hört, den notierten Rhythmen zu.

- a Erarbeitet euch zuerst die Rhythmen (→ **Einen Rhythmus erarbeiten**, S. 19).
- b Hört jetzt verschiedene Rhythmen und ordnet sie den hier notierten zu.

Aufgabe 4 Dynamik in der Musik

Vervollständigt die Tabelle.

Fachbegriff	Bedeutung	Zeichen
Dynamik		–
	leise	
forte		
crescendo		
	leiser werden	

Aufgabe 5 Ein Melodie-Dynamik-Gang

- a Studiert die folgende Melodie ein (→ **Studieren**, mit Fokus Rhythmus, S. 19).

Drei-Ton-Welle

- b Entscheidet euch für eine dynamische Spielmöglichkeit aus der Tabelle von Aufgabe 2a (S. 19) und übt die „Drei-Ton-Welle“ mit dieser Dynamik ein.
- c Tragt eure Spielmöglichkeiten der Klasse vor. Wie Zuhörer erraten, für welche ihr euch entschieden habt.

Aufgabe 6 Die Fehleröffnung

Bei den folgenden Hörübungen geht es nicht um die Lautstärke, sondern um die Tonhöhe. Ihr hört jeweils zwei Töne nacheinander.

- a Kreuzt an, ob der zweite Ton höher, tiefer oder gleich ist.
- b Hier war der Fehler teufel am Werk. Hört genau hin und kreist die falschen Angaben ein. Kreuzt die richtige Antwort an.

	a	b	c	d	e	f
höher						
tiefer						
gleich						

	a	b	c	d	e	f
höher	X					
tiefer				X	X	
gleich		X	X			X

- c** Kreuzt an, ob der zweite Ton höher, tiefer oder gleich ist. Stellt anschließend den Tonhöhenverlauf wie im Beispiel in der Notenschrift dar.

	a	b	c	d	e	f
höher	X					
tiefer						
gleich						
Notenschrift						

Aufgabe 7 Das Melodietelefon

Bei diesem Spiel ist jeder Ziffer ein Melodiebaustein zugeordnet. Durch Kombination der Bausteine könnt ihr jede Art von Zahlenkombinationen, z. B. eure Telefonnummer, wie einen Geheimcode verschlüsseln.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 

0 

- a** Studiert die Melodiebausteine eigenständig (in Ruhe für sich!) ([Musik einstudieren](#) (S. 19)).

- b** Nun bekommt ihr einzelne Melodiebausteine vorgespielt. Welche Ziffer ist es jeweils?

- c** Ihr hört eine Folge von mehreren Melodiebausteinen. Schreibt die jeweilige Zahl auf:

A: _____ B: _____

C: _____



- d** Schreibt eure eigene Telefonnummer (ohne Vorwahl) in die leere Zeile und übt anschließend die Zahlenfolge auf eurem Instrument ein:

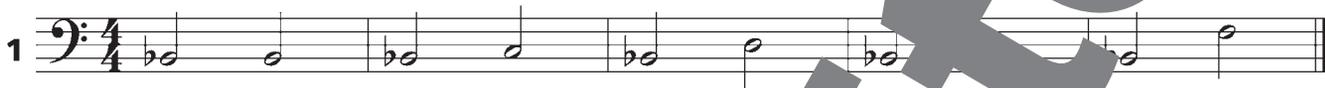
- e** Spielt nun eure Telefonnummer der Klasse vor. Lasst eure Mitschüler herausbekommen, wie sie lautet.

8. Von einem Ton zum nächsten

Ihr habt inzwischen gelernt, eure ersten fünf Töne zu spielen, zu benennen und aufzuschreiben. Wenn man diese Töne auf verschiedene Weise miteinander verbindet, entstehen Melodien.

Warm-up

- a Musiziert nacheinander die beiden Warm-ups (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19).



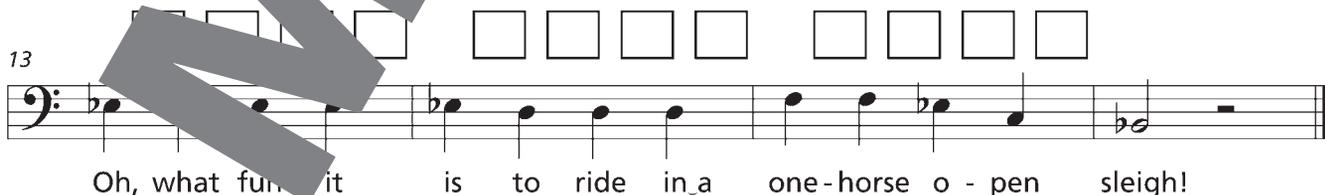
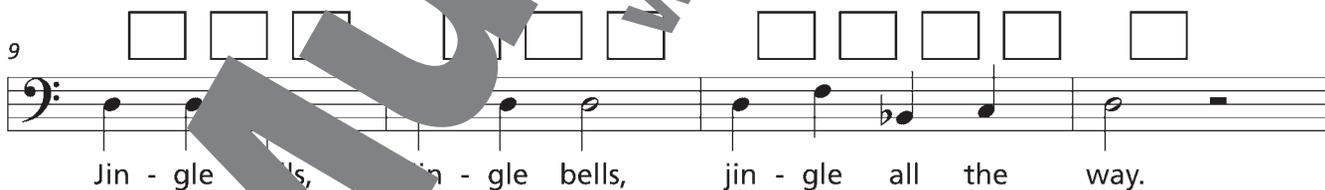
- b Überlegt, ob die Tonfolgen in den Warm-ups eine Tonwiederholung (Tw), einen Tonschritt (Tsch) oder einen Tonsprung (Tsp) bilden. Notiert die entsprechende Abkürzung unter die jeweilige Tonfolge.

Aufgabe 1 Ein Winterlied unter die Hand genommen

- a Singt und musiziert das Lied „Jingle Bells“ (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19).

Jingle Bells

Text und Musik: James Lord Pierpont



- b Markiert alle Tonfolgen mit folgenden Zeichen: Tonwiederholungen — , Tonschritte aufwärts ┐ und abwärts ┌ und Tonsprünge aufwärts ↗ und abwärts ↘ .
- c Überlegt euch, wie ihr die Tonfolgen von „Jingle Bells“ mit der Hand nachzeichnen könnt. Übt mit eurem Sitznachbarn eine der vier Notenzeilen mit Handzeichen und präsentiert sie danach stumm den anderen. Wer errät, welche Notenzeile ihr nachgezeichnet habt?

Kontext

Es weihnachtet sehr!

In vielen Ländern auf der Welt wird Weihnachten gefeiert, wobei sich alle in ihrer Sprache „Fröhliche Weihnachten!“ zurufen. Auch in den folgenden Liedern wird diese Botschaft vermittelt.

- a Hörst euch die drei Weihnachtslieder an und singt sie anschließend gemächlich an.
- b Beschreibt, wie die Lieder jeweils die Botschaft „Fröhliche Weihnachten“ zum Ausdruck bringen. Nutzt dazu auch den Adjektivzirkel (S. 81).
- c Musiziert die Begleitstimmen zu „Fröhliche Weihnacht überall“ und „Weihnachtslieder“ gegenseitig: Eine Gruppe singt, die andere spielt die Begleitstimmen. Achtet auf die Dynamik.



Fröhliche Weihnacht überall

Text und Musik: überliefert; Satz: Jens Holzinger © Helbling

Fine

Sing-stimme

Fröh-li-che Weih-nacht ü-ber-alls, die durch die Lüf-te fro-her Schall.

Instrumental-stimme 1

Instrumental-stimme 2

Instrumental-stimme 3

D. C. al Fine

S.

Weih-nachts-ton, Weih-nachts-baum, Weih-nachts-duft in je-dem Raum.

I. 1

I. 2

I. 3

We Wish You a Merry Christmas

Text und Musik: überliefert

Feliz Navidad

Text und Musik: José Feliciano; © Chrysalis

We wish you a Merry Christmas,
we wish you a Merry Christmas,
we wish you a Merry Christmas
and a Happy New Year.

Feliz Navidad, Feliz Navidad,
Feliz Navidad, próspero año y felicidad. :||
I wanna wish you a Merry Christmas (3 x),
from the bottom of my heart.

9. Alles gecheckt?

Ihr habt euch nun schon die wichtigsten Grundfertigkeiten auf euren Instrumenten erarbeitet und dabei einiges über die Welt der Noten und des Hörens erfahren. Hier wird nun euer Können und Wissen auf die Probe gestellt. Außerdem studiert ihr euer erstes großes Klassenmusizierstück ein.

CHECK 1

Aufgabe 1 Wiederholung Spielpraxis / Notenschrift

- a Musiziert die folgende Melodie (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Melodie, S. 19).

b Setzt die fehlenden Taktstriche und denkt an den Doppelstrich am Zeilenende.

c Ergänzt die fehlenden Notennamen (in den unter den Noten) und Zeichen für Tonwiederholungen/-schritte/-sprünge (in den oben).

Aufgabe 2 Wiederholung Ohröffner

- a Höher, tiefer oder gleich? Ihr hört einen Ton und anschließend einen zweiten. Entscheidet, ob der zweite höher, tiefer oder gleich dem ersten ist. Hört die Tonfolgen erneut und spielt sie nach. Jede Tonfolge beginnt mit Tonziffer 3.

Aufgabe 3 Klassenmusizierstück – A-Teil

- a Musiziert den A-Teil der „Intrade“ auf S. 32 (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Melodie, S. 19).
- b In der „Intrade“ findet ihr eine Menge Dynamikangaben. Verbindet nun jeweils alle zusammengehörenden Begriffe und Zeichen mit unterschiedlichen Farben. Welche Angaben sind neu?

- c Musiziert nochmals den A-Teil der „Intrade“, jetzt mit der angegebenen Dynamik.

Tipp: Spielt ein *mf* und auch ein *mp* immer so laut, dass ihr im Verlauf des Stücks auch bequem noch lauter aber auch noch leiser spielen könnt!

CHECK 2

Aufgabe 1 Wiederholung Spielpraxis/Ohrenöffner

- a Musiziert die Melodie aus Check 1 (S. 31).
- b Ihr hört einen Ton und anschließend zwei weitere. Zeigt beim Hören mit den Händen an, ob der jeweilige Folgeton höher, tiefer oder gleich ist.
- c Hört die Tonfolgen erneut und spielt sie nach. Jede Tonfolge beginnt mit C_4 (S. 3).

Aufgabe 2 Wiederholung Notenschrift

Im B-Teil der „Intrade“ (S. 33) sind einige Noten verschwunden. Jetzt ist Detektivarbeit gefragt. Findet die Töne für eure Instrumentenfamilie selbst heraus:

- a Benennt in den Takten 11/12 und 13/14 die Töne mit ihren Namen. Ergänzt die fehlenden Tonziffern. Welche Töne gemeint sind, könnt ihr entweder anhand der Tonziffern oder der Zeichen über den Noten herausfinden. Manchmal müsst ihr aber auch auf den nachfolgenden Ton schauen.
- b Notiert die angegebenen Noten in Vierteln.

Aufgabe 3 Klassenmusizierstück – B-Teil

- a Musiziert den B-Teil der „Intrade“ mit den angegebenen Noten (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19).
- b Ergänzt wie in Aufgabe 2a die Noten mit Tonziffern und Zeichen für Tonwiederholung, Tonschritt und Tonsprung in den Stimmleiten für andere Instrumentenfamilie.



Intrade

Musik: Bernhard Sommer
© Helbling

Stimme 1 Fine

mf < *f* > *mf* *f*

Stimme 4 (tief) Fine

mf < *f* > *mf* *f*

B

9

Holzbläser 1/
Stabspiel 1

Holzbläser 2/
Stabspiel 2

Blechbläser 1

Blechbläser 2

13

Holzbläser 1/
Stabspiel 1

Holzbläser 2/
Stabspiel 2

Blechbläser 1

Blechbläser 2

f *b* *1* *3* *3*

f *d* *1* *1*

p *f* *es* *3*

p *c* *3* *1*

D. C. al Fine

D. C. al Fine

D. C. al Fine

D. C. al Fine

CHECK 3

Aufgabe 1 Wiederholung Spielpraxis/Ohrenöffner

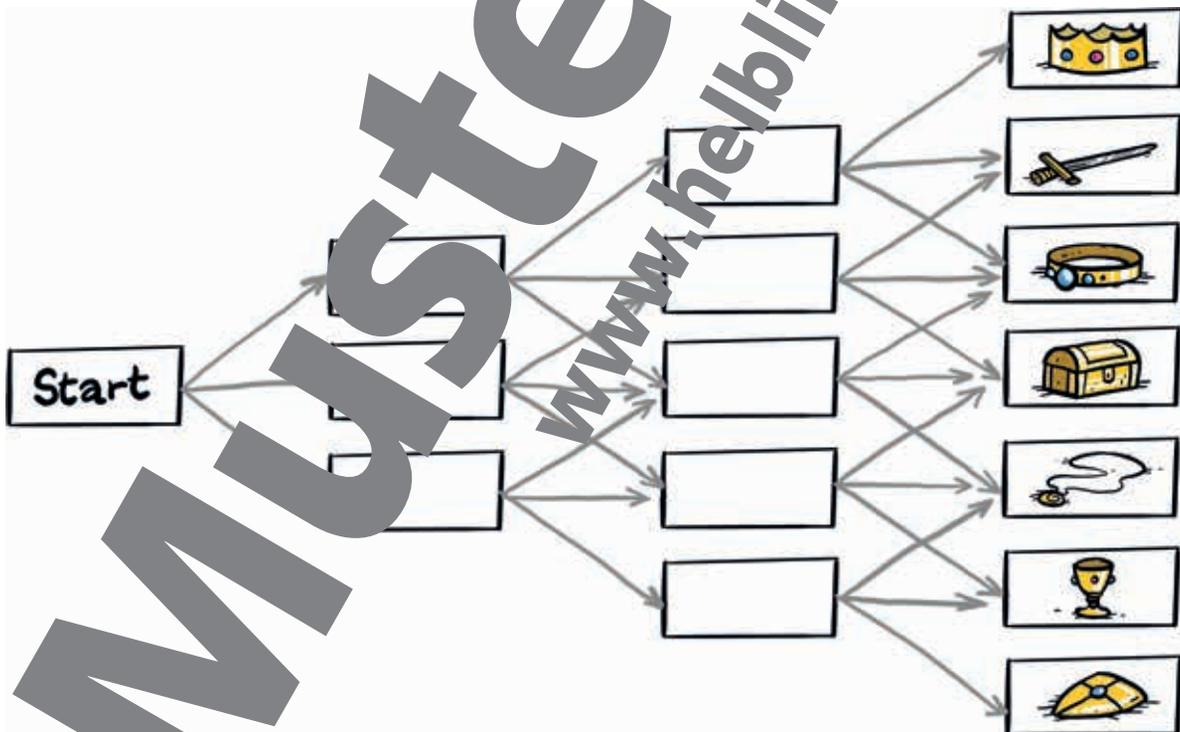
a Musiziert die Tonfolgen 1, 2 und 3 (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie S. 19).

b Ihr hört nun die Tonfolgen mit Fehlern. Kreist die Töne ein, die falsch gespielt werden und notiert daneben den gespielten Ton (siehe Beispiel 4).

c **Der Schatz des Königs:** Ihr seid in einer uralten Burg und sollt den Schatz des Königs finden, der auf verschiedene Schatzkammern verteilt wurde. Damit niemand anderes den Weg findet, werdet ihr nur mithilfe von Tönen durch die alten Gänge geführt. Legt beim ersten Ton den Finger auf das Startfeld. Geht jetzt folgendermaßen in die nächsten Räume:

gleicher Ton = waagrechter Pfeil,
höherer Ton = aufsteigender Pfeil,
tieferer Ton = absteigender Pfeil.

So gelangt ihr, nachdem vier Töne erklingen sind, in eine der sieben Schatzkammern. Insgesamt hört ihr fünf Tonfolgen.



d Wer von euch führt mit seinem Instrument seine Mitschüler in eine der Schatzkammern führen?

Aufgabe 2 Unser erstes Klassenmusizierstück

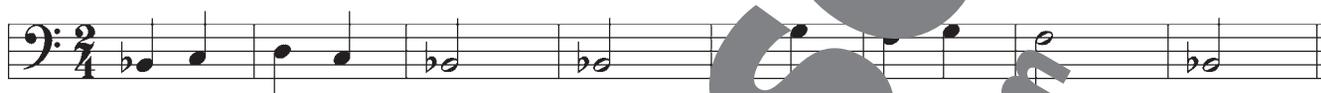
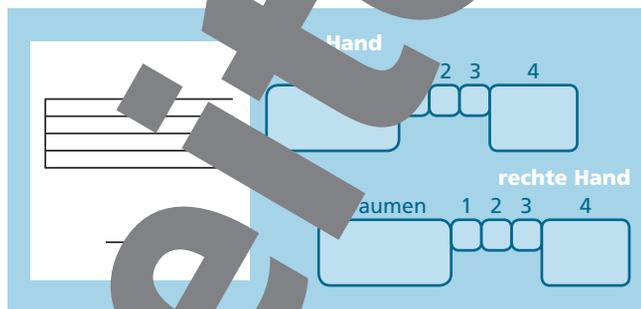
Musiziert die ganze „Intrade“ (S. 32/33). Wo findet ihr in den Noten einen Hinweis auf die richtige Reihenfolge der beiden Teile?

10. Fünf gewinnt!

Ein Bestandteil, aus dem Melodien, Lieder und große Musikwerke gebaut sind, ist die Tonleiter. Kennt man die Töne einer Tonleiter, kann man Musik untersuchen, verstehen und auch selbst eigene Melodien bauen.

Warm-up

- a Findet den neuen Ton (Tonziffer 6) im Warm-up und notiert ihn als Ganze Note. Ergänzt Bassschlüssel, Griff und Namen.
- b Musiziert das Warm-up mit dem neuen Ton (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19).



Aufgabe 1 Eine Melodie aus fünf Tönen

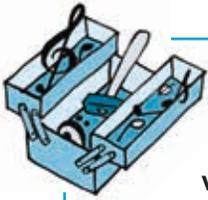
- a Musiziert den „Marsch der Samurai“ zweistimmig (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19). Wenn zwei Töne direkt übereinander klingen (Stimme 2, Takte 8, 15 und 16), spielt zunächst die oberen Töne. Wer kann auch schon die unteren Töne spielen?

Marsch der Samurai

Musik: Bernhard Sommer
© Helbling



- b Wie wirkt dieses Stück auf euch? Beschreibt den Charakter des Stücks. Nutzt dazu auch den Adjektivzirkel auf S. 81.



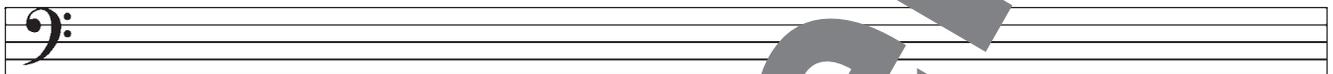
Musik untersuchen: Tonvorrat

Jeder Komponist verwendet für eine Melodie eine Auswahl von Tönen: den **Tonvorrat**. Um den Tonvorrat zu bestimmen, sucht man die einzelnen Töne heraus und sortiert sie nach der Tonhöhe.

In aller Kürze: Den tiefsten Ton herausuchen und als Ganze Note in die Notenzeile notieren → Den nächsthöheren Ton herausuchen und notieren usw. bis zum höchsten Ton.

Wichtig: Töne, die mehrmals vorkommen, werden nur einmal aufgeschrieben.

- c) Probiert das neue Werkzeug nun gleich aus: Notiert den Tonvorrat der Melodie der Samurai“ (S. 35, Stimme 1) in die Notenzeile.



Aufgabe 2 Die Töne der pentatonischen Tonleiter

- a) Zeichnet in den Tonvorrat, den ihr in Aufgabe 1c notiert habt, die Zeichen für Tonschritt □ und Tonsprung ↗ zwischen den Tönen ein.

Die pentatonische Tonleiter

Die Tonreihe, die ihr in Aufgabe 1c notiert habt, ist man eine **pentatonische Tonleiter**. Der Name leitet sich aus dem Griechischen ab, dort bedeutet „penta“ die Zahl fünf: die Anzahl der Töne dieser Tonleiter.

Diese pentatonische Tonleiter besteht aus mehreren Tonschritten (den „großen Sekunden“) und einem Tonsprung (den „kleinen Terzen“).

- b) Damit ihr euch die beiden Fachbegriffe „große Sekunde“ und „kleine Terz“ besser merken könnt, singt und musiziert das folgende Stück (→ [Musikeinstudieren](#) mit Fokus Melodie, S. 19).



Das Pentatonik-Lied

1, 2: Be_Se - kun - de, 2, 3: gro - Be_Se - kun - de,

5: klei - ne Terz, 5, 6: gro - Be_Se - kun - de,

9: gro - Be_Se - kun - de, 5, 3: klei - ne Terz,

13: gro - Be_Se - kun - de, 2, 1: gro - Be_Se - kun - de.

Aufgabe 3 Die pentatonische Tonleiter in einem berühmten Musikstück

Auch der Komponist Antonín Dvořák (1841–1904) hat im 2. Satz seiner Sinfonie „Aus der Neuen Welt“, den er als „Largo“ bezeichnet hat, die pentatonische Tonleiter verwendet.

- a Musiziert das Largo (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Melodie, S. 19).

Largo

Musik von Antonín Dvořák



- b Umkreist in der Melodie die großen Sekunden rot und die kleinen Sekunden grün.

Die Sinfonie

Eine Sinfonie ist ein Musikstück für Orchester, das aus einem oder mehreren Sätzen besteht, die man „Sätze“ nennt.

Viele berühmte Sinfonien tragen einen Beinamen, der auf Besonderheiten hinweisen. So wird z. B. die Sinfonie Nr. 101 von Joseph Haydn als „Uhr“ genannt, da in ihrem 2. Satz die Streichinstrumente eine Begleitmelodie spielen, die an das Ticken einer Uhr erinnert. Antonín Dvořáks Sinfonie Nr. 9 erhielt den Beinamen „Aus der Neuen Welt“ – in ihr hat der Komponist Melodien aus Nordamerika musikalisch verarbeitet.



Kontext

Musik aus einer anderen Welt

Mit 51 Jahren verließ der Komponist Antonín Dvořák seine Heimat Böhmen (im heutigen Tschechien) und arbeitete einige Jahre in Amerika, das damals als „Neue Welt“ bezeichnet wurde. In der gleichnamigen Sinfonie hat er Eindrücke aus seiner neuen Heimat verarbeitet.

- a Musiziert gemeinsam das Largo auf S. 37.
- b Hört nun das Stück im Original und kreist beim Hören die Adjektive ein, die eure Meinung nach zu diesem Stück passen.

ruhig fröhlich ausgeglichen traurig melancholisch hektisch laut
 sehnsuchtsvoll wild ausgelassen schnell tänzerisch nachdenklich

- c Sucht aus den vier Bildern dasjenige aus, das die Stimmung der Dvořák-Musik am besten widerspiegelt. Begründet, warum das Bild mit euren Adjektiven zusammenpasst.



- d Informiert euch darüber, was Dvořák mit dem 2. Satz seiner Sinfonie „Aus der Neuen Welt“ ausdrücken wollte.
- e Überlegt, mit welcher Dynamik, welchem Tempo und welchem Ausdruck ihr das Largo spielen müsst, damit es am besten zu euren ausgewählten Adjektiven und dem Bild passt. Kreuzt entsprechend die richtige Stelle an und musiziert anschließend das Stück so, wie ihr es festgelegt habt.

		sehr	eher	eher	sehr
			←	→	
Dynamik	piano				forte
Tempo	langsam				schnell
Ausdruck	traurig				fröhlich
	ruhig				tänzerisch

15. Spontan sein ist alles – Improvisation

Wie schon im Largo von Antonín Dvořák auf S. 37 werden auch in dem Gospel „Come, bring us Peace, oh Lord“ (S. 50) die Töne der pentatonischen Tonleiter verwendet. Bei der Beschäftigung mit diesem Song fallen euch sicher auch eigene Melodien ein, die ihr mit dieser Tonleiter spielen könnt.

Warm-up

- a Musiziert die Warm-ups (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie (S. 49)).

1 

2 

1, 2 große Sekunde 2, 3 große Sekunde 3, 5 kleine Terz 5, 6 große Sekunde 6, 1 große Sekunde 5, 3 kleine Terz 3, 2 große Sekunde 2, 1 große Sekunde

- b In welchem der Warm-ups findet ihr das „Pentatonik-Lied“ wieder? Singt dieses Warm-up und greift dabei die Töne auf eurem Instrument:



1, 2 gro - ße Se - kun - de,

Aufgabe 1 Improvisation in einem Gospel

Der Gospel

Das Wort „Gospel“ bedeutet „Gute Nachricht“ (engl. „good speech“). Gospels sind Lieder, die aus den frühen geistlichen Liedern der afrikanischen Sklaven in den USA hervorgegangen sind. Bis heute werden sie den afroamerikanischen Gottesdiensten gespielt.

Ein wichtiges musikalisches Merkmal eines Gospels ist das Call-and-Response-Prinzip: Dem Ruf (engl. „call“) eines Sängers folgt die Antwort (engl. „response“) der Gemeinde.



Unterschiedliche Aufführungen eines Gospels klingen selten gleich. Sänger und Instrumentalisten bauen oftmals kleine Improvisationen ein. Für die Besucher eines Gottesdienstes oder eines Konzertes ist es deshalb immer wieder spannend zu hören, was den Musikern spontan einfällt. Mit dem Gospel „Come, bring us Peace, oh Lord“ auf S. 50 könnt ihr selbst ausprobieren, wie es ist, spontan eigene musikalische Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

a Singt und musiziert den A-Teil (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 19). Der Legato-bogen (Info-Box S. 71) wird gesungen, muss aber noch nicht musiziert werden.



Come, bring us Peace, oh Lord

Musik: Bernhard Sommer
© Helbling

A



Come, bring us peace, oh Lord! Come, bring us peace, oh Lord!



Come, bring us peace, — come, bring us peace, — come, bring us peace, oh Lord!

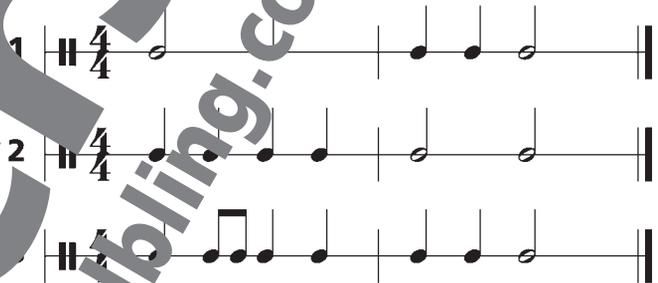
B



Zwei Takte (Takte 9+10) zum Improvisieren von einzelnen Spielern (Call). Takte 11+12 werden nach jeder Improvisation von allen Spielern (Response).

b Im B-Teil könnt ihr nun improvisieren. Improvisiert mit den Tönen der pentatonischen Tonleiter (siehe unten) und einem der abgedruckten Rhythme.

Tipp: Erlaubt sind auch eigene Ideen. Spielt, ohne allzu viel zu überlegen, aber mit viel Spaß!



Vorbereitung für die nächste Aktivität

- a** Hört euch den „Stamnton-Hit“ an und lest den Text mit.
- b** Ergänzt bei einem zweiten Durchgang die Lücken.
- c** Singt den „Stamnton-Hit“.

c d e f g a h c:
Das ist unser Stamnton-Hit.
Laut und leise, tief und hoch,
und _____

Das ist unser Stamnton-Hit.
Laut und leise, tief und hoch,
wir singen alle mit.



Kontext

Guten Morgen!

Fällt es euch auch manchmal schwer, morgens aufzustehen? Viele Menschen lassen sich deswegen von ihrem Wecker mit Musik wecken, oder sie schalten erst einmal ihre Lieblingsmusik ein, um richtig wach zu werden.



Aufgabe 1 Ein musikalischer Start in den Tag

- a) Tauscht euch mit eurem Sitznachbarn über Musik aus, die ihr morgens hören hört. Begründet eure Wahl.
- b) Im folgenden Musikstück beschreibt Edvard Grieg (1843–1907) eine morgendliche Stimmung. Musiziert die Melodie (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Melodie, S. 78).

Morgenstimmung

Musik: Edvard Grieg



- c) Hört euch die „Morgenstimmung“ im Original an. Was macht dieses Stück zu einer Morgenmusik? Was könnte an einem solchen Morgen geschehen? Nutzt zur Beschreibung der Musik auch den Adjektivzirkel auf S. 81.

Aufgabe 2 Noch eine Morgenmusik

Der Komponist Richard Strauss (1864–1949) beschreibt in seinem Werk „Also sprach Zarathustra“ ebenfalls eine Morgenstimmung, die er als gesungenen Sonnenaufgang.

- a) Schließt beim Hören die Augen und schreibt anschließend, wie ihr euch diesen Sonnenaufgang vorstellt. Nutzt wieder den Adjektivzirkel auf S. 81.
- b) Beide Stücke stellen eine Morgenstimmung dar, wirken aber unterschiedlich. Ordnet die folgenden Musikbeschreibungen einem der beiden Stücke zu. Mit welcher dieser beiden Musikstücke würdet ihr am liebsten morgens geweckt werden?

Die Notenwerte bestehen hauptsächlich aus Viertelnoten.

Der Melodieverlauf ist überwiegend aufsteigend.

Die Dynamik ist zum Anfang sehr leise (*pp*), später sehr laut (*ff*).

Es spielen Flöte, Oboe und Streicher.

Es spielen zunächst Kontrabass, Trompete, Blechbläser, Orgel, Klavier, Streicher; später ein großes Orchester.

Die Melodie besteht hauptsächlich aus langen Notenwerten.

Die Dynamik ist eher leise (*p–mp*).

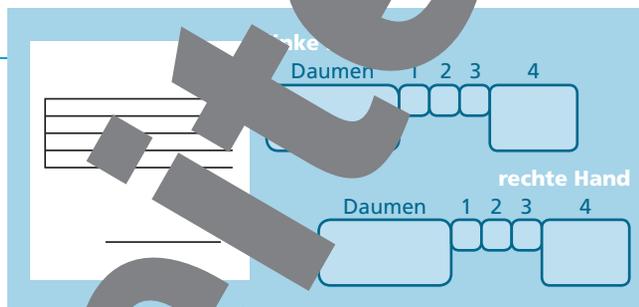
Der Melodieverlauf ist wellenförmig auf- und absteigend.

16. Der Stammbaum der Töne

Vielleicht habt ihr schon einmal den Stammbaum einer Familie gesehen? Man stellt damit für gewöhnlich dar, wie die verschiedenen Mitglieder einer Familie miteinander verwandt sind und wer von wem abstammt. Auch in der Musik gibt es die so genannten Stammtöne („Tonarten“). Von ihnen stammen alle anderen Töne ab.

Warm-up

- a) Notiert den neuen Ton aus dem Warm-up als Ganze Note. Ergänzt Bassschlüssel, Griff und Namen.
- b) Musiziert das Warm-up mit dem neuen Ton.



Aufgabe 1 Ein Lied mit Stammtönen

- a) Singt den „Stammtön-Hit“. Könnt ihr ihn singen auswendig?

Der Stammtön-Hit

Text und Musik: Jens Holzinger
© Helbling

5 c d e f g a b c: Das ist un - ser Stamm - ton - Hit.

9 Laut und lei - se, tief und hoch, wir sin - gen al - le mit.

13 Das ist un - ser Stamm - ton - Hit.

Laut und lei - se, tief und hoch, wir sin - gen al - le mit.

- b) Ergänze die Lücken im Text des Lieds mit den Namen der Stammtöne.

Vorbereitung für die nächsten Stunden

Musiziert das Stück „Eisbär und Indianer“ auf S. 54 (➔ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 19).

Aufgabe 2 Ein lustiger Vogel und die Stammtöne

Der **Kookaburra** ist ein in Australien lebender Vogel, dessen Ruf an Gelächter erinnert. Deshalb wird er auch „Lachender Hans“ genannt.



a Singt das Lied „Kookaburra“.

Kookaburra

Musik: Marion Sinclair
© Bosworth



Kook-a-bur-ra sits in the old gum tree, 1. mer-ry, m-aking in the bush is he...
2. eat-ing in the gum - drops he can see.



Laugh, Kook-a - bur - ra, laugh, Kook-a - bur - ra, gay your life must be.
Stop! Kook-a - bur - ra, stop! Kook-a - bur - ra, leave some there for me.

- b Kommt euch die Melodie dieses Lieds bekannt vor? Findet die Seite, auf der ein ähnliches Lied abgedruckt ist.
- c Schreibt die Namen der entsprechenden Stammtöne in die Zeilen unter den Noten des Liedes „Kookaburra“.

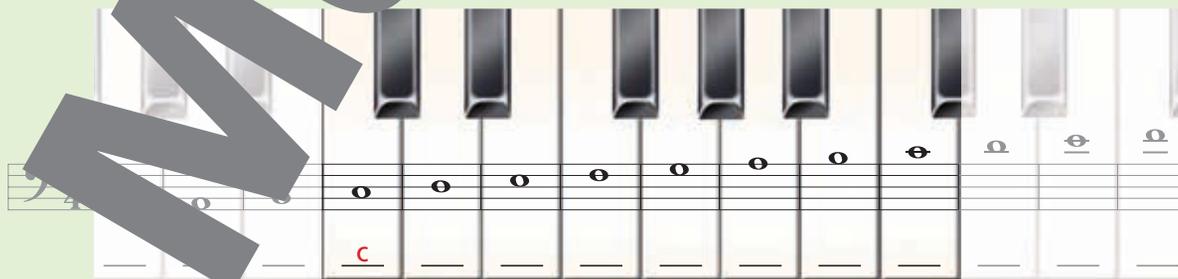
Aufgabe 3 Die Stammtöne auf der Klaviertastatur

Auch wenn ihr gerade ein Blasinstrument spielt, ist es sinnvoll, die Klaviertastatur genauer kennenzulernen. An ihr lässt sich am besten nachvollziehen, wie die Töne voneinander abstammen.

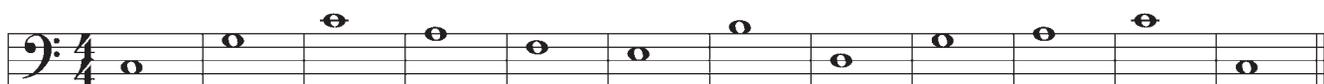
a Ergänzt in der Info-Box die fehlenden Text und die Notennamen der Stammtöne auf der Tastatur.

Stammtöne – die weißen Tasten

Auf der Tastatur eines Klaviers liegen die Stammtöne auf den weißen Tasten. Das c liegt dabei immer auf der weißen Taste, die sich _____ neben der Zweiergruppe der _____ befindet:



b Benennt die Stammtöne.



Aufgabe 4 Gleich, ähnlich, verschieden

a Musiziert das Spielstück „Eisbär und Indianer“ (→ **Musik einstudieren** mit Fokus Rhythmus, S. 19).



Eisbär und Indianer

Musik: Jens Holzinger
© Helbling

Zart

Stimme 1

Stimme 2

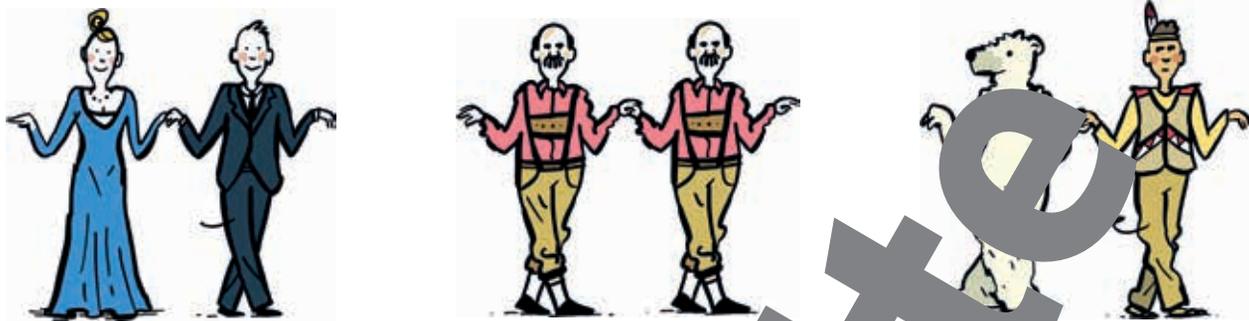
Stimme 3

7

13

19

- b** Beschreibt die Tanzpaare und besprecht mit eurem Nachbarn, ob es sich um gleiche, ähnliche oder gänzlich verschiedene Tanzpartner handelt.



- c** Auch Komponisten nutzen Gleichheit, Ähnlichkeit und Verschiedenheit, um Musikstücke abwechslungsreich zu gestalten. Die musikalischen Bausteine aus „Lied und Indianer“ (Stimme 1) bestehen jeweils aus zwei Motiven. Teilt euer Klavierorchester in zwei Hälften. Eine Hälfte spielt immer den Grundbaustein, die andere macht jeweils nach den Baustein 1, 2, 3 oder 4. Vergleicht die Motive und beschreibt, ob sie gleich, ähnlich oder gänzlich verschieden sind. Kreuzt entsprechend an.

Baustein 1 (Takt 3 und 4)
 Motiv 1a Motiv 1b

gleich gleich
 ähnlich ähnlich
 verschieden verschieden

Baustein 2 (Takt 6–8)
 Motiv 2a Motiv 2b

gleich gleich
 ähnlich ähnlich
 verschieden verschieden

Grundbaustein (Takt 1 und 2)
 Motiv a Motiv b

Baustein 3 (Takt 9 und 10)
 Motiv 3a Motiv 3b

gleich gleich
 ähnlich ähnlich
 verschieden verschieden

Baustein 4 (Takt 17 und 18)
 Motiv 4a Motiv 4b

gleich gleich
 ähnlich ähnlich
 verschieden verschieden

- d** Ergänze die Lücken in der Info-Box mit den Bezeichnungen der Motive.

Die Variation

Wenn musikalische Bausteine einander ähnlich sind, spricht man von einer **Variation**. Variationsmöglichkeiten sind z. B.:

- ▶ eine Änderung des Melodieverlaufs (z. B. die Motive 3a und _____)

- ▶ eine Änderung der Tonhöhe (z. B. die Motive _____ und _____)
- ▶ eine Änderung der Notenwerte (z. B. Motiv _____)



Aufgabe 5 Eine eigene Variation

Musiziert den folgenden musikalischen Baustein, der ebenfalls aus zwei Motiven besteht, und gestaltet eine eigene Variation, die ihr in den beiden leeren Takten eintragt. Ihr könnt dabei beide Motive verändern oder nur eines der beiden. Orientiert euch dabei an den Variationsmöglichkeiten aus der Info-Box (S. 55).

Wichtig: Gestaltet eure Variation so, dass man die Ähnlichkeit zum vorgegebenen Baustein wiedererkennt und ihr eure Variation auch selbst musizieren könnt!

Vorbereitung für die nächste Lektion

a Spielt die ersten vier Takte des Lieds „Kookaburra“, die hier abgedruckt sind:

b Hier sind diese Takte einen Ton tiefer abgedruckt. Spielt das Lied nun mit diesen Tönen. Wie klingt die Melodie jetzt?

c Damit die Melodie wieder so klingt, wie wir sie kennt, muss man ein paar Töne verändern. Fragt euren Instrumentallehrer und ergänzt die Griffabelle.

Aus dem Ton _____ wird der Ton _____

Aus dem Ton _____ wird der Ton _____

Aufgabe 2 Alles rund um den Takt

a Setzt die fehlenden Taktstriche und denkt an den Doppelstrich am Ende der Zeile.

b Ergänzt die Takte mit jeweils einem passenden Notenwert und beendet die Zeile auf einem Ton (→ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 19).

Aufgabe 3 Rhythmusdiktat

Notiert den vorgespielten Rhythmus (→ Musik hören und mitemachen, S. 23).

Aufgabe 4 Jede Menge Punktierung

Musiziert das Stück „Eine kleine Nachtmusik“ von Wolfgang Amadeus Mozart (→ Musik einstudieren mit Fokus Rhythmus, S. 19).

Wichtig: Achtet auf die sorgfältige Führung der Punktierung.



Eine kleine Nachtmusik

Musik: Wolfgang Amadeus Mozart



Wolfgang Amadeus Mozart: Eine kleine Nachtmusik

Die Streicherserenade „Eine kleine Nachtmusik“ wurde von Wolfgang Amadeus Mozart für zwei Geigen, Bratsche, Cello und Kontrabass komponiert. Obwohl es unsicher ist, ob sie zu seinen Lebzeiten aufgeführt wurde, gehört sie zu den bekanntesten und beliebtesten seiner Musikstücke.

Aufgabe 5 Ohrenöffner

Ihr hört nacheinander zwei Melodien, die jeweils aus vier Takten bestehen. Kreuzt die Takte an, in denen punktierte Viertelnoten vorkommen.

	Takt 1	Takt 2	Takt 3	Takt 4
1. Melodie				
2. Melodie				

Aufgabe 6 Finde den Fehler

Ihr hört zwei Rhythmen, die jeweils anders gespielt werden, als sie notiert sind. Notiert den gespielten Rhythmus (→ [Musik hören: Fehler erkennen](#), S. 8).

1

2

Vorbereitung für die nächste Aktion

Musiziert das Stück „Habanera“ (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 19).



23. Ab in den Urlaub!

Ihr habt es geschafft und seid nun schon richtige Bläserklassen-Profis! Zur Belohnung begeben ihr euch auf eine Reise über das weite Meer ...

Warm-up

- a** Musiziert als Warm-up die Tonleiter-Welle.
Wichtig: Achtet darauf, dass ihr die Töne der Tonleiter dicht aneinander spielt, so dass möglichst wenige Pausen entstehen!

- b** Musiziert nun die Tonleiter-Welle als Kanon in vier Gruppen. Jede Gruppe spielt ihre Welle zweimal und hält am Ende den Grundton leise aus, bis alle Gruppen angekommen sind.

Aufgabe 1 Karibische Träume

Die Wellen haben euch an den Strand von Kuba verschifft. Dort hört ihr den „Mambo Jambo“, den ihr gerne mitspielen wollt. Leider sind die Noten teilweise nicht mehr zu erkennen. Könnt ihr sie wieder vollständig notieren?



- a** Bestimmt die Taktart und tragt sie neben dem Generalvorzeichen ein. Setzt dann die fehlenden Taktstriche in der zweiten Zeile.
- b** Ergänzt in den Takten 11–13 und 15 die fehlenden Noten an und der entsprechenden Zeichen. Überlegt, welcher Notenwert für die Ergänzung eingezeichnet werden muss, damit der Takt vollständig ist.
- c** Kreist alle Noten ein, die durch das Generalvorzeichen verändert werden und notiert ihre Namen unter der Notenzeile.
- d** Musiziert nun den „Mambo Jambo“ (→ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 19).
Tipp: Eine Gruppe übernimmt die Klatschen in den Pausen.

Mambo Jambo

Musik: Jens Holzinger
 © Helbling



Aufgabe 2 Wer holt den Pokal?

- a Die hier abgedruckten Melodien sind aus Tönen von Dur-Tonleitern komponiert, die ihr bereits kennt. Bestimmt diese Dur-Tonleitern. Benennt hierzu zunächst die Töne mit Vorzeichen. Aufgrund dieser Töne könnt ihr auf die verwendete Dur-Tonleiter schließen (siehe Melodie 1).
- b Jede Instrumentalgruppe spielt die Melodien vor. Welche Gruppe schafft es, alle fünf Melodien fehlerfrei zu spielen und holt den Pokal?



1 fis _____ Zeichen fis = G-Dur

2

3

4

5

Aufgabe 3 Urlaubsgedanken

Hat das Musizieren des „Farnbockambo“ bei euch Sehnsucht nach Urlaub ausgelöst? Dann könnt ihr beim Musizieren des Spiels „Fernweh“ (S. 79) von euren Lieblingsurlaubszielen träumen. Aber vorher müsst ihr noch ein paar Ergänzungen machen.

- a Bestimmt die Notart und tragt sie in allen Stimmen neben den Generalvorzeichen ein. Setzt die fehlenden Taktstriche von Takt 5 bis zum Schluss.
- b Ergänzt die vierte Stimme die fehlenden Achtelnoten anhand der entsprechenden Zeichen.
- c Kreist alle Notennamen, die durch die Generalvorzeichen verändert werden und notiert ihre Namen unter die Notenzeile.
- d Musiziert das Spielstück „Fernweh“ (➔ [Musik einstudieren](#) mit Fokus Rhythmus, S. 19).

Fernweh

Musik: Jens Holzinger
© Helbling



Andante maestoso

Stimme 1

Stimme 4

1

4

1

4

9



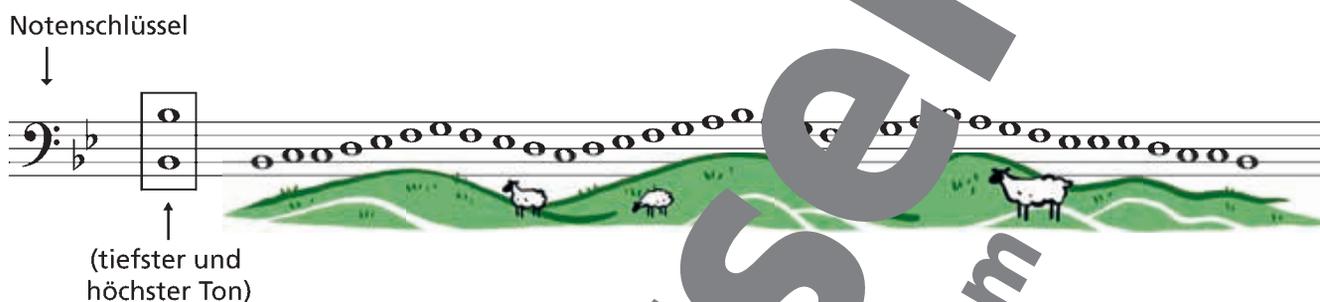
Spielidee Eine Hügellandschaft

Beim Spielen einer Tonleiter entsteht für den Zuhörer oft der Eindruck eines „Auf und Ab“. Mit diesem Effekt könnt ihr nicht nur eine Welle, sondern auch eine Hügellandschaft darstellen.

- a) Notiert in das Kästchen den tiefsten und den höchsten Ton der B-Dur-Tonleiter. Diese Töne bilden den Rahmen für die Hügellandschaft. Ergänzt Notenschlüssel und Generalvorzeichen.
- b) Malt in das Notensystem eine hügelige Landschaft. Zeichnet diese Landschaft anknüpfend wie im Beispiel mit Tongirlanden nach.

Wichtig: Verwendet dabei ausschließlich Tonschritte oder Tonweiten von einer Oktave!

Beispiel:



Meine Hügellandschaft

Notenschlüssel und Generalvorzeichen

tiefster und höchster Ton

- c) Spielt eure Hügellandschaft auf dem Instrument.
Tipp: Die Töne müssen nicht alle gleich lang sein.

Musik beschreiben

Charakter

- fremdartig
- elegant
- schwärmerisch
- sanft
- lieblich
- perlend
- zögerlich
- nachdenklich
- beruhigend
- andächtig
- verträumt
- hoffnungsvoll
- klagend
- tänzerisch
- fröhlich
- scherzhaft
- geheimnisvoll
- spannungsvoll
- bedrohlich
- eintönig
- ernst
- traurig
- schwermütig
- wütend
- energisch
- gewaltig
- aggressiv
- chaotisch
- hektisch
- aufgewühlt
- feierlich
- jubilierend
- kämpferisch
- feurig
- übermütig
- majestätisch
- heldenhaft

Klangfarbe

- dröhnend
- verschwommen
- flächig
- dunkel
- dumpf
- grummelnd
- geräuschhaft
- klangvoll
- gleitend
- fließend
- wiegend

Bewegung

- gleichmäßig
- stockend
- schleppend
- schleichend
- marschmäßig
- schreitend
- hüpfend
- tanzend

Illustration: A girl with blonde hair sitting on the floor, listening to music on a smartphone. Musical notes are floating around her. A sheet of music lies on the floor next to her.

Grifftabelle Fagott

Vorderseite

Rückseite

1 = Zeigefinger
 2 = Mittelfinger
 3 = Ringfinger
 4 = kleiner Finger

= nicht gedrückte Klappe
 = gedrückte Klappe
 1/2 = halb geschlossene Klappe

P-Kl. = Piano-Klappe

Diese Griffe sind Vorschläge.
 Es sind natürlich auch Alternativen möglich.

Ais, B,

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
Tiefe B-, H-, C- u. D-Kl.	X	X	X		E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

H,

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
Tiefe H-, C- u. D-Kl.	X	X	X		E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

C

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
Tiefe C- u. D-Kl.	X	X	X		E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

Cis

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
Tiefe C- u. D-Kl.	X	X	X	Tiefe Cis-Kl.	E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

D

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
D-Kl.	X	X	X		E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

Dis Es

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
D-Kl.	X	X	X	Es-Kl.	E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

E

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X		E-Kl.	X	X	X	F-Kl.

F

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X			X	X	X	F-Kl.

Fis Ges

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X		Tiefe Fis-Kl.	X	X		F-Kl.

G

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X						

Gis As

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X			X	X	X	A-Kl.

Fortgeschrittene können auch die As-Klappe (Alternativgriff) mit dem rechten Daumen verwenden.

A

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X						

Ais B

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X		B-Kl.	X	X		

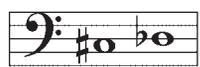
H

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
	X	X	X			X			

C

linke Hand				rechte Hand					
Daumen	1	2	3	4	Daumen	1	2	3	4
P-Kl.	X	X	X						

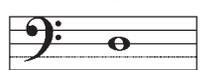
cis des



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-, Cis-, D-Kl. X X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4

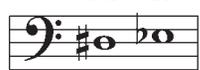
d



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4

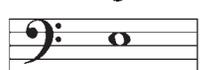
dis es



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. X X Tiefe Cis-Kl.

rechte Hand Daumen 1 2 3 4

e



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. X

rechte Hand Daumen 1 2 3

f



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl.

rechte Hand Daumen 1 2 3 4

fis ges

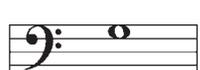


linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. 1/2 X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4
Fis-Kl. u. u. Kl.

Fis-Kl. = Mittlere Fis-Klappe

g



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4
X X X

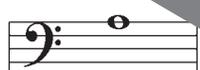
gis as



linke Hand Daumen 1 2 3 4
P-Kl. 1/2 X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4
X X X As-Kl.

a



linke Hand Daumen 1 2 3 4
A-Kl. X X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4
X X

Nachdem der Ton angeblasen ist, kann die A-Klappe losgelassen werden.

A-Kl. = A-Schleif-Klappe

ais b



linke Hand Daumen 1 2 3 4
Schleif-Kl. X X X

rechte Hand Daumen 1 2 3 4
B-Kl. X X

