

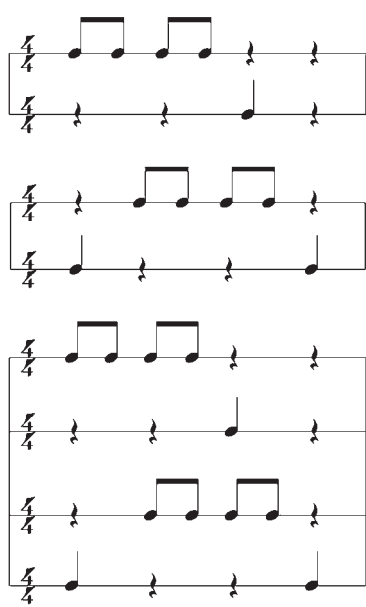


4. Einen Rap erfinden und gestalten

Vorbemerkungen:

Für das Erfinden und Gestalten eines Raps werden ein rhythmisch zu sprechender Text sowie eine rhythmische Begleitung benötigt.

Günstig ist es, mit dem rhythmischen Begleitmuster zu beginnen, an dem alle Schüler beteiligt sind. Der Text wird am besten in kleinen Gruppen erarbeitet.

Methodische Tipps	Zeit	Medien
Erproben und Experimentieren		
<ul style="list-style-type: none"> S stampfen das Metrum, ein S wird gebeten, einen leichten Rhythmus dazu zu erfinden. Er wird von allen S auf Rhythmusinstrumenten übernommen. Rhythmus wird z. B. auf zwei Instrumente verteilt. Der L oder ein anderer S erfindet einen weiteren Rhythmus. Er wird ebenfalls, wie im Beispiel, auf zwei Instrumente verteilt. Beide Rhythmen können gemeinsam musiziert werden, bei entsprechendem Vorwissen der S.  <p>Alternative:</p> <ul style="list-style-type: none"> S musizieren stampfend ein Metrum. Vier S spielen zusätzlich das Metrum auf vier Rhythmusinstrumenten. Jeder spielt seinen Ton zweimal hintereinander, d. h. zwei Achtel. 	20	Rh.-Instr.
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> S musizieren die Rhythmen auf Instrumenten und stampfen dazu das Metrum. Das Ergebnis wird aufgenommen und dient dann als Grundlage für die Texterfindung. 	15	Rh.-Instr.
Fächerübergreifender Aspekt		
<ul style="list-style-type: none"> S arbeiten in kleinen Gruppen zusammen und erfinden zu dem immer wieder eingespielten Grundrhythmus einen Text (evtl. Thema vorgeben). 		
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> Die Gruppen führen ihre Ergebnisse vor. 		Rh.-Instr.






5. Der Punkt hinter der Note

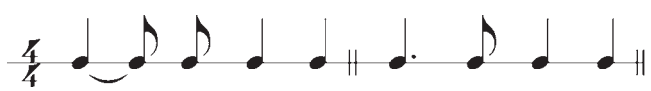
Vorbemerkungen:

„Der Punkt hinter einer Note verlängert diese um die Hälfte ihres Wertes“ wird gern als Lernergebnis festgehalten. Dies hat für Schüler aber nur dann eine Bedeutung, wenn sie zuvor die Punktierung über Bewegung und Sprache erlebt haben.



Methodische Tipps	Zeit	Medien
Sich bewegen		
<ul style="list-style-type: none"> L spricht punktiert vor: „1 und 2 und 3 und 4 ...“ S sprechen abschnittsweise nach. S stellen sich in versetzter Doppelreihe nebeneinander auf mit Blick zum L. L geht – links beginnend – 20 Schritte und spricht dazu „1 und 2 und ...“ S vollziehen dies – rechts beginnend – nach und haken sich dabei ein. L geht – links beginnend – „rückwärts, vorwärts, seitwärts, ran, Hacke, Spitze, hoch das Bein“ und spricht dazu den Vers, beginnend mit „vorwärts“. S vollziehen dies nach, beginnen aber mit rechts. 	10	AB 46
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> Am Platz sprechen die S den Vers, klatschen den Rhythmus und stampfen das Metrum. 	5	
Hören		
<ul style="list-style-type: none"> L klatscht eine punktierte Note mit folgender Achtel und spielt verschiedene Liedanfänge vor, in denen Punktierungen vorkommen oder nicht. S heben die Hand, wenn sie eine Punktierung erkennen. <p>Alle Vögel sind schon da Eine schöne braun gebrannte Pizza</p>  <p>Einigkeit und Recht und Freiheit W.A. Mozart, Eine kleine Nachtmusik</p> 	10	
Musizieren nach Noten		
<ul style="list-style-type: none"> L spricht den Vers „Bring mir die Kekse!“ S sprechen nach. L zeigt die Notation. L spricht den Vers mit einer Veränderung: „Bring die Kekse!“ S sprechen die veränderte Fassung nach. 	 <p>Bring mir die Kek- se!</p>	

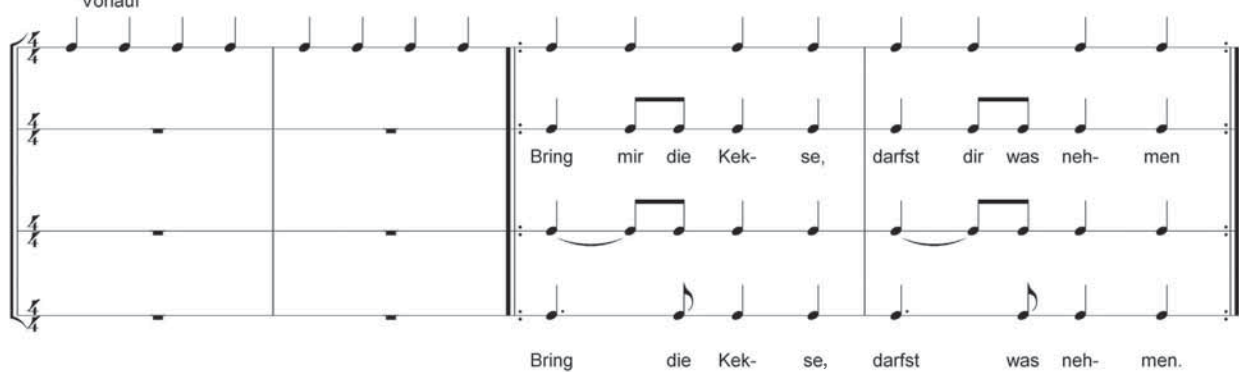


Methodische Tipps	Zeit	Medien
<ul style="list-style-type: none"> L notiert Folgendes und erläutert die Bedeutung des Punktes.  <p>Bring die Kek- se! Bring die Kek- se!</p>	10	
Singen		
<ul style="list-style-type: none"> S singen wiederholend das Lied „Guten Morgen, der Frühling ist da“. Sie suchen Punktierungen im Notentext und kreisen sie ein. S wiederholen das Lied „Im Walde von Toulouse“ und kreisen die punktierten Noten ein. 	15	AB 17 AB 2

AB 46

Bring (mir) die Kekse

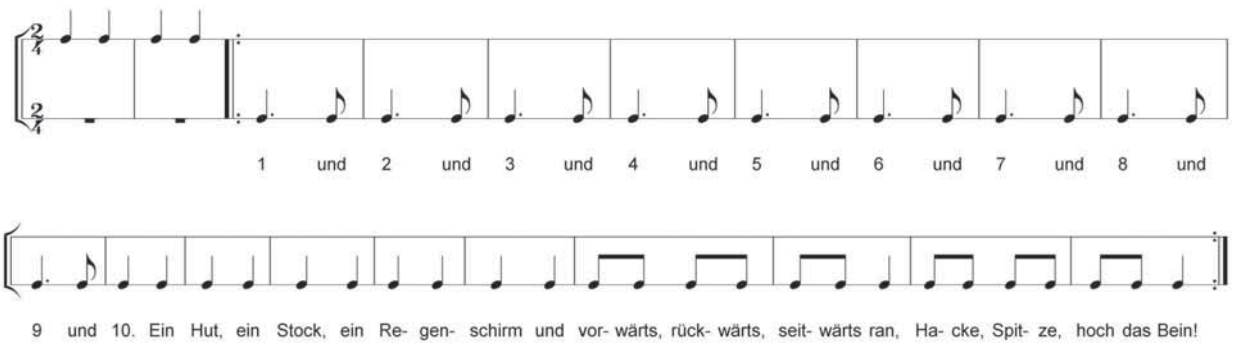
Vorlauf



Bring mir die Kek- se, darfst dir was neh- men

Bring die Kek- se, darfst was neh- men.

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm



1 und 2 und 3 und 4 und 5 und 6 und 7 und 8 und

9 und 10. Ein Hut, ein Stock, ein Re- gen- schirm und vor- wärts, rück- wärts, seit- wärts ran, Ha- cke, Spit- ze, hoch das Bein!

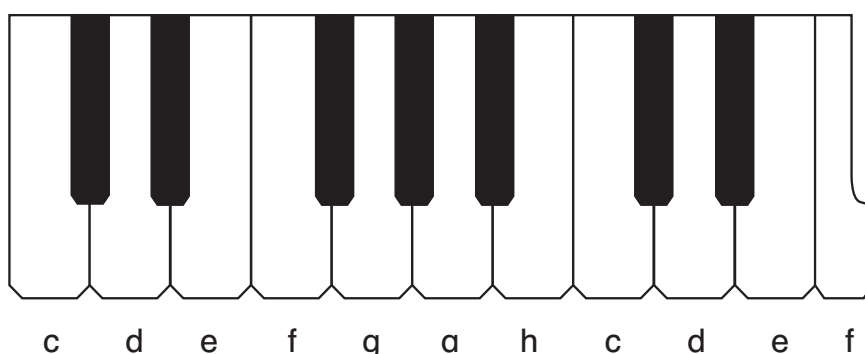


6. Praktischer Umgang mit der Tastatur

Vorbemerkungen:

Der Umgang mit der Tastatur setzt voraus, dass die Schüler des Öfteren Erfahrungen im Spielen auf Stabspielen gesammelt haben.

Tastatur: Sie besteht aus weißen und schwarzen Tasten. Die schwarzen Tasten sind abwechselnd in Zweier- und Dreier-Gruppen angeordnet („Zwillinge“ und „Drillinge“). Unabhängig von der Farbe haben alle Tasten den Abstand von einem Halbton (= kleinster Abstand zwischen zwei Tönen).



Methodische Tipps	Zeit	Medien
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> L gibt einen Notennamen vor, z. B. „g“. S suchen ihn auf ihrem Instrument und spielen ihn. Es folgt eine Wiederholung mit anderen Noten und Tönen. L lässt Taste rechts von „a“ suchen, benennen und spielen. Es folgt eine Wiederholung mit anderen Tasten. S spielen alle Töne auf ihrem Instrument, vom tiefsten bis zum höchsten und benennen alle Tasten der Reihe nach mit Namen. 	15	Stabspiele
Tastatur betrachten und benennen		
<ul style="list-style-type: none"> L zeigt eine Tastatur (Folie) und deutet auf eine bestimmte Taste. S nennen den Namen und spielen den Ton. Es folgt eine Wiederholung mit anderen Tönen. S beschriften die Tastatur, zunächst auf der Folie für alle sichtbar, dann jeder für sich. S sollen das Lied „Hänschen klein“ spielen. Wenn sie die Melodie auf den Stabspielen gefunden haben, schreiben sie die Töne auf und vergleichen. Es können noch andere Lieder gesucht werden. 	25	AB 29 (Folie)



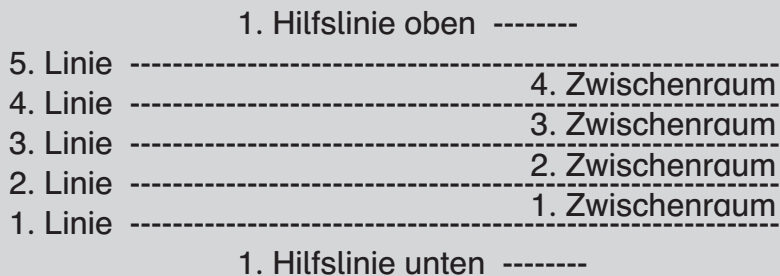
7. Spielen mit Linien und Zwischenräumen – Einführung in die melodische Notation

Vorbemerkungen:

Kein Thema wird oftmals so theoretisch behandelt wie die Einführung in die melodische Notation.

Melodische Notation: Die Noten für die Tonhöhen werden in ein Fünf-Linien-und-Vier-Zwischenraum-System geschrieben. Die tiefste Note steht unten, die höchste oben. (Kurze) Hilfslinien für noch tiefere und noch höhere Töne verlängern das System nach unten und oben. Die Tondauern werden durch die Notenwerte der rhythmischen Notation bezeichnet.

Das 5-Linien-und-4-Zwischenraum-System



Methodische Tipps	Zeit	Medien
Notieren und Spielen		
<ul style="list-style-type: none"> L zeigt ein Bild von einer Glockenspiel-Tastatur auf Folie. S beschriften die untere Reihe (c – d – e – f – g – a – h – c – d – e – f). L dreht die Tastatur. S beschriften diese nochmals oder nennen die Tasten-Namen. L legt Folie mit Tastatur und Notensystem auf und zeigt auf eine Taste. S spielen diesen Ton auf ihren Instrumenten (mehrmals wiederholen). L (danach S) schreibt die Buchstaben der Tasten-Namen in das Notensystem. Dabei geht er von der gespielten Taste waagrecht nach rechts auf das Notensystem und trägt die Buchstaben ein. Die Buchstaben werden umkreist und somit zu Noten. L trägt ein Notenwort ein, z. B. a – f – f – e. S spielt dieses und liest das Notenwort. S sammeln und spielen Notenwörter (Beispiele: ach, ade, aha, chachacha, Dach, Fach, fad, Chef, Gehege, gehe, Hefe, egg, face ⇒ nur Wörter mit den Vokalen a und e). S schreiben die Notenwörter auf ihr Arbeitsblatt. <p>Erweiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> S schreiben alle Töne, die sie auf ihrem Instrument spielen können, als Noten auf. 	60	AB 29 (Folie) Stabspiele AB 47