

Alex Davidof und Laura Nik

Spielend Klavier spielen

Klavierschule für kleine Pianisten
(für 3-5-jährige Kinder)

Das Büchlein für die Lehrer
Illustrationen von der Künstlerin Natalia Saykina



© *L'Arrangement*

Einführung

Heute lernt man das Klavierspielen noch früher, noch schneller, mit noch mehr...Stress! Dass es ein Stress für die Kleinen ist, verraten uns abgekaute Nägel und rote, nach Allergie aussehende Flecken auf der Haut. Man fragt sich: Ist das der Weg zu einem Beruf oder einem sozialen Erfolg? Muss es wirklich immer eine knochenharte Arbeit sein, um etwas erreichen zu können?

Wenn man mit den Klavierlehrern der älteren Generation darüber spricht, scheint die Meinung ungeteilt zu sein. Man erinnert sich ungern: Im zarten Alter von 4-5 Jahren, wenn das Kind nur einigermaßen etwas zu begreifen beginnt, setzt man ihn gleich ans Klavier, und schon beginnen die Torturen des Lebens - Noten, Linien, Wiederholungen, langweilige pädagogische Musikstücke, die niemand freiwillig spielen würde, usw. Es beginnt ein Leben, das einen kleinen Pianisten abhärten, ihm Disziplin und Gehorsam beibringen sollte. Aber niemand fragt sich – um welchen Preis?

So, wie die ältere Generation das Klavierspielen erlernt hat, so wird sie es auch der nächsten Generation beibringen wollen. Und der Teufelskreis bricht nicht ab. Kann man das wirklich nicht anders machen?

Heute weiß man aus der Psychologie, dass die kleinen Kinder ganz anders denken, als Erwachsene. Sie verstehen die abstrakte Sprache gar nicht. Selbst, wenn sie solche „Kunststücke“, wie Zahlen zu zählen, erlernt haben, verstehen sie die Zahl als Begriff nicht wirklich. Deshalb überfordern sie solche Begriffe und Inhalte in der Musik, wie Noten, Rhythmus, Dynamik, und Ähnliches. Und deshalb sieht die Klavierstunde für sie eher nach einer Belastung und nicht nach einer interessanten Angelegenheit aus.

Aus der Psychologie weiß man auch, dass die Kleinen viel schneller und bereitwilliger lernen, wenn sie die Aufgabe interessant und lustig finden. M. Montessori und F. Fröbel haben schon längst bewiesen, dass die Kinder durch Spiele, Märchen, Bilder und Assoziationen lernen. Diese Sprache ist die ihrige und sie bringt viel mehr, als alle Bemühungen, durch das harte „Trainieren“ Erfolge zu erzielen. Das stundenlange Üben am Klavier ähnelt manchmal einer Dressurarbeit im Zirkus: Das Kind spielt, und sogar flott, ein Musikstück, ohne Zusammenhänge dabei verstanden zu haben (so wie ein Hund zwar richtig viermal bellte, aber zählen kann er trotzdem nicht)! Die tiefere Kenntnis der Musik bleibt außen vor, und deshalb wird das weitere Vordringen in die Kunst des Klavierspiels immer komplizierter und unbefriedigender sein.

Wir haben uns die Frage gestellt: Was sollte eine Klavierschule für kleine Kinder beinhalten, um allen Anforderungen gerecht zu werden?
Die Antwort darauf wäre folgende.

Erstens:

Die Musiklehre sollte aus einer abstrakten in die konkrete Sprache „übersetzt“ werden, so dass die Kinder mühelos anhand ihrer Erlebnisse und Assoziationen die musikalischen Inhalte verstehen und erlernen können.

Zweitens:

Die Musik und das Klavierspiel muss viel Spaß bereiten. Das heißt, das unmotivierete Üben soll durch das Spiel ersetzt werden.

Drittens:

Musikstücke sollten spannend und schön, inhaltlich wie formell kindgerecht sein.

Viertens:

Die Musiktheorie sollte im ersten halben Jahr fast komplett erlernt sein, um keine Wissenslücken im Lernprozess zu hinterlassen. Viel zu oft sehen wir, das Klavierspiel und die Musiktheorie wie zwei verschiedene Bereiche behandelt werden, dabei gehören sie zusammen, und das Eine geht nicht ohne das Andere!

Unsere Klavierschule für kleine Pianisten ab 4-5 Jahre entspricht allen diesen Anforderungen. Jede Stunde ist spannend, da sie **als Grundlage ein Märchen hat, woraus dann ein Spiel entsteht**. Aber jedes Spiel beinhaltet eine ganz konkrete musikalische Aufgabe, die in diesem Spiel eingebunden wird. Somit ist das Klavierspiel nicht nur viel einfacher und leichter, sondern auch viel lustiger! **Die konkrete Sprache**, in welcher alle Begriffe und auch musikalischen Inhalte dem kleinen Pianisten beigebracht werden, erleichtert das Verständnis und ruft Assoziationen hervor, die aus dem erlebten Alltag kommen. In 60 Lektionen erlernt der junge Pianist die **wichtigsten theoretischen Grundlagen**, die für sein Weiterkommen von absoluter Notwendigkeit und größter Bedeutung sind. Somit ist er in der Lage, die musikalischen Stücke später selbständig zuhause erlernen zu können und die musikalischen Zusammenhänge besser zu begreifen. Außerdem, spielt er hier meistens international **bekannte und beliebte, aussagekräftige Kinderlieder**, die er gerne und motiviert erlernt.

Die neue Klavierschule bringt dem jungen Pianisten ein systematisches und fundamentales Erlernen des Klavierspiels bei, mit viel Freude und Liebe zur Musik!

Larisa Vödisch

Anforderungen an den Lehrer und an den Schüler/die Schülerin

1. Wie der Lehrer, so soll auch der Schüler/die Schülerin das Märchen, das in der künftigen Stunde angewendet wird, kennen. Alle Märchen sind bekannt und im Internet nachzulesen. Es ist die Aufgabe der Eltern, das Märchen dem Kind vorzulesen oder zu erzählen.
2. Der Lehrer muss sich auch zur Stunde vorbereiten und die Aufgaben für sich und den Schüler/die Schülerin im Voraus kennen. Nichts ist weniger motivierend für das Kind als die Suche nach Informationen seitens des Lehrers mitten im spannenden Spiel!
3. Wichtig: Wenn der Lehrer vom Spiel begeistert ist, dann springt der Funke auch auf den Schüler/die Schülerin über. Somit ist klar: Niemals soll eine Stunde indifferent und emotionslos geführt werden. Denn damit kann der Eifer zum Musizieren beim Schüler/der Schülerin sehr schnell abgekühlt werden.
4. Wir empfehlen die Stunde immer kreativ zu gestalten, auf die Assoziationen und Erfahrungen aus dem Lebensraum eines Kindes bauend. Die Phantasie des Lehrers kann die gegebenen Stunden kreativ erweitern und sogar neu gestalten. Unsere Bilder und Anweisungen sollten Anstoß für die eigene Kreativität werden.
5. Wenn der Lehrer sieht, dass das Kind die Aufgaben der Stunde nicht schaffen kann, sollte er dieselbe Stunde oder sogar die frühere mit gewissen Veränderungen und Modifikationen wiederholen. Es empfiehlt sich, in jeder Stunde zuerst das Spiel der früheren Stunde zu wiederholen und damit das Erlernte zu festigen.
6. Bewusst haben wir nirgends den Fingersatz angegeben, weil wir glauben, dass die Suche nach geeigneten Fingern eine notwendige Erfahrung des Schülers bildet, die, wiederum, zu eigenen Erkenntnissen führt. Bei den Applikaturfragen hilft der Lehrer dem Schüler/der Schülerin.
7. Unsere Methodik strebt nach Kenntnissen der Zusammenhänge in der Musik. Deshalb werden die Kinder nicht nur nach Noten spielen können, sondern auch das theoretische Grundwissen erlangen. Dies soll in der Zukunft helfen, den musikalischen Text nicht „buchstabieren“, sondern nach ganzen „Wörtern und Sätzen“ lesen zu können, immer den musikalischen Kontext vor Augen haltend.
8. Das Erlernte sollte mit den Schulaufgaben gefestigt werden. Das Kind kann zum Beispiel eigenhändig Bilder, die aus der Stunde entstanden sind, malen oder das Spiel der Stunde zuhause nachspielen. Meistens lernen die kleine Kinder sehr schnell, aber sie vergessen auch schnell, besonders, wenn das Erlernte sie emotional nicht besonders berührt hat. Selbständiges Handeln dagegen weckt seine Emotionalität und aktiviert das Gedächtnis.
9. Alle behandelten Themen sollten regelmäßig wiederholt und in die nächste Stunde integriert werden.

Inhalt

1-10 Die musikalischen Hauptelemente: Metrum, Rhythmus, Noten, Motive **Wir spielen mit der rechten Hand im Violinschlüssel**

1. **Das Kennenlernen der Tastatur und die ersten auditiven Fähigkeiten**
2. **Noten auf den Notenlinien: C, E, G, und H**
3. **Das Metrum**
4. **Rhythmus: Viertelnote und eine halbe Note**
5. **Noten binden. Artikulation: Non legato und legato**
6. **Noten unter den Notenlinien: D, F und A**
7. **Noten unter den Notenlinien im 3/4 Takt**
8. **Die Motive**
9. **Sieben Noten einer Oktave**
10. **Die Tonleiter. Die fortschreitende melodische Linie nach oben und nach unten**

11-20 Tempo, Dynamik und Artikulation. Melodische Linie, Phrase und Form **Wir spielen mit getrennten Händen im Violinschlüssel**

11. **Das Spielen mit der linken und der rechten Hand**
12. **Mein erstes Lied. Phrasierung als musikalische Aussage und als Gestaltungsmittel**
13. **Das Tempo. Die Artikulation: non legato, staccato und legato**
14. **Dynamik**
15. **Sprünge in der melodischen Linie. Noten mit dem Haltebogen (die Ligatur)**
16. **Die Form. Das auswendige Spielen**
17. **Musikalische Analyse**
18. **Wiederholungszeichen – Reprise**
19. **Rhythmus: Achtelnoten**
20. **Verschiedene rhythmische Muster im 4/4 und 3/4 Takt**

21-30 Tonart als geordnete Tonleiter. Tonart C-Dur. 2/4 Takt. Die ganze Note. Pause. Intervall. Das melodische Muster. Oktaven
Wir spielen beidhändig im Violinschlüssel

21. Tonart als geordnete Tonleiter. Funktionalität der Töne
22. Funktionale Tonverhältnisse in einem Musikstück. Tonart C-Dur
23. 2/4 Takt. Verschiedene melodische Muster
24. Die melodischen Muster hören und sich visuell vorstellen. Die Oktaven
25. Die ganze Note. Wiederholung des Erlernten
26. Pausenwerte: Ganze Pause und Viertelpause
27. Wir spielen Musik mit den Pausen in beiden Händen
28. Wir beginnen, mit beiden Händen zusammen zu spielen. Intervalle
29. Das Spielen mit beiden Händen zusammen. Konsonanz und Dissonanz
30. Wiederholungsstunde für das Erlernte

31-40 Bassschlüssel. Verschiedene rhythmische Muster. Tongeschlecht Moll. Tonart a-Moll. Kreuze und Bes. Diatonik und Chromatik
Wir spielen beidhändig in Violin- und Bassschlüsseln in Tonarten C-Dur und a-Moll

31. Das musikalische Bild
32. Das musikalische Bild nach dem Charakter der Musik feststellen
33. Punktierte halbe Note (im 4/4 Takt)
34. Punktierte halbe Note (im 3/4 Takt). Wiederholung der Themen von rhythmischen Mustern und von der Funktionalität der Töne in der Tonart
35. Bassschlüssel
36. Imitation
37. Noten im Bassschlüssel (weiter). Tongeschlecht Moll. Tonart a-Moll
38. Punktierte Viertelnote (Metrum 3/4). Achtelnote
39. Alteration. Kreuze und Bes
40. Diatonik und Chromatik

41-50 Auftakt. Synkope. Intervalle. Tonarten G-Dur und F-Dur. Achtelpause. Auflösungszeichen. 6/8 Takt. Sechzehntelnote. Triole

Wir spielen beidhändig in Violin- und Bassschlüsseln in Tonarten G-Dur und F-Dur

41. **Tonart F-Dur**

42. **Auftakt**

43. **Tonart G-Dur. Achtelpause. Noten im Bassschlüssel (weiter)**

44. **Festigung des Bassschlüssels**

45. **Chromatische Töne. Das Auflösungszeichen**

46. **Die Sechzehntelnote. Die Synkope**

47. **Das Metrum 6/8. Die Triole**

48. **Bindung verschiedener rhythmischer Muster in 6/8 Takt**

49. **Intervalle**

50. **Intervalle. Hände überkreuzen sich**

51-60 Intervalle und Akkorde. Noten der zweigestrichenen Oktave. Tonarten d-Moll und e-Moll. Timbre. Fermate. Hochoktavierung und Tiefoktavierung. Die halbe Pause. Noten „D“ und „E“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel. Polyphonie

Wir spielen beidhändig in Violin- und Bassschlüsseln in Tonarten d-Moll und e-Moll

51. **Intervalle. Akkorde**

52. **Intervalle: Sekunde und Septime. Melodie in der linken Hand**

53. **Noten der zweigestrichenen Oktave**

54. **Tonart d-Moll. Noten der zweigestrichenen Oktave. Wechsel des Notenschlüssels**

55. **Das Timbre. Die Oktavräume. Hochoktavierung und Tiefoktavierung**

56. **Dreiklänge: Tonika und Dominante. Die halbe Pause**

57. **Tonart e-Moll. Die Fermate**

58. **Akkorde: Tonika, Dominante und Subdominante und ihre Funktionen. Note „D“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel**

59. **Dur und Moll. Note „E“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel**

60. **Die Polyphonie. Imitation, Kanon**

Lektion 1 **Das Kennenlernen der Tastatur und die ersten auditiven Fähigkeiten**

Das Märchen „Rapunzel“ (Gebrüder Grimm)

Aufgaben der Stunde: Lernen, die drei Hauptkomponenten der Musik zu unterscheiden - die Bewegung der Klänge, ihre Abwesenheit (Pause) und das Stopp (das Halten).

Das Spiel: Der Prinz geht, um Rapunzel zu retten.

Rollen: Schüler/die Schülerin ist der Prinz, der Lehrer die böse Zauberin. Der Schüler/die Schülerin „klettert“ auf den Turm, sich haltend an den Zöpfen Rapunzels (geht mit einem Finger über die Tastatur, und zwar vom niedrigsten bis zum höchsten Register). Wenn die Zauberin „erwacht“ (der Lehrer spielt plötzlich laut, hält eine lange Note im oberen Register), soll der Prinz sofort eine „Lauer-Position“ einnehmen, damit sie ihn nicht bemerkt. (Das heißt, sofort stoppen und an dem zuletzt gespielten Ton stehen bleiben.) Wenn die Zauberin wieder „einschläft“ (der Lehrer nimmt seine Hand von der Tastatur), bewegt der Prinz sich langsam wieder nach oben. Wenn die Zauberin jedoch „wach bleibt“ (der Lehrer beginnt, unterschiedliche Klänge oder auch Akkorde auf der Tastatur aggressiv zu spielen), muss der Prinz sich schnell „verstecken“ (seine Hände rasch von der Tastatur nehmen). Bei falschem „Verhalten“ des Prinzen, hat die Zauberin das Recht, ihn zu „greifen“ (der Lehrer „packt“ die Hände des Schülers/der Schülerin). Der Prinz gewinnt, d.h. rettet Rapunzel, wenn er an den letzten Tasten des Klaviers fehlerfrei „ankommt“.

Vor dem Spiel sagt der Schüler/die Schülerin (Prinz): „Rapunzel, Rapunzel, lass dein Haar herunter!“ Dann legt er beide Hände auf die Tastatur im niedrigsten Register (Rapunzel wirft ihm ihre Zöpfe zu). Das bedeutet den Start des Spiels.

Wir empfehlen, das Spiel so lange zu wiederholen, bis die Aufgabe einfach und fehlerfrei durchgeführt wird, mit dem Fokus auf dem Hören statt dem Sehen.

Wir empfehlen auch, die Rollen zu tauschen: Der Lehrer wird zum Prinzen und der Schüler/die Schülerin zur bösen Zauberin.

Lektion 2 **Noten auf den Notenlinien: C, E, G und H**

Das Märchen „Die drei Raben“ (Gebrüder Grimm)

Aufgaben der Stunde: 1. Die „Namen“ dieser Noten lernen. (Später sind sie leicht mit ihren Spitznamen austauschbar, d.h., einer verkürzten Version des Namens). 2. Lernen, auf welchem „Zweig“ (auf welcher Notenlinie) sie sich befinden. 3. Sich merken, dass die Note C auf einem „Stühlchen“ (auf einer Hilfslinie) „sitzt“. 4. Sich merken, wo alle diese Noten sich auf der Klaviertastatur befinden.

Das Spiel: Die Schwester „erlöst“ ihre Brüder, die Raben.

1. Zuerst erinnert der Lehrer den Schüler/die Schülerin an das Märchen und zeigt dabei auf dem Bild die Raben und nennt sie nach ihren Namen (von unten nach oben gehend), z. B. **Emil**, **Gustav** und **Hans**. (Es können beliebige Namen sein, wichtig ist nur, dass sie mit dem gleichen Buchstaben wie die Note anfangen.) Die Note C muss man besonders hervorheben, das ist ein Mädchen, es heißt **Cesarine** (oder **Cäsarine**). Es sitzt – ruht sich aus auf ihrer Reise – auf einem „Stühlchen“ (auf der Hilfslinie).

2. Danach beginnt das Spiel: Das Schwesterchen Cesarine (der Schüler/die Schülerin) geht auf die Suche nach ihren verbannten Brüdern. Der Lehrer als einer der Brüder zeigt dem Schüler/der Schülerin eine Note (oder auf einen Vogel auf dem Bild) und fragt ihn: „Wie heiße ich?“ Das Schwesterchen (der Schüler/die Schülerin) soll den Namen des Bruders (die Note) nennen. Wenn sie richtig genannt wurde, ist dieser Bruder „erlöst“, wenn nicht – muss er noch einige Jahre als Rabe „verbringen“. Das Spiel endet dann, wenn alle drei Brüder (und auch ihre Schwester) nacheinander richtig benannt wurden. Falls dazwischen ein Fehler gemacht wurde, beginnt das Spiel aufs Neue.

3. Der Lehrer zeigt die Noten auf der Tastatur. Das Spiel beginnt aufs Neue, nur jetzt muss man jede Note auch noch spielen können.

Wir empfehlen, die Rollen zu tauschen (dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit zu geben, ein Lehrer zu sein, der lehrt).

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin zu helfen, sich die Namen zu merken, indem man gewisse Tipps gibt, die die lebendigen Details der Geschichte beinhalten, z.B.: „Und wie war der Name des jüngsten Bruders, der einst von seiner Schwester einen Ring als Geschenk bekommen hat?“

Lektion 3 Das Metrum

Aufgaben der Stunde: 1. Puls in der Musik. 2. Lernen, den betonten Taktschlag zu spüren. 3. Lernen, zwischen den Takten mit dem 4/4- und dem 3/4- Metrum zu unterscheiden.

Das Spiel: Wir fahren in einem Märchenkarussell.

1. Der Lehrer spielt die Aufnahme eines beliebigen Kinderliedes im 4/4-Takt/Metrum. Wir empfehlen einen Marsch. Beide, Lehrperson und Schüler/Schülerin, marschieren im Raum, sich an den Schultern haltend, um einen Zug zu imitieren. Man kann dabei noch „tschuku tschuku“ singen.

2. Danach zeigt der Lehrer, bei wiederholter Zugbewegung, mit der Stimme „tu, tu!“, sowie mit oben gerichteter Handbewegung den betonten Taktschlag, die Dampflokomotive imitierend.

3. Der Lehrer, marschierend mit dem Schüler/der Schülerin wie die Jungs/Soldaten, zählt gleichzeitig laut die Taktschläge: „Eins, zwei, drei, vier!“

4. Im nächsten Schritt spielt der Lehrer die Aufnahme eines Kinderliedes im 3/4-Takt. Wir empfehlen einen Walzer. Der Lehrer und der Schüler/die Schülerin tanzen im gleichen „Zug“, Mädchen imitierend. Der Lehrer zählt laut: „Eins, zwei, drei.“

5. Schließlich schauen sich Lehrer und Schüler/Schülerin das Bild mit den Zügen auf dem Karussell an, und der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass die Jungen im Zug zu viert in jedem Waggon fahren, und die Mädchen zu dritt. Danach folgt der Vergleich des Bildes mit den Notenbeispielen.

6. Das Spiel: Der Lehrer „dreht das Musikkarussell“ (spielt auf dem Klavier verschiedene Melodien im 4/4 und 3/4 Takt), und der Schüler/die Schülerin muss raten, welcher Zug fährt, derjenige mit den Jungen/Soldaten oder der mit den Mädchen. Der Schüler/die Schülerin kann sich dabei auch weiterbewegen, wenn das hilft, das Metrum festzustellen. Bei einer falschen Antwort muss er sich zur „Strafe“ an ein Märchen erinnern.

Wir empfehlen, am Anfang öfter Melodien mit ein- und demselben Metrum zu spielen, und nur dann, wenn man von den Erfolgen des Schülers/der Schülerin überzeugt ist, das Metrum zu ändern und abwechselnd von einem zum anderen überzugehen.

Lektion 4 Rhythmus: Viertelnote und eine halbe Note

Das Märchen „Hofhahn und Wetterhahn“ (Hans Christian Andersen)

Aufgaben der Stunde: 1. Lernen, die Viertelnote von der halben Note zu unterscheiden (zwischen „Hahn und Hühnchen“). 2. Sich merken, dass eine halbe Note zwei Viertelnoten „in sich birgt“. 3. Lernen, die Viertelnoten und die halben Noten im 4/4-Takt zu erkennen und zu spielen.

Das Spiel: Wir retten den Hofhahn vor dem Wetterhahn.

1. Am Anfang bringt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin das Märchen in Erinnerung. Der Lehrer zeigt auf dem Bild die schwarzen Hühnchen (Viertelnoten) und erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass sie, wie die Soldaten im uns bereits bekannten Zug, der mit der Ziffer 4 bezeichnet ist, zu viert in jedem Wagen fahren. Alle vier Hühnchen haben in diesem „Wagen“ (Takt) einen eigenen Sitzplatz.
2. Viertelnoten spielen (das erste Notenbeispiel) mit verschiedenen Fingern, auf die Position der Hand achtend.
3. Der Lehrer zeigt auf dem Bild den weißen Hahn (halbe Note) und erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass er größer ist als das Hühnchen, deshalb nimmt er zwei Sitzplätze im „Wagen“ ein.
4. Halbe Noten (das zweite Notenbeispiel) mit verschiedenen Fingern spielen.
5. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass jeder „Hahn“ immer zwei „Hühnchen“ hat, wie wir das auf dem Bild sehen.
6. Verschiedene rhythmische Muster spielen (das dritte Notenbeispiel).
7. Das Spiel: Der Lehrer (der Wetterhahn) ist abgebrochen und „will“ direkt auf den Hofhahn fallen. Der Schüler/die Schülerin, als Hofhahn, soll zwei oder drei Mal der Reihe nach alle Rhythmen richtig gespielt haben. Dann ist der Hofhahn „gerettet“ und der Wetterhahn fällt auf den Boden, ohne den Hofhahn berührt zu haben. Wenn der Schüler/die Schülerin Fehler macht, ist, abhängig von deren Menge, der Hofhahn verletzt. Vielleicht ist dabei nur ein Flügel oder ein Bein verletzt oder sogar der Kopf!

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin zu helfen, sich die rhythmischen Werte zu merken, indem der Lehrer Tipps gibt: „Wie viele Hühnchen hat denn der Hahn?“ Man kann auch laut zählen: „Eins, zwei, drei, vier“.

Lektion 5 Noten binden

Artikulation: Non legato und legato

Die Fabel „Der Fuchs und der Storch“ (Jean de La Fontaine)

Aufgaben der Stunde: 1. Erfahren, sich von einer Note zur anderen zu bewegen (mit einem Finger). 2. Lernen, die Noten zu verbinden (mit zwei Fingern der rechten Hand).

Das Spiel: Der Fuchs und der Storch bewirten sich gegenseitig.

1. Der Lehrer bringt dem Schüler/ der Schülerin die Fabel in Erinnerung, in der zuerst die Einladung zum Besuch und danach die Bewirtung stattfinden.
2. Im Spiel soll man die Einladung zum Besuch und die Zustimmung dazu (oder auch keine Zustimmung) auf dem Klavier spielen und möglichst auch singen. Zunächst lädt der Fuchs den Storch ein (die erste Zeile), und der Storch stimmt dem zu. Danach lädt der Storch den Fuchs ein, und anfangs lehnt er die Einladung ab (die zweite Zeile), aber später nimmt er die Einladung an (die dritte Zeile).

Wir verändern die Fabel etwas. Wenn der Schüler/die Schülerin fehlerfrei spielt, bekommt er (die entsprechende Figur im Spiel) sein Essen auch richtig serviert. Wenn beim Spielen viele Fehler auftreten, geht er hungrig nach Hause.

3. Die ersten paar Male spielt der Schüler/die Schülerin die Notenbeispiele nur mit einem Finger non legato. Auf diese Weise lernen die Tiere einander kennen. Danach spielt der Schüler/die Schülerin legato – dann gehen sie einander besuchen.

Wir empfehlen, am Anfang des Spiels den Schüler/die Schülerin nur die Fragen-Motive spielen zu lassen. Die Antworten soll der Lehrer selbst spielen. Später umgekehrt.

Wir empfehlen, dass der Schüler/die Schülerin zuerst nur auf die Tasten schauend spielt (der Lehrer zeigt, wie das geht), damit das ganze Spiel leichter und somit auch spannender für den Schüler/die Schülerin wird. Bei den Wiederholungen soll der Lehrer den Schüler/die Schülerin allerdings auch auf die Notengrafik aufmerksam machen.

Lektion 6 **Noten unter den Notenlinien: D, F und A**

Das Märchen „Die Scholle“ (Gebrüder Grimm)

Aufgaben der Stunde: 1. Die Namen dieser Noten lernen. Später sind sie leicht mit ihren Spitznamen austauschbar, d.h., einer verkürzten Version des Namens. 2. Sich merken, unter welcher „Welle“ (Notenlinie) sie sich befinden. 3. Sich merken, wo alle diese Noten sich auf der Klaviertastatur befinden.

Das Spiel: Die Fische schwimmen um die Wette.

1. Der Lehrer und der Schüler/die Schülerin denken sich gemeinsam Namen für die Fische aus, z.B., der Hering soll **Dirk** heißen, der Hecht **Fabian** und die Scholle **Agnes**. Die Namen sind beliebig, wichtig ist nur, dass sie mit dem gleichen Buchstaben wie die Note, anfangen.

2. Danach beginnt das Spiel: Der Lehrer zeigt auf die Note (oder einen Fisch auf dem Bild) und fragt nach dem Namen. Wenn der Schüler/die Schülerin richtig antwortet, bekommt dieser Fisch (Note) einen Punkt und ist etwas vor der anderen. Die Aufgabe besteht darin, dass alle Fische die gleiche Summe von Punkten sammeln und somit alle zusammen zum Finale kommen. Deshalb wird es auch keinen „König“ im Reich der Fische geben (kleine Modifikation des Märchens).

3. Der Lehrer zeigt dieselben Noten auf der Tastatur. Das Spiel beginnt aufs Neue, nur muss man jetzt jede Note auch noch spielen können.

Wir empfehlen, die Rollen zu tauschen (dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit zu geben, ein Lehrer zu sein, der fragt).

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin zu helfen, sich die Namen zu merken, indem man gewisse Tipps gibt, die die lebendigen Details des Märchens beinhalten, z.B., „Und wie war der Name der neidischen Scholle, deren Maul deshalb schief geblieben ist?“ Oder: „Wie heißt der Fisch, den die Scholle „nackt“ genannt hat?“

Lektion 7 Noten unter den Notenlinien im 3/4 Takt

Das Märchen „Der standhafte Zinnsoldat“ (Hans Christian Andersen)

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung von Metrum, 4/4- und 3/4-Takt. 2. Spielen der Noten unter der Notenlinien im 3/4-Takt (mit der rechten Hand).

Das Spiel: Wir retten die Tänzerin und den standhaften Zinnsoldaten.

1. Der Lehrer erinnert den Schüler/die Schülerin an das Märchen und seine Hauptfiguren – den standhaften Zinnsoldaten und die Tänzerin, die einander lieben. Der Lehrer erklärt nochmals den Unterschied zwischen 4/4- und 3/4-Takt: Die Jungen (Soldaten) fahren im Zug zu viert in jedem Wagen (ein Marsch) und die Mädchen zu dritt (ein Walzer). Der Schüler/die Schülerin spielt das erste Notenbeispiel, den Marsch.

2. Danach stellen wir die Tänzerin dar: Der Schüler/die Schülerin spielt das zweite Notenbeispiel, ihren Walzer. Hier besteht der Rhythmus aus einem „Hahn“ und nur einem „Hühnchen“!

3. Es folgt die Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin lernt von Takt zu Takt das Liedchen der Tänzerin (das dritte Notenbeispiel), die Musik, die ihren Tanz begleitet.

4. Danach beginnt das Spiel, die Überwindung von verschiedenen Hindernissen. Der Lehrer (als Kobold) droht dem Zinnsoldaten, er (der Schüler/die Schülerin) aber soll standhaft bleiben auf seinem einem Bein (fehlerfrei das erste Notenbeispiel spielen). Danach kommt die Ratte und fragt ihn nach seinem Pass. Der Schüler/die Schülerin muss ihr zur Besänftigung ihr Lied spielen, damit sie einschläft (das zweite Notenbeispiel). Zuletzt ist der Zinnsoldat wieder im Zimmer, aber der böse Junge wirft ihn in den Ofen. Da muss der Schüler/die Schülerin (als Tänzerin) ihn retten, indem er das Liedchen der Tänzerin fehlerfrei vorspielt (das dritte Notenbeispiel). Wenn alle Aufgaben gut gelöst sind, nimmt irgendein guter Junge den standhaften Soldaten aus dem Feuer. Wenn nicht, sterben beide Figuren.

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin eine zweite Chance zu geben, sollte es ihm/ihr nicht gelingen die Figuren zu retten.

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin mit den Notennamen weiter zu helfen, indem der Lehrer bei dem Liedchen der Tänzerin singt: „D-D, F-F, D-D, F-F“.

Lektion 8 Die Motive

Das Märchen „Das alte Haus“ (Hans Christian Andersen)

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung von Noten und rhythmischen Werten. 2. Das Spielen von kurzen Motiven im 4/4- und 3/4-Takt (mit der rechten Hand).

Das Spiel: Der Knabe besucht den alten Mann in seinem Haus.

1. Der Lehrer bringt das Märchen in Erinnerung und macht den Schüler/die Schülerin auf die alten Gegenstände im Hause aufmerksam: Auf die Türklingel, den alten Schaukelstuhl, die alte Kuckucksuhr und das alte Klavier. Beim Erzählen spielt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin die Motive 1, 2, 3 und 4 vor.

2. Die Vorbereitung für das Spiel: Der Schüler/die Schülerin lernt mit Hilfe des Lehrers der Reihe nach alle diese Motive anhand Noten, schaut dabei auf die Illustration, damit er den Klang der Motive mit den Gegenständen assoziieren kann. Dabei fragt ihn der Lehrer: „Wie klingelte die alte Türglocke?“, „Und wie knirschte der alte Schaukelstuhl?“, „Wie klang die alte Kuckucksuhr?“ und „Was für ein Lied sang das alte Klavier?“

3. Danach beginnt das Spiel, die Erinnerung an die alten Zeiten. Der Schüler/die Schülerin muss „durch das Haus gehen“ und den alten Gegenständen Stimme geben (sie wieder ins Leben rufen). Er hat die Aufgabe, der Reihe nach alle Motive zu spielen, als ob er sich von einem Gegenstand zum anderen bewegt. Wenn er fehlerfrei gespielt hat, bedeutet dies, dass wir mit unseren Erinnerungen dem alten Mann Freundschaft und Zuneigung geschenkt haben. Wenn nicht, ist der alte Mann weiter einsam in seinem alten Haus.

Wir empfehlen, den Schüler/die Schülerin bei der Wiederholung von Noten zu fragen: „Ist es ein Vogel oder ein Fisch?“

Wir empfehlen, die Fähigkeiten des Schülers/der Schülerin zu berücksichtigen und dementsprechend, wenn nötig, die Liste der Gegenstände zu kürzen.

Lektion 9 Sieben Noten einer Oktave

Das Märchen „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wiederholung der Notennamen – der „Vögelchen“ und „Fischchen“. 2. Lernen, sie kürzer als Spitzname zu nennen. 3. Spielen von verschiedenen Noten nach Ansage des Lehrers.

Das Spiel: Schneewittchen soll die sieben Zwerge nach ihren richtigen Namen nennen.

1. Der Schüler/die Schülerin ruft sich mit dem Lehrer zusammen die Namen von „Vögelchen“ und „Fischchen“ in Erinnerung.
2. Danach erklärt der Lehrer, dass diese Namen viel zu lang erscheinen, und die Kinder haben alle diese Tiere neckend mit den kürzeren Spitznamen genannt: Nur einfach D, G usw.
3. Dann beginnt das Spiel: Die sieben Zwerge kommen nach Hause und sehen, dass jemand sich ihrer Sachen – Teller, Becher – bedient hat. Der Lehrer spielt einen Zwerg und ruft entrüstet aus, z.B.: „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?“ Dabei zeigt er auf eine der Noten (auf den Zwerg, der sich ärgert) auf dem Notenblatt oder auf dem Klavier. Der Schüler/die Schülerin (als Schneewittchen) soll sich entschuldigen und den Zwerg bei seinem Namen, beziehungsweise Spitznamen, nennen. Wenn er ihn richtig genannt hat, sagt darauf der Zwerg (der Lehrer): „Na, gut, Schneewittchen. Du hast meinen Namen erraten, ich verzeihe dir.“ Wenn aber Schneewittchen den falschen Namen sagt, ist der Zwerg „erbost“ und ruft: „Ich verzeihe dir nicht! Gehe jetzt das Geschirr spülen!“ In dem Fall soll der Schüler/die Schülerin zur Strafe eine Runde im Zimmer laufen (Schneewittchen musste das Geschirr spülen).
4. Danach wird das Spiel komplizierter: Der Schüler/die Schülerin soll nicht nur die Noten nennen, sondern sie auch auf dem Klavier vorspielen.

Wir empfehlen den Schüler/die Schülerin immer wieder zu fragen: „Ist es ein ‚Fisch‘ oder ein ‚Vogel‘?“ „Schau mal, sitzt es auf einem ‚Ast‘ oder schwimmt es unter der ‚Welle‘?“

Wir empfehlen an die Details der früheren Märchen zu erinnern, z.B.: „Wer saß da auf einem Stühlchen?“

Lektion 10 Die Tonleiter

Die fortschreitende melodische Linie nach oben und nach unten

Das Märchen „Aschenputtel“ (nach Charles Perrault)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir spielen alle uns bekannten Noten der Reihe nach als eine Tonleiter, nach oben und nach unten. 2. Wir lernen, dass die melodische Linie fortlaufend sein kann. Das heißt, alle Noten laufen nacheinander nach oben oder nach unten.

Das Spiel: Aschenputtel läuft aus dem Schloss, damit niemand bemerkt, wie sich ihre Wundersachen wieder in die Mäuse und Eidechsen verwandeln.

1. Der Schüler/die Schülerin wiederholt zusammen mit dem Lehrer alle Noten, also alle „Vögel“ und „Fische“. Sie spielen sie nacheinander nach oben und nennen sie laut mit Namen. Dabei schauen sie auch auf die grafische Darstellung (die erste Notenzeile).

2. Dann erklärt der Lehrer, dass die Noten jetzt nacheinander wie auf einer Treppe laufen, und zwar nach oben wie auch nach unten. Der Schüler/die Schülerin spielt die Tonleiter nach unten (die zweite Notenzeile).

3. Danach beginnt das Spiel: Aschenputtel fährt zuerst zum Schloss und läuft die Treppe hinauf (der Schüler/die Schülerin spielt die Tonleiter nach oben). Dann läutet die Uhr zwölf (der Lehrer zählt laut bis zwölf), und Aschenputtel muss schnellstens das Schloss verlassen, weil ihre Wundersachen wieder zu einfachen Mäusen werden (der Schüler/die Schülerin spielt die Tonleiter nach unten). Wenn der Schüler/die Schülerin alles fehlerfrei spielt, bedeutet das: Aschenputtel entkommt dem Königssohn und verliert dabei ihren Schuh. Der Königssohn wird den Schuh finden und sie suchen lassen. Anderenfalls hat der Königssohn den Schuh nicht gefunden und kann deswegen Aschenputtel nicht suchen.

Wir empfehlen die Aufgabe nicht zu komplizieren und dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit zu geben, die Tonleiter mit einem Finger zu spielen.

Wir empfehlen: Wenn der Schüler/die Schülerin ein Junge ist und keine Mädchenrolle spielen möchte, kann er zur Rolle des Königssohns wechseln: Der Prinz ‚empfängt‘ zunächst Aschenputtel und später ‚eilt er ihr nach‘. Die musikalische Aufgabe bleibt dabei dieselbe.

Lektion 11 Das Spielen mit der linken und der rechten Hand

Das Märchen „Der Wolf und der Fuchs“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Kennenlernen von zwei Notensystemen. 2. Das Spielen mit beiden Händen (die linke Hand imitiert die rechte).

Das Spiel: Der Wolf wiederholt wie im Märchen alle Taten des Fuchses. Wir bestrafen ihn für seine Gier und Dummheit.

1. Wir zeichnen unsere linke und rechte Hand (der Schüler/die Schülerin umkreist mit dem Bleistift seine Hände). Die rechte Hand wird zum Fuchs, die linke zum Wolf.

2. Danach erklärt der Lehrer, dass man auf dem Klavier mit beiden Händen spielen kann. Zu diesem Zweck braucht man zwei Notensysteme (Notenlinien) für die rechte und für die linke Hand. Wir spielen die ersten zwei Takte: Der Fuchs geht ins Dorf, der Wolf schleppt sich mit. (Achten Sie auf die kleine „Treppe“ in der melodischen Linie.)

3. Weiter bereiten wir uns auf dieselbe Art für das Spiel vor und spielen ein Motiv nach dem anderen. Zwei weitere Takte: Der Fuchs hat ein Schaf gestohlen, und der gefräßige Wolf wollte noch eins stehlen. Danach die Phrasen bedeuten: Fuchs stiehlt Pfannkuchen; dann holt er das Fleisch aus dem Keller.

4. Beginn des Spiels: Zuerst hilft der Lehrer dem Schüler/der Schülerin bei der Erinnerung an die einzelnen Motive, indem er sagt, z.B.: „Wie ging der Fuchs ins Dorf?“ Der Schüler/die Schülerin soll eigenständig das erste Motiv nach Noten spielen. Usw.

Bei der zweiten Etappe soll der Schüler/die Schülerin alle Motive der Reihe nach vorspielen. Wenn die Aufgabe fehlerfrei erledigt wird, bedeutet dies, dass der Wolf für seine Taten bestraft und in den Zoo gebracht wird. Wenn nicht, ist er weiter auf freiem Fuß und treibt sein Unwesen.

Wir empfehlen: Zuerst alle Noten mit einem Finger spielen, später aber versuchen, sie zu binden, wie wir es schon in Lektion 8 gemacht haben.

Wir empfehlen: Zuerst, um die Aufgabe leichter zu machen, dem Schüler/der Schülerin Gelegenheit geben, nur die Imitationen der linken Hand spielen zu müssen. Die Partie der rechten Hand spielt dann der Lehrer.

Lektion 12 Mein erstes Lied

Phrasierung als musikalische Aussage und als Gestaltungsmittel

„Ist ein Mann in 'n Brunnen g'fallen“ (Deutsches Volkslied)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Lernen, die musikalische Phrasierung anhand der textlichen zu begreifen. 2. Die selbständige Analyse der melodischen Linie (Pfeile nach oben oder nach unten).

Das Spiel: Wir spielen das Lied, um die Figuren vor dem Ertrinken zu retten.

1. Der Lehrer spielt und singt das Lied, damit der Schüler/die Schülerin den Text versteht.

2. Danach erklärt der Lehrer, dass der Sinn eines Textes nicht durch einzelne Wörter, sondern durch den Satzbau verständlich wird. Genauso ist es auch in der Musik, wo der Sinn aus der melodischen Phrasierung entsteht. Lehrer und Schüler/Schülerin sollen das Lied gemeinsam Phrase nach Phrase vorsingen.

3. Folgt nach Noten die Analyse der musikalischen Phrasen anhand der sprachlichen Phrasen. Wir stellen fest, wie viele Textphrasen (und musikalische Phrasen) das Lied hat (vier) und wie sich die Musik (die Melodie) bewegt. Sie läuft fortschreitend als „Treppe“. Der Schüler/die Schülerin muss selbständig die Richtung der melodischen Phrasen feststellen (nach unten oder nach oben) und jede von ihnen mit dem entsprechenden Pfeil markieren. Zum Beispiel läuft die erste Phrase fortschreitend nach oben (ununterbrochener Pfeil nach oben) von der Note C bis zur Note G. Er/sie soll auch die Hände (spielt da die rechte oder die linke Hand) und die Imitation einer der Phrasen, die ihm aus der vorherigen Lektion bekannt sind, selbständig feststellen. Man sollte auch die gleich klingenden Phrasen suchen und erkennen.

4. Danach spielen wir das Lied nach Phrasen: Die erste – in den Brunnen fällt der Mann; die zweite – in den Brunnen fällt die Frau; die dritte – der Fisch; die vierte – der Vogel.

In der nächsten Etappe spielt der Schüler/die Schülerin alle Phrasen ununterbrochen nacheinander. Wenn die Aufgabe fehlerfrei erledigt wird, bedeutet dies, dass alle Figuren im Lied unverletzt bleiben und heil aus dem Brunnen herauskommen (im Brunnen war nur ganz wenig Wasser).

Wir empfehlen, dem Schüler/der Schülerin einige Tipps zu geben, z.B.: „Jetzt fällt in den Brunnen der Fisch, na, genauso wie der Mann.“

Wir empfehlen, das Lied nicht gebunden – non legato - zu spielen.

Lektion 13 Das Tempo

Die Artikulation: non legato, staccato und legato

Auf Basis des erlernten Liedes „Ist ein Mann in ’n Brunnen g’fallen“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Erlernen des Tempogefühls. 2. Erkennen der Artikulation. 3. Das Lied in verschiedenen Tempi und mit verschiedener Artikulation spielen.

Das Spiel: Wir spielen das Lied, um seine Figuren vor dem Ertrinken zu retten.

1. Nach der Wiederholung des Lieds erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass man dasselbe Lied mit verschiedener Geschwindigkeit spielen könne: Langsam, als ob wir Rad fahren würden; ein wenig schneller, wie in einem Auto; und sehr schnell, als ob wir in einem Flugzeug säßen. (Dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit geben, das Lied in allen drei Tempi mit einem Finger staccato zu spielen).

2. Danach erklärt der Lehrer, dass man alle Finger benutzen und gebunden (legato) spielen sollte, um wirklich schnell spielen zu können. Der Schüler/die Schülerin versucht das Lied in allen drei Tempi legato zu spielen.

3. Folgt das Spiel: Zuerst fällt in den Brunnen der Mann: Wir spielen das Lied langsam (Fahrrad) und schwer, non legato. Danach fällt der Fisch: Wir spielen ein wenig schneller (Auto) und staccato. Zuletzt fällt ins Wasser der Vogel: Wir spielen maximal schnell (Flugzeug) und legato. Der Lehrer erklärt die Bezeichnungen für die Artikulation und das Tempo in den Notenbeispielen.

Als Nächstes spielt der Schüler/die Schülerin alle drei Aufführungsvarianten der Reihe nach. Wenn die Aufgabe fehlerfrei gelingt, sind alle Figuren gar nicht in den Brunnen gefallen, sondern „einfach vorbeigeflogen“ (oder es fielen nur diejenigen von ihnen rein, denen es nicht gelungen ist „vorbeizufiegen“).

Wir empfehlen, auf richtige Handstellung des Schülers/der Schülerin zu achten, aber nicht ständig korrigierend und an den Fingern „zupfend“, sondern scherzend zu kommentieren: „Schau mal, dein Flugzeug fliegt schief! Auf diese Art kannst du nicht fliegen und wirst bestimmt runterfallen!“ Danach folgt die Nachahmung der Handstellung des Lehrers. Wird der Handstellung zu große Aufmerksamkeit geschenkt, führt dies dazu, dass das Kind die Musik außer Acht lässt und sich ausschließlich mit der Handmotorik zu beschäftigen beginnt. Das bedeutet, dass das „Ohr“ durch das „Auge“ ersetzt wird.

Wir empfehlen, die Aufgaben zu Tempo und Artikulation auf zwei Lektionen zu verteilen, wenn der Schüler/die Schülerin sie nicht in einer Stunde zu meistern fähig ist.

Lektion 14 **Dynamik**

Das Märchen „Rotkäppchen und der Wolf“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Das Erarbeiten der Wahrnehmung der Lautstärke – forte und piano. 2. Danach – von crescendo und diminuendo.

Das Spiel: Wir retten Rotkäppchen vor dem Wolf.

1. Zuerst spielen wir „Echo“: Der Lehrer spielt am Klavier laut einzelne Noten oder Motive aus zwei Tönen und der Schüler/die Schülerin soll sie wiederholen wie ein Echo. Die Noten müssen auch mit verschiedener Artikulation gespielt werden. (Danach tauschen Lehrer und Schüler/Schülerin die Rollen.)

2. Der Lehrer erklärt, ohne die Begriffe crescendo und diminuendo zu benutzen, dem Schüler/der Schülerin, dass die Lautstärke schrittweise erhöht oder verringert werden kann. Der Schüler/die Schülerin spielt die „Treppe“ von „C“ bis „H“ mit crescendo und zurück mit diminuendo.

3. Es folgt das Spiel. Rotkäppchen (der Lehrer) fragt leise den Wolf in Großmutter's Nachtkappe: „Großmutter, warum hast du so große Ohren?“ Der Wolf antwortet (der Schüler/die Schülerin spielt nach Noten): „Damit ich dich besser hören kann.“ Mit jeder weiteren Antwort (wenn die Frage die Augen und den Mund der Großmutter betrifft) wächst der Ärger des Wolfs und damit die Lautstärke. (Entsprechend auch Rotkäppchens „Angst“ - der Lehrer soll mitspielen). Wenn die Aufgabe richtig gemacht wird, hat das Rotkäppchen verstanden, dass sie mit dem Wolf zu tun hat, und ruft die Jäger. Wenn nicht, verschluckt er sie, und es ist gar nicht klar, ob die Jäger die beiden finden werden. (Der Lehrer zeigt auf das crescendo-Zeichen in den Noten und erklärt es folgendermaßen: „Der Wolf reißt sein Maul immer weiter auf“...).

Wir empfehlen, bei den Punkten 1 und 2 die Noten nicht nur zu spielen, sondern sie auch zu nennen (zu wiederholen).

Wir empfehlen dem Lehrer die Wörter „piano“ und „forte“ so auszusprechen, als ob diese Worte magisch seien. Kinder sollten langsam die Begriffe auch hören, aber nur da, wo ihr Sinn für sie schon klar geworden ist.

Lektion 15 Sprünge in der melodischen Linie Noten mit dem Haltebogen (die Ligatur)

Das Märchen „Hänsel und Gretel“ (Gebrüder Grimm)

Deutsches Volkslied „Hänschen klein“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Verständnis vom Sprung in der melodischen Linie. Sprünge nach oben und nach unten. 2. Erkennen der Motive mit fortschreitender melodischer Linie und mit den Sprüngen. 3. Bedeutung von Ligatur. 4. Das Lied „Hänschen klein“ spielen.

Das Spiel: Hänsel und Gretel suchen den Weg nach Hause anhand der Spur aus den zerstreuten weißen Steinchen.

1. Zuerst erinnern wir uns an die Fabel „Der Fuchs und der Storch“ und an das Thema „Noten binden“ (wie die Noten „Vögel“ – oder auch „Fische“ – zueinander gehen können). Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass eine Taste am Klavier zu überspringen einen Sprung in der melodischen Linie bedeutet. Der Sprung kann klein und groß sein (der kleinste Sprung ist über eine Taste). Wir wiederholen die Notenbeispiele aus der Lektion 5.

2. Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin analysiert eines nach dem anderen die Motive des Liedes – Heimweg – und stellt fest: Lläuft er wie eine „Treppe“ oder mit „Sprüngen“, führt diese „Treppe“/der „Sprung“ nach oben oder nach unten. Der Schüler/die Schülerin hilft sich dabei, indem er neben jedem Motiv einen Pfeil zeichnet, wie er es schon in der Lektion 12 gemacht hat. Zu den fortschreitenden Motiven zeichnet er die ununterbrochenen Pfeile, zu den Motiven mit Sprüngen unterbrochene. (Der Lehrer hilft dem Schüler/der Schülerin den großen Sprung nach unten ganz zum Schluss des Stückes zu entdecken).

3. Der Lehrer erklärt die Noten mit dem Haltebogen als mit einem „Seil“ aneinander gebundene Noten.

4. Das Spiel: Hänsel und Gretel laufen nach Hause zurück und suchen sich den Weg anhand der zerstreuten weißen Steinchen (unseren Pfeilen). Zuerst spielen wir die Phrase in der rechten Hand (Ziffer 1), danach – die Phrase in der linken Hand (Ziffer 2). Dieser Weg führt die Kinder noch tiefer in den Wald, deshalb müssen sie zurückkehren (der Schüler/die Schülerin spielt wieder die Phrase der rechten Hand, Ziffer 3) und danach „richtig abbiegen“ rechts (Ziffer 4). Wenn das Lied fehlerfrei gespielt wurde, fanden Hänsel und Gretel den Weg nach Hause. Wenn nicht, – irren sie im Walde herum bis heute!

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=383&c=38>

Wir empfehlen das Spiel mehrmals zu wiederholen, um das Lied zu erlernen, weil wir es auch in der nächsten Stunde brauchen werden.

Lektion 16 Die Form Das auswendige Spielen

Das Märchen „Der gescheite Hans“ (Gebrüder Grimm)

Deutsches Volkslied „Hänschen klein“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir lernen die musikalische Form eines Stückes nach seinen Phrasen und musikalischen Sätzen zu erkennen. 2. Das komplette Lied „Hänschen klein“. 3. Wir spielen das Lied auswendig.

Das Spiel: Wir helfen dem gescheiten Hans, die Geschehnisse richtig zu erkennen, damit er sein Benehmen rechtzeitig korrigieren kann.

1. Zuerst wiederholen wir das erlernte Lied „Hänschen klein“.

2. Danach macht der Lehrer den Schüler/die Schülerin darauf aufmerksam, dass es viel leichter ist, sich die Musik einzuprägen und sie dann auch auswendig zu spielen, wenn man weiß, welche Phrase nach welcher erklingt. Der Lehrer zeigt auf die Noten und analysiert gemeinsam mit dem Schüler/der Schülerin die Form des Stückes nach Phrasen und ihren Wiederholungen. Es ist sehr wichtig, dass jeder Satz entsprechend und ganz selbständig vom Schüler/von der Schülerin gekennzeichnet wird. Z.B. zeichnet der Schüler/die Schülerin neben dem Satz A eine Rose, neben dem Satz A1 eine andere Blume und neben dem Satz B eine Glocke oder ein Auto. Der Lehrer muss erklären, dass der musikalische Satz, wenn er sich komplett wiederholt, mit derselben Blume gekennzeichnet sein muss. Wenn er aber nicht komplett, sondern nur am Anfang genauso erklingt (A1), müssen wir ihn auch mit einer Blume kennzeichnen, aber mit einer anderen. Wenn der Satz völlig andere „Musik enthält“ (B), müssen wir einen komplett anderen Gegenstand malen, z.B. ein Auto, Flugzeug usw.

3. Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen einen neuen musikalischen Satz (B). Der Schüler/die Schülerin wiederholt auswendig die Form des Stückes – A, A1, B, A1; z.B.: „Rose“, „Gänseblümchen“, „Auto“ und wieder – „Gänseblümchen“.

4. Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin spielt ein Satz nach dem anderen das ganze Lied auswendig. Der erste richtig gespielte Satz bedeutet, dass der gescheite Hans, wie es sich gehört, „die Nadel an den Ärmel gesteckt“ hat. Der zweite richtig gespielte Satz: Er hat „das Messer in die Tasche gesteckt“, usw. Wenn der Schüler/die Schülerin Fehler macht, hat der gescheite Hans wieder „den Speck ans Seil gebunden und heimgeführt“ und alle Leute lachen ihn aus!

Wir empfehlen die Rollen zu wechseln. Dann ist der Lehrer der „gescheite Hans“, spielt falsch, und der Schüler/die Schülerin muss ihn korrigieren und den musikalischen Satz benennen.

Lektion 17 Musikalische Analyse

„Ali Baba und die vierzig Räuber“
(Aus der Sammlung „Tausendundeine Nacht“)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir lernen selbständig die Musik zu analysieren und uns bekannte Elemente – Metrum, Rhythmus, Noten, die melodische Linie, Dynamik, Tempo, Artikulation und Form – festzustellen. 2. Wir spielen auf diese Art selbständig analysierte Musikbeispiele.

Das Spiel: Ali Baba holt sich aus der Höhle Gold und Edelsteine.

1. Zuerst erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass Ali Baba sich vor dem Gang in die Höhle vorbereiten muss, um nicht zu scheitern. So auch, wer ein Klavierstück lernt. Um es richtig zu spielen, muss man es sich genau anschauen und im Voraus wissen, wie es zusammengestellt ist. Der Lehrer stellt Suggestivfragen, z.B.: „Was für ein Zug ist das, mit den Jungs oder mit den Mädels?“ (für das Metrum) usw. Nur nach entsprechender Analyse von allen schon bekannten Elementen im konkreten Notenbeispiel wird dieses auch gespielt. Auf die gleiche Weise werden alle fünf Notenbeispiele der Reihe nach analysiert und mit der rechten wie auch mit der linken Hand gespielt.

2. Es folgt das Spiel: Ali Baba sagt die Zauberformel „Sesam, öffne dich!“ und dringt ein in die Höhle, wo die Räuber ihre Schätze, Gold, Perlen und Edelsteine, versteckt haben. Der Schüler/die Schülerin spielt das erste Musikbeispiel, wenn richtig, öffnet sich der Eingang zur Höhle, das zweite (Ali Baba holte sich den Sack mit dem Gold), das dritte (den Sack mit den Perlen), das vierte (den Sack mit den Edelsteinen) und das fünfte (er wiederholt die Zauberformel, damit er aus der Höhle rauskommen kann). Ist die Aufgabe erledigt, fragt der Lehrer: „Du wirst doch bestimmt etwas von deinen Schätzen den Armen geben, oder?“ Danach: „Na, jetzt hast du alles verteilt, man muss noch einmal in die Höhle gehen.“ Jetzt aber haben sich die Räuber eine andere Zauberformel ausgedacht, deshalb zeigt ihm der Lehrer diese (d.h., die erste Phrase) in den Noten. Das Spiel geht weiter.

Wir empfehlen dem Lehrer das Spiel des Schülers/der Schülerin zu beurteilen und falsch gespielte Phrasen zu kommentieren, z.B.: „Na, Gold hast du nicht gefunden!“ Oder: „Schau mal, dass du in der Höhle nicht eingesperrt bleibst!“

Lektion 18 Wiederholungszeichen – Reprise

„Däumelinchen“ (Hans Christian Andersen)

„Däumelins Lied“ (L. Nik)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wiederholung des bisher Gelernten. 2. Das Kennenlernen des Wiederholungszeichens (der Reprise).

Das Spiel: Wir retten Däumelinchen vor ihren Peinigern.

1. Zuerst wiederholen wir das Gelernte: Der Lehrer zeigt in den Noten „Däumelins Lied“, das man zu spielen hat, und der Schüler/die Schülerin macht eine Analyse von allen ihm bekannten Elementen. Der Lehrer erklärt ihm das unbekannte Zeichen für die Wiederholung. Dieses Zeichen ähnelt einem Tor mit einem Schloss, worin die Musik „gesperrt“ bleibt, deshalb muss man sie noch einmal wiederholen.

2. Danach folgt die Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin lernt eine Phrase nach der anderen das ganze Lied.

3. Es folgt das Spiel: Wir müssen Däumelinchen vor der alten Kröte mit ihrem Sohne retten (der Schüler/die Schülerin spielt den ersten Satz). Dann muss das Mädchen vor dem langweiligen Maulwurf gerettet werden, der Schüler/die Schülerin wiederholt diesen Satz (Däumelinchen klagt). Danach aber trifft es die Schwalbe und es freut sich (der Schüler/die Schülerin spielt den zweiten Satz). Letztendlich trifft es den König der Blumenelfe und ist richtig glücklich (wir wiederholen den zweiten Satz).

Wenn das Lied einwandfrei erklingt, bittet der Lehrer den Schüler/die Schülerin, ihm das Märchen von Däumelinchen mit den Klängen zu erzählen (der Schüler/die Schülerin spielt das ganze Lied komplett und ohne Unterbrechungen).

Wir empfehlen darauf zu achten, dass der Schüler/die Schülerin das Lied emotional spielt: „Däumelinchen klagt“ und „Däumelinchen ist glücklich“.

Lektion 19 Rhythmus: Achtelnoten

„Der Wolf und die sieben Geißlein“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Das Kennenlernen der Achtelnoten. 2. Achtelnoten im 4/4-Takt.

Das Spiel: Wir retten die Geißlein vor dem Wolf.

1. Zuerst schauen wir uns das Bild mit den Vögeln an, und der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass jedes Hühnchen zwei Küken (sie halten sich zusammen – sind mit Balken zusammengefasst) und jeder Hahn dementsprechend vier Küken hat! Wie spielen diese Notenwerte von oben nach unten, wie sie auf der Illustration dargestellt sind.

2. Danach folgt die Erklärung über die rhythmischen Werte im 4/4-Takt. Wir spielen die Notenbeispiele 1, 2 und 3.

3. Es folgt die Vorbereitung zum Spiel: Der Lehrer spielt eines der Notenbeispiele, und der Schüler/die Schülerin errät es (in den Noten zeigen).

4. Das Spiel: Der Wolf jagt die Geißlein, und diese versuchen sich zu verstecken. Der Schüler/die Schülerin soll das vom Lehrer gespielte Notenbeispiel als musikalische Darstellung des Gegenstands, das dem Geißlein als Versteck dient, erkennen. Z.B.: Das erste Geißlein versteckt sich unter dem Tisch. Der Lehrer sagt: „So knarrt der Tisch“ und spielt eins von den Notenbeispielen. Wenn der Schüler/die Schülerin ihn erkennt, bedeutet dies, dass das erste Geißlein sich so gut versteckt hat, dass der Wolf es nicht finden konnte. Genauso stellen auch die weiteren Notenbeispiele andere Gegenstände oder Räume dar: Das Bett, den Ofen, die Küche, den Schrank, die Waschschüssel, den Wanduhrkasten.

Wir empfehlen nachzuzählen, wieviel von den Geißlein der Schüler/die Schülerin gerettet hat, um „das Resultat zu verbessern“ (nochmals zu spielen).

Wir empfehlen, die Rollen zu tauschen, damit der Schüler/die Schülerin diese Rhythmen auch selbst vorspielen muss.

Lektion 20 Verschiedene rhythmische Muster im 4/4- und 3/4-Takt

„Der Meisterdieb“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir wiederholen verschiedene rhythmische Muster im 4/4-Takt. 2. Wir lernen die Gruppierung der Achtelnoten im 3/4-Takt kennen.

Das Spiel: Wir versuchen, den Meisterdieb zu fangen.

1. Vorbereitung zum Spiel: Der Lehrer spielt dem Schüler/der Schülerin anfangs ihm bekannte rhythmische Muster im 4/4-Takt und danach im 3/4-Takt (aus den gegebenen Notenbeispielen).

2. Das Spiel: Wir modifizieren ein wenig das Märchen und behaupten, dass trotz aller erfüllten Aufgaben der Graf den Meisterdieb ins Gefängnis stecken will. Der Schüler/die Schülerin soll ihn fangen. Allerdings ist der Meisterdieb schlau und springt von einem Zug auf den anderen. Der Schüler/die Schülerin muss erraten, auf welchem Zug er gerade fährt, dann kann er ihn fangen. Der Lehrer spielt eines nach dem anderen verschiedene rhythmische Muster im 4/4- und 3/4-Takt, und der Schüler/die Schülerin muss auf die entsprechenden Notenbeispiele zeigen. Wichtig: 1. Immer vier Takte desselben Musters spielen, weil man auf diese Weise den Puls der Musik besser hört. 2. Den Taktschlag deutlich betonen („Unser Zug macht „tu-tu!“). Am Anfang kann der Lehrer sogar laut zählen: „Eins, zwei, drei“. Später macht das der Schüler/die Schülerin selbst.

Wir empfehlen das Spiel so lange zu spielen, bis der Schüler/die Schülerin alle rhythmischen Muster einwandfrei erkennt.

Wir empfehlen auch die Rollen zu tauschen, um dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit zu geben, diese rhythmischen Muster zu spielen.

Lektion 21 Tonart als geordnete Tonleiter Funktionalität der Töne (Stufen)

„Die glückliche Familie“ (Hans Christian Andersen)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Das Kennenlernen der Tonart als System – stabile und instabile Stufen der Tonleiter. 2. Wir stellen die stabilen Töne, die Haupttöne der Tonart fest: Tonika, Dominante und die Mediante (Obermediante).

Das Spiel: Wir schicken allen Mitgliedern unserer glücklichen Familie Briefe mit Hochzeitsgratulationen.

1. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass alle Töne der uns schon bekannten Tonleiter (die „Treppe“) wie eine Familie sind. Hier haben wir die Hauptmitglieder der Familie, den Vater, die Mutter und das Kind (I., V. und III. Stufen der Tonleiter), und die anderen Familienmitglieder – die Tanten, die Onkel und anderen Verwandten. Wenn wir musizieren, „kreisen“ alle Töne ungewollt rund um diese Familienhauptmitglieder (die Anziehungskraft der Töne zueinander), da es anders keine Musik gäbe, sondern nach einer Katze auf dem Klavier klingen würde. Um sich an die „Familienverhältnisse“ besser zu erinnern (die Funktion dieser stabilen Töne), schauen wir uns das Bild mit unserer „Ampel“ an. Unten – das rote Licht – der „Vater“. Hier bleiben wir „stehen“. Das zweite Licht (Ton) ist der Bedeutung nach grün, das ist die „Mutter“. Dieser Ton sagt: „Wir müssen gehen und zwar – zum „Vater““. Das dritte ist gelb, es befindet sich zwischen den beiden ersten (das Kind) und hat noch keine genaue „Meinung“, d.h. nach ihm kann die Musik eine beliebige Richtung annehmen, nach oben wie auch nach unten. Die ganze Familie nennt man immer nach dem Vater. Wenn er „C“ heißt, dann heißt auch seine ganze Familie „C-Dur“ (oder „C-die feste“, vom Lateinischen „durus“ = „hart“). Usw.
2. Wir stellen die Haupttöne der Tonart C-Dur in den Noten fest und bemalen sie mit entsprechenden Farben.
3. Das Spiel: Der Lehrer sagt: „Es kam eine Grußkarte mit den Hochzeitsgratulationen für den...“ – und er zeigt auf dem Klavier eines der „Familienmitglieder“. „Für wen ist sie?“ Der Schüler/die Schülerin soll antworten: „Für den Vater“ oder „für das Kind“. Wenn er richtig antwortet, dann ist die Grußkarte angekommen und der Empfänger ist überglücklich.

Wir empfehlen, das Tempo des Spiels zu erhöhen oder statt Familie „C-Dur“ auch „F-Dur“ oder „G-Dur“ ins Spiel zu bringen. Vorher aber sollte man dem Schüler/der Schülerin die wiederkehrenden Noten einer Tonleiter über eine Oktave auf der Tastatur erklären.

Lektion 22 Funktionale Tonverhältnisse in einem Musikstück Tonart C-Dur

Das Lied „Morgen kommt der Weihnachtsmann“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir wiederholen die Funktionen der stabilen Töne einer Tonart. 2. Wir beobachten sie in einem Musikstück. 3. Quintensprünge.

Das Spiel: Der Schüler oder die Schülerin hilft dem Weihnachtsmann, seine Geschenke nicht zu verlieren und sie den Kindern zu bringen.

1. Wir erinnern uns an die „Familie“ in C-Dur. Der Lehrer macht den Schüler/die Schülerin darauf aufmerksam, dass die Sprünge zwischen den Haupttönen klein sein können (Terzsprünge) und groß (Quintensprünge – vom „Vater zu der Mutter“ und umgekehrt). Wir erinnern uns an einen solchen großen Sprung im Lied „Hänschen klein“, Lektion Nr. 15.

2. Vorbereitung zum Spiel: Wir schauen uns das neue Lied an und analysieren, wie sich die Melodie bewegt. Zum Beispiel macht sie zuerst einen großen Sprung vom „Vater zur Mutter“. Gleichzeitig werden auch alle anderen bekannten Elemente – Achtelnoten, Form usw. – wiederholt.

3. Das Spiel: Der Weihnachtsmann bringt den Kindern Geschenke, aber auf dem Wege verliert er sie. Wenn der erste Teil vom Schüler/von der Schülerin fehlerfrei gespielt wurde, bedeutet das, dass wir dem Weihnachtsmann geholfen haben, die runtergefallene Puppe zu bemerken. Er hat sie aufgehoben. Bei dem dritten – analogen – Teil geht es um das Auto, und bei dem mittleren Teil um das Schaukelpferd. Wenn der Schüler/die Schülerin das ganze Lied von Anfang bis zum Ende fehlerfrei vorgespielt hat, dann hat ihm der Weihnachtsmann alle seine Spielsachen geschenkt!

Liedtext auf Englisch:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=783&c=23>

Wir empfehlen, ein analysiertes Motiv, ohne weiter zu spielen, dreimal nacheinander zu wiederholen (alle Male werden auch gezählt), und für dieses Extra-Spiel stellt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin eine Bedingung: „Wenn du zwischendurch einen Fehler machst, musst du wieder von Null anfangen.“ Auf diese Weise gewöhnt sich der Schüler/die Schülerin langsam an die unausweichlichen Repetitionen beim Üben, die er/sie dann nicht gezwungenermaßen ausführt, sondern spielerisch! Zwei erste Motive müssen nach ihrem getrennten Spielen als ein größerer Abschnitt (Phrase) zusammengebunden vorgespielt werden (auch dreimal wiederholen) usw. Auf diese Weise, neue Motive getrennt und dann wieder zusammengebunden zu spielen, geht man langsam vorwärts.

Lektion 23 2/4-Takt

Verschiedene melodische Muster

„Der süße Brei“ (Gebrüder Grimm)

„Das Lied des süßen Breis“ (L. Nik)

Die Aufgabe der Stunde: 1. Metrum 2/4. 2. Bilder und Assoziationen beim Hören verschiedener melodischer Muster. 3. Wir spielen das Lied des süßen Breis.

Das Spiel: Wir spielen eine „Filmmusik“ als Untermalung zum Kinomärchen.

1. Das Kennenlernen vom 2/4-Metrum: Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass in diesem „Zug“ auch Soldaten fahren, wie im 4/4-Takt, bloß nicht zu viert, sondern zu zweit. Um das zu verdeutlichen, spielt der Lehrer ihm/ihr verschiedene Melodien im 2/4-Takt. Sie sollten auch eher nach einem Marsch erklingen.

2. Danach soll der Rhythmus besprochen werden: In jedem „Wagen“ (Takt) sitzen entweder zwei Hühnchen oder vier Küken oder nur ein Hahn.

3. Das Spiel: Zuerst spielen wir die erste Phrase, die Sprünge vom „Vater“ zum „Kind“ und vom „Kind“ zur „Mutter“ (der süße Brei springt vom Tisch auf den Stuhl und von dort auf den Boden). Danach wird die zweite Phrase gespielt: Hier kehrt die Melodie immer wieder zur „Mutter“ zurück. Sie erinnert dabei an ein Bächlein (wie eben der Brei, der über die Straßen als ein Bächlein läuft). Die nächsten zwei gleichen Phrasen, die Melodie läuft von der „Mutter“ zum „Kind“ und zurück, als ob sie rund um die Note „F“ herum liefe (der süße Brei dreht sich um den Baum herum). Die letzte Phrase, der fortschreitende Gang von der „Mutter“ zum „Vater“: Der süße Brei kehrt wieder nach Hause zurück. Wenn alle Phrasen analysiert sind (der musikalische Text wird gelernt), kann der Lehrer dem Schüler/der Schülerin eine Frage stellen: „Wie dreht sich die Melodie rund um den Baum herum?“. Der Schüler/die Schülerin muss sich an diese Phrase mit ihrem melodischen Muster erinnern und es dann vorspielen. Zum Schluss wird das ganze Lied vorgespielt.

Wir empfehlen, die Kreativität des Kindes zu fördern, indem man eigene Bilder zu denselben melodischen Mustern kreiert.

Lektion 24 **Die melodischen Muster hören und sich visuell vorstellen** **Die Oktaven**

„Der Tannenbaum“ (Hans Christian Andersen)

Russisches Lied „Dem kleinen Tannenbaum ist im Winter kalt“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Oktaven, eingestrichene und zweigestrichene.
2. Analyse der melodischen Muster im Lied „Dem kleinen Tannenbaum ist im Winter kalt“. 3. Wir spielen das Lied.

Das Spiel: Wir schmücken den Tannenbaum zum Weihnachtsfest.

1. Wir erinnern uns an die Treppe aus der Lektion Nr. 10 und verlängern sie bis zum Ende der zweigestrichenen Oktave. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass die Treppe sehr lang ist, wie Rapunzels Zopf, aber die sieben Noten-Zwerg, die wir schon kennen, wiederholen sich in derselben Reihenfolge immer wieder. Wir spielen die ganze Treppe der Klaviertastatur nach oben und sagen laut die Noten vor.

2. Danach zeigt der Lehrer dem Kind in den Noten das „C“ der zweigestrichenen Oktave, das die Wiederholung der Tonleiter einleitet. Aber diese Note ist jetzt kein „Vogel“, sondern ein „Fisch“, denn über der dritten Notenlinie versteckt sich eine kleine launische Fee, die alles verkehrt zaubert: Die Vögel werden zu Fischen und die Fische zu Vögeln. Auch die Großen werden zu Kleinen (es verändert sich das Timbre der Töne).

3. Wir schauen die Noten unseres Liedes an und versuchen mit Hilfe der Illustration vom geschmückten Weihnachtsbaum uns ihr melodisches Muster einzuprägen. Das erste Motiv, der Sprung nach unten von der „Mutter“ zum „Kind“ (die Glaskugel auf dem Christbaum hängt nach unten). Das zweite Motiv ist analog dem ersten (noch eine Glaskugel). Die folgende Phrase – die „Treppe“ von der „Mutter“ zum „Vater“ nach unten – ist eine Lichterkette, die am Baum hängt. Im zweiten Teil das erste Motiv, der kleine Sprung nach oben zum oberen „Vater“, ist eine Kerze, die nach oben gerichtet wird. Dann folgt wieder das bekannte Motiv, die „Glaskugel“. Und letztendlich kommt wieder eine Lichterkette nach unten...Zum Schluss der Analyse sollte man auch die Form des ganzen Liedes anschauen, es wiederholen sich manche Motive.

4. Das Spiel. Ein Motiv nach dem anderen spielend, wie wir es schon gewöhnt sind, „schmückt“ das Kind den Weihnachtsbaum: Es hängt zwei Glaskugeln auf; eine Lichterkette über die Äste nach unten; zündet ein Kerze an, sie leuchtet nach oben; usw.

Wir empfehlen, nicht nur nach Noten, sondern auch nach Bild zu spielen, um sich schneller an die Motive zu erinnern. Damit trainieren wir beim Kind das Gedächtnis und ein bewusstes Spielen, wobei die Vorgänge in der Musik verstanden und entsprechend reflektiert werden.

Lektion 25 Die ganze Note Wiederholung des Erlernten

Deutsches Volkslied „Alle meine Entchen“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Neue rhythmische Einheit, die ganze Note. 2. Selbständiges Erlernen des Liedes „Alle meine Entchen“ nach Phrasen, nach Tonverhältnissen in der Tonart, nach Besonderheiten in der melodischen Linie, usw.

Das Spiel: Wir hüten die Entlein und führen sie baden.

1. Zuerst schauen wir auf das Bild mit der Vogelhierarchie (wie wir es schon in der Lektion 19 gemacht haben), und der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin eine neue Note, die ähnelt einem sitzenden Truthahn. Er ist viel größer als der Hahn, deshalb fährt er in einem „Soldatenzug“ ganz alleine! Er hat zwei Hähne, oder vier Hühnchen, oder acht Küken. Wir spielen die ganzen Noten zählend: „eins, zwei, drei, vier“.

2. Danach stellt das Kind die Phrasen fest: Wie viele Phrasen haben wir insgesamt, ob sie sich wiederholen oder nicht, usw.

3. Wir analysieren die melodische Linie jeder Phrase: Ist es eine Treppe oder ein Sprung, geht sie/er nach oben oder nach unten, usw.

4. Wir finden unsere Hauptfamilienmitglieder und bemalen den „Vater“ rot, die „Mutter“ grün und das „Kind“ gelb.

5. Wir erinnern uns auch an das Wiederholungszeichen, an alle bekannten Dynamikzeichen und an die Artikulation.

6. Das Spiel: Unsere fünf Phrasen sind diese fünf Entchen, die wir zum Spaziergang ausgeführt haben. Alle richtig gespielten Phrasen bedeuten, dass alle Entlein heil nach Hause zurückgekehrt sind. Jede „verlorene“ Phrase ist ein verlorenes, verlaufenes Entlein.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=254&c=38>

Wir empfehlen, das Spiel zu spielen, obwohl man nur das Lied für sich vortragen könnte. Das Spiel mit den möglichen Verlusten motiviert das Kind, alles richtig zu machen, wozu es alle seine Kräfte mobilisiert.

Lektion 26 Pausenwerte: Ganze Pause und Viertelpause

Russisches Märchen „Die Froschprinzessin“

Die Aufgabe der Stunde: Wir erlernen die ganze Pause (für den ganzen Takt) und die Viertelpause.

Das Spiel: Prinz Ivan befiehlt der Hütte auf Hühnerfüßen, sich zu ihm zu drehen, aber der Wind trägt seine Worte fort.

1. Der Schüler/die Schülerin spielt Ivans Befehl (Musikbeispiel, Var. A). Da ruft Ivan: „Hütte, dreh dich zu mir!“ Die Hütte aber trotzt und wendet sich von ihm ab (der Lehrer in der Hütten-Rolle spielt die Antwort Nr. 1). Ivan aber ist hartnäckig und wiederholt seinen Befehl, d.h. das Kind spielt wieder das Musikbeispiel A. Dann wendet sich die Hütte zu ihm, der Lehrer spielt die Antwort Nr. 2.

2. Das Spiel: Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass der Meereswind einige von Ivans Worte fortträgt, deshalb erklingt sein Befehl manchmal nicht ganz. Der Lehrer bedeckt mit seiner Hand den letzten Takt des Befehls, das bedeutet, die letzten Worte wurden vom Wind verweht. Der Schüler/die Schülerin muss seinen Befehl jetzt mit einer Pause im letzten Takt vorspielen. Auf dieselbe Weise bedeckt der Lehrer auch die anderen Takte des Befehls, und das Kind muss genau in dem Takt pausieren. Die Hütte kann den Befehl nicht verstehen und dreht sich immer wieder in die falsche Richtung, der Lehrer spielt die Antwort Nr. 1. Danach zeigt der Lehrer dem Kind diese Pause (den Wind) in den Noten: Sie sieht wie eine hängende Wolke aus und von dort bläst der Wind (im Musikbeispiel B).

3. Das Spiel geht weiter: Jetzt verweht der Wind einzelne Wörter. Der Lehrer bedeckt oder zeigt einfach mit dem Bleistift auf die einzelnen Viertelnoten, die vom „Blitz und Donner“, der Viertelpause, verweht wurden. Der Schüler/die Schülerin muss an dieser Stelle pausieren und dann weiterspielen. Danach zeigt der Lehrer dem Kind die Viertelpause in den Noten (im Musikbeispiel B).

4. Lehrer und Schüler/Schülerin tauschen die Rollen. Der Schüler/die Schülerin muss die Pausen im Spiel des Lehrers erkennen und entsprechend darauf reagieren: Entweder die Antwort Nr. 1 oder – beim Spielen ohne Pausen im Befehl – die Antwort Nr. 2 spielen.

Wir empfehlen, die pausierenden Takte (Noten) vorzusingen, damit der Pausenwert für das Kind spürbar wird.

Lektion 27 Wir spielen Musik mit den Pausen in beiden Händen

Französisches Kinderlied „Klopf, klopf, klopf – wer ist da?“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Das Lied selbständig analysieren und spielen. Sich daran gewöhnen, die Pausen für den ganzen Takt in beiden Händen zu sehen.

Das Spiel: Das Kind fragt: „Wer ist da?“ Es antworten ihm der Reihe nach: Die Ratte, die Katze und der Vater.

1. Zuerst verteilen wir die Rollen. Zum Beispiel fragt am Anfang der Lehrer und der Schüler/die Schülerin antwortet. Beide spielen mit einer Hand, die rechte Hand ist das fragende Kind und die linke Hand die Antwort gebende Personen: Ratte, Katze und Vater.

Liedtext auf Englisch:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3541&c=22#multimediaBoxInternalLink>

2. Danach tauschen sie die Rollen.

3. Wenn alle drei Strophen vom Schüler/von der Schülerin mit getrennten Händen gespielt worden sind, spielt er/sie das Lied komplett alleine, mit beiden Händen und mit jeder Strophe ein wenig schneller.

Der Lehrer erklärt dabei die Bedeutung der Pause für den ganzen Takt in der nicht spielenden Hand als Zeichen für die Abwesenheit von irgendeinem Klang, sonst könnte man denken, dass jemand hier einfach die Noten zu schreiben vergaß.

Wir empfehlen, die Aufmerksamkeit des Schülers/der Schülerin auf die klaren funktionalen Tonverhältnisse in diesem Lied (unsere „Familie“) zu lenken.

Lektion 28 **Wir beginnen, mit beiden Händen zusammen zu spielen** **Intervalle**

Das Märchen „Die treuen Tiere“ (Gebrüder Grimm)

Die Aufgaben der Stunde: 1. Lernen, mit beiden Händen zusammen zu spielen. 2. Verständnis vom Intervall als Entfernung zwischen zwei Tönen, die nicht nur nacheinander, sondern auch zusammen gespielt werden können.

Das Spiel: Die treuen Tiere,– die Maus, der Affe und der Bär, machen sich auf den Weg, ihren Herren zu retten.

1. Vorbereitung zum Spiel: Der Lehrer erinnert den Schüler/die Schülerin an die drei treuen Tiere im Märchen, die ihren Herrn gerettet haben. Die Maus kroch auf das Bett, um einen der Kaufleute, der den Wunderstein besaß, in die Nase zu zwicken. Beim Erzählen illustriert der Lehrer das Verhalten des Tieres, indem er die entsprechende Musik (Notenbeispiel Nr. 1) dem Schüler/der Schülerin vorspielt, ohne die Noten zu zeigen. Der Affe sprang über die Steine zum Ufer, den Wunderstein im Maul haltend (Notenbeispiel Nr. 2). Der Bär mit der Maus im Ohr und dem Affen auf dem Rücken schwamm den Fluss hinab (Notenbeispiel Nr. 3). Nach jedem von diesen vorgespielten Musikbeispielen muss der Schüler/die Schülerin die Taten der Tiere selbständig nachahmen.

2. Das Spiel. Der Lehrer sagt dem Schüler/der Schülerin: „Maus, du sollst jetzt auf dem Bett kriechen.“ Der Schüler/die Schülerin spielt die entsprechende Übung. Der Lehrer sagt: „Hei, Affe, jetzt bist du an der Reihe! Du sollst über die Steine springen und zum Ufer laufen“! Der Schüler/die Schülerin spielt das weitere Beispiel. Usw. Der Lehrer soll ihm/ihr dabei helfen, sich an das konkrete Musikbeispiel zu erinnern, die Noten braucht das Kind hier nicht. Wenn die Aufgaben richtig gemacht sind, haben die treuen Tiere ihren Herrn und Freund gerettet.

Man sollte das Spiel mehrmals spielen, damit man nicht nur das Tempo erhöhen, sondern auch die entsprechende Dynamik befolgen kann.

3. Zum Schluss muss der Lehrer den Schüler/die Schülerin darauf aufmerksam machen, dass „über die Steine zu springen“ sich unterscheidet von „kriechen und schwimmen“ und zwar dadurch, dass man die Noten mit beiden Händen zusammen spielen muss! (Den Begriff „Intervall“ lieber nicht erwähnen.)

Wir empfehlen, die Notenbeispiele nur in dieser Reihenfolge zu spielen, weil das Spielen über eine Oktave eine ziemlich schwierige Aufgabe für ein Kind ist. Sie erfordert viel Aufmerksamkeit und Koordination der Hände.

Lektion 29 **Das Spielen mit beiden Händen zusammen** **Konsonanz und Dissonanz**

„Die Prinzessin auf der Erbse“ (Hans Christian Andersen)

Das französische Lied „Klick, klack, in die Hände klatschen“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Koordination beim beidhändigen Spielen. 2. Verständnis von Konsonanz und Dissonanz.

Das Spiel: Wir müssen eine echte Prinzessin von einer unechten unterscheiden.

1. Zuerst sagt der Lehrer, dass die unechte Prinzessin ruhig schläft, sie spürt die Erbse unter allen Matratzen nicht. Es ist ihr nur ein wenig kalt, deshalb klatscht sie in die Hände, um sich aufzuwärmen, und singt ein bekanntes Lied. Wir spielen das Lied „Klick, klack, in die Hände klatschen“ (Variante 1).

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=2590&c=22>

2. Danach stellen wir eine echte Prinzessin dar, die nicht schlafen kann. Sie singt auch dasselbe Lied, aber es klingt anders. Wir spielen das Lied (Variante 2). Der Lehrer fragt den Schüler/die Schülerin: „Worin unterscheidet sich diese Variante von der vorherigen?“ Der Schüler/die Schülerin hört normalerweise das dissonierende Intervall und sagt: „Klingt nicht schön“ oder „nicht richtig“. Der Lehrer erklärt das damit, dass die echte Prinzessin die harte Erbse unter den Matratzen spürt (später könnte man die Dissonanz „Erbse“ nennen).

3. Es folgt das Spiel: Der Schüler/die Schülerin stellt die echte und die nicht echte Prinzessin dar und der Lehrer muss raten, welche die richtige ist. Der Lehrer soll nicht immer richtig raten, sonst ist das Spiel uninteressant.

4. Wir tauschen die Rollen, damit das Kind sich besser auf das Hören der Musik konzentrieren kann.

Wir empfehlen, dem Kind das Lied nicht vorzuspielen, sondern ihm die Möglichkeit zu geben, dies alleine zu schaffen. Die Kinder sind schnell beim Beobachten von Handbewegungen des Lehrers und versuchen sie nachzuahmen. Auf diese Weise können sie sich gänzlich das Notenlesen abgewöhnen! Diese Gewohnheit, sich Tasten statt Noten zu merken, wird sehr schwierig zu verändern sein. Aber vor allem schwindet das Interesse an der Musik! Ein solcher pädagogischer Fehler des Lehrers führt dazu, dass das Kind nicht mehr lernen, sondern nur noch herumalbern will und meistens nicht mehr lange...

Lektion 30 Wiederholungsstunde für das Erlernte

Das Märchen „Hans mein Igel“ (Gebrüder Grimm)

Das französische Lied „Hop, hop, hop“

Die Aufgabe der Stunde: Das Wiederholen von allen erlernten musikalischen Elementen.

Das Spiel: Hans mein Igel reitet auf seinem Hahn in zwei Königreiche, um seine Braut zu finden.

1. Zuerst schauen sich Lehrer und Schüler/Schülerin die Noten des Liedes an und wiederholen eines nach dem anderen alle erlernten musikalischen Elemente: Metrum, Rhythmus, Tonart, Tempo, Dynamik usw.

2. Die Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen das Lied in einem langsamen Tempo. Das bedeutet, Hans mein Igel spielt auf seinem Dudelsack.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3628&c=22>

3. Das Spiel. Der Schüler/die Schülerin (Hans mein Igel) soll zweimal (also mit Wiederholung) und in schnellem Tempo das Lied vorspielen, in beide Königreiche reiten, um eine barmherzige Braut zu finden. Das erste Mal spielt der Schüler/die Schülerin das Lied laut, forte (die Braut war kaltherzig), das zweite Mal aber leise, piano (die Braut war barmherzig). Wenn die Aufgabe gut gemacht wird, heißt das, dass Hans mein Igel erlöst und überglücklich wurde. Anderenfalls hat er auch weiter seine Schweine zu hüten.

Wir empfehlen, die neuen Lektionen gar nicht anzufangen, bevor der erlernte Stoff beherrscht wird.

Lektion 31 **Das musikalische Bild**

„Die Schneekönigin“ (Hans Christian Andersen)

Deutsches Lied „Morgens früh um sechs“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wir fördern beim Kind Musikalität, Phantasie und Gefühl, auf deren Basis das musikalische Bild des Stückes in seinem Bewusstsein entsteht. 2. Verschiedene Interpretation desselben Stückes.

Das Spiel: Gerda rettet Kay aus dem Reich der Schneekönigin.

1. Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen das Lied in einem langsamen Tempo.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3728&c=38>

2. Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin (Gerda) geht auf die Suche nach Kay. Zunächst landet sie bei einer guten Zauberfee (das Kind spielt das Lied so, als ob es sich in einem sonnigen Märchengarten voller Blumen befindet). Danach kommt Gerda in ein königliches Schloss zum Prinzen und zur Prinzessin und bekommt von ihnen Geschenke für die Weiterreise (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied fröhlich). Danach ist sie bei den Räufern gefangen (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied so, als ob er/sie sich fürchtet). Schlussendlich kommt Gerda ins Reich der Schneekönigin und trifft dort auf einen gefühllosen Kay (das Lied muss gänzlich gefühllos vorgespielt werden). Aber Gerdas Tränen lassen Eis in seinem Herzen schmelzen und beide kehren glücklich nach Hause zurück (das Lied wird als Triumphmarsch vorgetragen). Die andere Variante: Zuerst ist der Kay gutherzig, wir spielen das Lied fröhlich, nicht eilend, non legato. Danach ist er böse wegen des Splitters des Zauberspiegels in seinem Herzen, wir spielen das Lied „stechend“, staccato und forte. Der erlöste Kay ist wieder gutherzig, vielleicht sogar ein besserer Junge als früher, wir spielen entsprechend „weicher“.

Wir empfehlen, die Spielvariante nach dem Geschlecht des Kindes zu wählen.

Lektion 32 **Das musikalische Bild nach dem Charakter der Musik feststellen**

Die Aufgabe der Stunde: Wir fördern beim Kind Musikalität, Phantasie und Gefühl, auf deren Basis das musikalische Bild des Stückes in seinem Bewusstsein entsteht.

Das Spiel: Nach einem vom Schüler/von der Schülerin vorgespielten Musikfragment muss der Lehrer das Genre des „Films“, zu dem die Musik komponiert wurde, erraten.

1. Vorbereitung zum Spiel: Der Lehrer spielt dem Kind eins nach dem anderen die gegebenen Musikfragmente vor und erklärt den Charakter der Musik (beängstigend, fröhlich, lustig, geheimnisvoll usw.).
2. Danach spielt der Lehrer beliebig die Musikfragmente, der Schüler/die Schülerin muss sich die Illustrationen anschauen und erraten, zu welchem Bild die entsprechende Musik passt.
3. Der Schüler/die Schülerin übt die Musikfragmente ein mit dem Ziel, den „Film“ musikalisch richtig zu untermalen. (Wir erinnern uns an die melodischen Muster: „Bächlein“, „rund um den Baum herum“ usw.).
4. Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin spielt eine musikalische Illustration (Musikfragment) zu irgendeinem von den vorgegebenen „Filmen“ (Bildern), und der Lehrer muss das Genre des Filmes erraten, z.B. ist es ein Horrorfilm oder eine Komödie, ist es ein Naturfilm oder ein Science-Fiction-Film.
5. Die andere Spielvariante: Aus den gegebenen Musikfragmenten kreieren wir einen eigenen „Film“, wir erfinden unsere Story.

Wir empfehlen, nicht zu viele Assoziationen einem Musikfragment anzudichten, damit der Charakter der Musik leichter/konkreter zu erkennen ist. Verwenden Sie Wörter, die Gemütszustand oder Stimmung beschreiben, wie: feierliche, fröhliche, unruhige oder beängstigende, dramatische Musik.

Lektion 33 **Punktierte halbe Note (im 4/4-Takt)**

Das Märchen „Frau Holle“ (Gebrüder Grimm)

Deutsches Lied „A, a, a, der Winter, der ist da“

Die Aufgabe der Stunde: Den neuen Notenwert erlernen.

Das Spiel: Wir illustrieren das Märchen, Frau Holle beschenkt das fleißige und bestraft das faule Mädchen.

1. Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin lernt das Lied, seine erste Variante (mit allen Elementen, ganz selbständig). Dort findet er/sie schon bekannte Pausen. Danach vergleicht er/sie die erste Variante mit der zweiten. Hier findet er/sie statt einer Viertelpause eine punktierte halbe Note. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin den Punkt bei der Note damit, dass „dieser Hahn ein Hühnchen festhält“.

2. Der Schüler/die Schülerin spielt zum Vergleichen nur die erste Notenzeile in beiden Liedvarianten.

3. Das Spiel: Frau Holle beschenkt das fleißige Mädchen (das Kind spielt die zweite Liedversion, wo es keine Pause gibt, sondern eine punktierte Halbe) und begießt mit dem Pech das faule Mädchen (das Kind spielt die erste Variante mit der Viertelpause). Man sollte sich daran erinnern, dass die Pause bedeutet: „der Wind hat mitgenommen“. Deshalb sieht die zweite Variante so aus, als ob „der Wind dazugegeben hat“, in diesem Fall hat „der Schneesturm mehr Schnee aufgetürmt“.

Wenn die Aufgabe richtig gemacht wurde, haben beide Mädchen das bekommen, was sie verdient haben. Wenn nicht, wird Frau Holle böse und bestraft „uns beide“, den Lehrer wie den Schüler/die Schülerin!

Das Lied soll mit der entsprechenden Stimmung und Gefühl gespielt werden, um das richtige musikalische Bild (Portraits von beiden Mädchen) aufzuzeichnen.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=240&c=38>

Wir empfehlen, den Fingersatz zu kontrollieren, um die Phrasen glatt zu bekommen.

Lektion 34 **Punktierte halbe Note (im 3/4-Takt)** **Wiederholung der Themen von rhythmischen Mustern und von der Funktionalität der Töne in der Tonart**

Englisches Lied „Old MacDonald“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Wiederholung des Gelernten in spielerischer Form. 2. Erlernen des neuen Liedes „Old MacDonald“.

Das Spiel: Wir suchen Tiere, die aus der Farm verschwunden sind.

1. Der Lehrer spielt die vorgegebenen rhythmischen Muster auf einer und derselben Note im 3/4- und 4/4-Takt, damit der Schüler/die Schülerin die punktierte Halbe im Walzer und im Marsch unterscheiden kann.

2. Der Lehrer spielt eines von diesen rhythmischen Mustern auf einer Note, und der Schüler/die Schülerin soll es erkennen (in den Noten zeigen). Danach tauschen sie die Rollen.

3. Der Schüler/die Schülerin sucht und markiert entsprechend farbig, wie wir es schon gemacht haben, „Vater, Mutter und Kind“ in allen Notenbeispielen. Dann spielt er diese Musikfragmente. Hier sollte man uns bekannte melodische Muster wiederholen, „Treppe“ und „Sprünge“, „Bächlein“ und „rund um den Baum herum“ – und die Notenbeispiele entsprechend markieren, z.B. eigenhändig einige Linien für Bächlein neben dem Beispiel 3 oder einen Baum neben dem Beispiel 7 zeichnen. Man kann auch selbst kreierte, gut erkennbare Gegenstände – aber keine Tiere! – malen.

4. Das Spiel: Der Lehrer fragt das Kind: „Wo ist die Kuh verschwunden?“ und spielt dabei eines von den Musikbeispielen. Das Kind muss es in den Noten erkennen und auf die eigene Markierung mit dem Baum nebendran schauend antworten: „Sie ist in den Wald gegangen“ oder „sie ist zum Fluss trinken gegangen“ (beim Zeichnen von einem Bächlein) usw. (Der Lehrer hat 5 Fragen, da es 5 Tiere gibt: Die Kuh, das Schwein, die Ente, der Hund und das Schaf). Bei den Antworten können sich auch lustige ergeben, z.B., „die Kuh ist unter dem Bett“, die das Spiel an sich ausmachen.

Danach sollte man die Rollen tauschen, damit der Schüler/die Schülerin die Notenbeispiele vorspielen kann.

5. Wir lernen das Lied „Old MacDonald“. (Den mittleren Teil kann der Lehrer spielen.)

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=120&c=23>

Lektion 35 Bassschlüssel

Das Märchen „Der Mond“ (Gebrüder Grimm)

Russisches Volkslied „In einem Garten“

Die Aufgabe der Stunde: 1. Bekanntschaft mit dem Bassschlüssel. 2. Erlernen einiger Noten im Bassschlüssel im Lied „In einem Garten“.

Das Spiel: Wir machen, wie der heilige Petrus im Märchen, Ordnung in der Unterwelt.

1. Der Lehrer und Schüler/Schülerin erinnern sich an den Mond, der die Unterwelt nach dem Tod seiner Herren beleuchtete. Wir schauen uns das Bild an, wie dieser Mond (der Bassschlüssel) da aussah, er wurde doch in kleinere Stücke zerteilt. Danach erzählt der Lehrer, dass dort, in der Unterwelt, alles anders ist. Die Noten-Vögel werden zu Fischen usw. (Man sollte sich beide Schlüssel nochmals anschauen und vergleichen, auch in den Illustrationen).

2. Wir spielen die „Treppe“ (Tonleiter) „auf der Erde“ (im Violinschlüssel) hinauf und hinunter und nennen laut die Notennamen. Danach spielen wir dieselbe „Treppe nach unten in die Unterwelt“. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin die Noten im Bassschlüssel und erklärt dabei, wie sich diese von Vögeln in die Fische und umgekehrt verwandeln. Man sollte bei der Note „C“ auf der Zusatzlinie zwischen zwei Notensystemen beginnen.

3. Wir lernen das neue Lied, rechte und linke Hand einzeln. Der Lehrer macht den Schüler/die Schülerin darauf aufmerksam, dass die Melodie in der linken Hand der in der rechten Hand sehr ähnlich ist, als ob die Linke die Rechte wiederhole. Beim Spielen sagen wir laut die Notennamen im Bassschlüssel, um sie uns besser zu merken.

4. Das Spiel: Der Lehrer sagt dem Kind: „Der Mond ist jetzt unter der Erde, man soll ihn zurückholen.“ Das Kind muss nur die Melodie im Bassschlüssel vorspielen. Wenn das richtig gemacht wird, sagt der Lehrer: „Jetzt hat der heilige Petrus den Mond wieder auf den Himmel gebracht, damit er von dort allen Menschen Licht gibt.“ Dann spielt das Kind die Melodie in der rechten Hand. Wenn die Aufgabe nicht gut gemacht scheint, sollte man einen anderen Heiligen schicken, um diese Aufgabe zu wiederholen, und immer weiter solange, bis sie geschafft wird). Zum Schluss sollte man das ganze Lied nach Noten vorspielen.

Lektion 36 **Imitation**

„Schneewittchen“ (Gebrüder Grimm)

Das Lied „Spieglein, Spieglein an der Wand“ (L. Nik)

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung der im Bassschlüssel erlernten Noten. 2. Imitation als Nachahmung dem Kind begreiflich zu machen.

Das Spiel: Die böse Königin befragt ihren wunderbaren Spiegel.

1. Wir spielen das Lied und wiederholen dabei die Noten im Bassschlüssel. Der Lehrer macht den Schüler/die Schülerin darauf aufmerksam, dass die Melodie in der linken Hand sehr der in der rechten ähnelt. Das ist die Stimme des wunderbaren Spiegels, der die Fragen der Königin beantwortet. Der Spiegel ahmt die Stimme seiner Herrin nach. Wir empfehlen statt Imitation in Zukunft das Wort „Nachahmung“ zu benutzen.

2. Das Spiel. Die Königin fragt ihren Spiegel:

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
Wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Der Schüler/die Schülerin spielt die Melodie in der rechten Hand. Der Spiegel antwortet ihr:

„Ihr, Frau Königin, seid die Schönste im ganzen Land.“

Der Schüler/die Schülerin spielt die Imitation in der linken Hand.

Das Spiel entsteht dadurch, dass jetzt der Lehrer die Frage der Königin spielt, dabei aber die Melodie ein wenig (minimal) verändert, z.B. rhythmisch. Der Schüler muss die Melodie nach Gehör wiederholen (im Bassschlüssel). Wenn ihm das nicht wirklich gelingt, heißt es, der Spiegel hat der Königin eine andere Antwort gegeben, nämlich:

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
Aber Schneewittchen ist noch tausendmal schöner als Ihr.“

Deshalb wird Schneewittchen jetzt aus dem Hause verbannt!

Man kann die Rollen auch tauschen.

3. Zum Schluss der Stunde sollte das Kind das gelernte Lied entweder nach Noten oder mit seinen eigenen kleinen Veränderungen nochmals vorspielen.

Wir empfehlen, nicht zu vergessen, emotional zu spielen.

Lektion 37 **Noten im Bassschlüssel (weiter)** **Tongeschlecht Moll** **Tonart a-Moll**

„Die Abenteuer des Burattino oder das goldene Schlüsselchen“
(A. N. Tolstoi)

Das bretonische Wiegenlied „Toutouig“ („Schlaf, mein Kind“)

Aufgaben der Stunde: 1. Noten im Bassschlüssel bis zu „F“ der kleinen Oktave zu erlernen. 2. Geschlechter Dur und Moll zu unterscheiden. Tonart a-Moll. 3. Das Lied des Pierrots.

Das Spiel: Pierrot findet seine verschwundene Malwina.

1. Wir lernen einhändig das Wiegenlied (Lied des Pierrot). In der linken Hand lernen wir ein paar neue Noten im Bassschlüssel.

2. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass dieses Lied traurig ist, im Gegensatz zu anderen schon gelernten Liedern. Es klingt so, weil in der uns bekannten Familie „das Kind ein Junge war, aber hier ist es ein Mädchen“. Deshalb heißt diese Familie nicht „Dur“ (vom lateinischen „durus“ – „hart“), sondern „Moll“ (vom lateinischen „mollis“ – „weich“ oder „zart“). Um den Unterschied zu zeigen, spielt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin verschiedene Melodien in Dur und Moll, damit der Charakter beider Tongeschlechter zum Vorschein kommt.

2. Danach suchen wir wieder „Vater, Mutter und das Kind – Mädchen“ in unserem Lied. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass das Lied mit dem „Vater“ enden muss, weil er der stabilste von allen Tönen ist. Auf diese Weise findet der Schüler/die Schülerin zuerst den Vater „A“ und von dort auch die anderen Hauptmitglieder der Familie. Wie gewohnt, bemalen wir sie in entsprechenden Farben. Da die Familie immer nach dem Vater genannt wird, wird diese dann „a-Moll“ genannt.

3. Das Spiel: Pierrot singt sein trauriges Lied (der Schüler/die Schülerin spielt das Wiegenlied beidhändig). Malwina hört es und rennt zu ihrem Pierrot, so finden sie sich wieder. Da hier kein Ende angegeben ist, spielen wir das Lied so lange, bis es ganz fehlerfrei erklingt (bis Malwina zurückgekehrt ist).

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=67&c=9>

Wir empfehlen, nicht zu vergessen, emotional zu spielen.

Lektion 38 **Punktierte Viertelnote (Metrum 3/4)** **Achtelnote**

Das Märchen „Der Schweinehirt“ (Hans Christian Andersen)

Österreichisches Volkslied „O du lieber Augustin“

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung von Rhythmus mit der punktierten halben Note (Lektion 33). 2. Erlernen des neuen, ähnlichen Notenwertes, der punktierten Viertelnote. 3. Die einzelnen Achtelnoten und ihre Notation. 4. Das Lied „O du lieber Augustin“.

Das Spiel. Wir illustrieren das Märchen: Der Prinz verkauft der Prinzessin für Küsse seinen Zaubertopf und seine Knarre, die das Lied „O du lieber Augustin“ spielen.

1. Wir spielen das Lied „A, a, a, der Winter, der ist da“. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass der neue Notenwert, die punktierte Viertelnote, ähnlich der punktierten halben Note ist, nur hier hält „das Hühnchen ein Küken“. Deshalb notieren wir ihn anders: Er hat einen Schwänzchen (Fähnchen am Notenhals) an seiner rechten Seite, nur manchmal zeichnet man es bei ihm von oben, manchmal aber von unten. Der Lehrer zeigt diese Schreibbeispiele von Achtelnoten in den Noten.

2. Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen das neue Lied „O du lieber Augustin“ (denkend an alle uns schon bekannten Elemente).

3. Das Spiel. Der Lehrer sagt: „Den Zaubertopf verkauft der Prinz für 10 Küsse“ (der Schüler/die Schülerin spielt nur die erste Hälfte des Liedes). „Aber die Knarre verkauft er für 100 Küsse!“ (Der Schüler/die Schülerin muss das ganze Lied fehlerfrei vorspielen). Wenn er die Aufgabe gut gemeistert hat, „hat der Prinz die hochnäsige Prinzessin eines Besseren belehrt“. Sie wird sich an die Vergangenheit erinnern und ihr Lied „O du lieber Augustin, alles ist hin“ singen.
Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3315&c=180>

Wir empfehlen, das Lied in einem Tempo Allegretto zu spielen.

Lektion 39 Alteration Kreuze und Bes

„Aschenputtel“ (Charles Perrault, Gebrüder Grimm)

Japanisches Lied „Tanabata“

Aufgaben der Stunde: 1. Tonerhöhung und Tonerniedrigung. Versetzungszeichen – Kreuz und das Be. 2. Wir spielen das japanische Lied „Tanabata“.

Das Spiel: Wir helfen Aschenputtel zum Ball zu kommen: Tauben suchen die Linsen aus der Asche und Mäuse dienen als Pferde, die wir im Wagen einspannen.

1. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin das Versetzungszeichen Kreuz. Das ist der Käfig, wo die Tauben aus dem Märchen sitzen. Die Tauben fliegen immer nach oben, also muss jede Note, die mit diesem Zeichen versehen ist, eine Taste nach oben versetzt werden. Danach sollte die Erhöhung jedes Tones der diatonischen C-Dur-Tonleiter auf der Tastatur durch den Lehrer gezeigt werden, dabei spricht der Lehrer den neuen Namen der Note als ein Zauberwort aus: „C-Cis, D-Dis“, usw. Es ist wichtig alle Töne zu erhöhen, auch „E-Eis“, damit der Schüler/die Schülerin ein System darin erkennen kann.

2. Jetzt wiederholt dies der Schüler/die Schülerin, er/sie spielt und sagt die Noten an.

3. Der Lehrer zeigt das „B“-Zeichen. Das ist ein Sack Gerste im Keller, wo die Mäuse aus dem Märchen wohnen. Die Mäuse laufen immer nach unten, in den Keller, also muss jede Note, die mit diesem Zeichen versehen ist, eine Taste nach unten versetzt werden. Danach zeigt der Lehrer die Erniedrigung jedes Tones der diatonischen C-Dur-Tonleiter auf der Tastatur, dabei spricht er den neuen Namen der Note als ein Zauberwort aus: „C-Ces, D-Des“, usw.

4. Der Schüler/die Schülerin wiederholt dies selbständig.

5. Das Spiel. Der Lehrer sagt: „Aschenputtel will zum Schloss fahren. Wir müssen die Tauben rufen, damit wir rechtzeitig mit dem Lesen von Linsen aus der Asche fertig werden.“ Der Schüler/die Schülerin spielt alle Stellen mit Kreuz-Noten im Lied „Tanabata“. Danach sagt der Lehrer: „Jetzt aber müssen wir die Mäuse rufen, wir brauchen Schimmel für die Kutsche“. Der Schüler/die Schülerin spielt alle Stellen mit Bes. (Es muss gesagt werden, dass diese Versetzungszeichen nur für einen Takt, „nur für eine Nacht“, gelten. Dazu noch, dass die Töne, die nach oben laufen, meistens Kreuze als Versetzungszeichen haben, und umgekehrt). Zum Schluss muss der Schüler/die Schülerin das ganze Lied der guten Fee „Tanabata“ vorspielen. Ein nicht ganz fehlerfrei gespieltes Lied bedeutet, dass Aschenputtel nicht zum Ball ins Schloss kommt.

Lektion 40 **Diatonik und Chromatik**

„Die zertanzten Schuhe“ (Gebrüder Grimm)

Aufgaben der Stunde: 1. Zwischen den leitereigenen (diatonischen) und chromatischen Tönen zu unterscheiden. 2. Wir spielen die Musikbeispiele mit chromatischen Tönen.

Das Spiel: Wir erlösen die Prinzen aus dem Märchen „Die zertanzten Schuhe“.

1. Der Lehrer erinnert den Schüler/die Schülerin an die „Familie“, die aus sieben Tönen (Diatonik) besteht. Die Familie C-Dur (vom „Vater C“) ist uns schon sehr vertraut. Der Schüler/die Schülerin spielt der Reihe nach alle Töne dieser Familie und zeigt die „Hauptmitglieder“, „Vater, Mutter und das Kind/Sohn“. Wir erinnern uns auch an die Familie mit der Tochter, a-Moll.
2. Danach erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass alle anderen Töne, sowohl erhöhte als auch die erniedrigte, „fremde Leute“ sind, z.B. „Nachbarn“. Sie kommen zu Besuch und gehen dann wieder, sprich, sie erscheinen nur für kurze Zeit. Wir zählen auf der Tastatur die sieben weißen und fünf schwarzen Tasten einer Oktave, insgesamt – zwölf Töne.
3. Der Lehrer benennt oder spielt beliebige alterierte Töne der C-Dur-Tonart, und der Schüler/die Schülerin soll erraten, ob es sich um „Mitglieder der Familie“ oder „Fremde“ handelt. Danach tauschen sie die Rollen.
4. Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin soll feststellen, welche Töne in den gegebenen Musikbeispielen leitereigene sind und welche chromatisch veränderte („fremde“). Um dies zu schaffen, muss der Schüler/die Schülerin vorerst die Tonart (die „Familie“) in jedem Beispiel feststellen.
5. Das Spiel. Der Soldat aus dem Märchen beobachtet drei Nächte lang, wie die zwölf Prinzessinnen mit ihren Prinzen tanzen. Wenn der Schüler/die Schülerin drei der vom Lehrer vorgegebenen Musikbeispiele fehlerfrei gespielt hat, hat er nicht nur das Geheimnis der zertanzten Schuhe erraten, sondern auch die Prinzen erlöst.

Wir empfehlen, eines der erlernten Lieder zu wiederholen.

Lektion 41 Tonart F-Dur

Das Märchen „Der gestiefelte Kater“ (Gebrüder Grimm)

Französisches Lied „Auf der Brücke von Avignon“

Aufgaben der Stunde: 1. Tonart F-Dur. Die Wahrnehmung des Tones „B“ als einen der Leittöne. 2. Das Lied „Sur le pont d’Avignon“ („Auf der Brücke von Avignon“).

Das Spiel: Wir illustrieren das Märchen. Der König fragt die Leute auf dem Feld, wem diese Felder und Wälder gehören.

1. Der Lehrer erinnert den Schüler/die Schülerin an die „Familienmitglieder“ (Leittöne, Diatonik) und die „fremden Leute“ (Chromatik) in einer Tonart und an die Zeichen der Alteration. Er erklärt, dass nicht alle alterierten Töne (meistens die schwarzen Tasten) die „Fremden“ sind, es könne welche geben, die einer Tonart, einer Familie, eigen sind (Leittöne). Z.B.: Der Lehrer nennt die Tonart F-Dur und spielt alle Töne dieser Tonart nacheinander. Es stellt sich heraus, dass es in dieser Familie einen Onkel gibt, der „B“ heißt. Da er zur Familie gehört, schreiben wir das Zeichen „B“ am Violinschlüssel (an unserem Märchenbaum mit den langen Ästen) und auch am Bassschlüssel (Mond), damit wir ihn, diesen Onkel, nicht vergessen. (Jetzt ist der Ton „H“ ein „Fremder“).

2. Das Kind spielt alle Töne der Tonart F-Dur der Reihe nach und nennt laut die Leittöne.

3. Vorbereitung zum Spiel: Das Kind lernt das neue Lied mit getrennten Händen spielen.

4. Das Spiel. Der König (der Lehrer) fragt die Leute im Feld und im Wald: „Wessen Heu ist das? Wessen Ernte ist das? Wessen Wald ist das?“ (insgesamt drei Mal). Jedes Mal antworten ihm die Leute tanzend (das Kind spielt das Lied): „Unseres Herrn, des Grafen“. Das Lied muss drei Mal nacheinander richtig gespielt werden. Wenn ein Fehler aufgetreten ist, haben die Leute falsch geantwortet und der gestiefelte Kater muss jetzt einen anderen Weg für die Kutsche nehmen. Dies bedeutet: Man soll wieder von vorne zählen, beim ersten Mal anfangen.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=155&c=22>

Wir empfehlen, alle uns schon bekannten Elemente zu wiederholen.

Lektion 42 Auftakt

Das Märchen „Rumpelstilzchen“ (Gebrüder Grimm)

Deutsches Volkslied „Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann“

Aufgaben der Stunde: 1. Wahrnehmung des Auftaktes. 2. Das Lied „Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann“.

Das Spiel: Rumpelstilzchen tanzt in der Nacht um das Lagerfeuer herum und singt sein Liedchen „Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß“. Wir belauschen ihn und retten somit die Königin und ihr Kind.

1. Zunächst erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass der Auftakt (nicht komplett besetzter Waggon) und der letzte Takt (der letzte Waggon) in einem Musikstück eine Einheit sind (Rumpelstilzchen singt sein Lied immer wieder im Kreise von vorne). Das bedeutet, man könnte eigentlich beim letzten Takt anfangen und ihn dann weiter mit dem ersten verbinden, um richtig Auftakt spielen zu können. Wir versuchen auf diese Weise das Lied spielen zu lernen (seine erste Hälfte).

2. Danach erklärt der Lehrer, dass im Auftakt genau diese drei Viertelnoten aus dem letzten Takt fehlen, die zusammengezählt einen kompletten Takt nach dem angegebenen Metrum 4/4 ausmachen würden. Das heißt, wir müssten „im Kopf“ diese fehlenden „Hühnchen“ durchspielen und dann in den Auftakt einsteigen. Wir versuchen jetzt auf diese Weise das Lied anzufangen. Später müsste man erklären, dass alle Phrasen in diesem Lied auf dieselbe Weise aufgebaut sind, – mit einem „Als-ob-Auftakt“. Das Kind soll alle solche „Als-ob-Auftakt“ Noten in den Phrasen markieren.

3. Vorbereitung zum Spiel: Das Kind spielt das Lied mit getrennten Händen und danach auch beidhändig bis zum Schluss. Man sollte das Kind auf die Form des Stückes aufmerksam machen, um es sich besser merken zu können. Somit wird ihm das Lied viel kürzer und einfacher erscheinen.

4. Das Spiel: Die Königin (der Lehrer) nennt verschiedene männliche Namen, um Rumpelstilzchens Namen zu erraten. Rumpelstilzchen (der Schüler/die Schülerin) lacht dabei und sagt „nein“. Danach tanzt er um das Lagerfeuer in der Nacht und singt sein Lied (das Kind spielt das neue Lied). So geschieht es zwei Tage und Nächte (das Kind spielt das Lied zweimal). Am dritten Tage kennt die Königin (der Lehrer) schon seinen Namen.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3736&c=38>

Wir empfehlen, das Spiel mit Namenraten unbedingt zu spielen, damit es lustiger wird, das Lied zu wiederholen.

Lektion 43 Tonart G-Dur
Achtelpause
Noten im Bassschlüssel (weiter)

Französisches Lied „Mein Eselchen“

Aufgaben der Stunde: 1. Tonart G-Dur. „Fis“ als leitender Ton. 2. Achtelpausen. 3. Auftakt mit der Achtelnote. 4. Noten „D“ und „C“ im Bassschlüssel. 5. Das Lied „Mein Eselchen“.

Das Spiel: Wir feiern Eselchens Geburtstag.

1. Wir stellen fest, dass es in der Tonart (Familie) G-Dur einen Cousin namens „Fis“ gibt. Da er zur Familie gehört, schreiben wir das Kreuz „Fis“ beim Schlüssel, wie wir es schon mit dem „B“ in der Tonart F-Dur gemacht haben. (Jetzt wird hier der Ton „F“ ein Fremder).

2. Das Kind spielt alle Töne der Tonart G-Dur der Reihe nach und nennt laut die Namen der Noten.

3. Danach erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass der Auftakt im neuen Lied nur eine Achtelnote (ein Küken) beträgt. Danach zeigt er auch die Achtelpause. An was erinnert sie uns? Man muss es sich selbst ausdenken!

4. Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin übt das neue Lied, zuerst nur die rechte Hand. Der Lehrer spielt für die linke Hand.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=3012&c=22>

5. Danach übt das Kind die Musik der linken Hand und sieht dort im Bassschlüssel die ihm noch unbekannteren Noten „D“ und „C“ der kleinen Oktave. „D“ ist die „Mutter“ in der Tonart G-Dur, sie liegt unten. Die „C“ Note liegt noch tiefer. Wir wiederholen alle Noten im Bassschlüssel von oben nach unten gehend, von „C“ der eingestrichenen Oktave bis „D“ der kleinen Oktave.

6. Das Spiel: Eselchens Freunde gratulieren ihm zum Geburtstag und schenken ihm verschiedene Sachen. Mit jeder Strophe kommt ein anderes Geschenk: Die Mütze, die lila Schuhe, die Ohrringe, die Brille und ein Becher Schokolade. Wir spielen jetzt das Lied beidhändig. (Man kann zum Spiel auch die Geschichte von Pu dem Bären (Winnie Puuh) und dem Eselchen I-Aah verwenden.)

Wir empfehlen, bei auftretenden Schwierigkeiten den Stoff der Lektion auf zwei Stunden zu verteilen.

Lektion 44 Festigung des Bassschlüssels

Das Märchen „Dornröschen“ (Gebrüder Grimm)

Italienisches „Wiegenlied“

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung von Noten im Bassschlüssel. 2. Wir spielen „Wiegenlied“ mit voneinander unabhängigen Händen.

Das Spiel: Die gute Fee versetzt das ganze Königreich in einen hundertjährigen Schlaf.

1. Die Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin übt das Wiegenlied (die rechte Hand).

2. Danach übt er/sie das Wiegenlied mit der linken Hand und wiederholt dabei die Noten des Bassschlüssels. (Der Lehrer spielt die rechte Hand.)

3. Wir spielen beidhändig nach Phrasen (nur einige Takte), und jede Phrase wiederholen wir dreimal nacheinander.

4. Das Spiel. Wir illustrieren das Märchen: Nachdem Dornröschen sich den Finger mit der Spindel gestochen hat, schläft sie ein und mit ihr auch das ganze Königreich. Die gute Fee singt zum Einschlafen ein Wiegenlied (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied). Zuerst schlafen der König und die Königin ein (der Schüler/die Schülerin spielt den ersten Teil des Liedes), danach alle Diener bei Hofe (der Schüler/die Schülerin spielt den zweiten Teil) und letztendlich auch alle Tiere (der Schüler/die Schülerin spielt den dritten Teil des Wiegenliedes).

Nur wenn sie alle nacheinander erfolgreich eingeschlafen sind, können sie auch nach hundert Jahren wieder zusammen wach werden und fröhlich und glücklich weiterleben!

Lektion 45 Chromatische Töne Das Auflösungszeichen

„Die Abenteuer des Burattino oder das goldene Schlüsselchen“
(A. N. Tolstoi)

Englisches Lied „Kopf, Schultern, Knie und Zehen“

Aufgaben der Stunde: 1. Wiederholung von diatonischen und chromatischen Tönen. 2. Das Auflösungszeichen. 3. Wir spielen das neue Lied.

Das Spiel: Malwina lehrt den ungehorsamen Burattino, der herumalbert.

1. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin in den Noten das Auflösungszeichen, das einem „Pass“ ähnelt. Er erklärt ihm/ihr, dass dieses Zeichen „Auflösungszeichen“ heißt und die komplizierten Namen, wie „Cis“ oder „Des“ (auch „B“) verbietet. Stattdessen befiehlt dieses Zeichen jede Note, die nach ihm steht, mit einem einfachen Namen, wie „C“ oder „D“, zu nennen, und „schreibt in den Pass ihren neuen Namen“. Das gilt aber nur für ganz kurze Zeit, nur für einen „Waggon“ (Takt). Danach darf die Note wieder wie vorher heißen.

2. Wir wiederholen die diatonischen und chromatischen Töne in einer Tonart (C-Dur). Danach suchen wir den chromatischen, den fremden Ton im neuen Lied (vorläufig aber definieren wir dort die Tonart F-Dur!) und kreuzen ihn an.

3. Das Spiel. Malwina spielt Lehrerin und will dem Burattino etwas beibringen, nämlich das neue Lied. Sie sagt ihm: „Spiel bitte dieses neue Lied“. Burattino will aber nicht wirklich lernen, er albert bloß herum (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied nur mit der rechten Hand, aber rhythmisch!). Danach bittet Malwina ihn nochmals, und Burattino trotzt wieder (spielt das Lied nur mit der linken Hand). Aber Malwina ist eine strenge Lehrerin und will ihn so lange nicht laufen lassen, bis er das Lied beidhändig richtig gespielt hat! Wenn er falsch spielt, schickt sie ihn „Hände waschen“.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=680&c=23>

Wir empfehlen, sich irgendwelche „Strafen“ auszudenken, damit das Spiel spannend bleibt.

Lektion 46 Die Sechzehntelnote Die Synkope

Englisches Lied „Londons Brücke fällt herunter“

Aufgaben der Stunde: 1. Die Sechzehntelnote. 2. Wir lernen die neue rhythmische Einheit, die Synkope. 3. Wir spielen das Lied „Londons Brücke fällt herunter“.

Das Spiel: Wir bauen eine neue Brücke.

1. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin die Sechzehntelnote. Sie ist noch kleiner als das Küken, also soll sie in unserem „Vogelreich“ ein entsprechendes Symbol bekommen, wie wäre es z.B. mit dem Kolibri?

2. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin in den Noten die neue rhythmische Einheit, die Synkope. Er erklärt sie als umgekehrt gespielte uns schon bekannte rhythmische Einheit von einer punktierten Viertelnote mit einer weiteren Achtelnote. Der Schüler/die Schülerin übt beide Einheiten zu spielen: Die punktierte Viertelnote mit einer Achtelnote, die hin und rückwärts gespielt wird. Es ist wichtig dabei, das Gefühl für die Synkope zu entwickeln (man kann sie auch mit dem Getrappel eines Seemannes vergleichen).

3. Wir üben die Musikbeispiele mit der Synkope.

4. Vorbereitung zum Spiel: Wir erlernen das neue Lied.

5. Das Spiel: Wir bauen eine neue Brücke auf der Stelle der zerfallenen. Zuerst bauen wir sie aus Holz und Ton (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied zum ersten Mal), aber diese Brücke wird vom Wasser runtergerissen. Danach bauen wir sie aus Gold und Silber (das Lied wird zum zweiten Mal gespielt), aber beides wird von Dieben geklaut. Zum letzten Mal bauen wir die Brücke aus hartem Stein (das Kind spielt das Lied zum dritten Mal) und dieses Mal bleibt die Brücke stehen.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=801&c=116>

Wir empfehlen, die Synkope nicht unbedingt mit den Noten, die mit einer Ligatur (Haltebogen) gebunden sind, zu vergleichen. Diese Art, den Rhythmus verstehen zu wollen, ist nicht wirklich hilfreich für die Empfindung der Originalität der Synkope.

Lektion 47 Das Metrum 6/8 Die Triole

Kanadisches Lied „Rudere dein Boot“

Aufgaben der Stunde: 1. Wir lernen das neue Metrum 6/8. 2. Wir spielen das neue Lied als Barkarole. 3. Die Wahrnehmung der Triole. 4. Wir spielen das neue Lied als Marsch.

Das Spiel: Die Flucht von einem Alligator.

1. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass das Metrum 6/8 einem 3/4 ähnlich ist (wie ein „doppeltes 3/8“), genauso wie das Metrum 2/4 nur die „Hälfte von 4/4“ ist. Und wenn das Metrum 4/4 (Soldaten) einem Marsch gleich, dann gleicht das Metrum 6/8, wie auch 3/4, einem Walzer (Mädels). Es ist wichtig, sich an die Bewegungen und die Empfindung des Metrums, die wir uns schon in der Lektion 2 eingeprägt haben, zu erinnern.

2. Wir spielen das Lied „Rudere dein Boot“ im Metrum 6/8, wie eine Barkarole, d.h., „wie die Mädels tanzen“.

3. Danach erklärt der Lehrer, dass man dieses Lied auch anders spielen könnte, nämlich schärfer und kantiger, als ob da die Jungs marschieren. In diesem Fall kämen in der zweiten Hälfte des Liedes drei Noten anstatt den gewohnten zwei. Diese drei Noten sind Drillinge, sie sind niemals zu trennen, deshalb müssen sie auch zusammen laufen. (Man sollte die Triole alleine vorspielen, um den Unterschied zwischen zwei Metren, 6/8 und 2/4 oder 6/8 und 4/4, spüren zu lassen).

4. Wir spielen das Lied im Metrum 2/4 als langsamen Marsch.

5. Das Spiel: Wir illustrieren das Lied, rudern in einem Boot. Zuerst rudert das Mädchen (das Lied wird im Metrum 6/8 vorgetragen). Wenn der Schüler/die Schülerin fehlerfrei gespielt hat, dann hat der Alligator das Boot nicht eingeholt. Danach rudert der Junge (wir spielen das Lied im Metrum 2/4).

Man kann das Spiel mehrmals spielen und schauen, wie viele Male hat der Alligator das Mädchen eingeholt und wie viele Male den Jungen? Somit entsteht eine Art Wettbewerb. Wer von beiden hat gewonnen?

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?lang=English&t=es&p=362>

Wir empfehlen, das Metrum nicht mit dem Musikgenre zu vergleichen und keine Begriffe wie Barkarole (6/8) oder Polka (2/4) zu benutzen. Musikgenres gehören zur Musikgeschichte, wir lernen hier aber nur die Musiktheorie.

Lektion 48 **Bindung verschiedener rhythmischer Muster in 6/8 Takt**

Das Lied „Mein Hut, der hat drei Ecken“

Aufgaben der Stunde: 1. Wir lernen verschiedene rhythmische Muster. 2. Wir spielen das neue Lied.

Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin denkt sich eine eigene Geschichte über die Piraten aus, und der Lehrer kreiert daraus ein Spiel.

1. Der Schüler/die Schülerin spielt hin und rückwärts das Beispiel mit der Viertelnote und einer Achtelnote, so wie wir das schon mit der Synkope in der Lektion 46 gemacht haben. Man kann dieses Beispiel vorerst auch nur klopfen oder mit den Händen klatschen.

2. Vorbereitung zum Spiel: Wie gewohnt, üben wir das neue Lied zuerst mit getrennten Händen; in diesem Fall kann man mit der linken Hand beginnen. Der Lehrer kann die andere Hand spielen.

3. Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin denkt sich eine Geschichte über die Piraten aus und illustriert sie mit dem Lied „Mein Hut, der hat drei Ecken“. Das neue rhythmische Muster kann man mit der Krücke eines Piraten vergleichen („so hinkt dieser Pirat“) usw.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=456&c=38>

Wir empfehlen, die Geschichte über die Piraten auf drei Antworten zu begrenzen: „Wer ist die Hauptfigur der Geschichte?“, „Was macht er oder mit wem kämpft er?“ und „Wie endet die Geschichte?“. Das Spiel wird auf der Bedingung „Wenn..., dann...“ aufgebaut. Zum Beispiel: „Wenn das neue rhythmische Muster richtig gespielt wird, dann kann der Pirat mit seiner Krücke nicht nur gut laufen, sondern auch tanzen!“

Lektion 49 Intervalle

Das Märchen „Der Springer“ (Hans Christian Andersen) „Flohwalzer“

Aufgaben der Stunde: 1. Intervalle: Terz, Quinte, Quarte und die Sexte. 2. Wir spielen den „Flohwalzer“.

Das Spiel: Der Floh, der Grashüpfer und der Hüpfauft, ein Kinderspielzeug, machen einen Wettkampf, wer höher springen kann.

1. Der Lehrer erklärt das Intervall als den Abstand zweier Töne; diese können nacheinander oder gleichzeitig gespielt werden, was uns aus der Lektion 28 schon bekannt ist. Wir spielen die Intervalle Terz und Quinte wie kleine und große Sprünge, aber auch als zusammen gespielten Noten von „Vater mit Kind“ oder „Kind mit Mutter“ und „Vater mit Mutter“).

2. Der Lehrer zeigt auf der Tastatur das Intervall Sexte und erklärt es als Zusammenspiel (Sprung) von „Kind und dem Vater oben“ (über eine Oktave). Auf die gleiche Weise – Intervall Quarte: „Mutter und Vater oben“ (über eine Oktave).

3. Um ein Intervall festzustellen, muss man alle Noten, die den Abstand zwischen der ersten und der letzten Note ausfüllen, der Reihe nach zusammenrechnen. Die Terz kann man einfach „Sprung über drei“ nennen: Wir rechnen dabei die Noten „C, D, E“. Analog rechnen wir alle anderen Intervalle.

4. Der Lehrer zeigt Intervalle im „Flohwalzer“, die Sexte und die (übermäßige) Quarte.

5. Wir wiederholen Kreuze und Bes.

6. Vorbereitung zum Spiel. Wir üben den „Flohwalzer“ auf folgende Weise (die Noten braucht das Kind hier nicht, der Lehrer zeigt alles auf der Tastatur): Wir zergliedern das Lied in drei Elemente – 1. „Tara“, 2. „Bum“, 3. „Za-za“. Der Schüler/die Schülerin spielt zuerst nur das Element 2. (Man sollte unbedingt die Tonart feststellen, in diesem Fall ist es Fis-Dur, damit alle „Familienmitglieder“ auch festgestellt werden können). Der Lehrer spielt die rechte Hand eine Oktave höher, damit er das Kind beim Spielen nicht stört, und singt dabei „Tara-Bum-Za-za“, um alle Elemente hörbar zu machen. Danach spielt das Kind das Element 1 und der Lehrer die beiden anderen. Zuletzt spielt das Kind das Element 3 (die Intervalle). Danach sollte man alle Elemente miteinander verbinden: 1+2, 1+3 und 2+3, bis das ganze Lied beidhändig vorgespielt wird.

7. Das Spiel: Die Springer machen einen Wettkampf, das Kind spielt den „Flohwalzer“. Wenn der Walzer ihm nicht ganz gelingen sollte, dann bedeutet dies, dass die Tiere aus dem Königreich vertrieben sind! Wenn aber das Lied gelingt, dann hat der Hüpfauft aus dem Märchen den Wettkampf gewonnen.

Wir empfehlen, das Intervall als zwei zusammen gespielte Noten mit „gleichzeitigem Springen“ zu assoziieren, den Begriff „Intervall“ aber nicht zu benutzen.

Lektion 50 Intervalle Hände überkreuzen sich

Das Märchen „Der Springer“ (Hans Christian Andersen)

„Flohwalzer“

Aufgaben der Stunde: 1. Intervalle: Prime, Terz, Quarte, Quinte, Sexte und Oktave. 2. Wir spielen den „Flohwalzer“ (die Fortsetzung).

Das Spiel: Wettkampf der Springer.

1. Wir wiederholen alle uns schon bekannten Intervalle in den Notenbeispielen. Zuerst stellen wir, wie gelernt (Lektion 49. 3), die Intervalle fest (z.B., Sprung über fünf). Danach spielen wir diese Intervalle als einen melodischen Abstand zwischen zwei Noten, den wir messen, und als „gleichzeitiges Springen“.
2. Der Lehrer erklärt einen neuen Intervall – Oktave (vom Vater unten zum Vater oben), Sprung über acht. Nur nach der Oktave ist es möglich, den Prime-Intervall zu erklären: Zwei Instrumente, die den „Vater“ zusammen spielen. Hier gibt es eigentlich keinen „Sprung“ mehr, deshalb kann man dieses Intervall „auf der Stelle treten“ nennen.
3. Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen die Fortsetzung des „Flohwalzers“, wo das Element „Bum“ in den Violinschlüssel übertragen wurde. Zuerst spielt das Kind nur dieses Element und der Lehrer die rechte Hand. Danach üben wir das Spielen mit der linken Hand über die rechte. Wir kontrollieren, dass sie ganz locker über der rechten Hand liegt.
4. Wir wiederholen das Spiel aus der Lektion 49 und spielen dabei den „Flohwalzer“ komplett mit der Fortsetzung.

Wir empfehlen, die breiten Intervalle mit beiden Händen zu spielen, wenn die Hand des Nachwuchspianisten noch viel zu klein ist.

Lektion 51 Intervalle Akkorde

Das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ (Gebrüder Grimm)

Französisches Lied „Wissen Sie, wie der Kohl zu pflanzen ist?“

Aufgaben der Stunde: 1. Intervalle in der Melodie. 2. Intervalle in der Begleitung. 3. Der Akkord. 4. Wir spielen das neue Lied in zwei Varianten: mit Intervallen und mit den Akkorden in der Begleitung.

Das Spiel: Die Bremer Stadtmusikanten erschrecken die Räuber und jagen sie aus ihrem Haus.

1. Der Schüler/die Schülerin analysiert mit Hilfe des Lehrers die Intervalle in der Melodie des neuen Liedes. Danach spielt er/sie die rechte Hand.
2. Jetzt folgt die Analyse der Intervalle in der Begleitung. Wir spielen das Lied beidhändig, Variante 1.
3. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin den Unterschied zwischen Intervall und Akkord: Es ist ein gleichzeitiges Erklingen von mehr als zwei Tönen, z.B. von drei (Dreiklang). Diese drei Töne sind z.B. unsere Familienhauptmitglieder: Vater, Kind und Mutter. Der Schüler/die Schülerin spielt die Dreiklänge von C-Dur, G-Dur und F-Dur.
4. Vorbereitung zum Spiel: Der Lehrer spielt die Melodie (rechte Hand) und der Schüler/die Schülerin die Begleitung des Liedes (linke Hand), Variante 2.
5. Das Spiel: Die Tiere klettern einander auf die Schulter und singen zusammen (das heißt, sie singen die Töne in einem Akkord). Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied beidhändig, Variante 2. Wenn dabei viele Fehler auftreten, bedeutet das, dass die Bremer Stadtmusikanten die Räuber nicht erschreckt haben und weiter im Wald übernachten müssen.

Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=162&c=22>

Wir empfehlen, die Assoziation „aufeinander zu stehen“ zu verwenden, um sich den Akkord als Zusammenklang der verschiedenen Töne besser einzuprägen, den Begriff aber nicht zu erwähnen.

Lektion 52 **Intervalle: Sekunde und Septime** **Melodie in der linken Hand**

Das Märchen „Vom Fischer und seiner Frau“ (Gebrüder Grimm)

Das Lied „Manntje, Manntje, Timpe Te“ (L. Nik)

Aufgaben der Stunde: 1. Sekunde und Septime. 2. Wir üben die Melodie mit der linken Hand vorzutragen. 3. Wir spielen das Lied.

Das Spiel: Der Fischer bittet den Butt, die Wünsche seiner Frau zu erfüllen.

1. Wir wiederholen die Intervalle, die aus den Tonverhältnissen in einer Tonart entstehen (zwischen „Familienhauptmitgliedern“). Der Lehrer spielt dem Schüler/der Schülerin schon bekannte Intervalle, und der Schüler/die Schülerin muss sagen, wie sie heißen. Z.B.: Sexte – „Sprung über sechs“ usw.

2. Der Lehrer erklärt ein neues Intervall (Sprung über sieben) als eins, das nicht ganz die Oktave (vom Vater zum Vater oben) erreicht. Die Sekunde scheint kein Sprung zu sein, aber sie erinnert uns an die „Erbse“ (Dissonanz) aus der Lektion 29, deshalb könnte man dieses Intervall auch Raufbold oder Krawallmacher nennen.

3. Danach analysiert der Schüler/die Schülerin Intervalle in den Notenbeispielen.

4. Jetzt analysiert das Kind Intervalle in der Liedmelodie und spielt die linke Hand. Später, wenn die Melodie fehlerfrei gespielt wird, begleitet der Lehrer den Schüler/die Schülerin mit der rechten Hand.

5. Danach werden Intervalle in der Begleitung – in der rechten Hand – analysiert. Das Intervall der verminderten Quinte lässt man auch als „Sprung über fünf“ gelten, bloß mit einem Kreuz (Käfig), weil wir hier nur den Abstand zwischen zwei Noten abzumessen lernen. Der Schüler/die Schülerin spielt die rechte Hand, der Lehrer die Melodie.

6. Das Spiel: Der Fischer bittet den Butt, den ersten Wunsch seiner Frau zu erfüllen, ein Schloss statt einer Hütte. (Das Kind spielt die Melodie des Liedes.) Danach bittet er, dass seine Frau König werde. (Das Kind spielt die Begleitung und der Lehrer die Melodie.) Zum Schluss bittet er... Hier hat der Schüler/die Schülerin einen Wunsch frei. (Er/sie spielt das Lied beidhändig.) Jedes fehlerfreie Vortragen des Liedes bedeutet einen erfüllten Wunsch.

Lektion 53 Noten der zweigestrichenen Oktave

Das Märchen „Der Tannenbaum“ (Hans Christian Andersen)

Deutsches Lied „O Tannenbaum“

Aufgaben der Stunde: 1. Noten „D“ und „E“ der zweigestrichenen Oktave.
2. Wir spielen das neue Lied.

Das Spiel: Der Schüler/die Schülerin und der Lehrer bekommen zu Weihnachten Geschenke.

1. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin unbekannte Noten in der zweigestrichenen Oktave. Sie laufen der Reihe nach, deshalb versuchen wir sie ganz normal wie Noten zu lernen.

2. Wir üben das neue Lied „O Tannenbaum“.

3. Das Spiel: Kinder feiern Weihnachten. Sie singen das Lied „O Tannenbaum“ und tanzen rund um die Tanne. Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied, und wenn es gelungen ist, darf er/sie als Erste ein Weihnachtsgeschenk unter dem Tannenbaum auf dem Bild wählen. Der Lehrer wählt sich auch eins davon. Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied so lange, bis alle Geschenke auf dem Bild verteilt sind.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=449&c=38>

Lektion 54 **Tonart d-Moll** **Noten der zweigestrichenen Oktave** **Wechsel des Notenschlüssels**

Das Märchen „Jorinde und Joringel“ (Gebrüder Grimm)

Das Lied der Jorinde „Zicküt, zicküt, zicküt“ (L. Nik)

Aufgaben der Stunde: 1. Die neue Tonart d-Moll. 2. Noten der zweigestrichenen Oktave (weiter). 3. Wechsel des Notenschlüssels. 4. Wir spielen das neue Lied.

Das Spiel: Wir erlösen Jorinde.

1. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin die neue Tonart (Familie) d-Moll. Wir spielen alle Noten dieser Tonart der Reihe nach und merken uns den „Onkel“ „B“. Danach finden wir die Familienhauptmitglieder und beim Spielen orientieren wir uns nach ihnen. Nach dem „Vater“ „D“ sehen wir, dass die Familie „D“ heißt, und stellen fest, dass das Kind hier ein „Mädchen“ ist (genau wie beim traurigen Lied des Pierrot aus der Lektion 37), deshalb ist die Tonart Moll. So ergibt sich die Tonart „d-Moll“.

2. Der Schüler/die Schülerin übt die rechte Hand des neuen Liedes und merkt sich die neuen Noten in der zweigestrichenen Oktave: „F“, „G“ und „A“. Wir stellen auch die Sprünge in der rechten Hand fest.

3. Der Schüler/die Schülerin übt die linke Hand und schenkt zugleich die Aufmerksamkeit dem Wechsel des Notenschlüssels („auf der Erde und unter der Erde“).

4. Vorbereitung zum Spiel: Wir lernen beidhändig das Lied der Jorinde nach Phrasen und Form.

5. Das Spiel: Die Nachtigall Jorinde singt Joringel ihr Abschiedslied (der Schüler/die Schülerin spielt das neue Lied). Wenn es gleich fehlerfrei gelungen ist, dann hat Joringel seine Jorinde erkannt, und der Vogel wurde wieder zu einer jungen Frau. Wenn ein paar Fehler aufgetreten sind, soll Joringel noch eine blutrote Blume finden, noch einmal das Lied vorspielen. Wenn das Lied auch weiter nicht gelingt und wir es auf die nächste Stunde verschieben, bedeutet das, dass Joringel noch sieben Jahre als Schafhirte dienen muss.

Liedtext:

„Mein Vöglein mit dem Ringlein rot singt Leide, Leide, Leide:
Es singt dem Täublein seinen Tod, zicküth, zicküth, zicküth.“

Lektion 55 Das Timbre

Die Oktavräume

Hochoktavierung und Tiefoktavierung

Das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ (Gebrüder Grimm)

Deutsches Lied „Ich bin ein Musikante“

Aufgaben der Stunde: 1. Wir spielen das neue Lied in verschiedenen Oktaven. 2. Verständnis von der Klangfarbe (Timbre). 3. Das Kennenlernen der Oktavierung.

Das Spiel: Die Bremer Stadtmusikanten verdienen sich Brot mit dem Singen auf der Straße.

1. Wir lernen, wie üblich, das neue Lied.
2. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin das Wiederkehren aller Noten von einem „C“ zum anderen und zeigt damit die Aufteilung der Tastatur in die Oktaven. In jeder Oktave erklingen dieselben Noten ein wenig anders, so, als ob sie mit verschiedenen Stimmen vorgesungen würden. (In der Zukunft kann man das Timbre einfach „Stimme“ nennen).
3. Das Spiel: Jedes Tier, der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn, singt dasselbe Lied mit der eigenen Stimme. Esel mit der ganz tiefen Stimme: Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied in der großen Oktave, also im Bassschlüssel und lernt so eine einfache Tiefoktavierung kennen. Das Zeichen für die Oktavierung kann man mit einem Luftballon vergleichen, der die Noten entweder nach oben oder nach unten zieht.) Der Hund singt das Lied mit einer höheren Stimme: Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied in der kleinen Oktave. Die Katze singt mit noch höherer Stimme (der Schüler/die Schülerin spielt das Lied in der eingestrichenen Oktave) und der Hahn mit der höchsten Stimme (das Lied wird in der zweigestrichenen Oktave gespielt, und das Kind lernt dabei die einfache Hochoktavierung kennen). Wenn das Lied in der entsprechenden Oktave richtig gespielt wird, bekommt das Tier für sein schönes Singen ein paar Münzen als Belohnung. Wenn es aber nicht gelingt, bleibt es ohne Abendessen.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=1188&c=38>

Wir empfehlen, die Reihenfolge der Oktaven auch mal zu wechseln.

Lektion 56 Dreiklänge: Tonika und Dominante Die halbe Pause

Das Märchen „Des Kaisers neue Kleider“ (Hans Christian Andersen)

Amerikanisches Lied „Niemand liebt mich“

Aufgaben der Stunde: 1. Dreiklang. 2. Dreiklänge der ersten und der fünften Stufe. 3. Verständnis der Funktion eines Akkordes aufgrund der Tonfunktion in einer Tonart.

Das Spiel: Die Betrüger täuschen den dummen Kaiser.

1. Wir wiederholen den Akkord (Dreiklang) als das Zusammenspiel von drei Hauptmitgliedern einer „Familie: Vater, Mutter und Kind“. Der Schüler/die Schülerin spielt die Dreiklänge C-Dur und G-Dur.

2. Danach erklärt der Lehrer dem Schüler/der Schülerin, dass es diese Hauptmitglieder in Vaters Familie („Vaters Verwandtschaft“) gibt, sie heißen alle zusammen Tonika, und in Mutters Familie („Mutters Verwandtschaft“), wo sie dann Dominante genannt werden. Mutters Verwandtschaft, wie wir das schon aus der Lektion 21 kennen, wo es um die Beziehungen zwischen den Tönen in einer Tonart („Familie“) ging, „kommt und geht wieder“ (d.h. es ist ein instabiler Akkord, der die Auflösung in die Tonika benötigt). Der Schüler/die Schülerin spielt die Akkorde von Tonika und Dominante in den Tonarten F-Dur und G-Dur, achtend auf die Vorzeichen in der entsprechenden Tonart.

3. Vorbereitung zum Spiel: Der Schüler/die Schülerin übt, wie gewöhnlich, das neue Lied. Hier sehen wir eine neue, eine halbe Pause, die einer ganzen Pause ähnlich ist, nur liegt sie auf der zweiten Notenlinie und die ganze Pause „hängt“ unter der dritten Notenlinie. Der Schüler/die Schülerin denkt sich ein Bild für sie aus. Z.B. im Gegenteil zur hängenden „Wolke“ ist es ein „Nebel“, der den Boden bedeckt. (Nicht vergessen, dass die ganze Pause auch in jeder Taktart (Metrum) als Pause für den ganzen Takt gelten kann.)

4. Das Spiel. Das Kind muss das Lied drei Mal vorspielen: Das erste Mal täuschen wir den alten Minister, das zweite Mal die Diener am Hofe, und das dritte Mal den Kaiser selbst, wenn das Lied fehlerfrei gespielt wird. Wenn nicht, dann sind die Betrüger entlarvt und müssen mit der Strafe rechnen!

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=2387&c=23>

Wir empfehlen, das Lied nach Gehör in C-Dur oder G-Dur zu spielen (zu transponieren).

Lektion 57 Tonart e-Moll Die Fermate

Das Märchen „Tischlein deck dich“ (Gebrüder Grimm)

Das Lied „Zauberspruch“ (L. Nik)

Aufgaben der Stunde: 1. Tonart e-Moll. 2. Dominante in einem harmonischen Moll. 3. Die Fermate.

Das Spiel: Wir bestrafen den listigen Wirt und gewinnen die wunderbaren Dinge, das Tischlein und den Esel, zurück.

1. Der Schüler/die Schülerin lernt die neue Tonart e-Moll (die Familie mit einem Mädchen als Kind und einem Kreuz als Vorzeichen).

2. Wir spielen ein neues Lied (die Melodie).

3. Der Schüler/die Schülerin übt die Akkorde in der Begleitung des Liedes. Hier sieht er/sie eine Dur-Dominante (mit einer „fremden“ Note „Dis“), die der Lehrer als „Mutters Verwandtschaft, wo das Kind immer ein Junge ist“ (immer ein Dur-Akkord) erklärt.

4. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin das Zeichen für die Fermate und erklärt es als Halt zwischen zwei Zaubersprüchen. Z.B. „Knüppel, aus dem Sack!“ (erste Phrase mit der Fermate) und „Knüppel, in den Sack!“ (zweite Phrase und der Halt an der Fermate usw.) (In Zukunft kann man die Fermate „Zauberspruch-Zeichen“ nennen.)

5. Jetzt spielen wir das Lied: Der Lehrer sagt den ersten Zauberspruch und der Schüler/die Schülerin spielt die Phrase, aber den letzten Akkord so lange anhalten muss, bis der Lehrer den entgegengesetzten oder einen weiteren Spruch ausspricht.

6. Das Spiel. Der Schüler/die Schülerin spielt das Lied drei Mal. Das erste Mal verwenden wir einen Zauberspruch mit dem Knüppel, der uns die anderen wunderbaren Dinge zurückbringt. Das zweite Mal verwenden wir den Spruch „Bricklebrit“ für den Esel, der uns viel Geld beschert, und das dritte Mal „Tischchen, deck dich!“, um alle Gäste zu bewirten.

Lektion 58 Akkorde: Tonika, Dominante und Subdominante und ihre Funktionen

Note „D“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel

Das Märchen „Das hässliche Entlein“ (Hans Christian Andersen)

Deutsches Volkslied „Ein Loch ist im Eimer“

Aufgaben der Stunde: 1. Wir wiederholen die Intervalle. 2. Die Subdominante. 3. Melodiebegleitung mit drei Akkorden: T, S, D. 4. Das Lied „Ein Loch ist im Eimer“.

Das Spiel: Das hässliche Entlein wird groß und erfährt, dass es ein schöner Schwan ist.

1. Wir wiederholen die Intervalle und die uns schon bekannten Akkorde.
2. Wir lernen den neuen Akkord, die Subdominante, als Akkord, der unter der Dominante liegt, kennen. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass seine „Mission“ in der Familie ist, eine „Brücke“ zwischen der Tonika („Vaters Verwandtschaft“) und der Dominante („Mutters Verwandtschaft“) zu sein. Das heißt, dass der Lauf der Dinge in der Musik der folgende ist: von der Vaterfamilie über die Brücke zur Mutterfamilie und wieder zurück.
3. Der Lehrer spielt beliebige, aber bekannte Melodien, und der Schüler/die Schülerin begleitet ihn mit den Akkorden von T-S-D-T, die er versucht nach Gehör zu finden.
4. Das Kind übt das Lied (in der linken Hand haben wir eine neue Note „D“ der eingestrichenen Oktave).
5. Das Spiel. Wir spielen das Lied drei Mal. Die zwei ersten Male darf man noch Fehler machen (das Entlein ist immer noch klein und hässlich). Das dritte Mal aber, wenn das Lied richtig gespielt wird, wird das hässliche Entlein zu einem stolzen Schwan. Wenn nicht, muss er weiter mit dem Kater und der Henne in der Bauhütte zusammenleben.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=2384&c=23>

Wir empfehlen, die Akkorde als einfache Dreiklänge in ihrer üblichen Gestalt zu benutzen, ohne sich Gedanken über die Harmonieregeln in den Akkordverbindungen zu machen! Je früher der Schüler/die Schülerin den harmonischen „Subtext“ in der Melodik spürt, desto leichter fällt es ihm später, die komplexen Strukturen in der Musik zu begreifen. Dann spielt er nicht von Note zu Note, als ob er einen musikalischen Text buchstabieren würde, sondern liest ihn in „vollen Sätzen“.

Lektion 59 Dur und Moll

Note „E“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel

Das Märchen „Die Hirtin und der Schornsteinfeger“ (Hans Christian Andersen)

Deutsches Lied „Grün, grün, grün sind alle meine Kleider“

Aufgaben der Stunde: 1. Wir wiederholen die Akkorde. 2. Wir bilden Dur- und Moll-Dreiklänge von allen möglichen Stufen der Dur- und Moll-Tonleiter. 3. Moll-Dreiklänge der II. und der VI. Stufen im Dur. 4. Das neue Lied (Note „E“ der eingestrichenen Oktave im Bassschlüssel).

Das Spiel: Die Hirtin und der Schornsteinfeger laufen von zu Hause weg und kehren danach wieder zurück.

1. Wir erinnern uns an die Akkorde (Dreiklänge) T-S-D. Der Schüler/die Schülerin spielt sie in allen uns bekannten Dur- und Moll-Tonarten.
2. Der Lehrer zeigt dem Schüler/der Schülerin die Möglichkeit, solche Dreiklänge von allen Stufen der Dur- und Moll-Tonleitern bilden zu können, nur nicht alle von ihnen werden zu „richtigen Verwandten von diesen Tanten und Onkeln“ (nicht alle sind Dur- und Moll-Dreiklänge). Wir spielen nach Gehör und testen alle „richtigen“ Verwandten – Dreiklänge – in C-Dur und a-Moll.
3. Der Lehrer macht den Schüler/die Schülerin aufmerksam auf die Moll-Dreiklänge in der Dur-Tonart. Wir merken uns die Dreiklänge der II. und der VI. Stufen.
4. Der Schüler/die Schülerin übt das neue Lied.
5. Das Spiel. Zuerst sind die Hirtin und der Schornsteinfeger zuhause und dabei sehr glücklich (der Lehrer spielt die rechte Hand, der Schüler/die Schülerin nur die Tonika-Dreiklänge in der linken Hand). Danach läuft ihr Weg durch den Schornstein (der Schüler/die Schülerin begleitet die Melodie mit den Akkorden der Subdominante und der Dominante). Auf dem Dach sind beide traurig: Der Schüler/die Schülerin begleitet die Melodie mit den Akkorden der II. und der VI. Stufen. Zuletzt kehren die Hirtin und der Schornsteinfeger nach Hause zurück (der Schüler/die Schülerin begleitet die Melodie, gespielt vom Lehrer, mit allen Akkorden in der linken Hand). Damit sie für immer zusammen bleiben dürfen, muss man das Lied beidhändig vorspielen.

Liedtext:

<http://www.mamalisa.com/?t=es&p=2610&c=38>

Lektion 60 Die Polyphonie Imitation, Kanon Französisches Lied „Bruder Jakob“

Aufgaben der Stunde: 1. Mehrstimmigkeit, die lineare Denkweise in der Musik. 2. Formen der Polyphonie: Imitation und Kanon. 3. Das neue Lied.

Das Spiel: Mit dem Glockengeläut wecken wir Bruder Jakob.

1. Der Lehrer erklärt dem Schüler/der Schülerin, dass sie ein und dieselbe Melodie so zusammen spielen könnten, als ob beide zwei verschiedene Instrumente hätten, z.B. zwei Flöten oder zwei Violinen. Zuerst spielen sie das Lied „Bruder Jakob“, jede Phrase in der höheren Oktave wiederholend (einander imitierend). (Wir erinnern uns an die „Nachahmung“ aus der Lektion 36). Das tun sie abwechselnd: Zuerst imitiert der Lehrer, dann der Schüler/die Schülerin.

2. Danach erklärt der Lehrer, dass man diese Melodie wiederholen kann, wenn man auch etwas später beginnt, z.B. nach den zwei ersten Phrasen. Jetzt spielen die beiden das Lied auf diese Weise zusammen. Aber die Melodie der imitierenden Stimme bleibt so unvollendet, deshalb muss die erste Stimme, die begonnen hat, die Musik „verlängern“, d.h. wieder von vorne anfangen. Aber in diesem Fall kann auch die erste, die führende Stimme, nicht zu Ende gespielt werden, somit soll die zweite, die folgende Stimme, die Musik „verlängern“. Diese Wiederholung der Melodie in der anderen Stimme und die „Verlängerung“ der Musik (Kanon) nennen wir „Glockengeläut“. Lehrer und Schüler/ Schülerin spielen den Kanon (auch mit dem Beginn der zweiten Stimme nach dem zweiten und nach dem dritten Satz), wechseln die Rollen, das Kind spielt die führende Stimme, der Lehrer die folgende, und umgekehrt.

3. Der Lehrer bittet den Schüler/die Schülerin, den Kanon alleine beidhändig zu spielen (selbstverständlich übt er zuerst die Melodie mit der linken Hand). Danach stellt man die Frage: Wie kommt es, dass die Musik hier auf jeden Fall wohlklingend ist, ohne Dissonanz (ohne „Erbse“)? Die Antwort lautet: Schauen wir, vielleicht haben alle diese Phrasen eine gemeinsame „Familie“, einen gemeinsamen Akkord? Der Schüler/die Schülerin soll ganz selbständig die Tonart G-Dur und auch die Bewegung der Melodie rund um den G-Dur-Dreiklang (Tonika) feststellen.

4. Das Spiel: Der Lehrer (danach auch der Schüler/die Schülerin) komponiert ein eigenes Motiv auf der Basis des G-Dur-Akkordes, das ein wenig an den Glockensound erinnert, und spielt es dann zusätzlich oberhalb des Kanons, der vom Schüler/von der Schülerin (oder vom Lehrer) vorgetragen wird. Wenn ein solcher Kanon gelingt, haben wir Bruder Jakob geweckt, und er kommt rechtzeitig zur Schule. **Wir empfehlen**, das Lied auch zu singen. Liedtext: <http://www.mamalisa.com/?t=es&p=180&c=22>

© L'Arrangement www.larrangement.ch