

Komplette
Neubearbeitung!



Spielpläne 1

Das neue Spielpläne-Konzept

- ✓ großzügig gestaltete Opener-Seiten als Einstieg
- ✓ Stimmtraining für alle – mit Profi-Tipps
- ✓ Band-Workshops – auch für Anfänger
- ✓ Musiklehre anschaulich erklärt und praktisch anwendbar
- ✓ Tanzwerkstatt – von Hip-Hop bis zu modernem Tanz
- ✓ modernes Liedrepertoire von Pop bis Klassik
- ✓ umfangreiches Musizierangebot zum Selbermachen

Spielpläne – Durchs Ohr ins Herz!

Spielpläne – Mozart trifft Fanta Vier



Wolfgang Amadeus Mozart: Stationen 5/6

Konflikte und neue Wege

In Salzburg stand Mozart als Konzertmeister in Diensten des Erzbischofs Sigismund. Nach dessen Tod (1771) übernahm Hieronymus Graf Colloredo das Amt des Fürsterzbischofs. Das war der Beginn einer konfliktreichen Zeit, die 1781 mit dem endgültigen Zerwürfnis zwischen Colloredo und Mozart endete. Mozart ließ sich nach der Bruch mit Colloredo in Wien nieder, wo für ihn eine neue, ebenso ungewisse wie hoffnungsvolle Lebensphase begann: die des freischaffenden Künstlers ohne feste Anstellung. Tatsächlich hatte Mozart große Erfolge, musste aber auch Fehlschläge verkraften. Die dauerhafte Wertschätzung seiner Musik setzte aber erst nach seinem Tode (1791) ein.



Hieronymus Joseph Graf Colloredo, Fürsterzbischof von Salzburg in den Jahren 1772 - 1803

- 1 Findest weitere Details über die Auseinandersetzung zwischen Colloredo und Mozart. (siehe Online-Link unten)
- 2 Findest Informationen über Mozarts Zeit in Wien (1781 - 1791).

Mozarts Musik – auch heute noch aktuell



- 3 Ordnet die Hörbeispiele den Bildern zu. Welche Musikbereiche werden auf den Bildern dargestellt? Begründet eure Entscheidung. ☺

Mozart und Colloredo/Mozart in Wien
q:992

Thema der Seite

Rappen – Die da !? (1)



Die Fantastischen Vier: Hausmeister Thomas D, S.m.u.d.o., DJ Hausmarke, And.ypsilone im Oktober 1992

Die Fantastischen Vier, auch *Fanta4* genannt, machen seit über 20 Jahren deutschsprachigen Hip-Hop. Die Gruppe besteht aus den vier Musikern Smudo (Michael Bernd Schmidt), Hausmeister Thomas D (Thomas Dürre), Dee Jot Hausmarke (Michael Beck) und dem Produzenten der Band And.ypsilone (Andreas Rieke, Produzent).

Am 7. Juli 1989 hatten die vier ihren ersten Auftritt. Danach dauerte es nicht lange, bis sie es im Jahr 1992 mit dem Titel *Die da!?* in die Charts schafften. Von da an war deutschsprachiger Hip-Hop in Deutschland massentauglich.



Dm: 10. Bund
G?: 3. Bund

T/M: M. Beck, T. Dürre, A. Rieke, M. Schmid | © EMI, Hamburg

$\text{J} = 180$

Refrain Dm G7

Ist es die da, die da, die da, die da, die da? Ist es die da, die da, die da o-der die da?

Dm G7

Ist es die da, die da, die da, die da, die o-der die da? Nein, frei-tags ist sie nie da!

Online-Codes führen zu Zusatzmaterialien im Internet.

In den neuen Spielplänen hat Wolfgang Amadeus Mozart als wichtige Person der Musikgeschichte natürlich seinen Platz. Neben biografischen Stationen wird auch seine heutige Bedeutung gezeigt.

Aber auch Rock- und Poptitel aus der Gegenwart spielen eine Rolle. Anhand von Beispielen verschiedener Interpreten wie den Fantastischen Vier, Michael Jackson oder den White Stripes können die Schülerinnen und Schüler auch das Rappen und Singen ausprobieren.



Spielpläne – Musiklehre geht auch anders: verständlich und klar.

Tempo, Takt, Rhythmus

Das Tempo und die Zeit



Auch Musikstücke werden vom Tempo bestimmt, das ihr wie einen gleichmäßigen Puls empfinden und mitschlagen könnt.

- 1 Versucht, den Zeitraum von 15 Sekunden zu bestimmen, ohne dass ihr auf eine Uhr oder eine andere Zeitangabe schaut.
- 2 Mess mit Hilfe einer Uhr euren Puls.
- 3 Klopf die unterschiedlichen Tempi in den Hörbeispielen leise auf den Oberschenkeln mit. Welches ist das schnellste und welches das langsamste Stück? ☺

Die Menschen haben von jeher versucht, die Zeit zu messen. Bevor man Uhren hatte, konnte man sich am Herzschlag orientieren – er ist immer verfügbare und kann mit der Hand gefühlt werden.

Wenn ihr bei der Fahrt mit dem Auto auf einer Autobahn aus dem Fenster seht, könnt ihr die Leitpfähle am Fenster vorbeihuschen sehen. Je schneller das Auto fährt, umso schneller und häufiger huschen die Leitpfähle am Fenster vorbei.

Der Takt

Mehrere Sportler rudern in einem Boot. Jeder muss im gleichen Tempo ziehen und alle müssen den Ruderschlag gemeinsam zur gleichen Zeit ansetzen. Da ist es wichtig, dass alle im Takt bleiben. Der Steuermann gibt den Schlag an. Wenn er laut ruft, wissen alle: Jetzt müssen wir das Ruder ziehen!



Jeder lautere Schlag scheint größere Bedeutung als die leiseren zu haben. Durch diese regelmäßige Betonung einzelner Schläge entsteht ein Takt. Mit jedem betonten Schlag beginnt ein neuer Takt.



Je nachdem, in welcher Folge die betonten Schläge erscheinen, spricht man von einem 2er-, 3er- oder 4er-Takt. Das sind die häufigsten Taktarten, es gibt aber auch ganz andere: zum Beispiel 5er- oder 7er-Takte.



Auch beim Tanzen hat der Takt eine ganz besondere Bedeutung. Hier zeigt er den Tänzern an, wann sie ihre Schritte machen sollen.

- 4 Klopfst die abgebildeten Taktarten.
- 5 Versucht, gemeinsam verschiedene Taktarten auf Trommeln hintereinander zu spielen.

- 6 Hört euch die Hörbeispiele an, klopft den Takt mit und bestimmt die Taktarten. ☺

Takt =
Ein Takt entsteht, wenn eine gleichmäßige Folge von Grundschlägen durch regelmäßige Betonungen unterteilt wird.



In einem Musikstück tauchen viele verschiedene lange Töne auf und manchmal setzt die Musik insgesamt oder auch in einzelnen Stimmen aus. Daraus entsteht der Rhythmus. Er wird im Orchester und besonders im Jazz, Rock und Pop durch das Schlagzeug unterstützt.

Der Rhythmus ist zum Teil dafür verantwortlich, dass ein Musikstück eine eigene Spannung und einen Wiedererkennungswert erhält.

Rhythmus =
Der Rhythmus ordnet, gliedert und gestaltet den zeitlichen Verlauf von Klängen. Er wird durch die Taktart und das Tempo bestimmt.

Der Rhythmus



- 7 Klopfst den abgebildeten Rhythmus. (Bei den Pausen könnt ihr den Schlag nur andeuten.)



Metronom

Aufgaben sind rot markiert und klar und verständlich formuliert.

Begriffe aus der Musiklehre werden verständlich erklärt und sind anhand der gezeigten Alltagsbeispiele leicht nachvollziehbar für die Schülerinnen und Schüler. Immer werden sie auch dazu aufgefordert, das Gelernte selbst auszuprobieren.



Spielpläne – Klassik ist nicht uncool!

Projekt: Karneval der Tiere (2)

Der Elefant

Der Elefant ist das größte Landtier. Saint-Saëns lässt ihn ebenfalls auftreten und stellt ihn mit einem Kontrabass dar: dem größten Streichinstrument.

Auch hier hat der Komponist wieder Melodien von anderen Musikerkollegen verwendet: Den „Tanz der Sylphen“ von Hector Berlioz (1803–1869) und den „Tanz der Elfen“ aus der Musik zum „Sommernachtstraum“ von Felix Mendelssohn-Bartholdy (1809–1847). Beide Melodien beschreiben im Original sehr flinke Fabelwesen.

- 1 Hört das Tonbeispiel. Welchen Tanz führt der Elefant auf? ☰
- 2 Versucht den Elefanten in einer Pantomime darzustellen.
- 3 Überlegt, wie ihr die Kombination von flinken Fabelwesen und einem Elefanten mit musikalischen Mitteln darstellen könnt.
- 4 Wo lässt Saint-Saëns den Elefanten seinen Walzer tanzen? Wo „stolpert“ er? Betrachtet den Notentext.



0 Klasse-Band — 07 Klangexperimente und Hörspiele — 08 Instrumentenfamilien — 09 Hören – Musik hören — 10 Kün

Der Kuckuck im Wald

Ein ungewöhnlicher Gast taucht im Karneval auf – ein Kuckuck.

- 5 Versucht, den Kuckucksruf, wie er euch bekannt ist, auf Instrumenten zu spielen. Vergleicht ihn mit dem Ruf bei Saint-Saëns. ☰

Volière

Ein großer Käfig, in dem die Vögel fliegen können, wird Volière genannt. Nicht ohne Absicht folgt nach dem Gesang des Kuckucks ein Stück, bei dem ein ganz anderer Vogelgesang beschrieben wird.

Die Vogelstimme wird von den Streichinstrumenten begleitet. Die hohen Streicher – die Violinen und die Bratschen – spielen ein sogenanntes Tremolo. Dabei müssen die Musiker sehr schnell mit dem Bogen hin und her streichen. Die tiefen Streicher – Violoncello und Kontrabass – zupfen die Saiten nur.

- 6 Hört die Volière und achtet genau auf die Melodiestimme. Welches Instrument stellt die Vogelstimme dar? ☰

- 7 Das abgedruckte Notenbeispiel zeigt den Beginn der Vogelstimme. Wie oft taucht diese Melodie im Stück auf? ☰

Klassische Stücke, wie der Karneval der Tiere werden ausführlich und schülergerecht vorgestellt. Sie können auch als Projekt im Unterricht behandelt werden. Dazu gibt es leicht nachvollziehbare Aufgaben, die sofort umsetzbar sind.



Spielpläne – Weg mit der Triangel!

01 Auftakt

Musik machen könnt ihr auch ohne Instrumente. Ihr braucht dafür lediglich eure Stimme für die Melodie und euren Körper für die Begleitung.



Übt die Begleitung und singt dann die Melodie (A-Teil) dazu – jemand singt vor, alle anderen singen nach! Im B-Teil erfindet der Vorsänger eine Abfolge mit Körperklängen und alle anderen machen es nach.

Großzügig gestaltete Opener-Seiten führen ins Thema ein und geben mit anregenden Bild- und Textbeispielen vielfältige Impulse.

PUTZEKATZE
PUTZEKATZ
PUTZ KATZ
PUTZ K TZ
P TZ K TZ



Bauchklang

...nennt sich eine sechsköpfige Band aus Österreich. Die Musiker imitieren alle Instrumente einer Band mit der Stimme: neben dem DrumSet auch E-Bass, E-Gitarre, Keyboards, Blasinstrumente usw.



Die Band „Bauchklang“ auf einem Konzert

01 Auftakt — 02 Sprechen – Rappen – Singen — 03 Tanz

Mit dem Pfeil wird auf andere Seiten im Buch verwiesen.

In den neuen Spielplänen steckt mehr als klassisches Musizieren: Hier kann man die Musik nicht nur hören, sondern auch spüren und selbst aktiv werden. Zum Beispiel mit einer selbst einstudierten Body-Percussion.

Oder die Klasse probiert sich am Beatboxing: mit anschaulichen Erklärungen und passenden Hör-Beispielen auf der CD kann es jederzeit losgehen.



Spielpläne – Sing mit!

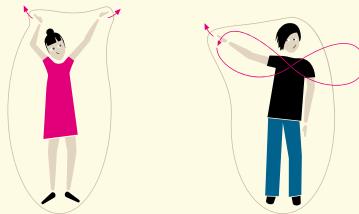
Wir bringen den Raum zum Klingen

Trainieren und Improvisieren – ein Zirkeltraining

1 Im Ei – der Raum um uns herum

Stellt euch vor, um euch herum befindet sich eine Eihülle. Versucht die Hülle vorsichtig mit euren Armen zu dehnen.

Malt mit den Armen eine liegende Acht ∞ in die Luft. Zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken Arm. Atmet dabei ruhig und tief ein und aus.



2 Aktiv atmen

In Telemark-Position, Arme pendelnd und atmend mitnehmen



3 Roboter sind unterwegs

Roboter 1

e

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

k

Roboter 2

e

tsch

Roboter 3

e

f

p

t

ts

f

p

t

ts

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

Roboter 4

e

tr

w

w

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

f

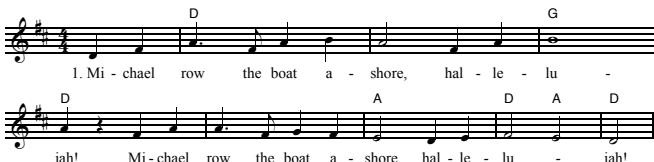
f

4 Klang suchen – eine geheimnisvolle Sprache



Michael row a boat ashore

T/M: traditional



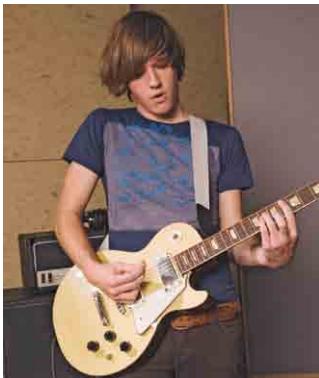
Auch ungeübte Stimmen kommen mit dem Atem- und Stimmtraining zum Klingen. Durch verschiedene Übungsmethoden bekommt JEDE Stimme einen Zugang zum Singen.

Darüber hinaus halten die vielfältigen Liedbeispiele von klassischen Volksliedern bis zu modernen Popsongs für jeden Geschmack etwas bereit. Tipps zum Begleiten von Liedern oder zum Komponieren eigener Stücke vervollständigen das Kapitel.



Spielpläne – Einfach losspielen: im Workshop KLASSE BAND!

Workshop E-Gitarre



- 1 Sammelt typische Bewegungen des Luftgitarrenspiels.
- 2 Sucht im Internet möglichst unterschiedliche Bauarten von E-Gitarren.
- 3 Ordnet die Tonbeispiele folgenden E-Gitarren-Sounds zu: Gitarre ohne Effekt (clean) – Verzerrer – Echo – Chorus. ☺

Effekte =
Auf Effektpedaleinsten kann ein E-Gitarist einprogrammierte Sounds auswählen, z.B. Verzerrung (Distortion oder Overdrive), Echo (Delay), Hall (Reverb), leichte „auf und ab“, Lautstärkeveränderungen (Tremolo) oder leichte Tonhöhenverschiebungen (Chorus).

Keine Rockmusik ohne E-Gitarre

Die Gitarre ist das Symbol der Rockmusik und eines der meist gespielten Instrumente überhaupt. Auch Haltung, Bewegungen, Spielweisen und sogar der Gesichtsausdruck von Rockgitarrenisten sind derart populär, dass sich daraus sogar eine eigene Bewegungsform entwickelt hat: Luftgitarre spielen.

Geschichte der E-Gitarre

E-Gitarren entstanden aus dem Wunsch, die Gitarre, die im Vergleich zu Blasinstrumenten, Schlagzeug, aber auch Klavier sehr leise klingt, lauter zu machen. 1944 wurde von Leo Fender die erste E-Gitarre gebaut. Der Körper ist massiv, also ohne Schallloch und Resonanzkörper, weshalb man ohne Verstärkung fast nichts hört. Stattdessen sind Tonabnehmer eingebaut, die die Schwingungen der Saiten in elektrische Impulse verwandeln und über ein Kabel zum Verstärker leiten. Und da kann es ja nach Verstärker dann richtig laut werden! Es gibt sehr viele verschiedene Bauweisen von E-Gitarren.



Schrittweise Erklärungen erleichtern das selbstständige Arbeiten.

Sprechen – Rappen – Singen — 03 Tanzwerkstatt — 04 Musiklehre — 05 Musik in Form — 06 Klasse-Band — 07 Klar

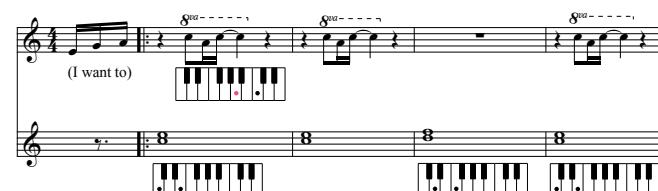
Loslegen mit dem Keyboard

- 1 **Haltung:** Das Keyboard sollte in der Höhe aufgestellt sein, dass die Unterarme in Spielhaltung parallel zum Boden verlaufen.
- 2 **Hände:** Die Fingerspitzen liegen auf den Tasten, je ein Finger auf einer Taste. Sie sind „gerundet“, als ob die Hand einen Ball halten würde. Wenn eine Taste gedrückt wird, bewegt sich nur der jeweilige Finger, die anderen Finger bleiben in ihrer ursprünglichen Haltung.
- 3 **Tastatur:** Am besten kann man sich auf einer Keyboard-Tastatur an den schwarzen Tasten orientieren – sie sind in Zweier- und Dreiergruppen eingeteilt. Immer links von jeder Zweiergruppe befindet sich ein „c“ (siehe Keyboardtastatur)



Rock'n'Roll – eine Keyboardstimme spielen

Das Keyboard bringt Farbe in das Arrangement. Die linke Hand spielt Akkordtöne, die rechte Hand unterstützt den Chor-Gesang.



- 3 Probiert die Keyboardstimme mit verschiedenen Sounds aus. Was eignet sich am besten für das Bandarrangement?

- 4 Experimentiert auch mit den Oktaven und wählt eine Lage, die gut zur Melodie und zu den Instrumenten passt.

Auch für absolute Anfänger zeigt Spielpläne erste Schritte auf Gitarre, Bass, Keyboard oder Schlagzeug.

Im Kapitel Klasse Band sind auch bekannte Stücke wie zum Beispiel Deep Purples „Smoke on the Water“ mit Spieltipps und Arrangements angeboten.



Spielpläne – Frisch geht auch!

Projekte und Hörspiele — 08 Instrumentenfamilien — 09 Hören – Musik hören — 10 Künstlerporträts — 11 Mus



Michael Jackson bei den MTV Video Music Awards 1995

Musik zum Hören, Sehen und Fühlen

Michael Jackson war nicht nur ein hervorragender Sänger und Komponist, sondern auch ein begnadeter Tänzer. Seine Konzerte waren eine Zuschauерstellung aller seiner Talente: Die Tänze waren genau auf den Inhalt der Lieder abgestimmt wie kleine getanzte Theaterstücke, die zusätzlich auf großen Bildschirmen übertragen wurden. Die Choreografien wechselten oft zwischen gemeinsamen Bewegungen und kampfähnlichen Passagen, in denen die anderen Tänzer gegen Michael Jackson zu tanzen schienen. Er verstand es, alle seine Talente als Einheit zu präsentieren und setzte so einen neuen Maßstab für die Bühnenshow nachfolgender Künstlergenerationen.

Video „Billie Jean“
uk4eu3

223

- 4 Schaut euch das Video an und beschreibt die Verbindung von Tanz, Show und Gesang.
- 5 Nennt Gründe, warum der Gesichtspunkt einer guten „Show“ über die Zeit immer wichtiger geworden ist.

Originaltexte und Zitate sind in blauer Schrift dargestellt.

Ein Gedicht – gerappt

Wenn man singen üben will, kann man gut mit Rappen beginnen. Am besten, ihr fangt gleich an, zum Beispiel mit *Herrn Ribbeck auf Ribbeck im Havelland*. Das Gedicht von Theodor Fontane (1819 – 1898) werden sicher einige von euch kennen. Es lässt sich mit einiger Übung gut rappen.

- 1 Rappt das Gedicht zum Playback. ☺
- 2 Erarbeitet dazu auch eine Begleitung mit Bodypercussion oder Beatbox – S. 36.
- 3 Nehmt verschiedene Versionen auf und erklärt, welche ihr am besten findet.

Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland,
Ein Birnbaum in seinem Garten stand,
Und kam die goldene Herbsteszeit
Und die Birnen leuchteten weit und breit,
Da stopfte, wenns der Mittag vom Turme scholl,
Der von Ribbeck sich beide Taschen voll,
Und kam Pantinen ein Jungo daher,
So rief er: „Junge, wiste 'ne Beer?“
Und kam ein Mädel, so rief er: „Lütt Dirn,
Kumm man röwer, ich hebb 'ne Birn.“

So ging es viel Jahre, bis lobesam
Der von Ribbeck auf Ribbeck zu sterben kam.
Er fühlte sein Ende: „s war Herbsteszeit,
Wieder lachten die Birnen weit und breit;
Da sagte von Ribbeck: „Ich scheide nun ab.
Legt mir eine Birne mit ins Grab.“
Und drei Tage drauf, aus dem Doppeldachhaus,
Trugen von Ribbecks sie hinaus,
Alle Bauern und Büdner mit Feiergesicht
Sangen „Jesus meine Zuversicht“,
Und die Kinder klagten, das Herze schwer:
„He is dod nu. Wer givt uns nu 'ne Beer?“



38

Warum nicht einmal den Moonwalk einstudieren? In Spielpläne stecken jede Menge frische Anregungen zum selbst musizieren, tanzen und singen.

Oder lieber doch was Klassisches? Dann aber gerappt! Das lockert Zunge und bringt Abwechslung in den Unterricht.



Spielpläne – Keine Angst vorm Notenlesen!

Ansprechende Bildmotive als Hingucker und Unterstützung beim Erklären musikalischer Sachverhalte.

Tondauern, Notenwerte, Taktarten

Geteilt durch zwei

Musik aufschreiben =
Die Zeichen, mit denen wir Töne aufschreiben, heißen Noten. Wie lange ein Ton erklingen soll, wird durch seinen Notenwert angezeigt.

Die Dauer der Töne in einem Musikstück kann man aufschreiben, damit es auch von allen Musikern gespielt werden kann. Dabei geht man von einer Ganzen Note aus, die immer weiter unterteilt wird – genauso wie eine Torte, die in immer kleinere Tortenstücke geschnitten werden kann. In dieser Torte entspricht die **Ganze Note** einer kompletten Kreisfläche.



Die Fläche kann halbiert werden – die Note auch: Aus der Ganzen Note werden dann zwei **Halbe Noten**.



Natürlich können die beiden Hälften auch weiter geteilt werden, dann entstehen vier **Viertelnoten**.



Auch einzelne Noten innerhalb des Kreises können wiederum halbiert werden. Dadurch entstehen aus einer Viertelnote zwei Achtelnoten.



Achtelnoten können Fähnchen haben oder mit einem Balken verbunden werden.



Die Dauer einer Ganzen Note kann unterschiedlich mit anderen Notenwerten gefüllt werden. Jedoch muss immer darauf geachtet werden, dass die Summe der einzelnen Tondauern die Ganze Note in ihrer Länge nicht übersteigt:



1 Überlege dir verschiedene Kombinationen, mit denen du die Kreisfläche füllen kannst. Notiere die dazu gehörigen Noten auf einer Linie.

2 Spielt die neuen Kombinationen auf geeigneten Instrumenten.

3 Wie sieht die Darstellung für die nächste Unterteilung, die Sechzehntelnote, aus?

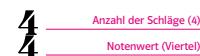
Noten =
Noten bestehen fast immer aus einem Hals und einem Notenkopf.

Nach oben gestrichen setzt der Hals am rechten Ende des Kopfes an und links, wenn der Hals nach unten gestrichen wird.

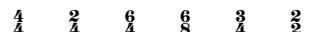
01 Auftakt — 02 Sprechen – Rappen – Singen — 03 Tanzwerkstatt — 04 Musiklehre — 05 Mus

Taktarten

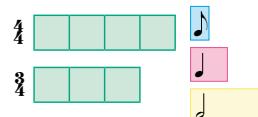
So, wie ein Kuchen in einer Backform zubereitet wird, die den Teig zusammenhält, gibt es in der Musik den Takt, der als äußere Form den Rhythmus zusammenhält. Der Takt wird durch die Anzahl der Schläge und den grundlegenden Notenwert bestimmt.



Es gibt viele verschiedene Taktarten. Hier ist eine Auswahl:

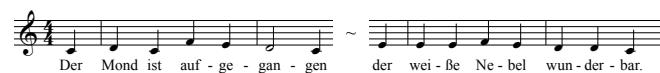


Ein Takt kann wie eine leere Form betrachtet werden, die mit verschiedenen Noten-Bausteinen gefüllt werden kann.



In einem gedruckten Musikstück werden Taktstriche gesetzt, die den Anfang und das Ende eines Taktes anzeigen.

Manche Musikstücke beginnen mit einem unvollständigen Takt, der jedoch zusammen mit dem letzten Takt einen vollständigen Takt ergibt: Das ist ein **Auftakt**.



Motorradführerschein

Zwei von euch gehen hintereinander im Beat der Musik. Der vordere ist das Motorrad, der hintere der Fahrer. Schlag auf die rechte Schulter: Ihr geht doppelt so schnell. Schlag auf die linke Schulter: Ihr geht halb so schnell. Achtet beim Gehen immer auf den Beat der Musik. Nur wenn ihr das schafft, gibt's den Führerschein.

Mitmachübungen fordern aktiv auf, die musiktheoretischen Begriffe erfahrbar zu machen.

Mit Spielpläne macht auch das Notenlernen Spaß. Denn hier wird die Musiklehre bildhaft und an alltäglichen Beispielen erklärt.



Spielpläne – M wie Musik, m wie multimedial

Ein Hörspiel mit dem Handy

Viele von euch besitzen ein Handy, einen Laptop oder einen Tablet-PC, mit dem sich Tonaufnahmen in guter Qualität machen lassen. In Kombination mit einem Computer und einem Audio-Programm habt ihr damit alle Voraussetzungen, um ein Hörspiel zu produzieren.

1 Einigt euch auf ein gemeinsames Thema und überlegt, welche Rollen, Geräusche und Musik ihr benötigt.
2 Erstellt eine Hitliste von beliebten Hörspielen.



Am Anfang steht das Thema

Euer Hörspiel soll eine Geschichte erzählen und dazu braucht ihr ein Thema. Das kann z.B. eine Geschichte aus der Schule, eine selbsterfundene Detektivgeschichte oder eine Begebenheit von der Klassenfahrt sein. Vielleicht findet jemand von euch auch eine Geschichte in einem Buch, die ihr zu einem Hörspiel umarbeiten könnt.

Ihr könnt die Klasse dazu in mehrere Gruppen und die Geschichte in verschiedene Abschnitte aufteilen.

Planung

Die richtige Reihenfolge hilft bei der erfolgreichen Hörspiel-Produktion:

- Drehbuch erstellen
- Vorbereitungen treffen
- Aufnahme
- Abmischen

Hörspiel =
Stücke mit verteilten Sprecherrollen, Geräuschen und Musik werden als Hörspiel bezeichnet und unterscheiden sich von einer reinen Lesung (Hörbuch).

Das Drehbuch

Es steht am Anfang einer Hörspiel-Produktion und enthält alles Wichtige für die Produktion: Texte, Regieanweisungen, Hinweise auf Geräusche und auf die Musik. Ein Hörspiel-Drehbuch hat viel mit einem Textbuch für ein Theaterstück gemeinsam. Alle Texte sind in Form von Sprechrollen aufgeschrieben. Ein großer Unterschied gibt es dennoch: Ein Hörspiel muss die Geschichte mit Hilfe von Dialogen, Geräuschen und Musik so schildern, dass sie auch ohne Sichtbares verständlich wird. Ein Hörspiel ist Kino für die Ohren.

Ein Hörspiel kommt so weit wie möglich ohne Erzähler aus und sollte deshalb in Dialogen abgefasst sein. Die Texte sollten so gestaltet sein, wie ihr auch normalerweise spricht.

Die Aufnahme

Hörspiele werden am besten ohne Nachhall aufgenommen, dann lässt sich die Aufnahme hinterher besser schneiden. Kleine Räume haben weniger Nachhall als größere. Sucht euch solche Räume, die zusätzlich noch mit Gardinen und am besten auch Teppichboden gedämpft sind. Achtet darauf, dass bei der Aufnahme Ruhe herrscht. Und sprecht überdeutlich.

Startet die Aufnahme und wartet immer ein wenig, bevor ihr zu sprechen beginnt. Umgekehrt ist es sinnvoll, den Recorder am Schluss noch ein wenig länger laufen zu lassen, damit ihr hinterher besser schneiden könnt.

Das Abmischen

Zum Schluss werden alle Aufnahmen zum Schneiden auf einen Computer überspielt. Hier kann der Text in einem Audio-Programm so geschnitten werden, dass er fehlerfrei in der richtigen Reihenfolge erklingt. Anschließend werden Geräusche und Musik eingefügt und in der Lautstärke angeglichen.

Ist alles korrekt geordnet, geschnitten und sind alle Effekte festgelegt, wird das Ganze auf CD oder einen USB-Stick exportiert. Weitere Tipps zur Produktion eines Hörspiels findet ihr auf dem Online-Link.

3 Aktualisiert eure Hörspiel-Hitliste und spricht über den Einfluss, den eure eigene Produktion dabei gehabt hat.

Geräusche und Musik

Beides macht ein Hörspiel interessanter und vieles auch erst verständlich. Ihr könnt beides – Geräusche und Musik – selbst aufnehmen. Vieles geht mit einfachsten Mitteln: Wenn ihr z.B. schnelle Schritte im Hörspiel braucht, könnt ihr das mit dem Handy sehr gut selbst aufnehmen. Andere Geräusche kann man auch mit Ersatzmaterialien produzieren: Getrocknete Erbsen werden in einem Metallsieb gerührt – schon ist der beste Regen hörbar.

DREHBUCH: VOR DER JUGENDHERBERGE
Die Jugendherberge liegt an der Ostsee.
Im Hintergrund hört man Möwengeschrei
und eine leichte Brandung.
ANN-KRISTIN: Sagt mal, habt ihr Nele gesehen?
JANNIK: Die kannst du lange suchen.
MAX (lacht): Die ist doch gar nicht mitgefahren.

Tipps für die Audioproduktion iq2bs

Begriffskästen fassen wichtige Informationen und Merkwissen zusammen.

Spielpläne zeigen auch die aktuellen technischen Möglichkeiten der Musikproduktion, zum Beispiel mit Handys oder PC-Software.

Die Schülerinnen und Schüler lernen beispielsweise wie man ein Hörspiel produziert – vom Drehbuch über die Geräusche bis zur Produktion.





Spielpläne – Darf ich bitten?!

Ein modernes Tanzprojekt

One Flat Thing, reproduced



Aufführung von „One Flat Thing, reproduced“ in New York 2003

Das Stück „One Flat Thing, reproduced“ von William Forsythe zeigt eine beeindruckende Choreografie auf, neben und unter Tischen. Die Tische dienen den Tänzern als Spiel- und Bewegungsfläche, wodurch außergewöhnliche Tanzbewegungen im Raum entstehen.

William Forsythe ist weltweit einer der wichtigsten Choreografen des zeitgenössischen Tanzes. Er hat das Bewegungsmaterial des klassischen Balletts durch eine eigens entwickelte Tanztechnik erweitert, bei der durch das „Malen“ imaginärer geometrischer Formen mit allen Körperteilen vollkommen neuartige, ausdrucksstarke und vielfältige Bewegungen entstehen können. Forsythe war 20 Jahre lang Direktor des Balletts Frankfurt und gründete 2005 „The Forsythe Company“ mit Hauptspielorten in Dresden und Frankfurt.

1 Schaut euch den Filmausschnitt an. Beschreibt die Aufführung möglichst genau. Achtet dabei auf das Bewegungsmaterial der Tänzer, den Kontakt der Tänzer untereinander, das Bewegungstempo, die Zuschauerperspektiven, die Musik und die Atmosphäre.



William Forsythe bei einer Probe 2003

Video „One Flat Thing, reproduced“ zu Kfz

01 Auftakt — 02 Sprechen – Rappen – Singen — 03 Tanzwerkstatt — 04 Mus

Eure eigene Tanzperformance

Moderner Tanz kann ganz unterschiedlich aussehen und sehr viele verschiedene Bewegungsstile vereinen. Um eure eigene Tanzperformance zu entwickeln, braucht ihr vor allem eines: Spaß am Ausprobieren! Auf dieser Seite findet ihr einige Tipps, wie man eine Choreografie erarbeiten kann.

2 Teilt euch in Gruppen auf und sucht euch einen Gegenstand aus eurem Klassenzimmer, der euch als Requisit für eine Choreografie geeignet scheint. Das kann z. B. – ähnlich wie im Filmausschnitt – ein Tisch oder Stuhl sein, aber auch etwas ganz anderes.

3 Probiert gemeinsam verschiedene Aktionen und Bewegungen mit eurem Gegenstand aus – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

4 Hört euch die Tonbeispiele an. Sucht euch eine Musik aus und entwickelt dazu einen genauen Ablauf für eure Choreografie. ☺

Tipps zum Improvisieren mit einem Gegenstand

- Welche Geräusche kann man mit dem Gegenstand erzeugen?
- Wie kann man den Gegenstand möglichst lautlos bewegen, z. B. tragen, werfen, drehen, schieben ...?
- Wie kann man sich mit dem Gegenstand bewegen, z. B. darüber springen, sich draufsetzen, um ihn herum laufen, ihn hoch halten ...?
- Kann man sich mit dem Gegenstand in unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen?
- Wie kann man sich mit dem Gegenstand im Raum bewegen?
- Welche Bewegungen lassen sich gut alleine, welche gemeinsam durchführen?

5 Führt eure Choreografie den anderen Gruppen vor.



Auf www.klett.de befinden sich auch Videobeispiele, die im Unterricht analysiert werden können.

Genug gesessen, jetzt wird getanzt! Spielpläne bietet eine mitreißende Tanzwerkstatt mit vielen Bewegungsspielen und Choreografie-Tipps von Hip-Hop bis zur modernen Tanzperformance. Nachmachen erlaubt.