

Inhalt

	Vorwort	4
	Übersicht der Rhythmen	5
	Allgemeine methodisch-didaktische Hinweise	6 - 9
1	Jetzt geht's los! – Die Dreier-Rhythmen	10 - 18
	• Methodisch-didaktischer Kommentar I	
	A Beatbox & Rap	
	B Bodypercussion & Tanzen	
	C Singer & Songwriter	
	D Musik & Computer: Schlagzeug-App	
2	Nach drei kommt zwei! – Die Zweier-Rhythmen	19 - 27
	• Methodisch-didaktischer Kommentar II	
	A Beatbox & Rap	
	B Bodypercussion & Tanzen	
	C Singer & Songwriter	
	D Musik & Computer: Notationssoftware	
3	Wie war das nochmal? – Vertiefung Dreier- & Zweier-Rhythmen	28 - 36
	• Methodisch-didaktischer Kommentar III	
	A Beatbox & Rap	
	B Bodypercussion & Tanzen	
	C Singer & Songwriter	
	D Musik & Computer: Notationssoftware, Schlagzeug-App	
4	Last but not least! – Einer-Rhythmen & der Vierer-Rhythmus	37 - 45
	• Methodisch-didaktischer Kommentar IV	
	A Beatbox & Rap	
	B Bodypercussion & Tanzen	
	C Singer & Songwriter	
	D Musik & Computer: Schlagzeug-App	
5	Jetzt sind wir komplett – Alle Rhythmen!	46 - 53
	• Methodisch-didaktischer Kommentar V	
	A Beatbox & Rap	
	B Bodypercussion & Tanzen	
	C Singer & Songwriter	
	D Musik & Computer: Video- und Audibearbeitung	
Test	Rhythmen richtig schreiben! – Die Tonlängenschreibweise	54 - 60
	• Methodisch-didaktischer Kommentar VI	
	• Ton- & Pausenlängen, Haltebögen	
	• Tonlängenschreibweise Dreier-Rhythmen	
	• Tonlängenschreibweise Zweier-Rhythmen	
	Übersicht zu den Aufgaben	61 - 63

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

der Ihnen bekannte Begriff Dreiklang erfährt in dem vorliegenden Heft einen neuen Definitionsbereich.

Grundton ist der hochwertige Inhalt. Die Quinte ist die adäquate Form, in welcher der Inhalt vermittelt wird. Und die Terz, die ja auch den Charakter des Akkords bestimmt, ist die Geschicklichkeit, mit welcher der Lehrer den Inhalt in eine derartige Form zu bringen weiß, dass sie Anklang bzw. Resonanz bei den Schülern findet.

Werden dann also die drei richtigen Töne zur richtigen Zeit gespielt, werden Schüler das Ganze mit einem Wort zusammenfassen: „Cool!“

Der Grundton von „Rhythmus entdecken – Das Groove-Projekt“ sind 15 „Rhythmusbausteine“. Bei diesen Rhythmen handelt es sich nicht um irgendwelche Patterns, die je nach Stück und musikalischer Stilistik variieren. Diese Rhythmen sind eine objektive und vollständige Auswahl in dem Sinn, dass sie mathematisch hergeleitet sind: Bei einem Viererpuls, der nicht weiter unterteilt wird, gibt es 15 Möglichkeiten, einen, zwei, drei oder vier Impulse zu spielen. Auf der nächsten Seite finden Sie die Übersicht der Rhythmen und Sie werden sicherlich gleich die logische Auswahl und Anordnung dieser Rhythmen erkennen. Die 15 elementaren Bausteine der Rhythmik sind also der Grundton.

Was die Quinte des Dreiklangs, also die Form betrifft, wie die Rhythmen gelernt werden, war es die Absicht, die musikalische Erfahrungswelt der Schüler, ihre unterschiedlichen Interessen und ihren natürlichen Wunsch nach selbstbestimmtem und kreativem Gestalten in den Mittelpunkt zu stellen.

Das Ergebnis ist das „Groove-Projekt“: Die Schüler können sich entscheiden, ob sie in der Gruppe **A Beatbox & Rap** die „Rhymes“ und „fetten Beats“ checken möchten, oder in der Gruppe **B Bodypercussion & Tanzen** „bouncen“ lernen und eigene Choreografien entwickeln möchten. Sie können entscheiden, ob sie in der Gruppe **C Singer & Songwriter** lernen, eigene Songs zu schreiben, zu singen und zu spielen oder ob die Gruppe **D Musik & Computer** die richtige Wahl für sie ist. Hier üben sie die Rhythmen auf einer Instrumenten-App und arbeiten mit Notations-, Audio-Editing- sowie Videobearbeitungsprogrammen.

Sie als Lehrperson müssen sich nicht mit all diesen Themen auskennen! Das Heft ist so konzipiert, dass die Schüler so selbstständig wie möglich arbeiten können. Unterstützend wirken dabei die vielen Video-Tutorials. In jeder Einheit bekommen die Schüler Empfehlungen für Videos zu den aktuellen Gruppenthemen.

Und was die Terz von „Rhythmus entdecken – Das Groove-Projekt“ betrifft, also die Fähigkeit Inhalt und Form pädagogisch geschickt zu verbinden, davon können Sie sich am besten ein Bild machen, wenn Sie das „Groove-Projekt“ selbst in Ihrer Klasse oder AG ausprobieren!

Viel Erfolg und Freude bei der Arbeit mit dem Heft „Rhythmus entdecken“ wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlages und

Samuel & Clara Beutler

Übersicht der Rhythmen ...

... und deren Notationsformen

© Clara und Samuel Beutler

Hand drawing showing a single pulse. Musical notation shows a single quarter note on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Hand drawing showing three pulses. Musical notation shows three quarter notes on a staff.

Hand drawing showing four pulses. Musical notation shows four quarter notes on a staff.

Einer

Die Notationsformen der Rhythmen heißen:
 A Handzeittechnik
 B Strichschreibweise
 C Achtelschreibweise
 D Tonlängenschreibweise

Der Puls wurde als Achtelpuls definiert.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two eighth notes on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Hand drawing showing two pulses. Musical notation shows two quarter notes on a staff.

Zweier

Hand drawing showing three pulses. Musical notation shows three quarter notes on a staff.

Hand drawing showing three pulses. Musical notation shows three quarter notes on a staff.

Hand drawing showing three pulses. Musical notation shows three quarter notes on a staff.

Hand drawing showing three pulses. Musical notation shows three quarter notes on a staff.

Dreier

Hand drawing showing four pulses. Musical notation shows four quarter notes on a staff.

Hand drawing showing four pulses. Musical notation shows four quarter notes on a staff.

Hand drawing showing four pulses. Musical notation shows four quarter notes on a staff.

Hand drawing showing four pulses. Musical notation shows four quarter notes on a staff.

Vierer

Die Themen der einzelnen Gruppen des „Groove-Projekts“

Jede Schülerin, jeder Schüler sucht sich zu Beginn des „Groove-Projekts“ ein Thema aus, mit dem sie während des Projekts arbeiten möchten. Die Schüler mit dem gleichen Thema bilden eine Gruppe. Die Themen lauten:

A Beatbox & Rap

In dieser Gruppe lernen die Schüler zu beatboxen, eigene Raptexte und Grooves zu schreiben. Außerdem erfahren sie, wie passende Begleitbeats zu den eigenen Texten gefunden werden.

B Bodypercussion & Tanzen

In dieser Gruppe tanzen die Schülerinnen und Schüler. Dabei benutzen sie die 15 Rhythmusbausteine für eigene Choreographien und kombinieren sie mit Bodypercussion.

C Singer & Songwriter

Wer gern singt oder ein Instrument spielt und schon immer die Grundlagen lernen wollte, wie man eigene Songs schreibt, ist in dieser Gruppe richtig.

D Musik & Computer

Instrumenten-Apps, Notationssoftware oder Videobearbeitungsprogramme, die Themen dieser Gruppe sind für die Computere Freaks unter den Schülern. Wichtig für diese Gruppe ist, dass die Schüler ein Smartphone oder einen Computer benötigen, auf den kostenlose Programme heruntergeladen werden dürfen.

Falls nicht regelmäßig Computer zur Verfügung stehen oder eine Benutzung der Smartphones in der Schule nicht möglich ist, kann ein großer Teil der Aufgaben, die mit der Benutzung von Software zusammenhängen, zu Hause bearbeitet werden.

Weitere Hinweise

Die Gruppen können unabhängig voneinander arbeiten, sodass es möglich ist, ein oder mehrere Themen für die Arbeit mit dem „Groove-Projekt“ wegzulassen. So kann das „Groove-Projekt“ zum Beispiel lediglich mit ein, zwei oder drei Gruppen durchgeführt werden.

Allen Gruppen gemeinsam ist, dass sie am Anfang jeder Einheit eine Auswahl von Rhythmusbausteinen mit Hilfe der Grundübung (siehe Seite 7) lernen. Danach folgt die praktische und oft auch kreative Umsetzung des Gelernten in den gruppenspezifischen Themen. Ziel ist es, kreativ mit allen Rhythmusbausteinen umgehen zu können und mit ihren Notationsformen (S. 5) vertraut zu sein. In Einzelfällen ist es auch möglich, während des Projekts die Gruppe zu wechseln.

Tipp it! – Die Rhythmusmethode

Zum Erlernen der Rhythmen wird in dem „Groove-Projekt“ die „Tipp it!-Rhythmusmethode“ verwendet. Diese Methode setzt sich aus 3 Elementen zusammen:

- 15 Rhythmusbausteine in einer logischen Anordnung.
- Eine Grundübung mit der die Rhythmen geübt werden.

1 Jetzt geht's los! – Die Dreier-Rhythmen

Methodisch-didaktischer Kommentar I



Die Schüler lernen die Dreier-Rhythmen mit Hilfe der Grundübung zu üben. Anschließend werden die Rhythmen entsprechend der gruppenspezifischen Themen praktisch eingesetzt. Weiter lernen die Schüler, die Rhythmen in der Strich- und der Achtelschreibweise zu notieren. Dabei dürfen sie die Übersicht als Hilfe benutzen.

Bevor die Schüler in den Gruppen arbeiten, ist es sinnvoll, dass sie zunächst gemeinsam die Grundübung erlernen. Achten Sie auf die richtige Handhaltung, dass auf die Fingerspitzen getippt wird und dass die Schüler auch wirklich auf ihre eigenen Hände schauen. Klären Sie die Begriffe Puls, Takt und Rhythmus. (Siehe Video 1 „Tipp it! – Die Rhythmusmethode“.)

Wenn die Gruppen alle Aufgaben der ersten Einheit beendet haben, kann es motivierend sein, gemeinsam die verschiedenen Ergebnisse, Schwierigkeiten und Lösungen dieser Aufgaben zu besprechen.

Hip-Hop/Rap/Beatbox

Aufgabe 1: Wenn es Schwierigkeiten gibt die richtigen Klänge zu finden, kann zur Einstimmung das Video Tutorial angesehen werden.

Zusatzaufgabe 3a: Es ist sinnvoll, die Zeit für diese Aufgabe zu beschränken, damit die Schüler nicht im „Netz hängenbleiben“.

3b: Es ist auch möglich, die Schüler auf die Standard Beatbox Notation (SBN) hinzuweisen. Eine Behandlung dieses Themas würde den Anspruch dieses Heftes übersteigen.

Es gibt im Internet genügend Informationen dazu, z. B. unter beatboxbible.com. (Englisch)

Tanzen/Bodypercussion

Aufgabe 1b: Die Gruppe kann für diese Aufgabe verschiedene Formationen ausprobieren: Kreis, Reihen, gegenüber etc. Wenn die Rhythmen sicher eingeübt sind, können die Schüler aus den vier Rhythmen eine Choreographie entwickeln und zu Musik tanzen.

Zusatzaufgabe 4d: Natürlich kann auch zu Musik geübt werden!

Singen/Instrument/Songwriting

Aufgabe 1b: Wurde die Aufgabe gut bearbeitet, kann sie in der Gruppe auch mehrstimmig geübt werden. Dabei werden die verschiedenen Rhythmen gleichzeitig gesungen oder gespielt. Es gibt auch die Möglichkeit, die Töne zu ändern und somit interessante Klänge zu erzeugen.

Zusatzaufgabe 4b: Die sechs melodischen Motive sind die mathematisch möglichen Variationen, um drei verschiedene Töne ohne Tonwiederholung hintereinander zu spielen. Es entspricht dem Prinzip der 15 Rhythmusbausteine: Ähnlich wie beim ABC werden in einem bestimmten Kontext alle mathematisch möglichen Variationen erlernt. Dort lernt man ja auch alle Buchstaben und nicht nur bestimmte Kombinationen.

Musik und Computer

Aufgabe 2: Die Vorschläge sind nur Beispiele: Vielleicht kennen die Schüler bessere Programme oder haben sogar schon ein geeignetes.

Aufgabe 3a: Wenn Sie den Schülern die Handhabung des Programms und das Spielen von Rhythmen zeigen können, kann diese Aufgabe übersprungen werden.

Zusatzaufgabe 5a: Da die Gruppe „Musik und Computer“ die Rhythmen nicht so direkt und praktisch wie die anderen Gruppen übt, ist es wichtig, dass sie Übungen mit der Grundübung besonders sorgfältig be-

A BEATBOX & RAP: BEATBOX

Aufgabe A 1: Übe jeden Dreier-Rhythmus 4-mal mit Hilfe der Grundübung. Benutze dafür die Silben „p“, „ts“ und „pff“. Sprich die Silben stimmlos, damit sie wie Teile eines Schlagzeugs klingen.

„p“	– Bass Drum
„ts“	– Hi-Hat
„pff“	– Snare Drum

! Betone immer die erste Zählzeit im Takt mit Tippen der Fußspitze - „Fuß auf Eins“.

- Aufgabe A 2:**
- a) Schreibe die Dreier-Rhythmen in der Strichschreibweise auf. Du kannst dafür die Übersicht zu Hilfe nehmen.
 - b) Schreibe die Rhythmen nun in der Achtelschreibweise auf.
 - c) Schreibe unter die Noten die Beatbox-Silben „p“, „ts“ und „pff“.



① Ridebecken	④ Bass Drum
② Floortom	⑤ Snare Drum
③ Tomtom	⑥ Hi-Hat

PLUS ! ☉

A BEATBOX & RAP: BEATBOX

- Aufgabe A 3:**
- Suche im Internet nach einem guten Video zum Thema „Beatbox“. Wenn dir ein Video besonders gut gefällt, sende es an deine Gruppe.
 - Welche Klänge werden noch verwendet und wie könnte man sie aufschreiben? Schreibe mindestens vier Klänge auf.
Zum Beispiel: psch oder bäong

- Aufgabe A 4:** Schreibe deinen eigenen Groove!
- Suche dir vier Rhythmen aus der Übersicht aus und schreibe sie in der Achtelschreibweise auf.
 - Schreibe die Silben „p“, „ts“, „pff“ unter die Noten. Wenn du möchtest kannst du auch andere Klänge benutzen.
 - Übe den Beatbox Groove mit Hilfe der Grundübung und lerne ihn auswendig.

Wenn du möchtest, kannst Du deinen Groove aufnehmen (mit Handy, PC, Aufnahmegerät, etc.) und an deine Gruppe senden.

Video-Tipp!

Bei YouTube eingeben:

DASDING Beatbox Tutorial Folge 1-3

In den drei Videos lernt Ihr die Klänge von Bass Drum, Hi-Hat und Snare richtig zu beatboxen.



PLUS ! ☉

C SINGER & SONGWRITER

Aufgabe 12: *Übe deine selbstgeschriebene Melodie.*

- Übe nur den Rhythmus und den Text der Melodie mit Hilfe der Grundübung. Lerne den Text und Rhythmus dabei auswendig.*
- Übe nur die Melodie: jeden Ton gleich lang, ohne Rhythmus und ohne Text. Nimm als Übe-Abschnitt zwei Takte, die du 4-mal wiederholst. Lerne die Melodie auswendig.*
- Übe die Melodie mit Text und Rhythmus, sodass du sie auswendig und fehlerfrei singen kannst.*

Aufgabe 13: *Nimm die Melodie auf. Höre dir die Aufnahme an und notiere dir, was du besser machen kannst. Mache mindestens vier Aufnahmen und bestimme, welche du am besten findest.*

Video-Tipp!

Bei YouTube eingeben:

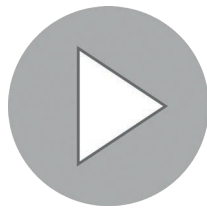
MusikTraining Tonleitern, Skalen, Modi Teil 2

Hier geht es mit den Tonleitern weiter! Wenn ihr mögt, schaut euch noch die Videos 3-6 zu diesem Thema an.

Weiter mit witzigen Erklärungen zu Musikstilen geht mit dem Thema Funk.

YouTube:

Wie geht eigentlich Musik? Funk





D MUSIK & COMPUTER:

NOTATIONSSOFTWARE UND SCHLAGZEUG-APP

Aufgabe 10: *Schreibe die Zweier- und die Dreier-Rhythmen mit Hilfe einer Notationssoftware auf. Benutze dafür die Achtelschreibweise. Benutze bei jedem Rhythmus Wiederholungszeichen, sodass jeder Rhythmus 4-mal wiederholt wird.*

Aufgabe 11: *Übe die Zweier- und die Dreier-Rhythmen mit Hilfe der Grundübung. Spiele jeden Rhythmus 4-mal.*



Übe die Rhythmen mit der zweiten Stufe der Grundübung. Siehe Video Tutorial „3 Tipp it! – Die Grundübung“.

PLUS !

Aufgabe 12: *Übe die Zweier- und Dreier-Rhythmen mit der Grundübung oder einer Schlagzeug-App. Benutze die Noten, die du in Aufgabe 9 erstellt hast, als Übe-Playback.*

Wenn du die Schlagzeug-App benutzt, spielst du den durchgängigen Vierer-Puls auf der Hi-Hat mit der linken Hand. Die Rhythmen auf der Snare Drum spielst du mit der rechten Hand.

PLUS !

D MUSIK & COMPUTER: NOTATIONSSOFTWARE UND SCHLAGZEUG-APP

Aufgabe 13: *Schreibe einen eigenen Groove und programmiere ihn in einen Drumcomputer!*

- Suche dir aus der Übersicht vier Rhythmen aus und schreibe sie in der Achtschreibweise in dein Heft.*
- Lade dir eine kostenlose Drumcomputer-App herunter.
Zum Beispiel:*
iPhone: „EasyBeats LE Free Drum Machine MPC“
Andere Smartphones: „Groove Mixer Music Beat Maker“
PC: „orDrumbox“ oder für Mac: „Archibald“
- Gib den selbstgeschriebenen Rhythmus aus deinem Heft in die Drumcomputer-App ein.*

Tipp: Wenn du selber nach einem Programm suchen willst, kannst du das zum Beispiel über die Internetseite „appcrawlr.com“ machen. Achtung: Die Seite ist auf Englisch! Dort kannst du bei der Suche auch einstellen, für welchen Gerätetyp gesucht werden und ob die App kostenlos sein soll.

Video-Tipp!

Bei YouTube eingeben:

Real Drum Green Day 21 guns

In diesem Video kannst du sehen, wie auf einer Schlagzeug-App ein einfacher Groove mit zwei Händen gespielt werden kann.

