



Musik fachfremd unterrichten – Die Praxis stellt Ihnen eine Fülle erprobter und bewährter Unterrichtsmaterialien für die Klassen 1 und 2 zur Verfügung.

Ausgehend von dem elementaren Bedürfnis der Schüler¹ nach Bewegung, nehmen Singen und Liedbegleitung in diesem Arbeitsbuch einen breiten Raum ein.

Das Musizieren auf Rhythmusinstrumenten, Boomwhackers und Stabspielen wird vom einstimmigen Spiel bis zu mehrstimmigen Begleitsätzen allmählich und aufbauend entwickelt und gibt Ihren Schülern den notwendigen Spielraum, mit Erfolg zu lernen. Das Hören und Untersuchen von Musik und das Kennenlernen von Instrumenten wird sorgsam angebahnt. Das Notieren von Musik hat dienende Funktion und wird in verschiedenen Varianten über das Musizieren entwickelt.

Diese Umgangsweisen werden Sie im Unterricht selbstverständlich parallel einsetzen.

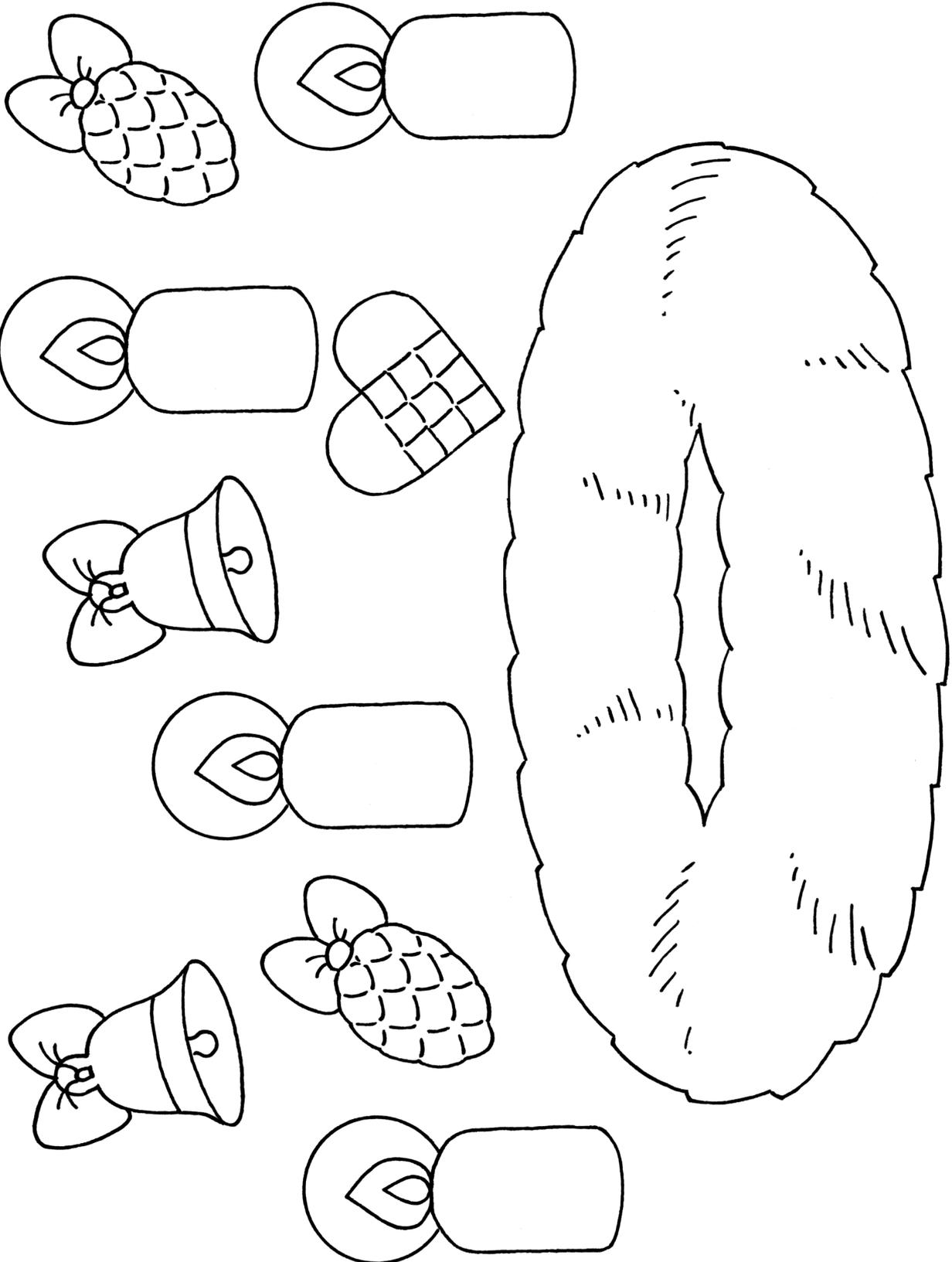
- Die Materialien können Sie für komplette Unterrichtsstunden, aber auch in Teilen als Auflockerung des Unterrichts zwischendurch einsetzen. Sie sind, wo immer es angezeigt ist, aufbauend organisiert.
- Die Jahrespläne für die Klassen 1 und 2 sind so gestaltet, dass von ca. 30 bis 35 Unterrichtsstunden pro Jahr ausgegangen wird. Die Aufteilung der Themen und ihre Zuordnung zu Quartalen orientieren sich am Schuljahr und lassen genügend Freiraum für die besondere Situation an Ihrer Schule.
- Die didaktisch-methodischen Hinweise zu den wichtigen Bereichen des Musikunterrichts stellen die in den einzelnen Stundenbildern vorgeschlagenen Tipps noch einmal im Zusammenhang dar.
- Das Musiklexikon erklärt Ihnen die nicht immer geläufigen musikalischen Ausdrücke in verständlicher Sprache.
- Die zugehörige CD enthält alle für den Unterricht notwendigen Tonbeispiele.

¹ **Hinweis:** Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird für die Bezeichnung von männlichen und weiblichen Mitgliedern der Personengruppe Lehrer bzw. Schüler stets die männliche Bezeichnung gewählt.

Ausgearbeitete Unterrichtsstunden



Wir basteln einen Adventskranz



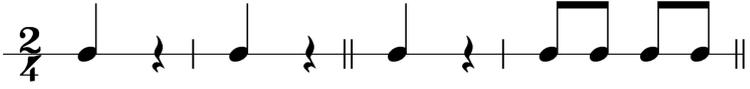


Auf der Mauer, auf der Lauer

Vorbemerkungen:

Dieses Kinderlied basiert auf dem Prinzip, dass in jeder weiteren Strophe ein Buchstabe der Wörter „Wanze“ und „tanzen“ weggelassen wird. Aus „Wanze“ und „tanzen“ entsteht im nächsten Durchgang „Wanz“ und „tanz“, „Wan“ und „tan“ usw., bis schließlich eine Pause gemacht werden muss.

Das Lied kann als Pfandspiel durchgeführt werden. Jedes Kind, das nicht die Verkürzung singt, muss ein Pfand abgeben.

Methodische Tipps	Zeit	Medien
Stimmbildung		
<ul style="list-style-type: none"> L erzählt die Stimmbildungsgeschichte „Im Zoo“. Am Ende der Stimmbildungsgeschichte gehen die Kinder nicht zum Eingang, sondern setzen sich am Ende des Zoorundgangs auf eine Mauer. L: „Huch! Was ist denn da?“ (schnelles, ruckhaftes Einatmen) „Da! Da sitzt ja eine Wanze!“ 	15	AB 8
Singen		
<ul style="list-style-type: none"> L singt das Lied vor – S hören zu. S sprechen den Liedtext mit deutlicher Artikulation. L singt Takt 1–2 vor, S singen nach. Entsprechend mit den Takten 3 bis 8 verfahren. 	15	TB 12 AB 9
Singen		
<ul style="list-style-type: none"> S singen das Lied vollständig (Pfandspiel). 	10	
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> L teilt Klanghölzer, Guiro, Holzblocktrommel usw. aus. S begleiten das Lied mit Rhythmen, z. B. mit 	15	Rh.-Instr.



It's easy – Melodiespiel mit Boomwhackers zu einem Playback

Vorbemerkungen:

Vorausgesetzt wird, dass den Schülern die grafische Notation bekannt ist. Die Raster-Notation wird am folgenden Mitspielsatz entwickelt.

Raster-Notation: Die Punkte aus der grafischen Notation für die Tonlängen werden kombiniert mit Buchstaben für die Tonhöhen.

Methodische Tipps	Zeit	Medien																							
Musizieren																									
<ul style="list-style-type: none"> L zeigt den S die Notation zu dem Mitspielsatz „It's easy“ auf Folie. Er deckt zunächst nur die ersten zwei Takte der c-Zeile auf. <table style="margin-left: 40px; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">c</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">//</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> S spielen diesen Rhythmus auf Rhythmusinstrumenten. L zeigt nun die erste Spalte der Raster-Notation mit den Tonna- men für die entsprechenden Bw. <table style="margin-left: 100px; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">g</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">f</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">e</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">d</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">c</td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> S lesen die Buchstaben für die benötigten Töne und nehmen sich die zugehörigen Bw. Die übrigen S verwenden für das Spiel weiterhin Rhythmusinstrumente. S mit dem c-tief-Bw. musizieren ihren Rhythmus. L zeigt nun den gesamten Teil A des Mitspielsatzes. S entdecken die Ähnlichkeit der Takte 1/2 mit den Takten 3/4 und spielen den Teil A alle miteinander. Nur die entsprechenden Bw. spielen diesen Teil, bei der Wiederholung musizieren alle. 		1	2	3	4	1	2	3	4	c	○	//	○	○	○	○	○	○	g	f	e	d	c	20	Notation Bw. Rh.-Instr.
	1	2	3	4	1	2	3	4																	
c	○	//	○	○	○	○	○	○																	
g																									
f																									
e																									
d																									
c																									
<ul style="list-style-type: none"> Teil B wird entsprechend erarbeitet. 	10	Notation Bw. Rh.-Instr.																							
<ul style="list-style-type: none"> L erklärt Gesamt Ablauf des Mitspielsatzes: 4 × A, 1 × B, 2 × A; dann Gesamtwiederholung. S spielen den Mitspielsatz einmal ganz durch. 	15	Notation Bw. Rh.-Instr.																							
Hören und Notation mitlesen																									



Methodische Tipps	Zeit	Medien
<ul style="list-style-type: none"> S hören nun den Mitspielsatz (Fassung mit deutlich hörbaren Bw.). Beim zweiten Hören verfolgt ein S die Notation mit einem Zeigestock. 	10	TB 16 Notation
Musizieren		
<ul style="list-style-type: none"> S spielen die Melodie zum Mitspielsatz dazu. Sie überlegen, wie die Rhythmusinstrumente eingesetzt werden können, z. B. immer abwechselnd alle bzw. mit den Bw. 	10	TB 16 Bw. Rh.-Instr. Notation

Mitspielsatz für Boomwhackers

von D. Zuther

It's easy

4 Takte Vorlauf, dann II: A – A – A – A – B – A – A:II 4 Takte Zwischenspiel: II
Wiederholung ab A.

A

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
g																
f																
e									○	//	○	○				
d																
c	○	//	○	○	○	○	○						○			

B

g									○	//	○	○				
f													○	○	○	
e																
d	○	//	○	○	○	○	○									
c																

g													○	○	○	
f									○	//	○	○				
e																
d	○	//	○	○	○	○	○									
c																



Saitenspiel – Kennenlernen von Zupf- und Streichinstrumenten

Vorbemerkungen:

Die Gitarre kennen die Schüler aus der Popmusik. Weniger bekannt dürfte allerdings sein, wie die Töne bei einer herkömmlichen Gitarre erzeugt und klanglich verstärkt werden.

Die **Klangerzeugung** entsteht durch die Schwingung der Saiten. Die Tonhöhe hängt ab von der Länge, der Dicke und der Spannung der Saite. Die Lautstärke wird durch die Existenz eines Resonanzkörpers angehoben.
Bei E-Gitarren werden die Töne durch elektronische Bausteine erzeugt.

Methodische Tipps	Zeit	Medien
Hören		
<ul style="list-style-type: none"> Gemeinsam werden mehrere Hörbeispiele aus den Bereichen von Zupf- und Streichinstrumenten angehört. Reihenfolge der Hörbeispiele: Harfe – Kontrabass – Gitarre – Violine S erkennen die Gemeinsamkeiten in den Hörbeispielen: Alle Instrumente erzeugen ihre Töne durch schwingende Saiten. 	5	TB 23
Experimentieren		
<ul style="list-style-type: none"> L bindet ein langes Seil an zwei Enden im Klassenraum so fest, dass es unter Spannung steht. L: „Ich kann mit dem Seil Töne erzeugen. Ihr auch?“ S dürfen an dem Seil zupfen und hören einen leisen Ton. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> Ein Ton entsteht durch das schnelle Schwingen einer Saite. </div>	10	Seil
Experimentieren		
<ul style="list-style-type: none"> L: „Wie können wir den Ton lauter machen?“ S äußern ihre Vermutungen. L spannt ein Seil über eine Holzkiste und lässt nochmals daran zupfen. S hören einen lautereren Ton und begründen dies mit dem Hohlraum der Kiste. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> Ein Ton wird lauter, wenn die Saite über einen Resonanzkörper gespannt ist. </div> <ul style="list-style-type: none"> L zeigt Gitarre und lässt Resonanzkörper „begreifen“. 	10	Seil Holzkiste Gitarre
Experimentieren		



Jahrespläne der Klassen 1 und 2

Anmerkungen

Die Themen der Jahrespläne sind zeitlich so verteilt, dass jeweils von Ferien zu Ferien geplant werden kann. Inhaltlich orientieren sie sich an den musikalischen Umgangsweisen

- Sich bewegen und tanzen
- Singen und Lieder begleiten
- Musizieren auf Instrumenten
- Hören und Untersuchen von Musik
- Notieren und Spielen

Es wird ferner davon ausgegangen, dass pro Woche eine Unterrichtsstunde für das Fach Musik zur Verfügung steht. Pro Jahr wird mit 32 Stunden gerechnet.



AKKORD	Zusammenklang mehrerer Töne
AKKORDSYMBOL	Buchstaben über Liedmelodien bezeichnen meist Dreiklänge, z. B. C für c – e – g
ARRANGEMENT	Bearbeitung einer Melodie für mehrere Instrumente und/oder Singstimmen
BOOMWHACKERS	farbige Plastikröhren verschiedener Länge und Tonhöhe für rhythmisches, melodisches und akkordisches Spiel beim Klassenmusizieren
CHROMATIK	zusammenfassender Ausdruck für die Tonfolge c, cis, d, dis, e, f, fis, g, gis, a, ais, h, c
DREIKLANG	besteht aus dem 1., 3. und 5. Ton einer Tonleiter
ELEMENTARE TANZEN	beschäftigt sich mit den grundlegenden Tanzformationen und Schrittarten
ELEMENTAR-INSTRUMENTE	zusammenfassende Bezeichnung für Rhythmusinstrumente, Boomwhackers und Stabspiele
FLANKENKREIS	Tanzformation auf der Kreisbahn mit Blick des Tänzers zum Vordermann; eine Schulter zeigt zur Kreismitte
GANZTON	der Abstand von einer Taste zur übernächsten (schwarze Tasten mit einbeziehen)
g-SCHLÜSSEL	anderer Ausdruck für Violinschlüssel; nimmt seinen Anfang auf der 2. (g-)Linie und legt damit die Reihenfolge der Noten im Notensystem fest
GLOCKENSPIEL	Stabspiel mit Metallstäben; geeignet für die hohen Tonlagen; der Klang ist metallisch-glänzend aufgrund einer anderen Metalllegierung als bei dem Metallofon
GRAFISCHE NOTATION	einfachste Notation, besonders geeignet für Grundschüler, die beginnen, sich mit Notation zu beschäftigen; Notenzeichen: Punkt und Strich
GRUNDRHYTHMUS	ein Rhythmus, der beispielsweise bei der Begleitung eines Liedes durchgehend gespielt wird
GRUNDTON	der erste Ton einer Tonleiter oder eines Dreiklangs
HALBTON	der Abstand von einer Taste zur nächsten
INSTRUMENTENFAMILIE	gebräuchlich z. B. bei Rhythmusinstrumenten; bezeichnet die Gruppen der Fell-, Holz- und Metallinstrumente
KETTE	Tanzformation, bei der die Schüler hintereinanderstehen



MELODISCHE NOTATION	bezeichnet unsere traditionelle Notation, mit der Melodien im 5-Liniensystem aufgezeichnet werden
MELODIERHYTHMUS	jede Melodie besteht aus einer Folge von Tonhöhen, die zugleich mit einem Rhythmus versehen ist
METALLOFON	Stabspiel mit Metallstäben; geeignet für den Einsatz in allen Tonlagen; der Klang ist weich aufgrund einer anderen Metalllegierung als beim Glockenspiel
METRONOM	mechanisches oder elektronisches Gerät, das die Metrumschläge in verschiedenem Tempo anzeigen kann; deshalb auch Tempomesser genannt
METRUM	der Puls in der Musik; Töne mit gleichem zeitlichen Abstand voneinander, ohne Betonung; gleichbedeutend mit Grundschlag oder Gleichschlag
MITSPIELSATZ	Musik aus Klassik oder Pop wird durch leichte Arrangements für Schüler spielbar, d.h. sie spielen einen Grundrhythmus oder einen einfachen Akkordsatz zum Original dazu
NOTENSYSTEM	es besteht aus 5 Linien und 4 Zwischenräumen, jeweils von unten nach oben durchnummeriert; Hilfslinien werden gelegentlich für tiefere oder höhere Töne benötigt
NOTENWERT	anderer Ausdruck für Tondauer
OKTAVLAGE	der hörbare Bereich der Töne vom tiefsten bis zum höchsten ist geordnet nach Oktavlagen; eine Oktavlage umfasst die 12 Töne von c, cis, d, dis, e bis c; da die verschiedenen Oktavlagen immer dieselben Töne aufweisen, werden sie mit Zusatzziffern belegt, z. B. c1, c2, c3 usw.
OSTINATO	ein während eines Musikstücks hartnäckig beibehaltener Grundrhythmus
PARTITUR	die Gesamtheit aller Einzelstimmen eines Musikstücks; alle Töne, die gleichzeitig erklingen, stehen genau untereinander
PENTATONIK	eine Tonleiter aus 5 Tönen, der 6. Ton ist der Oktavton, z. B. c, d, e, g, a, c
RASTER-NOTATION	Kombination aus grafischer Notation (für den Rhythmus) und Buchstaben (für die Tonhöhen)
REIHE	Tanzformation, in der die Schüler auf einer Linie nebeneinanderstehen
RHYTHMUS	entsteht durch Zusammenfügen von langen und kurzen Tondauern zu einer musikalischen Einheit