

Schulinternes Curriculum Musik

Kompetenzen und Ideen für den Unterricht



Inhalt

1	Musikunterricht an der Bodelschwingh-Schule	2
2	Bildungsbeitrag	2
3	Unterrichtsgestaltung	4
4	Kompetenzbereiche	6
4.1	Prozessbezogene Kompetenzbereiche: Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck, Kommunikation	7
4.2	Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche	8
5	Kompetenzen und Ideen für den Unterricht	9
5.1	Musik erleben und hören	9
5.2	Musik und Bewegung	14
5.3	Musik mit der Stimme	18
5.4	Musik mit Instrumenten.....	22
5.5	Musik und Präsentation	28
	Glossar	30

1 Musikunterricht an der Bodelschwingh-Schule

Der Musikunterricht an der Bodelschwingh-Schule wird in allen Schulstufen in der Regel mit zwei Wochenstunden erteilt. Neben dem Unterricht im Fach Musik (vgl. schulinternes Konzept) wird der Schulalltag besonders in der Primarstufe mit vielen musikalischen Elementen, wie Begrüßungs-, Geburtstags- und Bewegungslieder oder Entspannungseinheiten mit Musik, gestaltet und strukturiert. In den höheren Klassen erhält darüber hinaus die Freizeitgestaltung mit Musik in Form von Hören und Bewerten von Musik, Tanz oder Disko mehr Gewicht.

Der Musikraum verfügt über eine Grundausstattung in den Bereichen Rhythmus- Effekt-, Melodie, Harmonie- und Bandinstrumentarium, die sowohl für das elementare Instrumentalspiel als auch für das Ensemblespiel in unterschiedlichen Besetzungen genutzt wird.

In klasseninternen sowie -übergreifenden Musikprojekten können Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Neigungen und Stärken musikalische Schwerpunkte setzen. In klasseninternen Theaterprojekten z. B. in Anlehnung an Bilderbücher, Märchen, jahreszeitliche Themen verbinden sich musikalische Elemente wie Tanz, Instrumentalspiel oder Gesang mit theaterpädagogischen Inhalten und Förderzielen. In der AG-Zeit treffen sich schon seit längerem die Schulband und die Drums-Alive -Gruppe. Darüber hinaus probt wöchentlich der Primarstufenchor mit singbegeisterten Schülerinnen und Schülern der Klassen E1 bis 5. Aufführungen dieser Gruppen finden dann im Schulleben Platz im Rahmen von eigenen Inszenierungen oder Schulfesten, wie das Lichterfest, Bandfestival, Theaterfestival oder der Entlassfeier.

2 Bildungsbeitrag

Der Musikunterricht soll Schülerinnen und Schülern musikalisches Erleben und Handeln ermöglichen. Er entdeckt, entwickelt und fördert musikalische Bedürfnisse und Fähigkeiten und erweitert kontinuierlich die musikalischen Kompetenzen.

Musik als Erscheinungsform wird durch die vier Kategorien Gestalt/Ordnung, Darstellung, Ausdruck und Körperlichkeit bestimmt.

- Die Kategorie Gestalt/Ordnung beschreibt vor allem die körperliche Erfahrung der Zeit und des Klangraums. Beispiele sind der Umgang mit Tempo, Metrum, Takt und Rhythmus, die Unterscheidung von laut-leise, hell-dunkel, von verschiedenen Klangfarben und -ebenen, von Wiederholungen, Veränderungen und Formverläufen.
- Die Kategorie Darstellung ist dann bedeutsam, wenn Musik außermusikalische Gegebenheiten, Zustände oder Vorstellungen darstellt, wenn sie ein „Programm“ enthält und Vorstellungen oder Assoziationen bei den Schülerinnen und Schülern anspricht.
- Die Kategorie Ausdruck beschreibt die Fähigkeit der Musik, Stimmungen und Gefühle auszulösen. Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre eigenen Stimmungen und Gefühle mit

Hilfe der Musik zum Ausdruck.

- Die Kategorie Körperlichkeit bedeutet, dass der Gestalt, der Darstellung und dem Ausdruck der Musik durch Gestaltung, Darstellung oder Ausdruck des Körpers entsprochen wird. Die für den Unterricht ausgewählte Musik sollte die Schülerinnen und Schüler in ihren Bewegungsmöglichkeiten ansprechen, so dass sie im wörtlichen Sinne „begriffen“ wird.

Musik als kulturelle Erscheinung spielt z.B. als Rock-/Pop-/Jazzmusik, klassische Musik, Unterhaltungs- und Volksmusik im Leben der Schülerinnen und Schüler auch durch die zunehmenden technischen Verbreitungsmöglichkeiten bewusst oder unbewusst eine große Rolle. Im Musikunterricht sollen den Schülerinnen und Schülern die vielfältigen Erscheinungsweisen von Musik erschlossen werden. Dabei geht es immer um die Möglichkeit der Lebensgestaltung durch Musik, nicht um eine isolierte Betrachtungsweise musikalischer Kultur auf der Erscheinungsebene.

Die Schülerinnen und Schüler können Musik auch als einen Lebensbereich wahrnehmen, der zur Bereicherung und zur kulturellen Praxis des Schullebens sowie ihres Lebens beiträgt, der Ritualen, Festen und dem Jahreslauf Form und Struktur verleiht.

Musikalisches Erleben und Handeln basieren auf den Kompetenzbereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation. Diese eng miteinander zusammenhängenden prozessbezogenen Kompetenzbereiche sind für das menschliche Leben grundlegend wichtig, bilden aber im Speziellen auch musikalische Kompetenzbereiche, weil sie durch Musik in besonderer Weise angesprochen werden und für den Umgang mit ihr unerlässlich sind. Zufriedenheit und Wohlbefinden hängen mit dem Gelingen von Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation zusammen. Probleme entstehen, wenn diese Kompetenzbereiche und die Vernetzung zwischen ihnen gestört sind.

Die Bewegung bildet den Ursprung aller Musik. Viele Schülerinnen und Schüler bewegen sich gern zu Musik. Dabei erzeugt Musik auch innere Bewegungen wie etwa Empfindungen. Einen großen Teil ihrer Zeit verbringen Schülerinnen und Schüler mit Musikhören und dem Umgang mit Medien im Zusammenhang mit Musik. Sie drücken sich musikalisch aus und benutzen Rhythmen, Klänge, Lieder, Bewegungen usw. als Kommunikationszeichen. Die Motivation, sich mit musikalischen Inhalten im Alltag auseinanderzusetzen, kann für den Musikunterricht genutzt werden.

Die besonderen Chancen des Musikunterrichts liegen darin, über die Förderung der vier prozessbezogenen Kompetenzbereiche mit und durch Musik in besonderer Weise zur Entwicklung von Schülerinnen und Schülern beizutragen. Dies kann beispielhaft verdeutlicht werden:

- Soziale und personale Kompetenzen werden durch das Erlernen musikalischer Ausdrucksformen in Gesang, Bewegung und Instrumentalspiel sowie durch das Zusammenspiel bzw. die Kommunikation in einer Gruppe entwickelt. Beispiele dafür sind u.a. die Verbesserung der auditiven Wahrnehmung, Anbahnung von Raumbegriffen, Ermöglichung von Bewegungserfahrungen, das Erleben der eigenen Rolle in einer Gruppe und die Steigerung des Selbstwertgefühls durch eine gesellschaftlich anerkannte Selbstdarstellung.

- Dem Umgang mit dem nonverbalen Ausdrucks- und Kommunikationsmittel Musik kommt insbesondere für Schülerinnen und Schülern mit mehrfachen Aktivitätsbeeinträchtigungen, die sich nicht lautsprachlich verständlich machen können, hohe Bedeutung zu. Darüber hinaus ist der Umgang mit Musik oft weniger angstbesetzt als der Umgang mit Sprache. Das kann positiv für sprachfördernde Maßnahmen, die in musikalische Aktionen eingebettet sind, genutzt werden.
- Altersangemessene und zeitgemäße Musikstücke schaffen Gemeinsamkeiten mit gleichaltrigen Schülerinnen und Schülern anderer Schulformen.
- Musikunterricht gibt Anregungen zur Gestaltung von Freizeit.
- Musik kann in Verbindung mit Ritualen einen Schultag strukturieren und in Verbindung mit Bewegung lockernd bzw. entspannend wirken.
- Im Umgang mit Musik werden die verschiedenen Erlebnisdimensionen im Sinne eines Lernens mit „Kopf, Herz und Hand“ angesprochen, d.h. die sensomotorischen, affektiven, kognitiven und sozialen Bereiche stehen gleichberechtigt nebeneinander, was für Lernprozesse besonders förderlich ist.

Der Bildungsbeitrag des Fachbereichs Musik wird nachfolgend zusammengefasst:

- Die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler im täglichen Umgang mit Musik werden entwickelt und gefördert, individuelle Formen musikalischen Handelns und Erlebens werden ermöglicht. Dabei wird davon ausgegangen, dass jede Schülerin und jeder Schüler über musikalische Erlebnisfähigkeit verfügt und sich prinzipiell durch Musik auszudrücken oder mitzuteilen vermag.

Die musikalischen Kompetenzbereiche

- der Wahrnehmung (Musik erleben und hören),
- des Ausdrucks (Musik machen),
- der Bewegung (Musik und Bewegung) und
- der Kommunikation (sich gemeinsam musikalisch betätigen) werden geweckt und gefördert.

Möglichkeiten zum Erleben der Musik dienen der Kultivierung des Lebens im persönlichen Umfeld sowie im Lebensraum Schule.

3 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht stellt das Erleben von und Handeln mit Musik als Teil des menschlichen Lebens und der Kultur in den Vordergrund. Ausgehend vom eigenen Musikmachen bzw. dem Umgang mit Musik als *klingendem Material* sollten unter Berücksichtigung individueller Hilfen Interesse und Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler geweckt werden. Sie gehen mit Tönen, Klängen, Geräuschen, Bewegung, Instrumenten und Sprache um und erschließen sich vielfältige und dauerhafte Zugänge zur Musik. Die Schülerinnen und Schüler erfahren sich als Urheber von Musik, erleben Spaß und Freude und entwickeln ihre musikalischen Kompetenzen durch individuelles oder gemeinsames Handeln.

Durch innere Differenzierung sollen alle Schülerinnen und Schüler gemeinsam in ihrer musikalischen Entwicklung gefördert werden. Dafür bieten sich vielfältige Möglichkeiten an, wie z. B. die Besetzung unterschiedlicher Gesangs- und Instrumentalstimmen. Die thematischen Variationen reichen von der einfachen Lautäußerung bis hin zum eigenständigen Singen oder vom freien Spiel auf einem Instrument mit individueller Hilfe bis zum selbständigen rhythmischen Instrumentalspiel. Die Einbeziehung aller denkbaren Geräusch- und Klangerzeuger, insbesondere auch der Stimme, in den Unterricht und die Anwendung unterschiedlicher Sozialformen (Ensemble-, Partner-, Einzelarbeit) bieten Chancen, die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu erweitern.

Unterricht kann auch in Neigungsgruppen stattfinden, in denen Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulstufen ihren Neigungen und Fähigkeiten entsprechend musikalischen Tätigkeiten nachgehen können. Beispiele für solche Gruppen sind Instrumentalensemble, Schulchor, Tanzgruppe, Schulband oder Arbeitsgemeinschaften, die sich mit technischen Aspekten der Musik beschäftigen (Musik mit dem Computer, Gestaltung einer Disko mit Licht und Musik usw.).

Der Unterricht im Fachbereich Musik berücksichtigt die folgenden methodischen Prinzipien:

Bewegung stellt das zentrale methodische Prinzip dar. Schülerinnen und Schüler sollten immer wieder auf der sensomotorischen/kinästhetischen Ebene angesprochen bzw. in Bewegungs- zusammenhänge einbezogen werden. Unterrichtsthemen sollten – wann immer möglich – beginnend mit der sensomotorischen Ebene vermittelt werden.

- Wiederholung bildet das wichtigste formbildende Prinzip in der Musik und ist eine Hauptquelle des lustvollen Umgangs mit Musik. Wiederholung bietet Sicherheit, die Zeitgestalt Musik prägt sich im Gedächtnis ein und ein Lernzuwachs entsteht. Die musikalische Wiederholung ist - z. B. als gleich bleibende Rhythmusfigur - identisch und doch immer wieder neu, was die Aufmerksamkeit erhöhen kann. Die Lehrperson sollte den Schülerinnen und Schülern genügend Zeit für Wiederholungen geben, um ein Hineinkommen in die „musikalische Zeit“ zu ermöglichen. Sämtliche klanglichen, dynamischen und tempomäßigen Variationsmöglichkeiten sollten beim Wiederholen genutzt werden.
- Stimulierung und Strukturierung bilden eine Einheit und bedeuten, dass Musik einerseits innere und äußere Bewegung provoziert und Emotionen freisetzt, andererseits aber auch Ordnung, Regelmäßigkeit und Struktur vermittelt. Die Balance zwischen diesen beiden Aspekten bildet das Wesentliche des musikalischen Erlebens. Die Lehrperson spielt hier eine wichtige Rolle, da sie Sicherheit ausstrahlen muss und die Schülerinnen und Schüler zum Mitmachen animieren soll. Sie sollte über nonverbale Fähigkeiten und Techniken verfügen sowie Ausdauer für Wiederholungen und Phantasie zu Variationen besitzen. Das erfordert ein Bewusstsein über den Einsatz des eigenen Körpers als Medium. Die gelungene Stimulierung und Strukturierung eines musikalischen

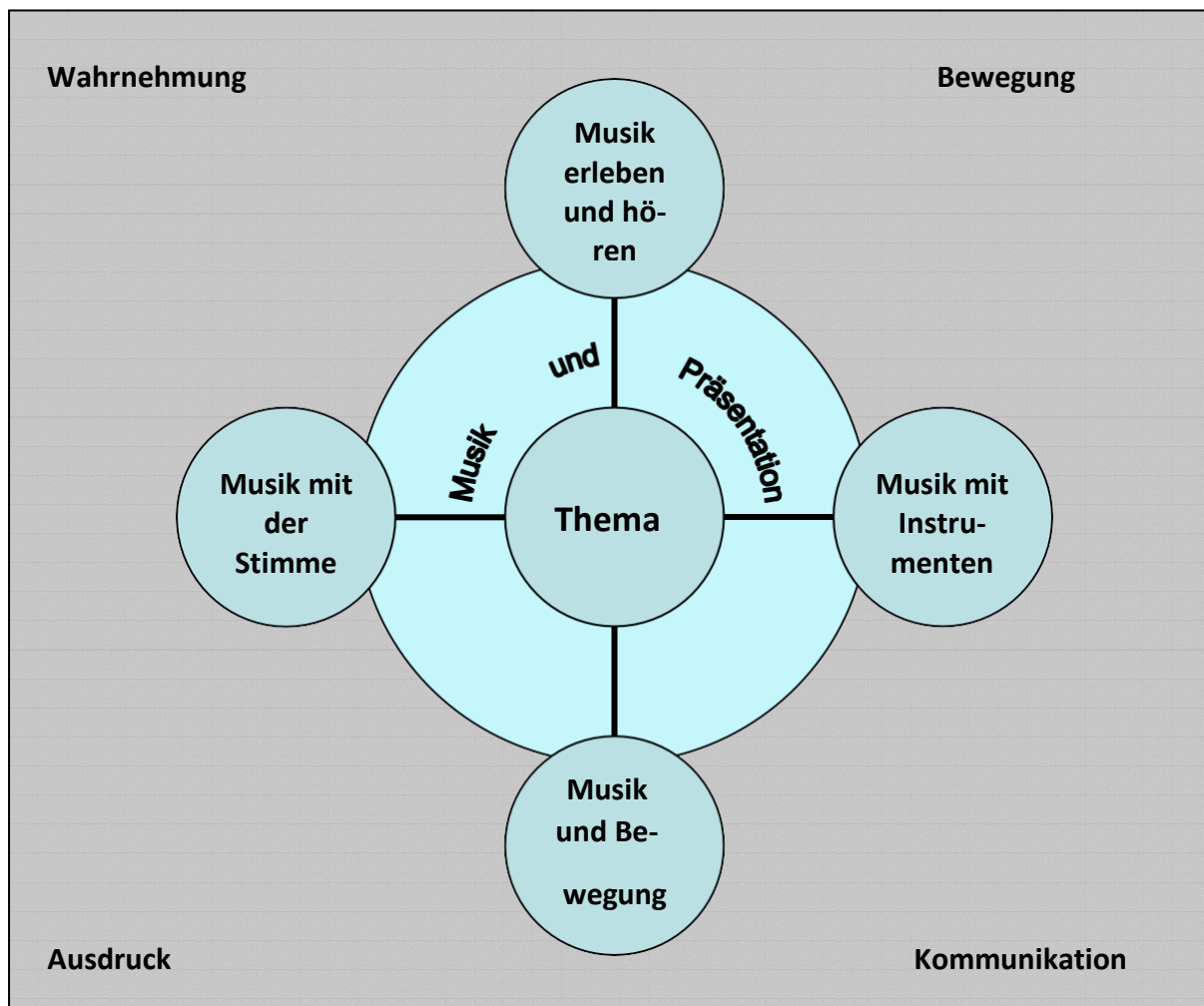
Unterrichtsinhalts motivierten die Schülerinnen und Schüler zu vielfältigen Erfahrungen und hilft beim Überwinden von Unsicherheit und Angst.

Die Komplexität von Musik bzw. musikalischem Verhalten einerseits und die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler andererseits lassen eine Zuordnung von festgelegten Inhalten zu bestimmten Altersstufen nicht sinnvoll erscheinen. Dieses Kerncurriculum geht davon aus, dass musikalisches Lernen in jedem der nachfolgend aufgeführten Inhaltsbereiche in jeder Altersstufe stattfinden kann, wenn der jeweilige Inhalt zu den Lernvoraussetzungen bzw. den Lernständen der Schülerinnen und Schüler in Beziehung gesetzt wird.

4 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Musik dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Dabei bilden die prozessbezogenen Kompetenzbereiche einerseits die Grundlage, auf der die Förderung der unten erläuterten inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche erfolgt, andererseits stellen sie das Ziel für die Erarbeitung der inhaltsbezogenen (fachlichen) Kompetenzbereiche dar.

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der jeweiligen Kompetenzbereiche zueinander ab. Die dabei entstehenden Zusammenhänge werden im nachstehenden Text näher erläutert.



Strukturmodell für den Unterricht im Fachbereich Musik

4.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Kompetenzerwerb in den Bereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation vollzieht sich in einem vielschichtigen Prozess. Diese vier Bereiche können im Fachbereich Musik als die grundlegenden, prozessbezogenen Kompetenzbereiche bezeichnet werden, die bei der Planung der musikalischen Förderung berücksichtigt werden müssen.

Wahrnehmung

Musikalische Wahrnehmung richtet die Aufmerksamkeit auf bestimmte musikalische Kategorien (Gestalt und Ordnung, Darstellung, Ausdruck, Körperlichkeit). Kriterien für die Förderung sind Offenheit für innere und äußere Sinneseindrücke, körperliche Ansprechbarkeit, Reaktionsfähigkeit, Unterscheidungsfähigkeit sowie die Zeitspanne von Aufmerksamkeit und Konzentration.

Bewegung

Musikalische Bewegung kann jede Veränderung von Lage, Stellung, Spannungszustand des Körpers oder seiner Teile bzw. der Körpervorstellung oder des Körpergefühls sein. Beispiele sind Nutzung körpereigener Instrumente (Klanggesten, Bodypercussion), Umgang mit Instrumenten und Materialien, Körperbewegungen am Platz oder im Raum, Bewegungen der Mimik und der Stimme, innere Bewegungen der Empfindungen, Gefühle und Assoziationen. Kriterien für die Förderung sind Angemessenheit zwischen dem musikalischen Reiz und der Reaktion, Koordiniertheit, Strukturiertheit, Flüssigkeit, Schnelligkeit der Bewegung sowie der Grad an Bewegungsfreude bzw. -hemmung.

Ausdruck

In der Musik werden Wahrnehmungen, Gefühle, Gedanken und Willensakte durch Medien wie Bewegung, Stimme (motorische und klangliche Ebene), Instrumente, Materialien, elektronische Medien zum Ausdruck gebracht. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, sich dieser Medien zu bedienen sowie Angemessenheit, Authentizität, Vielfalt, Farbigkeit und Flüssigkeit des Ausdrucks.

Kommunikation

Musikalische Kommunikation stellt mit Hilfe der musikalischen Ausdrucksmedien Beziehungen her. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, Kommunikationsangebote zu machen und anzunehmen, die Fähigkeit, Nähe und Distanz auszuhalten sowie die unter dem Kompetenzbereich Ausdruck genannten Kriterien.

4.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Die Lernfelder des inhaltsbezogenen Kompetenzbereichs berücksichtigen die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und gehen von Situationen aus, in denen Musik bedeutsam und interessant sein kann. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen gliedern sich in folgende Lernfelder:

Musik erleben und hören
Musik und Bewegung
Musik mit der Stimme
Musik mit Instrumenten
Musik und Präsentation

Der fünfte inhaltsbezogene Kompetenzbereich erfordert die Erarbeitung einer inhaltsbezogenen Kompetenz aus den ersten vier Lernbereichen. Darauf aufbauend lassen sich Kompetenzen für die gelungene Präsentation eines musikalischen Ausdrucks entwickeln. In jedem Lernbereich sind fachliche Kompetenzen enthalten, die immer in Verbindung mit den vier prozessbezogenen Kompetenzbereichen stehen. Diese sind in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen relevant und werden daher nicht einzeln auf diese bezogen erläutert.

Der Fachbereich Musik bietet in Zusammenhang mit der Gestaltung des Schullebens besonders viele Möglichkeiten für klassen- und schulformübergreifenden Unterricht. Das Bedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet alle Schülerinnen und Schüler. Daher kann jedes Thema der fünf inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche auch im gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schülern ohne sonderpädagogischen Förderbedarf behandelt werden. Weitergehende oder anders gewichtete Lerninhalte sind dabei dem Kerncurriculum Musik der Grundschule bzw. den Curricularen Vorgaben Musik der Hauptschule zu entnehmen.

Besondere Bezüge zu anderen Schulformen und in das regionale Kulturleben ergeben sich im Bereich *Musik und Präsentation*. Es sind vielfältige Formen des gemeinsamen Unterrichts und der Mitwirkung am kulturellen Leben denkbar, z. B. musikalisch geprägte Projektwochen, integrative Instrumentalgruppen in Zusammenarbeit mit der benachbarten Grund-/Hauptschule und der örtlichen Musikschule, Gestaltung von schulübergreifenden Feiern und Festen, Theaterprojekte, Wochenabschlusskreise mit der Partnerschule, gemeinsamer wöchentlicher Musikunterricht, Mitwirkung an örtlichen Konzerten und Vorspielabenden in der Musikschule oder ein Auftritt der Schulband im Jugendhaus.

5 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

5.1 Musik erleben und hören

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Elementare Erfahrungen mit Musik		
<p>Die Schülerinnen und Schüler werden auf akustische Ereignisse/Schallquellen aufmerksam, nehmen Musik wahr und entwickeln Interesse und Freude an Musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Unterschied von Stille und akustischen Ereignissen erfahren • auf bekannte Stimmen, Klänge, akustische Signale reagieren • Musik auditiv wahrnehmen • Musik über weitere Sinneskanäle wahrnehmen • Geräusche und Klänge in Raum und Zeit orten • Geräusche, Klänge, Stimmen aus der persönlichen Lebenswelt erkennen und unterscheiden • aus verschiedenen Höreindrücken das Wesentliche herausfiltern (Figur-Grund-Wahrnehmung) • Geräusche aus Hintergrundgeräuschen wiedererkennen (Figur-Grund-Zuordnung) • Geräusche und Klänge verursachen und nachahmen • erleben, dass Musikhören Einfluss auf Gefühlszustände hat • Gefühle durch Gestik, Mimik, Sprache äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsam still werden, gemeinsam laut werden o Musikhören in verschiedenen Situationen, z.B. auch Rituale: Morgenkreis, Begrüßung, Abschied, Geburtstag o Vibrationen mit dem Körper wahrnehmen, Musik mit anderen Sinneseindrücken kombinieren o Richtungen und Reihenfolgen hören, Spiele mit Alltagsgeräuschen, Instrumenten usw. o eigene Stimme, Menschen in verschiedenen Situationen und unterschiedlichen Qualitäten (Lachen, Flüstern) o akustische Zeichen: Schulgong, Wecker usw. o z.B. „Fahrradklingel im Verkehr“ o Geräusche-Ratespiele o Entspannen und Ausruhen mit Musik, Feiern mit Musik

Gefühle mit Musik ausdrücken / Musikalische Darstellung		
<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben Musik als Auslöser von Assoziationen, Stimmungen und Gefühlen und bringen diese vielfältig zum Ausdruck.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vertraute und unbekannte Musikstücke hören • Live-Musik erleben • sich zu Musik bewegen • sich mit Musik entspannen • Musik darstellen • zu Musik malen • sich zu Musik verbal oder nonverbal äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o Fröhlich, traurig, wütend – wie fühle ich mich beim Hören einer Musik? Wie wirkt die Musik: entspannend, aktivierend, aufregend, ermunternd usw.? o Schule, Musikschule, Konzerte o allein, mit anderen, mit Hilfe von Materialien o Musikstücke mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten in vielfältigen Formen und Varianten begleiten o Ruhephasen schaffen, Rückzugsmöglichkeiten geben o Musikstücke pantomimisch oder szenisch darstellen (z.B. Peter und der Wolf, Karneval der Tiere, Peer Gynt) o gegenständlich, abstrakt, rhythmisch-grafische Zeichen o passende grafische Zeichen oder Bilder auswählen o beim Malen zu Musik das Charakteristische eines Stücks erleben, Bilder vergleichen und über Bilder sprechen o Geschichten zu Musik erfinden, gestisch/mimisch äußern
<p>erfahren, dass Außermusikalisches mit musikalischen Mitteln dargestellt und untermalt werden kann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für Medien kennen lernen, die Musik verwenden • Filmausschnitte, Geschichten, Bilder, Abläufe, Texte usw. musikalisch darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fernsehen, Kino, Werbung, Hörbücher usw. o Musik/Vertonungen erfinden zu Geschichten, Bilderbüchern, Bildern, Gedichten, Filmausschnitten o Vertonung eigener Videos, eigener Werbespots

lernen musikalische Kriterien zum Hören, Unterscheiden und Beurteilen von Musik kennen.	<ul style="list-style-type: none">• musikalische Mittel unterscheiden und beschreiben• Höhe, Lautstärke, Klangfarbe mit unterschiedlichen Wirkungen in Verbindung bringen• Unterschiede und Gegensätze in Musik erkennen	<ul style="list-style-type: none">o vielfältige Beispiele aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler, z.B. Titelmelodien, Werbemusik, Klingeltöne, Filmmusik, Bilderbüchero Höraufgaben: Eigenschaften musikalischer Klänge und Verläufe (schnell-langsam, laut-leise, hoch-tief, kurz-lang, Klangfarben), selektives Hören (bestimmte Instrumente, wiederkehrende Melodien, Refrain, einer-alle) gleich-verschieden, Wiederholung-Veränderung, laut-leise, schnell-langsam, Klang verschiedener Instrumente, Formverläufe
wenden grafische Notation als Orientierungshilfe beim Musikhören an.	<ul style="list-style-type: none">• grundlegende Klangelemente mit vorgegebenen Zeichen darstellen• eigene grafische Zeichen erfinden• Musik mit Hilfe von grafischen Zeichen notieren	<ul style="list-style-type: none">o Anwendung vorgegebener Zeichen, z.B. für „laut-leise“o Entwicklung eigener Zeichen, z.B. für „schnell-langsam“, „hoch-tief“

Musik in Umwelt und Medien		
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>lernen die vielfältigen Erscheinungsformen der Musik und des Musiklebens in der Umwelt und in den Medien kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none">• verschiedene Musikarten kennen lernen und sich im Musikangebot der Medien orientieren • weitere mit Musik in Zusammenhang stehende technische Medien kennen und bedienen lernen • den Computer als Hilfe im Musikunterricht kennen und bedienen lernen • über eigene Medienerfahrungen berichten	<ul style="list-style-type: none">o Rock/Pop, Jazz, Klassik usw. in Radio, Fernsehen, Internet, Zeitschriften; Musikaliengeschäft besuchen,o Bandinstrumentarium und dessen technische Gegebenheiten (PA-Anlage, Mikrofone, Keyboard, Gitarrenverstärker, Effektgeräte, Drumcomputer, Aufnahmegeräte)o Sequenzerprogramme, Musik-Lernprogramme, virtuelle Instrumente; Recherche von Songtexten, MIDI-Files, mp3-Files im Internet

<p>wählen ihre Lieblingsmusik aus und entwickeln ihren individuellen Musikgeschmack.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Namen von Musikinterpreten oder Gruppen kennen • über ein Idol Informationen einholen • altersgemäße Musik hören und mit dieser umgehen • Musik aus anderen Ländern (z.B. von Mitschülern ausländischer Herkunft) hören • musikalische Vorlieben begründen 	<ul style="list-style-type: none"> o Informationen über Interpreten einholen o Ankündigungen zu Musikveranstaltungen lesen, aktuelle Bestsellerlisten lesen, Videoclips ansehen/beschreiben und einzelne Szenen nachstellen o Projekt: Musik aus anderen Ländern o Musik verschiedenen Ländern und Erdteilen zuordnen o Melodie, Rhythmus, Text, Sänger, Musik, Textinhalt, Gestaltung des Musikvideos, Tanzstil usw.
<p>nutzen Musik als eine Möglichkeit der Erholung, der Freizeitgestaltung und der Gestaltung des Schul- lebens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musik zu verschiedenen Anlässen auswählen • Musikveranstaltungen besuchen und sich dort angemessen verhalten • über den eigenen Auftritt informieren • einen eigenen Auftritt oder ein musikalisches Projekt durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o tanzen, ausruhen, malen usw. o eigene Playlists einrichten o in der eigenen Schule, Partnerschule, Diskothek, Kir- mes, Stadtfest, Rock- und Popkonzerte, klassische Konzerte, Kirche, Volksmusik, Musicals, Konzerte von Musikschulen o Plakate, Ansagen, Ankündigungen in den Medien o Wunschkonzert, Hitparade, Schuldisco, Karaoke- Show veranstalten, Videoclips herstellen

5.2 Musik und Bewegung

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Bewegungsspiele		
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>entdecken ihre körperlichen Bewegungsmöglichkeiten und erfahren Bewegungsfreude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich zu Musik bewegen lassen • spontane Bewegungen ausführen und Bewegungen imitieren • Bewegungsarten erproben • Grundbewegungsarten üben • Bewegungshilfen benutzen • Bewegungshemmungen überwinden und das Bewegungsrepertoire erweitern • eigene Bewegungen zu Musik erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o im Rollstuhl, in der Hängematte, auf dem Arm usw. o Lockerungs- und Geschicklichkeitsspiele mit Fingern, Händen, Armen, Beinen, Füßen o Fortbewegungsarten und Wege im Raum erproben o Laufen, Hüpfen, Gehen, Springen o Spiele mit stummem oder klingendem rhythmischen Material (Schellenbänder, Tücher, Bänder, Reifen, Bälle, Stäbe, Luftballons), Erprobung der Bewegungsmöglichkeiten mit dem Material, PartnerGruppenspiele mit Material o Partner- und Gruppenspiele (z.B. Spiegelbild, Schattenlaufen, Fließband, Schlange mit Führungswechsel), Bewegen zu verschiedenen Lichteffekten (Lichtorgel, Schwarzlicht) o Bewegungsmöglichkeiten des Körpers im Raum durch freie Bewegung erkunden
<p>erleben Musik durch Bewegung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenarten der Musik durch Bewegungen ausdrücken • auf Signale und Veränderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Imitations- und Reaktionsspiele: Übernehmen von vorgegebenen Aktionsarten wie Klatschen, Patschen, Aufnehmen von Rhythmus, Tempo oder Lautstärke der Musik mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten o Musik und Stille (Reise nach Jerusalem), akustische Signale (Kreis bilden, Richtung ändern), musikalische Veränderungen (Wechsel von Instrument, Rhythmus, Lautstärke, Tempo) mit verschiedenen Bewegungen ausdrücken

<p>entwickeln strukturierte, flüssige und koordinierte Bewegungen zu Musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe mit musikalischen Abläufen koordinieren • Rhythmen und Bewegungsabläufe auf Musikinstrumente übertragen • einer Klangquelle im Raum folgen • rhythmische Spiele durchführen • rhythmische Ratespiele durchführen • Bewegungs- und Spiellieder lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o am Ende der Musik an einem bestimmten Platz ankommen o alle spielen so, wie sich einer bewegt o Rattenfängerspiel o Begleitung zu Liedern, Versen und Musik mit Gebärdensprache, Fingerspielen und Bewegung o Zuordnen von vorgegebenen Rhythmen zu entsprechenden Namen, Versen, Liedanfängen mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten
---	--	---

Darstellendes Spiel

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>lernen besondere Darstellungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennen (z.B. Pantomime, Puppenspiel, Fingerspiel, Schattenspiel, Maskenspiel, Schwarzlichttheater, Rollenspiel, Szenisches Spiel, Musiktheater) und erweitern ihre körperlichen, gestischen und stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tätigkeiten, Gegenstände, Tiere mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Situationen aus dem Alltag mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Erscheinungen aus der Natur mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen in verschiedenen Stimmungen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen mit charakteristischen Merkmalen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • eigene kleine Szenen entwickeln • pantomimische und szenische Darstellungen musikalisch begleiten • Inhalt und Programm von Musik erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> o schleichen, Kaugummi, Vogel o Markt, Friseur o Bäume im Wind, Regentropfen, wachsende Blumen o fröhlich, traurig, wütend o alter Mann, kleines Kind, stolze Prinzessin, schüchterer Liebhaber o dramatisch, komisch, tragisch, lustig o Ablauf oder Charakter einer Musik (schnelle und langsame Teile, verschiedene Instrumentengruppen, Stimmungen), Programmmusik (erzählende Musik), Begleitlieder o Information über Musiktheateraufführungen; Besuch von Oper, Operette, Musical, Ballett, Rockkonzert o Nachspielen einzelner Szenen
--	---	---

Tanz		
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>entwickeln Raumorientierung, Körperbewusstsein und Bewegungsgefühl im Zusammenspiel mit Musik und entdecken ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten durch Tanz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich durch Musik zu tänzerischen Bewegungsformen anregen lassen • durch Musik vermittelte Stimmungen körperlich ausdrücken • Körperteile im Zusammenspiel bewegen • Bewegungsformen (auch mit Hilfe von Materialien) erproben • sich frei im Raum bewegen • den Raum durchschreiten • sich in eine Richtung bewegen • einen Platz im Raum suchen • Bewegungs- und Schrittformen erproben • Hindernisse umgehen • Formen nachlaufen • einfache Bewegungselemente miteinander kombinieren • freie Tänze zu Musikstücken oder Geschichten gestalten • einfache Kindertänze, Spiellieder und Folklore kennen lernen • Bewegungs- und Raumformen erproben und einfache Tanzschritte kennen lernen • Fassungen, Aufstellungen, Tanzformen kennen lernen • Tänze der eigenen Kultur und anderer Kulturen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Anregung durch Lautstärke, Tempo, Rhythmus o fröhlich, traurig, schleppend usw. o gehen und klatschen, laufen und schnipsen o wie ein Roboter, wie eine Marionette, Zeitlupe etc. (Tücher, Bänder, Luftballons, Kostümierungen, Lichteffekte) o wiegen, hüpfen, stampfen, schreiten, schleichen, kriechen o Stühle, Schaumstoffwürfel, Matten o Zickzacklinie, Schnecke, Labyrinth o Drehung, Sprung, Schrittarten o Beschränkung auf Grundbewegungsarten, einfache Raumformen, Fassungen und Aufstellungen o europäische und außereuropäische Folkloretänze, Kindertänze, aktuelle Poptänze mit einfachen Schrittfolgen, meditative Tänze o Tänze hier – Tänze in anderen Kulturen (z.B. Afrika)

lernen Tanz als eine Möglichkeit der Freizeitgestaltung kennen und erfahren Tanz in Gemeinschaft.	<ul style="list-style-type: none">• Schrittfolgen, Bewegungsmuster und Choreografien einüben• für eine Aufführung proben und Schulleben gestalten• Kontaktängste abbauen und Standardtänze als Paar tanzen	<ul style="list-style-type: none">o Poptanz-AGo Schuldisco, Karneval
---	--	---

5.3 Musik mit der Stimme

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Klang-, Artikulations- und Sprachspiele		
<p>Die Schülerinnen und Schüler lassen sich zu stimmlichen Äußerungen anregen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vertraute Stimmen wahrnehmen und darauf reagieren • auf Berührungen mit stimmlichen Äußerungen reagieren • Lautäußerungen aufnehmen, sie wiedergeben, sie verändern • Geräusche, Instrumente und Lieder als Anreiz zum Lautieren erleben, • sich durch technische Geräte zu stimmlichen Äußerungen anregen lassen • durch optisches Material zu stimmlichen Äußerungen motiviert werden 	<ul style="list-style-type: none"> o in Verbindung mit Bewegung und Körperkontakt o Wangen streicheln, Hand-/Fußflächen massieren o Mikrophon, Musik oder Stimmen über Kopfhörer o Spiegel, Spiegelkugel, Lichteffekte, Fotos, Bilderbücher
<p>experimentieren mit ihrer Stimme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Stimme verstärken • die Stimme im Klang verändern • mit der Stimme spielen • Stimmungen mit Stimme, Gestik, Mimik ausdrücken • die eigene Stimme anhören 	<ul style="list-style-type: none"> o in Gängen und Treppenhäusern rufen, in Gefäße, Trichter, Schläuche, die hohle Hand sprechen, rufen und singen, in ein Mikrophon sprechen und singen o mit verschiedenen Mundstellungen sprechen und spielen, mit vorgehaltener Hand sprechen o Flüster-, Ruf- und Imitationsspiele o Spiele mit Konsonanten, Vokalen, Silben o Spiele mit dem Atem (hauchen, Watte blasen) o Spiele mit Klangeigenschaften (laut-leise, hoch-tief) o Spiele mit den Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme (lachen, kichern, flüstern, husten) o Freude, Trauer, Wut, Angst o Aufnahme und Wiedergabe von Stimmaktionen (auch technisch verändert, z.B. mit Hall, Echo)

	<ul style="list-style-type: none"> • den Stimmausdruck beschreiben • mit der Stimme Geschichten gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o wütend, ärgerlich, erstaunt o im Uhrenladen, im Zoo, im Straßenverkehr, das Orchester, im Gespensterschloss, Maschinenhalle
üben rhythmisches Sprechen.	<ul style="list-style-type: none"> • Namen, Verse und Reime sprechen • rhythmisches Sprechen begleiten • kleine Sprechstücke erfinden • Phantasiewörter und Phantasiesprachen erfinden • Texte und Reime erfinden und gestalten • Sprachrhythmen auf Instrumente übertragen • Laute und Klänge in grafische Zeichen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Namen der Klassenmitglieder, Abzählverse, Nonsenseverse o mit Bewegung, Körper- oder Rhythmusinstrumenten o einzelne Wörter, Zaubersprüche, Zungenbrecher o Geheimsprache erfinden (z.B. in Verbindung mit Lesen) o Klassenrap mit Namen der Schülerinnen und Schüler o Körperinstrumente, Perkussionsinstrumente o Entwicklung eigener „Klassenzeichen“

Singen

Anmerkungen zur Liedauswahl und Methodik:

- vor dem Singen steht das Hören von Melodien und Liedern
- Vorlieben, Bedürfnisse und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sind zu berücksichtigen
- Lieder sollten altergemäß sein
- neben zeitgemäßen Liedern sollten auch traditionelle Lieder angeboten werden
- der Schwierigkeitsgrad in Bezug auf Rhythmus, Takt, Tonart und Tonumfang ist zu berücksichtigen
- Vereinfachungen von Text, Melodie und Rhythmus sind möglich und erwünscht
- Lieder sollten möglichst vielfältige musikalische Gestaltungsmöglichkeiten haben
- bei der Liederarbeit sind unterschiedliche Schwerpunktsetzungen möglich (Ausgehen von Bewegungen, vom Refrain usw.), das Erfassen des Textes steht eher am Ende der Erarbeitung
- Lieder sollten Phantasie und Kreativität fördern
- das Entwickeln einer Singhaltung und der lustvolle Umgang mit der Stimme haben Vorrang vor dem (melodiegetreuen) „schönen“ Singen

Voraussetzungen für Singfreudigkeit und Singfähigkeit:

- angenehme Atmosphäre: Kreis oder Halbkreis, Singen und Bewegung verbinden, Vorsingen freiwillig, Zwang zum Mitsingen vermeiden
- Rituale: feste Zeiten im Tages- und Wochenplan
- Stimme, Darstellungsfähigkeit und Kreativität der Lehrperson

<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen Lieder durch Hören und den Einsatz weiterer Sinneskanäle kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • von der Lehrperson gesungene Lieder anhören • Musik körperlich wahrnehmen • durch Medien vermittelte Lieder anhören 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Harmonieinstrument (z.B. Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon) begleitet o Spüren von Schwingungen
<p>singen und gestalten Lieder der eigenen Kultur und anderer Kulturen unter Einbezug vielfältiger musikalischer und außermusikalischer Elemente.</p> <p style="text-align: center;">- 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zeitgemäße Kinder-, Spiel-, Bewegungs-, Tanz- und Erzähllieder, Kanons, Popsongs, Schlager erlernen • den Liedrhythmus spüren und Lieder mit Körperinstrumenten begleiten • die Liedmelodie kennen lernen • den Liedtext kennen lernen • Lieder szenisch, gestisch und stimmlich gestalten • mit Liedern und Liedelementen zur Stimmbildung spielen • Lieder in Bildern darstellen und Lieder an Bildern erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o vielfältige Beispiele in Liederbüchern o rhythmische Berührungen und Bewegungen beim Hören eines Liedes o passende Bewegungen erproben o mit Klanggesten vorgegebenes Metrum nachspielen o Textteile im Metrum rhythmisch nachsprechen (laut, leise, „stumm“) und mit Körperinstrumenten unterstützen o Melodie und Melodieabschnitte hören (Instrument, gesummt, mit Tonsilben) o Melodiebausteine nachsummen und auf Tonsilben singen o Merkhilfen für Liedmelodie nutzen, z.B. Gesten, grafische Notation o Darstellung des Inhalts (Pantomime, szenisches Spiel, Schattenspiel, Puppenspiel) o Text mit Bewegung begleiten (Gesten, Gebärden) o Inhalt optisch verdeutlichen (Gegenstände, Bild- und Wortkarten) o Liedtext sprechen (zeilenweise, inhaltlich prägnante Teile, laut-leise usw.) o mit Melodie verbinden: vor- und nachsingen o Bewegungs-, Erzähllieder gestalten; Wechselgesang Gruppe-Solist, Lautstärke in Strophe und Refrain variieren, stimmliche Improvisation einfügen o Klang-, Artikulations- und Sprachspiele o Atmung, Tongebung, Artikulation o Bilderbücher, zu Musik malen

	<ul style="list-style-type: none"> • Lieder anderer Kulturen singen, spielen und tanzen • Lieder mit Orffinstrumenten und/oder Rhythmusinstrumenten begleiten • Lieder, Schlager, Popsongs unter Nutzung technischer Möglichkeiten gestalten und arrangieren • Merkhilfen für rhythmische Bausteine kennen lernen • Sänger und Gesangsgruppen darstellen • Lieder in ritualisierten Situationen singen • mit Hilfe von Playbacks singen • gelernte Lieder bei besonderen Anlässen singen und wiederholen • das Liedrepertoire dokumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen o im Lied geschilderte Szenen spielen, tanzen, als Klassenensemble oder Band nachspielen o grafische Notation, Notenschrift o Pantomime o Morgenkreis, Wochenschluss, nach Ende einer Lerneinheit, „Wunschkonzert“ o aktuelle Hits mit Hilfe von Playbacks singen, Karaokehow veranstalten o Schulfest, Gottesdienst, Karneval, Weihnachtsfeier o Aufnahmen herstellen, Liedermappe gestalten
<p>singen Lieder in Gemeinschaft.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit anderen singen • Lieder in einer Gruppe erarbeiten • an Schulaufführungen mitwirken 	<ul style="list-style-type: none"> o im Chor, bei Ausflügen und Klassenfahrten o Blickkontakt aufnehmen, auf andere hören, Liedauswahl absprechen, bei Gesang und Begleitung abwechseln o Einladungen, Programmheft, Karten verkaufen, Bühne und Kostüme entwerfen, Erfahrungen austauschen
<p>erfinden eigene Lieder.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Namen sprechen, rufen, singen • Lied-, Schlager-, Pop- und Werbetexte erfinden und verändern • Sprechrhythmen und Melodien erfinden • die technischen Manipulationsmöglichkeiten für die Stimme hören, identifizieren und erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o aus Klangmaterial eines Namens Komposition erstellen o neuer Text, neuer Rhythmus o ein Klassen-/Schullied erfinden o Raps, Nonsensverse, Zaubersprüche, Gedichte, Werbesprüche, Lieder zu bestimmten Anlässen o mit vorgegebenem Tonmaterial (Melodieanfang, Pentatonik) Melodien erfinden o Hall, Echo, Playback
<p>erwerben grundlegendes Wissen über Lieder und Gesang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Titel, Verfasser und historischen Bezug eines Lieds kennen • Singstile kennen lernen • Singsituationen kennen lernen • Singstimmen kennen lernen • Singgruppen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Volksgesang, Schlager-, Pop-, Operngesang o Kirche, Oper, Konzertsaal o Stimmgattungen, Männer-, Frauen-, Kinderstimmen o Solisten, Chöre, Duo, Quartett

5.4 Musik mit Instrumenten

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Elementare Instrumente		
<p>Die Schülerinnen und Schüler machen Musik mit dem eigenen Körper.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Sprechwerkzeuge als Instrument erproben • die Körperinstrumente erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o rufen, flüstern, summen, blasen, schnalzen, pfeifen, mit den Zähnen klappern o klatschen, stampfen, patschen, schnipsen o Bewegungen einzeln oder kombiniert
<p>machen Musik mit Klangkörpern aus der Umwelt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Klangmöglichkeiten verschiedener Materialien erproben • Möglichkeiten der Klangerzeugung erproben • Gegenstände im Haus auf ihre klanglichen Möglichkeiten hin untersuchen • Gegenstände aus der Natur zum Klingen bringen • Alltagsgegenstände zum Klingen bringen • Klänge erraten und Gegenständen oder Bildern zuordnen • Geschichten und Hörspiele mit Klängen gestalten • Zeichen für verschiedene Materialien, Aktionen und Klänge finden 	<ul style="list-style-type: none"> o Holz, Metall, Glas, Plastik, Stein o schlagen, reiben, zupfen, schütteln, blasen, streichen o Heizkörper, Türen, Fenster, Treppengeländer, Boden o Holzstämme beklopfen, Steine aneinander schlagen oder ins Wasser werfen, Sand rieseln lassen o Schlüsselbund klappern, auf Tische trommeln, in Flaschen und Schläuche blasen, mit Holzstab über Wellpappe ratschen, mit Folie rascheln, Kokosnusshälften gegeneinander schlagen o Klangkiste zusammenstellen, Klangwand bauen o Signalklänge, Klänge aus Natur und Technik o Schwimmbad, Bahnhof, Jahrmarkt, im Wald o eigene Zeichen entwickeln

Bau von Klangerzeugern - Instrumentenkunde		
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>bauen aus Materialien und Gebrauchsgegenständen einfache Klangerzeuger sowie Instrumente und lernen akustische Gesetzmäßigkeiten kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schlag-, Schüttel-, Reib-, Blas- und Zupfinstrumente herstellen • Instrumente mit differenzierteren Klang- und Resonanzmöglichkeiten bauen • mit den gebauten Instrumenten spielen und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Schlagen: Pappröhren, Blumentöpfe o Schütteln: Dosen mit Erbsen, Linsen, Reis o Reiben: Holz kerben, mit rauem Papier bekleben o Blasen: Flaschen, Schlüssel, Strohhalme, Schläuche o Zupfen: Gummiringe über Schachteln spannen, Joghurtbecher mit Nylonschnur o Bongo, Trommel, Cajon, Saiteninstrumente, Panflöte, Schläuche mit Trompetenmundstück und Trichter o Lieder begleiten, Geschichten erfinden und untermalen, Klangaktionen, Spiel nach Regeln
<p>übertragen die an den selbstgebauten Instrumenten erprobten Spieltechniken auf gebräuchliche Blas-, Saiten- und Schlaginstrumente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vorhandene Zupf-, Blas- und Schlaginstrumente einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gitarrensaiten zupfen, Trompete und Kazoo blasen, Schlagzeug/Trommel spielen
<p>lernen verschiedene in der Kunst-, Volks- und Popmusik gebräuchliche Instrumente kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Klang hören und das Aussehen beschreiben • spieltechnische Besonderheiten kennen lernen • charakteristische Klangfarben erleben • Instrumente anderer Kulturen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o z.B. Geige, Akkordeon, E-Gitarre, Schlagzeug, Keyboard, Klavier, Kontrabass o Didgeridoo, Djembe-Trommel, Panflöte, Ocean-Drum

Spiel mit Instrumenten

Folgende Instrumente können eingesetzt werden:

- Orff-Schulwerk: Diese Instrumente müssen oft nicht gehalten werden oder können mit einer Hand gespielt werden. Bei den Stabspielen kann die Zahl der Klangstäbe dem individuellen Leistungsvermögen angepasst werden. Der Einsatz von Einzelklangstäben ist zu empfehlen, so können z.B. Akkorde auf mehrere Schülerinnen und Schüler aufgeteilt werden.
- Schlagzeug (Drumset)/Percussioninstrumente/Latin-Percussion (Maracas, Cabasa, Vibraslap, Guiro, Claves, Bongos, Conga und weitere)
- Harmonieinstrumente zur Begleitung (Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon)
- elektrische/elektronische Instrumente: E-Gitarre, E-Bass, Keyboard
- Blasinstrumente wie Flöte, Melodika, Panflöte, Kazoo
- weitere und neu entwickelte Instrumente wie Boomwhackers, Cajon, Tischtrommel, Steeldrum, Schlitztrommel, Oceandrum, Rainmaker und andere.

Zum Erlernen von Instrumenten bieten sich auch Neigungsgruppen, Unterricht in Zusammenarbeit mit Musikschulen oder Arbeitsgemeinschaften wie Schulband-AG an.

Alle Möglichkeiten der Modifikation (zur Erleichterung des Spiels) an Instrumenten sollten genutzt werden. Beispiele: Bekleben von Keyboards mit Tonnamen oder Farben, offen oder auf Powerchords gestimmte Gitarren, Verteilung des Schlagzeugs auf mehrere Spieler, Einsatz grafischer Mitspielpartituren. Der Einsatz der abstrakten konventionellen Notation sollte nur in Ausnahmefällen (besondere Begabung etc.) erfolgen.

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>erproben Instrumente und Spieltechniken.</p> <p style="text-align: center;">- 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vibrationen spüren • Instrumente betasten und hören • konventionelle und alternative Spieltechniken erproben • Instrumente verfremden • mit verschiedenen Rhythmusinstrumenten experimentieren • ein Instrument zu zweit spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o hängendes Becken, Vibraphon, Gong, große Trommel, laut gespielter E-Bass o Haltung des Instruments, des Körpers, der Hände; Trommel mit Fingernägeln reiben, auf Gitarre klopfen o Mechanik aus dem Klavier nehmen, Papier zwischen Gitarrensaiten klemmen o Triangel, Schellenband, Rassel, Holzblocktrommel, Klanghölzer, Tambourin usw.
<p>machen Klangspiele und Klangexperimente und erstellen Verklänglichungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumente für eine Improvisation gezielt auswählen • Klangbilder entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o z.B. Triangel für etwas Geheimnisvolles, Fellinstrumente für prasselnden Regen o z.B. Tanz der Blätter durch Glissandi auf Glockenspielen

	<ul style="list-style-type: none"> • mit musikalischem Material improvisieren • themenbezogen improvisieren • Vertonungen/Verklangerungen erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Lied spontan mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten begleiten, Rhythmusketten entwickeln, mit einem begrenzten Tonvorrat improvisieren, melodisches Motiv verändern, pentatonisch und über Septakkorden spielen o Musik zu eigenen Gefühlen, einem Bild, einer Geschichte, einem Gedicht, einer Spiel- oder Filmszene erfinden o z.B. Vertonung eines Bilderbuchs oder einer Geschichte unter Einbeziehung der gemachten Klangerfahrungen
spielen auf Instrumenten.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Fellinstrumenten experimentieren • verschiedene Anschlagarten durch Erproben finden • sachgerechte Anschlagsweisen mit den Händen üben • sachgerechte Anschlagsweisen mit Schlägeln üben • den Grundschlag in Vierteln, Halben und Ganzen üben • die verschiedenen Teile des Schlagzeugs spielen • Rhythmen allein oder mit mehreren erproben • mit verschiedenen Stabspielen experimentieren • Anschlagstechniken auf Stabspielen üben • mit einem oder zwei Schlägeln spielen • weitere Anschlagarten ausprobieren • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Saiteninstrumenten durch Erproben finden • vorhandene Saiteninstrumente spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Handtrommel, Schellentrommel, Pauke, Bongos, Djembe, Conga o mit einem Finger tippen, mit allen Fingern krabbeln, mit den gestreckten Fingern streichen, mit der Handfläche schlagen, mit den Fingernägeln kratzen o Hand- oder Fingerschlag, Daumenschlag, Handballenschlag o durch Anschlagen an unterschiedlichen Stellen verschiedene Klänge erzeugen o visuelle und akustische Hilfen benutzen o Bassdrum, Snaredrum, Hi-Hat, Toms, Becken o Bassdrum und Snaredrum kombinieren, zweiter Spieler Hi-Hat; einfache Rockrhythmen erproben o Xylophon, Metallophon, Glockenspiel als Klangbausteine oder ganze Instrumente einsetzen o lockere Haltung von Daumen, Zeige- und Mittelfinger, Anschlag gleichmäßig und in der Mitte des Stabs o Glissando, Tremolo, Kreuzschlag o mit den Fingern auf den Korpus klopfen, die flache Hand über die Saiten ziehen, Saiten „knallen“ lassen o auf der (E-)Gitarre mit Finger oder Plektron eine oder mehrere Saiten anzupfen o auf einer umgestimmten/modifizierten (offen, Powerchord) gestimmten Gitarre spielen o einfache Akkorde und Akkordwechsel auf der Gitarre spielen (Markierungen an/auf dem Griffbrett spielen)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Blasinstrumenten durch freies Erproben finden • das Spiel auf der Flöte und anderen Blasinstrumenten erproben • einfache Tonfolgen auf Tasteninstrumenten (Keyboard und Klavier) spielen • Einzeltöne oder Akkorde auf Tasteninstrumenten spielen • Begleitautomatik erproben • weitere Instrumente kennen lernen und das Spiel auf ihnen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Spielmöglichkeiten auf dem E-Bass durch Erproben finden o mit dem Finger eine leere Saite auf dem E-Bass zupfen und dämpfen o Töne auf dem Griffbrett des E-Basses greifen und einfache Tonwechsel üben (Töne auf dem Griffbrett markieren) o in die leere Flöte blasen, Grifflöcher öffnen und schließen o Kazoo, Vogelpfeife, Trillerpfeife, Intervallflöte, pentatonische Flöte, C-Flöte, Panflöte o Einzeltöne, hohe und tiefe Töne, schwarze Tasten (Pentatonik) o Tasten mit Tonnamen oder Farben markieren, optische Hilfen verwenden o je nach Ausstattung mit Keyboards o je nach Ausstattung der Schule und Interessen der Schülerinnen und Schüler
spielen Instrumente unter Anwendung verschiedener musikalischer Merkmale.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Takte spielen • rhythmische Strukturen mit Instrumenten wiedergeben • einfache Rhythmen spielen und gemeinsam gestalten • Rhythmen durch Symbole darstellen und diese spielen • den Wechsel laut-leise erleben • ein Instrument in unterschiedlichen Lautstärken spielen • sich der Wirkung verschiedener Lautstärken bewusst werden • Zeichen für laute und leise Töne geben und beachten • Töne in schneller und langsamer Abfolge spielen • Stücke langsam und schnell spielen • unterschiedlich hohe Töne finden und spielen • Tonfolgen erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Schlaginstrumenten, auf einem Ton oder mehreren Tönen o Betonte und unbetonte Schläge berücksichtigen o 4/4-Takt, 3/4-Takt; Rhythmus im Kreis weitergeben o ein Musikstück rhythmisch begleiten (z.B. mit einer Mitspielpartitur) o Dirigentenspiel

	<ul style="list-style-type: none"> • durch Gesten angezeigte Tonhöhen spielen • Töne abspielen • Reihenfolge der Töne einer Tonleiter kennen lernen und spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Partnerin oder Partner o Notation durch Farben, Symbole oder Noten
spielen Begleitungen, Mitspielsätze und Musikstücke auf Instrumenten.	<ul style="list-style-type: none"> • rhythmische Bausteine mit verschiedenen Instrumenten spielen • Lieder und Popsongs begleiten • begleiten mit verschiedenen rhythmischen Bausteinen (Patterns) gleichzeitig • mit einfachem und schweifendem Bordun begleiten • mit einfachen und geschichteten Ostinati begleiten • Stufenbegleitung anwenden • Mitspielsätze spielen • Musikstücke, Spielmodelle, Popsongs, Klassenlieder spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperinstrumente, Rhythmusinstrumente o im Wortrhythmus, im Grundschatz o alle Arten von Rhythmusinstrumenten o Töne verteilen (z.B. durch Einzelklangstäbe) o Latin-Percussion, Orff-Instrumente, Stabspiele o Bandinstrumentarium
spielen Instrumente in einer Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> • Tongespräche führen • aufeinander hören • Soloparts und Begleitfunktionen übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Töne oder Akkorde „schicken“, Frage und Antwort spielen o gemeinsam beginnen, spielen und enden o die Melodie spielen, Einsätze geben o einen Rhythmus, eine Melodie aufnehmen, die Begleitung spielen

Als grundlegende musikalische Gestaltungsmittel gelten Stimme, Körperinstrumente, Bewegung und das Spiel auf Klangkörpern und Instrumenten. Diese Elemente machen Musik sowohl in Alltagssituationen als auch im Rahmen umfangreicher Projekte, die auch über das Schulleben hinausgehen können, erfahrbar. Musik eignet sich besonders für gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schüler anderer Förderbereiche und Schularten und für die Mitwirkung im regionalen Kulturleben. Das Grundbedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf mit anderen.




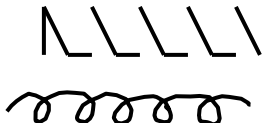
5.5 Musik und Präsentation


Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler nutzen Anlässe und Orte zur musikalischen Gestaltung und Aufführung.	<ul style="list-style-type: none"> • gelungene Unterrichtsergebnisse vorstellen • Feste und Feiern innerhalb der Schule gestalten • besondere Ereignisse musikalisch umrahmen • sich an öffentlichen Veranstaltungen beteiligen • Musik in Schulräumen und auf dem Schulgelände aufführen • Musik in öffentlichen Räumen aufführen 	<ul style="list-style-type: none"> o der Nachbarklasse, der Partnerklasse, den Eltern o Advent, Karneval, Sommerfest o Geburtstag, Verabschiedung, Jubiläum, Projektwoche o Kulturwoche, Ausstellungseröffnung o Klassenzimmer, Aula, Turnhalle, Schulhof o Kirche, Festhalle, Museum, Bahnhof, Fußgängerzone
verwenden verschiedene musikalische Gestaltungsformen.	<ul style="list-style-type: none"> • aus einem Bild ein Hörbild entwickeln • Geschichten und Gedichte szenisch darstellen • Hörspiele aufnehmen und sie musikalisch gestalten • Bewegungs- und Tanzszenen gestalten • Musiktheater aufführen • in einer Band spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gestaltung mit Stimmen, Alltagsgeräuschen, Instrumenten o Schattenspiel, Puppentheater, Schwarzlichttheater o Spukgeschichten, Detektivgeschichten o Spiellied, Playback-Auftritt, Zirkusvorstellung o Musical, Opernszenen o Schulband, Klassenband
organisieren Aufführungen, bereiten diese vor und nach.	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen und Vorschläge einbringen • ein Spielkonzept erstellen • den Beitrag verschiedener Fächer festlegen • Rahmenbedingungen festlegen 	<ul style="list-style-type: none"> o Thema, Aufführungsort, Auswahl der Musikstücke o Ideen ausprobieren, Schwerpunkte setzen, Entscheidungen treffen o z.B. Deutsch: Texterarbeitung, Kunst/Werken: Bühnenbild o Ort und Zeit der Aufführung, Zeitraum für Vorbereitung, Termine

	<ul style="list-style-type: none">• Arbeitsgruppen bilden• Aufgaben allein und mit anderen einüben• den Aufführungsraum gestalten• Eltern und Öffentlichkeit informieren• die Vorstellung vorbereiten• Proben durchführen• die Aufführung bis zu Ende durchführen• nach der Aufführung den Erfolg wahrnehmen• das Projekt nachbesprechen	<ul style="list-style-type: none">o Instrumentalgruppe, Chor, Theatergruppe, Bühnenbild, Techniko Bewegungen, Lieder, Text, Instrumentalspielo Bühne, Beleuchtung, Dekoration, Bestuhlung, Garderobeo Briefe schreiben, Plakate und Einladungen, Presseo Programmheft, Eintrittskarten, Begrüßungsredeo Gefühle äußern, Fotos betrachten, Meinungen anderer einbeziehen, Presseberichte lesen, Bericht für die Schülerzeitung gestalten
arbeiten an gemeinsamen Projekten und gestalten die Schulkultur aktiv mit.	<ul style="list-style-type: none">• unterschiedliche soziale Interaktionen mit Spielpartnerinnen und Spielpartnern erleben• eigene Stärken und Schwächen erkennen• sich ihren Fähigkeiten entsprechend in ein Projekt einbringen und das Gefühl der Urheberschaft, Kompetenz und Verantwortung erleben	<ul style="list-style-type: none">o Initiative ergreifen oder abwarten, miteinander oder gegeneinander arbeiten, sich einfügen oder abgrenzeno angemessenen Umgang mit Anerkennung und Kritik üben

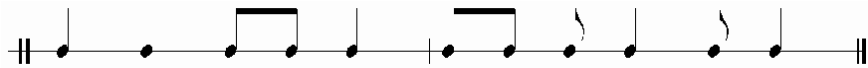
Glossar

Akkord	Zusammenklang mehrerer unterschiedlicher Töne, die sich harmonisch deuten lassen. Von Dreiklang spricht man, wenn sich die drei erklingenden Töne in Terzen übereinander schichten lassen und der dabei resultierende tiefste Ton auch der Grundton dieses Akkords ist. Für terzgeschichtete Akkorde gilt: <ul style="list-style-type: none"> • zwei übereinander liegende unterschiedliche Terzen (erst groß, dann klein bzw. umgekehrt) ergeben einen Dur- bzw. Moll-Akkord; • zwei gleiche Terzen (groß und groß oder klein und klein) ergeben einen übermäßigen bzw. verminderten Akkord; • drei übereinanderliegende Terzen ergeben einen Septakkord (Vierklang).
Blasinstrumente (Ae-rophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen eine Luftsäule in Schwingung versetzt wird (Flöte, Saxophon).
Bodypercussion	Erzeugen von Rhythmen mit Hilfe des Körpers (auch: Klanggesten), z.B. klatschen, patschen, stampfen.
Bordun	Ein ständig mitklingender, gleich bleibender Ton oder ein Intervall, z.B. ein Quintbass.
Call – Response	Dient als Prinzip des Einübens von Liedern und rhythmischen Pattern. Ein Vorsänger singt / spielt einen kleinen Ausschnitt vor und die Gruppe singt oder spielt diesen Ausschnitt nach.
Fellklinger (Membrano- phone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der Klang durch Schwingungen gespannter Membranen (Haut, Fell) erzeugt wird (z.B. Pauke, Trommel).
Grafische Notation	Bei der grafischen Darstellung werden akustische Vorgänge zeichnerisch durch Symbole, Farben und Linienführungen ins Optische übertragen.

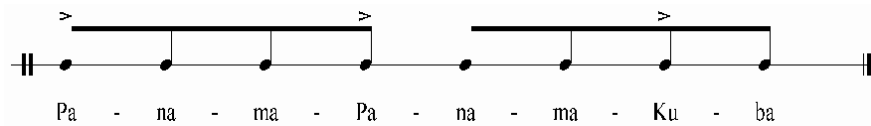
Punktklang		Einzelklang von kurzer Dauer, z.B. Holzblock-trommel (laut – leise)
Schwebeklang (Klinger)		Einzelklang von langer Dauer; ausklingend, z.B. Triangel
Gleitklang		auf- und abgleitender Klang, z.B. Glissando auf Glockenspiel oder Metallophon
Bewegungsklang		schnelle Spielbewegung, z.B. schütteln, reiben, Trommelwirbel

Karaoke	Beim Abspielen einer Karaoke-CD hören Sängerin oder Sänger und Zuschauer die Musik, die Sängerin/der Sänger kann auf einem Bildschirm den Text ablesen und (mit Mikrofon) zur Musik singen. Meist wird zur Orientierung die gerade zu singende Textstelle farbig oder mit einer Animation markiert.
Metrum / Grundschlag	Regelmäßig durchlaufender Schlag, auch "Puls" oder "Beat" (engl.) genannt. 
MIDI-File	<u>M</u> usical <u>I</u> nstrument <u>D</u> igital <u>I</u> nterface („Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente“) ist ein Datenübertragungs-Protokoll zur Übermittlung, Aufzeichnung und Wiedergabe von musikalischen Steuerinformationen zwischen digitalen Instrumenten oder mit einem Computer. Schulisch relevant sind MIDI-Files, die - auf einem Computer oder Keyboard abgespielt - die Funktion eines Playbacks übernehmen. Da es sich um reine Steuerdaten (und keine Audiodaten, wie etwa auf Playback-CDs) handelt, bieten sich für den Unterricht hilfreiche Möglichkeiten, wie etwa Verringerung des Tempos, Änderung der Tonhöhe, Ausblenden einzelner Instrumente.
Mitspielpartitur	Im Gegensatz zur klassischen Partitur (Verwendung des Notensystems) eine den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler angeglichene Spielpartitur, die z.B. Zeichen/Symbole für Instrumente oder Zeichen der grafischen Notation (Klangzeichen) verwendet, die die Art und Weise des Spiels angeben.
Musikalische Parameter	Die einzelnen Dimensionen des musikalischen Wahrnehmungsbereichs wie Lautstärke, Tondauer, Tonhöhe, Klangfarbe, Tempo.
Musikalischer Formverlauf	Abfolge musikalischer Formteile in einem Musikstück, z.B. Intro - Strophe - Bridge - Refrain.
Offene Stimmung	In der Standardstimmung wird eine Gitarre gestimmt auf E - A - d - g - h - e´. Bei der offenen Stimmung dagegen wird die Gitarre durch Herauf- oder Herunterstimmen einzelner Saiten auf einen bestimmten Akkord gestimmt, z.B. E-Dur (E - H - e - g# - h - e´) oder d-Moll (D - A - d - f - a - d), um z.B. ein Lied, das nur einen Akkord / nur Akkorde eines Tongeschlechts (z.B. nur Dur-Akkorde) enthält, ohne die üblichen Gitarrengriffe bzw. nur mit dem Verschieben eines über alle Saiten gelegten Fingers (im gleichen Bund) begleiten zu können.
Orff-Instrumentarium	Kleines Schlagwerk: <ul style="list-style-type: none"> • Fellinstrumente (Trommeln, Pauken, Bongos, Congas ...) • Rasselinstrumente (Kugelrassel, Chickenshake, Maracas, Cabasa, Schüttelrohre ...) • Metallinstrumente (Triangel, Fingerzimbel, Becken, Glocken, Chimes, Schellenkranz ...) • Holzinstrumente (Claves, Holzblocktrommel, Röhrentrommel, Kastagnetten, Guiro ...) • Stabspiele: Glockenspiel, Xylophon, Metallophon, Bassstäbe, Klangstäbe.
Ostinato	Ständig wiederkehrende melodische, rhythmische oder harmonische Figur, meist in der tiefsten Stimme gespielt.

Pattern Meist ein- oder zweitaktige rhythmische, aber auch harmonische oder melodische Figuren, die mehrfach wiederholt werden.
Bsp.: "Stadionphrase"



oder lateinamerikanische Phrasen



Pentatonik Tonleiter (Skala), die im Gegensatz zur Heptatonik nicht sieben, sondern nur fünf Töne umfasst. Eine solche Tonleiter wird Fünftonleiter genannt. Eine pentatonische Skala entsteht, wenn man fünf Töne im Abstand einer reinen Quinte übereinander schichtet. Schreibt man diese fünf Töne in den gleichen Oktavraum, ergibt sich die eigentliche Skala:



Der Ganztonpentatonik fehlt die Leittoneseigenschaft, d.h. sie besitzt keine Halbtonschritte. Praktisch gesehen erhält man aus der C-Dur-Tonleiter durch Weglassen der Leitöne f (Halbton e-f) und h (Halbton h-c´) eine Pentatonik c-d-e-g-a.

Playback Beim Voll-Playback wird der gesamte akustische Vortrag von einem Tonträger abgespielt. Beim Halb-Playback wird in der Regel die Sprache oder der Gesang durch den Interpreten selbst vorgetragen, wogegen alle weiteren akustischen Komponenten, wie z.B. die Musik, vom Tonträger kommen. Dieses Halb-Playback eignet sich besonders für schulische Anwendungen (s.a. MIDI-File).

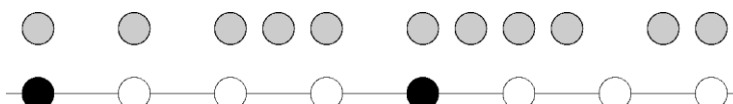
Plektron (auch: Plektrum). Ein Plättchen, mit dem Musiker die Saiten von Zupfinstrumenten wie z. B. Gitarre oder E-Bass anschlagen oder zupfen.

Powerchord Ein Akkord (eigentlich ein Intervall, der Abstand zwischen zwei Tönen), der aus nur zwei Tönen besteht, die zumeist sieben Halbtonschritte auseinander liegen (reine Quinte). Oft wird noch der oktavierte Grundton hinzugenommen, so dass der Powerchord noch kräftiger wirkt. Durch das Fehlen der Terz klingt der Powerchord neutral, d. h. es ist kein Tongeschlecht feststellbar. Dies ermöglicht z.B. auf einer Gitarre die Begleitung eines Lieds mit Akkorden unterschiedlicher Tongeschlechter (Dur/ Moll) auf den drei (tiefer klingenden) Saiten E-A-d. Dabei wird die Saite E nach D herunter gestimmt (Powerchord D entsteht) und die drei höher klingenden Saiten g-h-e´ werden (z.B. mit einem Taschentuch) abgedämpft oder nicht angeschlagen.

Rap Sprechgesang, Teil der Kultur des HipHop (s.a. Rhythmical, Vocussion).

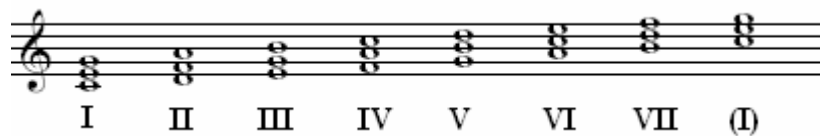
Rhythmical Ein rhythmisch gesprochener Text oder eine Lautfolge.

Rhythmus Zeitliches Ordnungsprinzip der Musik auf der Grundlage des Takts.



Saiteninstrumente (Chordophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, die zur Tonerzeugung schwingende Saiten verwenden, die diese Schwingungen in der Regel auf einen den Klang verstärkenden Resonanzkörper übertragen (Violine, Harfe, Klavier).
Selbstklinger (Idiophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der schwingende Instrumentenkörper selbst und nicht eine Membran oder eine Saite den Ton erzeugt (z. B. Becken, Rassel oder Xylophon).
Stromklinger (Elektrophone, elektronische Musikinstrumente)	Herkömmliche mechanische Instrumente, die elektrisch verstärkt werden (z.B. E-Gitarre, E-Bass). Neukonstruierte Instrumente, häufig mit Tastatur (Synthesizer, Keyboard, Hammondorgel).

Stufenbegleitung Die Grundlage der Stufenbegleitung bildet eine beliebige Tonleiter, die das Tonmaterial der Grundtonart des Stücks bereitstellt. Dabei nennt man zunächst die einzelnen Töne (vom Grundton aufwärts betrachtet) Stufen und nummeriert diese mit römischen Zahlen. Über jeder dieser Stufen lässt sich nun ein Dreiklang konstruieren, indem zwei Terzen darüber geschichtet werden. Die dazu benötigten Töne entstammen ebenfalls dem Material der Tonleiter, sie sind leitereigen. Am Beispiel einer C-Dur-Tonleiter:

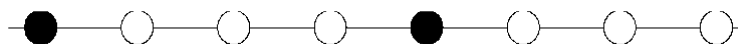


Aufgrund der verschiedenen Abstände innerhalb der Akkorde entstehen hier drei verschiedene Arten von Dreiklängen:

1. Dur (große Terz – kleine Terz) - Stufen I, IV und V
2. Moll (kleine Terz – große Terz) - Stufen II, III und VI
3. vermindert (kleine Terz – kleine Terz) - Stufe VII

Zum Beispiel beschreibt eine II in jeder beliebigen Dur-Tonart immer einen Molldreiklang, nämlich denjenigen Dreiklang, der mit leitereigenen Tönen über der zweiten Stufe der jeweiligen Tonleiter gebildet wird. Eine Stufenbegleitung I-V bezeichnet also in C-Dur die Begleitung eines Musikstücks mit den Akkorden C-Dur und G-Dur.

Takt Gliederung der Grundschnitte durch Betonung (2er-Takt, 3er-Takt, 4er-Takt, usw.).



Variierende Wiederholung / Variantenbildung Die wiederholte Ausführung rhythmischer oder melodischer Pattern, eines Motivs oder Lieds unter Veränderung des Tempos und der Lautstärke, ggf. auch der Tondauer, Tonhöhe oder Klangfarbe.

Vocussion Verbindung von Vocal und Percussion: rhythmisches Sprechen (s.a. Rhythmical, Rap)

Wahrnehmung Reize mit den Sinnen aufnehmen, unterscheiden und sie über Assoziations- und Interpretationsvorgänge verwerten. Die Sinne sind nachfolgend aufgeführt.
Nahsinne: Tastsinn (taktiles System), Bewegungssinn (kinästhetisches System), Gleichgewichtssinn (vestibuläres System), Geschmackssinn (gustatorisches System). Fernsinne: Sehen (visuelles System), Hören (auditives System), Riechen (olfaktorisches System)

