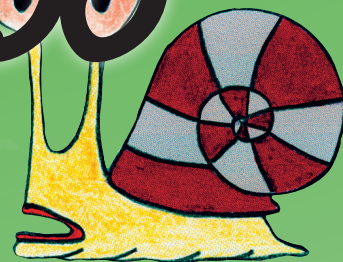


MAILYN REBECCA HENSELER



Tastenzoo

KLAVIERSCHULE – FÜR KINDER
AB DEM VORSCHULALTER UND
NEUGIERIGE ERWACHSENE



SCHNEEMANN-
Lehrmittelverlag



MAILYN REBECCA HENSELER

Tastenzoo

KLAVIERSCHULE – FÜR KINDER
AB DEM VORSCHULALTER UND
NEUGIERIGE ERWACHSENE

SCHNEEMANN®-KLAVIERLERNSYSTEM

Was wäre, wenn Klavierspielen-Lernen und Notenlesen ganz anders möglich wäre, als man es bisher kennt? Viel spielerischer, bildhafter und gleichzeitig effizienter, strukturierter und deshalb viel müheloser?

Der Weg dazu ist vernetztes und ganzheitliches Denken. Vernetztes und ganzheitliches Denken findet dann statt, wenn wir ganz unterschiedliche und oft sogar gegensätzliche Fähigkeiten und Hirnregionen aktivieren und miteinander zusammenarbeiten lassen.

So werden Dinge, die für uns sonst sehr abstrakt, komplex und schwer zu merken sind, auf einmal mühelos begreifbar und wir können diese sogar mit viel Freude und spielerischer Leichtigkeit aufnehmen und umsetzen - eine Hürde nach der anderen schmilzt dahin.

DER TASTENZOO legt das Fundament für spielerische Leichtigkeit und lebenslange Freude am Klavier. Er fördert und aktiviert die basalen motorischen und noten-lesetechnischen Fähigkeiten, die Kindern den Einstieg in den Folgeband "Erste Schritte am Klavier" erleichtert.

Hinweis: Dieses Werk wird am besten von einer im Lernsystem ausgebildeten Schneemann®-Klavierlehrperson eingesetzt.



SCHNEEMANN-
Lehrmittelverlag



Inhalt

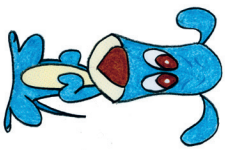
10 I AKTIVIERE DEINEN KÖRPER

- 10 Schultern und Arme, wacht auf!
- 12 Aufwachen, Handgelenke!
- 14 Finger, aufwachen!
- 15 Winke mit den Fingerbeeren!
- 16 Verwandle ein wackliges Tipizelt in ein stabiles Iglu!
- 17 Tierische Handverwandlungen



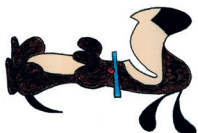
20 II DIE TASTENLANDSCHAFT

- 20 Wo wohnen die Bären? Wo die Vögel?
- 21 Dürfen wir uns vorstellen? Wir sind die schwarzen und weissen Tastengeschwister!
- 22 Spiele mit den schwarzen Tastengeschwistern!
- 23 Spiele mit den weissen Tastengeschwistern!
- 24 Die Hunde gehen spazieren
- 25 Meine erste Melodie: Das Mäuschen-Lied
- 25 Finde das grosse Tal!
- 26 Der Kuckuck über dem grossen Tal
- 26 „Kuckuck, Kuckuck! Ruft's aus dem Wald.“
- 27 Die Hasenohrenbeinchen gehen auf den weissen und schwarzen Tasten!
- 28 Die Schwäne werden gefüttert
- 28 Die Zebra-Wanderung über schwarze Berge und weisse Täler
- 29 Meine erste Tonleiter



30 III AUGENTRAINING – MUSKULÄR UND GRAPHISCH

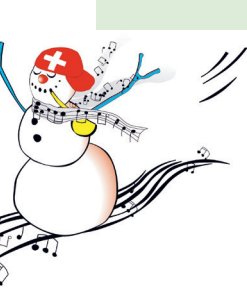
- 30 Schnelle und starke Augen
- 32 Punkt, Strich und Kreis
- 34 Hast du gerne Seifenblasen?
- 36 Die Seifenblasenraupen
- 38 Das Mondgesicht
- 39 Die Sonnenblume
- 40 Der Schneemann
- 42 Der Schneemann sieht sich doppelt
- 43 Die Seifenblasenrutschbahn
- 44 Die gespiegelte Rutschbahn
- 45 Der Handluftballon
- 46 Der Handspiegel
- 47 Der gespiegelte Gartenzaun
- 48 Puste die Seifenblasen in den Gartenzaun!



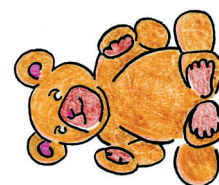
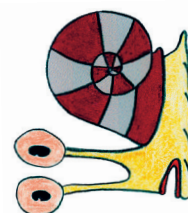
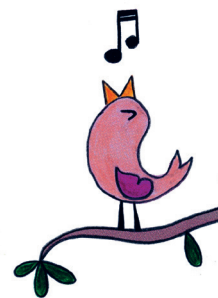
50 IV DER RHYTHMUS

- 50 Spreche, singe und klatsche im Rhythmus!
- 51 Das erste Rhythmuswort aus Seifenblasen: „Tam“





- 52 „Kaffeetasse“
53 „Teetasse“, „Tasse Tee“
54 „Kirsche“
55 Klatsche oder klopfe und spreche dazu!
56 Rhythmusraten
57 Der Taubenflügel hilft dir beim Rhythmus
- 59 V DIE MELODIE**
59 Fitness-Vorübung: Der klopfende Specht
60 Die Schildkröte namens „Cesar“
60 „Ist ein Mann in' Brunn' gefallen“
61 „Hänschen klein“
62 „Summ, summ, summ!“
63 „Kuckuck ruft's aus dem Wald“
64 Spiele mit dem Delfin!
67 Im Rhythmus schwimmen
68 „Hänsel-fin“ und „Gretel-fin“ singen zusammen ein Lied
- 69 VI DIE HARMONIE**
69 Der Schneemann entsteht
70 Der Schneemann auf der Tastatur
71 Spiele den Schneemann!
73 Malen und Entspannen
- 74 VII DAS NOTENSYSTEM, WIE ES JEDER KENNT**
74 Der Vogel- und der Bärenschlüssel
76 Das grosse Ereignis
79 Gestupfte und eingefangene Schneemänner wandern im Gartenzaun
80 Zeichne Seifenblasen-Rutschbahnen, -Sprungbretter und -Wiederholungen in den Gartenzaun!
- 82 VIII DAS GESAMTE NOTENSYSTEM**
82 Der gespiegelte Gartenzaun und seine Leiter
84 Die Raum-, die Linien- und die kriechenden Riesenraupen im Gartenzaun und der Leiter
87 „Extrablatt“: Der Tischwalzer
90 Die Seifenblasen der Raupe im Gartenzaun werden unsichtbar
- 92 IX ENTDECKE UND SPIELE!**
92 Ist ein Mann in' Brunn' gefallen
92 Hänsel und Gretel



Dieses Buch ist
Schilo Orlando gewidmet.



SPIEL(!) Klavier!

Lernen ist ein ganz natürliches Bedürfnis eines jeden Kindes. Unser Gehirn ist dazu geschaffen, Probleme zu lösen. Lernen ist etwas, das wir uns nicht erst beibringen müssen - wir tun es von alleine. In unseren ersten drei bis vier Lebensjahren wird ein Grossteil unserer Fähigkeiten angelegt. Und das ganz nebenbei, rein spielerisch.

Unsere Aufgabe beim Klavierunterricht besteht darin, dem Kind die neuen Entdeckungen und Fähigkeiten auf so faszinierende und lebendige Weise zu präsentieren, wie wenn es das erste Mal an einer duftenden Blume riecht. Das Kind möchte in dieser Atmosphäre der Freude und Lebenslust verweilen - seine Faszination ist geweckt.

Das Verwenden von Stofftieren und Puppen in Rollenspielen entspricht dem natürlichen Instinkt des Kindes und ist eine gute Möglichkeit, die Konzentration des Kindes auf einen Punkt über längere Zeit aufrechtzuerhalten. Ausserdem sind Stofftiere eine wunderbare Möglichkeit, die Inhalte des Buches auf kindgerechte und verspielte Weise zu vermitteln.

Selbstvertrauen und Freude an den eigenen Fähigkeiten werden wachsen und sich tief im Kind verwurzeln. Als Folge von den vielen positiven Lernerfahrungen, die es auf dem Wege gemacht hat, wird es auch jede Herausforderung im späteren Leben mit spielerischer Sicherheit und Leichtigkeit meistern.

Das Unterrichten mit dem vorliegenden Buch versteht sich daher nicht als „Unterricht“ im gewohnten Sinn („Pass jetzt auf! Ich bringe dir was bei!“), sondern eher als gemeinsames und spielerisches Erkunden ihrer äusseren und inneren Welt, im Sinne von: „Schau mal her, was WIR hier alles entdecken können!“. Daher sollen auch die im Buch enthaltenen Lerninhalte an die Bedürfnisse des Kindes angepasst werden, was eine flexible Reihenfolge der einzelnen Kapitel und Lernabschnitte zulässt.

Gedanken zum Buch

Alle Anregungen und Übungen in diesem Buch dienen dazu, dem Kind die körperlichen und geistigen Fähigkeiten mit auf den Weg zu geben, die ihm dabei helfen, die noch in ihm schlummernde Musikalität auszudrücken und am Klavier ausleben zu können. Die gesamte Entwicklung des Kindes wird davon positiv beeinflusst.

Durch phantasievolles Training von Hand- und Armmuskulatur und deren Gelenken lernen die Kinder von Anfang an eine Spieltechnik, die es ihnen später erlaubt, ihre musikalischen Vorstellungen mühelos am Klavier ausleben zu können.

Spielerisch erlebt das Kind die Logik der Notation von Klaviermusik. Es lernt auch die verschiedenen musikalischen Parameter wie Puls, Rhythmus, Melodie und Harmonie kennen und erlebt sie bewusst. Durch das „Sich-Bewusst-Werden“, wird das Erlebte tief in ihm verankert. Es kann so später gezielt daran anknüpfen und darauf aufbauen.

Parallel zu den im Buch enthaltenen Übungen und Spielen soll dem Kind ein bunter Strauss an Möglichkeiten angeboten werden, musikalische und haptische Erfahrungen zu sammeln und Musik kennenzulernen. Wenn es angefüllt ist von einer Vielzahl an musikalischen Klang- und Hörerlebnissen, wird es während des Selber-Musizierens auf diese Erfahrungen zurückgreifen können. Neue Melodien bleiben so besser im Gedächtnis haften, weil sie an viele, schon vorhandene Klangerlebnisse anknüpfen können.

Durch unterschiedlichste feinmotorische Tast- und Greiferfahrungen wird die Geschicklichkeit und Fühligkeit der Finger am Klavier gefördert. Je besser sie die Berg- und Tallandschaft der Klaviatur ertasten können, desto sicherer fühlen sie sich dort.

Inhalt

Das vorliegende Buch versucht auf folgende Weisen, wichtige Fähigkeiten fürs Klavierspiel zu fördern:

1. **Aktivierung der Sensomotorik durch basale Stimulation:**

Die eigene Körperwahrnehmung des Kindes soll durch gezielte Massage der fürs Klavierspiel relevanten Körperteile und Gelenke aktiviert und trainiert werden.

2. **Training der Augenmuskeln - die Aktivierung der Augenmuskulatur durch Übungen zur Geschwindigkeit und Präzision:**

Schnelles Denken kann sich in einer schnellen Bewegung der Augen zeigen. Umgekehrt kann durch das Training der Augenmuskulatur der Arbeitsgeschwindigkeit des Gehirns auf die Sprünge geholfen werden.

3. **Förderung der optischen Wahrnehmung - räumliche Wahrnehmung, Wahrnehmung geometrischer Formen:**

Zur Vorbereitung auf die komplexe Notation von Klaviermusik werden die einzelnen Grundelemente der Geometrie spielerisch erlebt, gezeichnet und mit schon Erlebtem verbunden (Seifenblasen, Rutschbahnen, usw.).

4. **Der Rhythmus – die Verbindung von Notenlänge und Räumlichkeit:**

Durch das Verbildlichen von rhythmischen Strukturen werden rhythmische Proportionen spielerisch erlebt und verstanden. Auf den im Buch eingeführten Kleinstrhythmen (Kaffeetasse,...), kann später mühelos aufgebaut werden.

Hintergrund

Wenn wir die Gliedmassen unseres Körpers mit ihren spezifischen Funktionen bewusster wahrnehmen, können wir jede Herausforderung besser meistern, die uns in unserer äusseren und inneren Welt begegnet.

Der Tastsinn ist der zentrale Wahrnehmungskanal. Er hinterlässt in uns den tiefsten Eindruck. Dieser wirkt ähnlich wie ein Vakuum und integriert Informationen von aussen blitzschnell und unmittelbar in unser gesamtes Körpersystem - und das völlig unterbewusst.

Das Prinzip der heissen Herdplatte zeigt, wie ein eindrückliches Erlebnis um ein Vielfaches stärker und tiefer gespeichert wird, als es 1000 Worte jemals fähig wären. Auch unser Auge greift ständig auf Erlebtes zurück, um sich ein korrektes Bild seiner Umgebung zu machen.

Wenn die räumliche Wahrnehmung über den Tastsinn sensibel und umfassend herausgeformt ist, können wir auch Bilder und Grafik in ihrer Räumlichkeit und Dimensionalität exakter nachempfinden. Da wir auf der Klaviatur grosse Entfernungen zurücklegen, ist eine gute räumliche Wahrnehmung auch für das Klavier-spiel unerlässlich.

Wenn wir die Musiknotation mit einem räumlich-graphischen Auge betrachten, hilft das uns dabei zu erkennen, welche körperlichen Erlebnisse vorausgesetzt werden, um diese Graphik räumlich besser erfassen zu können (weit, eng, hoch, tief, etc.). Diese Grundlagen werden in vorliegendem Buch gelegt.

Viel Freude mit diesem Buch wünscht die Autorin,

MAILYN REBECCA HENSELER



Tierische Handverwandlungen

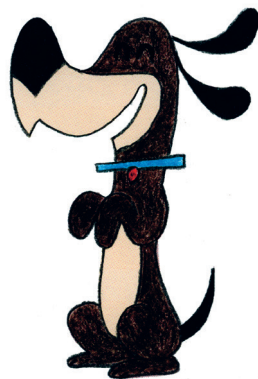
Tipp:

Mache diese Verwandlungen zuerst an einem Tisch, danach am Klavier!



Hebe deine Arme und lass deine Hände locker hängen.

Das ist der ***bettelnde Hund***.



Nun wische mit lockeren Pfoten die Klaviertasten ab!

Das ist der ***wischende Hund***.



Während du locker wischst, fädle deine Finger über die schwarzen Tasten ein. Jeder Finger liegt nun flach auf einer weissen Taste.

„Grabe“ mit deinen Fingerbeeren die Tasten kraftvoll nach unten und federe dann mit deinem Handgelenk locker auf und ab.

Dein runder ***Frosch*** ist entstanden!

Wichtig dabei:

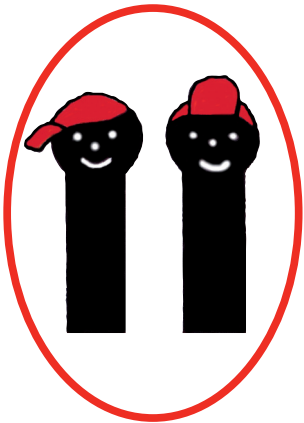
Die vordersten Fingergelenke sind rund wie ein Iglu und bleiben, während du rutschst, an der Tastenoberfläche kleben. Das Handgelenk federt entspannt rauf und runter.

Tipp:

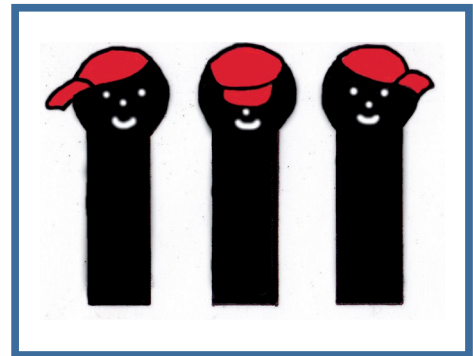
Stell dir vor, die Froschhand ist ganz schwer. Hörst du, wie der Frosch auf den Tasten quakt?



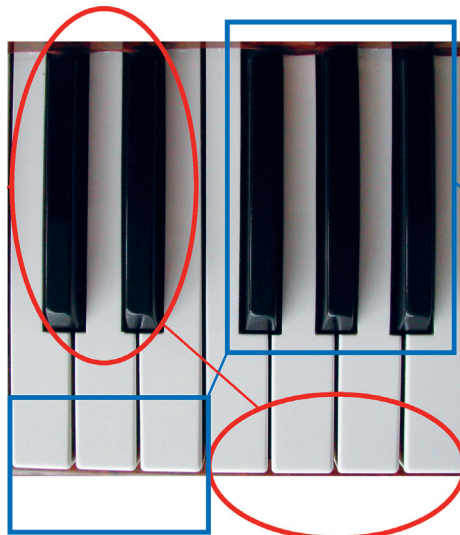
Dürfen wir uns vorstellen? Wir sind die schwarzen und weissen Tastengeschwister!



schwarze Zwillinge

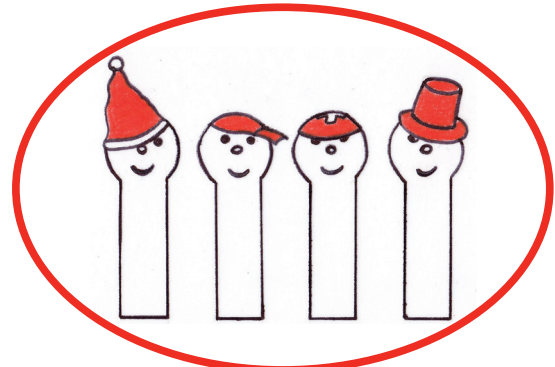
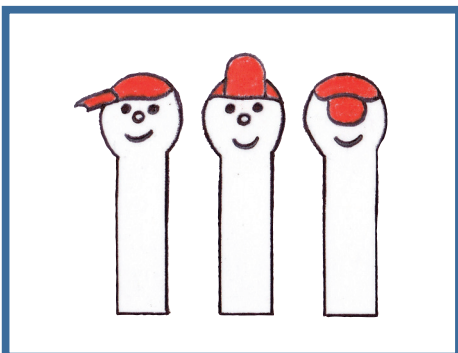


schwarze Drillinge



weisse Drillinge

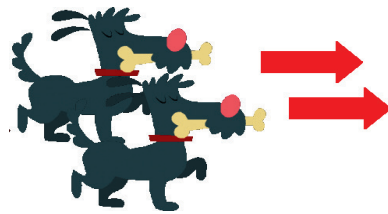
weisse Vierlinge





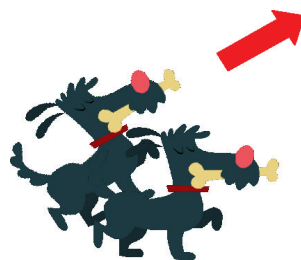
Die Hunde gehen spazieren

Spiele die Tastengeschwister mit folgenden Bewegungen!



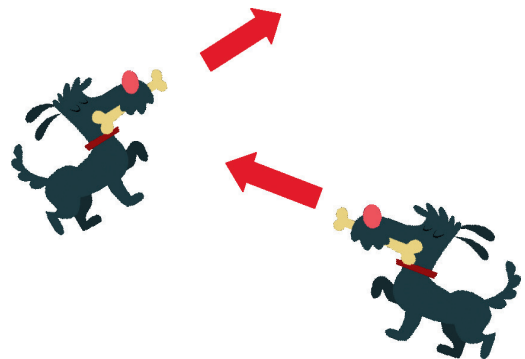
**Beide Hände gehen
miteinander in die
gleiche Richtung.**

**Beide Hände
gehen auseinander
und dann wieder
zusammen.**



**Eine Hand bleibt
am Ort, die andere
geht.**

**Jede Hand geht,
wohin sie will.**





Die gespiegelte Rutschbahn



In welche Richtung rutschen die Seifenblasen?

In Richtung Bären! Das ist die **Bärenrutschbahn.**

Nimm einen Spiegel mit einer geraden Kante und lege ihn auf die gepunktete Linie.

Schau nun in den Spiegel und sieh, in welche Richtung sich die Rutschbahn und die Seifenblasen jetzt bewegen.

Die Kugeln bewegen sich nun hinauf in Richtung Vögel.

Gratulation! Du hast nun die **Vogelrutschbahn** entdeckt!

Male nun die Vogelrutschbahn!

Was denkst du?

Wie rutschen die Seifenblasen auf den Tasten?

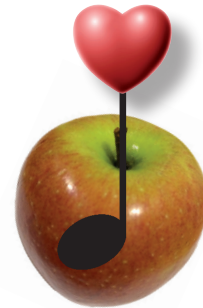
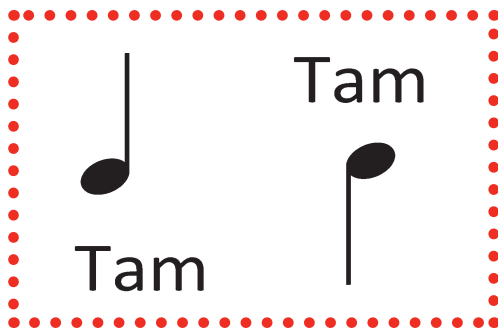


Das erste Rhythmuswort aus Seifenblasen: „Tam“



Male zuerst eine Seifenblase
bei Nacht ● und |
daneben einen Stiel |.
Fertig ist ein Tam!

Stelle dir vor, das Tam ist ein
Apfel mit einem **ganz langen**
Stiel.



Hinweis:

Zu Seifenblasen sagt man auch **Noten**. Den Stiel nennt man auch **Notenhals**. Das Wort „Tam“ ist die Kurzform von Tambour (franz. Trommler).

Geht der Notenhals des Tam auf der Vogelseite in Richtung Vögel hat es einen **„Vogelhals“**, geht der Notenhals auf der Bärenseite in Richtung Bären hat es einen **„Bärenhals“**.

Male ganz viele Tams mit Vogel- und Bärenhälsen!





Die Schildkröte namens „Cesar“

Lege die Hasenohren deiner **Vogelhand** auf die **schwarzen Zwillingsberge** und lass den Daumen hängen. Schau, jetzt liegt dein Daumen eng auf einer **weissen Taste im Tal!**



„Hier wohne ich, **Cesar** die Schildkröte. Meine Freunde nennen mich einfach nur **Ce!**“



„Ist ein Mann in' Brunn' gefallen“

Nimm deine **Vogelhand** und lege deinen  **Frosch** flach auf die Tasten. Der Daumen liegt auf dem **Ce**. Erinnerung dich, welche Zahlen jeder Finger hat.

Nun blase deinen **Handluftballon** auf und lass deinen Arm hängen wie eine **Hängebrücke**, die auf ihren **Brückenfeilern** (Fingerspitzen) steht.

1 2 3 4 | 5 5 5 5 |

1 2 3 4 | 5 - 5 - |

1 2 3 4 | 5 5 5 5 |

5 4 3 2 | 1 - 1 - ||



Spiele mit dem Delfin!



Zeige den Delfin wie er **lacht**,
wie er **über der Wasserlinie** ist und wie er
unter der Wasserlinie schwimmt!

Siehst du auch wie er **taucht** und
durch den Ring **springt**?

Siehst du, wie sich der Delfin auf der nächsten
Seite in der Seifenblase spiegelt? Findest du
dort auch **Vogel-**, und **Bärenrutschbahnen**?
Zeichne sie ein!

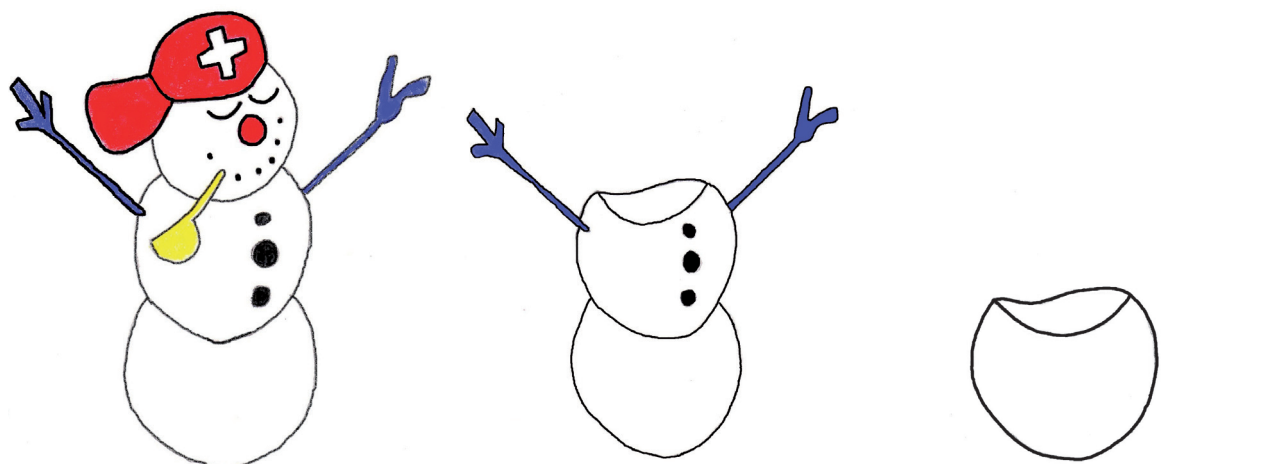
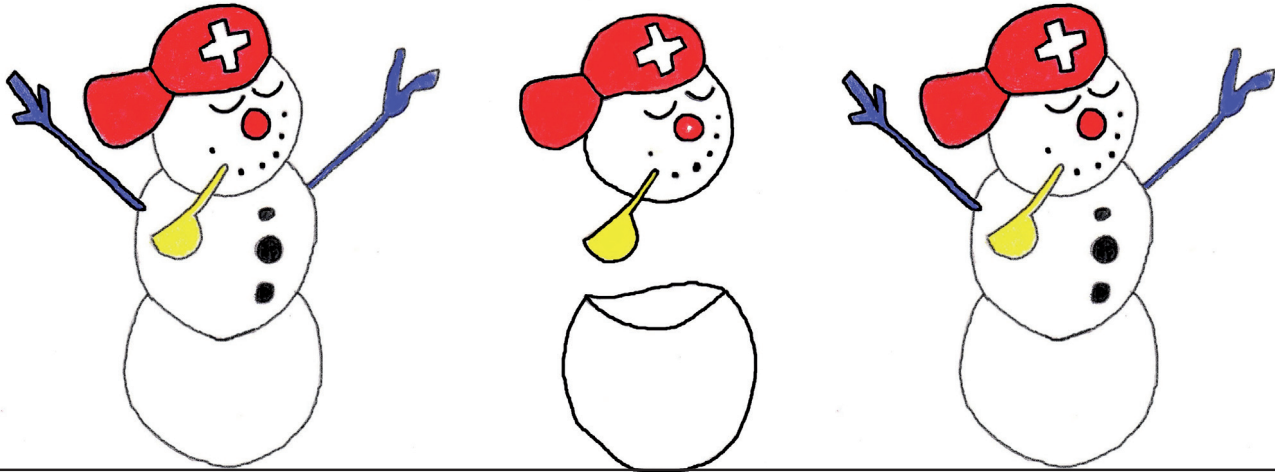
Tipp:

Dein **Mittelfinger** ist der Delfin, der lacht!



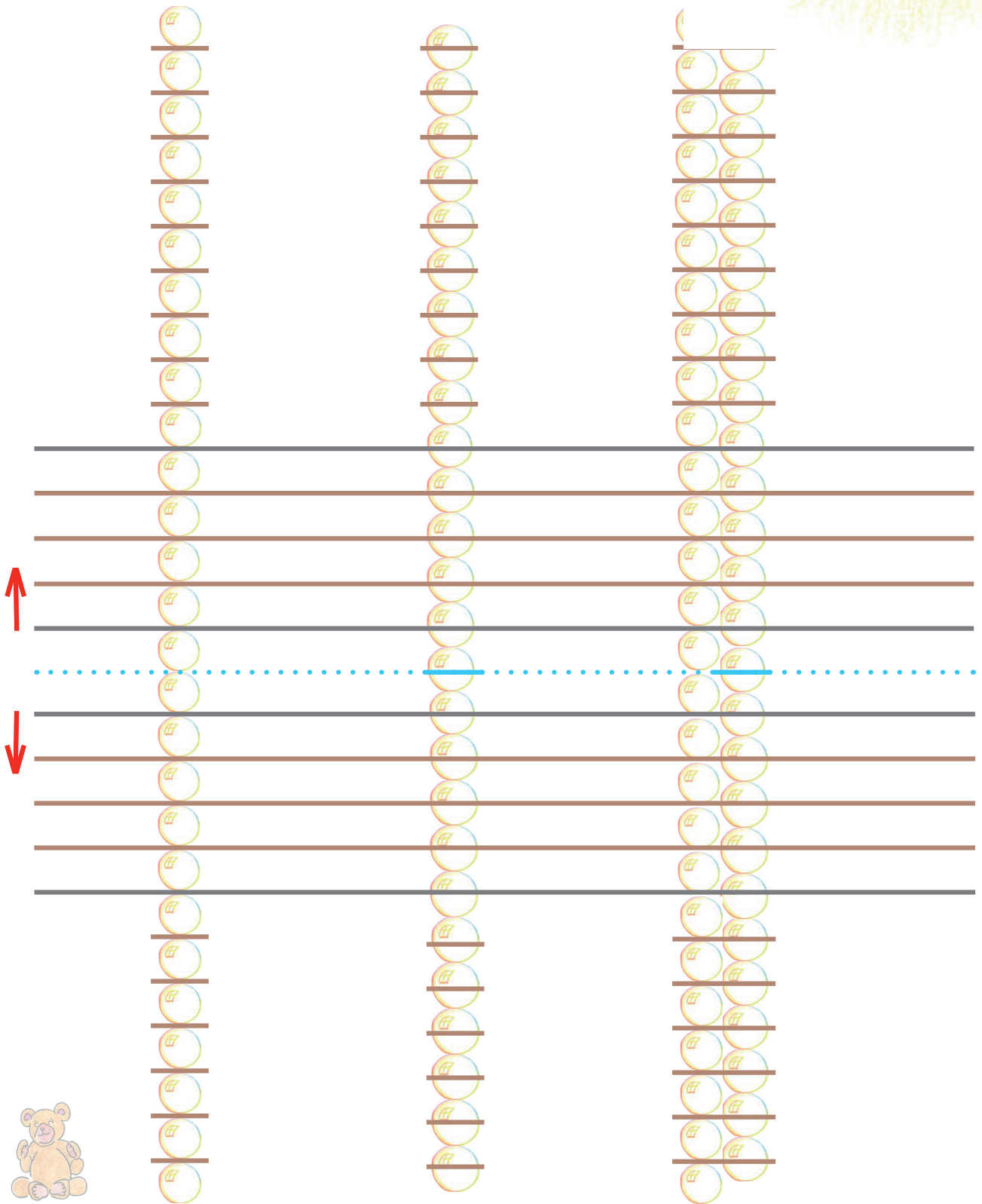
Spiele den Schneemann!

Spiele den Schneemann ganz, ohne Bauch, ohne Kopf oder ohne Fuss



Tipp:

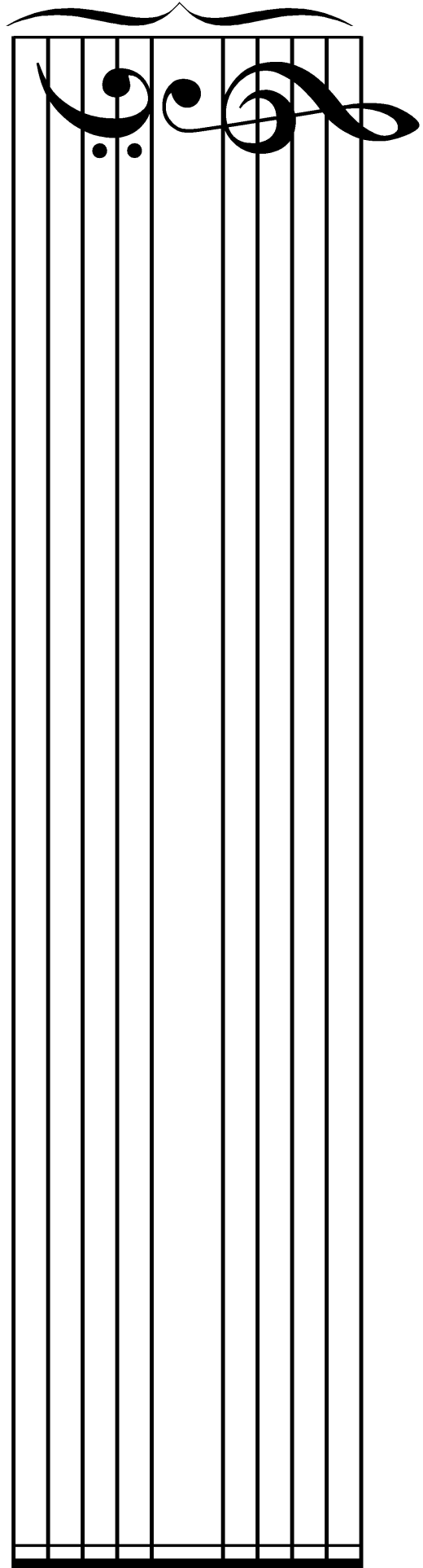
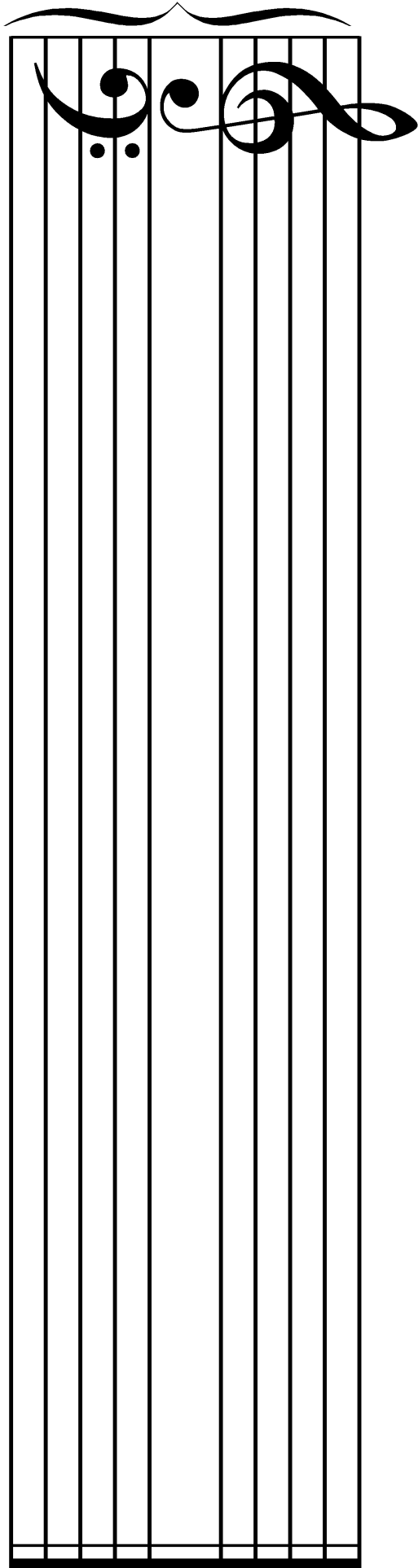
Mache deine eigenen Schneemänner und spiele sie!

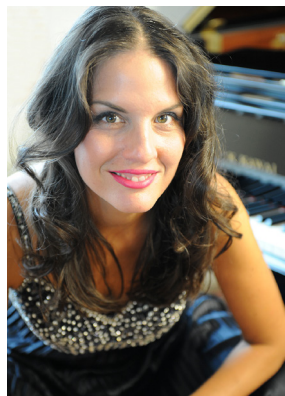


Aufgabe:

Stelle dir vor, die Seifenblasen sind die **Fussabdrücke der Hasenohren**. Bei der kriechenden Riesentraupe sind beide Beinchen gesund und der Hase wandert **Schritt für Schritt** auf den gemalten Seifenblasen vorwärts Richtung Vögel und rückwärts Richtung Bären (Taste für Taste). Bei der Raum- und

Linien-Riesentraupe (eingefangene und gestupfte Seifenblasen) kann immer nur **ein Hasenohrenbeinchen** von Raum zu Raum, oder Linie zur Linie **hüpfen**. Spiele die Riesentraupen nun auch mit deinen Hasenohren auf dem Klavier!





© Katja Gfeller Jenny

Mailyn Rebecca Henseler

geb. 1981

Mailyn ist dipl. Klavierpädagogin, Pianistin, Mezzo-Sopran, Komponistin, Autorin eines erfolgreichen Klavier-Lernleitfadens und Online-Videokursen zum Schneemann®-Klavierlernsystem.

Sie gründete 2006 die „Musikakademie Uri“ und 10 Jahre später die „Schneemann®-Klavierschule“ in der Nähe von Luzern. 2021 kam dann die KlavierSUPER-Leicht Online-ACADEMY hinzu, an der ihr Team von Schneemann®-Klavierlehrern und -Klavierlehrerinnen Gruppenkurse für jedes Spielniveau durchführt.

Seit 2008 bildet sie Klavierlehrpersonen in Form eines Studiengangs in ganzheitlichem und vernetztem Denken am Klavier, wissenschaftlichen Lern- und Lehrmethoden, effizienter und physiologisch korrekter Spieltechnik an ihrem Institut durch - seit 2021 rein online.

Mailyns mehrbändige Klavierlern-Leitfäden wie u. a. „Erste Schritte am Klavier“, „Nächste Schritte am Klavier“, „Der Tastenzoo“ werden derzeit auf spanisch und englisch übersetzt. Sie sind seit ihrer Ersterscheinung im Jahr 2010 für Klavierlehrer und -lehrerinnen zu einem unverzichtbaren Bestandteil ihres täglichen Unterrichts am Klavier geworden.

Ihre Klavierkompositionen werden im AURIO Musikverlag publiziert.

Tastenzoo

KLAVIERSCHULE – FÜR KINDER
AB DEM VORSCHULALTER UND
NEUGIERIGE ERWACHSENE



LUST AUF KLAVIERSPIELEN? GEHIRNGERECHTES LERNEN MIT FREUDE, SPASS UND LEICHTIGKEIT!

Wie das gehen kann, zeigt dieser Klavier-Lernleitfaden für Kinder ab dem Vorschulalter und neugierige Erwachsene basierend auf dem Schneemann®-Klavierlernsystem!

Folgend einige Leitgedanken, die zeigen wie wir am besten lernen:

- Stets Bekanntes mit Neuem verknüpfen.
- Sich erst den Überblick verschaffen und dann ins Detail gehen (vom Großen hin zum Kleinen lernen - nicht umgekehrt!).
- Zuerst Greifen und dann Begreifen.
- Nur wenn das Gefühl mit dabei ist, verknüpfen sich neue Nervenbahnen und echtes Lernen findet statt.
- Mit vernetztem und ganzheitlichem Denken (also wenn Bilder, Geschichten, Struktur, Analyse und Emotionen zusammenarbeiten) fällt Lernen leicht.

Weitere Klavierspiel-Literatur findest du im Online-Shop www.schneemann-klavierschule.ch/shop, im Online-Notenhandel oder in deinem Notenfachgeschäft.

Arbeitsmittel zu der vorliegenden Ausgabe sind:

- TASTENZOO MEMOSPIEL
- NOTENPAPIER „GRÜN“

DER TASTENZOO legt das Fundament für spielerische Leichtigkeit und lebenslange Freude am Klavier. Er fördert und aktiviert die basalen motorischen und noten-lesetechnischen Fähigkeiten, die Kindern den Einstieg in den Folgeband "Erste Schritte am Klavier" erleichtert.

Begonnen wird mit ersten körperlichen Übungen. Weiter geht es mit ersten zeichnerischen Grundelementen und dem spielerischen Begreifen der gesamten Klaviatur. Es werden Begriffe geprägt, wie „schwarze Zwillinge“ und „schwarze Drillinge“, die helfen die Klaviatur besser zu begreifen.

DER TASTENZOO entwickelt ein ganzheitliches Körperbewusstsein und legt die Basis für eine ökonomische, körperorientierte Spieltechnik.

Er verbindet körperlich und spielerisch die Räumlichkeit der Klaviatur mit der Räumlichkeit der Musiknotation und bezieht von Anfang an auch die Augen mit ein. Das grafische Auge wird so geschult, sodass Notenlesen zum "Comic"-Schauen wird. Fast schon "wie nebenbei" verstehen die Kinder die Prinzipien des Notenlesens durch körperorientiertes Lernen schon im frühesten Alter.

