

Skript Teilmodul 1 / Erste Schritte am Klavier

Legende:

SM = Schneemann

TF = Tieffuss

HK = Hochkopf

SuS = Schülerin und Schüler

TL = Tonleiter

FS = Fingersatz

TA = Tonart

RGH = rechte Gehirnhälfte

LGH = linke Gehirnhälfte

Erste Schritte am Klavier, Bd. 1

Unser Gehirn verarbeitet Bilder 60000x schneller als Text.

Bettelnder Hund (Lockerheit in Ruhe)

Hände in Schoss

Ellbogen nach unten bewegen. 1x R, 1x L. Wo fühlst du das? Was bewegt sich mit?

Brustbeinbereich öffnet sich. Evtl. Gewicht in Ellbogen legen >> Entspannung im Schulterbereich/Brustraum. Schultern weiten.

Hand tut nichts. Wie ein grosser Wassertropfen, ohne dass die Finger aktiv werden.

Aktion ist anderswo, nicht in den Fingern (sondern im Arm). Finger ziehen ohne eigene Aktivität.

Millionen Nervenzellen. Rezeptive Wahrnehmung schaffen.

Wischender Hund (Lockerheit in Bewegung)

Wischende Bewegung

Ich kann mich nur auf eine Sache aufs Mal konzentrieren. Nur eine Hand aufs mal machen.

Finger einfädeln

Impulse kombinieren und / oder zusammenfassen. Impulse sparen.

Übertreibung. Kompletter Radius von Handgelenk. Dosierung erst möglich, wenn wir Maximum kennen.

Wie eine Dampflok, ohne seitliche Bewegung. Kraft wirkt gerade. Muskulatur ist da, um zu stabilisieren.

1. Grosse Bewegungen
2. Kleine Bewegungen

Frosch

Muskeln dienen der Beweglichkeit.

Zwei Sorten Nervenbahnen:

- a. vom Gehirn zu Extremitäten - efferent
- b. von Extremitäten zum Gehirn - afferent

Helferhand einsetzen. Zum Beispiel aufs Handgelenk legen. Handgelenk dosiert Gewicht von Arm in den Fingern. Der Arm ist wie ein Kartoffelsack.

SuS kann sich selbst die Hand auf z.B. Schulter legen, wenn SuS sie hochzieht.

Tipp:

Etwas neues Technisches zeigen und ausprobieren und wieder zurück zum Einfacheren. Hin & her zwischen Neuem und Stufe(n) zurück.

Schritt & Sprung

Rille fühlen. Mit Tasse Tee relativ schnell spielen. Leichtigkeit provozieren.

Innen starten!

Zuerst schwarze Zwillinge fühlen, danach abrutschen zu weissen Drillingen und spielen.

Rechter Fuss ist Standfuss, wenn wir weit oben spielen. Linker Fuss ist Standfuss, wenn wir weit unten spielen.

Vogeldrillinge

Bärendrillinge

Wie viele schwarze Drillinge/Zwillinge? 5

Wie viele weisse Drillinge/Vierlinge? 7

= Testfragen, ob du mit Kindern weiter gehen kannst.

Mitte suchen

Zwillinge/Drillinge von aussen nach innen.

1. mit Körper
2. auf Tastatur

Antwort zum Thema runde Finger:

Worum geht es gerade? Wenn es ums Kennenlernen von Struktur der Tastatur geht, dann kann die Technik vernachlässigt werden.

Das Graben und Ziehen sind wichtig. Gerade Finger + ziehen statt statisch runde Finger zu fordern.

Perfektion kann bremsen.

1-Fingerspiel ist willkommen. Stabile Wahrnehmung ist wichtiger als runde Finger, vorerst mal. Je nach Kind, je nach Level/Stadium von Kind: zu früher Fokus auf runde Finger führt oft zu Verkrampfung.

Handgelenk rauf/runter – Frosch

Finger rollen automatisch ab auf den Fingerkuppen.

Kein Drücken. Handgelenk sinkt. Ton kommt von allein.

Arm ist wie ein Kartoffelsack.

1 + 5: Krokodilmaul. Kurze Finger spielen es.

1-3-5: Schnecke

1+5: Rahmen der Hand. Dazwischen geschieht die Füllung. Oberflächenspannung.

Quinte >> drei weisse Tasten frei dazwischen.

Klammer, wie Klettern, Saugnapfgefühl wie ein Gekko, Brückenpfeiler

Knochen tragen sich selbst, wenn sie senkrecht aufkommen.

1 + 5 genau unter Handgelenk. Knochen werden zusammengestaucht. Zittern aus Ellbogen heraus, ohne dass Finger arbeiten müssen. Minimale Muskelkraft von Fingern. Wir brauchen Spannung, die elastisch ist. Krokodilmaul rhythmisch z.B. mit Tasse Tee spielen.

Test

1 3 5 hochheben – Fühler nach unten

2 4 hochheben – Schnecke

Gleiches anders denken >> anderes Gefühl. Es braucht viel Zeit an einzelne Finger zu denken.

Zitterbewegung

Hand macht nichts. Spannung bedeutet nicht Härte. Spannung, die elastisch ist < >

Spannung, die schliesst.

Auch kleine Bewegungen machen lassen.

Bei SM: Stabilität aussen, Gewicht aussen. Dritter Finger kommt nebenbei dazu. Andere Hand kann helfen.

Hin & her wechseln zwischen 1 + 5 und 1-3-5. Ein Schritt zurück.

Sprung & Schritt

Frosch einen Schritt verschieben.

Frosch einen Sprung verschieben.

Dasselbe mit dem Krokodil.

Handgelenk = Sprungfeder

Stempel verschieben

1. Kran irgendwo landen. Handgelenk runter, dann rauf.

2. Ein Schritt >> eine Rille fühlen mit Daumen

Finger in Nähe von Tasten belassen. Sonst muss Kleinhirn Distanz immer wieder von Neuem abmessen.

Stempelhand und Fokus nur auf Daumen.

Durch den Kran (Aufwärts-Bewegung von Handgelenk) entlastet sich Finger/Hand automatisch. Finger behalten Kontakt zu Tasten (Boden unter den Füßen). Sonst fehlende Orientierung. Dadurch ist SuS sehr auf Augen angewiesen. Die braucht es aber für das Notenlesen. Später, wenn SuS den Raum der Tasten über Körperwahrnehmung verstanden haben, dann können sie Finger auch wegheben von Tasten.

Fühlen >> Info an Kleinhirn

Gefühl >> Träger von Verstehen

Von innen nach aussen geht leichter als von aussen nach innen. Wenn wir nach aussen spielen >> Ellbogen innen. Wenn wir nach innen spielen >> Ellbogen aussen.

Wichtig: **Kurze** Impulse!

Mit Faust auf Handrücken aus Handgelenk rausklopfen, z.B. Tasse Tee.

Klopfen im Rhythmus und danach gleich auf Tasten.

Zaubertal, Einführung von Tastengeschwistern

Von welchen Tasten gibt es mehr? Nicht zählen. Warum? Komm, wir finden es zusammen heraus.

Zwei weisse Tasten und ein schwarzer Berg fühlen. Ohne den Berg sind Täler breit. Früher waren da auch schwarze Berge. Alles war gleich. Ein Berg weggezaubert. >> Zaubertal
Alle breiten Täler spielen. Ganz innen spielen und ziehen.

Wie viele verschiedene Täler gibt es? Was ist zwischen den breiten Tälern? >> schwarze
Zwillinge und Drillinge

Von tief bis hoch spielen. Was hörst du? Vogel & Bär einführen.

Zuerst nur Zwillinge, dann Drillinge, dann abwechseln. Erst später direkt auf weisse Tasten gehen!

Von schwarzen Tasten aus ins Tal rutschen >> weisse Drillinge, zwei **schwarze Berge fühlen**.
Ziel = grafisches Auge / Wahrnehmung entwickeln.

Zwischen schwarzen Drillingen und nächsten schwarzen Drillingen: Was liegt dazwischen?
>> Hände in Beziehung.

Was liegt zwischen den weissen Drillingen? Die schwarzen Drillinge

Weisse Tasten immer über die schwarzen Tasten einfädeln, holen, suchen. Erst mal nicht direkt.

Schwarze Drillinge – rutschen – weisse Vierlinge

Vogel-Drillinge – Richtung Vogel rutschen

Bären-Drillinge – Richtung Bären rutschen

Mit Hilfe von Fantasie / Bildern entwickeln wir Wahrnehmung von Struktur.

Welche Tasten hast du nun noch nicht gespielt?

Zaubertal ist der Übergang, eine Taste gehört zu den weissen Drillingen und eine zu den weissen Vierlingen.

Welche Tasten hast du noch nicht gespielt? Zu wem gehören die noch nicht gespielten Tasten?

Zu welcher Tastengruppe gehört das Zaubertal? Zu beiden Gruppen

Einzelkind: Wie sollte es weitergehen? Irgendwann muss das Klavier aufhören. Tastatur ist nur ein Ausschnitt. Welcher Drilling ist es? Vogeldrilling. Komm, wir spielen diesen überall.

Cs finden

Wie viele Male wiederholen sich die schwarzen Zwillinge? Wie viele weisse Drillinge und Vierlinge gibt es dann?

Von aussen nach innen spielen, um Mitte zu finden. Start mit beidhändigem Spiel. Schwarze Zwillinge. Augen müssen hin und her hüpfen. Landung in Mitte aufeinander.

Mitte im Körper auch suchen: Hände zusammen klatschen.

Bär – tonnenschwer, Vogel – Heissluftballon (horizontale Achse)

Bär sinken lassen und Vogel fliegen lassen (räumliche Wahrnehmung), (vertikale Achse)

Plüschtiere auf Körper/Schulter setzen lassen.

Alle schwarzen Tasten mit Buch/Heft abdecken und «Suche das C» auftragen.

3D-Bild als Hilfe basteln.

Hasenohren – Daumen hängen lassen. Funktioniert nur mit RH.

Nachtrag:

Längerfristiges Ziel der Technik: Ellbogen führt

Hunde

1 Hund steht für eine Hand. Zuerst auf Tisch oder Notenpult.

1. Auf Deckel
2. Schwarze Zwillinge parallel und beidhändig
3. Gegenbewegung, in Mitte starten und auseinander. Augen hüpfen hin & her.
4. Seitenbewegung

Kuckuck

Hase kann überall spielen.

Kuckuck – Schere auf. Kuckuck = k3. Rutscht man nach rechts oder links, erreicht man die weissen Kuckucke. Bis zur nächsten Kuckucksbrücke (mit einem schwarzen und zwei weissen Kuckucke) sind sie zebrafarben.

Weite Hasen – enge Hasen

Wichtig: SuS soll Stabilität fühlen. Krümmung setzt schon viel voraus.

Erstes Stadium: Fingerspitzen gerade und ziehen, kerzengerade Hasenohren. Rund **werden**, nicht rund sein >> gesanglicher Klang.

Darauf achten, von welchem SuS du was verlangst.

Immer so viel verlangen, was für SuS leicht möglich ist. Tipp: Wenn SuS zu beschäftigt ist mit ..., Technik komplett vernachlässigen.

Ab wann verlangen wir Genauigkeit?

Seele braucht ein Gefährt (Analyse/Präzision), RGH

Die einen brauchen mehr Struktur, andere mehr grossflächiges Denken, einen Unterricht, der mehr die RGH anspricht.

Chinesische Sprache – auswendig lernen, weil nicht logisch. Keine logische Erklärung.

Alles, worüber ich nicht nachdenken muss – unmittelbar mit Unterbewusstsein verbunden.

Wie denken die SuS? Wo liegt die Vorliebe des SuS? Welcher Teil ist dominant?

Tipp: Unterrichtstempo anpassen. Schnell nur bei Sachen für die RGH. Langsam nur bei Sachen für die LGH.

Hintergrundidee: Vorher wissen, was passieren wird. Keine Korrektur übers Ohr.

Wenn mehr die analytische Seite angesprochen werden soll, macht es nichts, wenn das Stück etwas langweiliger ist. Damit soll die Analyse eher möglich gemacht werden.

1. LGH – Muster erkennen
2. RGH

Wenn ich lernen will, muss ich planen. RGH ist unpräzise. Rhythmus verlangt Präzision. Bewusstsein, Struktur, Analysefähigkeit soll von Anfang an dabei sein.

Regeln der deutschen Sprache spricht LGH an. Sortierung geht von Auge aus = analytische Fähigkeit. Fähigkeit nur Tasten zu sehen, die ich brauche und Tasten zu ignorieren, die ich nicht brauche. Zuerst bündeln. Klavierspiel ist komplex, weil alle Tasten sichtbar sind.

Wenn es darum geht Struktur zu erfassen, Technik vernachlässigen, damit Entlastung da ist. Wenn es um anderes geht, dann Technik vernachlässigen. Nicht gleichzeitig 2 Sachen auf 1x. Wenn SuS am Limit, macht SuS dicht.

Beispiel 3-3-Familie

LH und RH abwechselnd schwarze Drillinge und weisse Drillinge spielen,
danach gleichzeitig spielen
danach zählen (7x)

Mit Hasenohren wandern lassen in 3-3- oder in 2-4-Familie. Mit zwei (Hasenohren) oder drei Fingern (Krokodilzähne). Auch mit geschlossenen Augen >> andere Rettungsanker, die nur darauf warten genutzt zu werden. Hände lernen zu schnüffeln. Hände sehen lassen >> inneres Abbild, innere Repräsentation, Eindruck. Ziel: Distanzen im Körper haben.

Die Sprache brauchen, um die Aufmerksamkeit des SuS zu lenken.

Lenkung auf bspw.

Farbensehen – ein Hirnareal ist extra dafür zuständig.

Berg und Tal – Kleinhirn (Orientierungssinn) für Bewegung zuständig (plus Hypocampus)
hoch & tief

Ballonspiel/Iglu

Wirkt auch als Kraftaufbau. Handballen zusammenlassen. Finger drücken >> weisse Fingerbeeren. Dient auch als Vorbereitung für Stempel.

Kleine Impulse. Vorbereitung von Reflexen beim Spiel. Vorbereitung von Zitterbewegungen: Spiel mit Handgelenk, auf und zu.

Spiel mit Ellbogen, auf und zu.

Ellbogen bleiben zu und Handgelenke «küssen».

Nur 2-3x klopfen, Finger offenlassen und später schliessen, um zum nächsten Finger zu gehen. Je mehr Finger gleichzeitig abgefragt werden, desto mehr an Finger denken, die nicht mitmachen sollen. Vorstufe von «gleichzeitig»: nacheinander.

Bei zwei Fingern, Impuls auf den Finger, der dazwischen liegt. Die Finger fühlen, die zusammenbleiben. Anspruchsvoll für die Nerven, Schwindel möglich.

Das bereits Gelernte kurz abfragen. Fingerzahlen vorlesen lassen. Rhythmus übers Gehör.

Fingerzahlen abfragen:

Helferhand tippt auf Finger der parkierten Hand + dazu zählen. Laut aussprechen (für mehr Bewusstsein), Fingerzahlen singen.

LH auf RH legen: copy.

Möglichkeit beim 5. Finger: Den 1. Finger mitspielen lassen, damit der 5. Finger sich entspannt, sich unterstützt fühlt.

Welche Zahlen hat die Schnecke?

1-3-5 ... 7-9-11

Wie würde es weiter gehen, wenn du unendlich viele Finger hättest? Welche Zahlen kämen als nächstes? >> Riesenraupe

Mit 2-4- ... 6-8-10 ... dasselbe. Zahlensprung >> Sprung

Zu wem gehört die Zahl? Zur Schnecke oder zu den Fühlern?

Zahlen gehören zu welchem Bild: LGH und RGH verbinden.

LH Ausfallschritt von Quint- zu Sexten-Griff.

Wenn SuS RH mitsingen können, dann sind sie bereit für die LH.

Zuerst beidhändig klopfen. Gehemmter Impuls, Bewegung nach unten, Hand kleben lassen.

Hemmende Impulse: Es braucht einen Schritt/Impuls mehr, um etwas ignorieren zu können als es zu tun. Das Gehirn braucht mehr Energie, um einen Impuls zu hemmen, als ihn zuzulassen.

1. Beide Hände klopfen Rhythmus von Melodie.
2. LH macht Impulse noch, aber tönt nicht mehr. Bewegung nach unten. LH kleben lassen.
3. Eine Hand im Vordergrund (auf Notenpult) und eine Hand im Hintergrund (auf Oberschenkel).

Vorderkopf, Hinterkopf

Mit Bewegung spielerisch umgehen: wischen, andere Körperteile berühren.

Zwei Sachen gleichzeitig können nicht gleichwertig sein. Aufmerksamkeit hat ihre Begrenzung, wie ein Scheinwerfer oder eine Taschenlampe.

Eine Sache muss vorangehen. Die zweite Sache nur 1x kurz, dann mehr Impulse und in Einheiten.

Beispiel:

1. Nur 1x klopfen auf Kopf, die andere Hand kreist auf dem Bauch.
2. 2x klopfen auf Kopf
3. 3x klopfen auf Kopf

Mit kleinen Pausen dazwischen.

Eine Hand soll mit Ablenkung lernen, weniger Aufmerksamkeit zu benötigen.

Nur kurze Impulse wie ein Pfeil, der abgeschossen wird. Sonst gibt es Bandwürmer, die nicht ins Unterbewusstsein gehen.

Eine Hand	Andere Hand
Oberarmwischen	Klopft
Wischt horizontal	Klopft
Klopft	Wischt vor und zurück
Klopft	Bewegt diagonal
Klopft	Bewegt hoch/tief

Klavierpfoten/Tastenbilder

Geschichte erzählen mit Hilfe von Bildern und spielen.

SuS soll Geschichte nacherzählen >> Gedächtnistraining, Zeitabläufe merken

Tischwalzer

Abdecken von je Vogel-/Bärenseite

Hilfe fürs Auge: Punkte eng >> Finger eng. Punkte weit auseinander >> Finger weit

Bspw. Hase Maul Maul ... kommentieren. Enges oder weites Maul.

Ungenau arbeiten >> mehr RGH ansprechen.

In Griffen spielen, matschen.

LH 123 zum Bär, 123 nach Haus'. Tasten fühlen, an Tasten bleiben.

1. RH allein, LH alleine
2. LP spielt LH und SuS spielt RH
3. RH in Griffen und LH in Einzeltönen spielen

SuS müssen nicht alles verstanden haben. Trotzdem weitergehen!

Hasen einkreisen. Jeder Punkt = 1 Impuls

Kinder gehen in Tippelschritten.

4er Notenhäuser – 4 Zimmer in einem Haus

Mit jeder Teilung des Apfels, entsteht ein Balken mehr. Je mehr Balken desto kleiner sind die Noten.

Kombination aus Kirsche und Kaffeetasse >> Teetasse. Mit Abdecken helfen.

Anzahl Schläge sind herauszufinden mit: Wie viele Äpfel sind versteckt?

4 Äpfel in einem Korb – Korb ist voll. Einer von 4: $\frac{1}{4}$. Zwei rausnehmen ... Wer war da mal? Platzhalter.

Kirschen wurden gefressen. Sprung in Kaffeetasse.

Ganze und halbe Note später einführen. Wie kann ich diese Noten auffüllen? Auffüllzeichen reinschreiben. Was passt in eine Halbe rein?

Klatschen zu zweit

Gleichzeitige Bewegungen in Noten einzeichnen. Heft auch drehen. Beidhändiges Spiel geht oft nicht, weil SuS meinen, sie müssten zwei Sachen gleichzeitig denken. Nur ein Wort kann auf einmal gedacht werden.

1. Zusammenkommen von Händen einzeichnen.
2. Drehen
3. Mitsprechen mit kürzeren Notenwerten. Dort mitsprechen, wo mehr zu tun ist. a & b als Einheit wahrnehmen. Mit 2. Finger auf Noten zeigen und klopfen. Notenblatt zurückdrehen und nochmals machen.

Gartenzaun am See:

Anfang und Ende von Zaun spielen. Ränder finden. (Zwei Ränder vom Vogelzaun, zwei Ränder vom Bärenzaun.)

RH Zaubertäler. Raum zwischen Rändern wahrnehmen. 5. Finger RH spielt eine Randlinie und 5. Finger LH spielt eine Randlinie. Im Raum dazwischen restliche Finger bewegen.

Taste spielen und entsprechende Seifenblase in den Gartenzaun zeichnen.

Ebene flaches Wasser, Wasserlinie = Linie Null. (Fast alle Bilder hinken irgendwo.)

Hasenohrenbeinchen: ungespielte Tasten nur berühren.

Raum des Gartenzauns mit Hilfe von Linien/Sprüngen erkunden. Körperbreite, hier spielen wir die meisten Töne.

Eigentlich wäre die Notenschrift so gross wie die Tastatur.

1. und 5. Linie von Vogel- und Bärenzaun anmalen.

Seifenblasen

1. Pusten in den Gartenzaun hinein, mit Finger auf alle Linien zum Beispiel im Bärenzaun
2. einzeichnen, sichtbar machen >> Raupe entsteht und diese spielen mit zwei Hasenohren
3. Eine Seifenblase ausradieren. Step by step innere Blasen ausradieren und spielen lassen, was noch übrig ist.
4. SuS sollen herausfinden, welche Note/Taste fehlt.

SM und das Problem der Spiegelung. Hilfe: Hut dem SM aufsetzen. SM ist es egal, ob er im Vogel- oder Bärenzaun steht. Die Tastatur ist nicht gespiegelt. Die Tastatur ist parallel.

Der SM wird entdeckt
Linie + Raum mitsprechen.

Zu den Vögeln, zu den Bären

Zuerst klopfen lassen und zuerst in Luft grobe Bewegungen machen lassen

Wie viele Male kommt rhythmische Figur x vor?

Klopfen mit Krokodil oder Schnecke.

Zuerst an Ort und Stelle (an einem Ort in der Mitte) spielen, um lockeres Spiel zu ermöglichen. Noch nicht rauf und runter.

Erste und zweite Aufgabe vergleichen. Dritte Aufgabe abdecken. Mit Impulsen/Reflexen arbeiten. Mit Faust klopfen. Langsam – kurze Impulse, schnell – Reflexe nutzen, zittern.

Allenfalls überspringen! Präzision nur, wenn SuS bereit sind. Motivation im Blick behalten oder machen und bald weiter gehen.

Der faule Daumen

Wandernde Töne verbinden mit Stift.

Der wandelbare SM

Mal den fehlenden Körperteil dazu und spiele.

Oder vor dem Einüben abzeichnen lassen.

Seitliche Bewegung vom Handgelenk ist für Legato Voraussetzung.

Grosse Äpfel – langes Tam

Kleine Äpfel – kurzes Tam

Graben: massieren, trotzdem weich bleiben im Arm. Es tropft.

Zupfen: schnelles Graben

Räumliches Denken aktivieren: Körperteile singen.

Feines Klopfen auf Tasten oder Handrücken. Danach erst kommt Gewicht rein. Das Handgelenk koordiniert/reguliert das Armgewicht. Abrollen von Fingern entsteht durch

aktion im Handgelenk. Harter Klang – ohne Gewicht gespielt, nur mit Muskelkraft.

Schönes Legato entsteht, wenn Gewicht von Finger zu Finger nie weg geht.

Feuerwehrschauch: vorne Kraft, hinten weich.

Matschen löscht den Zeitfaktor.

C1-Linie sieht man nur, wenn eine Note darauf steht.

Erste Schritte am Klavier, Bd. 2

Akkordisches und Melodisches verbinden. Immer noch immer wieder mal die Noten drehen, wegen der Räumlichkeit.

Zuerst sprechen und schreiben, anmalen. Nur eine Aufgabe, ein Bild abfragen. Zum Beispiel Rutschbahn: Wo fängt sie an? Wo hört sie auf? >> horizontale Gruppe lesen lernen (vorauslesen).

Wo sind SM versteckt?

Welcher SM-Teil wackelt? In welche Richtung? Vogelwackler? Bärenwackler? Wackler: eine Bewegung.

Schrift/Zeichen verbinden mit einem Bewegungsgefühl.

Alle Rutschbahnen

Alle Sprünge

Alle Tonrepetitionen

Einheiten einkreisen (Lasso)

Auch bei Cs nur ein bestimmtes C suchen lassen. Nur eine Info abfragen, damit horizontales Lesen und das Vorauslesen unterstützt wird.

Wo versteckt sich SM?

Wo sind Wackeltöne? Drei Impulse, die zu einem Impuls werden soll.

Haltebogen – Impuls nach unten

Pausen – Impuls/Bewegung nach aussen

Schneemanns Tanz der Körperteile: Wo ist ein Ton kein SM-Körperteil?

Der Ohne-Kopf-ohne-Fuss-Tanz: SM-Körperteile wandern

Statt RH und LH – obere und untere Hand

Auflösungszeichen >> Radiergummi

Augenmass aktivieren: Angemalte SM in Bd. 1 bei Raupen ungefähr spielen.

Cs

Spielformen:

Singen und spielen

Zwischen Cs klatschen

Zwei Cs gleichzeitig spielen, gleicher Abstand = 8

Wie viele Linien liegen dazwischen? (Gefühl für Abstände)

Rhythmus von gesungenen Cs nur mit Notenköpfen notieren. Zum Beispiel «badender Cesar» mit fünf Cs (ohne Hälse und Balken). Jede Silbe ist ein Notenkopf.

Orientierung auf der Klavierlandkarte: Auch drehen. Wie weit ist SM weg? Gesicht von SM einzeichnen. Raum von Klammer-C anmalen.

Cesars Spaziergang:

Alle Cs einkreisen

Nur Cs spielen

Rauf/runter wahrnehmen

Matschen

Rhythmus vorher separat

Spielform - Suche die Fehler

3 Sekunden schauen lassen

Länger schauen lassen (TL hat ein Loch)

Notennamen bremsen, machen das räumliche Denken kaputt.

Wie viele Infos auf einmal? Streulicht – Laserstrahl

Bewusstsein für gleiches Tastenbild während das Notenbild immer anders aussieht.

Mitsingen lassen.

Keine Pausen in Bassschlüssel, wenn LH in Vogelzaun etwas zu tun hat

Stück einüben:

Muster suchen und kennzeichnen.

Locker spielen. Welche Töne sind wichtig und welche nicht. Vorder- und Hinterkopf: vorne und hinten klatschen.

Planung

Fokus birgt die Gefahr der zu grossen Kontrolle.

Kontrolle abgeben >> Schnelligkeit, Schwung

Die Cesars besuchen sich ... mit Rutschbahn: Handgelenk schaut dorthin, wo es hingeht. Das Handgelenk ist die Vorhut. Auge aufs Handgelenk malen.

Kalibrieren: Lenkung, wie SuS schauen sollen. Muster einkreisen, anmalen etc.

Mit Fragen auf die Fährte bringen. Zu viele Vorgaben >> Kontrolle kommt. Schwung geht verloren.

Rhythmus

Proportionen, zeitliche Konstante. Räumliches Vorwärtsgehen zeigen. Bewusste Pausen, die wieder gelöscht werden können, um unnatürliche Verzögerung zu vermeiden.

Pulstempi variieren. Puls im Schlaf, Puls nach dem Rennen.

Längere und kürzere Notenwerte. Je weniger an Note dran ist, desto länger ist sie.

Wo hören die Noten auf? Einzeichnen.

Haltebogen: Welche Noten kleben?

Legato

Veranschaulichung: überlappende Papier. Zwei Finger liegen einen kurzen Moment

zusammen/gleichzeitig. Kippen von einem Finger zum anderen spüren. Armgewicht

nutzen. Zuerst mal nur mit zwei Fingern machen. Gewicht von einem Finger zum anderen verlagern. Zuerst auch auf Tisch machen. Auch über Motorik herangehen, nicht nur über den Klang. Der Körper ist Teil des Unterbewusstseins.

Non-legato

Zieh-Bewegung. Wenn nur die Abwärtsbewegung im Fokus steht, dann haben wir weniger Spielraum, weniger Kraft. Der Ton wird durch das Ziehen vorbereitet. Mehr Volumen wird möglich. Durch Drehungen in der Bewegung kann der Schwung mitgenommen werden. Beispiel: Schwimmer dreht an Wand mit Rolle.

Piano-Spiel

Mehr ziehen mit den Fingern. So kann der Ton doch noch kommen. Jeder Finger einzeln vom Zelt ins Iglu verwandeln. SuS sollen Unterschied, Wirkung spüren.

Fühlertanz

Zupfen wie Gitarrensaiten
Bennen der SM-Teile, Fühler ...

Wackeln

Handgelenk drehen

Winken mit den Fingern (Übung aus Tastenzoo)

1. Dehnung von Fingern im Grundgelenk. Faust machen. Einen Finger strecken und mit anderer Hand zweites Gelenk blockieren.
2. Geschwindigkeit: Schnelle, kurze Impulse
3. Kraft – Gegenkraft geben

Bedeutungsvolle Takte anmalen.

Text erfinden und SuS singen lassen. Zum Beispiel bei «Nachtigall».

Schnecke und Fühler reisen nach Spanien: Fürs schnelle Denken aus Kirschen Kaffeetassen und aus Tam Kirschen machen. Denkhebel geben, damit SuS schneller spielen können.

Einüben

1. Schnell + kurze Abschnitte
2. Langsam

Vier Sechszehntel – «einundzwanzig» für Phrasierung nutzen

Ein Takt = ein Bahnwagen. Oberdeck = RH und Boden = LH

Diesen einen Takt ins Endtempo bringen.

1. Eintaktig und Pause. Verschiedene Takte üben. Takt 1, 2, 3, ...
2. Zweitaktig und Pause (entspannen). Auf Risiko im Tempo.

Fröhliches Schnecklein

Vordergrund, vorne– Betonungen

Hintergrund, hinten - verschluckt

Beispiel in der Sprache: Viele rote, schöne Rosen. Unterschiedliche Wörter betonen.

Bedeutungsvoller Takt anmalen. Text dazu erfinden, schreiben >> Phrase sprechen.

Erste Schritte am Klavier, Bd. 3

Lustiger Walzer

Thema ist wichtigere und unwichtigere Töne.

Die güldene Sonne

Alle Cs einreisen, SM einkreisen. Wie viele gleiche SM kommen vor?

Pulsgefühl

Mit dem Oberkörper schaukeln.

Im Vogelnest ff.

Stücke auch mit schwarzem Bauch/weissem Bauch spielen.

Polly Wolly ...

Bauch dazu malen.

Wo ist kein SM?

Nur die unterste Note beachten (RH)

Schritte, Sprünge einzeichnen

LH, Rhythmus: Tam Tam nix Tam

Erst wenn Übegruppen klar sind, zusammensetzen.

Die güldene Sonne – Stufe 3

LH eintaktig

Mögliche Reihenfolge der Einführung (über längeren Zeitraum)

1. Ziehen & graben
2. Tippizelt – Iglu
3. Winken mit Fingern
4. Klammeraffe (Vorbereitung legato)

Archetypen / Chris Durden

Unsere mythologischen Prägungen filtern unsere Wahrnehmung.