

ARBEITSBLÄTTER

RHYTHMIK

Inhalt:

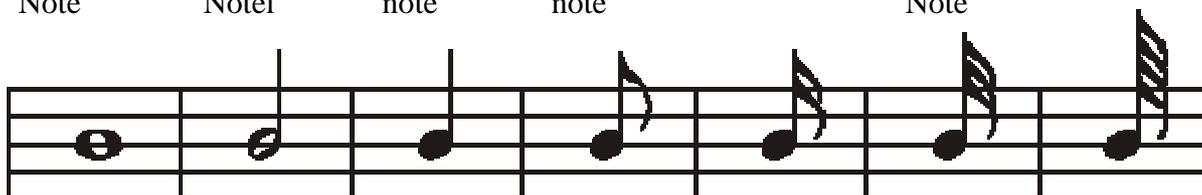
NOTENWERTE	2
GRUPPIERUNG VON NOTEN	3
RHYTHMEN SCHLAGEN	4
RHYTHMUSFIGUREN.....	5
SYNKOPEN.....	6
RHYTHMISCHE RASTER	8
HAND-TO-HAND-RHYTHMEN	9
RHYTHMUSINSTRUMENTE.....	10

Über Verbesserungsvorschläge und Angabe von Tippfehlern freut sich der Autor
Thomas Janßen
(Bitte Mail an post@jansofranso.de)

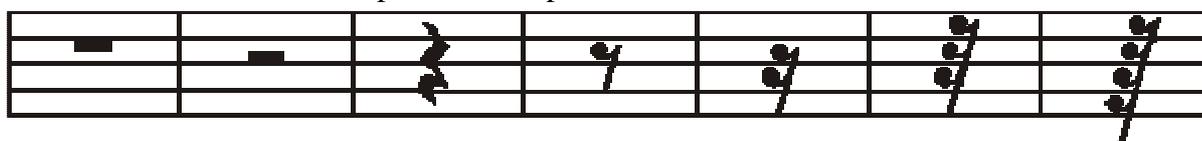
NOTENWERTE

Das folgende Bild zeigt die wichtigsten Noten- und Pausenwerte:

Ganze Note Halbe Note Viertel-note Achtel-note 16tel-Note 32tel-Note 64tel-Note



Ganze Note Halbe Pause Viertel-pause Achtel-pause 16tel-Pause 32tel-Pause 64tel-Pause



Noten mit Balken

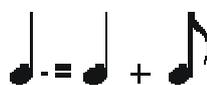
Notenwerte, die kleiner als eine Viertelnote sind, werden auch mit Balken zu Balkengruppen zusammengefasst. Dies dient der besseren Lesbarkeit. Die Zahl der Balken pro Note entspricht hierbei der Anzahl der Fähnchen. Es können auch verschiedene Notenwerte unter einem Balken gruppiert werden (s. die letzten beiden Balkengruppen):



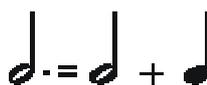
Punktierte Noten- und Pausenwerte

Ein Punkt hinter einer Note oder Pause verlängert diese um die Hälfte ihres ursprünglichen Wertes. Siehe hierzu folgende Beispiele:

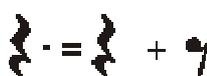
Eine **punktierte Viertelnote** hat dieselbe Tondauer wie eine Viertelnote und eine Achtelnote zusammen



Eine **punktierte Halbe Note** hat dieselbe Tondauer wie eine Halbe Note und eine Viertelnote zusammen



Eine **punktierte Viertelpause** hat dieselbe Tondauer wie eine Viertelpause und eine Achtelpause zusammen



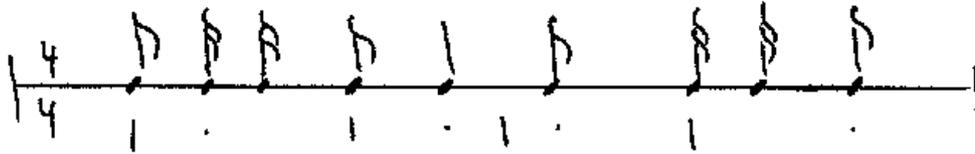
Eine **punktierte Halbe Pause** hat dieselbe Tondauer wie eine Halbe Pause und eine Viertelpause zusammen



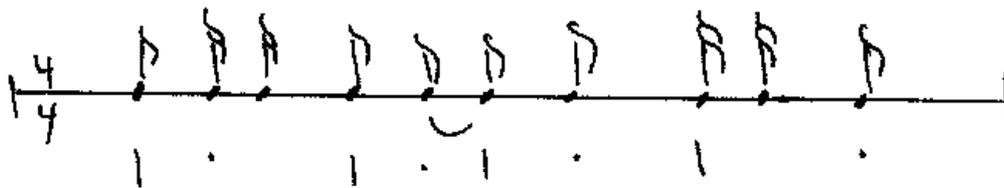
GRUPPIERUNG VON NOTEN

Ein unübersichtliches Notenbild kannst du überschaubarer machen:

1. Mache zunächst deutlich, auf welche Notenzeichen der Grundschlag fällt, indem du die Grundschläge mit Strichen markierst. Siehe hierzu Kap. „Rhythmen schlagen“!



2. Beginne jeden Viertelwert eines Taktes mit einem neuen Zeichen! Dazu musst du Noten, die „überhängen“, in zwei aneinandergewundene Noten aufteilen:



3. Fasse 8tel- und 16tel-Noten, die auf einen Viertelwert eines Taktes fallen, durch Balken zusammen!



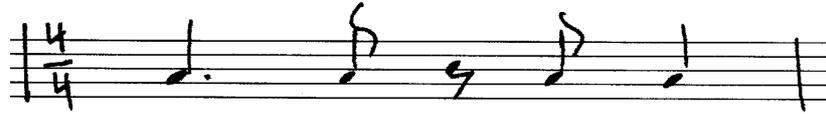
Beachte: Bei 6/8-1aktern werden pro 1akt zweimal drei Achtelwerte zusammengerast!

Aufgabe: Gestalte den folgenden Notentext übersichtlicher:



RHYTHMEN SCHLAGEN

Wie schlägt man diesen Rhythmus?



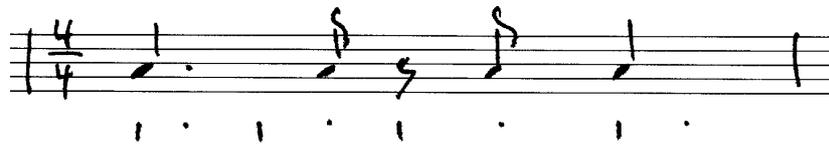
1. Mache zunächst deutlich, wo die Grundschläge liegen:

- a) Die Anzahl der Achtel-Notenwerte, die das jeweilige Notenzeichen enthält, in Form von Punkten unter dem Notenzeichen notieren:



Tipp zur Kontrolle: Bei einem 4/4-Takt müssen es pro Takt acht Punkte sein!

- b) Den ersten Punkt eines Taktes und dann die jeweils übernächsten Punkte eines Taktes in Striche verwandeln (die Striche markieren die Grundschläge):



2. Schlage bzw. klatsche nun den Rhythmus:

- a) Den Fuß jeweils bei einem Strich abwärts, bei einem Punkt aufwärts führen und dabei gleichmäßig bewegen, wie ein Uhrwerk.



- b) Dabei an den entsprechenden Stellen die jeweilige Note klatschen bzw. schlagen!

Aufgabe: Wende die hier dargestellte Methode auf die im Arbeitsblatt „Rhythmusfiguren“ notierten Rhythmen an!

SYNKOPEN

Synkopen sind in der afro-amerikanischen Musik sehr weit verbreitet. Vereinfacht gesagt handelt es sich dabei um rhythmisch unregelmäßige Noten, die eine Art belebende Unruhe in eine Melodie bringen. Hier die genaue Definition:

Synkope = Betonte Note auf einer an sich unbetonten Zählzeit (z. B. die Zählzeit „und“, die genau zwischen zwei Grundschlägen liegt). **Die Betonung erfolgt dadurch, dass die unmittelbar folgende betonte Zählzeit nicht angeschlagen wird** (hier erscheint i. d. R. entweder eine Pause oder eine angebundene Note).

Wie erkennt man Synkopen?

1. **„Verdächtige“ Noten ermitteln!** „Synkopoverdächtig“ sind solche Noten, die auf unbetonten Zählzeiten, also zwischen den betonten Grundschlägen stehen.

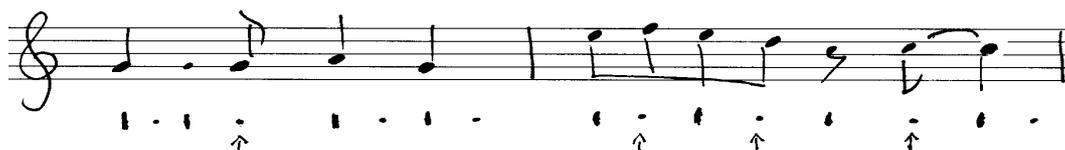
a) Hierzu zunächst **alle Zählzeiten markieren**: Sämtliche Achtelwerte* (egal ob Pausen oder Noten) mit einem Punkt unterhalb des Systems markieren (s. Kap. „Rhythmen schlagen“).



b) dann die **betonten Zählzeiten** (=Grundschläge, i. d. R. Viertelwerte) **hervorheben**. Dazu den ersten Punkt eines jeden Taktes (Auftakte ausgenommen) und dann die jeweils übernächsten Punkte des Taktes in Striche verwandeln (Striche = Grundschläge). Die übrig gebliebenen Punkte markieren die unbetonten Zählzeiten!



c) **„Verdächtige“ Noten** (= Noten auf unbetonten Zählzeiten) **mit Pfeilen markieren!** (s. o.)



2. **Überprüfen**, ob es sich bei den „verdächtigen“ Noten tatsächlich um **Synkopen** handelt:

- Wird auf der hierauf *unmittelbar folgenden* betonten Zählzeit ebenfalls ein Ton angeschlagen?
⇒ „verdächtiger“ Ton = keine Synkope
- Wird auf der unmittelbar folgenden betonten Zählzeit kein Ton angeschlagen (i. d. R. also Pause oder Anbindung)? ⇒ „verdächtiger“ Ton = Synkope

Die so ermittelten Synkopen durch **Einkreisen** hervorheben:



* Die hier gezeigte Methode bezieht sich nur auf Achtel-Synkopen – es gibt darüber hinaus noch andere „Arten“ von Synkopen, z. B. 16tel-Synkopen. Hierbei können alle 16tel Werte, die nicht auf den Grundschlag fallen, als „verdächtige“ Noten gelten.

Übungsstücke zum Erkennen von Synkopen

Ev'ry time I feel the Spirit



Ev' - ry time I — feel the Spi - rit — mo - vin' in my heart — I will pray,



ev' - ry time I — feel the Spi - rit — mo - vin' in my heart — I will pray.



Up - on the moun - tain, when my Lord spoke, out of His mouth came fire and smoke;



look'd all a - round — me, — it look'd so fine till I ask'd my Lord if all were mine.

Swing Low



Swing low, sweet char - i - ot, — com - in' for to car - ry me home!



Swing low, sweet char - i - ot, — com - in' for to car - ry me home!



I looked o - ver Jordan, an' what did I see, — com - in' for to car - ry me home!



A band of an - gels com - in' af - ter me, — com - in' for to car - ry me home.

RHYTHMISCHE RASTER

Wie bei Zeitungs- oder Computerbildern, wo du, wenn du genau hinsiehst, viele kleine Rasterpunkte bzw. „Pixel“ erkennen kannst, so lassen sich auch bei Musikstücken viele kleine, gleich große rhythmische Rastereinheiten erkennen. Ähnlich wie bei gerasterten Abbildungen gibt es auch in der Musik unterschiedliche Rastertypen:

<i>Rhythmustyp</i>	<u>Rhythmisches Raster</u> Der Grundschlag ist unterteilt in gleichlange	<u>Erkennungswort</u> (pro Grundschlag)	Weit verbreitet in den <u>Stilrichtungen</u>	<u>Musikbeispiel</u>	
binär	<u>8tel – Rhythmus</u>	Achtelnoten (2 pro Grundschlag)	„Taka“	Rock, Bossanova, Rhumba, Cha Cha	„Aber bitte mit Sahne!“, The Best
	<u>16tel - Rhythmus</u>	Sechzehntelnoten (4 pro Grundschlag)	„Tschakadaka“	Funk, Rap, Hiphop Samba	Bad, Black Or White, Macarena
ternär	<u>Triolenrhythmus</u> wird auch oft als 6/8-Takt aufgefasst	Triolenachtel (3 pro Grundschlag)	„Gamala“	„Slow Rock“, Blues, Folk	House of the Rising Sun, Wonderful World
	<u>Shuffle, Swing</u>	Triolenachtel, wobei die ersten beiden aneinandergebunden werden.	„Dudn“	Blues, Folk, Swing, Rock'n Roll, Rocksongs (meist ältere), Slow-Fox, Foxtrot	Pink-Panther-Song, Dream a Little Dream, Waterloo, Yellow Submarine

Wie erkenne ich ein rhythmisches Raster?

1. Den Grundschlag ermitteln („Wie würde man sich zu dieser Musik bewegen, wie würde man zu ihr gehen?“)
2. Das passende Erkennungswort suchen.
3. Den zugehörigen Raster- bzw. Rhythmustyp nennen.

Für Experten: Es gibt darüber hinaus noch den Sonderfall der 16tel-Triolen. Der Grundschlag ist dabei in 2 x 3 Triolen-16tel unterteilt, bei denen die ersten beiden der jeweils drei Triolen-16tel aneinandergebunden sind, wie beim Shuffle. Dieses Raster ist nur schwer vom normalen 16tel-Raster zu unterscheiden. Man findet es u. a. bei einigen Reggae- oder Funksongs.

HAND-TO-HAND-RHYTHMEN

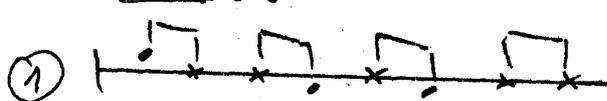
Regeln: Die Hände wechseln sich beim Durchschlag immer ab:



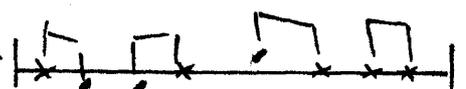
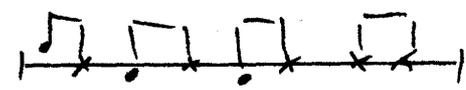
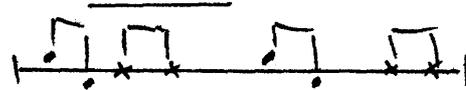
x = Dead Note, wird unbetont gespielt

 = Hoher Klangkörper bzw. tiefer Klangkörper

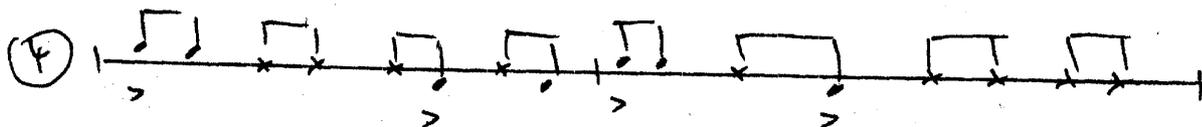
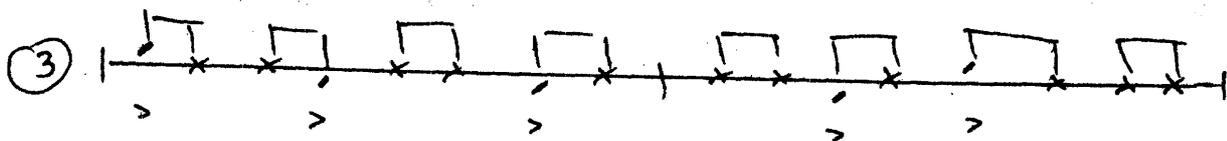
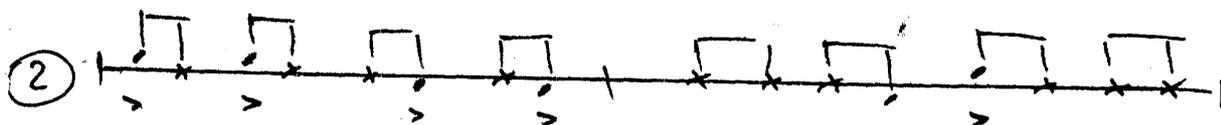
Schlagfigur (3x)



Fill in (1x)



Weitere Figuren (2-taktig)



Bei zweitaktigen Figuren wird beim 4. Durchlauf im 2. Takt eine der Fill in-Figuren gespielt (s.o.)

Projekt Hand-to-Hand-Rhythmen

Arrangement und Ausführung eines Rhythmusstücks mit filmischer Dokumentation

Bitte achte auf folgende Vorgaben (Ausnahmen nur nach Absprache):

Aufbau: Dein „Baumaterial“ sollen mindestens zwei Rhythmusfiguren und ein ein- oder zweitaktiger Break (z. B. „Werder-Bremen-Figur“) sein. Mögliche Figuren findest Du in dem ausgegebenen Arbeitsblatt. Wer dennoch lieber selbstkomponierte Hand-to-Hand-Rhythmen verwenden will, muss diese als Notentext beilegen (Empfehlung: vorher vom Lehrer „absegnen“ lassen).

Wahl der Klangkörper: Benötigt werden ein hellerer, ein etwas dunkler und (für die Dead-Notes) ein eher leiser Klangkörper (z. B. Papier). Die Klangkörper sollten stabil stehen ohne nachzuscheppern. Möglicherweise empfiehlt es sich, ein Tuch oder eine Zeitung unter die Klangkörper zu legen. Manchmal reicht auch ein einziger Klangkörper aus, bei dem die hellen und dunklen Klänge durch unterschiedliche Anschlagpunkte entstehen.

Technik: Halte das Hand-to-Hand-Prinzip ganz konsequent durch, wie eine Maschine. Dabei sollen sich die Hände immer gleichmäßig abwechseln und wie ein Uhrwerk anschlagen. Ausnahme: Der „Break“.

Fill-ins und Übergänge: Damit es nicht zu monoton wird, soll bei jedem vierten Durchlauf einer Figur am Ende dieser Figur eine Variation (Fill-in) vorgenommen werden (s. AB). Versuche, die Fill-ins und Übergänge möglichst nahtlos und ohne Pausen und Verzögerungen in den Ablauf einzubinden.

Tempo und Länge: Tempo: ca. 120 bpm, d. h. 120 beats per minute, also Schläge pro Minute. Ein Schlag ist unserem Fall eine Viertelnote (vgl. Arbeitsblatt). Auf eine Sekunde fallen rein rechnerisch vier Achtelschläge („Ein-und-zwanzig“). Auf gleichmäßiges Tempo achten!

Länge des Videos: ca. 1,5 Min.

Filmische Dokumentation: Es geht nicht darum einen schön bebilderten Film zu produzieren, sondern allein darum, zu zeigen, dass man das Stück selbst vortragen kann. Dazu reicht z. B. die Videofunktion einer digitalen Fotokamera aus, sofern Sie Ton aufnimmt. Bitte schau - zwecks Identifikation - zur Begrüßung kurz in die Kamera. Der Film soll dann kontinuierlich durchlaufen und keine Schnitte enthalten. Wichtig: Endkontrolle – lässt sich die erstellte DVD o. ä. überhaupt abspielen? (Bei Videoprogrammen nicht die Projektdatei, sondern die Filmdatei abgeben!)

Wie und was gebe ich ab? Bitte lege den Datenträger in einen Umschlag, beschrifte Datenträger und Umschlag mit Deinem Namen und lege einen kurzen Ablaufplan bei (Arrange-List)!

Beispiel: Ein Beispielvideo findest du auf www.youtube.com/watch?v=7MRU8M1n-wk oder auf www.jansofranso.de

Nicht Festbeißen, aber durchhalten!!

Das Einstudieren und Automatisieren von Bewegungsabläufen erfordert viel Geduld. Übe kurz, aber häufig (1x pro Tag 5-10 min.)! Den Erfolg spürst du oft erst Tage später, wenn du dich plötzlich wunderst: „Nanu, auf einmal geht ja alles wie von selbst!“ Dann ist es an der Zeit, vor die Kamera zu treten ...

RHYTHMUSINSTRUMENTE

