# **INHALT**

UI	Rhythmuskette	12
BOOTCAMP 02		14
U3		16
04	Grafische Partitur	18
05 06 07 08 09 10	The Music Train Musik zeichnen Rhythmusraster Penta-Sheeran	22 24 26 28 30
11 12	Kathedrale der Grenzen Knack den Code TikTok	32 34 36
KUNST & 13   14   15   16	Shades Of Glass Klangtropfen Farben ausloten mit Rothko Klingende Muster	40 42 44 46
TRANS- FORMIEREN 18	Kopf und Schwanz Beethoven in neuem Gewand	50 52
19 20 21 22 23 24 25	Plagiat mit Ergebnissen Four-Chord-Songs Die Gesangsgruppe Folk-Stil	56 58 60 62 64 66 68
LU	improvisation fur Dullillies	00

SOUND & SILENCE	26 27 28	Meditationsmusik Tönendes Geklingel Zwischen den Zeilen lesen	72 74 76
STIMMUNGEN	29 30 31 32 33 34 35 36	Die Elemente Tal der Tränen Traummusik Apollo 13 Klangwolke Tag und Nacht Stomp Wandern Musik für Flughäfen	80 82 84 86 88 90 92 94
EXPERIMENTELLE MUSIK	38 39 40 41 42 43	Ein spannender Soundtrack Klänge der Stadt Tischmusik Spontanes Komponieren Horrormusik erschaffen Eine eigene Idee Angst	100 102 104 106 108 110
KARTEN		RHYTHMUSKARTEN MELODIEKARTEN AKKORDKARTEN KI ANGFARRENKARTEN	114 116 120

## EINFÜHRUNG

## 8 THEMEN 44 AUF GABEN

### **ZUM AUFBAU DES BUCHES**

Die Gestaltungsaufgaben in diesem Buch sind thematisch geordnet.

Das erste Thema heißt "Bootcamp" und enthält Aufgaben, die das Grundmaterial für den Rest des Buches erkunden. Jede der vier Aufgaben befasst sich mit einem musikalischen Parameter: Rhythmus, Melodie, Harmonie und Klangfarbe.

Zu jeder dieser Aufgaben haben wir ein Kartenset entwickelt, wozu Sie ganz hinten im Buch Kopiervorlagen finden. Kopieren Sie diese Kartensets für jede Gruppe immer in doppelter Ausfertigung, um damit die Aufgaben bearbeiten zu können. Mit den Rhythmuskarten kann man zum Beispiel eine Sequenz legen und einen Beat erzeugen. Und mit den Akkordkarten kann man Liedmaterial begleiten. Sie finden die Kartensets zum Ausdrucken auch in der Digitalversion zu diesem Buch oder in der App "Lugert Play".

3



## 01 HYTHMUSKETTE

Rhythmus ist ansteckend. Manchmal ertappt man sich dabei, wie man spontan anfängt, zu einem Uptempo-Song im Radio mitzuwippen. Oder man stampft unbewusst mit dem Fuß m(t.

Bei dieser Aufgabe müsst ihr nicht stillsitzen. Ihr dürft Rhythmen mit den Rhythmuskarten frei kombinieren und neue Beats erstellen.

#### **AUFGABE**

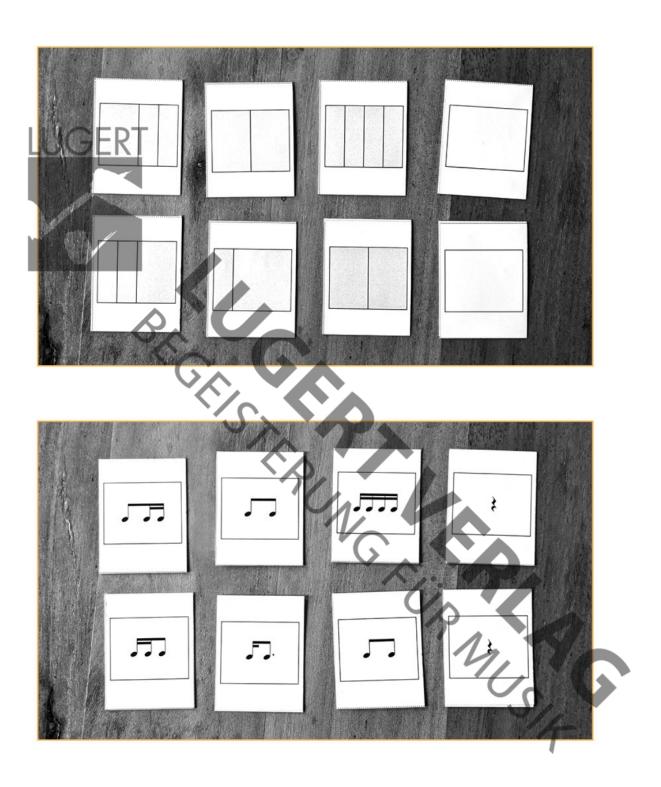
- · Nehmt die Rhythmuskarten.
- Wählt zwei Rhythmuskarten und legt sie ab. Klatscht den entstandenen Rhythmus nach.
- Bildet eine Kette aus vier Karten und beendet diese mit einer Pause. Klatscht auch diesen Rhythmus nach.
- Erweitert die Rhythmuskette (z.B. 2x4 Karten). Wie klingt dieser Rhythmus nun?

#### DEN EIGENEN DRUMBEAT KREIEREN

- Spielt eine Rhythmuskette, wie sie oben entwickelt wurde, mit einem Percussioninstrument.

MASTERY **MYSTERY** 12

### BEISPIEL RHYTHMUSKETTE



Die Rhythmuskarten werden ebenfalls in den Aufgaben 10, 17, 20, 35 und 40 verwendet.

Lugert Verlag • Musik erfinden

### 26

### **MEDITATIONSMUSIK**

Musik kann uns in eine friedliche Stimmung versetzen.

Deshalb beruhigen bei Meditationssitzungen geeignete Klangwelten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer und verlangsamen ihre Atmung.

#### **AUFGABE**

- Macht eure eigene Meditationsmusik.
- Beginnt mit zwei einfachen Akkorden, die sich ständig wiederholen: z.B. C und Am (siehe Beispiel gegenüber).
- Spielt leise und unaufdringlich. Schafft auf diese Weise eine meditative Atmosphäre.
- Verwendet die folgende Tonfolge für eine Improvisation: c, d, e, g und a.



 Spielt die Begleitung (s. Noten auf der rechten Seite) mit der ganzen Gruppe. Darüber hinaus lasst ihr einen oder mehrere Spielende mit der Tonfolge oben improvisieren.

### TIPPS FÜR DAS IMPROVISIEREN

- · Improvisiert mit so wenigen Klängen wie möglich.
- Die Komposition langsam ausklingen lassen, indem die Tone nach und nach weniger werden.

Klänge im Raum schwingen lassen, gut zuhören, jeden Ton wirken lassen ...

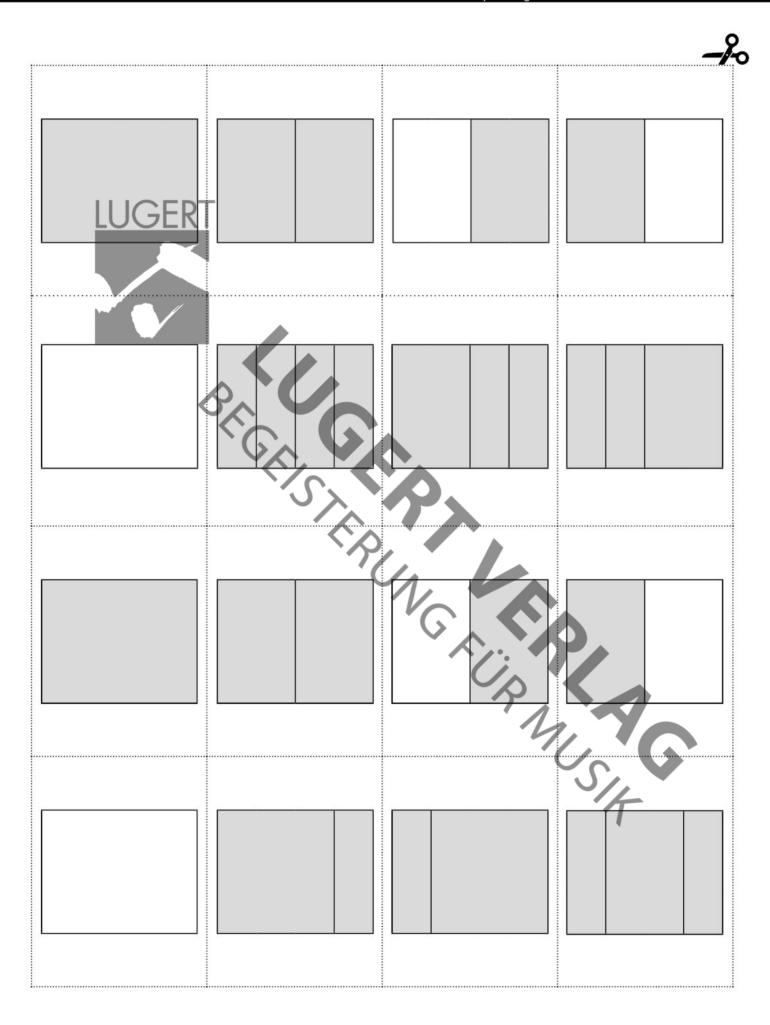
Auch als Spielende entspannen. Auch mal nur zuhören und nicht musizieren.

HB13 Meditationsmusik



72 MASTERY MYSTERY

### RHYTHMUSKARTEN



#### MELODIEKARTEN Kopiervorlagi

