

Scolopender-Gitarrenschnle

Band 1

Handbuch für Lehrkräfte

Impulse für den Unterricht in
Schule & Musikschnle

Claus Krogmann

Texte: © 2026 Copyright by Claus Krogmann

Umschlaggestaltung: © 2026 Copyright by Claus Krogmann

Claus Krogmann
Frankfurter Straße 11
61206 Wöllstadt
c.krogmann@yahoo.de

Herstellung: epubli – ein Service der neopubli GmbH, Köpenicker Straße 154a,
10997 Berlin

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:
produktsicherheit@epubli.com

***Das Werk und all seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Nutzung in anderen als gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der
vorherigen schriftlichen Einwilligung des Urhebers!***

Vorwort

Dieses Handbuch ist aus dem Unterricht heraus entstanden. Über Jahre hinweg bin ich nach vielen Stunden mit kleinen Zetteln, Randnotizen und Skizzen nach Hause gegangen – vollgeschrieben mit Ideen, Beobachtungen und Entdeckungen, die sich im Zusammenspiel mit Kindern ergeben haben. Vieles davon war nicht geplant, sondern entstand im Moment: aus Fragen, aus Umwegen, aus dem genauen Hinschauen und Hinhören. Diese Notizen sind hier zusammengetragen, geordnet und weitergedacht worden.

Die Scolopender-Gitarrenscheule versteht Gitarrenunterricht als entdeckenden Prozess. Es geht nicht darum, möglichst schnell technische Ziele zu erreichen, sondern darum, Klang, Bewegung, Haltung, Material und musikalische Zusammenhänge bewusst wahrzunehmen. Kinder sollen die Gitarre nicht nur bedienen, sondern begreifen – mit den Händen, den Ohren, dem Körper und der eigenen Vorstellungskraft. Fehler und ungewöhnliche Lösungen gehören dabei selbstverständlich zum Lernen.

Viele der hier aufgegriffenen Ideen und Hintergründe werden im Buch *Gitarre lehren – neu denken. Einführung in die entdeckende Instrumentalpädagogik nach der Scolopender-Didaktik* grundlegend erläutert. Das vorliegende Handbuch versteht sich als praktische Ergänzung dazu und begleitet den ersten Band der Gitarrenscheule mit didaktischen und methodischen Hinweisen, zusätzlichen Übungen, alternativen Liedern, erweiterten Begleitungen und Unterrichtsvarianten; weitere Handbücher zu Band 2 und Band 3 folgen demselben Ansatz.

Ein wichtiger Bezugspunkt ist dabei auch die Feldenkrais-Methode, die an verschiedenen Stellen dieses Handbuchs aufscheint. Nicht als Technik, die „angewendet“ wird, sondern als Haltung: Lernen über Wahrnehmung, über Unterschiede, über das bewusste Erforschen von Bewegung und deren Wirkung. Diese Perspektive hat meinen Unterricht nachhaltig geprägt.

Das Handbuch richtet sich an Lehrkräfte, die Gruppenunterricht nicht als bloße Vergrößerung des Einzelunterrichts verstehen, sondern als eigenständige Unterrichtsform mit eigenen Möglichkeiten. Viele Aufgaben sind bewusst offen angelegt und lassen unterschiedliche Wege, Tempi und Lösungen zu. Nicht alles muss erklärt oder sofort korrigiert werden – oft entsteht Lernen genau dort, wo Kinder vergleichen, ausprobieren und eigene Entscheidungen treffen dürfen.

Didaktische, methodische und pädagogische Hinweise sind im Text voneinander unterschieden, greifen in der Praxis jedoch ineinander. Graue Kästen markieren Hintergrundgedanken, die das eigene Handeln reflektierbar machen sollen, ohne den Unterrichtsfluss zu unterbrechen.

Dieses Handbuch will keine Rezepte liefern. Es möchte Orientierung geben, anregen und ermutigen, den eigenen Unterricht weiterzuentwickeln. Wenn es dazu beiträgt, Gitarrenunterricht wacher, freier und zugleich bewusster zu gestalten, hat es seinen Zweck erfüllt.

Mit besten musikalischen Grüßen

Claus Krogmann

Inhaltsübersicht

Vorwort	3
Lektion 1	9
Kennenlernspiele	10
Die Gitarre & Zubehör	11
Die Gitarrenhaltung (1)	15
Das Notensystem	19
Notenwerte im Vierertakt	20
Die Rhythmussprache	21
Scolopender-Quiz	22
Lektion 2 – Leersaitenspiel	23
Eine Klanggeschichte	24
Saitenkunde (1)	25
Anschlaghand	27
Die Note g	31
<i>Herr Tirando</i>	
Der Tatkstrich	35
<i>Wechselschagkanon (1)</i>	
Zusammenklänge	36
<i>Der Anfang, Alle meine Pferdchen</i>	
Das Prinzip der Begleitung	39
<i>Lasst und froh und munter sein, Froh zu sein, bedarf es wenig</i>	
<i>Bahnhof-Rock (1), Ich lieb den Frühling (1)</i>	
Noten malen nach Rhythmussprache	50
Improvisation	52
Komposition	52
<i>Tirila 1 & 2</i>	
Zupfmuster (1)	52
Erstes Vorspiel	59

Lektion 3 – Töne greifen67

Die Greifhand	68
Saitenkunde (2)	71
Die Note a	73
<i>Alles klar? (1)</i>	
Den Tonraum erweitern	74
Klebefunkte	76
<i>OK?, Lirum, larum, Dackel Otto (1)</i>	
Punkte aufkleben	76
Das Fingerrätsel	79
<i>Up and Down, Dacke Otto (2)</i>	
Notenwerte im Dreiertakt	82
<i>Gol, Kuckuk, Alle meine Entchen</i>	
<i>Morgen kommt der Weihnachtsmann</i>	
Licksammlung (1)	90

Lektion 4 – Griffwechsel93

Die Note h	94
<i>Alles klar? (2)</i>	
Notenwerte im Zweiertakt	94
Saitenkunde (3)	95
Der Griffwechsel.....	98
<i>Die Fingerwippe, Der Fingergang, Die Fingerklappe</i>	
Pausen	106
<i>Kissenschlacht, Scolo Rock (1), Little Drops of Water, Die Rakete</i>	
<i>Der Dingdangdongsong, Der Fingerpop</i>	

Lektion 5 – Lieder mit drei Noten und mehr117

Das Daumenspiel	118
<i>Meine Daumen-Etüde, Die Scolopender-Etüde</i>	
<i>Wechselschlag-Kanon (2), Geburtstagslied, Der Igel</i>	
<i>Happily We Play Guitar</i>	
Die Gitarrenhaltung (2)	123
<i>We Wish You A Merry Christmas, Taler, du musst wandern</i>	
<i>Eine Karawane, Ratelied, Zirkus Floh (1)</i>	

Hand & Fuß	130
<i>Wirsing, Arkadaslar, Der Weise Ritter, Got Tell Aunt Rhody</i> <i>Ist ein Mann in' Brunn gefallen, Bei Müllers hat's gebrannt</i> <i>Froh zu sein bedarf es wenig, Viva la musica, Oh, When The Saints</i> <i>Jingle Bells, The Star Bangled Banner, Der Weise Ritter</i>	
Akkorde - Teil 1	139
Was sind Akkorde?.....	140
Einfinger-Akkorde.....	143
<i>Kokabura (dt. Texte)</i>	
Die Rhythmusgitarre (1).....	146
Zweifinger-Akkorde.....	150
<i>Hejo, spann den Wagen an</i>	
Dur und Moll	154
<i>Bruder Jakob</i>	
Akkorde erfinden	154
Stimmen (1)	155
Anhang	159
Literatur- und Quellenverzeichnis	159
Stichwortverzeichnis.....	160
Über den Autor.....	162

Variante d

Wie Variante a, jedoch werden keine Silben gesungen, sondern nur Töne gespielt. Das Kind, das angespielt und angeschaut wird, muss reagieren und anschließend seinen eigenen Namen rufen. Diese Variante erfordert erhöhte Aufmerksamkeit.

Wenn das Spiel gut angenommen wird, können weitere Varianten erfunden werden, zum Beispiel mit zwei Namen nacheinander oder mit einem Durchlauf innerhalb einer vorgegebenen Zeit.

Die Gitarre & Zubehör

Die Gitarrenwanderung

Mit der **Gitarrenwanderung** erwerben Kinder erste Orientierung und Geländekenntnisse auf dem Instrument. **Materialwissen** über Gitarre unterstützt ein funktionales Verständnis und einen bewussten, gefühlvollen Umgang mit dem Instrument. Die Instrumentenvorstellung dient dabei nicht nur dazu, Teile zu benennen, sondern markiert den Einstieg in ein **zentrales Prinzip** der Scolopender-Gitarrenschiule: **Experimentieren, Ausprobieren und Neugier wecken**. Diese Haltung begleitet den Unterricht auch in den folgenden Lektionen.

Gerhard Mantel schreibt dazu:

Instrumentale Hochbegabungen verfügen oft über ein besonders differenziertes Materialgefühl. Es macht einen Unterschied, ob man nur Ursache und Wirkung erlebt oder ob man Mechanik, Klang und Berührung bewusst wahrnehmen kann. Beim Üben eröffnet solches Wissen eine Verfeinerung der Wahrnehmung und neue Arbeitsrichtungen. Nur Veränderungen, Variationen und ihr Ertasten erschließen den künstlerischen Gestaltungsspielraum, nicht jedoch eine einzige, nie hinterfragte Handlungsweise. (1)

Die Gitarrenwanderung (1)

<i>Hast du so was schon gesehen? Meine Finger können gehn. Mit den beiden hier am Steg mach ich mich mal auf den Weg.</i>	Kommentare: Die Lehrkraft liest vor, die Kinder wandern mit zwei Fingern über die Gitarre.
<i>Auf der Decke lauf ich lang. Sorgt nicht die auch für den Klang? In das Schalloch schau ich rein. Könnten hier die Töne sein?</i>	Leichtes Klopfen auf der Gitarrendecke. In das Schalloch hineinrufen. Vgl Hall/Echo im Treppenhaus/in einer Höhle
<i>Auf die Saite hüpf ich drauf, mach nen kleinen Dauerlauf Haben Saiten Namen und Rang? Ach, ich wechsele mal den Gang.</i>	Beim Hüpfen die Saitenspannung wahrnehmen. Mit den Fingerkuppen über die Saiten laufen – von der tiefen E-Saite bis zur hohen e'-Saite.
<i>Rückwärts werd ich jetzt gleich gehn und mir das genau ansehen: e h g d A und E Was für Namen, ach oh je!</i>	Von der hohen e'-Saite bis zur tiefen E-Saite wandern. Optional einen Saitenmerksatz erfinden.
<i>Auf die Plätze fertig los: von tief nach hoch, das geht famos! Und noch mal, das macht mir nix: One two three four five and six.</i>	Saitenzahlen sind am Anfang leichter zu merken und geben schneller eine Orientierung.
<i>Mensch hat die nen langen Hals. Den besteig ich ebenfalls. Doch das mach ich jetzt mit links. Ist nicht einfach allerdings.</i>	Mit den Fingern der Greifhand über das Griffbrett wandern.

Kletter ich die Bünde rauf, fühlt sich's an wie Hürdenlauf. Wieso heißt der Bund denn Bund? Wenn du's weißt, dann gib es Kund.	Hinweis, dass die ersten ‚Gitarren‘ keine in das Griffbrett eingearbeiteten Stäbe hatten, sondern mit Schnüren abgebunden waren.
Hat der Bundstab auch ne Zahl? Na, wo steht sie? Schaun wir mal. Hier sind lauter Punkte dran. Dass ich's besser zählen kann?	Hinweis, dass diese Markierung nicht bei allen Gitarren gleich angelegt ist. Meistens aber bei den ungeraden Bundzahlen, außer im 10. und 12. Bund.
Und jetzt fällt's mir wieder ein: auch ein Sattel soll hier sein. Ach hier oben ist er ja. Wie ne Spange sitzt er da. Und die Haare an dem Kopf bindet er zu einem Zopf.	„Nein, dass sind natürlich keine Haare und auch keine Schnüre oder Seile! Wie sagen wir nochmal dazu?“
Nun der Kopf, wie sieht der aus? Ragen da sechs Ohren raus? Nein, das könnten Wirbel sein. Hier stellt man die Saiten ein.	Exkurs: Was glaubt ihr, was passiert, wenn wir an solch einem Wirbel drehen?
Auf dem Griffbrett geht's zurück, Bund für Bund und Stück für Stück. Halt! Hier gibt's noch was zu sehn. Auf der Zarge will ich gehn.	Zargenform besprechen: Wie bekommt so eine Zarge ihre Form? Bei vorhandener digitaler Tafel im Klassenraum einen Film über Gitarrenbau ansehen.
Ich steig ab am 12. Bund, schau mir an den letzten Fund: Mit der Form von einer 8, ist der Korpus wohl bedacht.	Hinweis, dass der 12. Bund immer in Höhe der Zarge liegt – dort wo auch der Gitarrenhals befestigt ist.

Die Gitarrenwanderung (2)

Während einer Wiederholung der Gitarrenwanderung schreiben die Kinder die Namen der Gitarrenbauteile in die vorgesehenen Leerzeilen. Alle Begriffe stehen in ungeordneter Reihenfolge neben dem Gitarrenbild und können durch aufmerksames Zuhören leichter zugeordnet werden.

Zubehör

Rund um das Gitarrenspiel gibt es eine jede Menge Zubehör. Eine einfache Stimmgabel, ein Kapodaster oder ein Plektrum können ebenso spannend sein wie eine Stimm-App oder ein Drumcomputer, die Motivation schaffen und den Unterricht bereichern. Entscheidend ist, dass das Spiel am Instrument im Mittelpunkt bleibt. Zubehör unterstützt und erweitert den Lernprozess, ersetzt jedoch nicht das bewusste Hören, Greifen und eigene Ausprobieren. Richtig eingesetzt, können diese Materialien Neugier wecken und Freude am Lernen fördern.

1) Fußbänkchen

Besonders in größeren Gruppen ist auf einen sicheren Umgang mit dem Fußbänkchen zu achten. Bei unsachgemäßer Nutzung können Fußbänkchen leicht verrutschen oder verbiegen und dadurch ein Sicherheitsrisiko darstellen. Entsprechende Hinweise sollten daher frühzeitig und regelmäßig gegeben werden.

Das Fußbänkchen nur mit einem Fuß und nur im Sitzen benutzen!

Häufig ist zu beobachten, dass Kinder auf den Fußballen balancieren und die Ferse anheben. Dies geschieht oft unbewusst und weist darauf hin, dass das Fußbänkchen zu niedrig eingestellt ist.

Es gibt viele weitere Stützen zur Gitarrenhaltung. Modelle mit Saugnäpfen können praktisch sein, haften jedoch nicht auf unlackierten Gitarren und können Spuren hinterlassen. Zudem sind sie in der Anschaffung teurer.

2) Notenständer

Der Notenständer kann leicht falsch geöffnet werden und dabei dauerhaft verbiegen. Daher sollte der sichere Auf- und Abbau im Unterricht eingeübt

2) Saiten-Raten in der Gruppe

Dreh dich mit deiner Gitarre so, dass andere die Saiten deiner Gitarre nicht sehen können.

a) Zupfe eine Saite. Die anderen müssen erraten, welche Saite es ist. Wer zuerst richtig rät, ist als Nächstes dran.

b) Spiele langsam und in beliebiger Reihenfolge drei (später auch mehr) verschiedene Saiten hintereinander. Die anderen müssen erraten, ob und wann auch die g-Saite gespielt wurde. Jeder darf nur einmal raten. Wer die richtige Antwort gibt, ist als Nächstes dran.

Improvisation

Während in den vorangegangenen Liedern bereits erste Erfahrungen mit freiem Spiel und klanglichem Experimentieren gesammelt wurden, wird hier erstmals eine konkrete **Definition** von Improvisation gegeben. Ziel ist es, bewusst zu machen, dass Improvisation nicht schwierig oder ungewöhnlich ist, sondern ein ganz **natürlicher Teil des Musizierens**.

Die Lehrkraft spielt dabei eine wichtige Rolle: Sie sollte selbst regelmäßig im Unterricht improvisieren, um Offenheit und Spontaneität erfahrbar zu machen. Ebenso wichtig ist eine klare **Abgrenzung zwischen Improvisation und Komposition** – als Orientierungshilfe für den kreativen Umgang mit der Gitarre.

1) Improvisation mit Geräuschen und Klängen

Erfindet Klänge oder Geräusche, die nach Regen oder Wind klingen. Welche Spielweisen oder Stellen der Gitarre eignen sich besonders dafür?

2) Improvisation mit Tönen

Auf der Klampfe

Zunächst wird der Text auswendig gelernt und auf der Gitarre mit nur einem Ton begleitet. Danach kann bei jeder Silbe spontan entschieden werden, ob sie auf der ersten, zweiten oder dritten Saite gespielt wird.

Komposition

Improvisation ist oft der erste Schritt zur Komposition – aus dem spontanen Spiel entstehen musikalische Ideen, die weiterentwickelt, notiert oder wiederholt werden können. Ziel ist es, den **Übergang von freiem Experimentieren zum bewussten Gestalten** erfahrbar zu machen.

Ich weiß nicht, wie es euch dabei ergeht, aber manchmal – wenn ich improvisiere – spiele ich Tonfolgen, die mir unterschiedlich gut gefallen.

Genau an diesem Punkt kann das Komponieren beginnen! Das heißt: Wir halten unsere Ideen fest und fügen gut klingende Töne und Abschnitte zusammen.

Nehmt euch einen Bleistift und macht einen Kreis um die Saitenzahl bei „Auf der Klampfe“, die ihr am liebsten für eine Silbe verwenden würdet. Ihr legt euch also fest. Das nennt man Komponieren.

Und wenn ihr das gemacht habt, spielt es ruhig mehrmals durch. Wenn euch an einer Stelle etwas nicht gefällt, könnt ihr es einfach verändern – solange, bis es sich gut anfühlt.

Tirila 1 & 2

In der Kompositionsaufgabe „Tirila“ stehen nun alle Saiten zur Verfügung. Meist entstehen dabei bunte Melodien aus hohen und tiefen Leersaiten – oft noch ohne erkennbare Struktur oder Wiederholung. Nachdem einige der entstandenen Stücke vorgespielt wurden, kann gemeinsam darüber gesprochen werden, was bekannte Melodien ausmacht:

Warum lassen sich manche Lieder sofort nachsingen, andere nicht? Warum werden einige zu „Ohrwürmern“, während andere zwar schön klingen, aber kaum im Gedächtnis bleiben?

In einem zweiten Durchgang werden die Kinder eingeladen, Wiederholungen einzubauen und größere Tonsprünge zu vermeiden – so wird deutlicher, was eine Melodie singbar und wiedererkennbar macht.

Improvisation mit *Tirila*

Mit unserem Kurzreim „Tirila“ lässt sich auf unterhaltsame Weise ein Improvisationsspiel gestalten, das musikalische Improvisation mit Sprachrhythmik verbindet und auf freies Singen sowie eigene Liedideen vorbereitet. Die Lehrkraft beginnt, mit willkürlich gespielten Tönen zu singen:

*Tirila und tirili, so geht meine Melodie,
Tirila und tirili – wie geht deine Melodie?*

Dabei schaut sie eine Person aus der Runde an und fordert sie zum Antworten auf. Die Antwort erfolgt mit demselben Wortlaut. Anschließend wird die Frage wiederum an eine andere Person in der Runde gestellt.

Verkürzte Variante:

*Wie geht deine Melodie?
So geht meine Melodie ...*

Ein etwas längerer Vers, der sich auch gut zum Komponieren oder Variieren eignet:

*Dieser Ton und jener Ton,
und der hier noch dazu,
so mach ich mir mein eignes Lied
und spiel es dir im Nu.*

Anschließend kann gemeinsam über die Sprache des Reims nachgedacht werden:

*Warum singen wir eigentlich „tirila und tirili“ – und nicht „tirila und tirilu“?
Was würde passieren, wenn wir das verändern?*

So entsteht ein kurzer Exkurs ins kreative Sprachspiel:

Wenn wir das Reimwort auf „u“ enden lassen, brauchen wir natürlich ein neues, erfundenes Wort, das dazu passt. Wer hat eine Idee für ein Fantasiewort mit drei Silben, das auf „u“ endet? Zum Beispiel: Schniff-di-schnu oder Dabadu!

Textbausteine

Als weitere Grundlage für Improvisationen und Kompositionen können auch Begrüßungen aus verschiedenen Sprachen verwendet werden. Diese lassen sich rhythmisch sprechen oder melodisch singen – je nachdem, welche Stimmung oder Bewegung entstehen soll.

Sprache	Guten Tag	Auf Wiedersehen
Armenisch	barev	tstesoutyoun
Chinesisch	nǐ hǎo	zài jiàn
Dänisch	goddag	farvel
Französisch	bonjour	au revoir
Griechisch	geia / kalimera (guten Morgen)	antio / geia sas
Italienisch	ciao	arrivederci
Japanisch	konnichiwa	sayônara
Niederländisch	goede middag	tot ziens
Persisch	salam	be salâmat
Russisch	dobryj den	do svidaniya
Spanisch	buenos días / hola	adiós / hasta luego
Türkisch	merhaba	hosça kalin (selbst weggehend) güle güle (verabschiedend)

Herr Tirando (Ratespiel & Komposition)

Bevor das Spiel beginnt, spielt die Lehrkraft die ersten drei, hohen Saiten der Gitarre noch einmal vor, damit die Kinder jede Saite am Klang erkennen können. Anschließend spielt sie das Lied „Herr Tirando“ und verwendet dabei an einer oder zwei Stellen statt der g-Saite die h- oder e'-Saite. Die Kinder sollen herausfinden, welche anderen Saiten zu hören waren und an welchen Stellen sie im Lied erklangen.

Die Kompositionsvorlage zu „Herr Tirando“ (s. Anhang) wird ausgefüllt. Dabei werden nur die Leersaitentöne e', h und g verwendet. Im Anschluss daran spielen freiwillige Kinder ihre eigene Komposition vor, und die anderen müssen erraten, wie viele „g“ beziehungsweise andere Töne in dem Stück vorkamen.

Geänderter Text:

*Liebe Leute, wollt ihr's wagen,
mich zu fragen,
wie viele „g“ ich angeschlagen,
ohne dabei zu verzagen.*

Bahnhof-Rock (Komposition)

In dieser Aufgabe gestalten die Kinder eigene Versionen des Liedes. Dazu werden Saitenzahlen entweder neben die Silben oder Zahlen geschrieben.

Zupfmuster (1)

Während Zupfmuster in späteren Lektionen als Grundlage für rhythmische Begleitungen dienen, geht es hier zunächst darum, das Prinzip der Wiederholung als klangliches und strukturelles Element zu entdecken: Aus einfachen Bewegungsfolgen kann sich ein klarer musikalischer Zusammenhang ergeben – ganz ohne Melodie oder Akkordfolge.

Die Lehrkraft beginnt, ein kurzes Leersaitenzupfmuster ununterbrochen zu spielen – ruhig, gleichmäßig und ohne weitere Erklärung. Nach einer Weile hält sie inne und fragt in die Runde:

*Was habt ihr gehört?
Ist euch etwas aufgefallen?
Hat sich der Klang verändert oder blieb er gleich?*

Die Kinder beschreiben, was sie wahrgenommen haben – etwa, dass sich „immer dasselbe wiederholt hat“ oder dass „es gleichmäßig klang“.

Genau das nennt man ein Muster – oder genauer: ein Zupfmuster. Muster gibt es überall: an Wänden, auf T-Shirts, auf einer Torte, auf einer Computertastatur ... und ja, auch auf der Gitarre, zum Beispiel in der Rosette.

Der Griffwechsel

Ein sicherer Griffwechsel entsteht nicht nur durch Wiederholung, sondern auch durch **bewusstes Vergleichen** verschiedener Bewegungsmöglichkeiten.

Fingerwippe, Fingergang und Fingerklappe machen unterschiedliche Wege des Greifens erfahrbar und fördern Beweglichkeit, Klangwahrnehmung und technische Sicherheit.

Bevor die einzelnen Varianten des Griffwechsels im Buch genauer betrachtet werden, versammeln sich die Kinder um die Lehrkraft. Diese zeigt die verschiedenen Möglichkeiten auf der Gitarre, während die Kinder beobachten und beschreiben, welche Unterschiede sie erkennen.

1) Die Fingerwippe

Bei der Fingerwippe entsteht zwischen zwei Tönen ein kurzer Moment, in dem beide Finger gleichzeitig in der Luft sind. Diese Bewegungsform entspricht häufig dem natürlichen Griffwechsel, wenn erstmals versucht wird, zwischen zwei gegriffenen Tönen zu wechseln.

- Der Zeigefinger greift das „a“.
- Der Zeigefinger hebt ab – beide Finger sind in der Luft!
- Der Ringfinger sinkt auf das „h“.

Ist der Unterschied auch hörbar? Vergleichen wir noch einmal mit dem Fingergang ...

Mit genügend Übung kann auch diese Technik gebunden wirken oder nur sehr kurze Pausen erzeugen. Das nähert sich dann einem Portato.



Portato

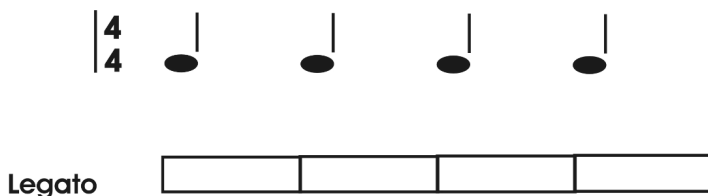
--	--	--	--

2) Der Fingergang

Mit zunehmender Hörwahrnehmung und klarerer Klangvorstellung wird der Wechsel zwischen zwei Tönen gleichmäßiger, sodass ein Finger den nächsten ohne ungewollte Pause ablösen kann:

- Der Zeigefinger greift den Ton „a“ ...
- ... und hebt erst ab, sobald der Ringfinger aufgesetzt hat.
- Der Ringfinger hebt erst ab, wenn der Zeigefinger wieder aufgesetzt hat.

Beim Gehen ist auch immer ein Fuß auf dem Boden. Es gibt sogar Weltmeisterschaften im Gehen! Habt ihr das gewusst? Sobald dort jemand beide Füße gleichzeitig vom Boden nimmt, wird er disqualifiziert. In der Musik nennen wir diese Spielweise Legato. Dadurch entsteht ein gebundener, nahtloser Übergang vom einen Ton zum anderen. Hört mal ...



3) Die Fingerklappe

Die dritte Bewegung enthält einen kleinen Trick. Wer erkennt ihn zuerst?

... Richtig: Bei der Fingerklappe bleibt der erste Finger liegen.

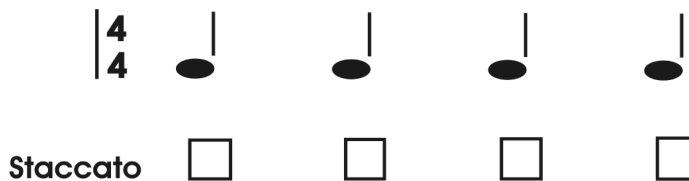
- Der Zeigefinger greift das „a“.
- Der Zeigefinger bleibt liegen, während der Ringfinger das „h“ greift.
- Der Ringfinger hebt wieder ab – und das „a“ kann sofort wieder angespielt werden, weil der Zeigefinger noch aufliegt.

Wir haben hier also eine weitere Möglichkeit, Töne miteinander zu verbinden. Wenn Töne ganz weich ineinander übergehen, nennt man das Legato.

Aber wofür brauchen wir dann den Fingergang?

Der Fingergang hilft besonders dann, wenn von einer Saite zur nächsten gewechselt wird und die Töne trotzdem verbunden klingen sollen. Das sieht dann so aus ... Mit Saitenwechseln beschäftigen wir uns später noch genauer.

Mit der Fingerwippe können die Töne auch ganz kurz gespielt werden. Das nennt man Staccato. Dabei erklingt jeder Ton einzeln und deutlich. Das geht so:



Jetzt nehmt eure Gitarren und probiert es selbst aus. Ihr könnt euch dabei gern gegenseitig helfen und austauschen.

Weitere Übertragungen

Diese Übungen funktionieren nicht nur mit den Tönen „a“ und „h“. Man kann sie auch hier ... oder hier ausprobieren. Die Tonbezeichnungen sind dafür nicht wichtig.

Ist der Fingergang weiter oben am Griffbrett leichter oder schwerer? Und wenn ja, warum?

Die Fingerwippe

8 Ei - ner sinkt wäh-rend der an - d're springt,

8 dass die Fin - ger im - mer in Be - we-gung sind.

In Takt 1 der zweiten Reihe erscheint zum ersten Mal eine Viertelpause in Notenschrift. Wird dieser Takt mit der Fingerwipptechnik gespielt, entsteht die Pause bei vielen Kindern fast von selbst.

Im zweiten Takt hingegen muss der Griffwechsel bei der Fingerwippe sehr schnell erfolgen, damit keine Pause zwischen den Vierteln entsteht. Selbst bei einem schnellen Griffwechsel bleibt zusätzlich die Herausforderung, rechte und linke Hand zu synchronisieren.

Ob diese feinen Unterschiede schon selbstständig ausgeführt werden können, ist hier noch nicht entscheidend. Wichtig ist, dass die sonst möglicherweise unbemerkte Pause bewusst wahrgenommen wird.

Der springende Punkt (2)

Das Spiel ist bereits bekannt. Nachdem erste Erfahrungen mit dem Griffwechsel gesammelt wurden, wird die Übung nun mit wechselnden Fingern der linken Hand durchgeführt.

Das bedeutet: Jedes Mal greift ein anderer Finger. Es sind also vier verschiedene Flummis im Einsatz.

Unsere Spielregeln:

- a) Du darfst dir eine beliebige Saite aussuchen.
- b) Du darfst keinen Finger zweimal hintereinander benutzen.

Einleitung

Jeder Band der Scolopender-Gitarrenschule enthält ein eigenes Kapitel zu den Akkorden. Alle Lieder, Übungen und Experimente in diesem Kapitel werden ergänzend zu den vorangehenden Lektionen erarbeitet.

Was sind Akkorde?

Das Unterrichtsheft zeigt eine Notenzeile mit Zweiklängen und eine weitere mit Dreiklängen. Dabei steht jeweils eine kurze Erklärung.

Wer mag einmal vorlesen? ... Haben das alle verstanden?

Wir können also nicht nur mit einzelnen Tönen eine Begleitung oder einen Rhythmus spielen, sondern auch mit mehreren Tönen gleichzeitig.

Gruppenarbeit

1) Aber wie kannst du das machen? Wie kannst du es anstellen, dass wirklich nur zwei Töne erklingen und nicht mehr? Lasst uns verschiedene Möglichkeiten sammeln. Dafür bilden wir am besten wieder Gruppen, und anschließend tragen wir die Ergebnisse zusammen ...

2) Okay, prima! Und jetzt machen wir dasselbe mit Akkorden. Dafür braucht ihr drei Töne, die nicht den gleichen Namen tragen. Geht wieder in eure Gruppen und tauscht euch aus.

Verrückte Namen

Obwohl auf der Gitarre höchstens sechs Töne gleichzeitig gespielt werden können, entsteht daraus bereits eine enorme Vielfalt an möglichen Akkorden.

Um die einzelnen Akkorde besser unterscheiden zu können, tragen sie Namen. Manche wirken ungewöhnlich, zum Beispiel E7#9, A7/9/13, Cis sus2 oder G add9.

Das Glockenspiel

Bei diesem Spiel üben die Kinder, den eigenen Rhythmus zu halten und flexibel auf Veränderungen zu reagieren.

Ohne große Erklärungen beginnt die Lehrkraft, einfache Abschlüsse über alle sechs Saiten zu spielen.

In Variante 1 folgt jedem Abschlussschlag ein perkussiver Schlag mit der flachen Hand auf die Saiten. Die Lehrkraft schaut einladend in die Runde und macht so lange weiter, bis schließlich alle mitmachen. Sobald alle im gleichen Rhythmus spielen, beendet die Lehrkraft das eigene Spiel und wartet, ob und wann der Rhythmus bei den Kindern unsicher wird.

Lasst uns das gleich noch einmal machen. Dieses Mal achtet bitte sehr genau auf meine Ab- und Aufschläge und spielt mit mir zusammen – wie in einem Orchester.

Achtung: Ich werde jetzt versuchen, euch aus dem Rhythmus zu bringen. Eure Aufgabe besteht darin, euch nicht stören zu lassen. Schafft ihr das?

Sobald die ganze Gruppe wieder beteiligt ist, verändert die Lehrkraft ihre Schlagabfolge und führt im selben Rhythmus zweimal hintereinander den gleichen Schlag aus. Nun fallen die eigenen Abschlüsse mit den Aufschlägen der Kinder zusammen. Es entsteht eine Klangkulisserie, die an Glocken in einer Kirche erinnert.

Kurze Unterbrechung: *Habt ihr bemerkt, was ich gerade gemacht habe?*

Die Lehrkraft macht es bei Bedarf noch einmal vor.

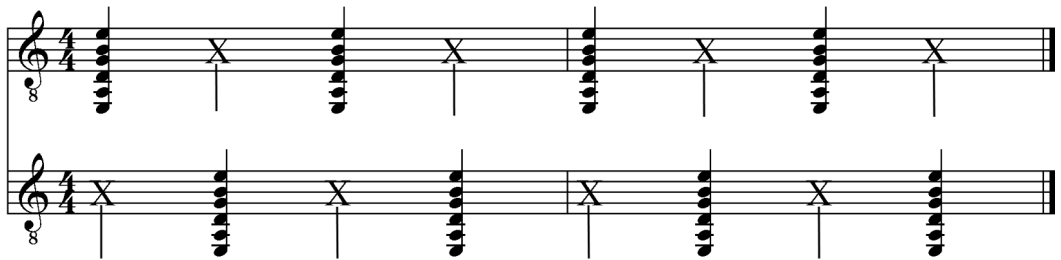
Wer von euch möchte das auch einmal ausprobieren? Wer glaubt, den Rhythmus beibehalten zu können, ohne sich von mir stören zu lassen?

Macht die Augen zu und stellt euch vor, ihr seid in einer Kirche. Spielt ganz leise und werdet nach und nach wieder lauter.

Kurze Unterbrechung: Nicht schneller, sondern lauter!

Habt ihr gemerkt, dass wir schneller geworden sind? Oft wird aus schnellerem Spiel gleichzeitig ein lauterer Spiel – oder auch umgekehrt. Das hängt mit größeren und kräftigeren Bewegungen zusammen – auch wenn Lautstärke und Tempo eigentlich zwei unterschiedliche Dinge sind.

Variante 1



Wenn das Prinzip klar ist, kann immer freier mit Rhythmuswechseln gespielt werden. Zum Beispiel:

- Übernahme des Wechsels in fester Reihenfolge, zum Beispiel im Kreis
- Rollenwechsel durch Blickkontakt
- Einführung eines Doppelschlages im Tempo der Achtel
- Verwendung anderer Patterns, oder etwa drei Schläge und ein Klang

An diesem Spiel wird deutlich, dass gemeinsames Musizieren andere Möglichkeiten eröffnet als das Spiel allein. Bestimmte Klangwirkungen und Reaktionen entstehen erst in der Gruppe.

Ab Lektion 4 – mit Einführung der Viertelpause – kann das Glockenspiel auch mit einzelnen Tönen durchgeführt werden. Je nach Gruppe ist dies bereits früher möglich.

Mit einer Audioaufnahme im Hintergrund lassen sich weitere Gruppenspiele entwickeln. Zum Beispiel kann die Lehrkraft in Phasen nachlassender Konzentration alle Kinder einladen aufzustehen: Während der Pausen, in denen keine Musik zu hören ist, dürfen sie sich bewegen oder tanzen. Während die Glocken klingen, bleiben alle bewegungslos. Wer sich bewegt, scheidet für eine Runde aus.

Oder: In den Pausen dürfen alle einen Schritt nach vorne machen. Wer auf diese Weise zuerst eine bestimmte Strecke überwindet, hat gewonnen.