



Vorname:

Nachname:



*Um Mitternacht, wenn alles schläft,
schleich ich ganz leise um.
Laut quietschend knarrt die eich'ne Tür,
jedoch ich bleibe stumm.
Erschrick doch nicht, du kleiner Wicht,
ich bin das Schlossgespenst.
Wir beide werden Freunde sein,
wenn du mich näher kennst!*

*Einst lebten hier, vor langer Zeit,
die edlen Rittersleut.
Von Bärenjagd und Wolfesbatz
träum ich noch heut.
Die Räume sind nun öd und leer,
kein Saitenspiel erklingt;
und über Bänk und Tisch im Haus
ein freches Mäuslein springt.*



Geisterstunde im alten Spukschloss

Schwarz und schweigend steht das alte Spukschloss
oben auf dem Berg und schaut hinunter auf das kleine
Dorf im Tal. Von dort hallen zwölf dumpfe Glocken-
schläge herauf:



Geisterstunde



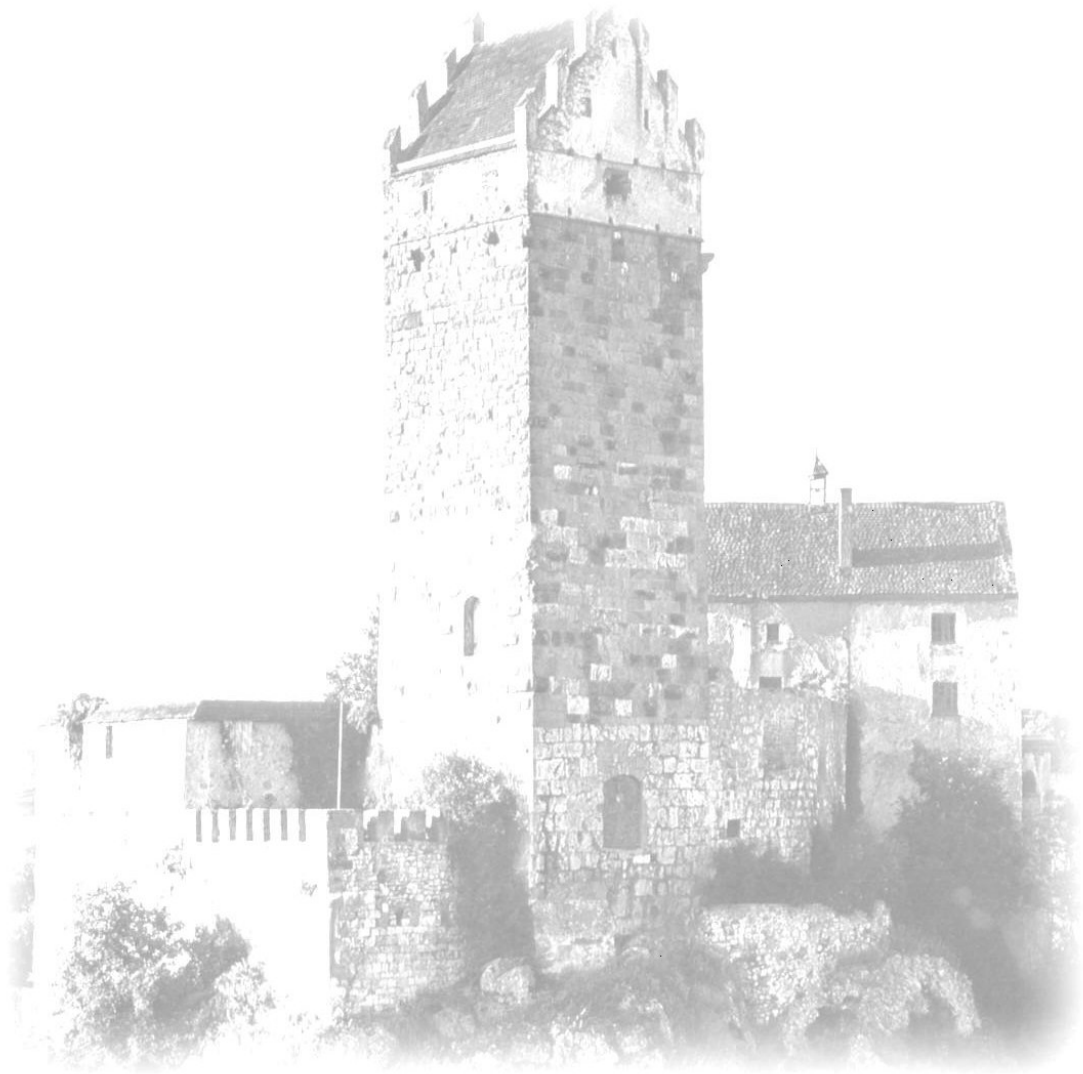
Heulend fegt der Wind durch die Mauerritzen.



Eine Tür knarrt.



Schritte kommen die Holztreppe herauf.



Der Tag neigt sich zu Ende. Ritter Kuno von Katzenstein spielt seinem Kater Moritz auf der Gitarre Katzenmusik vor.
Er streicht mit der flachen Hand über die Saiten.



Er gleitet mit dem Fingernagel des Daumens der dicken umsponnenen E-Saite entlang.



Er klopft mit den Fingerkuppen leicht auf die Gitarrendecke.



Er pocht mit dem Knöchel des Zeigefingers auf den Boden der Gitarre.



Er zupft an verschiedenen Saiten und lässt sie auf das Griffbrett knallen.



Er pustet in das Schall-Loch hinein. Das hätte er lieber nicht tun sollen. Eine dicke Staubwolke kommt ihm entgegen und reizt seine Nase. Kräftig niest er: "Hatschi". Sein Kater Moritz erschrickt, hört zu zu schnurren auf und blickt seinen Herrn vorwurfsvoll an.



Im Schloss Sommersdorf



Hoch oben im Turm des Schlosses Sommersdorf wohnt eine uralte Schleiereule. Sie freut sich immer, wenn Besuch kommt und mit ihr plaudert, denn dort oben im Turm gibt es kein Fernsehen und kein Radio. Nur das lästige Hupen der Autos dringt von der Straße herauf.

Erfinde eine kleine Geschichte für die Schleiereule. Erzähle und begleite sie mit Klängen und Geräuschen auf der Gitarre.



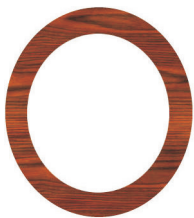
4 3 2 1



“Der Zeigefinger deiner linken Hand hat ein kleines Stempelkissen gefunden. Fröhlich hüpfte er hinein, wieder heraus und weiter zu dem Bilderrahmen Nr.1. Dort hinterlässt er seinen Fingerabdruck. Sein großer Bruder, der Mittelfinger, ahmt ihn nach. Nun will es der Ringfinger auch versuchen. Zuletzt kommt der kleine Finger an die Reihe. Hat es geklappt?”

Kleiner Finger

4



Ringfinger

3



Mittelfinger

2



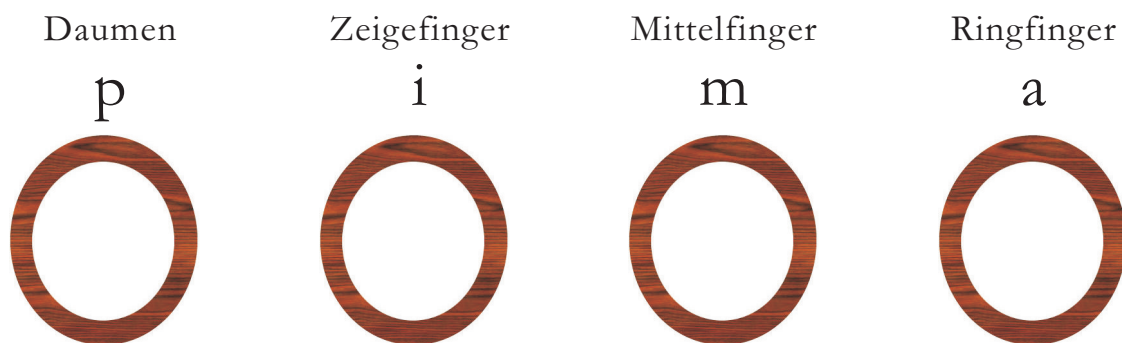
Zeigefinger

1





“Die Finger der rechten Hand haben das Spiel ihrer Zwillingbrüder der linken Hand beobachtet. Alle fünf wollen sich in den vier Bilderrahmen verewigen, aber nur vier finden darin Platz. Weinend schaut der kleinen Finger ihrem munteren Treiben zu, denn wie immer hat er bei den Raufereien den letzten Platz errungen, wie immer ist er ausgeschieden.”



Meine linke Hand

Meine linke Hand

im Alter von

..... *Jahren*

..... *Monaten*



Lege deine linke Hand mit leicht gespreizten Finger auf die leere Fläche und umfahre sie mit einem weichen Bleistift! Male bei den Greiffingern (1, 2, 3 und 4) noch Fingernägel dazu und schreibe auf sie die passenden Ziffern. Wenn du Lust hast, darfst du die Fingernägel auch noch lackieren!

Meine rechte Hand
im Alter von
..... *Jahren*
..... *Monaten*



Lege deine rechte Hand mit leicht gespreizten Finger auf die leere Fläche und umfahre sie mit einem weichen Bleistift! Male bei den Anschlagfingern (p, i, m und a) noch Fingernägel dazu und schreibe auf sie die passenden Ziffern. Wenn du Lust hast, darfst du die Fingernägel auch noch lackieren!



Die Silberglöcklein vom Mummelsee

Unweit der Hornisgrinde im Schwarzwald liegt der kleine ruhige Mummelsee. Vor Zeiten stand dort ein altes Nonnenkloster. Eines Abends kam ein müder, greiser Pilger an die Klosterpforte und begehrte Einlass und Obdach über Nacht, allein Nonnen wiesen ihn ab. Nur eine junge Nonne bat, die Bitte des alten Mannes doch zu gewähren. Jedoch weil sie noch nicht die Klostertracht trug, stand ihr nicht einmal zu, einen Rat zu geben, und die Pforte des Klösterleins blieb dem Pilger verschlossen. Da murmelte er einen Fluch, schwang seinen Stab, schlug dreimal damit an die Pfortenmauer und da versank das Kloster lautlos in die Tiefe. Wo es gestanden hatte, breitete sich eine stille Wasserfläche geheimnisvoll aus. Die hartherzigen Nonnen leben heute noch als Mümmlein am Grunde des Mummelsees. In hellen Vollmondnächten läuten sie die Silberglöcklein der Klosterkirche.

Vielleicht hörst du sie einmal!



Die d-Saite ist oft mit Silberdraht umspinnen. Schlägst du die leere Saite an, so hörst du den Grundton. Wir wollen nun aber versteckte Silbertöne suchen.

Gleite mit der Kuppe deines Zeigefingers  auf der d-Saite genau bis zum 5. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen Silberton - das **Totenglöcklein** aus dem Grunde des Mummelsees.

Gleite mit der Kuppe deines Ringfingers  auf der d-Saite genau bis zum 7. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen Silberton - das **Vesperglöcklein** aus dem Grunde des Mummelsees.

Gleite mit der Kuppe des kleinen Fingers  auf der d-Saite genau bis zum 12. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen Silberton - das **Abendglöcklein** aus dem Grunde des Mummelsees.





Das Glasmännlein

Kohlenmunkpeter hatte jetzt den höchsten Punkt des Tannebühls erreicht und stand vor einer Tanne von ungeheuerem Umfang. "Hier," dachte er er, "wird wohl der Schatzhauser, das Glasmännlein wohnen". Und richtig unter einer schönen Tanne saß ein kleines, altes Männlein in schwarzem Wams und roten Strümpfen, den großen Hut auf dem Kopf. Es hatte ein feines freundliches Gesicht und ein Bärtchen, so zart wie Spinnweben; es rauchte, was sonderbar anzusehen war, aus einer Pfeife von blauem Glas und als Kohlenmunkpeter näher trat, sah er zu seinem Erstaunen, dass auch Kleider, Schuhe und Hut des Kleinen aus gefärbtem Glas bestanden, aber es war geschmeidig, als ob es noch heiß wäre, denn es schmiegte sich wie Tuch



In den höchsten Wipfeln der alten Weißtannen des Tannenbühls hängen Klangstäbe aus farbigem Glas. Wenn ein leiser Wind weht, schwingen sie hin und her - eine wundersame Musik erklingt im dunklen Zauberwald.

Gleite mit der Kuppe deines Zeigefingers  auf der g-Saite genau bis zum 5. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen glasklaren Ton - den kleinen **Klangstab** des Glasmännleins.

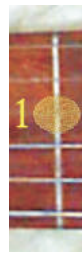
Gleite mit der Kuppe deines Ringfingers  auf der g-Saite genau bis zum 7. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen glasklaren Ton - den mittleren **Klangstab** des Glasmännleins.

Gleite mit der Kuppe des kleinen Fingers  auf der g-Saite genau bis zum 12. Bundstäbchen! Berühre die Saite dort nur ganz leicht! Schlage sie mit einem Finger der rechten Hand an! Du hörst einen hellen glasklaren Ton - den großen **Klangstab** des Glasmännleins.

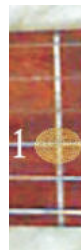




Klangstäbe
g-Saite

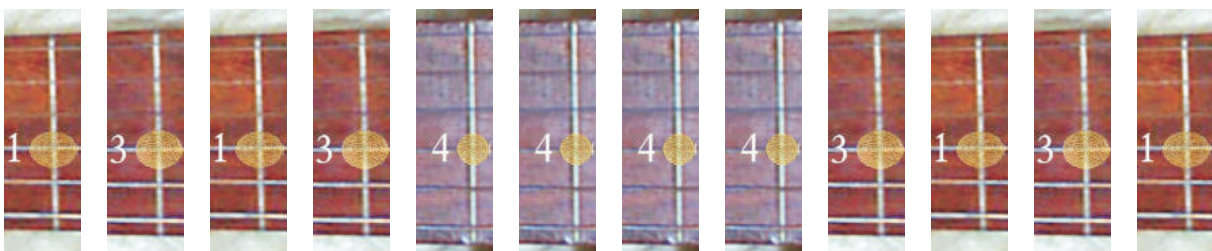


Silbertöne
d-Saite



Gitarrenmusik schreiben wir zunächst mit einer einfachen Bilderschrift auf. Bei unserer ersten Studie *“Im Mondenschein”* liegen die Silbertöne alle auf der d-Saite. Die Ziffern 1, 3 und 4 sagen dir mit welchem Finger sie gegriffen werden.

Studie 1 *“Im Mondenschein”*





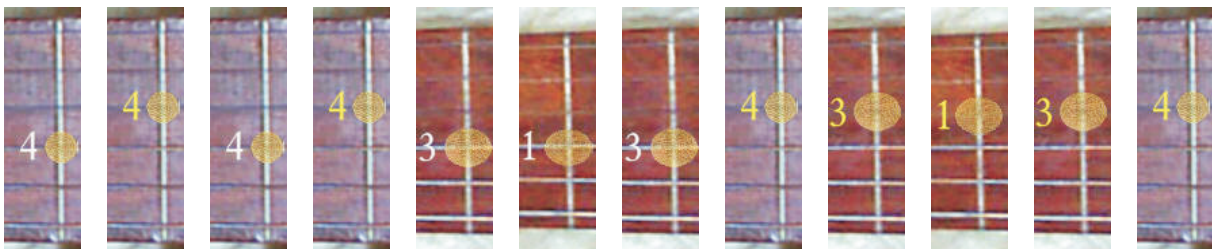
*Am Waldessaume träumt die Föbre,
am Himmel weiße Wölkchen nur,
es ist so still, dass ich sie höre
Silberglöckchen in Moll und Dur.*

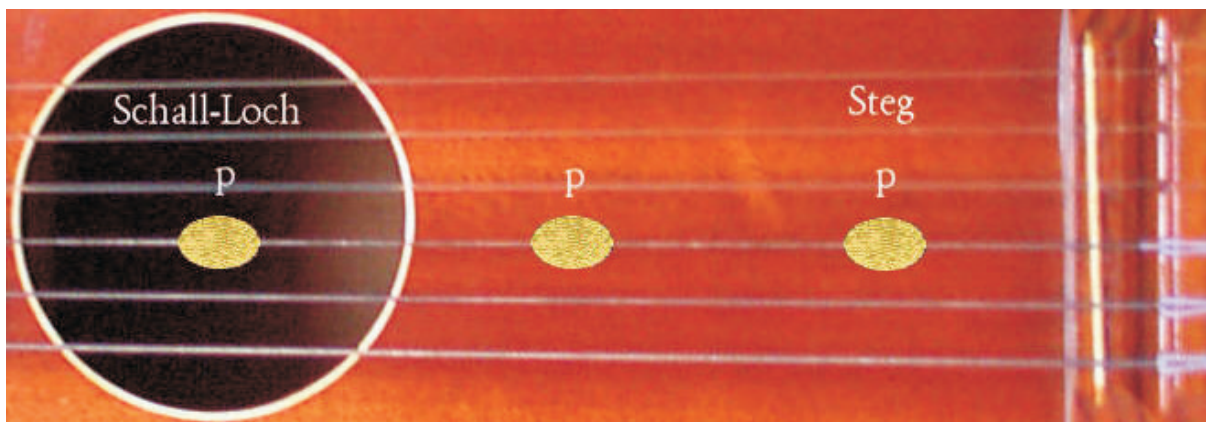
*Rings Mondenschein auf Moos und Gras,
die Wipfel sind stumm, kein Vögelein wach,
und doch klingt's wie klirrendes Glas
leis tönend durchs Blätterdach.*



Klangstäbe und Silbertöne passen gut zusammen. Bei unserer zweiten Studie “Am Waldessaum” spielen wir auf der d- und g-Saite. Auch diese kleine Gitarrenmusik habe ich in einfacher Bilderschrift aufgeschrieben.

Studie 2 “Am Waldessaum”





Du kannst die d-Saite mit dem Daumen (p) der rechten Hand an verschiedenen Stellen anschlagen - vom Schall-Loch bis zum Steg. Dabei ändert sich die Klangfarbe. Über dem Schall-Loch ist sie warm und weich, am Steg hell und hart.

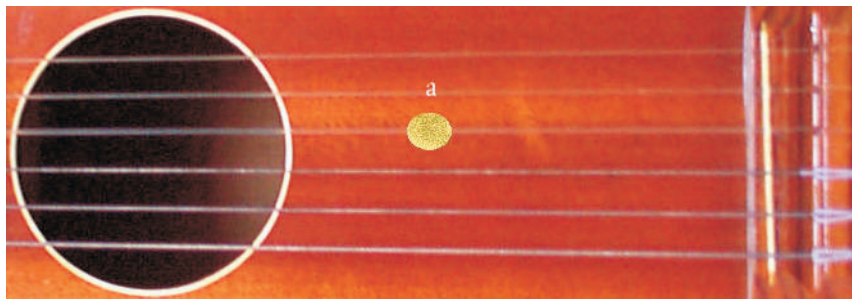
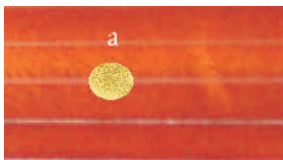
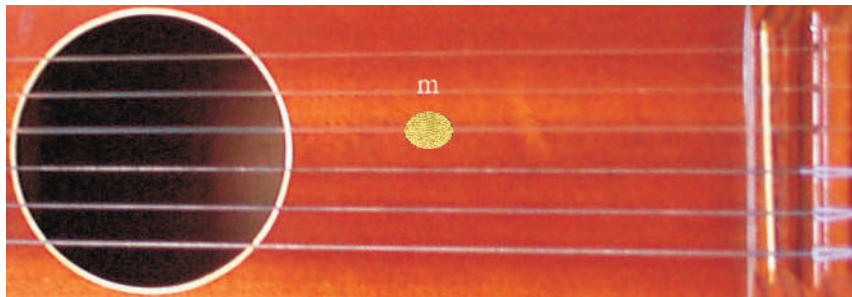
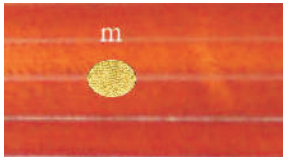
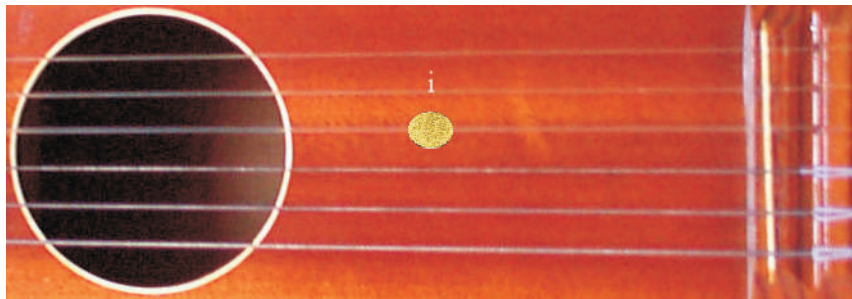
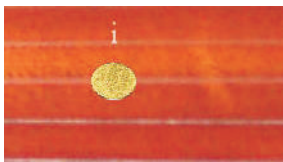


Studie 3 "Der Mondberg-Uhu"

	normal							
<i>Der</i>		<i>Mond</i>	-	<i>berg</i>	-	<i>U</i>	-	<i>hu</i>
						<i>bat</i>		<i>ein</i>
								<i>Bein,</i>
	Steg							
<i>sein</i>		<i>lin</i>	-	<i>kes</i>		<i>Bein,</i>		<i>im</i>
						<i>Son</i>	-	<i>nen</i>
								<i>schein.</i>
	normal							
<i>Doch</i>		<i>das</i>		<i>rech</i>	-	<i>te</i>		<i>Bein</i>
						<i>des</i>		<i>Vo</i>
								<i>gels</i>
	Schall-Loch							
<i>wohnt</i>		<i>im</i>		<i>Schat</i>	-	<i>ten</i>	-	<i>reich</i>
						<i>des</i>		<i>Ko</i>
								<i>gels.</i>



Male die Zwischenräume der Zweige mit Buntstiften in einer kalten Farbe (blau) an.
Verwende für das Federkleid der beiden Uhus eine warme Farbe (ocker). Zweige und Äste lässt du am besten wie sie sind - grau.



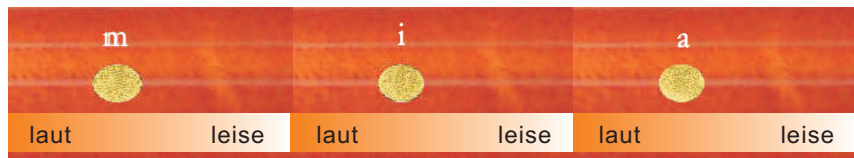
Du kannst die g-Saite mit verschiedenen Fingern der rechten Hand anschlagen:
dem Mittelfinger m, dem Zeigefinger i, dem Ringfinger a.

Schlage die g-Saite mit dem Mittelfinger m an, warte bis der Ton verklungen ist!

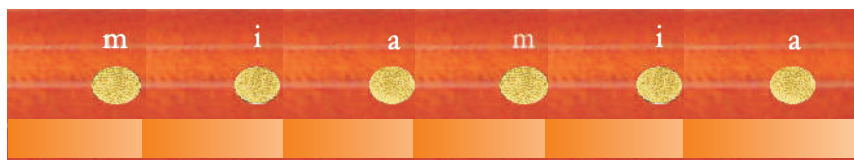
Schlage die g-Saite mit dem Zeigefinger i an, warte bis der Ton verklungen ist!

Schlage die g-Saite mit dem Ringfinger a an, warte bis der Ton verklungen ist!

Beginne das Spiel von vorn!



Schlage die Saiten in kürzerem Abstand an, warte nicht mehr bis der Ton verklungen ist!





Studie 4 “Das Mondschaß”

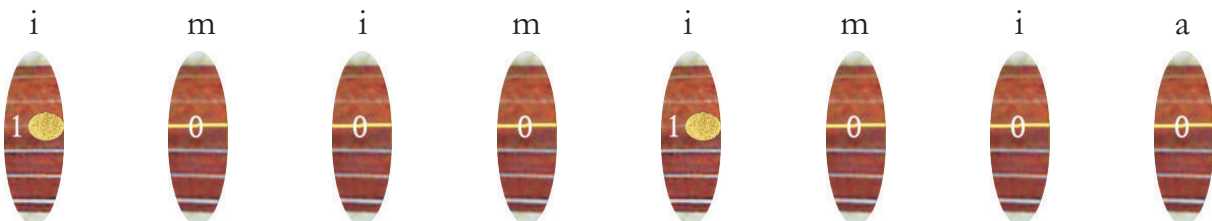
									
<i>Das</i>	<i>Mond</i>	-	<i>schaf</i>	<i>steht</i>	<i>auf</i>	<i>wei</i>	-	<i>ter</i>	<i>Flur.</i>
									
<i>Es</i>	<i>harrt</i>	<i>und</i>	<i>harrt</i>	<i>der</i>	<i>gro</i>	-	<i>ßen</i>	<i>Schur.</i>	
									
<i>Das</i>	<i>Mond</i>	-	<i>schaf</i>	<i>rupft</i>	<i>sich</i>	<i>ei</i>	-	<i>nen</i>	<i>Halm</i>
									
<i>und</i>	<i>geht</i>	<i>dann</i>	<i>beim</i>	<i>auf</i>	<i>sei</i>	-	<i>ne</i>	<i>Alm.</i>	



Schlage die leere g-Saite an! Sie schwingt in ihrer ganzen Länge zwischen dem Sattel und dem Steg. Es erklingt der Ton g.
Schlage die gegriffene g-Saite an! Sie schwingt zwischen dem V. Bundstäbchen und dem Steg. Es erklingt der Ton c'.

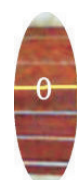
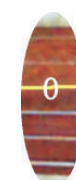
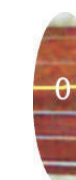
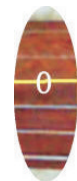
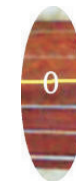
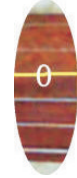
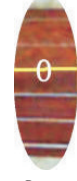
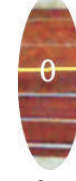
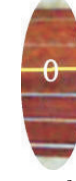
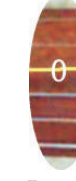
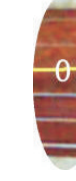


Spieler die untere kleine Übung! Achte auf die Fingerfolge der rechten Hand!





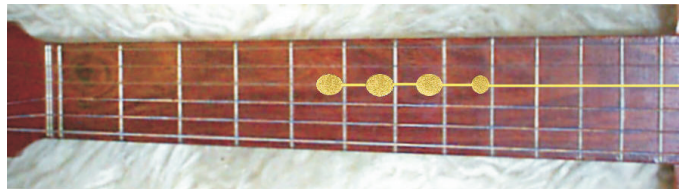
Studie 5 “Der Laubfrosch”

		-					-		
<i>Der</i>	<i>Laub</i>		<i>frosch</i>	<i>an</i>	<i>der</i>	<i>glat</i>		<i>ten</i>	<i>Wand,</i>
				-			-		
<i>er</i>	<i>ist</i>	<i>ein</i>	<i>fro</i>		<i>ber</i>	<i>Mu</i>		<i>si</i>	<i>kant:</i>
									
<i>“Qui</i>	<i>qua</i>	<i>qua</i>	<i>quack,</i>	<i>qui</i>	<i>qua</i>	<i>qua</i>	<i>quack,</i>		
									
<i>die</i>	<i>Stör</i>	-	<i>che</i>	<i>sind</i>	<i>ein</i>	<i>Lum</i>	-	<i>pen</i>	<i>pack!“</i>

*Auf der Bimmelbahn,
steht ein schwarzer Mann,
zünd't ein Feuer an,
dass man fahren kann.*

*Schaffner heb dein Stab,
dass der Zug fährt ab.
Wer zu spät ist dran
fährt nicht Eisenbahn.*

*Wie der Wind so schnell
ist der Fritz zur Stell,
steht am Trittbrett schon
und fährt auch davon.*



Unsere vier Greiffinger spielen auf dem Griffbrett Bimmelbahn. Jeder hat einen Platz gefunden:

der Zeigefinger im V. Bund,

der Ringfinger im VII. Bund,

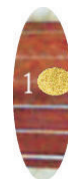
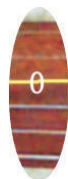
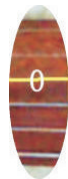
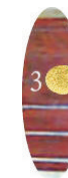
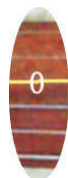
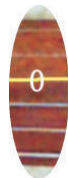
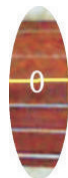
der Mittelfinger im VI. Bund,

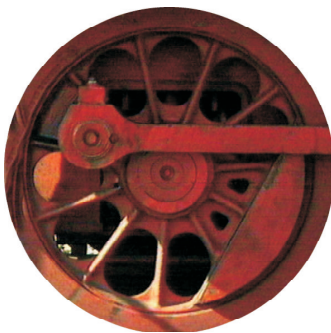
der kleine Finger im VIII. Bund.



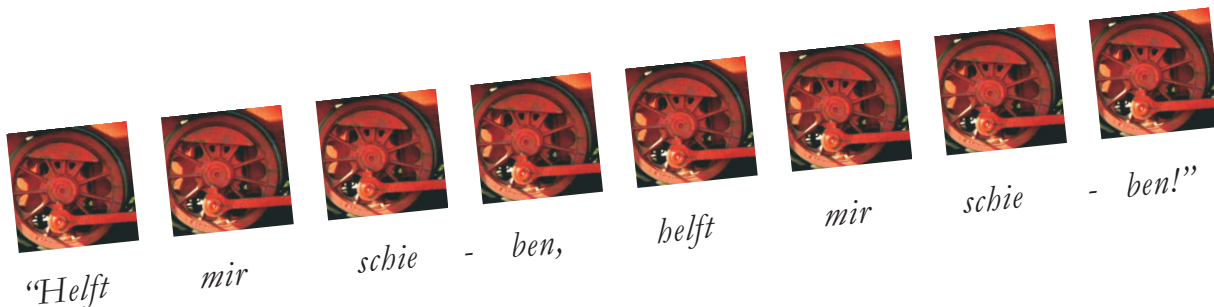
Die Räder der Lokomotive beginnen sich langsam zu drehen. Allmählich kommt die Bimmelbahn in Schwung. In voller Fahrt braust sie über die Schienen. Nun nähert sie sich dem Bahnhof. Die Fahrt ist zu Ende.

Studie 6 *“Die kleine Bimmelbahn”*



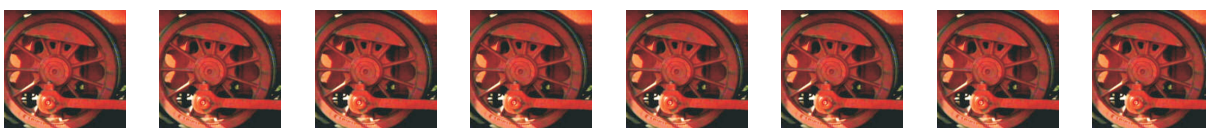


Die kleine Bimmelbahn kriecht den Berg hinauf.
Langsam drehen sich ihre Räder. Sie keucht:



“Helft mir schie - ben, helft mir schie - ben!”

Die kleine Bimmelbahn fährt auf ebener Strecke.
Ihre Räder drehen sich flinker. Sie schnauft:

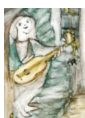


“Geht schon bes - ser, geht schon bes - ser!”

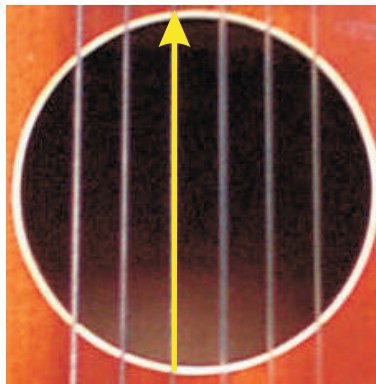
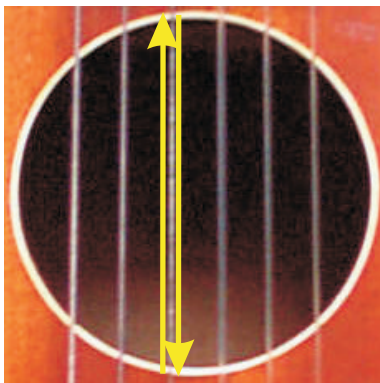
Die kleine Bimmelbahn eilt den Berg hinunter.
Schnell drehen sich ihre Räder. Sie prustet:



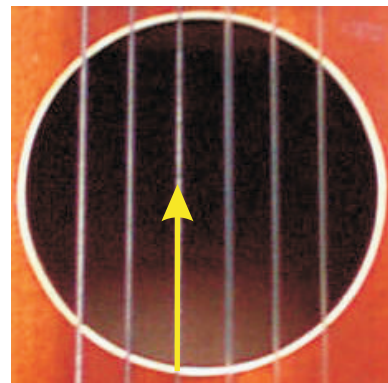
“Dan - ke, dan - ke, dan - ke dan - ke!”



Lieder und Musikstücke kannst du langsam oder schnell spielen.
Begleite die Bimmelbahn auf ihrer Fahrt mit Wechselschlag m-i auf der g-Saite.
Beginne langsam und steigere allmählich das Tempo.



Gleitest du mit dem Fingernagel über dem Schall-Loch die d-Saite entlang, hörst du ein Geräusch. Je länger der Weg ist, desto länger dauert es.



doppelte
Zeitdauer



Halbe



einfache
Zeitdauer



Viertel



halbe
Zeitdauer



Achtel



Willst du aufschreiben, wie ein Lied oder ein Musikstücke klingt, brauchst du Zeichen, die dir zeigen, wie lange ein Ton dauert. Diese Zeichen nennen wir Noten. Aus ihrer Gestalt kannst du ihren Notenwert (Halbe, Viertel und Achtel) ablesen.



Die Halbe hat einen
Notenhals und einen
leeren Kopf.



Das Viertel hat einen
Notenhals und einen
vollen Kopf.

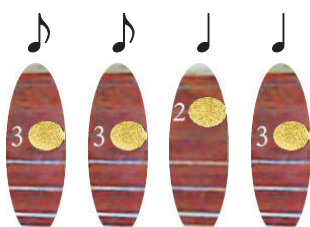


Das Achtel hat einen
Notenhals, einen vollen
Kopf und ein Fähnchen.

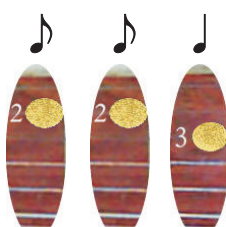


Noten haben auch Namen. Diese kommen aus dem Alphabet: a b c d e f g h
Die Stammtönereihe lautet: c d e f g a h c Die Notennamen sagen uns, wie hoch oder tief die Töne klingen. Wir wollen heute zwei von ihnen kennenlernen: d' und f'.
Mit diesen beiden Tönen lässt sich der Kuckucksruf spielen:





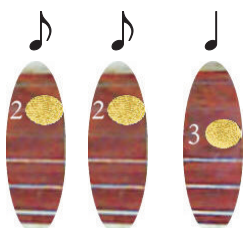
Lie - se - lot - te



Ni - co - la



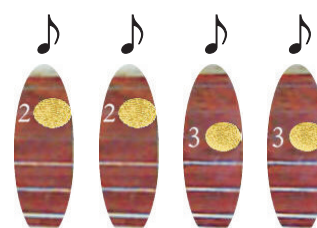
Si - mon



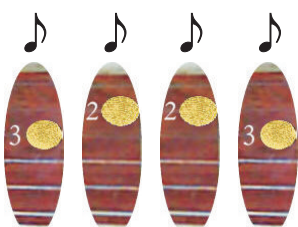
Jo - a - chim



Hei - di



Han - ne - lo - re



E - li - sa - beth



Ha - rald



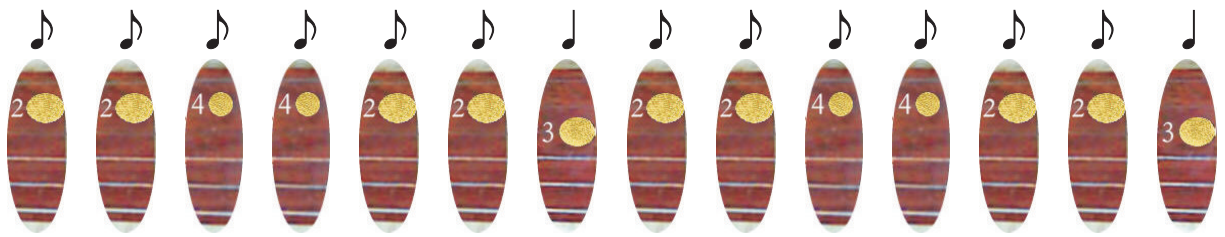
Ul - ri - ke



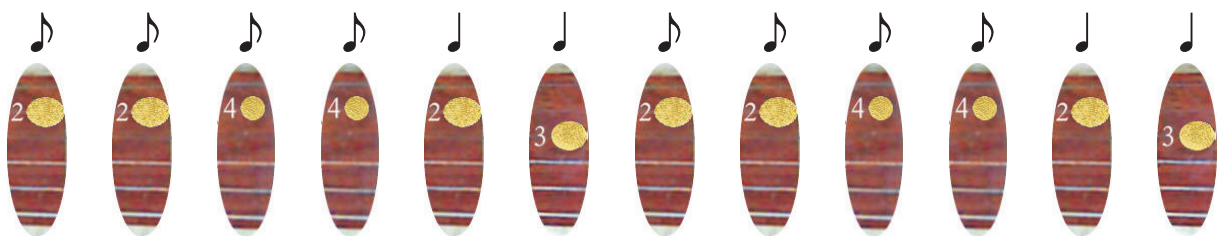
Griesch 2002



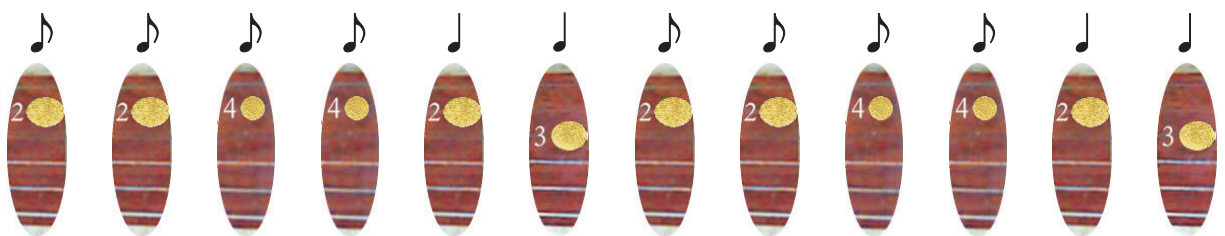
Lirum larum Löffelstiel



Li - rum la - rum Löff - fel - stiel, al - te Wei - ber es - sen viel,



jun - ge müs - sen fas - ten! Brot liegt in dem Kas - ten.



Mes - ser liegt da - ne - ben: Ei, welch lus - tig Le - ben!

Bim bam beier

Bim bam beier



 Bim bam bei - er, was kos - ten denn die Ei - er? Frau



 Mei - er, Frau Mei - er, die sind mir viel zu teu - er.



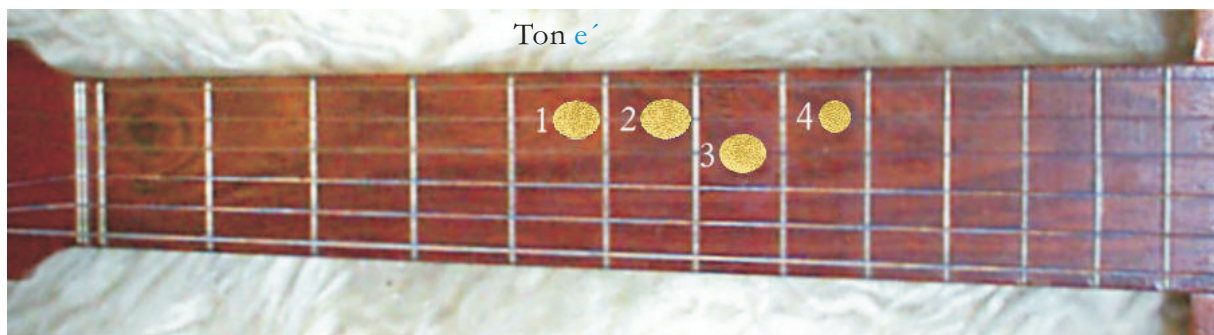
Regen, Regentropfchen



 Re - gen, Re - gen - tröpf - chen, fall mir auf mein Köpf - chen!



 Fall nur nicht da - ne - ben, dass ich lang soll le - ben!



Du bist nun bald flügge

<i>Du</i>	<i>bist</i>	<i>nun</i>	<i>bald</i>	<i>flüg -</i>	<i>ge</i>	<i>mein</i>	<i>herz -</i>	<i>liebs -</i>	<i>ter</i>	<i>Spatz,</i>
<i>und</i>	<i>wenn</i>	<i>du</i>	<i>nicht</i>	<i>Acht</i>	<i>gibst,</i>	<i>dann</i>	<i>holt</i>	<i>dich</i>	<i>die</i>	<i>Katz!</i>



Was hab' wir für 'ne Schule

Was hab' wir für 'ne Schu - le bei uns in un - serm Dorf?

The melody is represented by a sequence of 15 xylophone keys. The first key has a yellow dot labeled '4'. The second key has a yellow dot labeled '1'. The third key has a yellow dot labeled '1'. The fourth key has a yellow dot labeled '1'. The fifth key has a yellow dot labeled '1'. The sixth key has a yellow dot labeled '4'. The seventh key has a yellow dot labeled '4'. The eighth key is empty and labeled 'Pause' above it. The ninth key has a yellow dot labeled '4'. The tenth key has a yellow dot labeled '4'. The eleventh key has a yellow dot labeled '4'. The twelfth key has a yellow dot labeled '2'. The thirteenth key has a yellow dot labeled '3'. The fourteenth key has a yellow dot labeled '1'. The fifteenth key is empty and labeled 'Pause' above it.

Die Wän- de sind aus Lehm ge - baut, sie wa - ckeln, wenn der Leb - rer baut.

The melody is represented by a sequence of 15 xylophone keys. The first key has a yellow dot labeled '1'. The second key has a yellow dot labeled '3'. The third key has a yellow dot labeled '3'. The fourth key has a yellow dot labeled '1'. The fifth key has a yellow dot labeled '1'. The sixth key has a yellow dot labeled '2'. The seventh key has a yellow dot labeled '2'. The eighth key has a yellow dot labeled '1'. The ninth key has a yellow dot labeled '1'. The tenth key has a yellow dot labeled '3'. The eleventh key has a yellow dot labeled '3'. The twelfth key has a yellow dot labeled '1'. The thirteenth key has a yellow dot labeled '1'. The fourteenth key has a yellow dot labeled '2'. The fifteenth key has a yellow dot labeled '3'. The sixteenth key has a yellow dot labeled '1'.

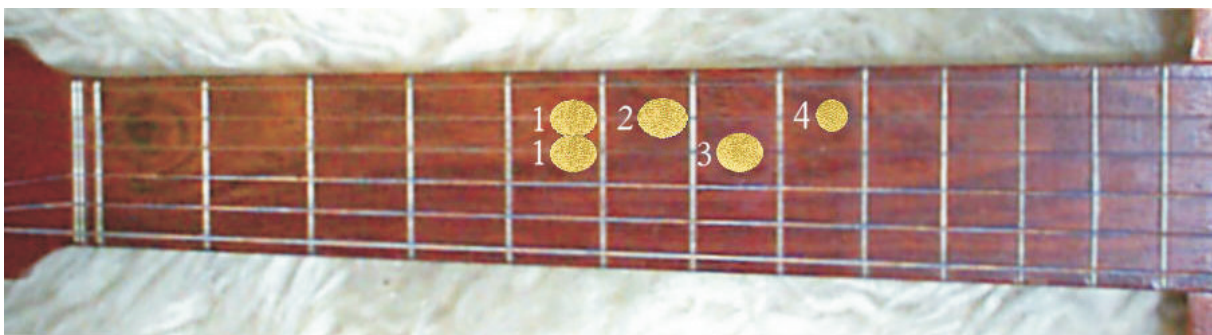


Es schrieb ein Mann an eine Wand:
“Zehn Finger hab ich an jeder Hand
fünf und zwanzig an Händen und Füßen,
wer das versteht, muss zu lesen wissen.“



Es schrieb ein Mann an eine Wand:
“Zehn Finger hab ich an jeder Hand
fünf und zwanzig an Händen und Füßen,
wer das versteht, muss zu lesen wissen.“

V



In der Schule lernst du rechnen mit arabischen Ziffern: 1, 2, 3 ... Es gibt auch noch römische Ziffern: I, II, III ... Auf dem Griffbrett oben siehst du den Zeigefinger (1) im fünften Bundfeld. Die linke Hand ist in der **fünften Lage**.

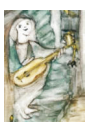
Kurzbezeichnung : **V**



I, II, III, IV, V, VI, VII,
in der Schule wird geschrieben,
in der Schule wird gelacht,
bis der Lehrer pitsch-patsch macht.



I, II Polizei, III, IV Offizier,
V, VI alte Hex, VII, VIII gute Nacht,
IX, X ich muss gehn,
XI, XII kommen Wölf.



Auf dem Griffbrett oben siehst du den Zeigefinger (1) im siebten Bundfeld. Die linke Hand ist nach rechts in Richtung Steg gewandert, sie hat einen **Lagenwechsel V - VII** aufwärts durchgeführt. Die linke Hand ist in der **siebten Lage**.

Kurzbezeichnung : **VII**

Ist der Wolf



Gitarre 1

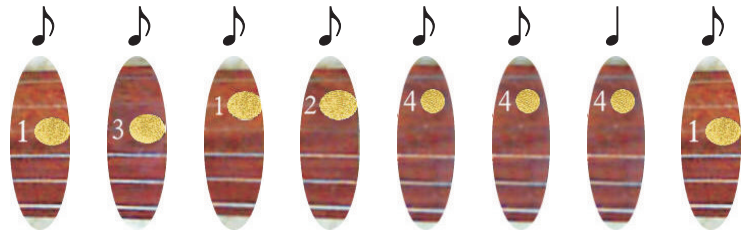


1 3 1 2 4 4 4 1 3 1

Ist der Wolf in Brun - nen gfall'n, hab ihn hö -

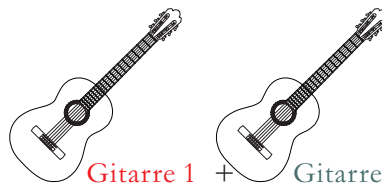


Gitarre 2



1 3 1 2 4 4 4 1

Ist der Wolf in Brun nen gfall'n, hab



Gitarre 1 + Gitarre 2 spielen dieselbe Melodie. Gitarre 1 beginnt, Gitarre 2 folgt später. Wir nennen dies einen Kanon. Damit du weißt, wann die beiden Gitarren beginnen, schreiben wir Ziffern im Quadrat vor die Noten.



1

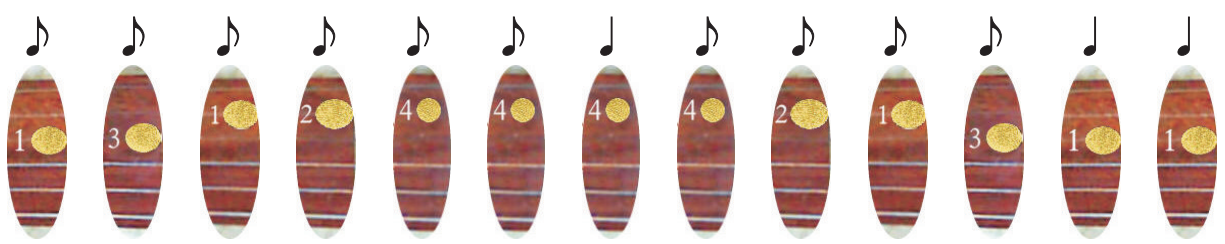
2

Ist der Wolf



1 3 1 2 4 4 4 1 3 1 2 4 4

Ist der Wolf in Brun - nen gfall'n, hab ihn hö - ren plump- sen,



1 3 1 2 4 4 4 4 2 1 3 1 1

wär der Kerl nicht rein - ge - falln, wäre er nicht er - trun - ken.



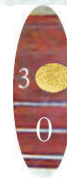
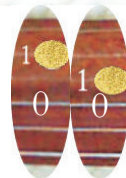
Spiele die beiden Kanons "Watschelt durch das Gras" und "Ist der Wolf" in der **V.** und der **VII. Lage** .

Watschelt durch das Gras

1												Pause
Wat -	schelt	durch	das	Gras	ein	grau-	er	En-	ter-	rich,		
2												Pause
blickt	nicht	rechts,	nicht	links	und	auch	nicht	hin-	ter	sich.		
3												Pause
Was	bat	er	im	Sinn?		Wo	geht	er	wohl	hin?		

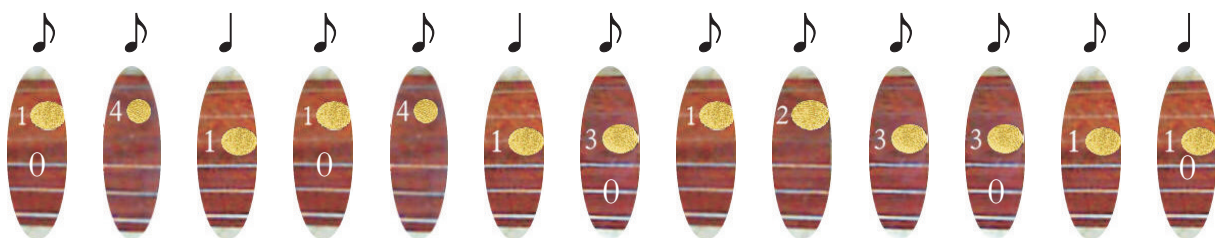


Schlage bei dem zweistimmigen Lied die gegriffene Melodiesaite mit Zeige-, Mittel-, oder Ringfinger (i, m oder a) an, die leere Bass-Saite mit dem Daumen (p).

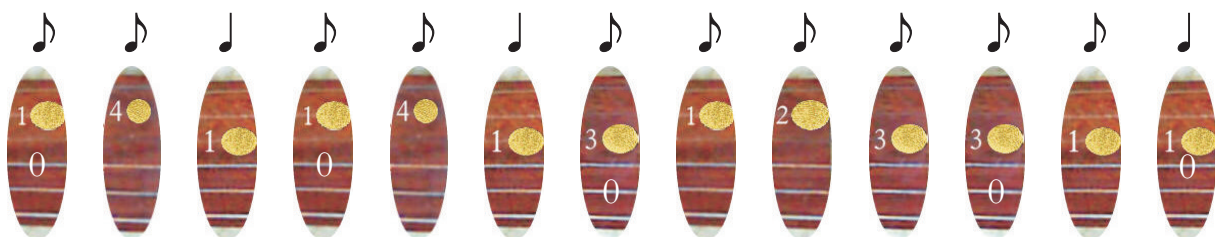


Friesch 2002

Tanz mit mir



Tanz mit mir, tanz mit mir, bei - de Hän - de reich ich dir.



Mit mir auch, mit mir auch, denn das ist bei uns so Brauch.

Der Maien ist kommen

Der Mai - en ist kom - men und das ist ja was,
 es grü - net jetzt al - les in Laub und in Gras.

Der Maien ist kommen



In Laub und in Gras sind der Blüt - lein so viel,
 drum tan - zet Ma - rei - le zum Sai - ten - spiel.

Merrily we roll along

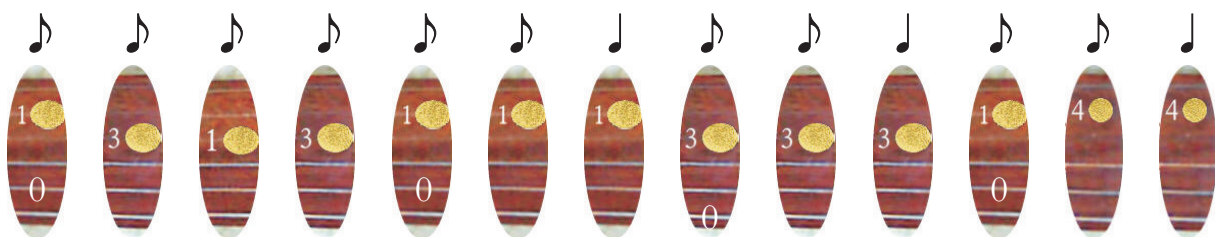


Schlage bei dem zweistimmigen Lied die gegriffene Melodiesaite mit Zeige-, Mittel-, oder Ringfinger (i, m oder a) an, die leere Bass-Saite mit dem Daumen (p) .

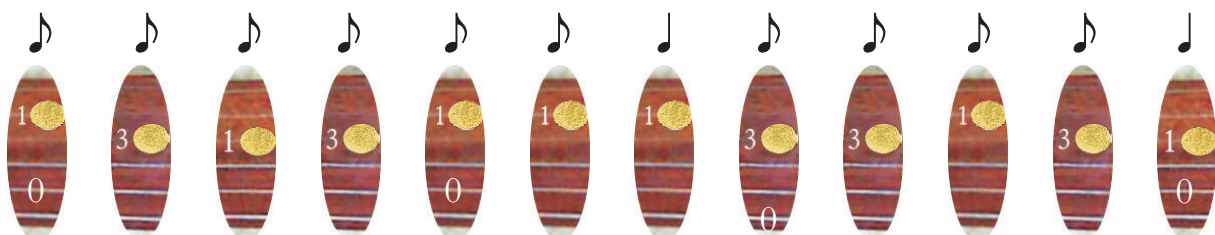


3. März 2002

Merrily we roll along

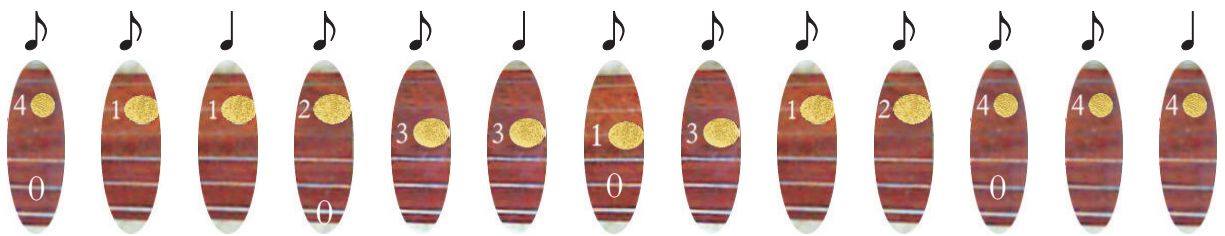


Mer - ri - ly we roll a - long, roll a - long, roll a - long.

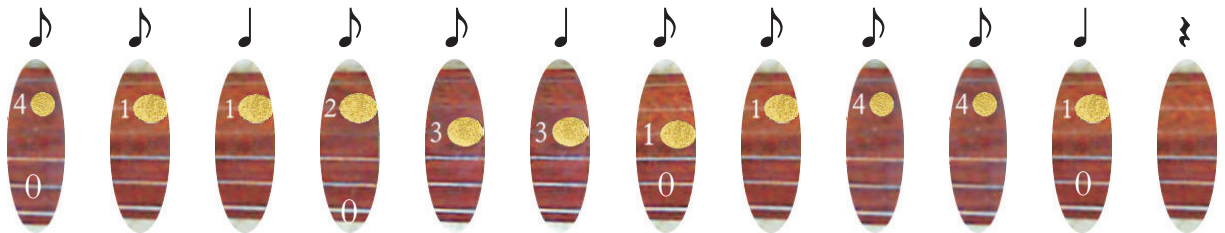


Mer - ri - ly we roll a - long, o - ver dark blue sea.

Alles neu macht der Mai

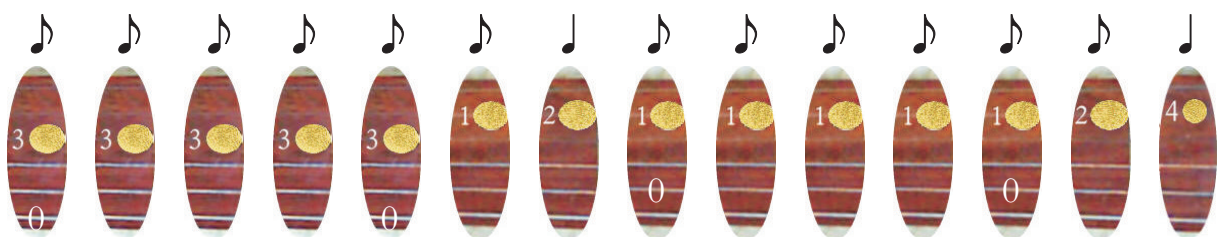


Al - les neu macht der Mai, macht die See - le frisch und frei.

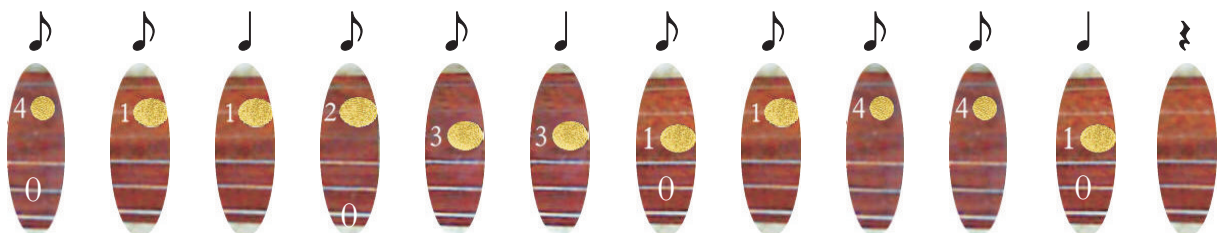


Lasst das Haus, kommt hin - aus, pflü - cket ei - nen Strauß!

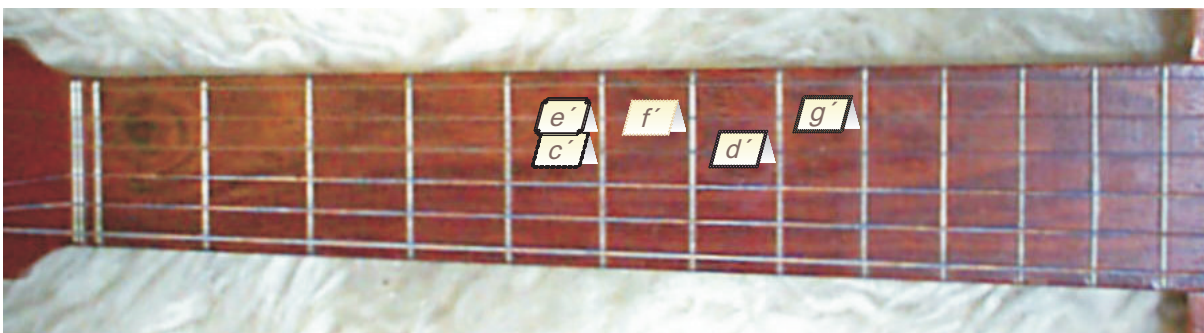
Alles neu macht der Mai



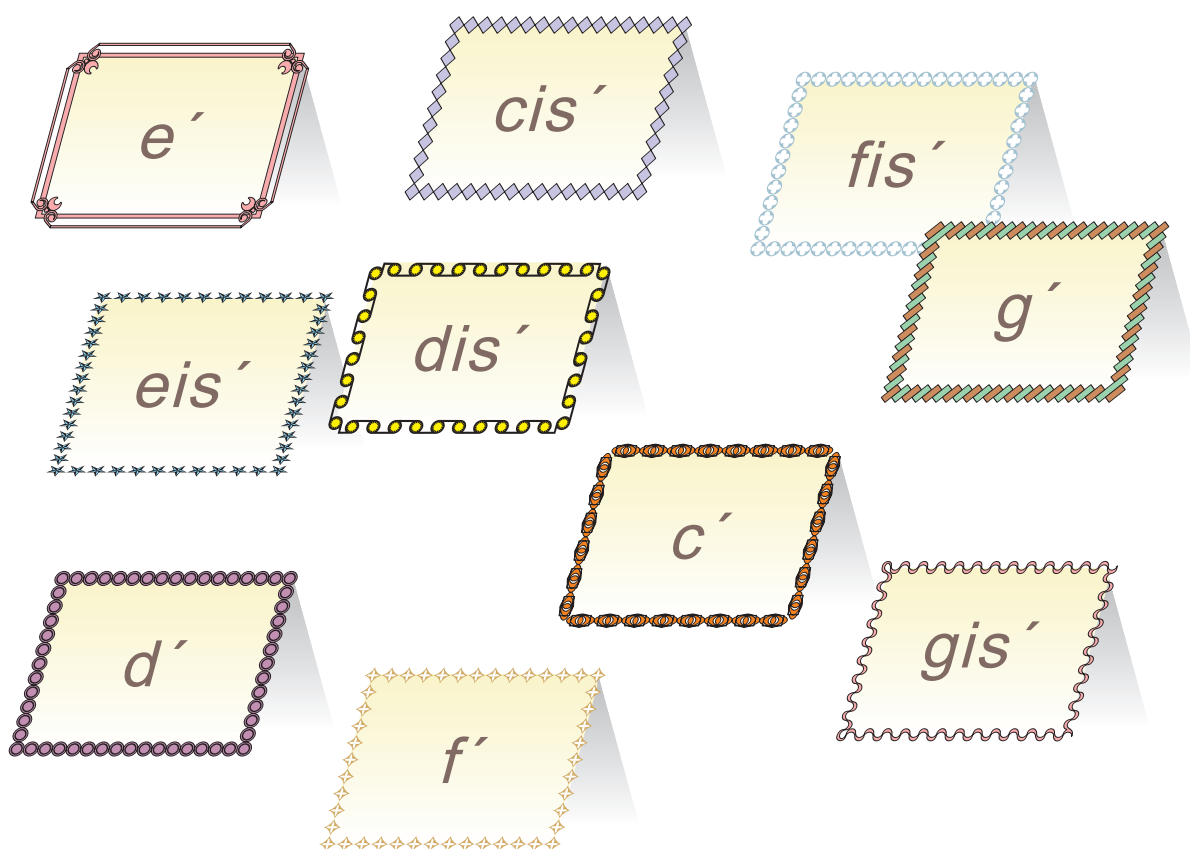
Rings er - glän - zet Son - nen - schein, duf - tend pran - gen Flur und Hain.

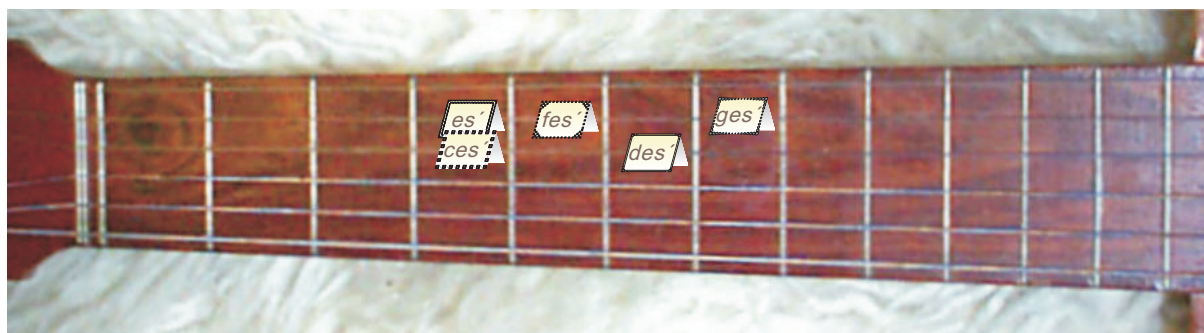
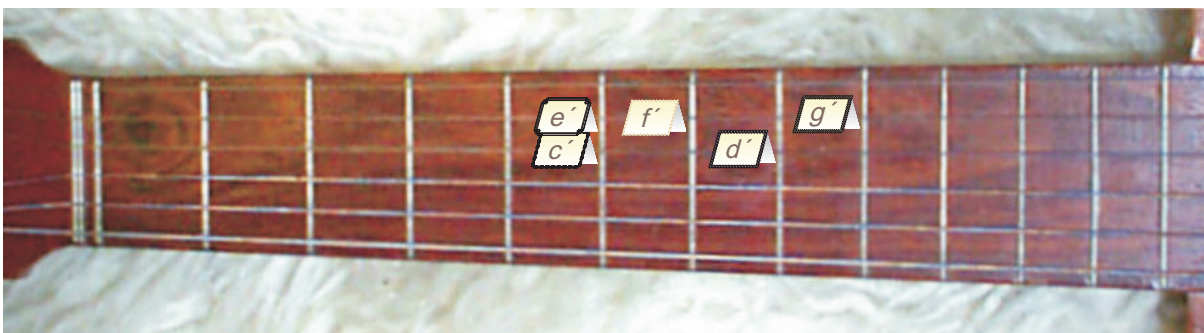


Vo - gel - sang, Hör - ner - klang tönt den Wald ent - lang.

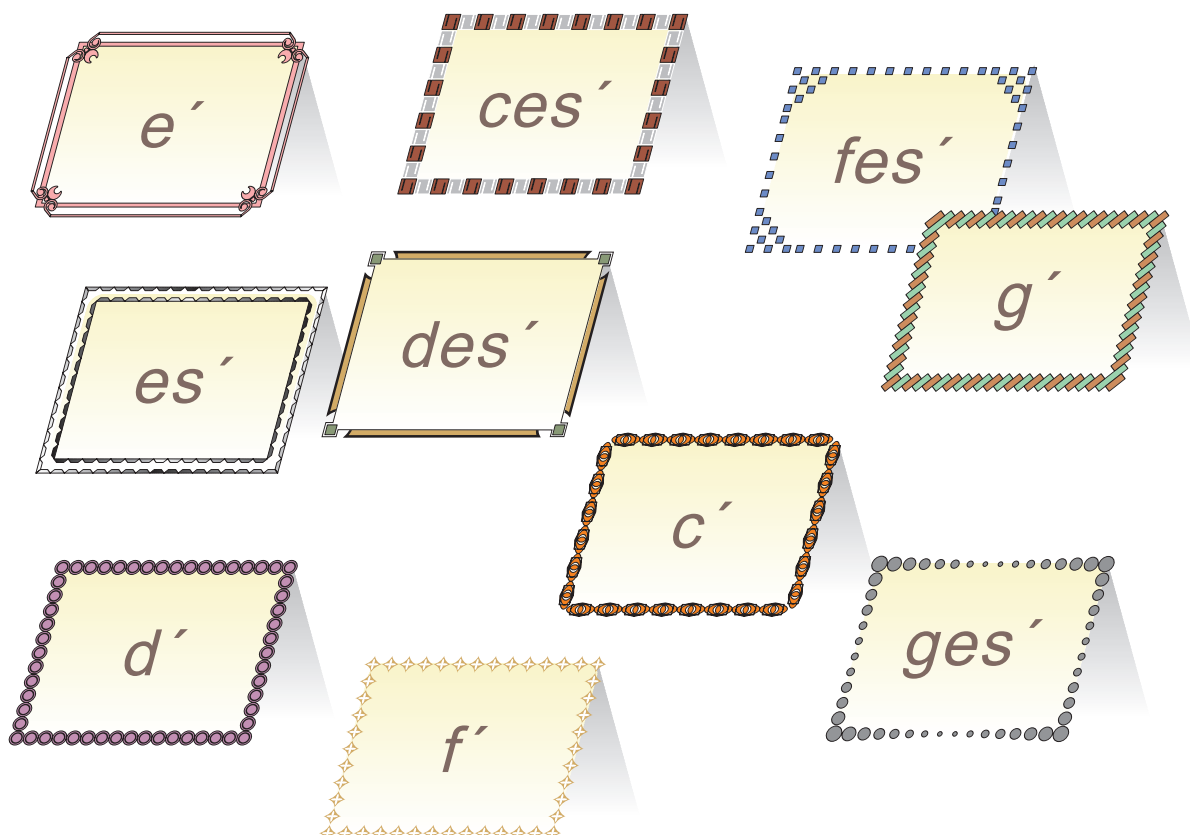


Auf dem Griffbrett ist einmal die linke Hand in der V. Lage, dann in der VI. Lage. In der V. Lage findest du die Stammtöne c' , d' , e' , f' und g' , in der VI. Lage die $\sharp$ -Töne cis' , dis' , eis' , fis' und gis' . Sie sind einen Halbtonschritt höher als die Stammtöne. Du erhältst den Namen der $\sharp$ -Töne, wenn du an die Stammtöne die Silbe *is* anhängst.

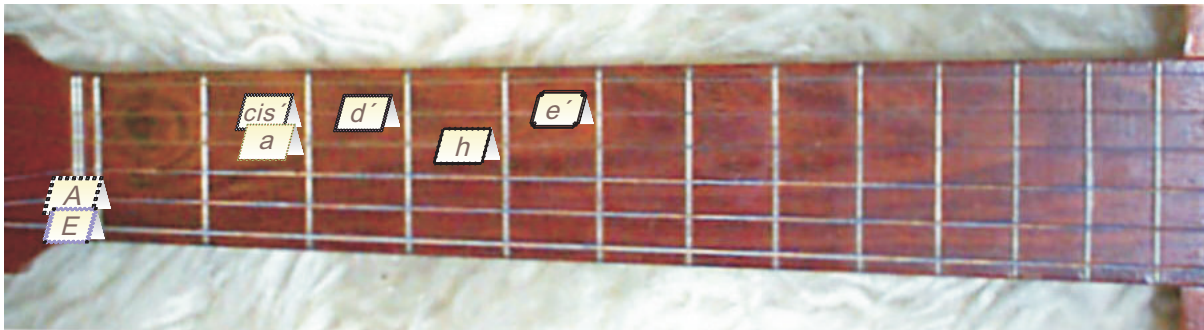




Auf dem Griffbrett ist einmal die linke Hand in der V. Lage, dann in der IV. Lage. In der V. Lage findest du die Stammtöne c' , d' , e' , f' und g' , in der IV. Lage die b-Töne ces' , des' , es' , fes' und ges' . Sie sind einen Halbtonschritt niedriger als die Stammtöne. Du erhältst den Namen der b-Töne, wenn du an die Stammtöne die Silbe **es** anhängst.



Go tell aunt Rhody

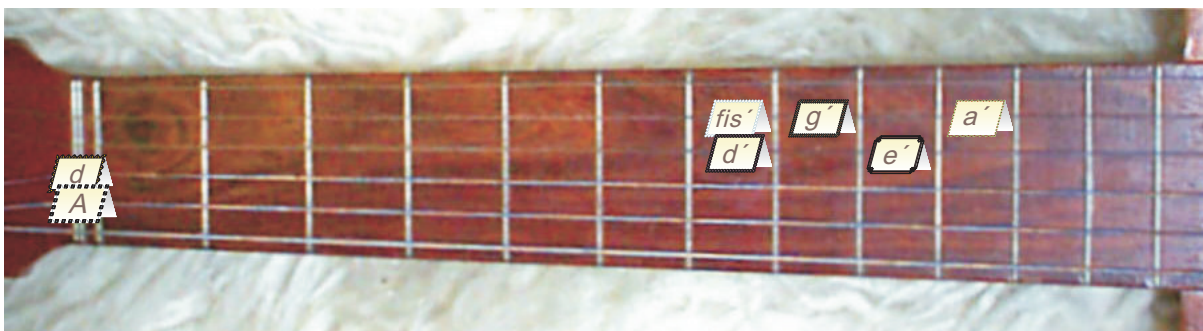


Go tell aunt Rhody

Go tell aunt Rhody, go tell aunt Rhody, go tell aunt Rhody the old grey goose is dead.

Go tell aunt Rhody the old grey goose is dead.

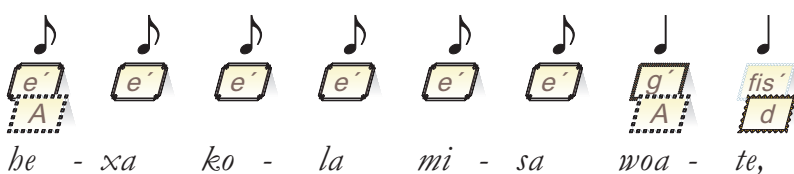
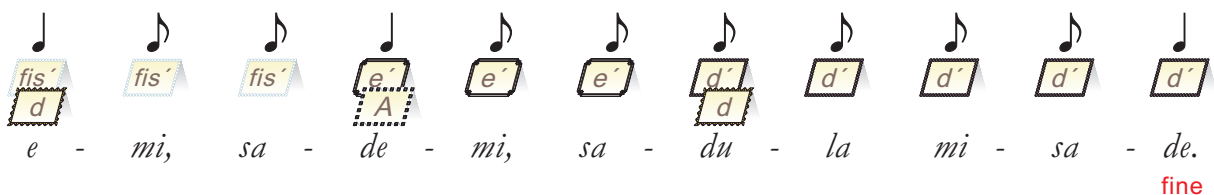
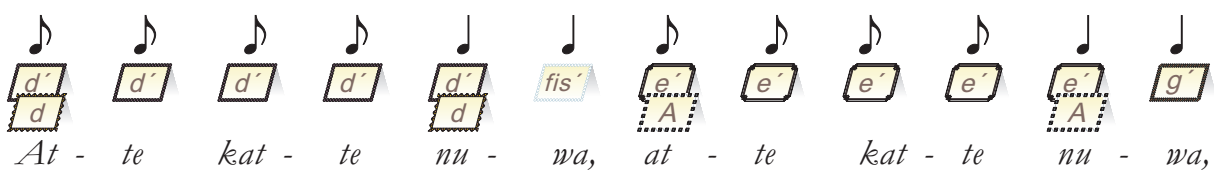
Atte katte nuwa



Das obere Griffbrett zeigt dir den Fingersatz in der VII. Lage, das untere Griffbrett sagt dir, wie die Töne heißen.

d. c. al fine bedeutet das Walfängerlied vom Anfang an bis zum Schluss (**fine**) nochmals spielen.

Atte katte nuwa



© 2002



Scherenschleifen

Sche - ren - schlei - fen, Sche - ren - schlei - fen ist die rech - te Kunst.

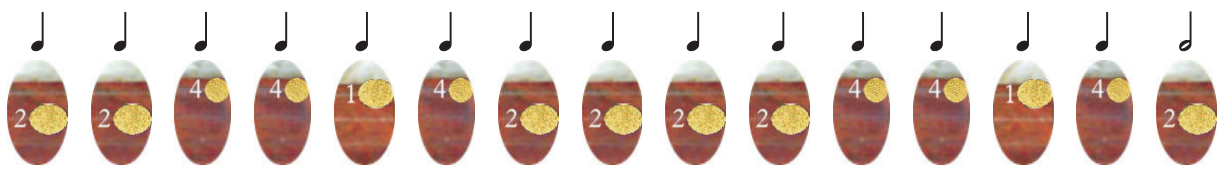
Die recht - te Hand, die lin - ke Hand, die geb ich dir zum Un - ter - pfand.

Da hast sie, da nimm sie, da hast sie al - le bei - de.

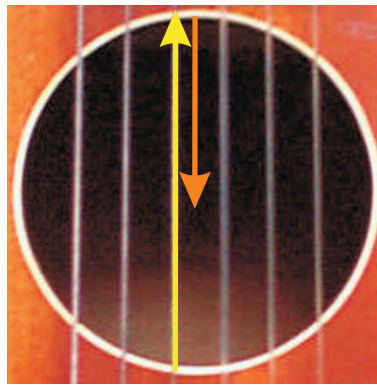
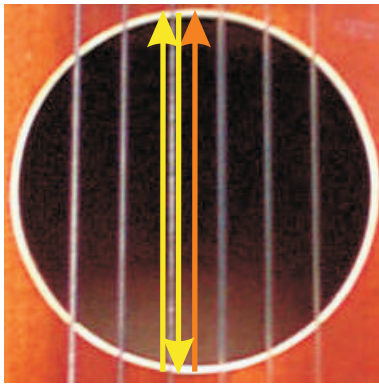


Hört ihr Herrn

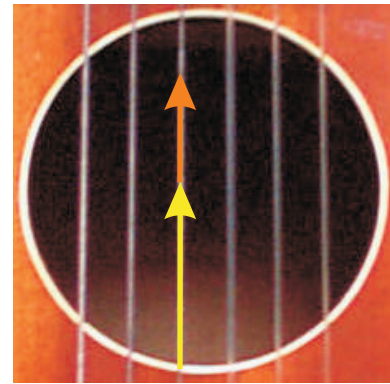


 Hört ihr Herrn und lasst euch sa - gen: Uns - re Glock hat zwölf ge - schla - gen,
 

 wahrt das Feu - er und das Licht, dass un - serm Haus kein Schad ge - schieht!



Gleitest du mit dem Fingernagel über dem Schall-Loch die d-Saite entlang hörst du ein Geräusch. Je länger der Weg ist, desto länger dauert es.



zweifache
+ einfache
Zeitdauer



punktierte Halbe



einfache
+ halbe
Zeitdauer



punktiertes Viertel



punktiertes
Achtel



Willst du aufschreiben, wie ein Lied oder ein Musikstücke klingt, brauchst du Zeichen, die dir zeigen, wie lange ein Ton dauert. Diese Zeichen nennen wir Noten. Aus ihrer Gestalt kannst du ihren Notenwert (Halbe, Viertel und Achtel) ablesen. Ein **Pünktchen** verlängert ihren Wert um die **Hälfte**.



Die punktierte Halbe hat einen Notenhals, einen leeren Kopf und einen **Verlängerungspunkt**



Das punktierte Viertel hat einen Notenhals, einen vollen Kopf und einen **Verlängerungspunkt**



Das punktierte Achtel hat einen Notenhals, einen vollen Kopf, ein Fähnchen und einen **Verlängerungspunkt**



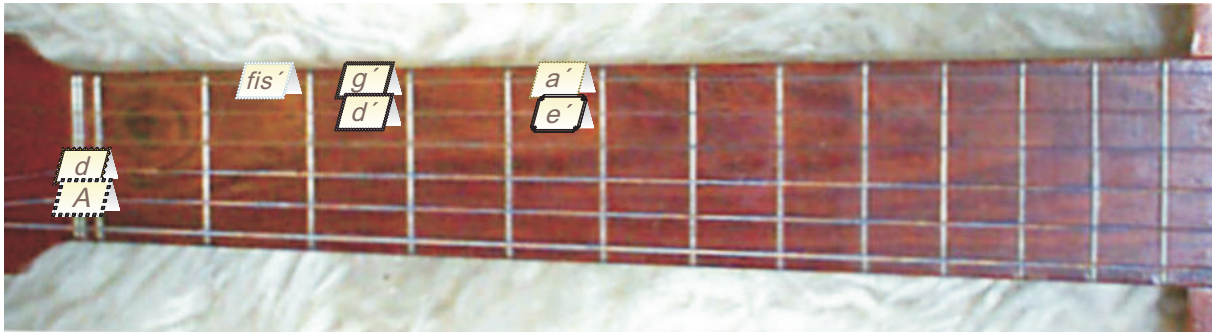
Hört ihr die Drescher

1									
Hört	ih	die	Dre -	scher,	auch	sie	hal -	ten	Takt:
2									
Tick,	tack,	tack,	tick,	tack,	tack,	tick,	tack,	tack,	tack!

A, a, a, der Winter der ist da

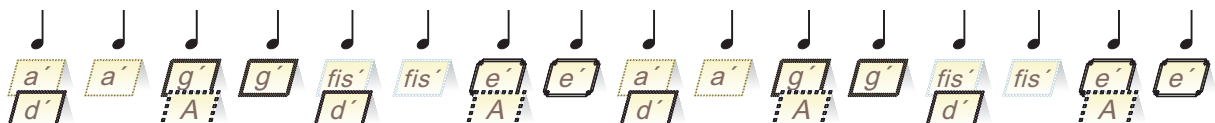


 Zwischen den beiden Noten ist ein Bindebogen. Nur die erste Note wird angeschlagen.

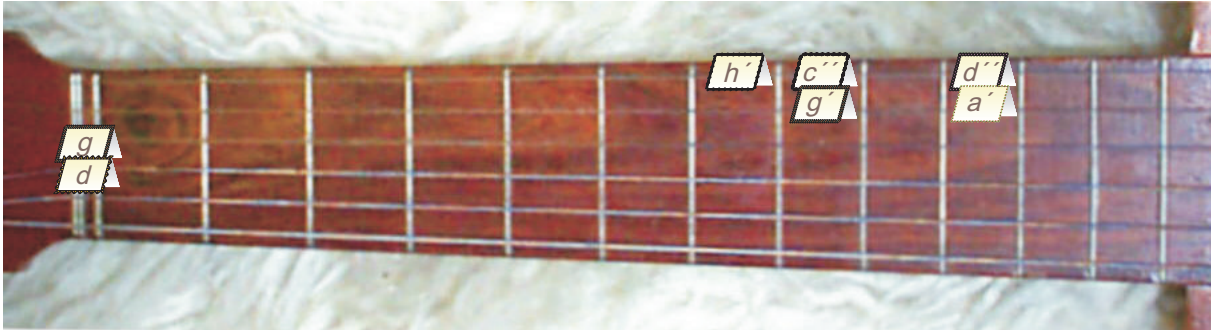


A, a, a, der Winter der ist da


 A, a, a, der Win - ter der ist da.


 Herbst und Som-mer sind ver-gan-gen, Win-ter, der hat an-ge-fan-gen.


 A, a, a, der Win - ter der ist da.



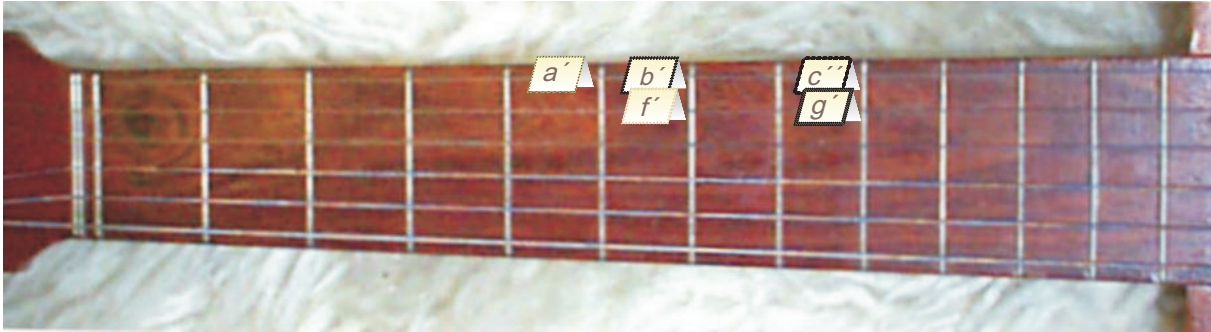
Winter ade

Win - ter, a - de! Schei - den tut weh.

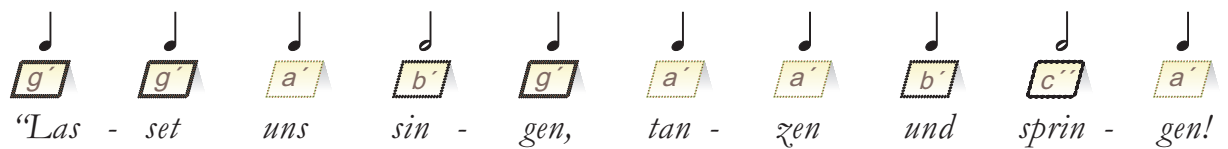
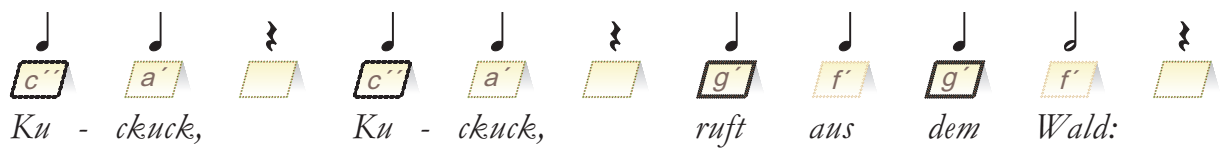
A - ber dein Schei - den macht, dass mir das Her - ze lacht.

Win - ter, a - de! Schei - den tut weh.

Kuckuck, Kuckuck



Kuckuck, Kuckuck





Der Frosch sitzt in dem Rohre

*Der Frosch sitzt in dem Rohre, der kleine dicke Mann
und singt sein Abendliedchen, so gut er singen kann.
Quak, quak, quak - quak, quak, quak.*

*Er meint es klingt gar herrlich, könnt's keiner so wie er.
Er bläst sich auf gewaltig, meint Wunder, was er wär.
Quak, quak, quak - quak, quak, quak.*



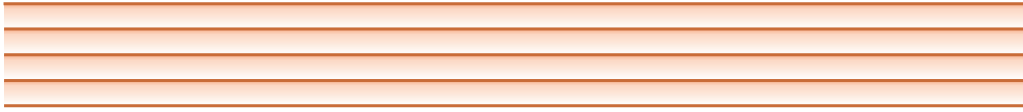
Auch die Flötenlehrerin Susanne und Fritzchen, der kleine Gitarrist, mischen mit. Plötzlich legt Fritzchen sein Instrument beiseite, holt ein Notizzettelchen und schreibt:

"Liebe Susanne, bitte um ein nettes Lied mit den fünf Tönen c-d-e-f-g."

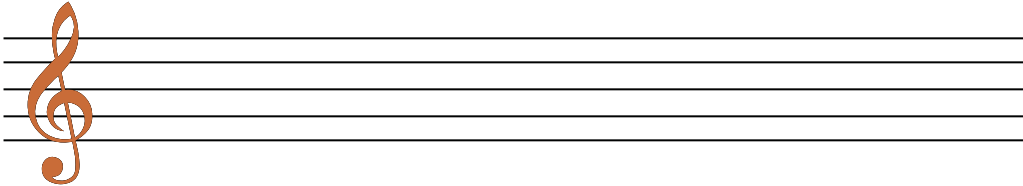
Gut Zupf

Fritzchen

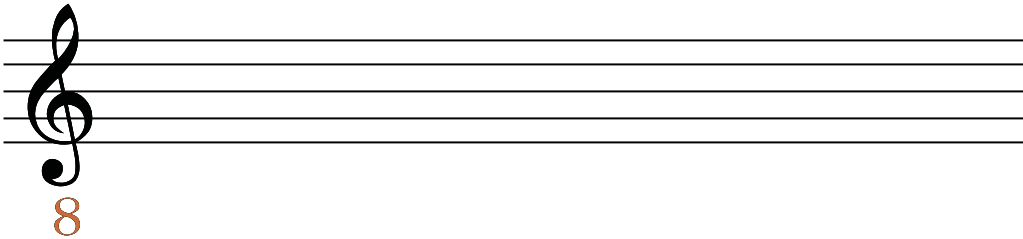
Die Botschaft lässt er an einem roten Faden, beschwert mit einem Bleistift, den Turm hinunter. Nach einem Viertelstündchen klingelt es an seiner Tür. Flötenlehrerin Susanne steht davor mit einem handgeschriebenen Kanon. Aber, oh weh, Fritzchen kennt keine Noten, bisher hat er immer nach Fingersätzen gespielt. "Das müssen wir schnell ändern", meint die Flötenlehrerin Susanne. Sie zeichnet das Griffbrett einer Gitarre mit den fünf Tönen c' - d' - e' - f' und g' und überträgt sie auf fünf Notenlinien.



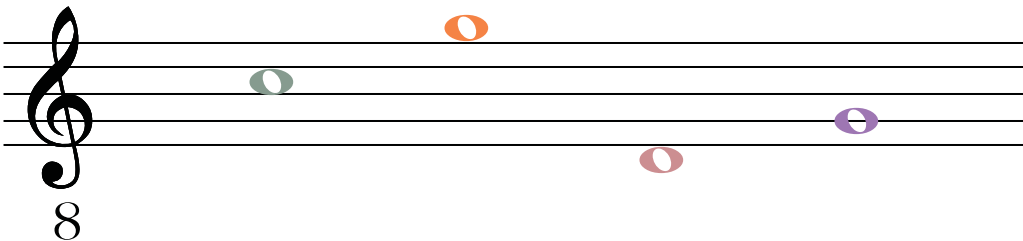
Eine Notenzeile besteht aus fünf **Notenlinien** und vier **Zwischenräumen**.



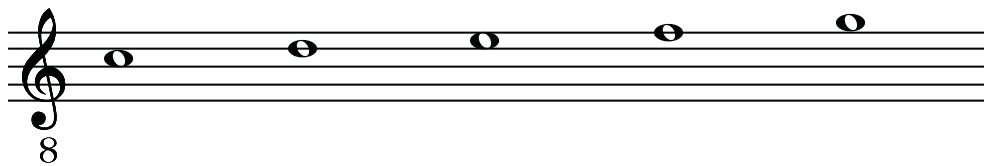
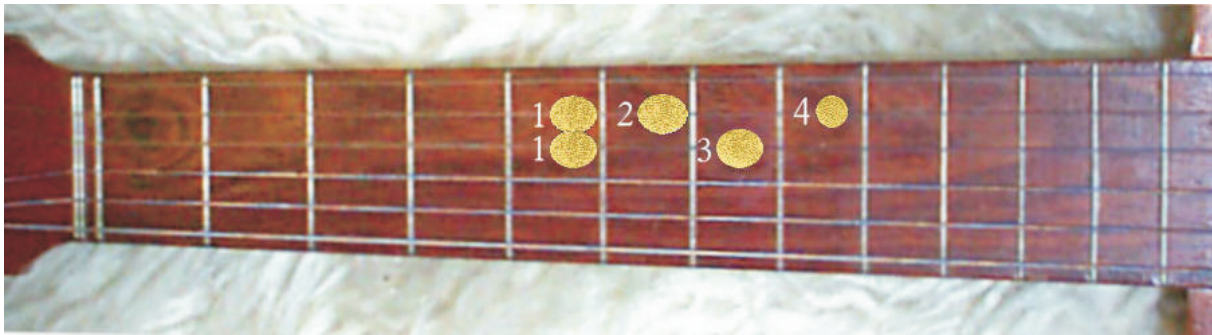
Als **Notenschlüssel** gilt für die Gitarre der **Violinschlüssel**.



Der Klang der Gitarre ist **8 Töne tiefer** als die Schreibweise.



Die Notenköpfe können **auf** der Linie, **zwischen** zwei Linien, **über** oder **unter** der Notenzeile liegen.



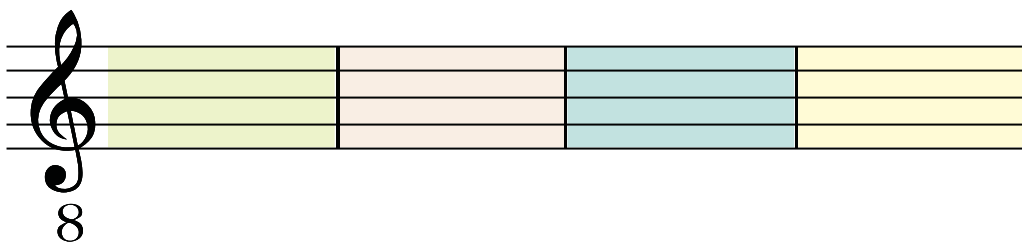
Ganze Note $\cong$ 4 Viertelnoten

Unser Katz

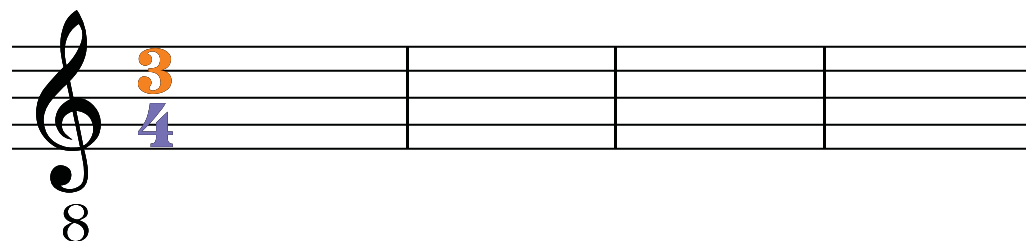
1 2

Un - ser Katz hat Kat - zerlng'habt, drei - e, sech - se neu - ne,

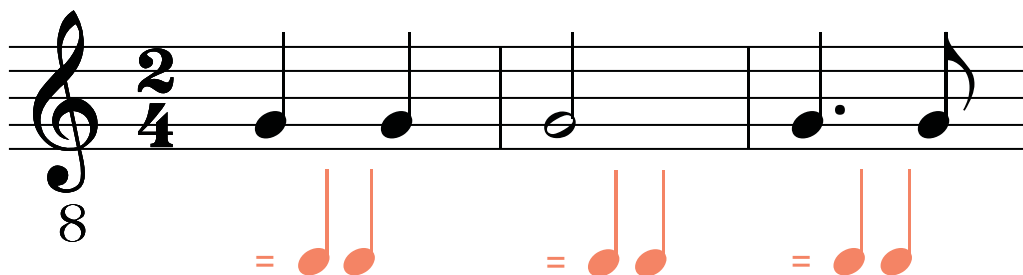
eins, das hat ein Rin - gerl auf, das ist schon das mei - ne.



Noten werden in Gruppen zusammengefasst. Diese Gruppen werden durch Taktstriche getrennt. Am Anfang einer Notenzeile steht kein Taktstrich.

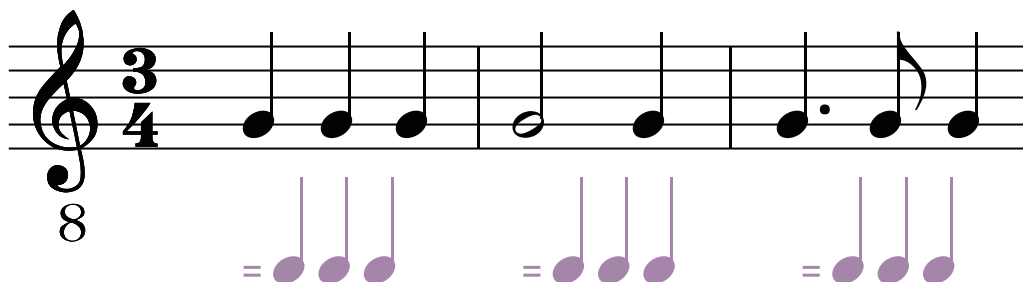


Nach dem Violinschlüssel steht die Taktangabe. Die **untere** Ziffer sagt dir den Grundwert der Noten (**Viertel**, **Achtel**), die **obere** Ziffer die **Menge**, die in einer Gruppe ist.



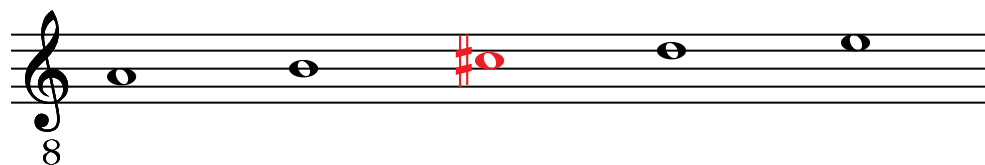
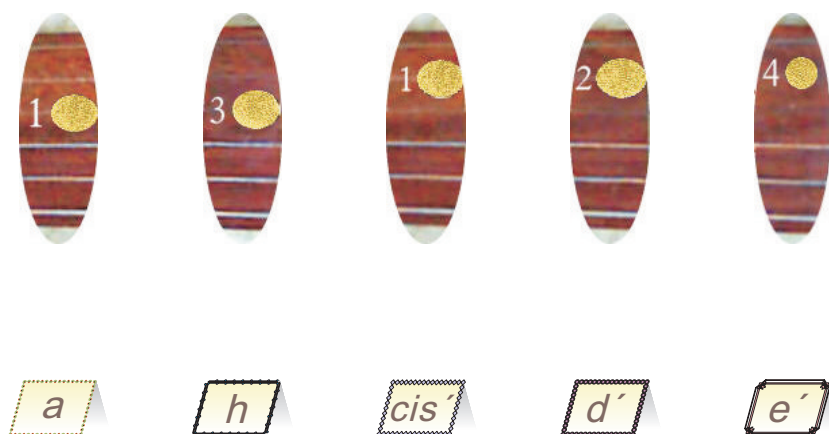
Es gibt gerade Taktarten:

$$\frac{2}{4} \quad \frac{4}{4} \quad \frac{6}{8}$$



Es gibt ungerade Taktarten:

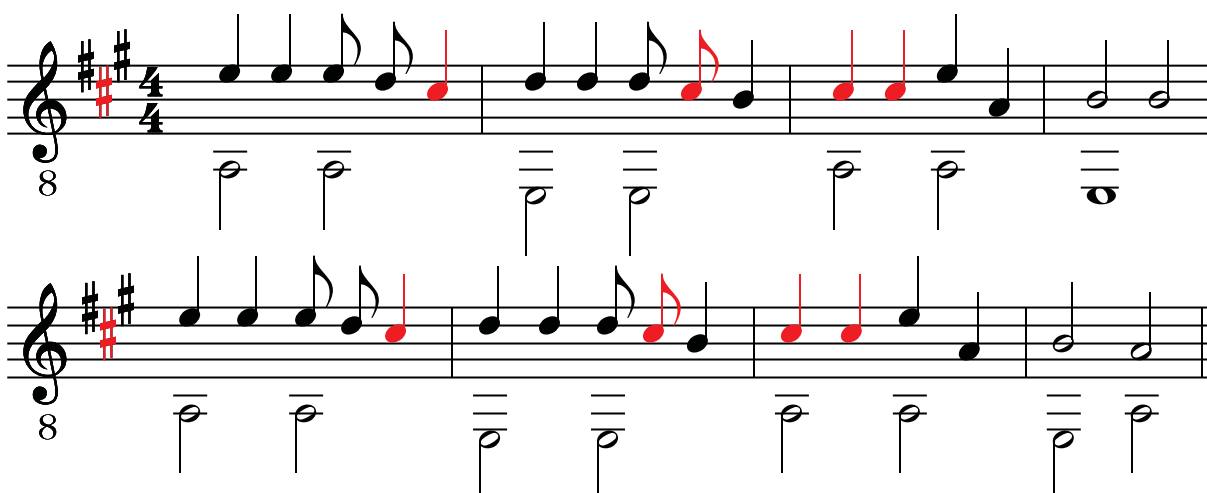
$$\frac{3}{4} \quad \frac{5}{4} \quad \frac{9}{8}$$

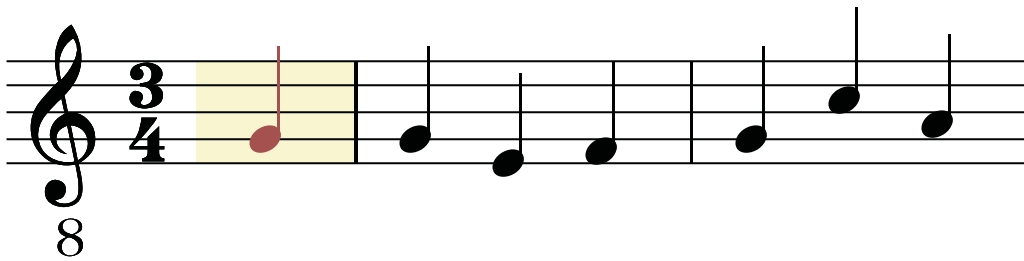


Das Kreuz # am Anfang der Notenzeile verwandelt alle c' in **cis'**! - **Vorzeichen**

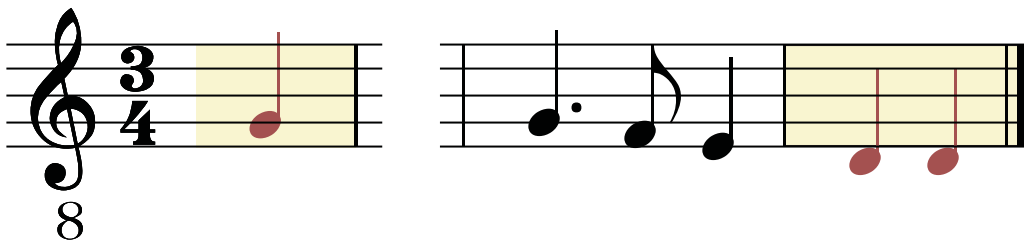
Das Kreuz # vor der Note c' verwandelt alle c' in **cis'**! - **Versetzungszeichen**

Hopser

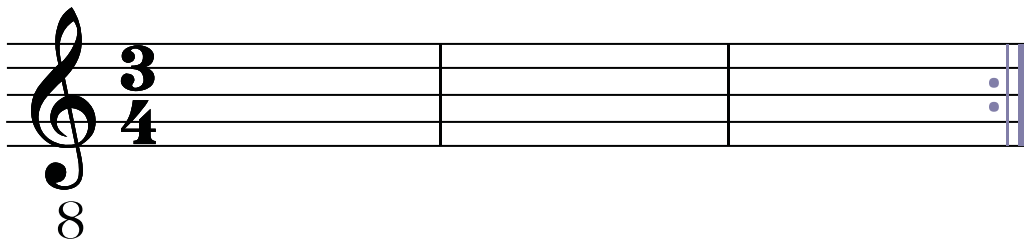




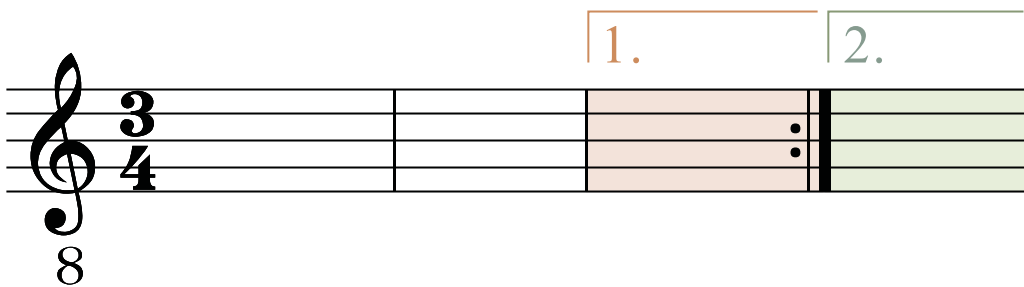
Viele Lieder und Musikstücke beginnen mit einem unvollständigen Anfangstakt, einem **Auftakt**.



Auftakt und **Schlusstakt** ergänzen sich zu einem vollständigem Takt.

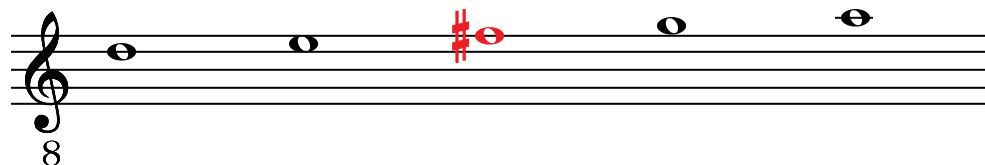


Soll ein Abschnitt nochmals gespielt werden, so setzen wir ein **Wiederholungszeichen** (einen Schluss-Strich mit zwei Punkten in den mittleren Zwischenräumen).



Weicht bei der Wiederholung eines Abschnittes der Schluss ab, dann vermerken wir es in Kästen: **1.** **2.**
Bei der Wiederholung wird Kasten **1.** übersprungen und sofort Kasten **2.** gespielt.

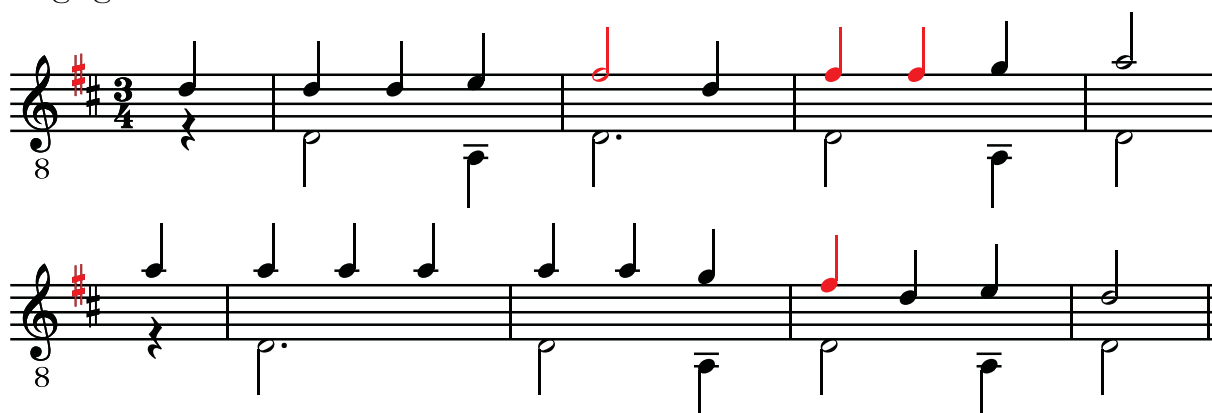
Es gingen drei Bau'rn



Das Kreuz $\sharp$ am Anfang der Notenzeile verwandelt alle f' in fis'! - **Vorzeichen**

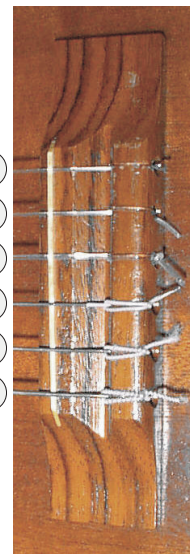
Das Kreuz $\sharp$ vor der Note f' verwandelt alle f' in fis'! - **Versetzungszeichen**

Es gingen drei Bau'rn





- | | | |
|---------------|----------|---|
| | e'-Saite | ① |
| Melodiesaiten | h-Saite | ② |
| | g-Saite | ③ |
| | d-Saite | ④ |
| Bass-Saiten | A-Saite | ⑤ |
| | E-Saite | ⑥ |



- | | | |
|---|------------|---------------|
| ① | e' - Saite | |
| ② | h-Saite | Melodiesaiten |
| ③ | g-Saite | |
| ④ | d-Saite | |
| ⑤ | A-Saite | Bass-Saiten |
| ⑥ | E-Saite | |

Die Gitarrensaiten haben einen Namen.
Bei der Notenschrift verwenden wir als
Abkürzung eine Nummer in einem Kreis.
Die schwingende Saitenlänge zwischen
Sattel und Steg nennen wir Mensur.



Gitarre von der Tankstelle

Meistergitarre Hannabach

Meine Gitarre hat

eine Decke aus

eine Zarge aus

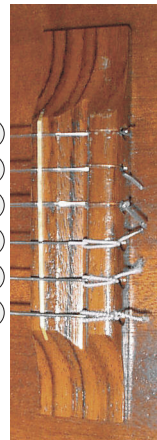
einen Hals aus

ein Griffbrett aus

eine Mensur von



e'-Saite ①
 Melodiesaiten h-Saite ②
 g-Saite ③
 d-Saite ④
 Bass-Saiten A-Saite ⑤
 E-Saite ⑥



Auf unser Wiese gehet was

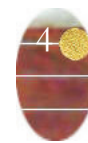
8

Auf un-ser Wie-se ge-bet was, wa-tet durch die Sümp-fe.

8

Es hat ein schwarz-weiß Röck-lein an, trägt auch ro-te Strümp-fe.

Summ, summ, summ



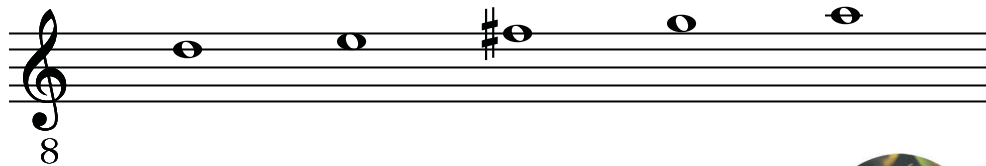
d'

e'

fis'

g'

a'



Summ, summ, summ

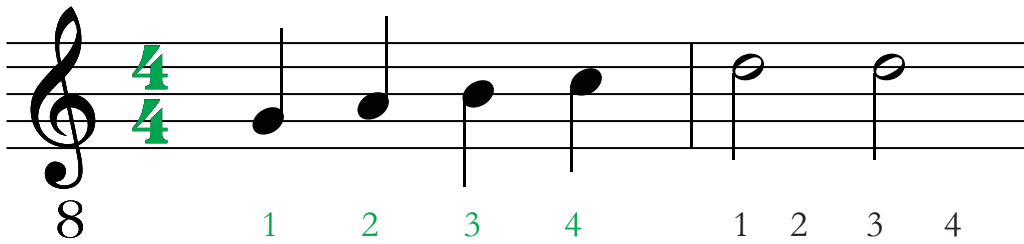
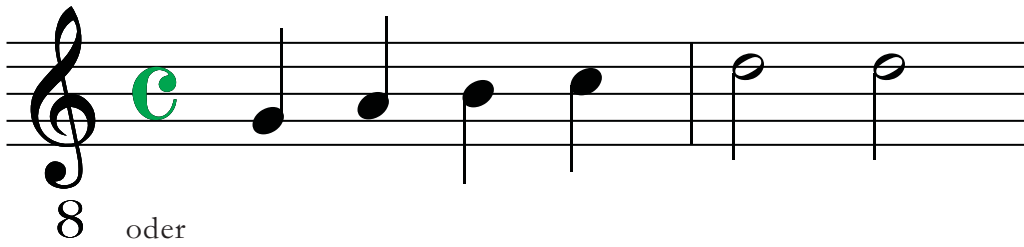
Summ, summ, summ, Bien-chen summ he - rum!

Ei wir tun dir nichts zu-lei-de, flieg nur aus in Wald und Hei-de!

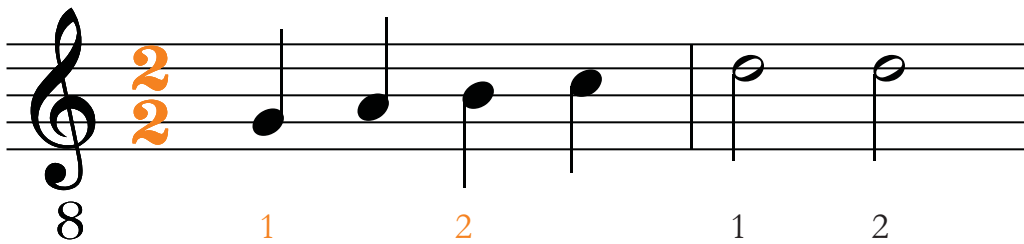
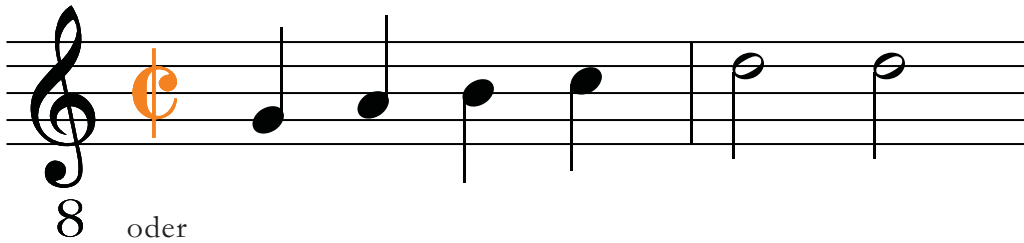
d. c. al fine



Aus alter Notenschreibweise haben sich bis heute zwei Zeichen für die Taktangabe erhalten:



Hier werden **Viertel** gezählt.



Hier werden **Halbe** gezählt.



Rundadinella



Bei dem oberen Druck des Tanzliedes aus Italien “Rundadinella” ist die Bass-Stimme nur leicht grau. Schreibe sie mit Buntstiften nach! Verwende für zusammengebundene Noten eine Farbe! Schläge nur die erste Note an!



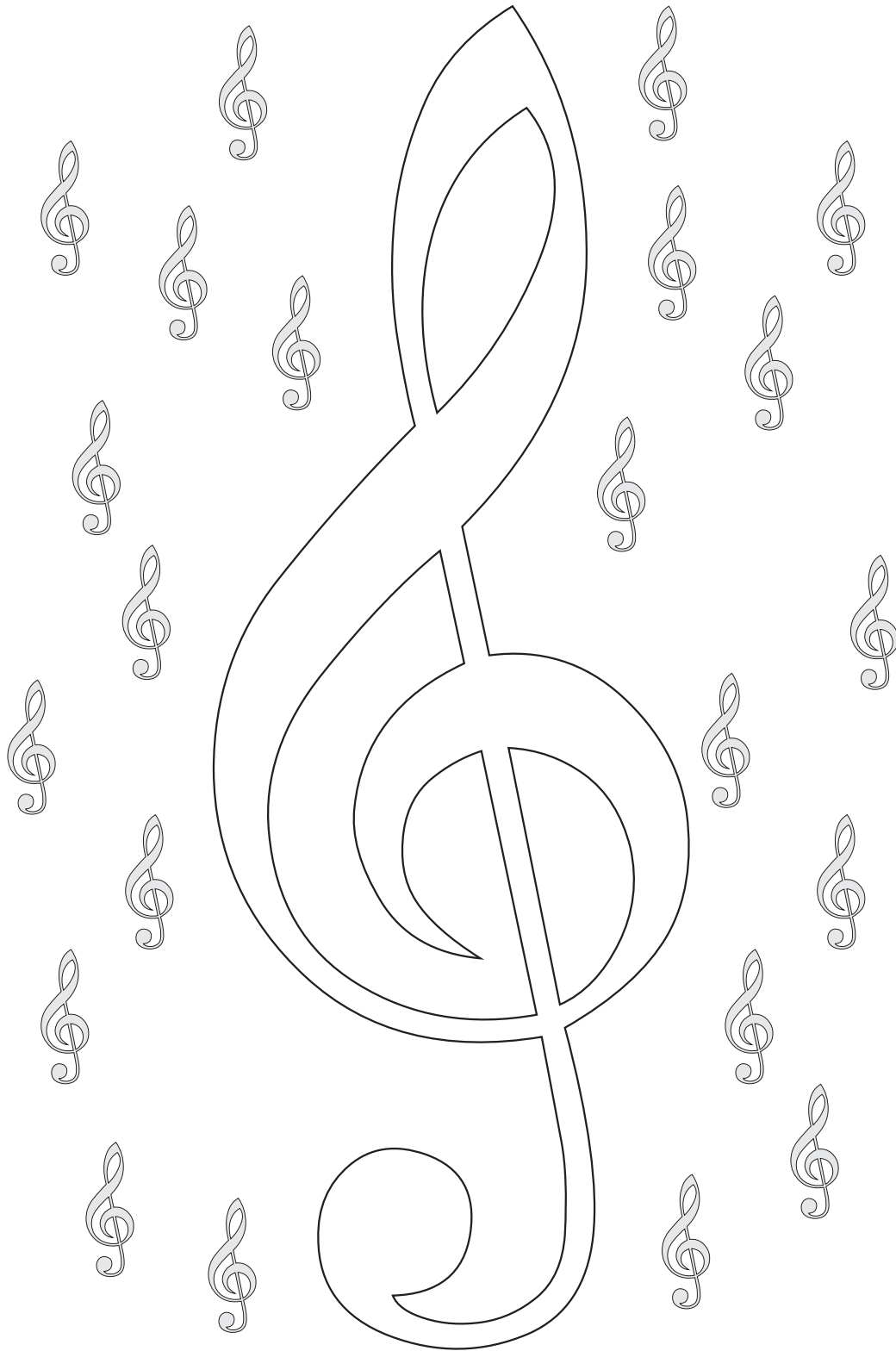
Rundadinella



Rundadinella

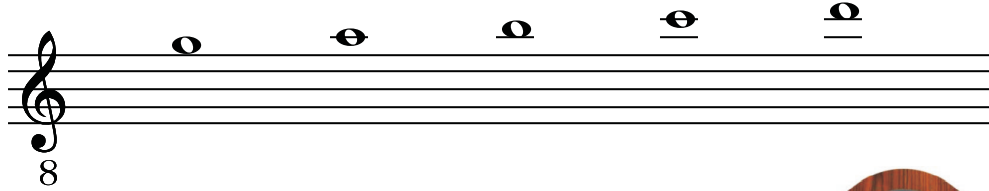
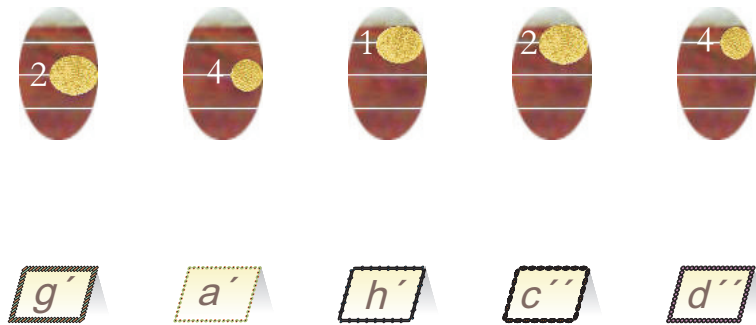


Bei dem unteren Druck des Tanzliedes aus Italien “Rundadinella” ist die Melodiestimme nur leicht grau. Schreibe sie mit Buntstiften nach! Verwende für jeden Takt eine andere Farbe! Denke daran, das Anfangs- und Schlusstakt einen vollständigen Takt bilden!



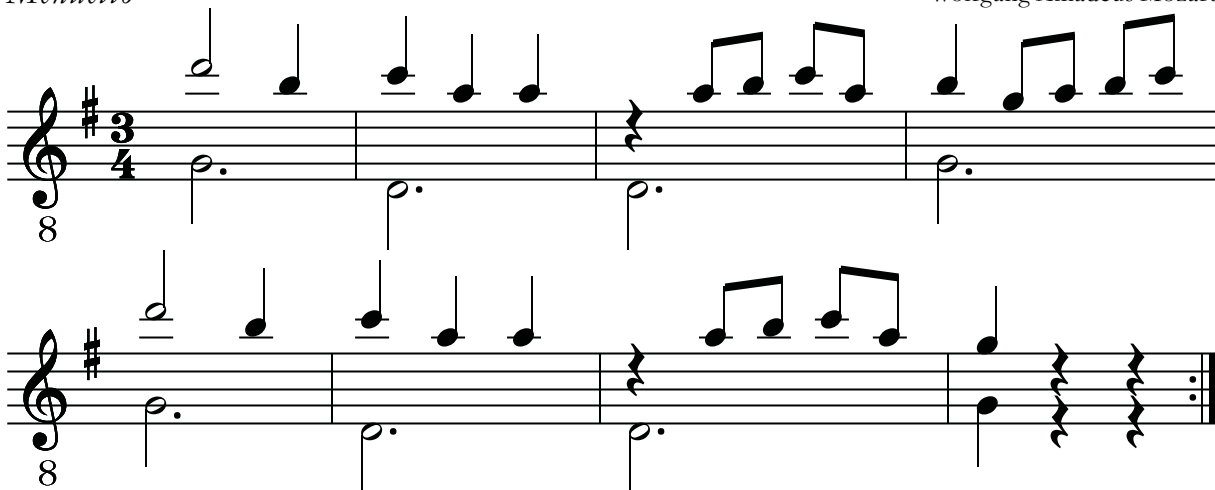
Male den großen Violinschlüssel farbig aus!
Schreibe die kleinen Violinschlüssel farbig nach!

Menuetto



Menuetto

Wolfgang Amadeus Mozart



Picking of sticks



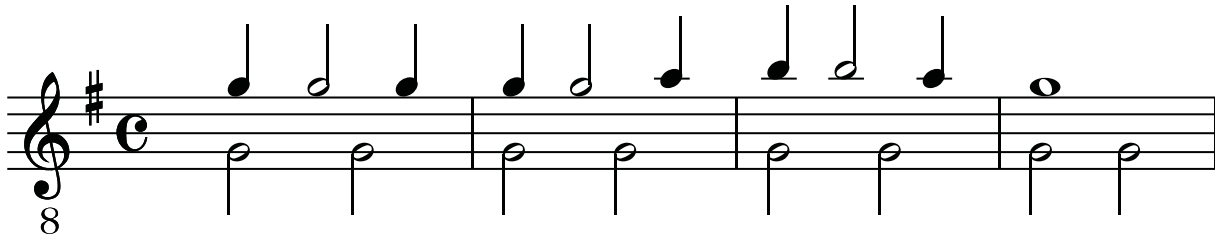
Picking of sticks

② 2 ① 1 3 4 ② 4

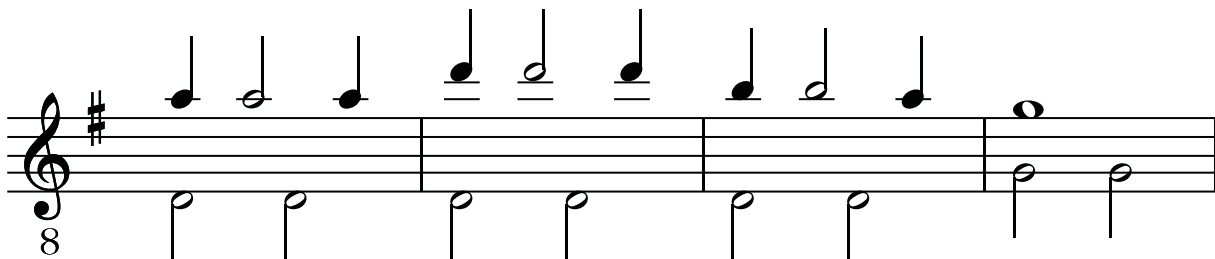
The musical score consists of four staves, each with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 6/8. The first staff includes fingerings: ② 2, ① 1, 3, 4, and ② 4. The notation includes eighth notes, quarter notes, and rests. The first staff has a '7' below the first measure and a '0' below the second measure. The fourth staff ends with a double bar line and repeat dots. The number '8' is written below the first three staves.

Gähnt Meister Eder

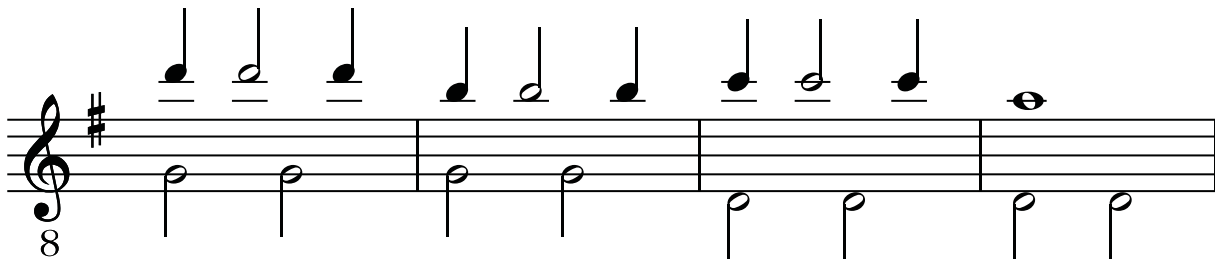
Gähnt Meister Eder



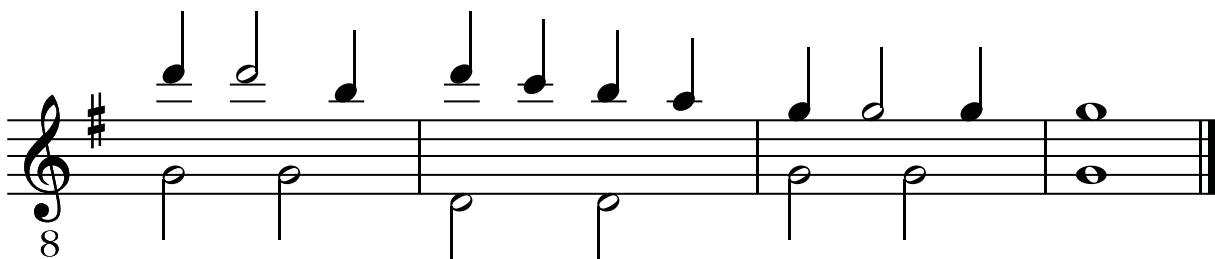
Gähnt Mei - ster E - der: "Komm, zieh dich rasch aus.



Pust' ja nicht wie - der die Ker - ze mir aus.



Geb schla - fen, mein Klei - ner, gib end - lich Ruh.

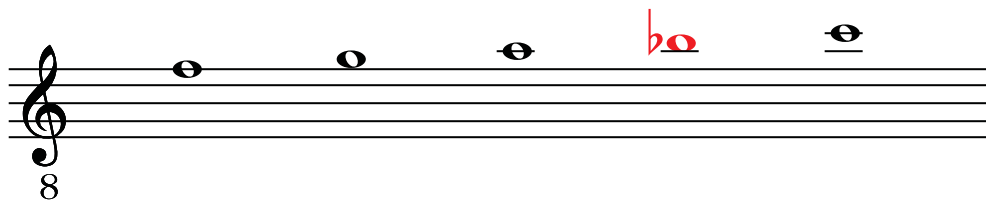
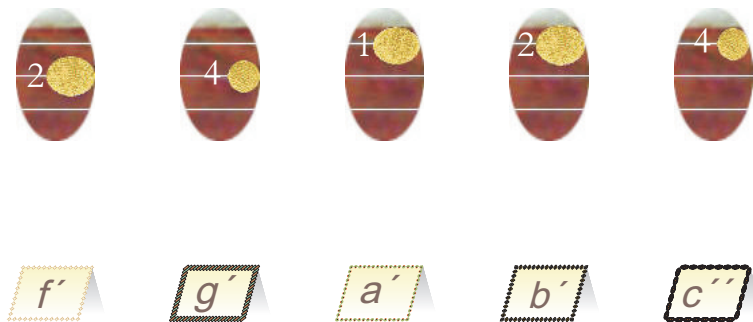


Leg dich ins Him - mel - bett - chen, de - cke dich zu."



Freisch, 2002

Kommt und lasst uns tanzen



Das Be $\flat$ am Anfang der Notenzeile verwandelt alle h in $b!$ - **Vorzeichen**

Das Be $\flat$ vor der Note h verwandelt alle h in $b!$ - **Versetzungszeichen**

Kommt und lasst uns tanzen

8 *Kommt und lasst uns tanzen, springen,*

8 *kommt und lasst uns fröhlich sein!*

Der Kehrab

Der Kehrab - Tanz



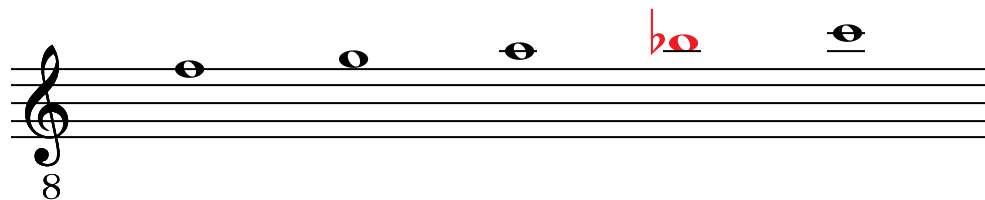
Der Kehrab



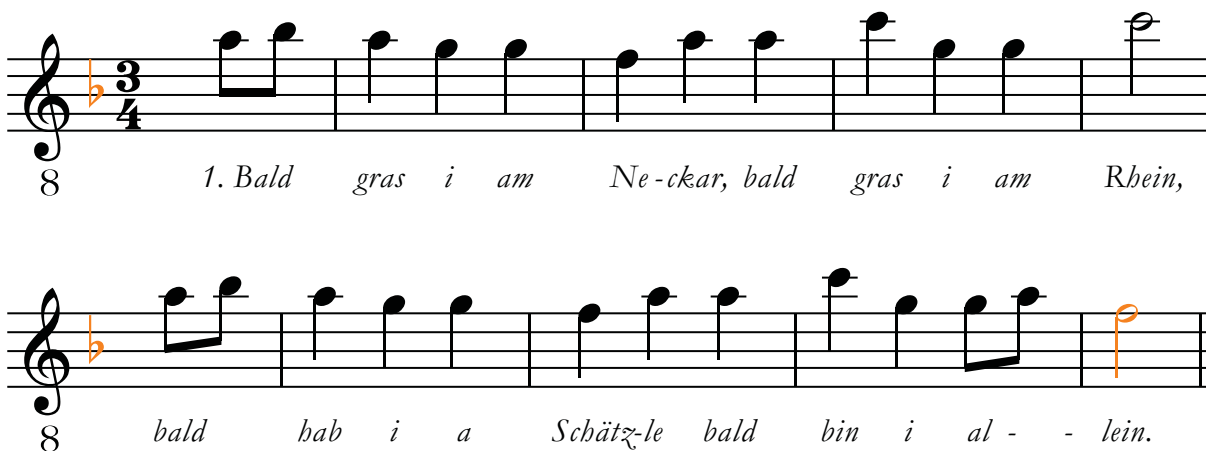
Der Kehrab - Nach Tanz



Bald gras i am Neckar



Bald gras i am Neckar

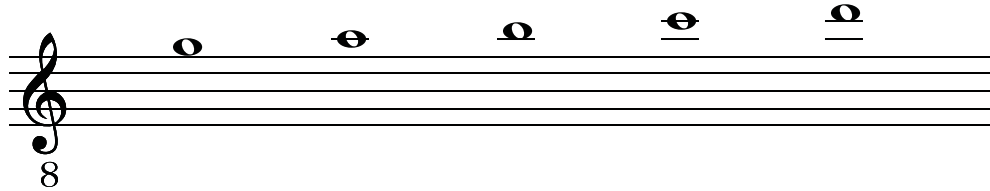


Das Lied “Bald gras i am Neckar” hat als Vorzeichen ein **Be**, es steht in der Tonart **F-Dur**. Es lässt sich auch einen Ton höher singen und spielen. Es wird in die Tonart **G-Dur** mit einem **Kreuz** als Vorzeichen übertragen.

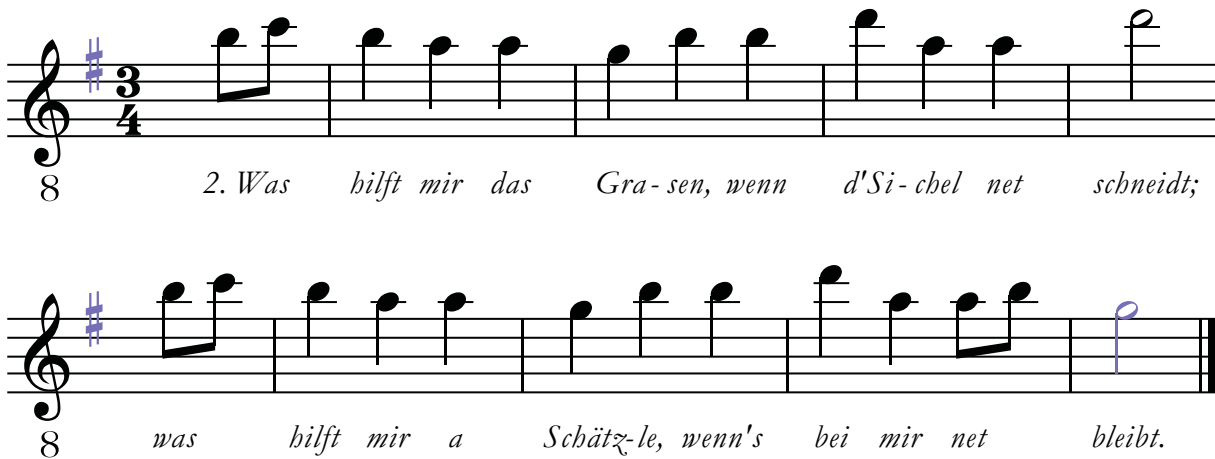
3. Und soll ich dann grasen am Neckar, am Rhein,
so werf ich mein goldiges Ringlein hinein.
4. Es fließet im Neckar und fließet im Rhein,
soll schwimmen hinunter ins tiefe Meer 'nein.
5. Und schwimmt es, das Ringlein, so frisst es ein Fisch,
das Fischlein soll kommen aufs Königs sein Tisch.



Bald gras i am Rhein



Bald gras i am Neckar



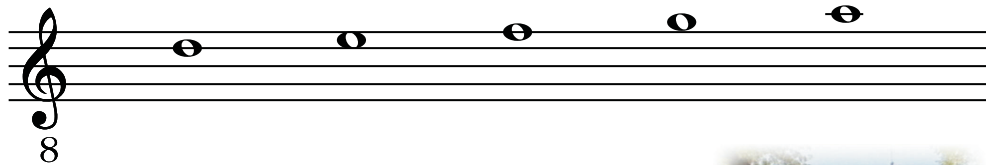
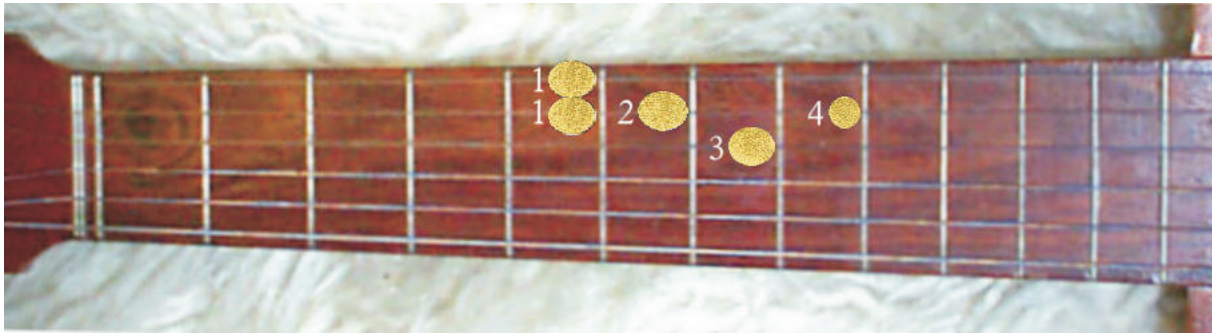
Das Lied “Bald gras i am Neckar” hat als Vorzeichen ein **Kreuz**, es steht in der Tonart **G-Dur**. Es lässt sich auch einen Ton tiefer singen und spielen. Es wird in die Tonart **F-Dur** mit einem **Be** als Vorzeichen übertragen.

6. Der König tät fragen, wem's Ringlein soll sein?
Da tät mein Schatz sagen: „Das Ringlein ghört mein.“

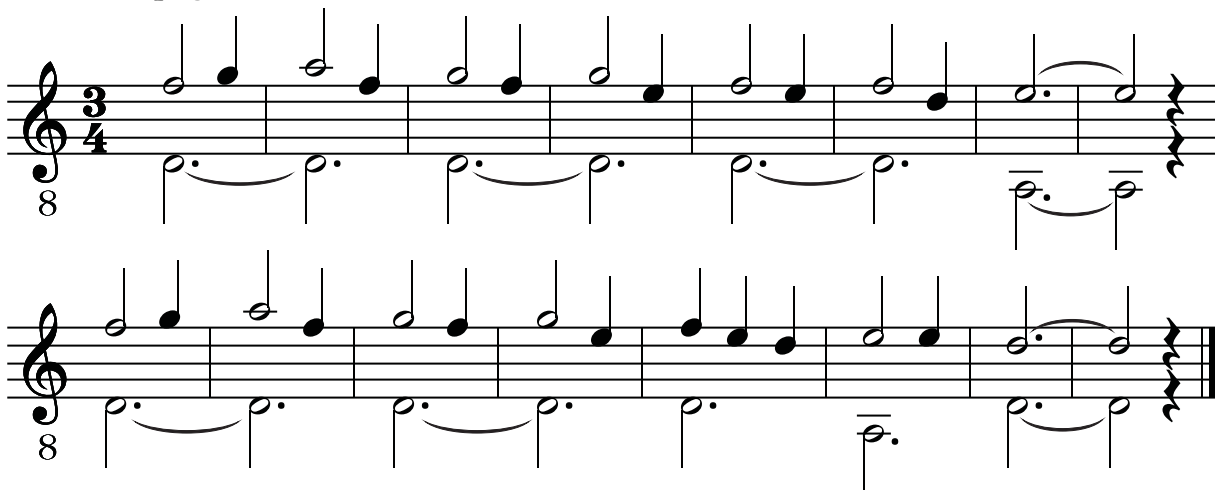
7. Mein Schätzlein tät springen bergauf und bergein,
tät mir wiederum bringen das Goldringlein fein.

8. Kannst grasen am Neckar, kannst grasen am Rhein,
wirf du mir nur immer dein Ringlein hinein!





Folies d'Espagne

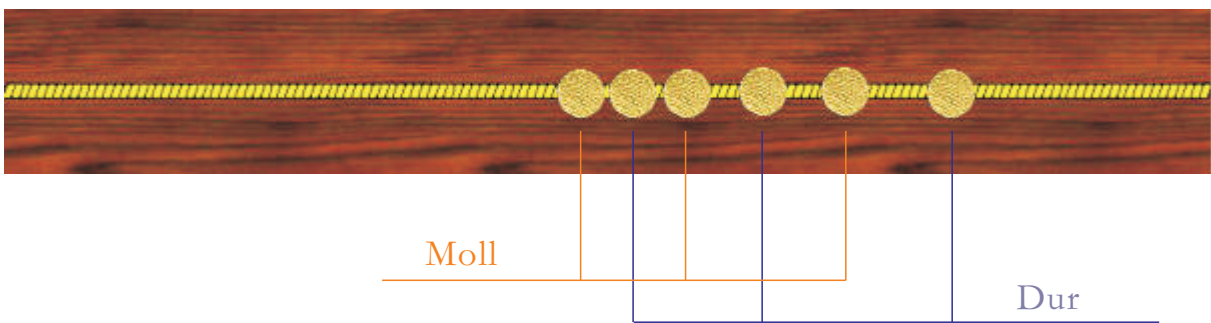




Silbertöne im II. und III. Bund



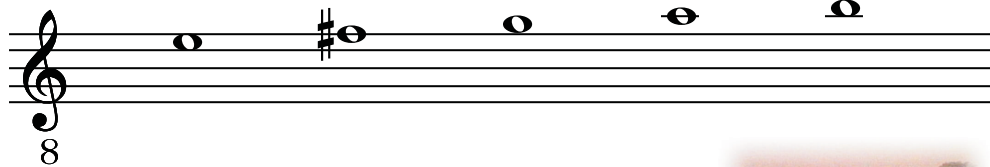
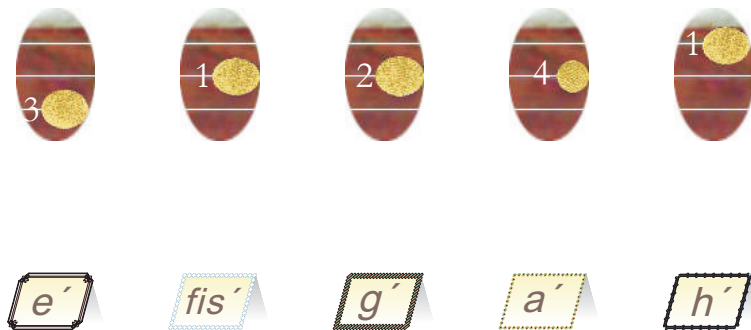
Silbertöne im II. und III. Bund



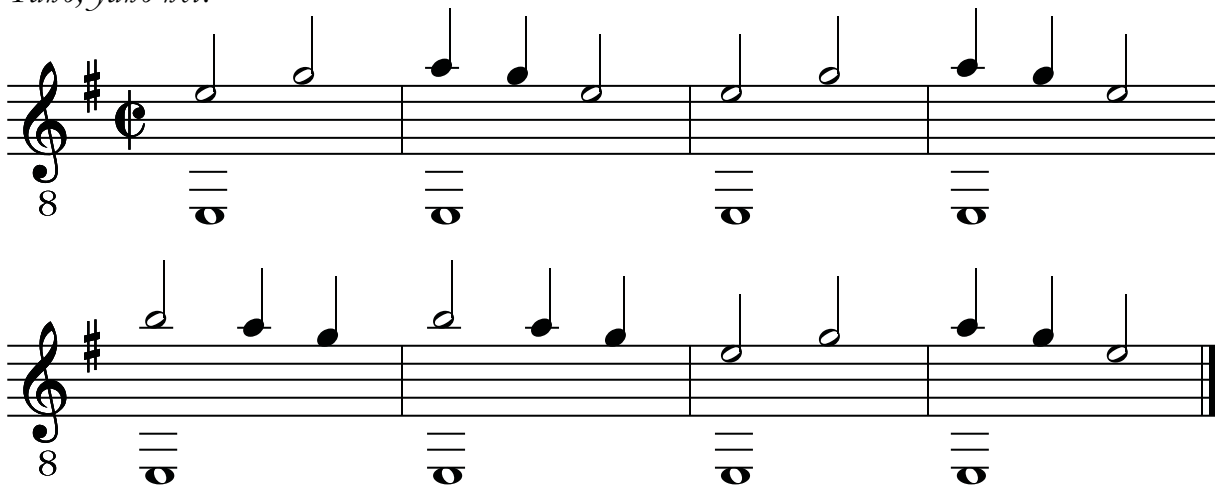
Die blauen Silbertöne bilden die Grundlage für einen **Dur-Dreiklang**.
Die orangen Silbertöne bilden die Grundlage für einen **Moll-Dreiklang**.
Dur und **Moll** sind die wichtigsten Tongeschlechter in der Musik.

Kis Kece Lányom



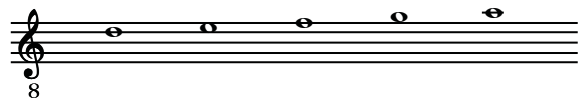
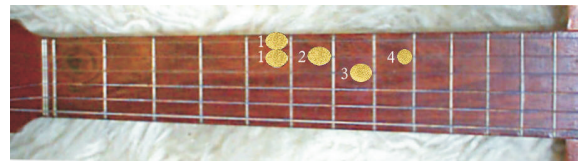


Yaho, yaho hei!



Kol Dodi

Kol Dodi

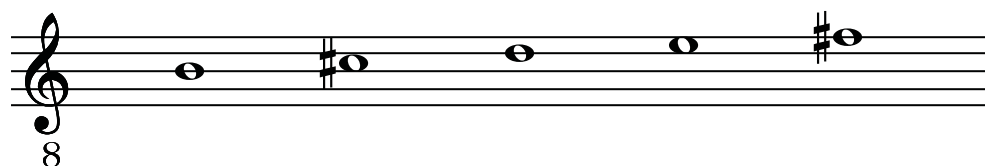
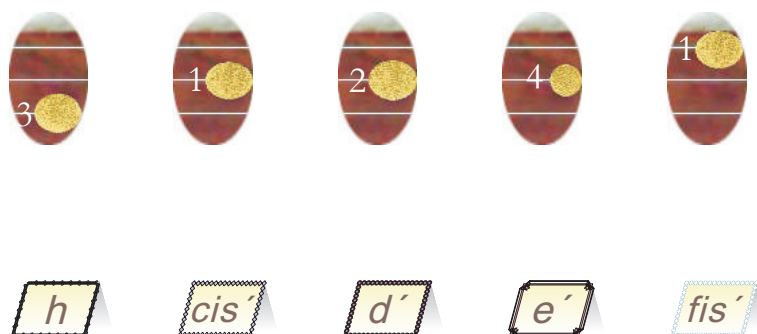
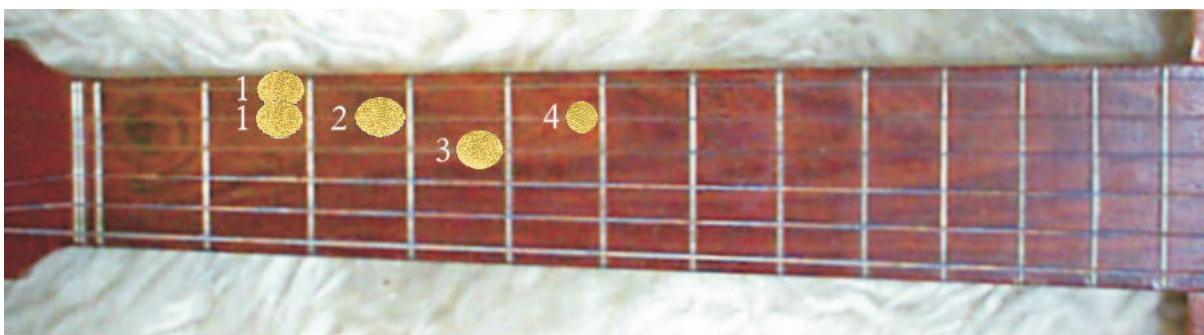


Du kannst das Lied "Kol Dodi" in der
V. Lage oder in der VII. Lage, in d-Moll
oder in e-Moll spielen.

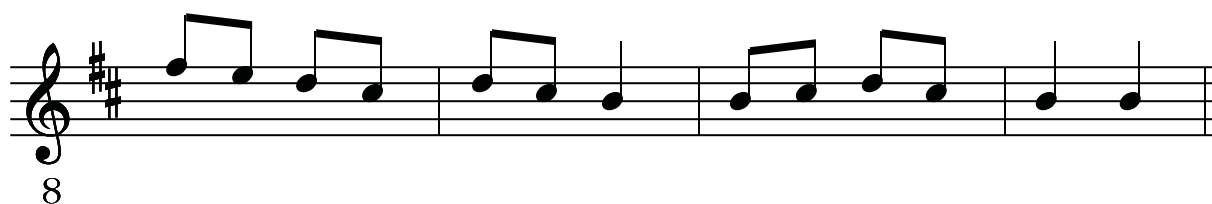
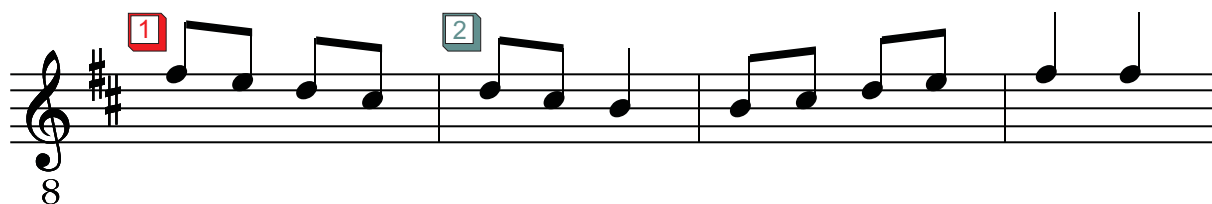
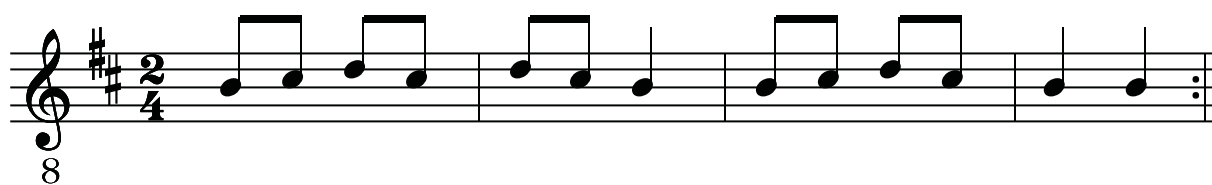
Kol Dodi



Fing mir eine Mücke heut



Fing mir eine Mücke heut



Alle, die mit uns kapern fahren

Alle, die mit uns kapern fahren

8

1. Al- le, die mit uns ka - pern fab - ren, müs - sen Män-ner mit

8

Bär - ten sein. Jan und Hein und Klaas und Pitt, die ha-ben Bär - te,

1. 2.

8

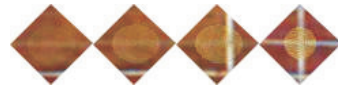
die ha - ben Bär - te, die ha - ben Bär - te, die fab - ren mit.

The musical score is written on three staves in G major (one sharp) and 6/8 time. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 6/8 time signature. The melody is simple and folk-like. The lyrics are written below the notes. The second staff continues the melody and includes a first ending bracket. The third staff includes a second ending bracket. The number '8' appears below the first and second staves, possibly indicating a measure count or a specific note value.

1. Alle, die mit uns kapern fahren, müssen Männer mit Bärten sein.
Jan und Hein und Claas und Pit, die haben Bärte, die haben Bärte.
Jan und Hein und Claas und Pit, die haben Bärte, die fahren mit.
2. Alle, die Tod und Teufel nicht fürchten, müssen Männer mit Bärten sein.
Jan und Hein . . .
3. Alle, die mit uns das Walross killen, müssen Männer mit Bärten sein.
Jan und Hein . . .
4. Alle, die öligen Zwieback lieben, müssen Männer mit Bärten sein.
Jan und Hein . . .
5. Alle, die endlich zur Höll' mitfahren, müssen Männer mit Bärten sein.
Jan und Hein . . .



Das Lied “Alle, die mit uns kapern fahren” besteht aus zwei Teilen, den Strophen und dem Kehrreim.



Die Silbertöne der A-Saite können wir aufschreiben. Die Notenköpfe haben eine andere Form, sie sind nicht oval, sondern **rautenförmig**. Am Anfang der Notenzeile steht ein einfacher Violinschlüssel, die kleine 8 fehlt.



Stietzsch 2002

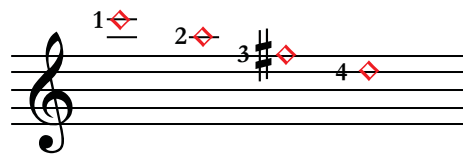
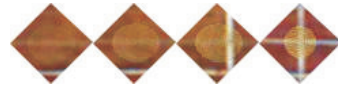
Rauchfangkehrer

1 2

Rauch - fang - keh - rer, schwar - zer Keh - rer,

komm ins Haus und kehr uns aus!

Daumen, neig dich



Die Silbertöne der d-Saite können wir aufschreiben. Die Notenköpfe haben eine andere Form, sie sind nicht oval, sondern **rautenförmig**. Am Anfang der Notenzeile steht ein einfacher Violinschlüssel, die kleine 8 fehlt.



Daumen, neig dich!

1 2

Dau-men, neig dich! Zei - ger, streck dich! Mit - ler, drück dich!

Gold - ner, heb dich! Klei - ner, duck dich! Ja, ja duck dich!

Pfadfindergriff D



Bringe den Daumen deiner linken Hand auf der Unterseite des Griffbrettes zwischen das I. und II. Bundstäbchen! Die linke Hand ist nun in der richtigen Lage.



Setze deinen Mittelfinger (2) auf der e'-Saite hinter das II. Bundstäbchen!



Setze deinen Ringfinger (3) auf der h-Saite hinter das III. Bundstäbchen!

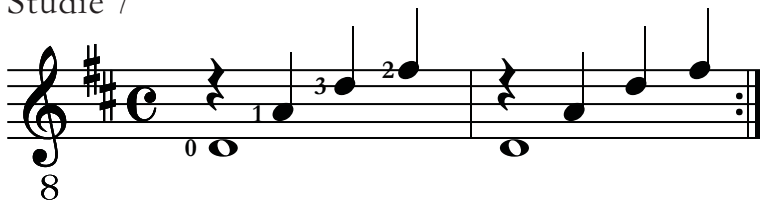


Setze deinen Zeigefinger (1) auf der g-Saite hinter das II. Bundstäbchen!

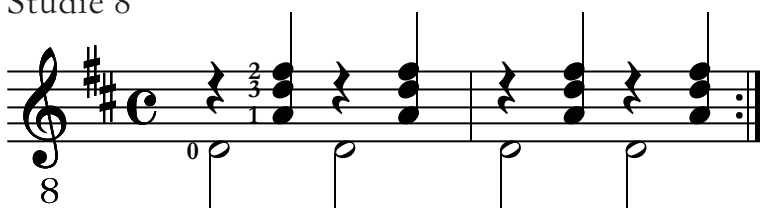


Pfadfindergriff D

Studie 7



Studie 8



Pfadfindergriff A



Bringe den Daumen deiner linken Hand auf der Unterseite des Griffbrettes zwischen das I. und II. Bundstäbchen! Die linke Hand ist nun in der richtigen Lage.



Setze deinen Mittelfinger (2) auf der h-Saite hinter das II. Bundstäbchen!

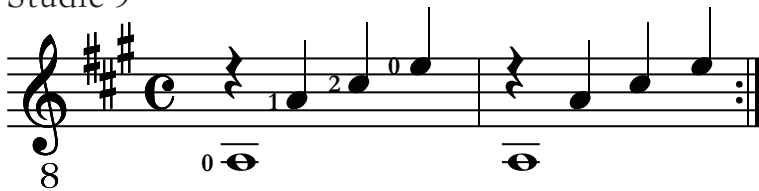


Setze deinen Zeigefinger (1) auf der g-Saite so nahe wie möglich an das II. Bundstäbchen!

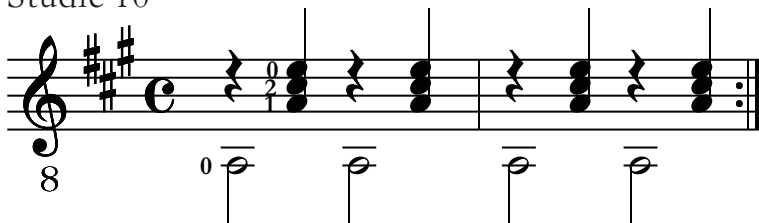


Pfadfindergriff A

Studie 9



Studie 10



Juja, grün ist der Kirschenbaum

[illegible]

Gitarre 2

The musical score for Gitarre 2 consists of two staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 3/8 time signature. It contains six measures of music: Measure 1 has a quarter rest followed by an eighth note G4 and a sixteenth note A4; Measure 2 has an eighth note A4, a quarter note B4, and an eighth note C5; Measure 3 has a quarter rest followed by an eighth note B4 and a sixteenth note A4; Measure 4 has an eighth note A4, a quarter note G4, and an eighth note F#4; Measure 5 has a quarter rest followed by an eighth note E4 and a sixteenth note D4; Measure 6 has an eighth note D4, a quarter note C4, and an eighth note B3. The bottom staff is in bass clef and contains six measures of music: Measure 1 has a dotted half note G3; Measure 2 has a dotted half note F#3; Measure 3 has a dotted half note E3; Measure 4 has a dotted half note D3; Measure 5 has a dotted half note C3; Measure 6 has a dotted half note B2. A double bar line is at the end of measure 6.

The musical notation consists of two staves. The top staff uses a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 8. It contains six measures of music. The first measure starts with a quarter rest followed by an eighth note G4 and an eighth note A4. The second measure contains a quarter note B4, a quarter note C5, and a quarter note D5. The third measure starts with a quarter rest followed by an eighth note B4 and an eighth note C5. The fourth measure contains a half note D5. The fifth measure starts with a quarter rest followed by an eighth note D5 and an eighth note E5. The sixth measure contains a quarter note F5, a quarter note G5, and a quarter note A5. The bottom staff uses a bass clef and contains six measures of music. The first measure contains a half note G2. The second measure contains a half note A2. The third measure contains a half note B2. The fourth measure contains a half note C3. The fifth measure contains a half note D3. The sixth measure contains a half note E3.

The first system of the musical score for 'The Rose Tree' is written on a grand staff. The treble clef is on the top staff, and the bass clef is on the bottom staff. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 8/8. The melody in the treble staff consists of eighth and quarter notes, with some measures containing beamed eighth notes. The bass staff provides a simple accompaniment with half notes and quarter notes, including a measure with a half note and a quarter note beamed together.

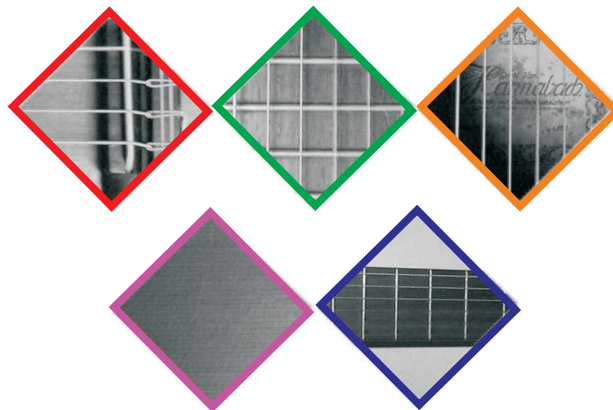
Wenn es regnet, wirst du nass.
Onkel Theo singt den tiefen *Bass*.
Brenn-Nesseln die sollst du meiden.
Tinta Lina isst gern Kraut mit *Saiten*.

Mein Waldi folgt mir auf den Pfiff.
An der Türe fehlt schon lang der *Griff*.
"Also Vater, sei so lieb und nett,
bohr mir Löcher in das *Brett*."

Aus dem Wald kommt Widerhall,
voraus ging ihm ein lauter *Schall*.
"Kätzchen, Kätzchen, fang mich doch",
ruft das Mäuschen, schlüpft ins *Loch*.

Ihre Zwiebeln, sie sind schön und rund,
für die Oma bitte einen *Bund*.
Klein Bärbel nenn ich nur das Bäbchen.
Chinesen essen Reis mit *Stäbchen*.

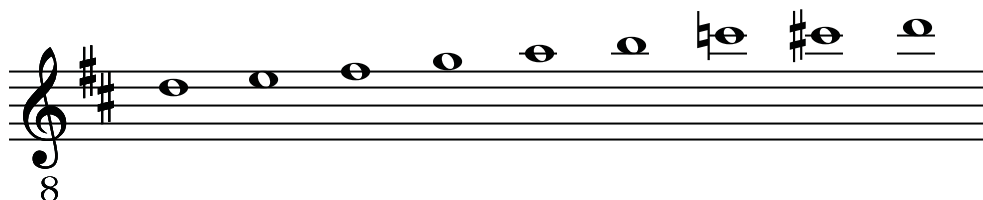
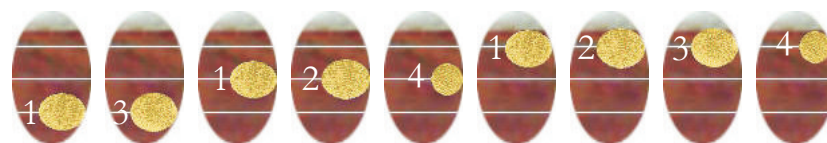
Wer soll den Streit mit Hannes schlichten?
Im Schwarzwald wachsen dunkle *Fichten*.
Ein Auto flitzet um die Ecke.
Die Fliege kackt nach oben an die *Decke*.



Bilde aus den farbigen Reimwörtern
zusammengesetzte Namenwörter.
Suche die passenden Bildchen.



Schlägst du die d-Saite an, so hörst du neben dem Grundton d noch viele Silbertöne. Über dem XII., VII. und V. Bundstübchen klingen sie klar und rein, zwischen dem V. und III. Bundstübchen werden sie schwächer, um zwischen dem II. und I. Bundstübchen allmählich ganz zu verschwinden, wie ein Auto im Nebel. Reihen wir neun Töne (d'-e'-fis'-g'-a'-h'-c''-cis''-d'') aneinander, erhalten wir eine Silbertonleiter in d. Du kannst diese Silbertonleiter in der VII. Lage mit gegriffenen Tönen nachahmen!



Auf der Alm

Auf der Alm

Gitarre 1

Gitarre 2

Gitarre 1 wechselt in die VII. Lage

The image displays a musical score for two guitars, Gitarre 1 and Gitarre 2, in the key of D major (two sharps) and 3/4 time. The score is divided into two systems, each containing two staves. The first system covers measures 1 through 4, and the second system covers measures 5 through 8. Gitarre 1 is primarily in the first position, with a specific instruction for a change to the seventh position (VII. Lage) at the start of measure 5. The notation includes various guitar-specific symbols such as fret numbers (1, 2, 3, 4), natural notes (0), and slurs. The bass line for both guitars is consistent across the measures, featuring a steady eighth-note accompaniment. The piece concludes with a double bar line at the end of measure 8.

Dumla, dumla



Gleite im Takt 1 mit dem Zeigefinger (1) von der VII. Lage in die II. Lage und zu Beginn von Takt 2 wieder zurück in die VII. Lage. Du führst einen Lagenwechsel aus. Dies kann in zwei Richtungen geschehen:

Lagenwechsel aufwärts II → VII

Lagenwechsel abwärts VII → II

Dumla, dumla

Dum-la, dum-la, dum-la di, dum-la di bis gam-ba-ja.

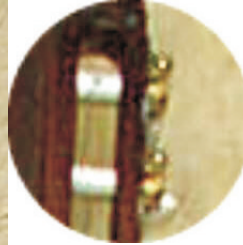
Lai-di, lai-di, mos-li-wa, lai-di, lai-di, mos-li-wa!



Seitlich 2002



Mechanik



Kopf

Zargenrand



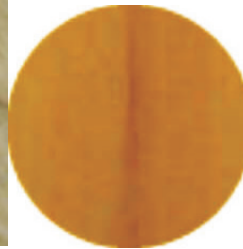
Sattel

Rosette



Schall-Loch

Decke



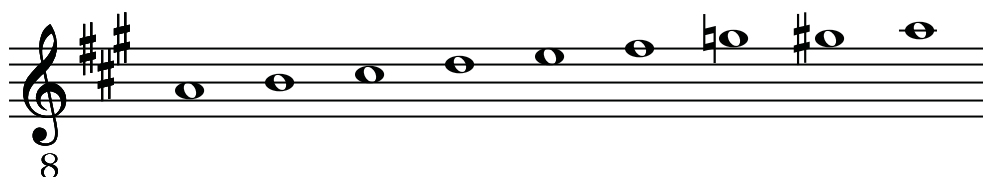
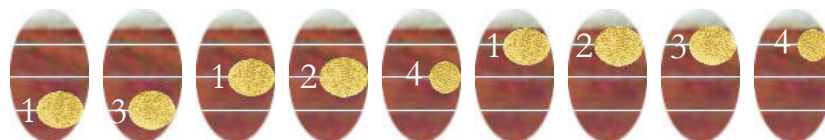
Steg



Mit meiner Lupe habe ich die Gitarre genauer betrachtet. Suche die Stellen, die ich mir ausgewählt habe.



Schlägst du die A-Saite an, so hörst du neben dem Grundton A noch viele Silbertöne. Über dem XII., VII. und V. Bundstübchen klingen sie klar und rein, zwischen dem V. und III. Bundstübchen werden sie schwächer, um zwischen dem II. und I. Bundstübchen allmählich ganz zu verschwinden, wie ein Auto im Nebel. Reihen wir neun Töne (a - h - cis' - d' - e' - fis' - g' - gis' - a) aneinander, erhalten wir eine Silbertonleiter in a. Du kannst diese Silbertonleiter in der II. Lage mit gegriffenen Tönen nachahmen!





Stüesch 2002

Ländler

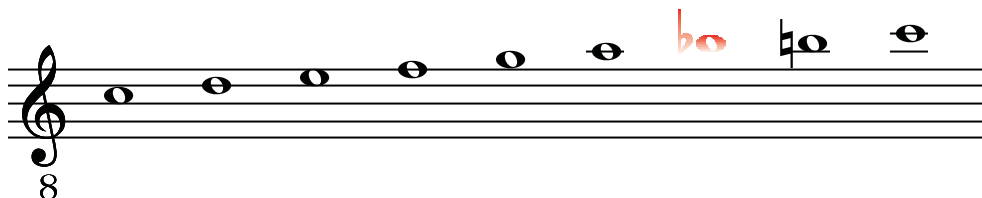
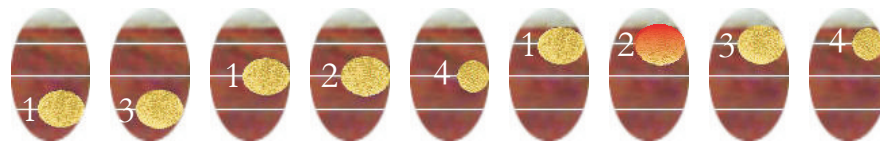
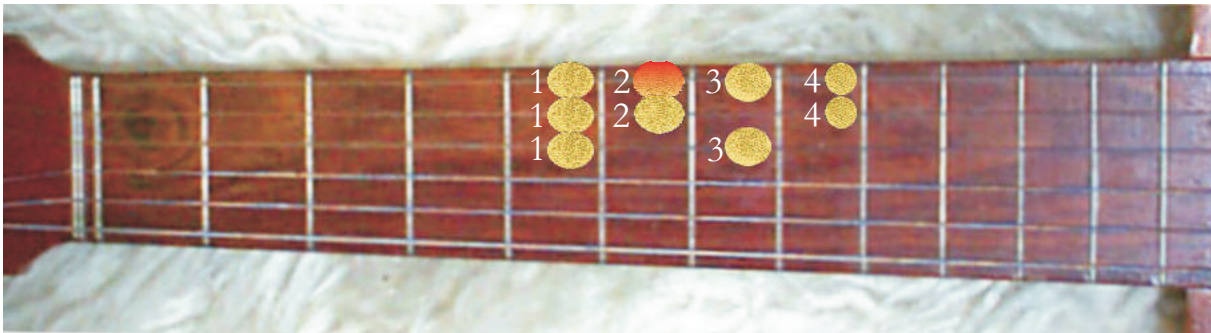
Musical score for Ländler, featuring four staves of music in 3/4 time, key of D major (three sharps).

The score is written for four staves, each starting with a treble clef, a key signature of three sharps (F#, C#, G#), and a time signature of 3/4. The first staff begins with an 8-measure rest. The music consists of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The notation includes various rhythmic values and rests, with some measures containing a 'p.' (piano) marking.



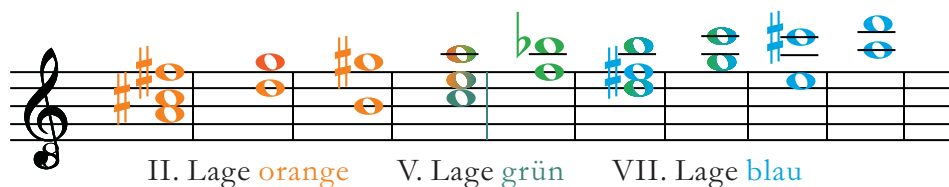
Das Schatzkästlein mit den Silbertönen

In alter Zeit wanderte ein Flötenbaugeselle bis ans Ende der Welt. Dort traf er den lieben Gott. Dieser schenkte ihm ein Schatzkästlein mit acht Silbertönen. Alle trugen einen biblischen Namen: Adam, Benjamin . . . Adam sang immer nur das A, Benjamin das Be . . . Der liebe Gott sprach: “Die Silber-töne helfen dir bei deiner Arbeit, fortan wirst du Meisterflöten bauen. Öffne das Schatzkästlein nie, sonst entwischen dir die Töne.” Der Flötenbaugeselle bedankte sich beim lieben Gott und kehrte in seine Heimatstadt zurück, wo er bald Flötenbau-meister wurde und die herrlichsten Flöten baute. Eines Tages packte ihn aber die Neugier. Vorsichtig öffnete er den Deckel des Zauberkästchens. “Husch”, schon war der Benjamin verschwunden. Gerade noch rechtzeitig konnte der Flötenbau-meister den Deckel schließen, bevor die anderen Tönen das Weite suchten. Seit dieser Zeit haben die Flöten des Meisters nur noch sieben Öffnungen und die Menschen singen und spielen nur noch mit sieben Stammtönen. Schade!





Kennst du alle diese gegriffenen Töne noch?



II. Lage 9 Töne (orange)

V. Lage 9 Töne (grün)

VII. Lage 9 Töne (blau)

= 27 Töne

Warum stimmt diese Rechnung nicht?

Mir Senne heis luschtig

8 Mir Sen - ne heis lus - ch - tig, mir Sen - ne heis guet,

8 bei Chäs und bei An - ke, das git üs guets Bluet.

8 Hu - di - ri - a ho - lei - a, bu - di - ri - a ho - lei - a,

8 bu - di - ri - a ho - lei - a, bu - di - ri - a ho - li - bo!



Lang oder kurz

Die Noten sind lang oder kurz. Die Länge einer Note wird durch die Anzahl der Striche auf dem Notenstiel angegeben. Ein Strich bedeutet eine halbe Note, zwei Striche eine ganze Note, drei Striche eine dreihalb Note, vier Striche eine viereinhalb Note.

Die Noten sind lang oder kurz. Die Länge einer Note wird durch die Anzahl der Striche auf dem Notenstiel angegeben. Ein Strich bedeutet eine halbe Note, zwei Striche eine ganze Note, drei Striche eine dreihalb Note, vier Striche eine viereinhalb Note.

25

Die Fledermaus

Die Fledermaus fliegt über dem Klavier. Sie ist eine kleine, fliegende Tierart, die in Höhlen lebt. Sie frisst Insekten und ist nachtaktiv.

26

Wie Kinder lachen

Wie Kinder lachen. Kinder lachen oft und spielen gerne. Lachen ist gesund und bringt Freude.

27

Lernen lernen

Lernen lernen. Lernen ist wichtig, um neue Dinge zu erfahren. Man sollte gerne lernen und sich verbessern.

28

Run kam her

Run kam her. Run ist ein schneller Lauf. Man kann Run machen, um fit zu bleiben.

29

Man lernt immer

Man lernt immer. Lernen ist ein kontinuierlicher Prozess. Man sollte immer weiterlernen und sich verbessern.

30

Die alte Drehscheibe

Die alte Drehscheibe. Eine Drehscheibe ist ein Spielplatzgerät, das sich drehen lässt. Es ist ein beliebtes Spielzeug für Kinder.

31

So schaut ein Mann

So schaut ein Mann. Ein Mann hat oft eine bestimmte Gestalt. Man kann an der Gestalt erkennen, ob es ein Mann ist.

32

Past Pappe hat ich

Past Pappe hat ich. Pappe ist ein Material, das man zum Basteln verwendet. Man kann viel damit machen.

33

In der Welt

In der Welt. Die Welt ist groß und vielfältig. Es gibt viele verschiedene Länder und Völker.

34

Heute

Heute. Heute ist der Tag, an dem wir leben. Heute ist ein besonderer Tag.

35

Tanz mit mir

Tanz mit mir. Tanzen ist eine schöne Aktivität. Man kann viel Spaß dabei haben.

36

Die Maus ist kommen

Die Maus ist kommen. Eine Maus ist ein kleines Tier, das man oft findet. Man sollte vorsichtig sein.

37

Manchmal wir voll abend

Manchmal wir voll abend. Ein Abend kann sehr schön sein. Man sollte ihn genießen.

38

Alle wir auch die Mai

Alle wir auch die Mai. Im Mai blühen viele verschiedene Blumen. Es ist eine schöne Zeit.

39

Kunstwerk

Kunstwerk. Ein Kunstwerk ist ein Werk der Kunst. Es kann sehr schön sein.

40

Anten

Anten. Anten sind kleine, feine Linien auf der Haut. Sie entstehen oft mit dem Alter.

41

So will zum Blau

So will zum Blau. Blau ist eine schöne Farbe. Man sollte sie mögen.

42

Am kann man

Am kann man. Man kann viele verschiedene Dinge machen. Man sollte sie ausprobieren.

43

Schneeschuhe

Schneeschuhe. Schneeschuhe sind Schuhe, die man im Schnee tragen kann. Sie helfen, nicht einzusinken.

44

Hier die Wiese

Hier die Wiese. Eine Wiese ist ein grüner Platz, auf dem man spielen kann. Es ist ein schöner Ort.

45

Das die kleine Pustchen

Das die kleine Pustchen. Ein Pustchen ist eine kleine Entzündung auf der Haut. Man sollte es nicht kratzen.

46

Hier die die Dornen

Hier die die Dornen. Dornen sind kleine, spitze Stacheln auf einem Ast. Man sollte vorsichtig sein.

47

A, a, a, der Wiese die ist

A, a, a, der Wiese die ist. Eine Wiese ist ein schöner Ort, um zu spielen. Man sollte ihn mögen.

48



Das und Mal

73

Wohin, wohin hin

74

Kal Duet

75

Fug aus der Mücke her

76

Alle, die mit uns kaputt können

77

Leuchtbildchen

78

Du mein, mein dich

79

Flüchtlingstut D

80

Flüchtlingstut A

81

Ich, Gita an der Kuchentisch

82

Wiedersehen

83

Erlebe mit mir

84

Blank

85

Auf der Alm

86

Du, du, du

87

Wenn der Luge kommen

88

Erlebe mit mir

89

Leute

90

Die Schokolade aus der Schokolade

91

Mein Stern im Himmel

92

Leute

93

Leute

94

Leute

95

Leute

96

Ein Glas Wein

97



Gitarre



Brevier



Gitarrenbrevier

Ein Brevier ist das Gebetbuch für katholische Geistliche, Mönche und Nonnen. Es enthält die Psalmen, Stellen aus der Heiligen Schrift, Hymnen und Gebete. Ein Gitarrenbrevier ist eine sehr umfangreiche Sammlung von Liedern und Musikstücken für die Gitarre, ein Nachschlagewerk für verschiedene Fachgebiete der Gitarre, eine Hilfe für den Unterricht, das A und O für den Gitarristen.

*Wurst und Käse,
Brot und Bier
brauchst du täglich,
einmal im Leben
ein Gitarrenbrevier.*