

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Musik

songs4all 3 – Sonderausgabe 2021

Jürgen Tille-Koch

Produkthinweis

4learning2gether.eu



ABC MATHE

Dieser Beitrag entstammt dem Programm unseres Partners ABC Mathe Handels e.U. / 4learning2gether.

4learning2gether ist ein neues Label, das digitale Bildung kleinschrittig produziert und vertreibt.

Dabei handelt es sich um veränder- und kopierbare Dateien, die vom Käufer beliebig oft vervielfältigt werden dürfen, was das Budget deutlich schont. Sie sind aber auch zur Beschäftigung der ideale Begleiter für zuhause und unterwegs.



Sie suchen weitere Materialien für Ihren Unterricht?

Entdecken Sie [hier](#) unsere große Auswahl an digitalen Unterrichtsmaterialien auf eDidact.de!



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

Sonderausgabe
2021

Jürgen Tille-Koch

songs4all 3

1 **Karl, der Käfer**
ein Umweltsong

2 **Seven Nation Army**
das Fußballlied

3 **All You Zombies**
Song der „Hooters“

differenzierte Arrangements

Seven Nation Army

Thema A: Gitarrenriff

White Stripes (2003)
Musik: Jack White

♩ = 124

Em C G D F C H

Seven Nation Army

Drums 2

White Stripes (2003)
Musik: J. White

Snare 4/4

Base 4/4

ab 12 Jahre

Edition 2.0



www.4learning2gether.eu

Song „Karl, der Käfer“

4 Begleitung 2: Metallofon, Glockenspiel, Strings, etc.

Level 3

Karl, der Käfer

Gänsehaut (1983)

♩ = 124

This musical score is for the song 'Karl, der Käfer' by Gänsehaut (1983), marked Level 3. It is in 4/4 time with a tempo of 124. The score consists of six staves of music. The first staff (measures 1-9) is labeled 'A' and features a series of chords. The second staff (measures 10-18) is labeled 'B Refrain' and contains a repeating rhythmic pattern. The third staff (measures 19-26) is labeled 'C' and includes a first ending (1.) and a second ending (2.). The fourth staff (measures 27-34) is labeled 'D' and contains a repeating rhythmic pattern. The fifth staff (measures 35-42) is labeled 'E' and includes first and second endings (1.-3. and 4. *lento*).

5 Bass, Boomwhacker

Level 2

Karl, der Käfer

Gänsehaut (1983)

♩ = 124

This musical score is for the song 'Karl, der Käfer' by Gänsehaut (1983), marked Level 2. It is in 4/4 time with a tempo of 124. The score consists of six staves of music, each with colored squares above the notes indicating fingerings or specific sounds. The first staff (measures 1-7) is labeled 'A' and shows a sequence of notes with fingerings '1' and '1'. The second staff (measures 8-13) is labeled 'B Refrain' and contains a repeating rhythmic pattern. The third staff (measures 14-19) is labeled 'C' and includes a first ending (1.) and a second ending (2.). The fourth staff (measures 20-26) is labeled 'D' and contains a repeating rhythmic pattern. The fifth staff (measures 27-33) is labeled 'E' and includes first and second endings (1.-3. and 4. *lento*).

White Stripes: Seven Nation Army

Level 1, 2, 3

1 Notation der Stimmen

Thema A Gitarrenriff

Seven Nation Army
Thema A: Gitarrenriff

♩ = 124

White Stripes (2003)
Musik: Jack White

Em C H

Thema A Gitarrenriff Bass

Seven Nation Army
Thema A: Gitarrenriff Bass

♩ = 124

White Stripes (2003)
Musik: Jack White

Em C H

Thema B

Seven Nation Army
Thema B

♩ = 124

White Stripes (2003)
Musik: Jack White

G am

4 Boomwhackers

All You Zombies

Boomwhackers

Folkrock

The Hooters (1982)
Arr.: Jürgen Tille-Koch

♩ = 85, quasi Reggae

Intro Wdhlg. 5 x

9 Strophen

17

25 Refrain (nach Str. 5 wdhl., dann ⊕)

Überleitung Wdhlg. 3 x

33

41

49

Spieltechnik

Der Punktklang eines mit einer Boomwhacker geschlagenen Tons verklingt in der Regel sofort. Für Töne mit vorwiegend 2 oder 4 Zählzeiten wie in diesem Song bietet sich die Spieltechnik für einen Bewegungsklang an.

Beschreibung:

Die mit einer Hand kurz gefasste Röhre schlägt das andere Ende in schnellem Wechsel zwischen der Handfläche der anderen Hand und dem Oberschenkel. Die Dauer des entstehenden Bewegungsklanges richtet sich nach der gegebenen Notation.

Beispiel: