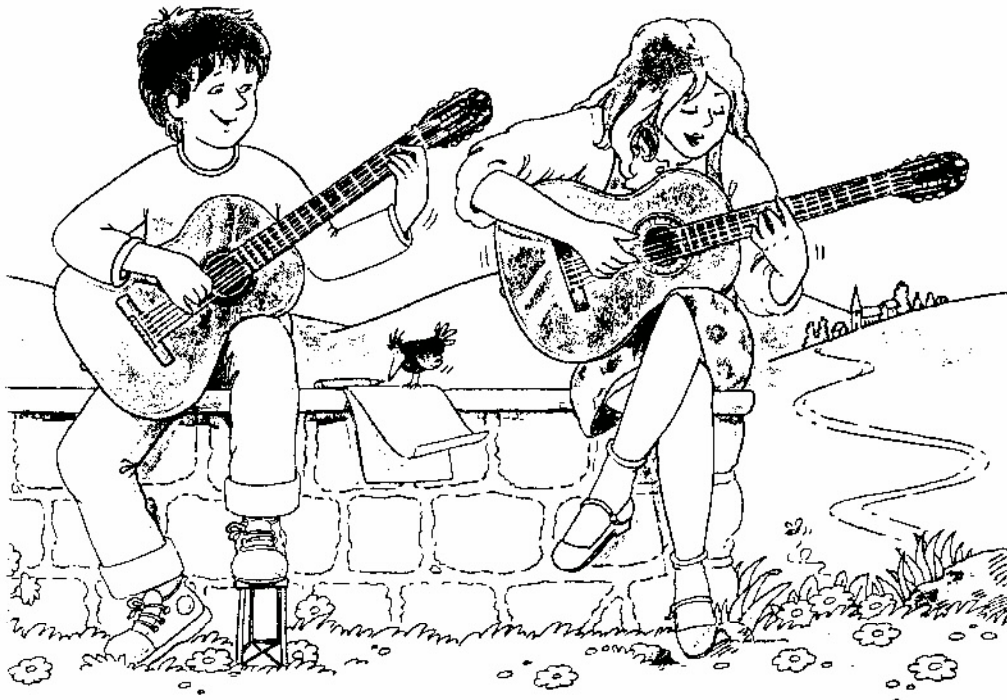
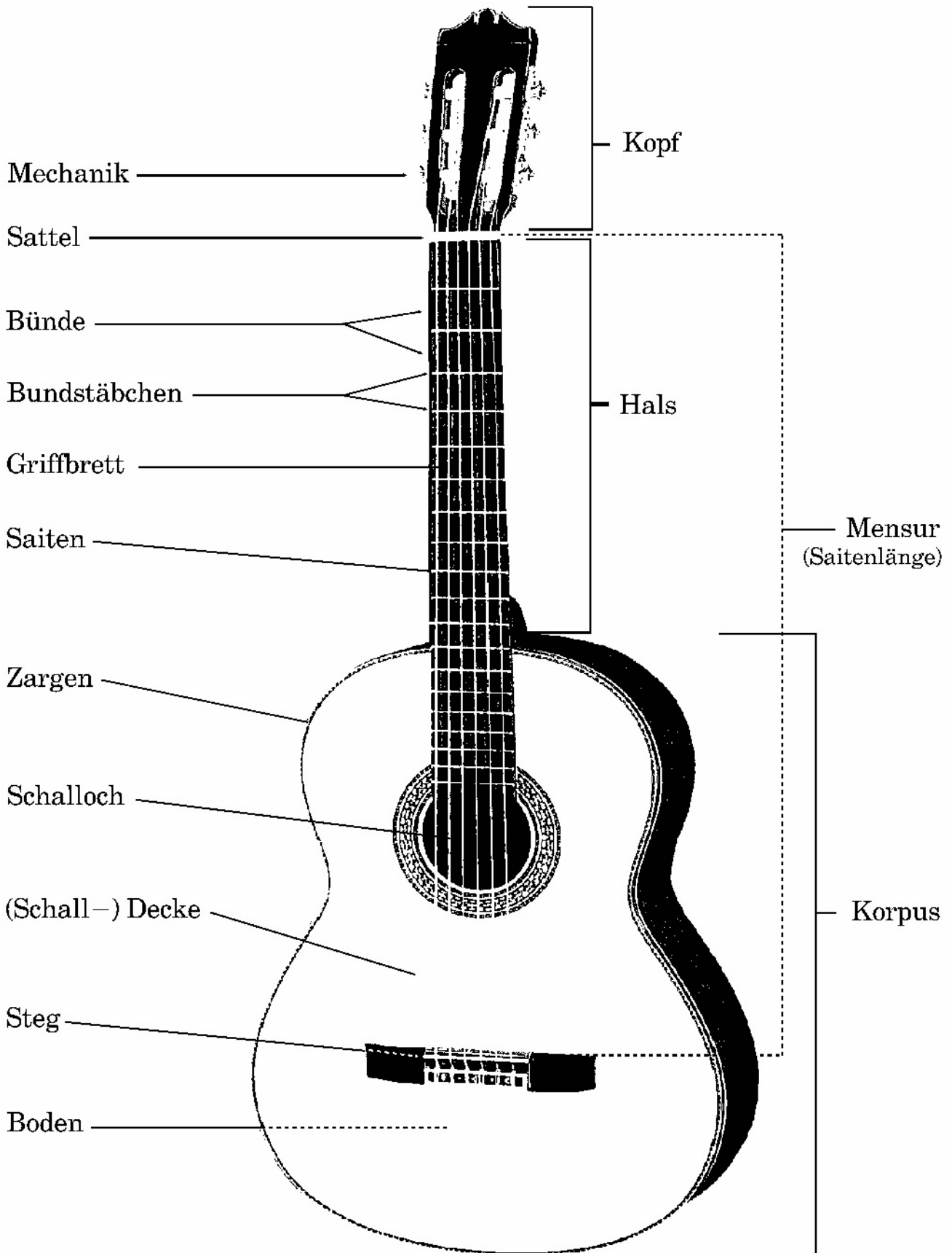


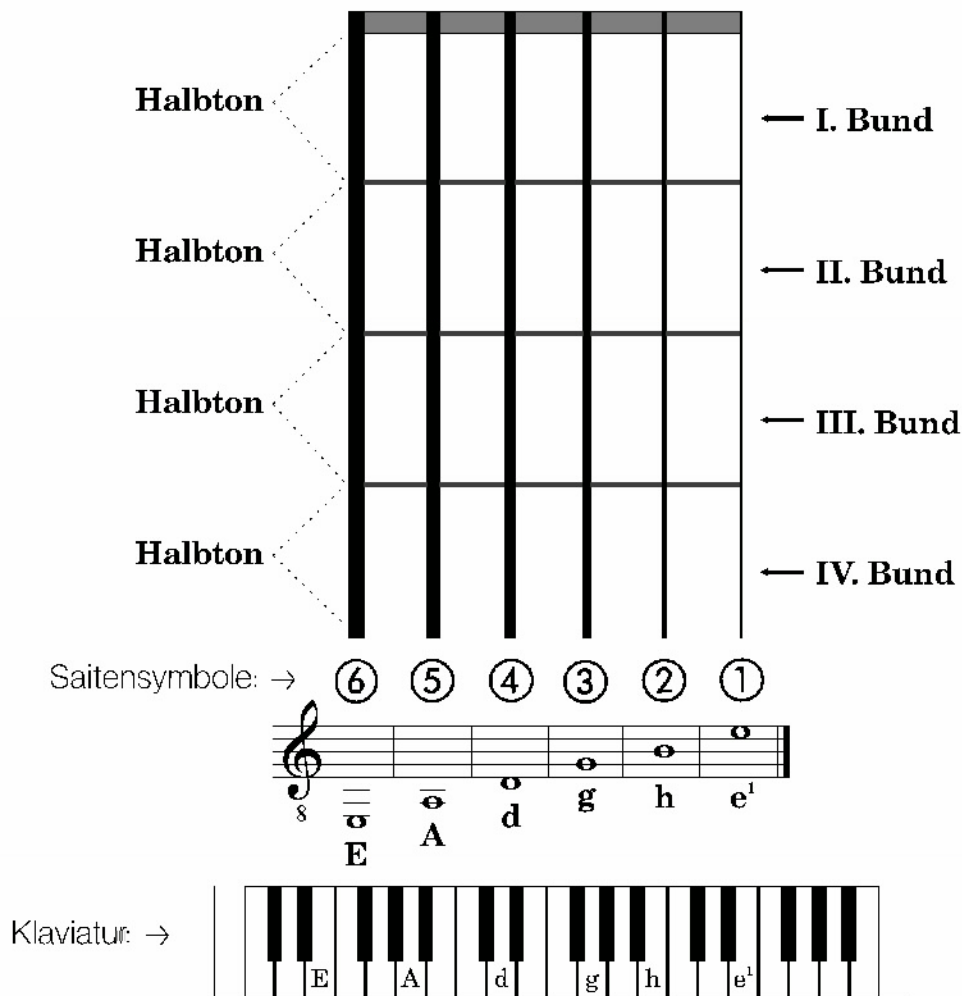
Einführung



Die Konzertgitarre (Klassische Gitarre)



Die Saiten



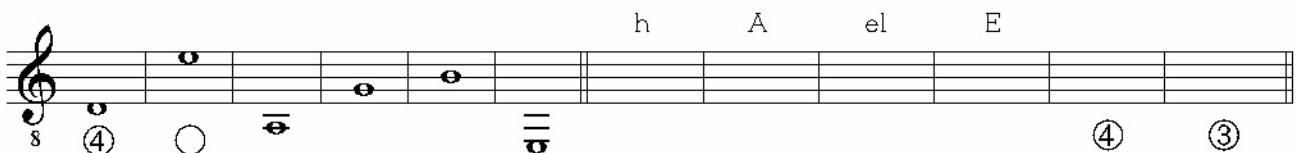
Merkspruch: Ein Anfänger der Gitarre hat Eifer

Erfinde einen eigenen Merkspruch:

E A D G H E

- Folgende Saitenpaare sind in *Quarten* gestimmt: ⑥–⑤, ⑤–④, ④–③ und ②–① ; das Saitenpaar ③–② ist in einer *großen Terz* gestimmt.
- Die *Mensur* (schwingende Saitenlänge) beträgt normalerweise 650 mm.
- Die Bünde teilen das Griffbrett in *Halbton-Schritte* ein.
- Der 12. *Bund* markiert die Hälfte, der 7. *Bund* ein Drittel und der 5. *Bund* ein Viertel der Saitenlänge.
- Die drei hohen Saiten nennt man die *Diskantsaiten*, die drei tiefen Saiten die *Baßsaiten* .

Schreibe (mit Bleistift) die richtigen *Notennamen* und *Noten*, sowie *Saitensymbole* auf:



Zubehör

- *Gitarre–Fußschemel* (Als Ersatz kann unter Umständen eine sog. Beinstütze oder ein spezielles Auflagepolster verwendet werden).
- *Notenpult* (Am besten ein Boden–Notenständer).
- *Metronom* (Elektronische Metronome sind genauer als mechanische).
- *Kapodaster* (Durch Verkürzung der Saitenlänge wird ein schnelles Transponieren in andere Tonarten ermöglicht).
- *Bleistift und Radiergummi* (Immer griffbereit in der Nähe des Notenpultes! Wenn du die Gitarre umdrehst, hast du einen bequemen Schreibtisch, ohne die Gitarre aus der Hand legen zu müssen).
- *Notenheft* (Am besten im DIN A4–Format).
- *Stimmgerät oder Stimmpfeife* (Gerade für den Anfänger kann ein Stimmgerät eine entscheidende Hilfe darstellen und wird deshalb sehr empfohlen).
- *Ergänzendes Notenmaterial* (s. Literaturverzeichnis):
 - Spielhefte mit Solo– und Ensemblestücken
 - Liederbuch
 - Musiklehre

Empfehlenswertes Zubehör:

- Guter Kassettenrecorder mit Zählwerk und Mikrofon (ev. mit TonhöhenEinstellung).
- Schallplatten mit guter (Gitarren–) Musik.
- Sachbücher über die Gitarre (s. Literaturverzeichnis).

Auswahl einer Schülergitarre

Bei Beratungsgesprächen vor Unterrichtsbeginn hört man oft das Argument: "Für den Anfang tut's wohl eine der billigeren Gitarren auch ..." Diese Einstellung ist völlig falsch! Gerade der Anfänger braucht eine möglichst gute Gitarre, damit er nicht von einer schlechten Gitarre entmutigt wird und die Freude am Gitarrespiel verliert. Außerdem geht das Lernen auf einer hochwertigen Gitarre aus vielerlei Gründen wesentlich schneller vor sich. Bei Kindern sollte eine der Körpergröße angepaßte Gitarre mit kürzerer Mensur gewählt werden. Die fachliche Beratung des Lehrers beim Kauf ist besonders wichtig.

Für eine Schülergitarre sind folgende Eigenschaften von Bedeutung, da sie den Lernerfolg begünstigen:

- *Bundreinheit* (stimmende Tonhöhen auch in den hohen Lagen)
- *Richtige Saitenlage* (Abstand der Saiten vom Griffbrett am I. Bund ca. 1mm, am 12. Bund ca. 4 mm. Bei zu tief liegenden Saiten schlagen diese gegen die Bundstäbchen, bei zu hoher Saitenlage erfordert das Niederdrücken der Saiten einen zu großen Kraftaufwand, vor allem bei Barrègriffen und in den unteren Lagen).
- *Vollholzdecke* (Die Korpusdecke ist für den Klang von wesentlicher Bedeutung. Die Decke sollte möglichst dünn, das Holz sollte möglichst fein und geradlinig gemasert sein. Die Lackierung sollte möglichst dünn sein. Ideal ist statt der Lackierung eine Behandlung mit Bienenwachs oder Schellack. Gewöhnlich wird für die Decke Fichten– oder Zedernholz verwendet).
- *Gute Mechanik*: Gerade für den Anfänger ist es ungemein schwierig, die Gitarre zu stimmen, wenn die Mechanik ungenau, schwergängig, oder sonstwie fehlerhaft ist.
- *Ausgeglichener Klang* sowohl bei hohen als auch bei tiefen Tönen.
- *Gute Saiten* (Für den Anfänger sind ev. Saiten mit geringerer Spannung empfehlenswert).
- *Schöner und kräftiger Klang*.

Die Spielhaltung

Für den Anfang, zum Üben, für Vorspiel und Konzert ist die klassische Spielhaltung am geeignetsten, weil sie es gestattet, die Gitarre mit dem Körper so fest und sicher zu halten, daß die Hände sich ganz auf das Spielen konzentrieren können. Es gibt aber auch Situationen, in denen diese Spielhaltung nicht möglich ist; ein fortgeschrittener Spieler kann dann die Gitarre auf den übereinandergeschlagenen Beinen halten; in dieser Haltung ist das Spielen jedoch insgesamt schwieriger.

Man sitzt auf dem *vorderen Drittel* eines Stuhles ohne Armlehnen.

Der linke Fuß wird mit der *ganzen Sohle* auf einen Fußschemel gestellt, der je nach Körpergröße und Stuhlhöhe verschieden hoch eingestellt werden kann.

Die Gitarre wird mit der Ausbuchtung auf den linken Oberschenkel gelegt, der rechte Oberschenkel stützt die Gitarre von hinten.

Die Gitarre muß mit der *ganzen Zarge* aufliegen!

Der Oberkörper wird leicht nach vorne geneigt, sodaß die Gitarre an ihm anliegt.

Der rechte Arm wird *knapp unterhalb des Ellebogens* auf die Ausbuchtung der Gitarre gelegt.

Ohne die Hilfe der linken Hand soll die Gitarre auf diese Weise *fest anliegen*.

Achte darauf, daß die Körperhaltung immer entspannt und locker bleibt.

Für Spielerinnen empfiehlt es sich, um eine gute Spielhaltung zu ermöglichen, zweckmäßige Kleidung – Hosen, langer Rock – zu tragen.

Die untere Zarge kann mit einem Stück Rauhleder oder Filz versehen werden, um ein Verrutschen der Gitarre nach vorne zu vermeiden.

Zur Eigenkontrolle der Körperhaltung empfiehlt es sich, öfters vor einem Spiegel zu üben.

Um eine aufrechte, gutaussehende Körperhaltung zu erreichen, kann man sich beim Üben ein Buch auf den Kopf legen.

Beim Spielen nicht steif und unbeweglich sitzen, sondern *den Körper leicht und locker mit der Musik mit-schwingen lassen*.

Beim Spielen *nicht von vorne auf das Griffbrett schauen!*

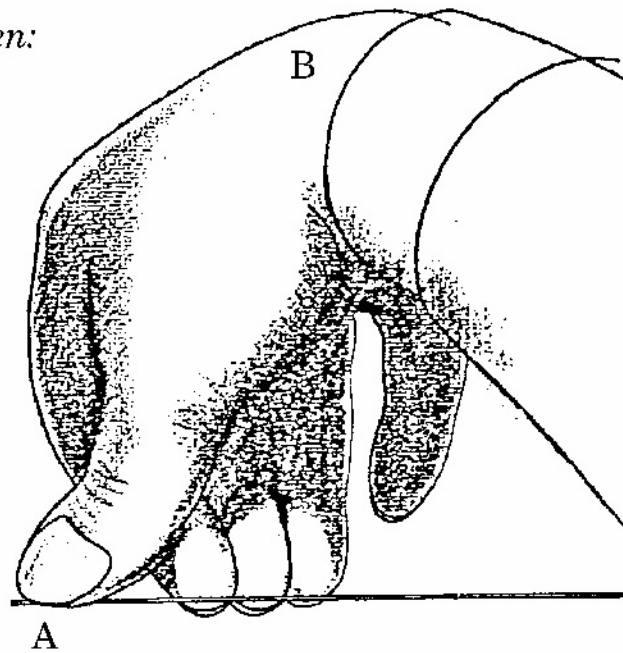
Das Notenpult steht *links vorne*, damit du beim Spielen zugleich (von oben!) auf die linke Hand und in die Noten schauen kannst.

Mach nach dem Üben immer einige ausgleichende Gymnastik–Bewegungen, um Fehlhaltungen vorzu-beugen.



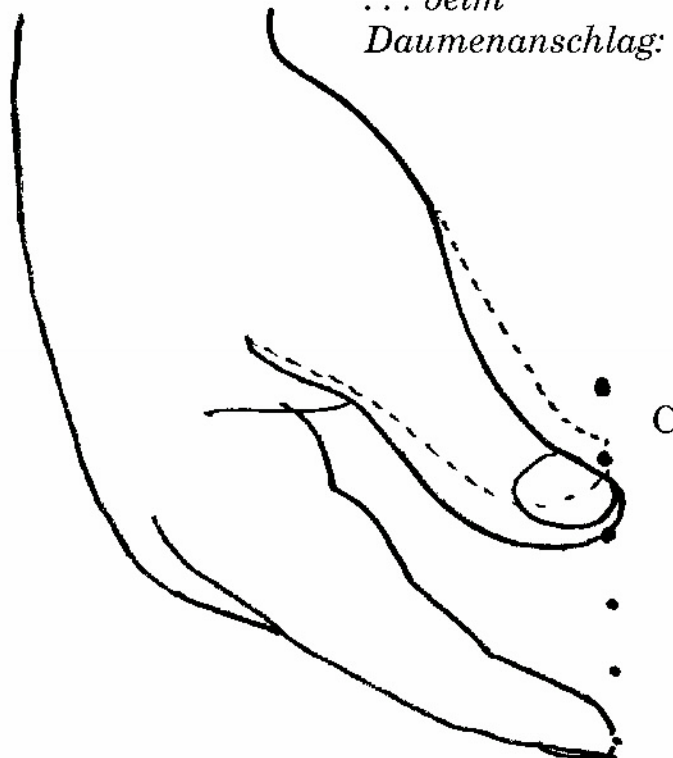
Die Haltung der rechten Hand

... von oben:



- A: Der Daumen liegt **vor** den anderen Fingern!
- B: Das Handgelenk wird leicht nach **außen** gebeugt!
- C: Die **H**and bleibt beim Spielen **ruhig**, nur die **F**inger bewegen sich!
- Achte auf eine **lockere** und **entspannte** Haltung!

... beim
Daumenanschlag:



Elementare Spieltechnik

Klopfübung:

- a – Stütze die rechte oder die linke Hand mit den Fingerkuppen auf eine ebene Fläche (ev. auf den Gitarreboden), und klopfe mit allen einzelnen Fingern abwechselnd auf die Unterlage, während die anderen Finger liegenbleiben. (Ev. mit Musikbegleitung).
- b – Auch mit Fingergruppen; z.B. linke Hand: (1 + 3) – (2 + 4); o. rechte Hand: (p + m) – (i + a).
- c – Klopfe auf diese Weise den Rhythmus, den ein Mitschüler oder der Lehrer vorklopft.

Der Daumenanschlag

Anschlagsübung:

- Die Finger i, m und a liegen **locker** auf der 1. Saite.
- Schlage die 6., 5., 4., 3. und 2. Saite nacheinander sehr langsam mit dem Daumen an. Achte darauf, wie verschieden lange ein Ton klingt, wenn du ihn verschieden stark anschlägst.
- Der Daumen darf beim Anschlag **nicht abgeknickt**, sondern muß aus dem Wurzelgelenk bewegt werden!
- **Vermeide Geräusche** beim Anschlag!
- Versuche die Saiten auch so anzuschlagen, daß zwischen den Tönen **keine Dämpfungspausen** entstehen: *Nicht* den Finger *zuerst* auf die Saite aufsetzen und *dann* anschlagen, sondern die Saite mit *einer durchgehenden Bewegung* anschlagen.
- Erfinde verschiedene Reihenfolgen.
- Spiele die Übung mit den 2 Anschlagstechniken:
 - *apoyando* (Der Daumen bleibt nach dem Anschlag auf der nächsthöheren Saite liegen)
 - *tirando* (Der Daumen berührt die nächsthöhere Saite nach dem Anschlag nicht)
- Spiele die Übung abwechselnd laut und leise, sowie abwechselnd langsam und schneller.

Liedbegleitung mit leeren Baßsaiten

Begleite Lieder mit den leeren Baßsaiten nach dem Gehör, z.B.:

A A A A A A
Bruder Jakob, schläfst du noch, hörst du nicht die Glocken, ...

A E E A
Kommt ein Vogerl geflogen, setzt sich nieder auf mein' Fuß,

A E E A
hat ein Zetterl im Schnabel, von der Liebsten einen Gruß.

A A A A A A E E
Oh, when the saints go marchin' in, oh when the saints go marchin' in,

A A D D A E A /
oh then let me be in that number, oh when the saints go marchin' in.

Die Lieder auf der vorigen Seite stehen in der Tonart A–Dur. In dieser Tonart ist A der Hauptbaß (*Tonika*), E der Wechselbaß (*Dominante*) und D der Nebenbaß (*Subdominante*).

Sollten die Lieder in der angegebenen Tonhöhe zu tief für deine Stimmlage sein, kannst du den *Kapodaster* etwa am 3. oder 5. Bund anbringen. Mit dem Kapodaster z.B. am 5. Bund klingt die Begleitung eine Quart höher. (Quart = 5 Bünde, s. a. Kapitel *Kleine Notenlehre/Intervalle*). Den gleichen Effekt erreichst du, wenn du statt der leeren Saiten E, A, d die leeren Saiten A, d, g benutzt. Die Begleitung klingt dann ebenfalls eine Quart höher.

Begleite so die Lieder aus deinem Liederbuch, welche nur 2 oder 3 verschiedene Begleitakkorde haben: Wenn statt A, E und D andere Begleitakkorde über der Notenzeile stehen, dann schreibe darüber mit Bleistift **AE D** statt **CG F**, statt **GD C**, statt **DA G**, statt **FC B**.

Der Einfingergriff

Begleite Lieder mit gegriffenen Baßsaiten: Schläge mit dem Daumen die gleichen Saiten an wie beim Begleiten mit Leersaiten, aber drücke zusätzlich an einem bestimmten Bund (mit dem 2. Finger der linken Hand) die betreffende Saite.

Z.B.: Du hast ein Lied bisher mit den leeren Saiten E, A und D begleitet; wenn du jetzt eine Saite anschlägst, drückst du diese z.B. am 3. Bund. Jetzt erklingen statt der Töne E, A und D die Töne G, C und F.



Probiere Liedbegleitungen auf diese Weise in verschiedenen Tonhöhen aus, und schreibe die richtigen Begleitbuchstaben in dein Liederheft. (Aus der Griffbrett–Tabelle am Ende dieses Kapitels erfährst du, wie die betreffenden Töne heißen).

Probiere auch eine Wechselbaß–Begleitung, z.B. zur Melodie "Tom Dooley" auf der übernächsten Seite. – Versuche auch die Bässe zu spielen, die als Akkordbuchstaben bei den anderen Melodien angegeben sind.

Der Zeigefingeranschlag

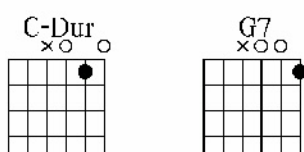
Befestige den Kapodaster am 5. Bund. Stütze den Daumen jetzt auf die 5. Saite; schlage mit einem Abwärtsschlag des Zeigefingers die ersten 4 leeren Saiten an. (Der erklingende Akkord heißt übrigens C6). Schläge den Zeigefinger so rasch über die Saiten, daß man die Saiten nicht mehr nacheinander, sondern zugleich hört. Begleite mit diesem Akkord z.B. das Lied "Bruder Jakob":

Bruder Jakob, Bruder Jakob, schläfst du noch, schläfst du noch, . . .

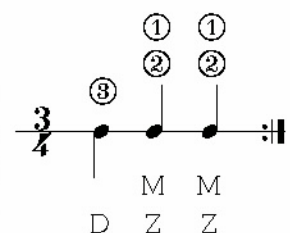


Stütze den Daumen jetzt auf die 4. Saite und verwende den Zeigefingeranschlag: Begleite auf diese Weise mit dem Akkord C–Dur z.B. das Lied "Bruder Jakob", oder mit den beiden Akkorden C–Dur und G7 z.B. die Melodie "Tom Dooley": (Oder andere Lieder aus deinem Liederbuch, welche nur zwei verschiedene Begleitakkorde haben).

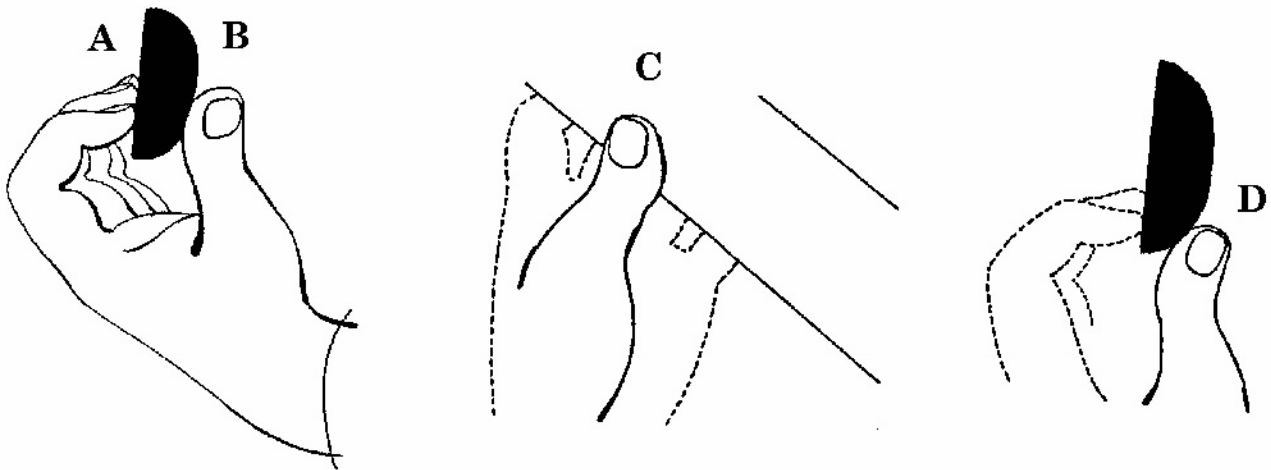
Ein 3-stimmiges Zupfmuster



Verwende für Lieder im 3/4-Takt auch dieses „Zupf“-Begleitmuster: (Begleite so z.B. die Lieder *Kuckuck* oder *Down in the valley* auf der Kassette nach dem Gehör).



Die Haltung der linken Hand



A: Die Finger werden mit der **Fingerkuppe** und **rund (nicht durchgedrückt)** knapp vor dem **Bundstäbchen** auf die Saite aufgesetzt.

B, C: Der Daumen liegt **ungefähr in der Mitte des Halsrückens** zwischen dem 1. und 2. Finger.

D: In den höheren Lagen geht der Daumen auf die Unterseite des Halses zu.

Der Daumen soll **keinen starken Druck** ausüben, sondern locker am **Hals** anliegen.

Um eine entspannte Daumenposition zu gewährleisten, sollte man hin und wieder übungsweise mit abgehobenem Daumen spielen.

Führe beim Üben die Hand immer **sehr langsam** aus einer herabhängenden Position zum Griffbrett, um eine unnötige Anspannung nicht benötigter Muskelpartien zu vermeiden.

Die Nägel der linken Hand müssen **kurz** gehalten werden!

E, F: Fehlhaltungen, die unbedingt zu vermeiden sind!



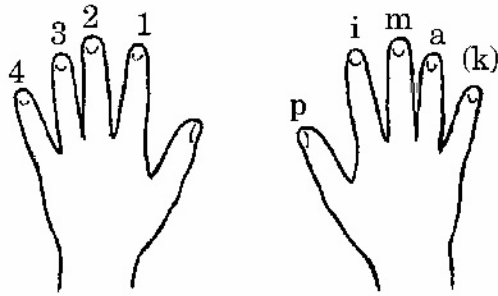
Beim **einstimmigen Melodiespiel** liegt der 1. Finger in den *unteren Lagen* im allgemeinen *flach*, fast in *Barrè*-Haltung, auf der Saite; in den *höheren Lagen* wird der 1. Finger *steil* aufgesetzt. Der 4. Finger wird in den *unteren Lagen* eher *steil* aufgesetzt, während er in den *hohen Lagen* *flach* aufgelegt wird. Der 2. und der 3. Finger werden *immer steil* aufgesetzt.

Man unterscheidet eine **Außenhaltung** (wie beim offenen H7-Akkordgriff) und eine **Innenhaltung** (wie beim offenen G7-Akkordgriff) des Handgelenks.

◆ Der 4. Finger sollte **nicht vom Griffbrett weggespreizt** werden, sondern sich immer knapp über den Saiten befinden!

◆ Die Finger sollten im allgemeinen die **Unterseite des Gitarrenhalses nicht berühren!**

Fingersatzzeichen



Happy Birthday

Trad.

IX

Hap - py birth - day to you! Hap - py

A E7

(Illustration of a boy with a birthday cake)

$\frac{3}{4}$

p m m p m m

i i i i i i

birth - day to you! Hap - py birth - day, dear

E7 A A

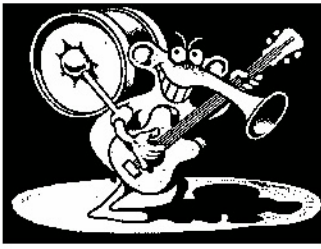
usw.

N. N. hap - py birth - day to you!

D6 e A E7 A

m i p

(Drücke die Saiten immer mit dem Mittelfinger der linken Hand)



Der rhythmische Zeigefingeranschlag

Ohne Kapodaster: Stütze den Daumen auf die 4. Saite; schlage mit dem Zeigefinger die ersten 3 leeren Saiten an. (Der erklingende Akkord heißt übrigens E-Moll). Begleite mit diesem Akkord z.B. den Kanon "Shalom":

SHALOM

Kanon aus Israel

IX

8 1. 2. 3.

Sha - lom cha - ve - rim , sha - lom cha - ve - rim ! Sha -

Begleitung:

lom , sha - lom ! Le - hi tra - ot le -

hi tra - ot , sha - lom , sha - lom !

Erfinde zu Shalom ev. einen eigenen Text.

Springt der Hirsch

Seit 1700 überliefert

C G7 G7 C

8 Springt der Hirsch ü - bern Bach, brockt zwa, drei dri dop-pel-te
Sogt der Hirsch: dös is a Mo, der zwa, drei dri dop-pel-te

3
4 ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑

C G7 G7 C

8 schö-ne grea-ne brau-ne Brom - beer-l- blatt-ln o - wa vom Barn.
schö-ne grea-ne brau-ne Brom - beer-l blatt-ln o - brok - ka ko.

Benütze auch die anderen 3-stimmigen Akkordgriffe aus der Akkordtabelle am Anfang des Kapitels Akkordspiel, z.B.:

He's got the whole world in his hands he's got the whole world ...

A

ET

Melodie zum Mitspielen für fortgeschrittene Spieler:

A

ET

A

Melodiespiel mit einem Finger

Wenn die linke Hand ihre Position auf dem Griffbrett bundweise verändert, spricht man von *Lagenwechsel*.

Beim Lagenwechsel sollte, wenn möglich, ein Finger leicht auf der Saite mitgleiten, damit die Finger die neue Position schneller finden.

Der Daumen gleitet mit, indem er den Halsrücken nur leicht berührt; bei größeren Lagenwechseln kann der Daumen auch abgehoben werden.

Drücke die Saite knapp vor dem Bundstäbchen!

Achte auf die richtige Spielhaltung!

Stütze die Finger i, m und a auf die 1. Saite und verwende den Daumenanschlag: Spiele mit dem Mittelfinger der linken Hand Melodien auf einer Saite, z.B. auf der G-Saite:

Kanon

Melodie: 13. Jh.

③ Bund: 7

5 4 2 0 2 1 5

8 Kommt und laßt uns tanzen, springen,

7 5 4 2 0 2 0

8 kommt und laßt uns fröhlich sein.

Improvisation zu zweit

Bund: 0

③ 3/4

2 4 5 7

8 s p i i p i m i

Spielt diese 4 Takte und improvisiert dann weiter mit diesem Tonmaterial. Vertauscht auch die Rollen, ohne aus dem Takt zu kommen. Wer hat die besten Einfälle?

TOM DOOLEY

Trad.

8 Wechsel-
baß:

C G7

0 0 0 2 5 9 9 0 0 0 2 5 7

C G C G C G D G

0 0 0 2 5 7 7 7 7 9 5 2 5

D G D G D G C C

Erfinde zur Melodie von 'Tom Dooley' einen eigenen Text.



ODE AN DIE FREUDE

Musik: L. v. Beethoven
Text: F. Schiller

8

G D7 G G/d D7

4 4 5 7 7 5 4 2 0 0 2 4 1. 4 2 2

Freu-de schö-ner Göt-ter-fun-ken, Toch-ter-aus E-ly-si-um,
wir be-tre-ten feu-er-trun-ken, Himm-li-sche dein

8

D7 G D7 G D7 G D7 H7

2 0 0 2 2 4 0 2 4 5 4 0 2 4 5 4 2

Hei-lig tum, Dei-ne Zau-ber bin-den-wie-der, was die-Mo-de

8

Em A7 D7 G D7 Em C D7 G

0 2 0 4 4 5 7 7 5 4 2 0 0 2 4 2 0 0

strengge-teilt, al-le Men-schen wer-den Brü-der, wo dein sanf-ter Flü-gel weilt.

Spieler mit den Noten, die du bisher kennengelernt hast, z.B. die Melodie "Springt der Hirsch" aus dem Abschnitt 'Der rhythmische Zeigefingeranschlag'.

Versuche mit den Tönen, die du bisher kennengelernt hast, einfache Melodien nach dem Gehör zu spielen. Notiere sie ev. dann in deinem Notenheft: Schreibe zuerst den Text unter die Notenzeile, dann die Bundzahlen und die Noten darüber; die Notenhäse und die Taktstriche kannst du noch weglassen – z.B.:

8

Oh, when the saints go march-in' in. ...

0 4 5 7 0 4 5 7

Erfinde zu einem passenden Gedichttext mit der Gitarre spielend und singend eine einfache Melodie; schreibe sie ev. wie vorher in dein Notenheft.

Das Stimmen der Gitarre

Konsonanz und Dissonanz: Wenn 2 Töne für unser Ohr gut zusammenklingen, so spricht man von einem konsonanten Intervall (z.B. g^③–h^②), wenn sie schlecht zusammenklingen, von einem dissonanten Intervall (z.B. dis^②–e^①).

Konsonante Intervalle in der Reihenfolge ihres Konsonanzgrades: Prim, Oktav, Quint, Quart, Terz, Sext.

Dissonante Intervalle: Septim, Sekund, Tritonus (verminderte Quint).

Schwebung: Wenn 2 Töne mit einem geringen Tonhöhenunterschied zusammenklingen, so entsteht eine sog. Schwebung: Ein vibrierendes An- und Abschwellen der Lautstärke, das umso schneller wird, als die beiden Tonhöhen sich voneinander entfernen, und umso mehr abnimmt, als sich die beiden Tonhöhen einander annähern. Wenn keine Schwebung mehr hörbar ist, sind die beiden Töne gleich gestimmt.

Der **Stimmton a¹** (absolut) ist mit 440 Hz (Schwingungen in der Sekunde) festgelegt. Manche Instrumente werden aber leicht darüber oder darunter gestimmt.

Temperierte Stimmung: Die Bünde der Gitarre sind temperiert gestimmt, d.h. eine Oktave wird in 12 genau gleich große Halbtöne eingeteilt. Diese Stimmung ermöglicht es, in allen Tonarten zu spielen, muß aber kleine Ungenauigkeiten in Kauf nehmen.

Kleine Tricks: Stimme immer von unten nach oben, da die Mechanik so genauer anspricht. – Benutze nur erstklassige Saiten. – Dehne die Saite ein wenig nach jeder Drehung des Stimmknopfes. – Wenn du zwei Töne vergleichst, die noch weit auseinander liegen, so schlage die beiden Saiten langsam nacheinander an; sind sich die beiden Töne jedoch schon sehr nahe, so schlage die beiden Saiten kurz hintereinander oder zugleich an und achte auf die Schwebung. – Wenn du den Kapodaster aufgesetzt hast, mußt du die Saiten ev. ein wenig nachstimmen. – Wenn du eine Saite umgestimmt hast (z.B. 6. Saite nach D, oder 3. Saite nach Fis), mußt du die Saite nach kurzer Zeit ein wenig nachstimmen. – Wenn du häufig in den hohen Lagen spielst, mußt du die Saiten entsprechend feinstimmen, da die Töne in den hohen Lagen oft ein wenig verstimmt sind.

Die 5.–Bund–Methode

Eine Saite, die am 5. Bund gedrückt wird, ergibt den Ton der nächsthöheren Saite; nur die G–Saite wird am 4. Bund gedrückt.

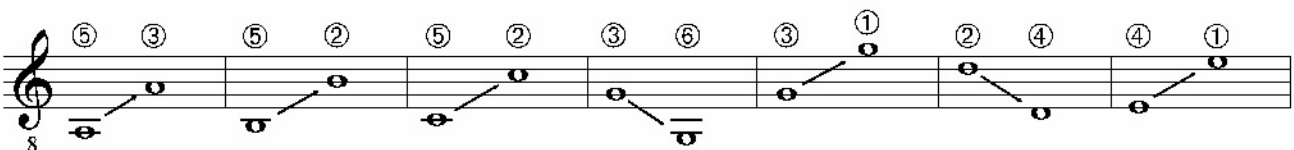
Die kombinierte Flageolett–Methode

(Die Technik zur Erzeugung der Flageolett-Töne wird in *Melodiespiel/Flageolettspiel* erklärt).

Diese Stimm–Methode ist die genaueste; sie wird mit den beiden anderen kombiniert.

Fl. ⑥ V	Fl. ⑤ VII	Baßsaiten und 1. Saite: Versuche, mit <i>einer einzigen Bewegung</i> des Drehknopfes jene Stelle zu erreichen, bei der die Schwebung gänzlich aufhört.
Fl. ⑤ V	Fl. ④ VII	
Fl. ⑤ XII	③ II	Mögliche Reihenfolge: A–Saite: Stimmton. 6., 1. und 3. Saite mit der Flageolett–Methode nach der 5. Saite. Mit der Oktav–Methode zuerst die 2. nach der 5. Saite, dann die 4. nach der 2. Saite.
Fl. ④ XII	② III	
Fl. ⑤ VII	① 0	

Die Oktav–Methode



Kleine Notenlehre

Was macht ein Musiker, um ein Musikstück, das er gerade erfunden hat, sich besser merken zu können, und damit auch andere Leute es nachspielen können? Wenn er gerade kein Tonbandgerät zur Hand hat, kann er es aufschreiben, z.B. mit Noten.

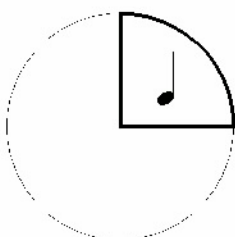
Hier kannst du deine ersten Noten „malen“:

The image displays four musical staves, each with a treble clef and a common time signature 'C'.
- The first staff contains a quarter note, a half note, and a whole note.
- The second staff contains a quarter rest and a half rest.
- The third staff contains a quarter note and a quarter rest.
- The fourth staff contains a quarter note and a quarter rest.

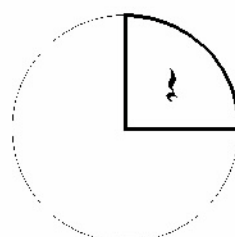
Notenlängen

Höre dir einmal ein Musikstück im Radio oder von CD an und klatsche mit beiden Händen *gleichmäßig* den Takt dazu; man nennt diesen gleichmäßigen Grundschlag auch das **Metrum**. Die Zeit zwischen einem und dem nächsten Klatschen wollen wir hier einen **Taktschlag** nennen.

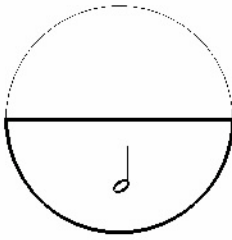
Bei vielen Musikstücken wird die Dauer eines Taktschlages mit einer Viertel-Note dargestellt:



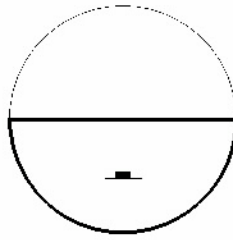
VIERTEL NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der **einen** Taktschlag lang dauert.



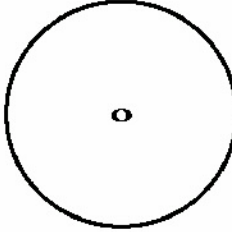
VIERTEL PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die **einen** Taktschlag lang dauert.



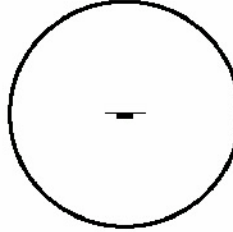
HALBE NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der **zwei** Taktschläge lang dauert.



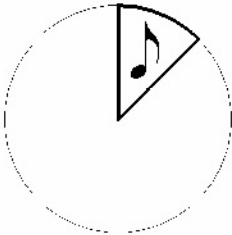
HALBE PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die **zwei** Taktschläge lang dauert.



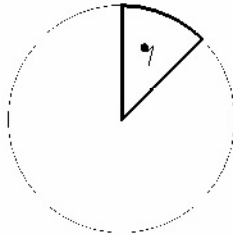
GANZE NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der **vier** Taktschläge lang dauert.



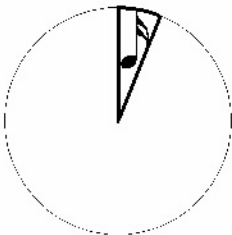
GANZE PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die **vier** Taktschläge lang dauert.



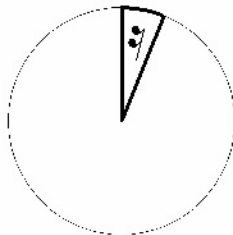
ACHTEL NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der einen **halben** Taktschlag lang dauert.



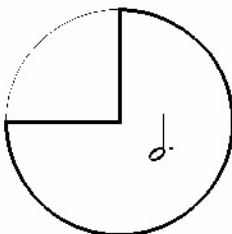
ACHTEL PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die einen **halben** Taktschlag lang dauert.



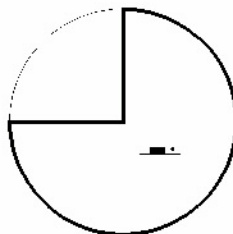
SECHZEHNTEL NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der einen **Viertel** Taktschlag lang dauert.



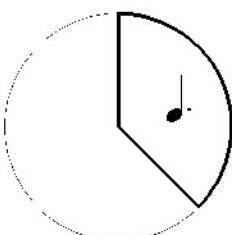
SECHZEHNTEL PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die einen **Viertel** Taktschlag lang dauert.



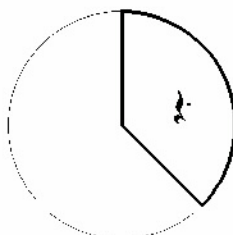
PUNKTIERTE HALBE NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der **drei** Taktschläge lang dauert.



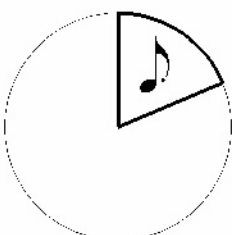
PUNKTIERTE HALBE PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die **drei** Taktschläge lang dauert.



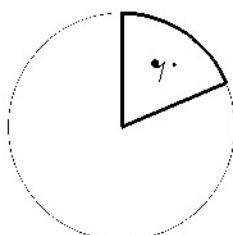
PUNKTIERTE VIERTEL NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der **eineinhalb** Taktschläge lang dauert.



PUNKTIERTE VIERTEL PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die **eineinhalb** Taktschläge lang dauert.



PUNKTIERTE ACHTEL NOTE:
Hiermit wird ein Ton bezeichnet, der einen **dreiviertel** Taktschlag lang dauert.



PUNKTIERTE ACHTEL PAUSE:
Hiermit wird eine Pause bezeichnet, die einen **dreiviertel** Taktschlag lang dauert.

Rhythmus

Klatsche die Rhythmen von Melodien aus deinem Liederbuch nach folgendem System (schlage wenn möglich mit dem Fuß das Metrum dazu, z.B. hier die Viertel; ev. mit Metronom):

Klatsche: _____

$\frac{4}{4}$ 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 + 2 e + e 3 4 || $\frac{3}{4}$

Zähle:

$\frac{3}{4}$ 1 2 3 | 1 2 + 3 | 1 + e 2 3 ||

Erfinde selbst ähnliche Rhythmen, schreibe sie auf und übe sie ein.

Notennamen

Die Noten ohne Versetzungszeichen (# und b) nennt man die Stammtöne. Auf einem Klavier oder Keyboard sind das die weißen Tasten.

Spieler auswendig (ev. mit dem Einfingergriff) die Stammtöne auf der 2. Saite und nenne dazu die Tonnamen:

Stammtöne auf der 2. Saite

Suche und spiele, mit Hilfe der Griffbrett-Tabelle im Anhang, auch die Stammtöne auf den anderen Saiten, und trage sie in die Griffbrett-Tabelle auf der nächsten Seite ein.

(Du kannst dir die Lage der Stammtöne auf dem Griffbrett sehr leicht merken, wenn du folgendes beachtest: Zwischen allen aufeinanderfolgenden Stammtönen ist ein Abstand von 2 Bündeln, nur zwischen *e* – *f* sowie *h* – *c* ist ein Abstand von jeweils 1 Bund).

Hier folgt eine Zusammenfassung aller auf der Gitarre spielbaren Stammtöne:

Große Oktave	Kleine Oktave	Eingestrichene Oktave	Zweigestrichene Oktave
E F G A H	c d e f g a h	c¹ d¹ e¹ f¹ g¹ a¹ h¹	c² d² e² f² g² a² h²

(Noten für nichttransponierende Instrumente wie z.B. Violine oder Klavier werden eine Oktave höher gelesen).

Bestimme die absoluten Notennamen z.B. in Notenausgaben für Gitarre.

Das Griffbrett der Gitarre

0 I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII

	0	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
①	e ¹												
②	c ¹	cis ¹ des ¹	d ¹	dis ¹ es ¹	e ¹	f ¹	fis ¹ ges ¹	g ¹	gis ¹ as ¹	a ¹	ais ¹ b ¹	b ¹	h ¹
③	g												
④	d												
⑤	A												
⑥	E												

Spieler einmal bundweise aufeinanderfolgend alle Töne auf einer Saite: So eine Tonreihe nennt man eine *chromatische* Tonreihe.

Spieler auswendig (ev. mit dem Einfingergriff) die chromatische Tonreihe auf der 2. Saite und nenne dazu die Tonnamen:

Chromatische Tonreihe auf der 2. Saite

Suche und spiele, mit Hilfe der Griffbrett-Tabelle im Anhang, auch die chromatischen Töne auf den anderen Saiten, und trage sie in die Griffbrett-Tabelle auf der vorigen Seite ein.

Aufbau einiger Tonleitern:

(G = Ganzton = 2 Bünde; H = Halbton = 1 Bund; Ü = übermäßige Sekund = 3 Bünde):

Durtonleiter:	G	G	H	G	G	G	H	(Z.B.: C D E F G A H C)
Moll harmonisch:	G	H	G	G	H	Ü	H	(Z.B.: C D Es F G As H C)
Dorisch:	G	H	G	G	G	H	G	(Z.B.: C D Es F G A B C)
Blues:	Ü	G	H	H	Ü	G		(Z.B.: C Es F Fis G B C)

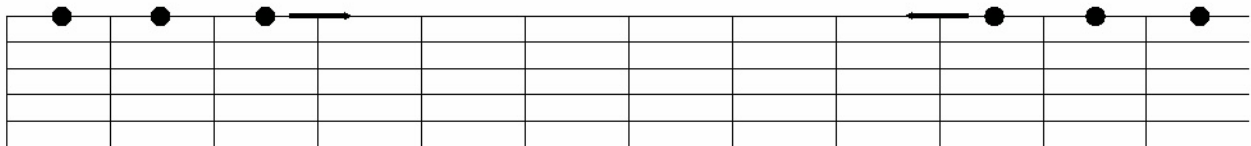
- a – Spiele die obigen Tonleitern nach diesem System auf einer Saite, indem du als Grundton die leere Saite oder einen beliebigen Bund verwendest. Finde anhand der Griffbrett-Tabelle heraus, wie die gespielten Töne heißen und nenne die Tonnamen beim Spielen. Schreibe die so gefundenen Tonleitern in dein Notenheft und bezeichne die Noten mit Bundziffern und Notennamen.
- b – Singe von einem gegebenen Ton aus die verschiedenen Tonleitern.
- c – Bestimme das Tongeschlecht von Melodien nach dem Gehör.

Folgende Übungen vermitteln eine fundierte Orientierung am Griffbrett der Gitarre, welche eine der Voraussetzungen für flüssiges Blatt- und Lagenspiel sowie für die rasche Aneignung von notierten Spielstücken darstellt. Auch etwas fortgeschrittenere Spieler sollten diese Übungen immer wieder einmal durchführen.

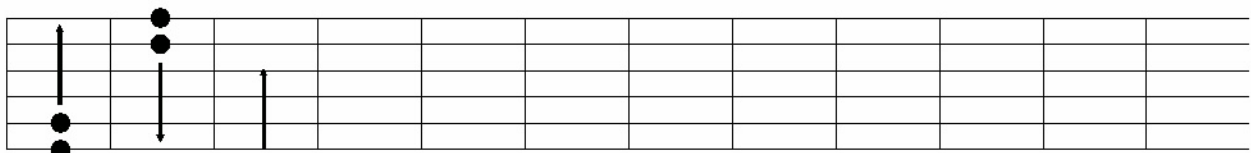
Trage die fehlenden Noten und Notennamen ein; s.a. die Stammtönereihe S. 22. (Auflösung S. 130A).

Spieler die Töne des Griffbrettes und nenne zugleich (*auswendig*) die Tonnamen:

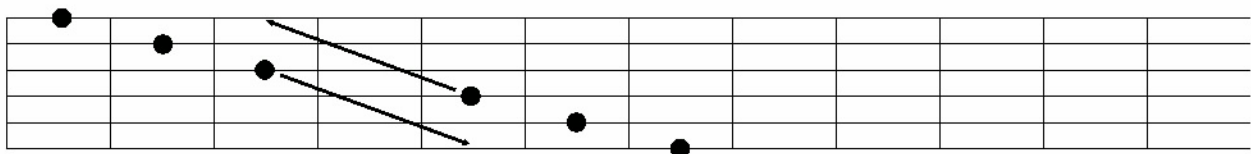
a) *saitenweise* (z.B.: e1, f1, fis1/ges1, usw.);



b) *bundweise* (z.B.: F, AIS/B, dis/es, usw.);



c) *diagonal* (z.B.: f1, cis1/des1, ais/b, usw.).



d) Wie a, b und c, jedoch nur auswendig die Tonnamen nennen, ohne die Gitarre zu Hilfe zu nehmen.

Nenne (auswendig) die Position

a) aller *gleich hohen* Töne (z.B.: c1 = ②I, ③V, ④X);

b) aller *gleichnamigen* Töne (z.B.: E = ⑥0, ④II, ⑤VII, ⑥XII, ①0, ②V, ③IX, ①XII):

C:

Cis/Des:

D:

Dis/Es:

E: ⑥0, ④II, ⑤VII, ⑥XII, ①0, ②V, ③IX, ①XII

F:

Fis/Ges:

G:

Gis/As:

A:

Ais/B:

H:

Fotokopiere diese Seite mehrmals (mindestens 10 mal); trage die richtigen Tonnamen und Tabulaturziffern ein; miß und notiere die Zeit, die du für die ganze Seite brauchst, mit einer Stoppuhr; wiederhole die Übung auf der nächsten Kopie nach jeweils 2 Tagen; nach jeder Kopie solltest du weniger Zeit als beim vorigen mal brauchen. (Lösung s. Anhang).

T	T	T	T	T	T	T	T
A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B

T	T	T	T	T	T	T	T
A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B

T	T	T	T	T	T	T	T
A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B

T	T	T	T	T	T	T	T
A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B

T	T	T	T	T	T	T	T
A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B

Datum:

Übung Nr.:

Zeit:

Fehler:

