

Hans Jünger

# Keyboard spielen



Dieses Unterrichtsmaterial zeigt, wie man Schüler\*innen ab Klasse 5 mit dem Keyboardspiel bekannt machen und den Lernerfolg überprüfen kann.

## 1. Ziele

Die Schüler\*innen sollen erste Erfahrungen mit einem Tasteninstrument machen und dabei auch die Möglichkeiten der Begleitautomatik von Keyboards kennenlernen. Auf dieser Grundlage sollen sie darüber nachdenken, ob sie das Keyboardspiel erlernen wollen.

## 2. Inhalte

Die Melodie stammt aus dem 4. Satz der 9. Sinfonie d-Moll opus 125 von Ludwig van Beethoven. Um sie möglichst leicht spielbar zu machen, ist sie in dem hier verwendeten Arrangement M 1 von D- nach C-dur transponiert und wird lediglich mit Tonika, Dominante und Doppeldominante begleitet.

Beethoven hat die Melodie mit einem Text unterlegt („Freude schöner Götterfunken“), den er der „Ode an die Freude“ von Friedrich Schiller entnommen hat. Als Hymne des Europarates (seit 1972) und der Europäischen Union (seit 1985) dient jedoch ein Instrumentalarrangement (vermutlich um keine Sprache zu bevorzugen). Die vorliegende Neutextierung vermeidet erklärungsbedürftige Formulierungen des Originals („Götterfunken“, „Elysium“) und nimmt inhaltlich Bezug auf die Verwendung als Europahymne.

Die meisten Keyboards verfügen heutzutage über eine automatische Schlagzeug-, Bass- und Akkord-Begleitung („Begleitautomatik“, „Arranger“). Sie wird gesteuert über ein Menü, das verschiedene (populäre) Begleitstile anbietet, und über einen definierten Bereich der Klaviatur (auf der linken Seite), in dem der gewünschte Akkord gewählt werden kann. Das Anschlagen einer einzelnen Taste ruft in der Regel einen Dur-Akkord auf.

## 3. Methoden

Die Auseinandersetzung mit dem Keyboard geschieht mit Hilfe des Arrangements M 1. Es empfiehlt sich, in vier Schritten vorzugehen: Singen – Spielen – Begleitautomatik – Reflexion.

### **Schritt 1: Singen**

Angeleitet von der Lehrer\*in singen die Schüler\*innen die Europahymne. Dabei geht es vor allem um das Erlernen des Rhythmus als Vorbereitung des Keyboard-Spiels (Grund: Der Weg von der Note über den Notennamen zur Taste ist relativ einfach zu finden, die Entschlüsselung von Notenköpfen, -hälsen und -fähnchen dagegen relativ schwierig).

## **Schritt 2: Spielen**

Die Lehrer\*in erläutert den Schüler\*innen das Arrangement. Es besteht aus zwei Stimmen:

- der Melodie (Noten und Notennamen) und
- der Bass- und Akkord-Stimme (Akkordsymbole und Zählzeiten).

Dann bietet sie ihnen verschiedene Spielmöglichkeiten an und erläutert die jeweiligen Schwierigkeiten:

1. Bass Takt 1 – 8 (linke Hand) – zwei Tasten.
2. Bass Takt 9 – 16 (linke Hand) – drei Tasten.
3. Melodie Takt 1 – 8 (rechte Hand) – fünf Tasten.
4. Melodie Takt 9 – 16 (rechte Hand, Takt 12 auch linke Hand) – sechs Tasten.
5. Melodie und Bass (zu zweit) – zwei Spieler\*innen spielen je eine Stimme.
6. Melodie und Bass (allein) – eine Spieler\*in spielt beide Stimmen.

Die Schüler\*innen wählen eine oder mehrere Spielmöglichkeiten und üben jeweils allein oder zu zweit ihre Stimmen.

## **Schritt 3: Begleitautomatik**

Die Lehrer\*in erläutert den Schüler\*innen die Verwendung des „Arrangers“. Hinweise dazu findet man in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Keyboards.

Die Schüler\*innen üben entweder zu zweit (mit verteilten Rollen) oder allein (mit beiden Händen), das Arrangement mit Begleitautomatik zu spielen.

## **Schritt 4: Reflexion**

Angeleitet von der Lehrer\*in – evtl. vorbereitet durch Ausfüllen des Fragenbogens M 2 – tauschen sich die Schüler\*innen über Erfahrungen beim Ausprobieren des Keyboardspiels aus. Im einzelnen geht es darum,

- wie weit sie beim Üben gekommen sind,
- wie ihnen das Keyboardspielen (unabhängig von dem Musikstück) gefallen hat und
- ob sie sich weiter mit diesem Instrument beschäftigen wollen.

Davon ausgehend berät die Lehrer\*in die Schüler\*innen hinsichtlich der Möglichkeiten, das Keyboardspiel zu erlernen.

## **4. Evaluation**

Während der Übephasen (Schritt 2 und 3) beobachtet die Lehrer\*in jede Schüler\*in unter zwei Gesichtspunkten:

1. Wie kommt sie mit den gestellten Aufgaben zurecht?
2. Wie nutzt sie die Möglichkeit, das Spielen auf dem Keyboard kennenzulernen?

Beobachtungen unter dem ersten Gesichtspunkt ermöglichen es der Lehrer\*in, die nötigen Korrekturen vorzunehmen und der Schüler\*in durch Feedback bei ihren jeweiligen Lernbemühungen zu helfen („Die ersten drei Takte spielst du perfekt, bei Takt 4 stimmt der Rhythmus noch nicht“). Gleichzeitig geben sie Hinweise darauf, ob die Schüler\*in über die nötigen motorischen und kognitiven Voraussetzungen verfügt, um das Keyboardspiel zu erlernen, und erlauben ein entsprechendes Feedback („Ich habe den Eindruck, dass dir das Keyboardspielen sehr leicht fällt“). Auch wenn nicht Elite-Förderung, sondern „musikalischer Breitensport“ das Ziel ist, sollte man Schüler\*innen nur dann zum Keyboardspiel ermutigen, wenn eine Überforderung ausgeschlossen ist.

Auch Beobachtungen unter dem zweiten Gesichtspunkt kann man – wenn man es für lernförderlich hält – rückmelden („Ich habe den Eindruck, dass du keine Lust hast, das Keyboardspielen auszuprobieren“). Vor allem aber zeigen sie der Lehrer\*in, wie intensiv die Schüler\*in das Angebot, ein Instrument kennenzulernen, nutzt. Auch wenn nicht nachhaltiges Lernen das Ziel ist, ist für eine fundierte Wahlentscheidung ernsthaftes Ausprobieren erforderlich. Wie weit sich die Schüler\*in auf diese Aufgabe eingelassen hat, kann in angemessener Gewichtung in die Zeugnisnote einfließen.

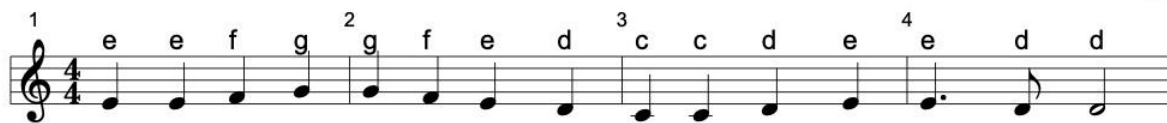
Während des Auswertungsgesprächs (Schritt 4) achtet die Lehrer\*in darauf, wie intensiv die Schüler\*innen darüber nachdenken, ob sie das Keyboardspiel erlernen möchten, und wie gut sie ihren Standpunkt begründen können. Auch dies kann in die Zeugnisnote einfließen.

## 5. Materialien

Für die auf den folgenden Seiten angebotenen Unterrichtsmaterialien gilt die Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC-SA. Sie dürfen also unter folgenden Bedingungen verwendet, verändert und (auch in veränderter Form) verbreitet werden: BY - der Name des Urhebers muss genannt werden (dafür sorgt in der Regel die Kopfzeile), NC - das Material darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden, SA - das Material darf auch nach Veränderung nur zu den gleichen Bedingungen weitergeben werden. (Juristische Details findet man [hier](#)).

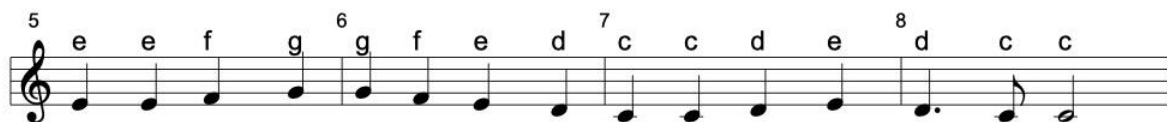
Keyboard

## Europahymne

K: Ludwig van Beethoven  
T + A: Hans Jünger

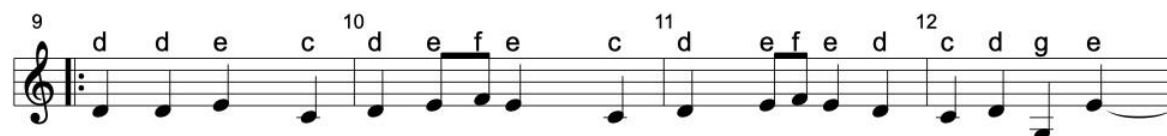
Eu- ro- pä- er al- ler Län- der, ei- nigt euch und bleibt ver- eint,

C 2 3 4 G 2 3 4 C 2 3 4 G 2 3 4



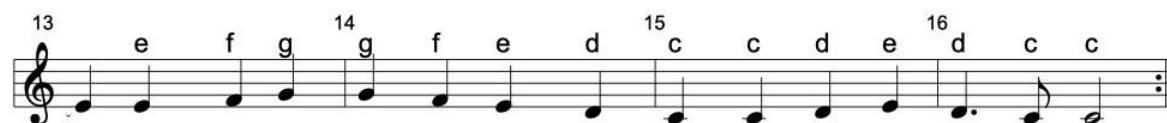
weil nur wenn wir ei- nig sind, für uns des Frie- dens Son- ne scheint.

C 2 3 4 G 2 3 4 C 2 3 4 G 2 C 4



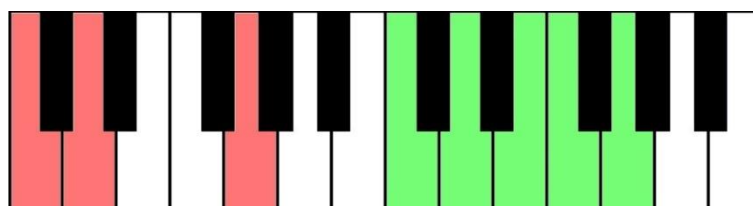
Frei- heit, Gleich- heit, Brü- der -, Schwes- tern, stimmt in - un- sern Ju- bel ein: Freund-

G 2 C 4 G 2 C 4 G 2 C 4 D 2 G 4

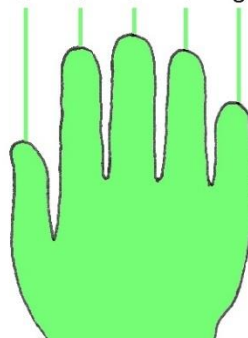
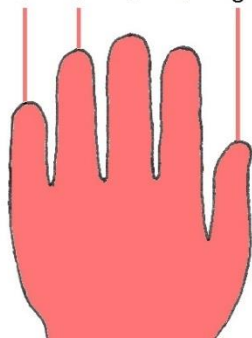


schaft ü- ber- win- det Gren- zen, lasst uns Eu- ro- pä- er sein.

C 2 3 4 G 2 3 4 C 2 3 4 G 2 C 4



c d e f g a h c d e f g a h



## Keyboard – das richtige Instrument für dich?

1. Was hast du **geübt**? ..... Und was **kannst** du?  
(Kreuze an!) (Kreuze an!)

- Bass-Stimme 1. Hälfte ..... o  
 Bass-Stimme 2. Hälfte ..... o  
  
 Melodie 1. Hälfte ..... o  
 Melodie 2. Hälfte ..... o  
  
 Melodie und Bass zu zweit ... o  
 Melodie und Bass allein ..... o



2. Unabhängig vom Keyboard:  
Gefällt dir die **Europahymne**?  
(Kreuze an!)

- ja     ein bisschen     nein

3. Unabhängig von der Europahymne:  
Macht dir das **Keyboardspielen** Spaß?  
(Kreuze an!)

- ja     ein bisschen     nein

4. Möchtest du gern Keyboard spielen **lernen**?  
(Kreuze an und begründe!)

- Ja, weil...                       Vielleicht, wenn...                       Nein, weil...

---



---



---