

Downloadseiten



© Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2026. | www.oebv.at |
© Schott Music GmbH & Co. KG, Mainz | Musik aktiv LB 4 | ISBN: 978-3-209-13368-7
Alle Rechte vorbehalten. Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen
Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten. Für Veränderungen durch
Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.
Illustrationen: Nele Engler / Schott Music GmbH & Co. KG, Mainz; Isabell Ristow, Worms
(Ohrenspitzer)

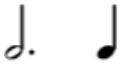
Name:	
Art:	
Wo:	
Wann:	
Umfang:	
Besonderheiten:	
Künstler:	
Gefällt mir, weil...	

Übersicht Body-Percussion-Klänge Schülerband 1-3

1. Der Click entspricht in der Musik dem **Puls** oder **Beat** oder **Metrum** oder **Grundschatlag**.
2. Das Einzihlen gibt in der Musik die **Länge des Taktes** an. Die gängigsten Taktgruppen sind 2, 3 und 4 Schläge pro Takt. Die häufigste Taktart ist der Vier-Viertel-Takt. Das bedeutet, dass jeder Takt die Länge von vier Viertel hat. Deshalb zählt man auch „1, 2, 3, 4“ ein!
3. Die Body-Percussion-Klänge entsprechen in der Musik dem **Rhythmus**.

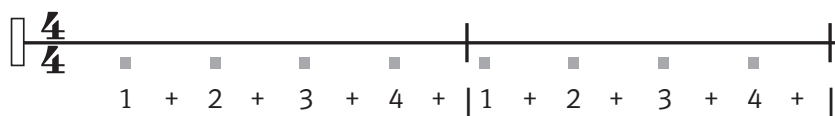
Ebene	Erklärung	Eigenschaft	Darstellung
Grundschatlag	Der Grundschatlag (auch Metrum, oder Beat) ist die Basis der Musik.	Puls	■ ■ ■ ■
Tempo	Der Grundschatlag kann in langsamem oder schnellem Tempo ausgeführt werden. Man gibt das Tempo in Schlägen pro Minute an (bpm = beats per minute)	Geschwindigkeit	Adagio ♩ = 60
Takt	Der Takt ist eine festgelegte Gruppe von Grundschatlägen, die dadurch unterschiedlich gewichtet werden. Meist ist der erste Schlag betont.	Gruppe von Grundschatlägen	$\frac{4}{4}$
Rhythmus	Als Rhythmus bezeichnet man eine Abfolge von unterschiedlich langen Tönen und Geräuschen.	Lange und kurze Klangereignisse	♪ ♪ ♪

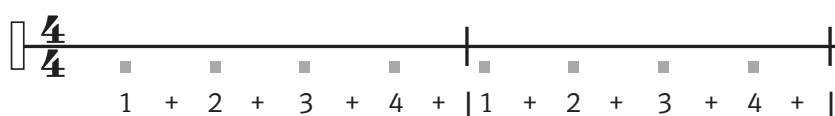
Aktion	Dauer/ Notenwert	Aktion	Dauer/ Notenwert
	4 Grundschatläge (Clicks)		1 Grundschatlag (Click)
	2 Grundschatläge (Clicks)		1 Grundschatlag (gilt auch für Achteltriolen)

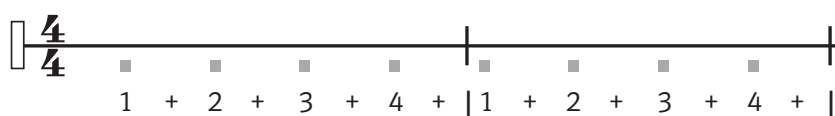
Notenwert	Spielweise		
	  		
Aktion:	patschen wie bei einer Halben	die Handflächen nach hinten ziehen	
Zählzeiten:	1 ■	2 ■	3 ■
	  		
Aktion	klatschen wie bei einer Viertel	beide Handflächen auseinanderziehen	
Zählzeiten:	1 ■	+	2 ■

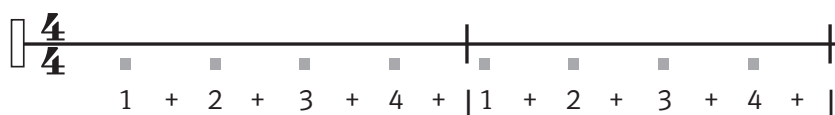
Notenwert	Spielweise 1	Spielweise 2
	Den Body-Percussion-Klang des vorderen Notenwerts (meist eine Achtel) spielen und die Länge durch eine Schleifbewegung ausdrücken.f	Den Body-Percussion-Klang des eigentlichen Hauptnotenwerts spielen und die Länge durch eine Schleifbewegung ausdrücken.
	 auf den Handrücken tippen und schleifen	 Klatschen wie bei einer Viertel
	 auf den Handrücken tippen und schleifen	 Klatschen und schleifen: beide Handflächen auseinanderziehen
	 auf den Handrücken tippen und schleifen	 Patschen und schleifen: beide Hände auf den Oberschenkeln zum Körper ziehen

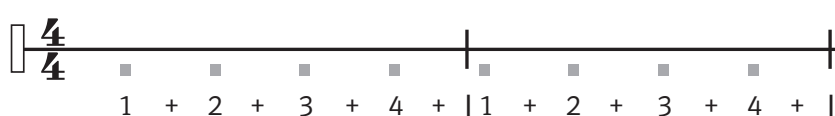


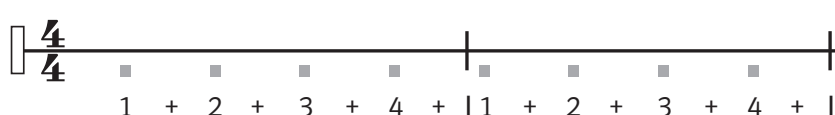


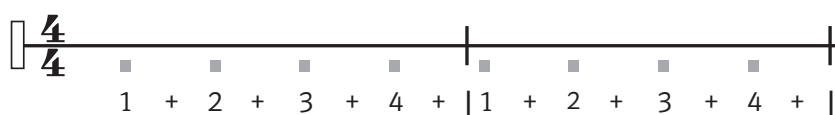


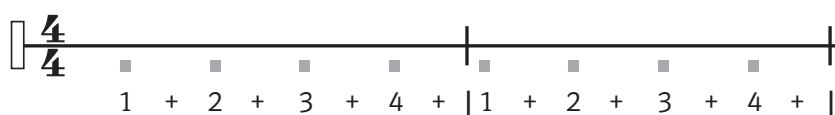


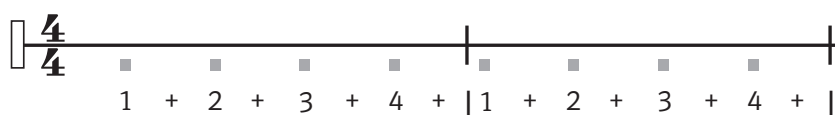


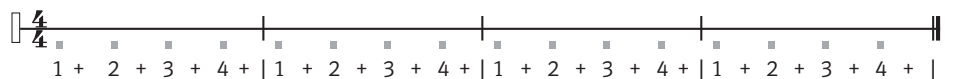
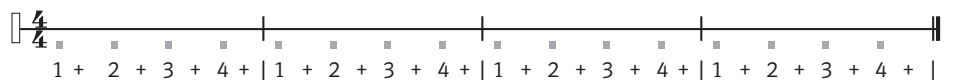
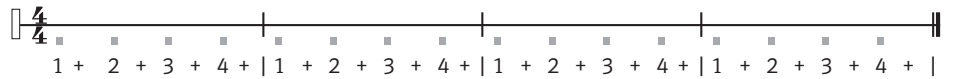
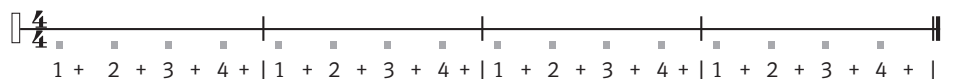
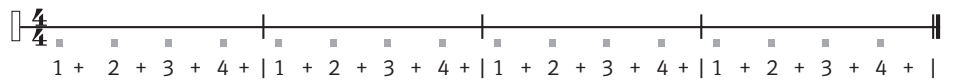
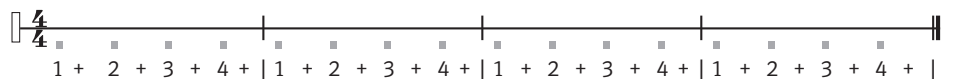
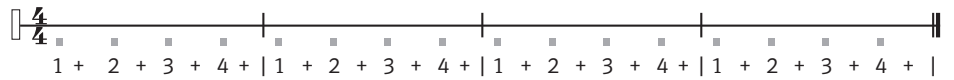
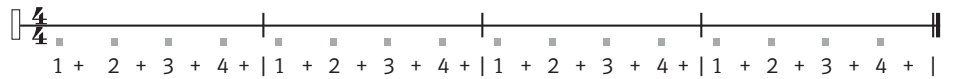
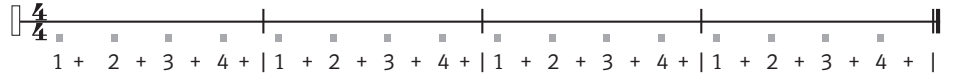
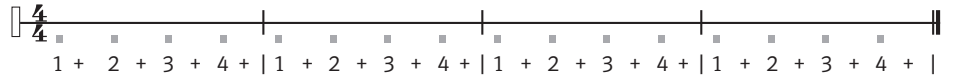


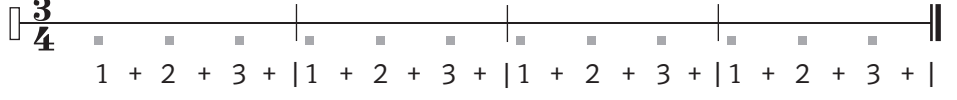
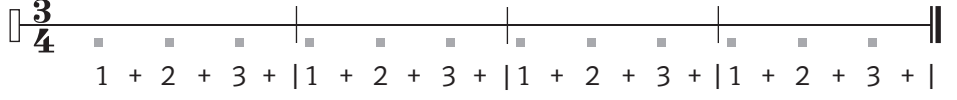
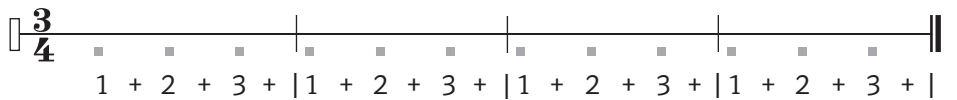
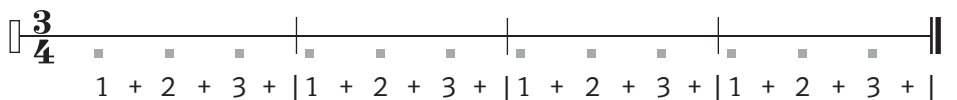
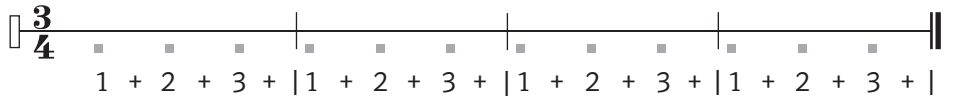
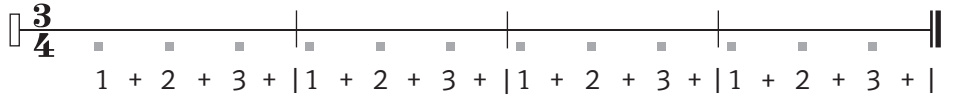
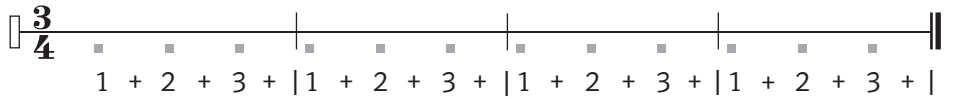
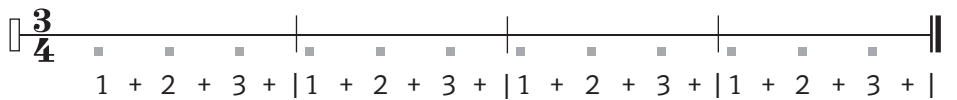
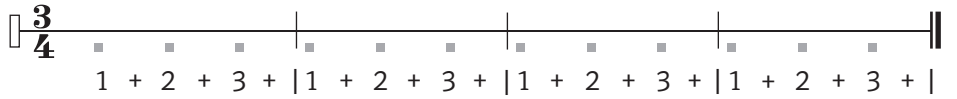
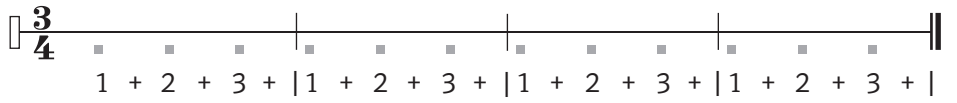












	schnippen		„liken“ mit Doppel-Boxgeste nach vorne und mit den Armen einen Halbkreis beschreiben
	Fingerwirbel (Hände unten)		mit beiden Armen nach links unten stoßen
	Fingerwirbel (Hände in der Mitte)		mit beiden Armen nach rechts unten stoßen
	Fingerwirbel (Hände oben)		mit beiden Armen nach unten stoßen

Der Text wird mitgesungen, „Lift off!“ und „Hello!“ gerufen.

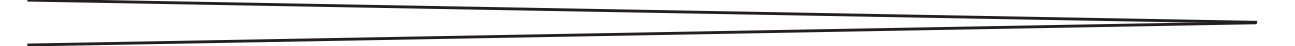
Intro (38. sec.): Langsam aufstehen, Raumanzug anziehen und sich strecken. Ungelenke, aber coole Bewegungen mit dem Oberkörper machen. Während des ganzen Stücks im Raumanzug am Platz gehen.

A  

B 
 Here we go!
 Lift off!


C 
 Lost in space!
 Hello!
 Bro- ther sun and
 sis- ter moon mo- ther earth, u- ni-

 verse !



dein Pattern / deine Stimme

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

dein Pattern / deine Stimme

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

■ = Bassschlag ▲ = offener Schlag

Eigene Fill-ins erfinden

Pattern A:

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

Pattern B:

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

Pattern C:

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + | 1 + 2 + 3 + 4 + |

