
Tradition of Excellence

**Die umfassende Bläsermethode
von Bruce Pearson & Ryan Nowlin**

Vordere Umschlagseite innen:

In Tradition of Excellence, Buch 1, lernst du viele verschiedene Percussion-Instrumente (Schlaginstrumente) kennen!

Mallet percussion (keyboard percussion) = Stabspiele mit Klangplatten sind die Melodie- und Harmonieinstrumente unter den Schlaginstrumenten. Die Mallet-Übungen in diesem Buch können mit vielen verschiedenen Instrumenten gespielt werden.

Bells = Glockenspiel mit Metall-Klangplatten; verwende Schlägel aus Hartplastik, Gummi, Holz oder Metall.

Xylophone = Xylophon mit Holz- oder Kunststoff-Klangplatten; verwende Schlägel aus Gummi, Kunststoff oder Holz.

Marimba = Marimbaphon mit Holz-Klangplatten; verwende weiche oder mittelstarke mit Garn oder Band umwickelte Schlägel bzw. Gummischlägel.

Vibraphone = Vibraphon mit Metall-Klangplatten und Pedal zur Klangabdämpfung und Motor betriebenen Rotationsscheiben in den Resonanzkörpern, die einen Vibrato-Effekt erzeugen; verwende Gummi- oder mit Garn bzw. Band umwickelte Schlägel.

Drums = Trommeln bringen allen Musikstilen Rhythmus und die Energie.

Snare Drum = Die Kleine Trommel hat ein Gehäuse mit zwei Fellen: Das „Schlagfell“ (oben) wird angeschlagen, das „Resonanzfell“ (unten) mit dem Snare-Teppich (Schnarr-Teppich) erzeugt den charakteristischen schnarrenden Klang; verwende Trommelstöcke oder Besen (Seite 2a)

Bass Drum = Die Große Trommel hat ein großes Gehäuse mit zwei Fellen; verwende einen schweren, gut in der Hand liegenden Schlägel (Seite 2b)

Timpani = Kesselpauken in verschiedenen Größen mit nur einem Fell. Für die Tonstimmung wird das Fell mittels eines Pedals oder durch Drehung der Pauke gespannt; verwende spezielle mit Filz ummantelte Paukenschlägel. (*Timpani Mini-Method*)

Auxiliary percussion = Weitere Schlaginstrumente bringen Farbe und rhythmische Vielfalt in die Musik.

Suspended Cymbal = Standbecken, befestigt an einem Ständer; verwende Trommelstöcke oder umwickelte Schlägel (Seite 3b)

Triangle = Die Triangel ist ein Dreieck aus Metall; verwende zum Spielen einen Metallstab (Seite 3b)

Seligh Bells = Glockenstab mit einem Handgriff; halte den Griff in einer Hand und schlage mit der anderen darauf. (Seite 12a)

Wood Block = rechteckiger Holzblock mit Schlitz an der Seite; verwende Trommelstöcke oder Gummischlägel. (Seite 12a)

Claves = Zwei Klanghölzer aus Rosenholz; lege ein Rundholz auf die eine Hand und schlage das andere mit der anderen Hand darauf (Seite 12a)

Tambourine = Tamburin mit Schellen und einem Schlagfell (ohne Schlagfell = Schellenkranz); spiele mit den Händen. (Seite 12b)

Cowbell = Kuhglocke aus Metall ohne Klöppel; verwende einen schweren Trommelstock, Kuhglockenschlägel oder einen anderen Schlägel (Seite 12b)

Maracas = Rumbakugeln sind Hohlkugeln mit Griff, die mit Kügelchen gefüllt sind. Halte jede in einer Hand und mache kleine schnelle Bewegungen mit den Handgelenken. (Seite 12b)

Crash Cymbals = Zwei Marschbecken; halte in jeder Hand eines und schlage sie zusammen (Seite 27)

Drum set (drum kit) = Ein komplettes Schlagzeugset macht den Rhythmus vor allem bei moderner Musik, Rock, Jazz und Showmusik.

Drum set = Das Komplettschlagzeug besteht aus einer Kombination von Kleiner Trommel, Toms, Großer Trommel (Fußtrommel), Hi-Hat und anderen Becken; verwende Trommelstöcke, Besen oder andere Schlägel (*Drum Set Mini-Method*)

Tradition of Excellence

Die umfassende Bläsermethode
von Bruce Pearson & Ryan Nowlin

Lieber Schüler:

Willkommen beim Schlagzeug lernen – ein spannendes Abenteuer voller Erfolge und Herausforderungen. Durch sorgfältiges Lernen und regelmäßiges Üben wirst du schnell die Freude und Befriedigung am Musizieren für dich, deine Familie, Freunde und vor einem Konzertpublikum entdecken.

Wir wünschen dir viele erfolgreiche Jahre beim Schlagzeugspiel.

Bruce Pearson

Ryan Nowlin

IPS

Interactive

Practice Studio *Interaktives Üben – Der Schlüssel zum exzellenten Spiel!*

Mache deine Übungen so erfolgreich und produktiv wie möglich, indem du oft dein *Interactive Practice Studio* unter www.kjos.com/ips besuchst. (Hinweis: *Das Interactive Practice Studio* unter www.kjos.com/ips und die dem Heft beigefügte DVD sind original englischsprachig!)

Erklärung der Symbole:

Lautsprecher: Hör jedes Stück und spiel dazu! Du kannst das Tempo individuell anpassen. Alle Play-Along-Aufnahmen können auch von der DVD abgespielt werden.

Mikrofon: Nimm dein Spiel auf, speichere es auf dem Computer und schicke es als E-Mail an Freunde, die Familie oder deinen Lehrer.

Videokamera: Lerne deine ersten Noten zu spielen, mit deinen Instrumenten sorgfältig umzugehen und die ersten Herausforderungen zu bewältigen. Die Videolektionen mit Stephen Solook und Bonnie Whiting Smith sind auch auf der beigefügten DVD zu sehen.

Stern: Hier findest du Zusatzangebote: Geschichten zu den Liedern, klassische und weltbekannte Musikaufnahmen, Übungstipps, ein Übungstagebuch und mehr!

Noten/Hand: Verwende diese Software um im Heft vorgegebene Schreibübungen zu vervollständigen und deine eigene Musik zu komponieren.

Pfeil/Speicherplatte: Hier kannst du Audio- und Videofiles auf deinen Computer downloaden und diese dann auf portable Mediaplayer übertragen.

Ordner: Speichere dein Tonaufnahmen zum Playback und zum Versenden.

Stimmgabel/Metronom: Verwende diese Hilfsmittel, um beim Üben deine Tonstimmung und den Rhythmus zu verbessern.

Tradition of Excellence ist auch erhältlich als interaktives Programm bei SmartMusic.
Abonnement unter www.smartmusic.com

©2010 Kjos Music Press, Neil A. Kjos Company, Distributor, 4382 Jutland Drive, San Diego, California 92117

Internationales Copyright gesichert. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den U.S.A. WARNUNG! Alle Noten, Fotos, Zeichnungen und Texte sind gesetzlich geschützt. Nachdruck und Kopieren in jeglicher Form ist eine Verletzung des Copyrights. Jede Verletzung des Copyrights wird zur Anzeige gebracht und strafrechtlich verfolgt.

Tradition of Excellence und **IPS** sind eingetragene Warenzeichen von Kjos Music Press.

Der Anfang am Instrument

Videokamera: Weitere Details findest du bei den Videolektionen in deinem Tradition of Excellence Interactive Practice Studio oder auf der DVD. Weitere Videolektionen werden im Heft durch dieses Symbol angezeigt.

Snare Drum (S.D.) = kleine Trommel

Drum = Trommel

rims = Ränder

muffler adjustment knob = Dämpfereinstellung

batter head = Schlagfell

snare release lever = Snare-Abhebemechanik

snare tension adjustment knob = Snare-Andruckregler

lugs = Befestigungen

tension rods = Spannstangen

snare strainer = Snarespanner

snare (resonant) head = Resonanzfell

snares = Schnarrteppich

Stick = Trommelstock

tip/bead = Kopf

neck = Hals

shoulder = Schulter

shaft = Schaft

butt/end = Endstück

Stand = Ständer

rubber insulators = Gummihalierungen

support arms = Halterungsarme

support arms adjustment knob = Einstellknopf

height adjustment lock = Höheneinstellungsschraube

base = Unterteil

leg adjustment lock = Beinfeststellschraube

legs = Beine

Set-Up: Aufbau

- 1) Spreize die Ständerbeine auseinander und ziehe die Beinfeststellschraube fest.
- 2) Stecke das Oberteil des Ständers in das Unterteil, falls der Ständer noch nicht zusammgebaut ist. Stelle die Ständerhöhe so ein, dass der obere Rand der Trommel später knapp unter deinem Bauch endet.
- 3) Ziehe die Halterungsarme ganz aus. Stelle den Winkel der Arme so ein, dass die Trommel parallel zum Fußboden liegen wird.
- 4) Lege nun die Trommel in die Halterungsarme. Die Snare-Abhebemechanik muss direkt vor dir liegen. Passe die Halterungsarme an deine Trommel an, so dass sie sicher gehalten wird.
- 5) Bei Bedarf kannst du mit dem Snare-Andruckregler die Snare fester oder lockerer spannen um einen festen, klaren Klang zu erhalten.

Stick Grip: Trommelstockhaltung

- 1) Winkle deinen Arm am Ellbogen an, so dass dein Unterarm leicht schräg zum Fußboden zeigt.
- 2) Suche nun den Punkt am Trommelstock, der etwa 1/3 vom Ende entfernt ist. Lege diese Stelle zwischen das erste Fingerglied des Zeigefingers und die Daumenkuppe. Dieser Punkt dient als **Drehpunkt** für die Trommelstockbewegung.
- 3) Lege deine anderen Finger leicht gekrümmt um den Stock, so dass sie ihn berühren und locker halten. Der Daumen zeigt immer in Richtung des Trommelstockkopfes. Drehe dein Handgelenk so, dass die Handinnenfläche nach unten zeigt.
- 4) Wiederhole die Schritte 1 bis 3 mit der anderen Hand. Die eine Hand muss das Spiegelbild der anderen sein. Dies ist die **Trommelstock-Spielhaltung**.

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Stelle dich hinter die Trommel und nimm eine bequeme Haltung mit leicht auseinander gestellten Beinen und gleichmäßig auf beide Füße verteiltem Gewicht ein.
- 2) Halte die Trommelstöcke locker in den Händen. Die Unterarme zeigen leicht nach unten. Deine Ellbogen sollen sich in einer Linie mit deinem Körper befinden, aber seitlich etwas vom Körper weg gehalten werden.
- 3) Bringe die Spitzen der Trommelstöcke etwa im 90° Winkel zusammen.
- 4) Bewege dich zur Trommel hin, bis die Spitzen der Trommelstöcke sich etwas hinter der Mitte des Schlagfells befinden. Die Trommelstöcke sollten nun etwa 2 bis 5 Zentimeter über dem Trommelfell sein. Passe die Ständerhöhe an falls nötig.

Playing the Snare Drum: Kleine Trommel spielen

- 1) Hebe mit deinem Handgelenk die Spitze des Trommelstockes um etwa 20 bis 30 cm an. Lass nun die Trommelstockspitze auf das Schlagfell fallen. Der Stock soll dann vom Schlagfell bis zu seiner ursprünglichen Position **zurückfedern** (durch die Federkraft des Fells). Heben, Schlagen und Zurückfedern sind eine **Schlageinheit**. Das Handgelenk bleibt dabei immer locker wie beim Prellen eines Balles. Der Trommelstock soll das Schlagfell etwas hinter seiner Mitte aber direkt über der Snare (Schnarrteppich) berühren.
- 2) Um gleich den nächsten Schlag mit derselben Hand auszuführen, mache direkt mit dem Abwärtsschlag der nächsten Schlageinheit weiter. Nur wenn zwischen den Schlägen eine Pause ist, federt der Stock in die Pausenhaltung etwa 2,5 – 5 Zentimeter über dem Schlagfell zurück.

Care & Maintenance: Pflege und Wartung

- 1) Wische die Trommel mit einem weichen, sauberen Tuch ab, wenn sie staubig oder dreckig geworden ist.
- 2) Kontrolliere in regelmäßigen Abständen die Spannung von Schlag- und Resonanzfell. Ersetze die Felle, wenn sie zu sehr abgenutzt sind.
- 3) Bewahre die Trommelstöcke zusammen mit den anderen Schlägeln in einer Tasche auf. Verpacke die Trommel und den Ständer in Kästen, wenn du sie von Ort zu Ort transportieren musst. Achte darauf, dass der Snarespanner festgestellt ist, um Schäden zu vermeiden.

Bass Drum (B.D.) = große Trommel

Drum = Trommel

batter head = Schlagfell

rim = Rand

tension rods = Spannstangen

lugs = Befestigungen

rim = Rand

resonant head (not shown) = Resonanzfell (nicht sichtbar)

Stand = Ständer

frame = Rahmen

wheel locks = Radfeststeller

Mallets = Schlägel

Mallet Grip: Schlägelhaltung

- 1) Wähle für die Große Trommel einen mit Filz ummantelten Schlägel, der gut in der Hand liegt.
- 2) Greife den Große-Trommel-Schlägel zwischen dem ersten Glied deine Zeigefingers und der Daumenkuppe, wie du auch einen Trommelschlägel für die kleine Trommel anfassen würdest. Mit den anderen Fingern kontrollierst du den Schlägel.

Playing the Bass Drum: Große Trommel spielen

- 1) Stelle die Rollen am Trommelständer fest und neige die Trommel. Der Winkel kann vom Musikstück abhängen, das du spielst oder wie es für dich am bequemsten ist. Stell dich an die hintere rechte Seite der Trommel.
- 2) Schlage das Fell etwas neben der Mitte an und erzeuge einen tiefen, dunklen und offenen Klang. Führe den Schlag mit einer geraden Bewegung des rechten Unterarms/Handgelenks aus und ziehe den Schlägel sofort wieder vom Schlagfell zurück. Vermeide beim Schlagen streifende oder kreisende Bewegungen.
- 3) Eine große Trommel klingt nach dem Schlag nach. Du kannst das so lassen oder die Trommel **dämpfen**, indem du mit den Fingern die Schwingungen des Fells stoppst.

Seite 3a

Mallet Percussion (Mlts.) = Stabspiele mit Klangplatten

Bells = Glockenspiel

accidental bars = Vorzeichen-Klangplatten

natural bars = natürliche Klangplatten

nodes = Befestigungsknöpfe

Mallet = Schlägel

head = Kopf

shaft = Schaft

butt/end = Endstück

Stand = Ständer

support arms = Halterungsarme

support arms adjuster = Halterungsfeststeller

height adjustment lock = Höheneinstellungsschraube

base = Unterteil

leg adjustment lock = Beinfeststellschraube

legs = Beine

Set-Up (Bells) = Aufbau (Glockenspiel)

- 1) Spreize die Ständerbeine auseinander und ziehe die Beinfeststellschraube fest.
- 2) Stecke das Oberteil des Ständers in das Unterteil, falls der Ständer noch nicht zusammengebaut ist. Stelle die Ständerhöhe so ein, dass die Klangplatten etwas unterhalb deines Bauches liegen.
- 3) Richte das Glockenspiel so auf dem Ständer aus, dass die großen Klangplatten links von dir sind.

Mallet Grip = Schlägelhaltung

- 1) Winkle deinen Arm am Ellbogen an, so dass dein Unterarm leicht schräg zum Fußboden zeigt.
- 2) Suche nun den Punkt am Schlägel, der etwa 1/3 bis 1/4 vom Ende entfernt ist. Lege diese Stelle zwischen das erste Fingerglied des Zeigefingers und die Daumenkuppe.
- 3) Lege deine anderen Finger leicht gekrümmt um den Schlägel. Der Daumen zeigt in Richtung des Schlägelkopfes. Drehe dein Handgelenk so, dass die Handinnenfläche nach unten zeigt.
- 4) Wiederhole die Schritte 1 bis 3 mit der anderen Hand. Die eine Hand muss das Spiegelbild der anderen sein.

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Nimm eine bequeme Haltung mit leicht auseinander gestellten Beinen und gleichmäßig auf beide Füße verteiltem Gewicht ein.
- 2) Greife die Schlägel locker mit den Händen und halte sie parallel etwa 5 - 8 Zentimeter über die Klangplatten. Die Unterarme zeigen leicht nach unten.

Playing Mallet Percussion: Stabspiele spielen

- 1) Hebe mit deinem Handgelenk den Kopf des Schlägels über die Klangplatten. Schlage dann eine Klangplatte mit einer gleichmäßigen Abwärtsbewegung an und lass den Schlägel wieder nach oben in die Ausgangsposition zurück schwingen. Schlage die Klangplatte in der Mitte oder fast in der Mitte an. (Nur bei schwierigeren Passagen werden #- oder b-Klangplatten am näher zu dir liegenden Rand angeschlagen.)
- 2) Um die gleiche Klangplatte mit beiden Händen abwechselnd anzuschlagen, positioniere beide Köpfe so nahe beieinander wie möglich. Halte, wenn nötig, einen Schlägel vor den anderen.

Care & Maintenance: Pflege und Wartung

- 1) Wische die Klangplatten mit einem weichen, sauberen Tuch ab, wenn sie staubig oder dreckig geworden ist. Kontrolliere regelmäßig, ob die Klangplatten frei vibrieren können und passe ihre Lage, wenn nötig, an.
- 2) Bewahre die Schlägel zusammen mit den Trommelstöcken und anderen Schlägeln in einer Tasche auf. Verpacke das Glockenspiel und den Ständer im Koffer, wenn du sie von Ort zu Ort transportieren musst. Sichere das Instrument immer wenn du weggehst.

Seite 3b

Suspended Cymbal (S.Cym.) = Standbecken

Cymbal = Becken

bell (dome) = Kuppel
bow = Wölbung
edge = Rand

Stand = Ständer

wing nut felt washers post (under felt) = Flügelmutter- Filzscheibenbefestigung (unter dem Filz)
tilter (under cymbal) = Kippmechanik (unter dem Becken)
height adjustment locks = Höheneinstellungsschrauben
leg adjustment lock = Befestigungsschraube
base = Unterteil
legs = Beine

Mallet = Schlägel

Stick = Trommelstock

Set-Up = Aufbau

- 1) Spreize die Ständerbeine auseinander und ziehe die Befestigungsschraube fest.
- 2) Stecke das Oberteil des Ständers in das Unterteil, falls der Ständer noch nicht zusammengebaut ist. Stelle die Ständerhöhe und die Kippmechanik so ein, dass das Becken sich etwa auf Bauchhöhe und parallel (oder leicht schräg) zum Fußboden befindet.
- 3) Lege das Becken auf den Ständer. Schraube die Flügelmutter auf der Halterung fest, aber überdrehe sie nicht.

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Wähle einen Trommelstock oder umwickelten Schlägel, passend zum Musikstück aus. Nimm eine bequeme Haltung mit leicht auseinander gestellten Beinen und gleichmäßig auf beide Füße verteiltem Gewicht ein.
- 3) Greife die Schlägel locker mit den Händen und halte sie parallel etwa 5 - 8 Zentimeter über die Klangplatten. Die Unterarme zeigen leicht nach unten.

Playing the Suspended Cymbal: Standbecken spielen

- 1) Hebe mit Handgelenk und Unterarm den Trommelstock oder den Schlägel hoch. Schlage das Becken in einer gleichmäßigen Bewegung an.
- 2) Wo und wie du das Becken anschlägst, hängt davon ab, welchen Ton du erzeugen willst. Gebräuchliche Spielarten sind:
 - a) an der Wölbung mit dem Kopf des Trommelstockes oder Schlägels;
 - b) an der Kuppel mit Kopf, Hals oder Schulter des Trommelstockes.
- 3) Das Becken klingt nach, wenn du es angeschlagen hast. Du kannst es klingen lassen oder mit deinen Händen abdämpfen.

Triangle (Tri.) = Triangel

Clip = Klemme

Triangle = Triangel

Oben End = Offene Ecke

Beaters = Metallschlägel

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Befestige die Triangel an der Klemme. Bilde mit Daumen und Mittelfinger der einen Hand einen offenen Kreis und lege die Klemme so darauf, dass sie oben auf dem offenen Kreis ruht. Halte die Klemme mit dem Zeigefinger fest. Greife mit der anderen Hand den Metallschlägel zwischen Daumen und Zeigefinger.
- 2) Halte die Triangel etwa auf Augenhöhe. Das offene Ende zeigt von deiner Spielhand weg.
- 3) Manchmal musst du die Triangel zum Spielen auch am Notenständer befestigen.

Playing the Triangle: Triangel spielen

- 1) Schlage die Triangel an der Außenseite gegenüber der offenen Ecke und nahe der Aufhängung an. Du kannst die Triangel aber auch an der Basisseite nahe der geschlossenen Ecke anschlagen. Schlage mit einer schnellen Handgelenkbewegung.
- 2) Die Triangel klingt nach, wenn du sie angeschlagen hast. Du kannst sie klingen lassen oder mit deinen Fingern abdämpfen.

Percussion Technique = Schlagzeugtechnik (grün unterlegte Texte im Heft)

Im Folgenden werden verschiedene Schlagzeugtechniken beschrieben. Andere Begriffserklärungen sind unter Glossary/Wörterbuch zu finden.

Seite 4

sticking = Trommelstocktechnik

L = spiele mit der linken Hand, R = spiele mit der rechten Hand

Seite 6

Rudiments = Grundlagen der Schlagzeugtechnik

Single Paradiddle = Kombination aus Einzel- und Doppelschlägen, wie sie in den „International Drum Rudiments“ (S.47) aufgeführt sind.

Seite 7

snare off = Hebe mit der Snare-Abhebemechanik den Snareteppich vom Resonanzfell ab.

Seite 8

multiple bounce stroke = Ein Mehrfachschlag wird verwendet um den Trommelklang zu verlängern. Um einen Mehrfachschlag auszuführen presst man auf den Drehpunkt des Trommelstockes (der Punkt zwischen Daumen und Zeigefinger), während der Stock die Trommel berührt (=Pressschlag). Erzeuge einen anhaltenden Klang aus so vielen wie möglich nachfedernden Schlägen, die in der Lautstärke abnehmen.

Seite 10

flam = Vorschlag (siehe S. 47).

right Flam = rechter Vorschlag = der linke Trommelstock führt einen kurzen Schlag direkt vor dem rechten aus.

left Flam = linker Vorschlag = der rechte Trommelstock führt einen kurzen Schlag direkt vor dem linken aus.

Seite 12a

Sleigh Bells (Slgh.Bls.) = Glockenstab

handle = Griff

bells = Glöckchen

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Halte den Glockenstab am Griff in Brust- oder Schulterhöhe so vor dich, dass die Glöckchen nach unten zeigen.
- 2) Mache mit der anderen Hand eine Faust und lege sie oben auf den Griff.

Playing the Sleigh Bells: Glockenstab spielen

- 1) Hebe die Faust und schlage fest auf das Ende des Griffes um ein Klingeln zu erzeugen.
- 2) Halte den Glockenstab auch beim darauf Schlagen immer in gleicher Höhe fest.

Wood Block (W.Blk.) = Holzblock

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Halte den Holzblock von unten mit einer Hand fest, aber drücke ihn dabei nicht zu fest.
- 2) Greife mit der anderen Hand einen Gummischlägel oder Trommelstock und halte ihn einige Zentimeter über den Holzblock.
- 3) Manchmal ist es besser, den Holzblock zum Spielen auch auf eine weiche Unterlage zu legen. In diesem Fall kannst du auch zwei Trommelstöcke oder Schlägel verwenden – einen in jeder Hand.

Playing the Wood Block: Holzblock spielen

- 1) Schlage die obere Seite des Holzblocks etwas außerhalb seiner Mitte mit dem Schlägel oder Trommelstock in einer schnellen ab-auf Handgelenksbewegung an.
- 2) Manchmal ist es besser, den Holzblock zum Spielen auf eine weiche Unterlage zu legen.

Claves (Clvs.) = Klanghölzer

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Halte eine Hand mit der Handfläche nach oben und schließe sie mit den Fingern in Richtung Handballen zu einer lockeren Faust. Lege eines der Klanghölzer so auf die Hand, dass es zwischen Daumenballen und Fingerspitzen ruht. Die Hand bildet dabei einen kleinen Hohlraum.
- 2) Halte das Ende des zweiten Klangholzes mit der anderen Hand fest und bilde mit den beiden Klanghölzern einen Winkel zueinander.

Playing the Claves: Klanghölzer spielen

- 1) Schlage mit dem oberen Klangholz das auf deiner anderen Hand aufliegende Holz in einer schnellen ab-auf Bewegung an.
- 2) Halte die geschlossene Hand beim Spielen immer in der gleichen Höhe.

Seite 12a

Tambourine (Tamb.) = Tamburin

head = Trommelfell

rims = Ränder

jingles = Schellen

shell/frame = Rahmen

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Greife mit der einen Hand den Rand des Tamburins. Der Daumen liegt auf dem Schlagfell und die anderen Finger greifen um den Rahmen herum. Suche dafür eine Stelle am Rahmen aus, an der sich keine Schellen befinden.
- 2) Halte das Tamburin in Brust- oder Schulterhöhe leicht schräg zum Fußboden.
- 3) Lege die Fingerspitzen der anderen Hand zusammen und halte sie über das Schlagfell.

Playing the Tambourine: Tamburin spielen

- 1) Schlage mit den zusammengelegten Fingerspitzen mit einer schnellen Handgelenkbewegung etwas außerhalb der Mitte auf das Schlagfell.
- 2) Halte das Tamburin beim darauf Schlagen immer in der gleichen Höhe.
- 3) Lass die Finger nach dem Schlag auf dem Trommelfell liegen, außer im Musikstück ist ein offenerer Klang gewünscht.

Maracas (Mcas.) = Rumbakugeln

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Greife mit beiden Händen die Rumbakugeln an ihrem Griff. Eventuell willst du sie mit dem Zeigefinger an der Rundung abstützen.
- 2) Halte die Rumbakugeln parallel oder leicht schräg zum Fußboden.

Playing the Claves: Klanghölzer spielen

- 1) Mache mit deinem Handgelenk eine winzige wippende Bewegung, so dass ein kurzes rasselndes Geräusch entsteht.
- 2) Um aufeinander folgende Töne zu erzeugen, bewege beide Rumbakugeln abwechselnd.

Cowbell (Cwbl.) = Kuhglocke

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Lege die Kuhglocke in eine Hand und stütze sie mit Daumen und kleinem Finger an beiden Seiten ab. Die anderen Finger dienen zum Dämpfen oder anderen Hilfestellungen.
- 2) Greife mit der anderen Hand einen schweren Trommelstock, Kuhglockenschlägel oder einen anderen Schlägel.

Playing the Cowbell: Kuhglocke spielen

- 1) Schlage die Kuhglocke mit dem Trommelstock oder Schlägel im oberen Bereich oder am Rand der Öffnung an. Verwende dabei eine schnelle ab-auf Handgelenksbewegung.
- 2) Halte die Kuhglocke beim darauf Schlagen immer in der gleichen Höhe.

Seite 14

Flam Tap = Vorschlag und ein einzelner Schlag (Siehe S. 47)

Flam Paradiddle = Vorschlag und mehrere Einzelschläge (Siehe S. 47)

Seite 18

double stop = Doppelton = Zwei Noten werden zur gleichen Zeit von einem Spieler gespielt.

Flam Accent = Vorschlag mit Akzent (Siehe S. 47)

Seite 26

roll = Wirbel = eine Technik, die verwendet wird, um den Klang eines Schlages zu verlängern oder verschiedene Effekte auf einem Schlaginstrument zu erzeugen.

mallet percussion roll = Wirbel auf einem Stabspiel = Schlage die Klangplatte mit schnellen, lockeren, abwechselnd von beiden Händen ausgeführten Einzelschlägen an.

suspended cymbal roll = Wirbel auf dem Standbecken = Schlage das Becken nahe am Rand an gegenüberliegenden Stellen (Viertel nach neun Uhr) mit schnellen, lockeren, abwechselnden Schlägen an. Nimm dazu einen umwickelten Schlägel, außer es ist im Musikstück etwas anderes gefordert. Spiele so schnell, dass ein anhaltender Klang erzeugt wird.

snare drum roll = Wirbel auf der kleinen Trommel = Schlage die Trommel mit *multiple bounce strokes* (Mehrfachschläge/Pressschläge) oder mit *open double strokes* (offene Doppelschläge) an (siehe S. 47)

Nine Stroke Roll = Neunfachschlag-Wirbel (Viertelnoten-Wirbel) = Vier *multiple bounce strokes* in Sechzehnteln und ein Einzelschlag am Ende; erzeuge einen anhaltenden Klang auf der Snare-Drum (S.D.) für die Dauer der Viertelnote; siehe S. 47

written = geschrieben **primary strokes** = Basisschläge **played** = ausgeführt

Seite 27

Crash Cymbals (C.Cyms.) = Marschbecken

bell/dome = Kuppel

edge = Rand

strap = Schlaufen

bow = Wölbung

Playing Position: Spielhaltung

- 1) Stehe aufrecht und nimm eine bequeme Haltung mit leicht auseinander gestellten Beinen und gleichmäßig auf beide Füße verteiltem Gewicht ein. Für einen guten Beckenklang solltest du eventuell an den Schlaufen befindliche Polsterungen entfernen.
- 2) Greife die Schlaufen der Becken zwischen Daumen und Zeigefinger, wie du auch einen Schlüssel anfassen würdest. Greife sie nahe an der Kuppel. Halte die Schlaufen mit den zur Faust geballten Fingern fest. Stecke deine Hände nicht durch die Schlaufen.

Playing the Crash Cymbal: Marschbecken spielen

- 1) Halte die Becken leicht schräg und einige Zentimeter voneinander entfernt direkt vor deinen Körper. Der Rand des einen Beckens sollte sich ein bisschen tiefer befinden, als der des anderen Beckens.
- 2) Lass die Becken durch ihr eigenes Gewicht die Arbeit tun und bringe die oberen Ränder der Becken etwas vor den unteren zusammen, oder umgekehrt. Ziehe dann die Becken wieder auseinander. Halte am Anfang ein Becken an seiner Position und bewege nur das andere. Erst wenn du dich im Umgang mit den Becken sicherer fühlst, kannst du beide Becken aufeinander zu bewegen.
- 3) Die Becken sollen in der Regel frei nachklingen. Wenn mehrere Beckenschläge aufeinander folgen sollen, wiederhole die Schlagbewegung immer von der Ausgangsposition aus.
- 4) Um das Nachklingen der Becken zu stoppen, kannst du sie abdämpfen, indem du die Ränder der Becken gegen deinen Oberkörper drückst. Zusätzlich zu den speziellen Anweisungen im Musikstück oder vom Orchesterleiter, solltest du auf die Musik hören und entscheiden, wie lang die Becken klingen sollen.

Seite 28

Five Stroke Roll = Fünffachschlag-Wirbel (Achtelnoten-Wirbel) = Zwei *multiple bounce strokes* in Sechzehnteln und ein Einzelschlag am Ende; erzeuge einen anhaltenden Klang auf der Snare-Drum (S.D.) für die Dauer der Achtelnote; siehe S. 47

Seite 30

double stop roll = Doppelton-Wirbel = wechse ganz schnell zwischen den angegebenen Tönen hin und her.

Mallet percussion rolling (economy of motion) = Wirbel bei Stabspielen (Bewegungsablauf)

-rolling from one bar to another (general) = Wirbel von einer Klangplatte zur anderen (grundsätzlich):

wechse zuerst mit der rechten Hand, wenn die Töne aufsteigen;

wechse zuerst mit der linken Hand, wenn die Töne absteigen.

-natural to accidental bar = von einer natürlichen Klangplatte zu einer Vorzeichen-Klangplatte:

wechse zuerst mit der Hand, die der Vorzeichen-Klangplatte am nächsten ist.

-accidental to natural bar = von einer Vorzeichen-Klangplatte zu einer natürlichen Klangplatte:

wechse zuerst mit der Hand, die der natürlichen Klangplatte am nächsten ist.

Seventeen Stroke Roll (Half Note Roll) = Siebezehnfachschlag-Wirbel (Halbe Noten-Wirbel) = Acht *multiple bounce strokes* in Sechzehnteln und ein Einzelschlag am Ende; erzeuge einen anhaltenden Klang auf der Snare-Drum (S.D.) für die Dauer der halben Note; siehe S. 47

Seite 39

Percussion Technique = Schlagzeugtechnik

Einen Wirbel auf der kleinen Trommel kann man auf zwei Arten ausführen:

1) Mit *multiple bounce strokes* (Mehrfachschlägen/Pressschlägen)

2) Mit *open double strokes* (offenen Doppelschlägen)

In diesem Buch können die Wirbel auf beide Arten gespielt werden.

Auf Seite 8 findest du mehr über *multiple bounce strokes*. Für die *open double strokes* musst du nur eine Handgelenkbewegung machen. Presse nach dem ersten Schlag auf den Drehpunkt des Trommelstocks zwischen Daumen und Zeigefinger, um den zweiten Schlag zu erzeugen.

Nine Stroke Roll = Neufachschlag-Wirbel = auch bekannt als Viertelnoten-Wirbel, siehe S. 47

Five Stroke Roll = Fünffachschlag-Wirbel = auch bekannt als Achtelnoten-Wirbel, siehe S. 48

Seventeen Stroke Roll = Siebezehnfachschlag-Wirbel = auch bekannt als Halbe Noten-Wirbel, siehe S. 47

Über Percussion-Instrumente (Schlaginstrumente)

Alle Dinge, auf die man schlagen, die man schütteln, kratzen oder reiben kann, um einen musikalischen Klang zu erzeugen, werden Percussion-Instrumente bzw. Schlaginstrumente genannt. Die ersten Percussion-Klänge wurden durch Klatschen, Stampfen und durch Zusammenschlagen von Steinen oder Stöcken erzeugt. Erste Arten von Trommeln sollen schon mehr als 6000 Jahre vor unserer Zeitrechnung zur Kommunikation genutzt worden sein.

Etwa im 18. Jahrhundert wurden in der westlichen klassischen Musik bereits einige Percussion-Instrumente wie Pauken (Timpani), Triangel und Cymbals (Becken) in den Orchestern populär. Im 19. und 20. Jahrhundert wurden dann immer mehr verschiedene Percussion-Instrumente eingesetzt. Heute gibt es sogar einige moderne Bands, die nur auf Schlaginstrumenten spielen – diese nennt man Percussion-Ensembles.

Alle Musikinstrumente können durch das so genannte **Hornbostel-Sachs-System** in Klassen eingeteilt werden. Zwei Hauptgruppen der Percussion-Instrumente werden in diesem System als **Selbstklingende Instrumente (Idiophone)** und **Membraninstrumente (Membranophone)** bezeichnet. Beim Idiophon wird der Klang durch die Vibrationen des Instrumentes selbst erzeugt, wie zum Beispiel bei der Triangel oder bei den Klangplatten eines Mallet-Instruments (Stabspiels). Beim Membranophon wird der Klang durch eine vibrierende Membran erzeugt, wie zum Beispiel beim Schlagfell der Trommel. Eine andere Einteilung der Schlaginstrumente kann danach erfolgen, ob sie verschiedene Töne haben bzw. gestimmt werden können, wie z.B. Pauken und Mallet-Instrumente (**pitched/tuned**), oder ob sie nur einen Ton erzeugen können, wie kleine Trommel oder Becken (**unpitched/untuned**).

Lustige Geschichten

- Vor Erfindung der Kunststoff-Felle für Trommeln in den späten 50er Jahren des letzten Jahrhunderts, wurde Trommelfelle aus Tierhäuten hergestellt (manchmal auch heute noch).
- In einigen modernen Musikstücken werden auch Alltagsgegenstände als Percussion-Instrumente eingesetzt, z.B. Hammer, Säge, Eimer, Töpfe und Pfannen.
- Bekannte Schlagzeuger sind: Keiko Abe, Alan Abel, Bobby Christina, Anthony Circone, Katarzyna Mycka und Gordon Stout.

Glossary/Index = Wörterbuch

accent = Akzent = betone diese Note (Seite 6)

accidental = Versetzungszeichen = Symbol, das die Tonhöhe einer Note bis zum Ende des Taktes verändert (Seite 6)

Allegro = schnelles Tempo (Seite 18)

anacrusis = Auftakt (siehe **pick-up**) (Seite 16)

Andante = gehendes Tempo; langsamer als **Moderato** (Seite 18)

arpeggio = die Noten eines Akkordes erklingen einer nach dem anderen (Seite 23)

articulation = Spielweise = die Art, wie eine Note oder eine Gruppe von Noten gespielt werden (Seite 6)

bar line = Taktstrich = teilt die Notenzeile in Takte ein (Seite 4-6)

cautionary accidental = siehe *courtesy accidental* (Seite 24)

chord = Akkord = zwei oder mehr Töne, die zur selben Zeit erklingen (Seite 20)

chromatic scale = Tonleiter aus 12 auf- oder absteigenden Halbtonschritten (Seite 43)

closing = Schluss = die letzten Takte einer Komposition, die oft etwas Neues enthalten, um das Gefühl eines Abschlusses zu erzeugen (Seite 20)

common time = C = das Gleiche wie **4/4** (Seite 9)

composition = Komposition = ein Musikwerk, das immer wieder gespielt werden kann, normalerweise von aufgeschriebenen Noten (Seite 9)

courtesy accidental = Versetzungszeichen in Klammer = zur Erinnerung, dass das Versetzungszeichen durch den Taktstrich aufgelöst wurde (Seite 24)

crescendo = allmählich lauter werden (Seite 22)

Da Capo al Fine (D.C. al Fine) = geh zurück zum Anfang des Stückes und spiele oder singe bis **Fine** (Seite 26)

decrescendo = allmählich leiser werden (Seite 22)

dominant = Dominante = die fünfte Note der Tonleiter; der Akkord, der auf der fünften Note der Tonleiter gebildet wird (Seite 20)

double stop = Doppelnote = Zwei Noten werden zur gleichen Zeit von einem Spieler gespielt. (Seite 18)

duet = Duett = Musikstück mit zwei verschiedenen Stimmen, die zusammen gespielt oder gesungen werden. (Seite 7)

dynamics = Dynamik = leise und laut in einem Musikstück (Seite 17)

fermata = Fermate = halte die Note länger aus als ihr normaler Wert angibt (Seite 12)

final double bar line = Schlussdoppelstrich = kennzeichnet das Ende des Musikstücks (Seite 4-6)

1st and 2nd endings = 1. und 2. Endung = Spiele oder singe beim ersten Mal die 1. Endung, wiederhole, überspringe die 1. Endung, spiele oder singe die 2. Endung (Seite 12)

flat = Be-Versetzungszeichen = spiele die Note einen Halbtonschritt tiefer (Seite 5-6)

forte (f) = laut (Seite 17)

G clef = siehe **treble clef** (Seite 4-6)

half step = Halbtonschritt = das kleinste Intervall in der westlichen Musik (Seite 6)

harmony = Akkord = zwei oder mehr Noten, die zur selben Zeit gespielt oder gesungen werden (Seite 7)

improvisation = Improvisation = spontane Musikkreation während des Spielens oder Singens (Seite 15)

interval = Intervall = Tonabstand zwischen zwei Noten (Seite 6)

introduction = Einleitung = Anfangsteil (Vorspiel) eines Musikstückes (Seite 12)

key signature = Tonartvorzeichen = die Kreuze oder Be's, die hinter dem Notenschlüssel stehen und für das ganze Stück oder Teilstück gelten (Seite 11)

ledger line = Hilfslinie = kurze Linie, die für Noten über oder unter der Notenzeile verwendet wird (Seite 4-6)

long rest = mehrtaktige Pause = pausiere die angegebene Anzahl von Takten (Seite 20)

Maestoso = majestätisch (Seite 27)

major scale = Durtonleiter = Reihe von Ganzton- (g) und Halbtonschritten (h) in folgender Anordnung: gghgggh (Seite 23)

measure = Takt = Raum zwischen zwei Taktstrichen (Seite 4-6)

mezzo forte (mf) = mittellaut (Seite 18)

mezzo piano (mp) = mittelleise (Seite 18)

Moderato = mittleres Tempo (Seite 18)

multiple-measure rest (siehe **long rest**) (Seite 20)

music alphabet = musikalisches Alphabet = die ersten sieben Buchstaben des Alphabets (A B C D E F G) (Seite 4-6)
Hinweis: Das im deutschen Sprachraum verwendete musikalische Alphabet lautet: C D E F G A H. (H = B)

natural = Auflösungszeichen = hebt ein Kreuz oder Be auf und gilt bis zum Taktstrich (Seite 22)

non-pitch clef = Notenschlüssel ohne Tonhöhenangabe für Instrumente, die keine unterschiedlichen Töne spielen. (Seite 4-6)

octave = Oktave = Intervall zwischen einer Note und der nächsten höheren oder tieferen Note mit demselben Namen. (Seite 16)

one-measure repeat sign = eintaktige Wiederholung = spiele oder singe den vorangegangenen Takt nochmals (Seite 10)

orchestration = Instrumentierung = Auswahl an Instrumenten, die das Musikstück spielen sollen (Seite 22)

percussion clef = Schlagzeug-Notenschlüssel = siehe **non pitch clef** (Seite 4-6)

phrase = Phrase = musikalischer Gedanke oder Satz, meist 4 oder 8 Takte lang (Seite 9)

piano (p) = leise (Seite 17)

pick-up = Auftakt = Noten, die vor dem ersten vollständigen Takt des Musikstückes stehen (Seite 16)

rehearsal number = Taktzahlen = kennzeichnen wichtige Stellen im Musikstück (Seite 12)

repeat sign = Wiederholungszeichen = Spiele oder singe das Stück noch mal (Seite 9)

ritardando (ritard.oder rit.) = allmählich langsamer werden (Seite 30)

roll = Wirbel = eine Technik, die verwendet wird, um den Klang eines Schlages zu verlängern oder verschiedene Effekte auf einem Schlaginstrument zu erzeugen (Seite 26)

round = Kanon = Lied, bei dem die gleiche Melodie von zwei oder mehr Gruppen zeitlich versetzt gespielt oder gesungen wird (Seite 9)

Rudiments = Grundlagen der Schlagzeugtechnik / Trommelstocktechniken (Seiten 6,10,14,18,36,39,43,47)

sharp = Kreuz-Versetzungszeichen = spiele die Note einen Halbtonschritt höher (Seite 24)

sight-reading = Vom-Blatt-Spiel = ein neues Stück zum ersten Mal spielen oder singen (Seite 7)

snare off = Hebe mit der Snare-Abhebemechanik den Snareteppich vom Resonanzfell ab.

Soli = eine kleine Gruppe spielt oder singt (Seite 9)

Solo = ein Einzelner spielt oder singt (Seite 9)

staff = Notenzeile = 5 Linien und 4 Zwischenräume um Noten aufzuschreiben (Seite 4-6)

subdominant = Subdominante = die vierte Note der Tonleiter; der Akkord, der auf der vierten Note der Tonleiter gebildet wird (Seite 20)

syncopation = Synkope = Ein rhythmischer Effekt, bei dem normalerweise unbetonte Taktschläge betont werden (Seite 31)

tempo = Tempo = Geschwindigkeit des Musikstückes (Seite 18)

ternary form = ternäre Form = dreiteiliges Musikstück: A B A (Seite 34)

theme = Thema = eine Melodie in einem Musikstück (Seite 12)

theme and variation = Thema und Variation = eine Komposition, die mit der Hauptmelodie beginnt (Thema) und mit verschiedenen Abwandlungen (Variationen) der Hauptmelodie fortgesetzt wird (Seite 16)

tie = Haltebogen = verbindet zwei Noten auf derselben Tonhöhe um den Ton zu verlängern (Seite 11)

time signature = Taktart = die obere Ziffer gibt die Anzahl der Taktschläge pro Takt an; die untere Ziffer gibt die Notenart an, die einen Schlag erhält (Seite 4-6)

tonic = Tonika = Erste Note einer Tonleiter; der Akkord, der auf der ersten Note der Tonleiter gebildet wird (Seite 20)

treble clef = Violinechlüssel = auf der Notenzeile, die der Schlüssel umkreist, liegt das G (Seite 4-6)

trio (ensemble) = Trio (Ensemble) = Musikstück mit drei verschiedenen Stimmen, die zusammen gespielt oder gesungen werden. (Seite 12)

trio (march) = Trio (Marsch) = das dritte Thema eines Marsches, typischerweise als Kontrast zu den beiden ersten Themen gesetzt (Seite 34)

Tutti = alle spielen oder singen zusammen (Seite 9)

Two-measure repeat sign = Wiederholungszeichen für zwei Takte = spiele oder singe die vorangegangenen zwei Takte noch einmal (Seite 18)

variation = siehe **theme and variation** (Seite 16)

whole step = Ganztonschritt = ein Intervall, das aus zwei Halbtonschritten besteht (Seite 23)

Auslieferung für den deutschsprachigen Raum:

Musikverlag Joh. Siebenhüner
Tannenstr. 25, 64546 Mörfelden-Walldorf
Tel. +49-(0)6105-5357, Fax. +49-(0)6105-75364, e-mail: info@joh-siebenhuener.de
www.joh-siebenhuener.de

