

Melodiespiel für Anfänger

Workshop 1:

Die leeren Saiten und das kleine a



Wichtige Nutzungshinweise

Für eine komfortable Nutzung aller Bestandteile dieses Workshops benötigen wir

- einen Computer bzw. einen Tablet-Computer (z.B. iPad) oder ein größeres Smartphone mit Internetzugang und Audiowiedergabefunktion,
- eine Internetverbindung,
- möglichst einen Drucker zum Ausdruck der Übungsaufgaben oder - falls nicht verfügbar - [eigenes Notenpapier](#),
- Bleistift und Radiergummi,
- einen [Kapodaster](#)
- und natürlich eine Gitarre! :)

Es ist außerdem unbedingt empfehlenswert, dieses Dokument in einem separaten [Pdf-Betrachter](#) zu öffnen. Dadurch bleibt der Internetbrowser frei für die parallele Wiedergabe der Online-Inhalte.

1. Vorwort

Melodiespiel nach Noten für Anfänger

Dieser Workshop richtet sich an alle, die erste Versuche im Melodiespiel auf der Gitarre unternehmen möchten. Schwerpunkt ist das Spiel nach [Noten in der Standardnotation](#). [Griffdiagramme](#) und [Tabulaturen](#) finden zwar ebenfalls ihre Anwendung im Rahmen verschiedenster Vorübungen; sie sind jedoch lediglich Hilfsmittel zum Erlernen der Fähigkeit des Blattspielens.

Inhalt dieses Workshops

- Die Töne der 6 Leersaiten sowie der Ton a im 2. Bund der g-Saite;
- die ganze, die halbe und die viertel Note im 4/4-Takt;
- Spielpraxis (Interpretieren, Improvisieren), Hör- und Notationsübungen;

Vorkenntnisse

Du solltest schon mal eine [Gitarre](#) in der Hand gehabt haben und die einzelnen Bestandteile des Instruments erkennen und benennen können. Vorkenntnisse in der Liedbegleitung (Akkordgriffe und Schlagmuster) sind hilfreich aber nicht unbedingt nötig.¹

Einmal geschrieben ist fünfmal gelesen!

Die handschriftliche Aufzeichnung von Lerninhalten gehört bei Menschen aller Altersgruppen immer noch zu den effektivsten Lern- und Reflexionstechniken. Das gilt ganz besonders auch für das Erlernen der Musiknotation. Daher bietet dieser Workshop zahlreiche Übungsaufgaben an, die ganz „altmodisch“ handschriftlich zu lösen sind. Die dazugehörigen Lösungen sind natürlich stets nur einen Klick weit entfernt...



¹ Die nötigen Grundlagen werden z.B. hier vermittelt:

- [SPASS BEISAITTE, Band 1. Liedbegleitung für Anfänger](#)

- [SPASS BEISAITTE, Band 3. Solo- und Ensemblespiel für Anfänger](#)

2. Die Gitarre stimmen

Bevor es losgeht, müssen wir die Gitarre **stimmen**. Ein **Stimmgerät** ist hier ein praktisches und mittlerweile auch erschwingliches Hilfsmittel. Wenn die Gitarre allerdings stark verstimmt ist (z.B. weil die Saiten gewechselt werden mussten), stößt das Stimmgerät schnell an seine Grenzen und das Instrument muss zunächst nach Gehör gestimmt werden.



Um die Töne der leeren (d.h. ungegriffenen) Saiten nach Gehör einstellen zu können, benötigt man zunächst die passenden Referenzöne, wie man sie z.B. mithilfe einer **Stimmpfeife** oder einer **Stimmgabel** erzeugen kann. Allerdings stellen solche Geräte für ungeübte Personen häufig ein Problem dar, weil deren Klang sich doch deutlich von dem einer Gitarrensaite unterscheidet.

Am besten gelingt der Stimmvorgang daher mit dem Klangvorbild einer anderen, korrekt gestimmten Gitarre.

Gehörbildung: Die Gitarre nach Gehör stimmen

Hier können auf bequeme Art und Weise Originaltöne der leeren (ungegriffenen) Gitarrensaiten abgerufen werden. Dies erleichtert das Stimmen nach Gehör.

>Start



3. Die Töne e', h (=b), a und g

e': das eingestrichene E

Wenn wir die höchste Saite der Gitarre anschlagen, erklingt das eingestrichene E, auch „E1“ genannt, abgekürzt e'. Neben diesem Ton auf der hohen e'-Saite gibt es auf der Gitarre (und auch anderen Instrumenten) noch weitere Töne mit dem Namen E, die im **Oktavabstand** oberhalb oder unterhalb des e' liegen: die Töne E, e, e' und e''.

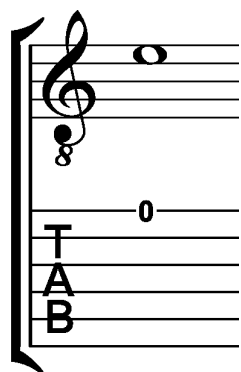
Die verschiedenen Namensweiterungen dienen also der eindeutigen Bestimmung der **Oktavlage**.

h (=b)

Der Name H ist eine landesspezifische Tonbezeichnung, die fast ausschließlich in deutschsprachigen Ländern üblich ist. Die englische und damit internationalere Bezeichnung für diesen Ton lautet hingegen B.

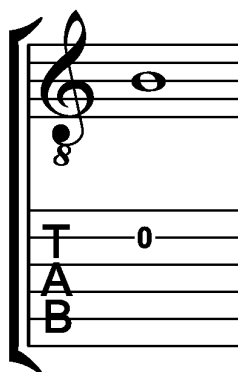
Die verschiedenen **anderssprachigen Tonbezeichnungen** führen immer wieder zu Missverständnissen (z.B. sucht man bei einem Stimmgerät vergeblich den Ton H um die h-Saite der Gitarre zu stimmen), die aber stets nach einem Vergleich der verschiedenen Tonbezeichnungsmethoden lösbar sind. In diesem Workshop verwenden wir den Namen H, weil dies hierzulande nach wie vor die gängigste Namensgebung ist.

Der Ton e'



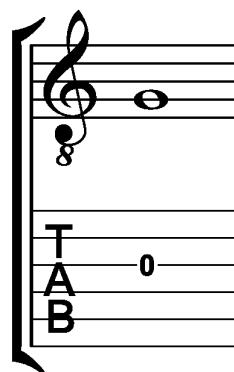
Der Ton e' liegt auf der leeren hohen e'-Saite.

Der Ton h (=b)



Der Ton h liegt auf der leeren h-Saite.

Der Ton g



Der Ton g liegt auf der leeren g-Saite.

Der Ton a



Der Ton a liegt im 2. Bund der g-Saite.

Notation: Fehlende Elemente ersetzen

Im folgenden Notenbeispiel fehlen Tonbezeichnungselemente.
Bitte ergänze die fehlenden Teile!

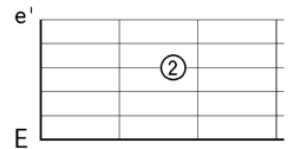
>Start (Übung ausdrucken!)



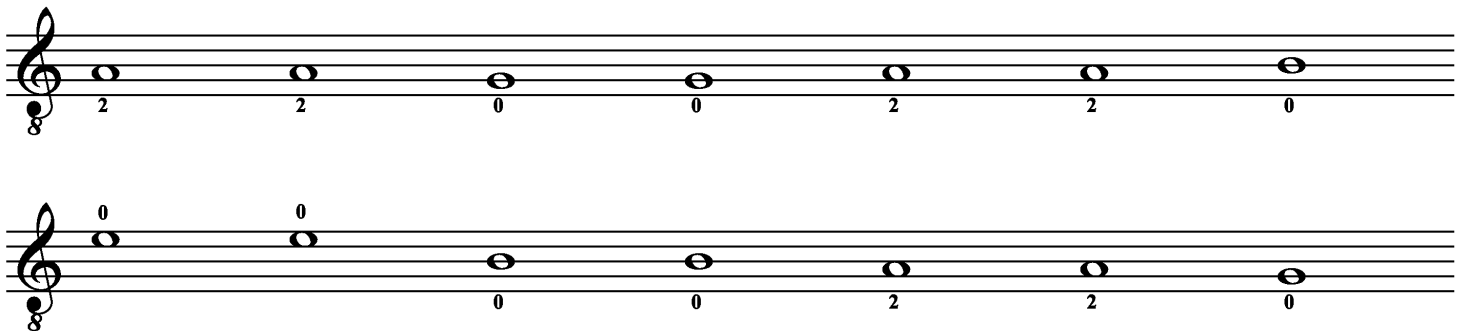
Fingersätze für die linke Hand (Griffhand)²

Die Finger werden vom Zeigefinger bis zum kleinen Finger mit den Nummern 1 bis 4 durchnummeriert. Die Zahl 0 steht für eine leere Saite.

Wie rechts im [Griffdiagramm](#) dargestellt, kommt es beim Greifen darauf an, den Finger nicht mittig, sondern stets eher in der rechten Bundhälfte zu platzieren. Dann klingt der Ton sauberer.



Spieler bitte folgende Töne (Daumenanschlag, Tempo beliebig):



Gehörbildung: Töne wiedererkennen

In den folgenden Übungen erklingen pro Einheit je 5 Töne. Es kommen nur die Noten e', h und g vor. Bitte trage die Töne in der richtigen Reihenfolge ein!

>Start (Übung ausdrucken!)



² Es gibt nicht wenige Leute, die die Gitarre anders herum halten. Da man aber definitiv keine Aussage darüber treffen kann, welche Hand nun die wichtigere sei (beide Hände sind gleich wichtig, wie z.B. auch beim Klavierspielen), empfehle ich allen Anfängern, die Gitarre auf jeden Fall konventionell zu halten.

4. Die rechte Hand

Man kann die Gitarrensaiten grundsätzlich entweder mit verschiedenen Fingern der rechten Hand oder mit einem Plektrum anschlagen. Für unsere Zwecke beschränken wir uns zunächst einmal auf den Daumenanschlag und das Plektrumspiel - je nach Geschmack.

Daumenanschlag

Beispiel tiefe E-Saite (siehe Abbildung):

Setze den Zeige-, Mittel- und Ringfinger auf den hohen Saiten ab und lasse sie während des Spielens dort sitzen. Schlage jetzt die tiefe E-Saite mit einer von oben nach unten aus dem Fingerwurzelgelenk gehenden Bewegung so an, dass der Daumen nach dem Anschlag auf der A-Saite „hängen bleibt“ (der sog. angelegte Anschlag). Probiere das Gleiche mit den übrigen Saiten aus. Beim Zupfen der hohen Saiten mit dem Daumen kannst Du die anderen Finger vorübergehend auf der Gitarrendecke absetzen.



Plektrumspiel

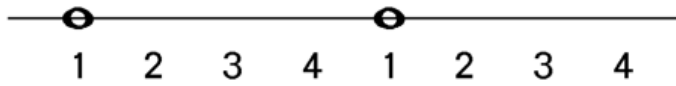
Besonders auf einer Gitarre mit Stahlsaiten sind mit einem Plektrum gute Klangergebnisse zu erzielen. Aber auch auf einer Konzertgitarre mit Nylonsaiten ist es nicht verboten, aus klanglichen Gründen ab und zu einmal ein Plektrum einzusetzen.

Die meisten Leute halten das Plektrum zwischen Daumen und Zeigefinger (siehe Abbildung); der Anschlagsimpuls kommt aus dem Handgelenk. Man unterscheidet beim Plektrumspiel Ab- und Aufschläge; wir beschränken uns hier vorerst nur auf Abschläge (von den tiefen zu den hohen Saiten).

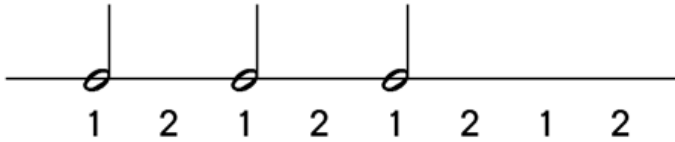


5. Ganze, Halbe, Viertel

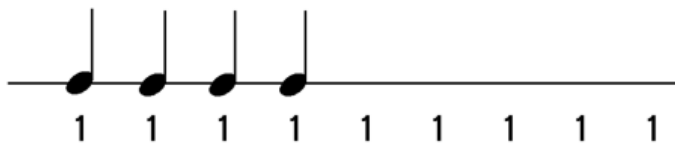
Notenwerte



...ganze Noten dauern 4 Schläge.



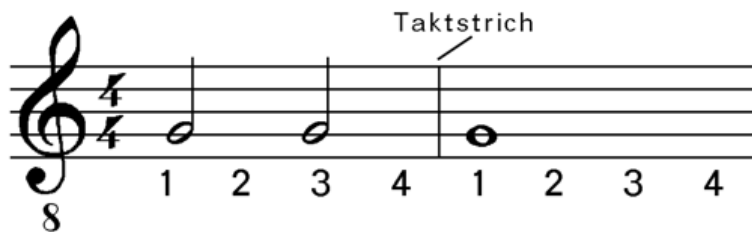
...halbe Noten dauern 2 Schläge.



...viertel Noten dauern 1 Schlag.

Der Viervierteltakt

In den Viervierteltakt passen genau 4 Schläge. Um die Übersicht zu behalten, wird nach jeder 4 ein Taktstrich eingetragen.



Notation: Noten und Taktstriche eintragen

Bitte trage die fehlenden Taktstriche und die richtigen Notenwerte an den passenden Stellen ein!

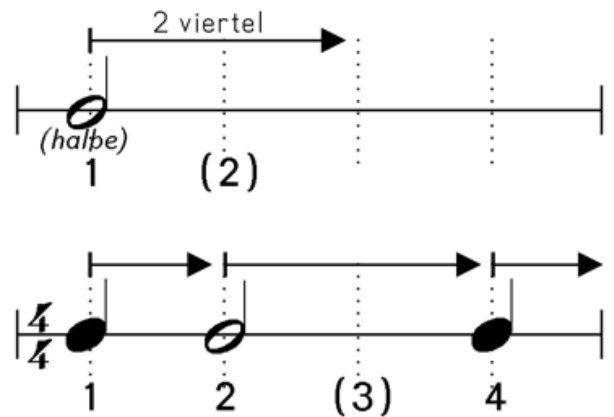
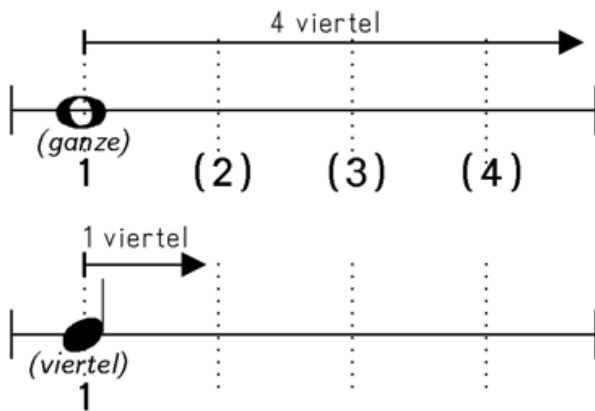
>Start (Übung ausdrucken!)



Notenabstände

Je nach Notenwert brauchen die Noten im Notensystem unterschiedlich viel Platz. Die Tondauer einer längeren Note wird zusätzlich durch eingeklammerte Ziffern, die sogenannten Zählzeiten, verdeutlicht.

Merke: Auf eine Taktposition, unter der eine eingeklammerte Zahl steht, darf keine Note geschrieben werden!



Notation: Notenwerte eintragen

Bitte trage die passenden Notenwerte anhand der Zählzeiten und Notenabstände ein!

>Start (Übung ausdrucken!)



Notation: Zählzeiten eintragen

Bitte trage die passenden Zählzeiten anhand der Notenwerte und Notenabstände ein!

>Start (Übung ausdrucken!)



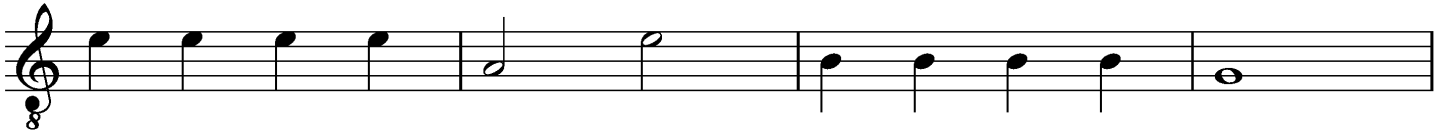
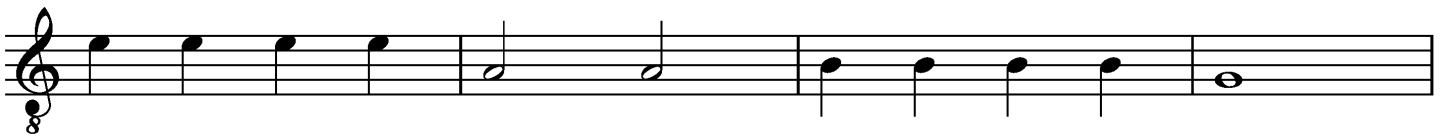
6. Und jetzt ein Lied

Blattspielen

Wenn du die vorangegangenen Übungen ordentlich ausgeführt hast, dürfte es eigentlich kein Problem sein, das folgende Stück vom Blatt bzw. „vom Schirm“ zu spielen. Führe die Hörkontrolle (s.u.) bitte erst durch, nachdem du das Stück einige Male durchgespielt hast!

Herbstspaziergang (Gitarre 1)

Michael Schmolke



Musizieren: Mitlesen, Mitspielen

Führe eine Hörkontrolle durch, spiele das Stück zu einem Playback und improvisiere deine eigene Musik!

>Start



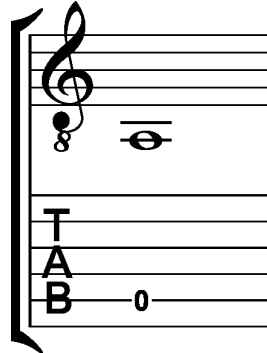
7. Die Töne E, A und d

Der Ton E



Der Ton E liegt auf der leeren tiefen E-Saite.

Der Ton A



Der Ton A liegt auf der leeren A-Saite.

Der Ton d



Der Ton d liegt auf der leeren d-Saite.

Blattspielen: Herbstspaziergang (Gitarre 2)

Michael Schmolke

Musical notation for the piece 'Herbstspaziergang' for guitar. It consists of four staves of music. The first two staves show a melody line with eighth and quarter notes. The last two staves show a bass line with chords and single notes. The notation includes treble clefs, stems, and various note heads.

Musizieren: Mitlesen, Mitspielen

Führe eine Hörkontrolle durch und spiele die Gitarre 2 zusammen mit der vom Playback kommenden Gitarre 1!

>Start



Gehörbildung: Töne und Rhythmen wiedererkennen

Die beiden folgenden kurzen Melodien sind je 2 Takte lang und verwenden lediglich die Töne g, a und h. Die Reihenfolge und den Rhythmus musst du selbst herausfinden.

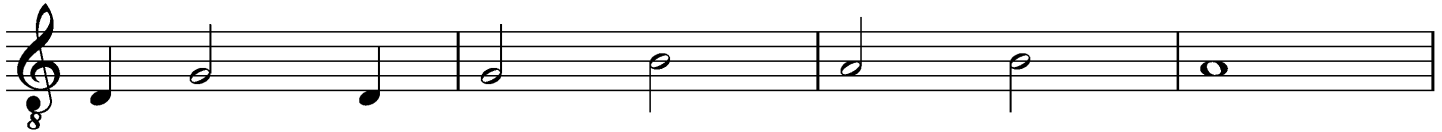
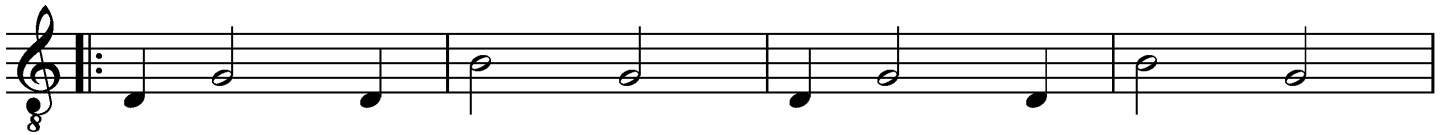
>Start (Übung ausdrucken!)



Blattspielen: Vier Cowboys (Gitarre 1, A-Teil)

Michael Schmolke

Schnelles Tempo,
Kapodaster 2. Bund!



2x spielen!!

fine

Blattspielen: Vier Cowboys (Gitarre 1, B-Teil)

Michael Schmolke

Kapodaster 2. Bund!



D.C al fine
(Nochmal von vorne
bis zum fine, hier bis
Ende A-Teil)





Musizieren: Mitlesen, Mitspielen

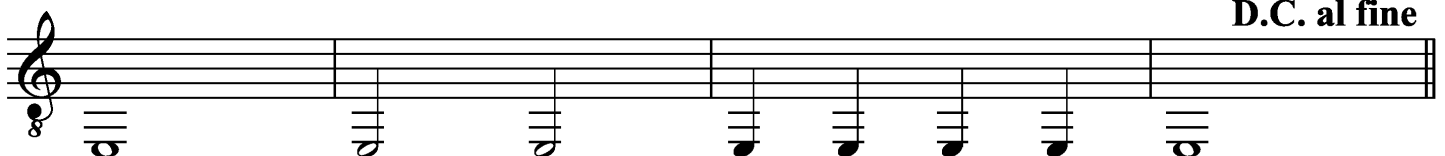
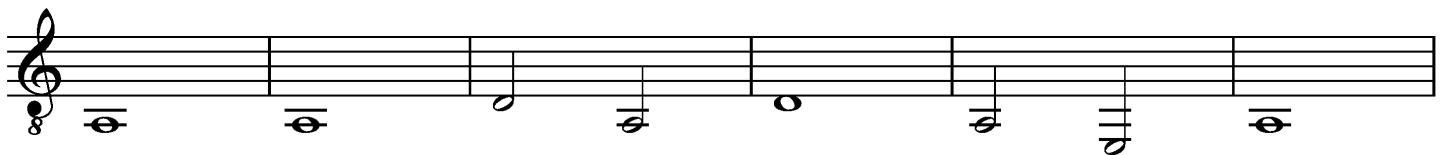
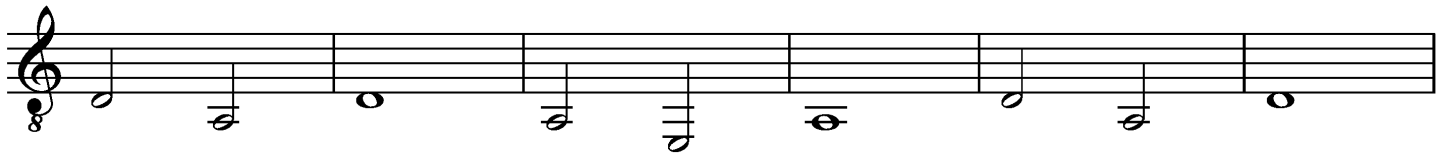
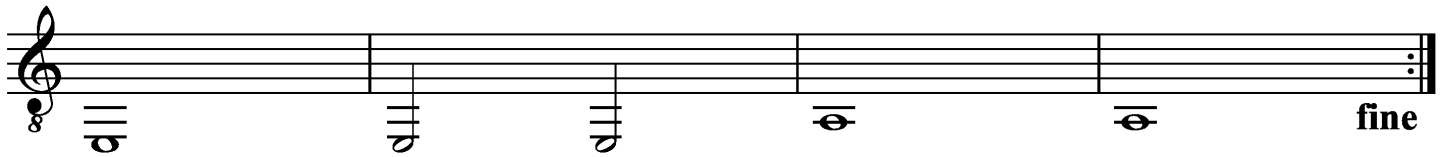
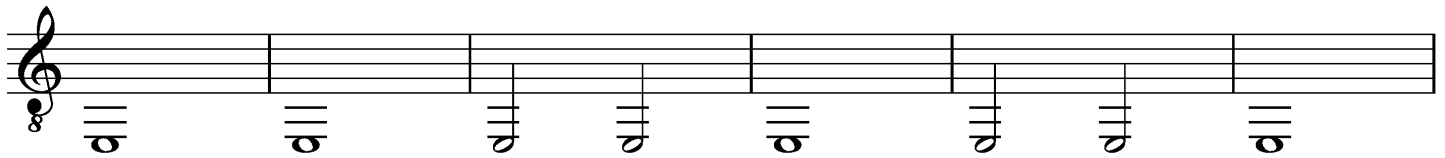
Führe eine Hörkontrolle durch und spiele die Gitarre 1 zu unterschiedlichen Playbacks!

>Start



Blattspielen: Vier Cowboys (Gitarre 2)

Michael Schmolke



Musizieren: Mitlesen, Mitspielen

Führe eine Hörkontrolle durch und spiele die Gitarre 2 zusammen mit der vom Playback kommenden Gitarre 1!

>Start



Workshop-Ende

Alle Rechte (Musik, Text, Grafik) bei Michael Schmolke, [SPASS BEISAITE Musikverlag](#). Die Lieder „Herbstspaziergang“ und „Vier Cowboys“ findest du in einer vierstimmigen Fassung auch im Buch [SPASS BEISAITE, Band 3](#).

