

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einleitung	6

Level 1

Bruder Jakob	16
Weite die Flügel	20

Level 2

Guten Morgen	24
Mein Hut	28
Die Kuh Agatha	30
Ukulelele	32

Level 3

Sum gali gali	34
Jimba Jimba	38
Was machen wir	40

Level 4

Sing	42
Tief im Urwald	46
Drunten in der grünen Au	48
Wenn der Topf	50
Nick Nack Paddywhack	52

Level 5

Zieht das Boot	54
Meine Mi, meine Ma	58
Zwei Skelette	60
Uns're alte Katz	62
Die Wissenschaft	64

Level 6

Hat man dieses Lied gesungen	66
Vater Abraham	70
Richtig doof	72
Unser Rico	74

Level 7

Pinguin am Meer	76
Wenn der Lehrer singt	80
Woher du kommst	82

Anhang

Töne und ihre Griffbilder	84
Akkorde mit Griffbildern und Fingersätzen	86
Verzeichnis Video-Tutorials	87



Melodien spielen

Um Melodien zu spielen, zupft man einzelne Saiten der Ukulele. Zum Zupfen kannst du entweder Zeige- und Mittelfinger oder den Daumen der rechten Hand verwenden.

A Zupfe einmal alle Saiten abwechselnd mit Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand.

Tabulatur

Melodien für die Ukulele lassen sich darstellen, indem man angibt, welche Saite in welchem Bund gezupft werden soll. Man nennt diese Art, Töne aufzuschreiben, Tabulatur (TAB). Jede Zeile der Tabulatur entspricht einer Saite auf der Ukulele.



Die Zahlen in der Tabulatur geben an, in welchem Bund eine Saite gegriffen wird. Die Farben der Ziffern entsprechen wieder den Saiten der Ukulele.

A Spiele diese Zeilen einzeln. In der TIPPS-Säule unten findest du Vorschläge, welche Finger du verwenden kannst.

1

A										0	0
B	0	0		0							

2

A										0	1
B	0	1		1							

3

A										0	1	2
B	0	1	2		1	2						

4

A										0	1	2	3
B	0	1	2	3		0	1	2	3				

TIPPS: Wie du die Bünde greifen kannst

- 0** bedeutet, dass die leere Saite gezupft wird. → ohne zu greifen
- 1** bedeutet, dass die Saite **im ersten Bund gedrückt** wird. → Zeigefinger
- 2** bedeutet, dass die Saite **im zweiten Bund gedrückt** wird. → Mittelfinger
- 3** bedeutet, dass die Saite **im dritten Bund gedrückt** wird. → Ringfinger

Noten

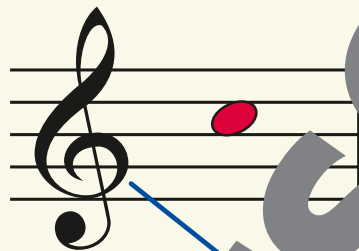
Töne werden auch in einer eigenen Schrift, der sogenannten Notenschrift, dargestellt. In dieser Notenschrift wird jeder Ton als Note in einem System mit fünf Linien dargestellt. Im Notensystem hat jede Note einen eigenen Platz. Im Laufe der Zeit wirst du alle Noten kennenlernen.

Dein erster Ton



Dieser Ton heißt **c''** (sprich: c zweigestrichen). Notennamen sind im Buch immer in einem Kreis.

Der Ton **c''** wird im Notensystem so dargestellt:



Das ist ein Violinschlüssel. Er steht immer am Anfang jeder Notenzeile.

Er liegt auf der blauen Saite im dritten Bund.



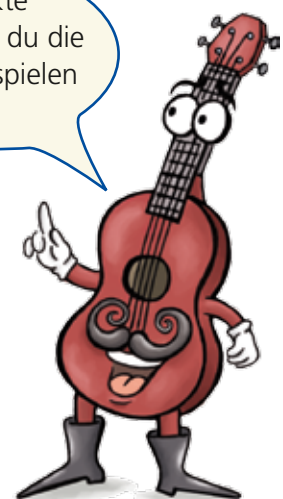
- A** Greife das **c''** im dritten Bund der blauen Saite und zupfe die Saite dann abwechselnd mit Zeige- und Mittelfinger.

Spielsätze

Zu jedem Lied in diesem Buch gibt es einen zweistimmigen Spielsatz, der als Vor-, Zwischen- und/oder Nachspiel verwendet werden kann. Für beide Stimmen sind die Töne einmal in einer Notenzeile und einmal in einer Tabulatur geschrieben. Die Ziffern in der Tabulatur stehen genau über den Noten. Im Beispiel hier ist das mit roten Pfeilen markiert. Wenn du einen neuen Ton spielen möchtest, hilft dir der Buntstift in den Noten, den neuen Ton zu finden.

1. Stimme

Diese Punkte bedeuten, dass du die Zeile zweimal spielen sollst.



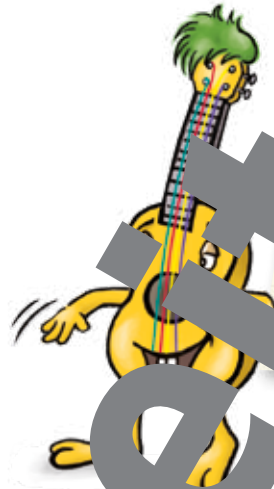
- A** Spiele die Zeile mit Wiederholung.



Lektion 1



Neuer Akkord



Drummuster



Bruder Jakob (Frère Jacques)

Text und Musik: Trad.

1. 

Bru - der Ja - kob Bru - der Ja - kob,
Frè - re Jac - ques Frè - re Jac - ques,
Are you sleep - ing, are you sleep - ing,

2.

schläfst du noch?
dor - mez vous? Dor - mez vous?
Bro - ther John?

3.

Hörst du nicht die Glo - cken,
Son - nez les ma - ti - nes,
Morn - ing bells are ring - ing,
hörst du nicht die Glo - cken?
son - nez les ma - ti - nes!
morn - ing bells are ring - ing!

4.

Ding, dang, dong,
Ding, dang, dong,
ding, dang, dong,
ding, dang, dong.



Rhythmus

Viertelnote und Viertelpause

Im Kästchen unten sind **Viertelnote** und **Viertelpause** abgebildet. Beide dauern einen Schlag lang. Bei der **Viertelnote** sprichst du die Silbe **ta**, bei der **Viertelpause** sprichst du **ps**.

Viertelnote



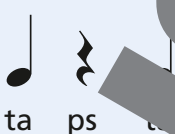
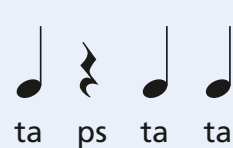
Viertelpause


A1

Übe jeden Rhythmus einzeln. Im Kästchen unten findest du vier hilfreiche Schritte zum Üben von Rhythmus.

1

2

3

4


Tipps wie du einen Rhythmus richtig üben kannst

Schritt 1: Sprich den Rhythmus mit den Silben.

Schritt 2: Sprich den Rhythmus und klatsche zu jedem **ta**.

Schritt 3: Klatsche den Rhythmus.

Schritt 4: Spiele den Rhythmus auf deiner Ukulele.



A2 Wenn du alle Rhythmen aus Aufgabe **1** kannst, hänge sie hintereinander, so wie hier:

A3 Mit **ta** und **ps** hat man auch verschiedene Möglichkeiten, um ein Lied zu begleiten. Spiele die vier abgebildeten Rhythmen auf der Ukulele mit einfachen Abschlügen mit dem **C**-Akkord.



Takte

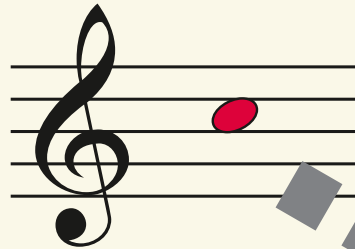
Damit Musik übersichtlicher wird, werden in kleinen, gleichen Gruppen zusammengefasst. Diese Gruppen nennt man **Takte**. Am Anfang eines Musikstücks stehen zwei Zahlen, die den **Taktart** angeben. Die Taktart gibt vor, welchen Notenwert ein **Grundschiag** hat und wie viele Grundschiäge in einem Takt vorkommen.



Neuer Ton



Der Ton **C''** wird im Notensystem so dargestellt:



Er liegt auf der blauen Saite im dritten Bund.



Bruder Jakob – Spielsatz

Musik: Michael Fromm © Helbling

1. Stimme

Musical notation for the first voice, including a treble clef, 4/4 time signature, and a guitar tablature line with fret numbers (3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 3, 3, 3). A red circle highlights the 3rd fret on the 4th string in the first measure of the guitar line.

2. Stimme

Musical notation for the second voice, including a treble clef, 4/4 time signature, and a guitar tablature line with fret numbers (1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0).

A4 Kreise Spielsatz rot ein.

Portfolio

Das Lied *Bruder Jakob* wurde in viele Sprachen übersetzt. Kennst du noch eine andere Übersetzung? Schreibe sie in dein Portfolio. Kennst du auch die passende Flagge? Zeichne sie!



Lektion 8



Begleitmuster

1	+	2	+	3	+	4	+
ta		ti		ta		ti	ti

Jimba Jimba

Text und Musik: Trad.

Chord diagrams: Dm (x02321), Am (x02220), Dm (x02321)

Jim - ba, jim - ba, jim - ba pa - pa - jus - ka, jim - ba pa, jim - ba pa - pa - gei.

Chord diagrams: Am (x02220), Dm (x02321)

Tra - la - la - la - la - la - la - ba pa - pa - jus - ka,

Chord diagrams: Am (x02220), Dm (x02321)

tra - la - la - la - la - la - la - jim - ba pa - pa - gei. Hey!

A1 Übe den Wechsel zwischen Am und Dm. Wenn du den Wechsel so übst, wie er in der TIPP-Box unten beschrieben ist, kannst du den Mittelfinger liegen lassen.

TIPP: Akkordwechsel Am-Dm

- Schritt 1:** Greife den Am-Akkord mit dem Mittelfinger.
- Schritt 2:** Für das Dm legst du jetzt Zeigefinger und Ringfinger dazu.
- Schritt 3:** Nimm Zeigefinger und Ringfinger wieder weg.
- Schritt 4:** Übe diesen Wechsel so, dass du Zeigefinger und Ringfinger gleichzeitig dazulegst und wegnimmst.



A2 Übe die beiden Schlagmuster mit Betonung auf 1 und 3 (fett gedruckt). Verwende zum Üben den **F**-Akkord.

1

	1	+	2	+	3	+	4	+
	■		■	∨	■		■	∨
	ta		ti	ti	ta		ti	ti

2

	1	+	2	+	3	+	4
	■	∨	■	∨	■	∨	■
	ti	ti	ti	ti	ti	ti	ti

A3 Übe die Schlagmuster mit einem Wechsel zwischen **Cm**-Akkord und **Dm**-Akkord. Dieser Wechsel kommt an den markierten Stellen im Lied vor.

Jimba Jimba – Spielsatz

Musik: Michael Fromm
© Helbling

1. Stimme

Musical notation for the first voice part (1. Stimme) in 4/4 time. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The guitar accompaniment is shown on a six-string guitar with fret numbers: 1, 3, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 1, 2, 1, 0, 0, 2.

2. Stimme

Musical notation for the second voice part (2. Stimme) in 4/4 time. The melody consists of quarter notes: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The guitar accompaniment is shown on a six-string guitar with fret numbers: 5, 1, 5, 0, 0, 0, 1, 0, 5, 1, 5, 0, 0, 0, 3, 0, 3, 1.

PORTFOLIO

Der Text von *Jimba Jimba* enthält einige Fantasiesilben ohne Bedeutung. Sammle weitere (Nonsens-) Lieder mit Fantasiesilben. Du kannst auch selber eines erfinden und in dein Portfolio eintragen.



A1 Schreibe die Melodie mit den Tönen **c'**, **e'**, **g'** und **a'** weiter. Trage auch die passenden Ziffern in der Tabulatur ein.

A2 Spiele deine Melodie aus Aufgabe **1** auf der Gitarre. Die ersten zwei Takte spielst du laut, die anderen leise.

Nick Nack Paddywhack Spielsatz

Musik: Michael Fromm
© Helbling

1. Stimme

2. Stimme

PORTFOLIO 14

Überlege dir Strophen für den Rest des Tages.
Male passende Bilder dazu.

