

Es herbstelt schon bald



Aus dem Pustertal (Südtirol)

1  A7

Es herb - stelt schon bald und es färbt sich der Wald, und die
 Die Äp - fel vom Bam, ja die bring ma jetzt ham, und die
 Die Küh und die Kalbn treibt ma o - ba von der Alm, ja es

Vo - gerl ziehn fort an an wär - me - ren Ort.
 Ruabn und das Kraut werd'n in d'Bot - tich ein - g'haut.
 kommt bald die Zeit, wo es frös - telt und schneit.

Zwischenspiel

F C C7 F

Die Vögel
 fliegen in den Süden.
 Dabei singen sie ein Lied.
 Findest du heraus,
 welches?



2



Wenn du diese Vögel mit denen von oben vergleichst,
 kannst du sicher herausfinden, welche Töne sie singen.
 Trage die Töne dann in die untere Notenzeile ein.
 Spiel das Ergebnis mit einem Instrument vor!

Das Lied heißt:

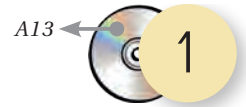


1. Lied mit Zwischenspiel einlernen.
2. Noten anhand der bunten Vögel herausfinden und in die Notenzeile eintragen.
Diese Melodie auf einem Instrument spielen.
3. Den Namen des Liedes erraten.



Na, hör einmal!

Dieses Hörbeispiel wird dich vielleicht überraschen.
Hör gut zu!
In den Zeilen kannst du die Dinge notieren,
die du gehört hast!



Die Tiere sind los!

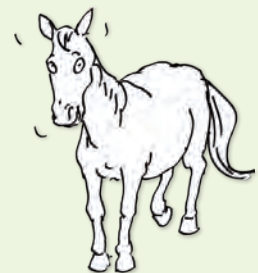
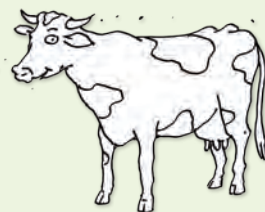


Ein Spiel für mehrere Kinder: Setzt euch im Sesselkreis auf und teilt euch in vier gleich große Tiergruppen ein: in Hunde, Pferde, Enten und Katzen. Immer, wenn ihr nun euer Tier hört, steht ihr auf und macht zum Tierlaut eine kleine, typische Tierbewegung dazu.

Aber Achtung! Ihr dürft euer Tier nicht überhören oder eure Bewegungen zu einem anderen Tier machen. Im Hörbeispiel hört ihr nämlich viele verschiedene Tiere und Klänge...



Welche Tiere haben sich in diesem Spiel noch versteckt?
Hast du es dir gemerkt? Bemale die richtigen Abbildungen!



1. Hörbeispiel anhören. Aufschreiben, was man in einer Minute hören kann (Anleitung im Hörbeispiel integriert).
2. Spiel mithilfe des Hörbeispiels spielen.
3. Alle Tiere, die im Hörbeispiel zu hören sind, bemalen.

Mach dich sichtbar!



C. Matl

1  A15

C G Am F C F

1. Bin ich mor - gens auf dem Schul - weg, ist es oft noch
 Au - to - fah - rer sind ver - schla - fen, ih - re Au - tos

G Refrain C G Am F

nicht sehr hell. Hilf dei - nem Schutz - en - gel! Mach dich sicht - bar!
 fah - ren schnell!

1. C F D7 G 2. C F G C

Dann hat er nicht so viel zu tun! Dann hat auch er Zeit sich aus - zu - ruhn!





2. Ich hab eine helle Jacke,
 die zieh ich sehr gerne an.
 Sie hat Streifen, die gelb leuchten,
 so dass man mich sehen kann.


3. Auch die Tasche, die ich trage,
 reflektiert fast wie ein Stern.
 Für besonders dunkle Tage,
 hab ich sie besonders gern.







2





Hier ist alles nebelgrau.
 Finde die Notenwerte und
 bemale sie in ihren Farben!



Lösung: Beiblatt 3

Ein Strich für jede gefundene Note!



1



Du hörst nun die Zaubersprüche von Zauberer Taktilus und Hexe Taktamila. Hör sie dir mehrmals an! Nimm dann einen Stift und verwende ihn beim Aufsagen der Zaubersprüche als Zauberstab!



Zauberer Taktilus

 
 Fligurax, Flagurax,
 
 Woblidax, Wablidax,
 
 Fligurax, Flagurax,
 
 Wugidi Mol.



Hexe Taktamila

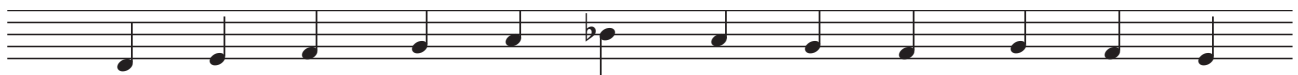
   
 Wupadiris, Wupadiris,
   
 Hirisamus, Horilus.
   
 Wupadiris, Wupadiris,
   
 Hirisamus, Omnibus.

2

Hier siehst du einen Teil der Zaubersprüche mit Noten aufgezeichnet. Male einen Violinschlüssel am Beginn der Notenzeilen.

Zauberer




 Fli - gu - rax, Fla - gu - rax, Wob - li - dax, Wab - li - dax.

Hexe


 Wu - pa - di - ris, Wu - pa - di - ris, Hi - ri - sa - mus,

Ziehe in den Notenzeilen zwischen jedem Wort einen Strich. Zähle dann, wie viele Viertelnoten zwischen den Strichen stehen. Trage die Anzahl hier ein:

Zauberer:

Hexe:



Kerzentanz



C. Matl

Dieses Lied ist für einen ruhigen Tanz gedacht. Welche Bewegungen passen für dich dazu?

1

C G7 Am G F Em F G

Leuch-te hi - naus in die Nacht, klei-ner Stern in mei-ner Hand!

Am Em F C F Em F G

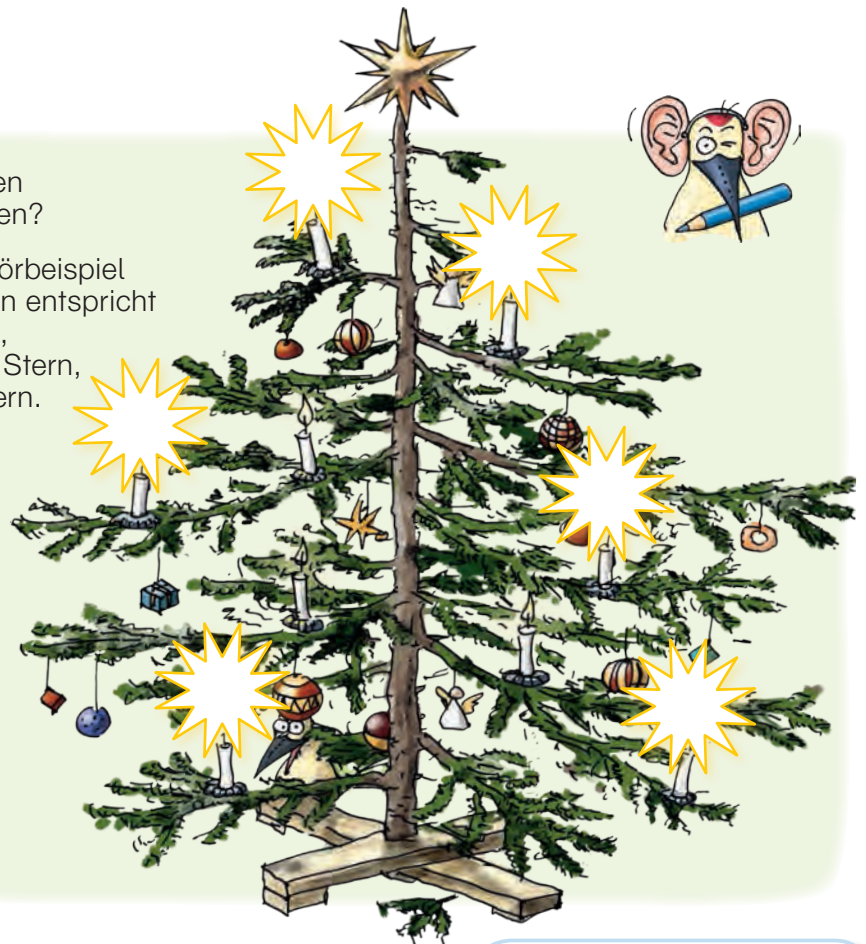
Ma - le die Freu-de in je - des Ge - sicht! Schein hell, wär-men-des Licht!

2

In welcher Reihenfolge beginnen die Sterne am Baum zu leuchten?

Die Reihenfolge der Töne im Hörbeispiel zeigt es dir an. Der höchste Ton entspricht dem höchsten Stern am Baum, der mittlere Ton dem mittleren Stern, der tiefste Ton dem tiefsten Stern.

Schreibe die Ziffern 1, 2 und 3 in die richtigen Sterne.



3 Xylophon

Bassxylophon

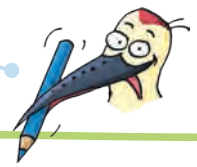
Glockenspiel, Metallophon

Den Kerzentanz kannst du selbst begleiten. Schreibe die Notennamen darunter, wenn du dir nicht ganz sicher bist!

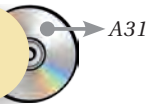
Diese Begleitung kannst du auch als Vor- und Zwischenspiel verwenden.



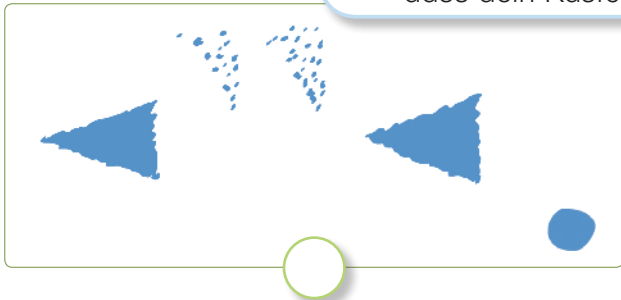
Ein Klangexperiment



1



Eines dieser beiden Klangkästchen haben Kinder mit Instrumenten vertont. Du hörst es im Hörbeispiel. Kreuze es an! Warum glaubst du, dass dein Kästchen das richtige ist?



2

Starte nun gemeinsam mit anderen Kindern ein eigenes Klangexperiment!

Vorbereitung

Bildet Gruppen mit vier bis fünf Kindern. Ihr braucht:

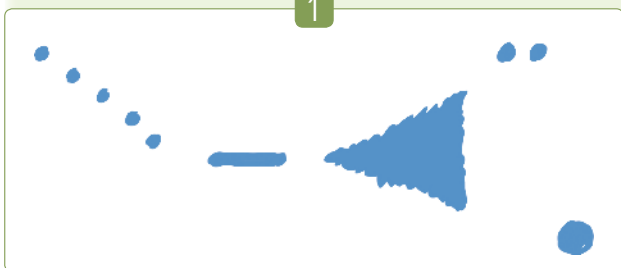
- Gegenstände, mit denen ihr Geräusche erzeugen könnt, z. B. Zeitungspapier, Gummibänder, Becher, Lineale, Geldstücke, ...
- Rhythmusinstrumente, z. B. Trommeln, Holzblock, Klangstäbe, Rasseln, Triangel, ...

Ablauf

Jede Gruppe wählt von der Abbildung unten ein eigenes Kästchen aus. In den Kästchen seht ihr Zeichen, die Klänge darstellen. Dazu dürft ihr mit euren Gegenständen und Rhythmusinstrumenten eigene Klänge erfinden. Stellt eure Erfindungen dann gegenseitig vor!



1



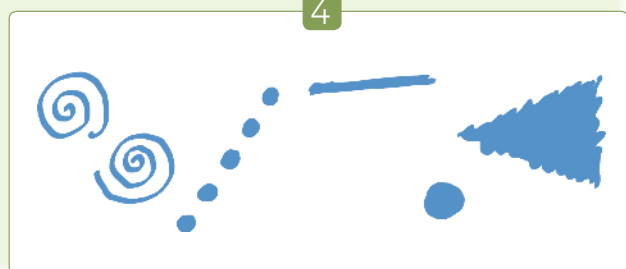
2



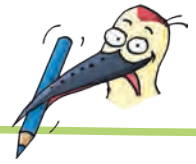
3



4



Flederratte, Fledermaus...



1

Liest du den Text über allen Bildern, ergibt er ein Gedicht von H. C. Artmann!

Beiblatt 1

Liebe Ratte, komm zu mir!
Gerne spiele ich mit dir,



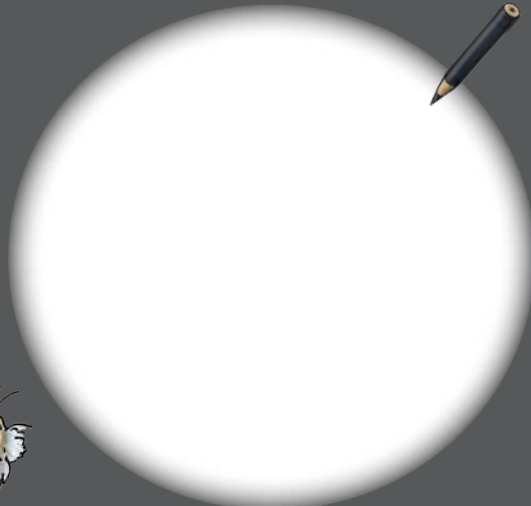
bind dir Engelsflügel um,



trag dich ins Panoptikum,
worein oft die Kinder gehn,



und wann die dich fliegen sehn,
rufen alle, alle aus:
So 'ne große Fledermaus!



Ein Panoptikum ist eine Sammlung seltsamer Dinge, sogenannter Kuriositäten.



2

Sprich den Text wie ein Gruselkabinett-Besitzer!



Lie - be Rat - te, komm zu mir, ger - ne spie - le ich mit dir,
wo - rein oft die Kin - der gehn, und wann die dich flie - gen sehn,



bind dir En - gels - flü - gel um, trag dich ins Pan - op - ti - kum,
ru - fen al - le, al - le aus: So 'ne gro - ße Fle - der - maus!

Musikgarten



1

Schaffst du diesen Weg durch den Musikgarten?
Zuerst brauchst du einen Violinschlüssel, um das Tor zu öffnen. Zeichne ihn!

a



b

Welches Instrument ist die Oboe?
Kreuze sie an!

c



Die Notennamen sagen dir, wen du hier anmalen sollst!

d

An diesem Türschild wurde der Name verwischt. Welcher Komponist wohnt hier?

Beeethoven

g

Wer hat recht?
Male die richtige
Sprechblase an!



In dieser
Rhythmuszeile
stecken vier
Achtelnoten!



In dieser
Rhythmuszeile
steckt eine
Viertelnote!

f

Wer von uns beiden
singt die Bassstimme?
Kreuze an!



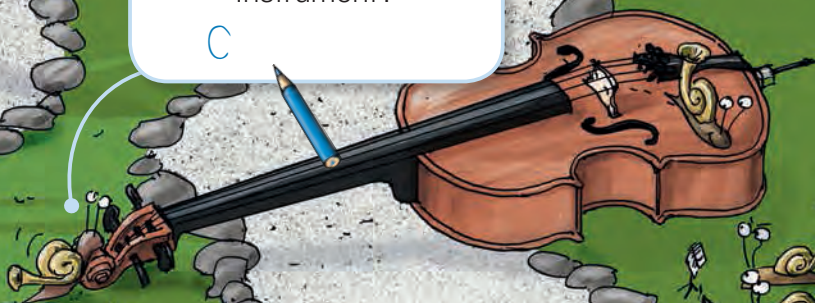
h

Auf dem Sessel mit
der Achtelepause
kannst du dich nun
ausruhen.
Male ihn aber vorher an!

i

Wie heißt dieses
Instrument?

C



e

Wie viele Viertel-
noten fehlen hier?
Zeichne sie ein!

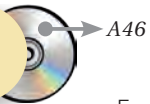


j

Hier fehlt die Statue
des Gründers des
Musikgartens – kannst
du sie aufzeichnen?



1



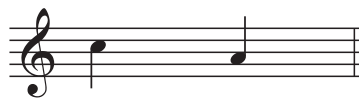
F Dm B C F Dm
 Freun - de sind wich - tig im Le - ben! Freun - de, wie
 B C F Dm B C
 du ei - ner bist! Denn hat man Freun - de, ja, dann hat man Glück!
 B C F F
 Gut, dass es dich gibt! — Jo - sef! An - dre - a!
 Sa - mu - el! Ka - tha - ri - na! Denn hat man Freun - de, ja, dann
 B C B C F
 oder Freundinnen!
 hat man Glück! Gut, dass es dich gibt! —

2



Zu welchem Notenbild passen dein Name und die Namen deiner Freunde oder Freundinnen?

Spieler mit einem Instrument die Noten nach, dann kannst du es herausfinden!



Josef



3



Fehlt noch ein Name? Trage ihn hier ein!

