WERKZEUGKOFFER

Musik

Fünf Einsatzkarten mit Stationskarten zum Ausprobieren, aus dem Werkzeugkoffer Musik für Klasse 1 bis 10

Einsatzkarten →
Werkzeuge nach Unterrichtssituation: Einstieg, Erfinden, Hören, Projekt, Vertretung

Vollversion auf eduki →
49 Einsatzkarten, 39 Kurzkarten, 53 Fundstücke und 12 Stationskarten

Stationskarten →
Kopiervorlagen im A5-Format für einen Lernzirkel, Ergebnisse zum Einsammeln

Datenschutz-Ampel ↓
Ampel mit Begründung für Schulleitung und Eltern

So entsteht die Datenschutz-Ampel

- **Grün:** keine Anmeldung, und die Schüler geben nichts Persönliches ein. Das gilt auch für Anbieter außerhalb der EU, deren Sitz steht auf der Karte. Im Schulnetz gehen alle Geräte über dieselbe Internetadresse hinaus. Der Anbieter sieht dann die Schule, aber nicht den einzelnen Schüler.
- **Gelb:** Der Lehrer braucht ein Konto, oder die Seite zeigt auffällig Werbung.
- **Rot:** Schüler müssen ein Konto anlegen oder Namen, Fotos oder Stimme hochladen. Dann vorher mit der Schulleitung klären, ob eine Einwilligung nötig ist.

Grün gilt für die Nutzung in der Schule. Zu Hause oder auf privaten Geräten ist die eigene Internetadresse sichtbar. Und auch bei Grün gilt: keine echten Namen in Titelfelder oder Kommentare schreiben lassen. Die Ampel ist eine Einschätzung aus der Praxis und keine Rechtsberatung. Verantwortlich bleibt die Schule.

So liest du eine Karte

Oben	Die Unterrichtssituation, für die das Werkzeug gedacht ist. Der QR-Code öffnet die Seite am Tablet, im PDF ist alles anklickbar.
Kompetenz	**Musik machen** **Musik hören** **über Musik nachdenken** – die drei Bereiche, die in allen Bundesländern vorkommen.
Schüler schreiben auf	Ein Auftrag, bei dem die Schüler ihr Ergebnis in eigenen Worten festhalten. Das lässt sich einsammeln und bewerten.
Datenschutz	Der farbige Punkt rechts auf jeder Karte, erklärt im Kasten oben.
Stempel	„Besonders wertvoll“ tragen die Werkzeuge, die ich selbst am häufigsten im Unterricht nutze. bimbadi ist mein eigenes Angebot und deshalb so gekennzeichnet.
Wenn die Seite fehlt	Webseiten ändern sich. Für jede Karte steht ein Ersatz bereit, der dasselbe leistet.

Übersicht der Einsatzkarten

★ = Besonders wertvoll · S = es gibt eine Stationskarte dazu

NR.	WERKZEUG	SITUATION	STUFE	AMPEL	STATION
01	**Learning Synths ★**	Klang erforschen	Kl. 7–10	🟢	S1
02	**Blob Opera**	Einstieg Stimme und Chor	Kl. 1–10	🟢	S2
03	**Chrome Music Lab**	Musik erfinden	Kl. 1–8	🟢	S3
04	**Groove Pizza**	Rhythmus sehen	Kl. 4–9	🟢	S4
05	**Pink Trombone**	Stimme verstehen	Kl. 5–10	🟢	S5

In der Vollversion außerdem

Learning Music · Hookpad und Theorytabs · bimbadi · Musicmap · Incredibox · Isle of Tune · BeastBox · How Generative Music Works · Musicca · musictheory.net · muted.io · theorie-musik.de · Lightnote · Chordify und ChordU · Polypad · ANTON · Schlaukopf Musik · LearningApps · Drumcomputer im Browser · Synthesizer im Browser · Chord Master · Virtuelle Instrumente · Online Sequencer · signal · Toy Theater Musik · Kais Flaschenorchester · MusicVisualization · DJ im Browser · Audio schneiden · Spuren trennen mit KI · Musik mit KI erzeugen · iPad-Apps zum Musikmachen · Stimmgerät und Metronom · Reimlexika · MuseScore · fobizz Tools · Anki · PhonoPaper · Rhythm Randomizer · Liedersammlungen · Geräusche und Klänge · OER von Ulrich Kaiser · Junge Klassik 3D-Touren · Dance360 School

Dazu 39 Kurzkarten, 53 weitere Fundstücke und 7 weitere Stationskarten.

Werkzeugkoffer Musik auf eduki →

KLANG ERFORSCHEN

Learning Synths

Ableton (Berlin)

BESONDERS WERTVOLL

Kl. 7–10 · 45 Min. · Tablet oder PC, Kopfhörer · **Musik hören** · **Musik machen**

Schüler lernen Schritt für Schritt, woraus ein Synthesizer-Klang besteht: Oszillator, Hüllkurve, Filter und LFO. Jede Seite hat einen kleinen Synth zum Ausprobieren.

SO GEHT'S

1. Einstieg an der Tafel: die erste Seite gemeinsam anhören und die Begriffe Tonhöhe und Lautstärke sammeln.
2. Schüler arbeiten die Kapitel bis zur Hüllkurve allein durch.
3. Im Playground bauen sie einen Klang nach Vorgabe, zum Beispiel „weich wie eine Flöte“ oder „hart wie ein Laser“.

SCHÜLER SCHREIBEN AUF

Beschreibe, wie du im Playground einen weichen und einen harten Klang einstellst. Nenne die Regler und was sie verändern.

Datenschutz grün
Keine Anmeldung, Anbieter in Deutschland.

Stolperstein: Ohne Kopfhörer wird es im Raum sehr laut. Das Wort „Hüllkurve“ vorher an die Tafel schreiben, auf der Seite heißt sie auch „Envelope“.

Auch drin: Erste Klänge: Einstieg ohne Vorwissen · Playground: freier Synth mit allen Reglern

Wenn die Seite fehlt: Synthesizer im Browser, Karte „Synthesizer“ in diesem Heft

learningsynths.ableton.com/de

01 ↑ Übersicht

EINSTIEG STIMME UND CHOR

Blob Opera

Google Arts & Culture (USA)

Kl. 1–10 · 10–20 Min. · Digitale Tafel oder Tablet · **Musik machen** · **Musik hören**

Vier Opernsänger als Knetfiguren: Wer sie nach oben oder unten zieht, ändert Tonhöhe und Vokal, die anderen singen passend dazu. Musik machen aus purem Spaß.

„Top 1 der lustigsten Ideen, die ich je gesehen habe.“

SO GEHT'S

1. An der Tafel einen Blob hochziehen und fragen: Was machen die anderen drei?
2. Schüler kommen nach vorn und lassen den Chor einen Akkord halten, auf- und absteigen oder flüstern.
3. Mit dem Weihnachts- oder Reisemodus (Symbole unten) bekannte Lieder anhören.

SCHÜLER SCHREIBEN AUF

Beschreibe, wie sich Sopran, Alt, Tenor und Bass unterscheiden. Welcher Blob singt am höchsten, welcher am tiefsten?

Datenschutz grün
Keine Anmeldung. Aufnahmen werden nur auf Wunsch als Link geteilt.

Stolperstein: Die Klasse will sofort selbst spielen. Eine Runde mit Zeitlimit von einer Minute pro Schüler einplanen.

Wenn die Seite fehlt: Pink Trombone (Karte in diesem Heft) für die Stimme, sonst Chorvideos

artsandculture.google.com/experiment/blob-opera/AAHWrq360NcGbw

02 ↑ Übersicht

MUSIK ERFINDEN

Chrome Music Lab

Google (USA)

Kl. 1–8 · 10–45 Min. · Tafel, Tablet oder PC · **Musik machen** · **Musik hören**

Vierzehn kleine Musik-Experimente ohne Notenkenntnis: Melodien im Raster setzen, Rhythmen bauen, Klänge als Bild sehen, Akkorde und Arpeggien hören.

SO GEHT'S

1. Im Song Maker über „Settings" vorgeben: 4 Takte, Dur-Tonleiter, eine Oktave.
2. Die Melodie darf höchstens acht Töne haben. In den unteren Zeilen kommt ein Rhythmus dazu.
3. „Save" erzeugt einen Link. Den kopieren die Schüler in den Klassenordner oder schreiben ihn ab.

SCHÜLER SCHREIBEN AUF

Hör dir das Ende deiner Melodie an. Klingt es abgeschlossen oder offen? Beschreibe, auf welchem Ton du aufhörst und warum das so wirkt.

Datenschutz grün
Keine Anmeldung. Beim Speichern im Song Maker keinen echten Namen als Titel eintragen lassen.

Stolperstein: Ohne Vorgabe klicken Schüler das Raster voll. Die Tonanzahl begrenzen und Kopfhörer bereitlegen.

Auch drin: Song Maker: Melodie und Rhythmus im Raster · Rhythm: Rhythmen mit Figuren · Kandinsky: Bilder malen, die klingen · Spectrogram: Klänge sichtbar machen · Chords und Arpeggios: Akkorde hören · Shared Piano: gemeinsam auf einem Klavier spielen

Wenn die Seite fehlt: Toy Theater (Karte in diesem Heft)

musiclab.chromeexperiments.com

03 ↑ Übersicht

RHYTHMUS SEHEN

Groove Pizza

NYU Music Experience Design Lab (USA)

Kl. 4–9 · 20–30 Min. · Digitale Tafel, Tablets · **Musik machen** · **Musik hören**

Rhythmen als Pizza: Jedes Stück ist ein Schlag, jeder Ring ein Instrument. Gleichmäßige Rhythmen ergeben regelmäßige Formen, Synkopen schiefe. So wird Rhythmus geometrisch sichtbar.

SO GEHT'S

1. An der Tafel einen Rock-Beat aus der Liste laden und die Formen erklären.
2. Schüler bauen einen eigenen Beat: Bassdrum als Dreieck, Snare als Strich.
3. Vorlagen wie Bossa Nova oder Funk laden und die Formen vergleichen.

SCHÜLER SCHREIBEN AUF

Zeichne die Form deines Beats ab und erkläre, warum ein Dreieck anders klingt als ein Quadrat.

Datenschutz grün
Keine Anmeldung, keine Eingaben.

Stolperstein: Die Zahl der Stücke (Schläge) zuerst auf 16 lassen, sonst wird es unübersichtlich.

Wenn die Seite fehlt: drumbit oder Rhythm im Chrome Music Lab

apps.musedlab.org/groovepizza

04 ↑ Übersicht

STIMME VERSTEHEN

Pink Trombone

Neil Thapen (privates Projekt)

Kl. 5–10 · 15–20 Min. · Digitale Tafel · **Musik hören** · **über Musik nachdenken**

Ein Vokaltrakt zum Anfassen: Zunge, Lippen und Kehlkopf lassen sich verschieben, und die Stimme ändert sich sofort. Die beste Erklärung, wie Singen funktioniert.

„Beste Erklärung für besser singen.“

SO GEHT'S

1. An der Tafel den Ton starten und die Tonhöhe am Kehlkopf verändern.
2. Mit der Zunge die Vokale A, E, I, O, U formen lassen. Die Klasse spricht mit.
3. Klären: Was verändert die Tonhöhe, was den Vokal?

SCHÜLER SCHREIBEN AUF

Erkläre, welcher Teil des Körpers die Tonhöhe bestimmt und welcher den Vokal. Wie hilft dir das beim Singen?

Datenschutz grün
Keine Anmeldung, keine Eingaben.

Stolperstein: Der Klang ist gewöhnungsbedürftig. Einmal ansagen, dass das gewollt ist.

Wenn die Seite fehlt: Blob Opera (Karte in diesem Heft)

dood.al/pinktrombone

05 ↑ Übersicht

STATION 1 · LEARNING SYNTHS

Einen Klang formen

Name _____ Klasse _____ Datum _____

DAS MACHST DU

1. Scanne den Code und starte mit „Erste Klänge“.
2. Bearbeite die Seiten bis zur Hüllkurve. Probiere jeden Regler aus.
3. Öffne den Playground. Stelle einen Klang ein, der weich klingt, und einen, der hart klingt.

Mein Link: _____

HALTE FEST

Welche Regler hast du für den weichen und für den harten Klang verändert? Beschreibe genau, was du gehört hast.

STATION 2 · BLOB OPERA

Ein Chor aus Blobs

Name _____ Klasse _____ Datum _____

DAS MACHST DU

1. Scanne den Code und starte Blob Opera.
2. Zieh jeden Blob einmal ganz nach oben und ganz nach unten.
3. Ordne die vier Stimmen von hoch nach tief.

Mein Link: _____

HALTE FEST

Schreibe die vier Blobs von hoch nach tief auf und gib jedem den richtigen Namen: Sopran, Alt, Tenor, Bass. Was passiert mit den anderen, wenn du einen bewegst?

STATION 3 · CHROME MUSIC LAB

Eine Melodie erfinden

Name _____ Klasse _____ Datum _____

DAS MACHST DU

1. Scanne den Code und öffne den Song Maker.
2. Stelle unter „Settings“ ein: 4 Takte, Tonleiter Dur, 1 Oktave.
3. Setze eine Melodie aus höchstens acht Tönen. Unten kommt ein Rhythmus dazu.
4. Klicke auf „Save“ und schreibe den Link unten auf.

Mein Link: _____

HALTE FEST

Hör dir das Ende deiner Melodie an. Klingt es abgeschlossen oder offen? Beschreibe, auf welchem Ton du aufhörst und warum das so wirkt.

STATION 4 · GROOVE PIZZA

Rhythmus in Formen

Name _____ Klasse _____ Datum _____

DAS MACHST DU

1. Scanne den Code und öffne die Groove Pizza.
2. Setze die Bassdrum so, dass ein Quadrat entsteht. Hör zu.
3. Ändere das Quadrat in ein Dreieck. Hör wieder zu.
4. Baue einen eigenen Beat mit allen drei Ringen.

Mein Link: _____

HALTE FEST

Zeichne deine Pizza ab. Beschreibe, wie ein Quadrat und wie ein Dreieck klingen. Was ist der Unterschied?

STATION 5 · PINK TROMBONE

Wie die Stimme funktioniert

Name _____ Klasse _____ Datum _____

DAS MACHST DU

1. Scanne den Code und starte Pink Trombone.
2. Bewege den Punkt am Kehlkopf nach links und rechts. Hör zu.
3. Bewege die Zunge und forme die Vokale A, I und U.

Mein Link: _____

HALTE FEST

Beschreibe, wo die Zunge bei A, bei I und bei U liegt. Probiere es mit deiner eigenen Stimme aus: Stimmt das?