

Inhalt

| | |
|--|----------|
| Vorwort | 5 |
| Die wichtigsten Handgriffe | |
| Hard- und Software | 7 |
| MIDI | 7 |
| Was auf dem Bildschirm zu sehen ist | 8 |
| Die Maus und ihre Bewegungen | 9 |
| Laden und sichern | 9 |
| Die erste Aufnahme | |
| Vom Kassettenrecorder zum Sequenzer | 11 |
| Wir nehmen auf | 14 |
| Spiel im Playback | 16 |
| Die Rhythmusmaschine | |
| Das Keyboard als Drumset | 18 |
| Jeder Schlag ein Treffer | 19 |
| Immer im Kreis herum | 20 |
| Neue Schlaginstrumente | 22 |
| Drum-Pattern | 25 |
| Der Kanon | |
| Der Zirkelkanon | 27 |
| Mehr Übersicht | 28 |
| Der Bauplan: Wie ein Kanon entsteht | 29 |
| Ein Rätselkanon | 30 |
| quaerendo invenietis oder: Wenn Komponisten Rätsel schreiben | 31 |
| Wir komponieren einen eigenen Kanon | 32 |
| Wir arrangieren einen Blues | |
| Freight-Train-Blues | 34 |
| Merkmale des Blues | 35 |
| Wir machen ein Blues-Arrangement | 37 |
| Die Melodie erklingt | 37 |
| Die richtige Begleitung | 39 |
| Der Rhythmus | 41 |
| Alles in Form | 41 |
| Entdecken, nachdenken, weitermachen | 42 |
| Wir orchestrieren ein Klavierstück | |
| Musik nach Geschichten und Bildern | 43 |
| Original und Bearbeitung | 44 |
| Das Sinfonieorchester | 46 |
| Eine eigene Bearbeitung | 47 |
| Ein Programm | 47 |
| Malen mit musikalischen Farben | 49 |
| Laut und leise | 50 |

| | |
|---|----|
| Spiel mit Neuer Musik | |
| Komponieren, was ist das? | 53 |
| Domino-Spiel einmal anders | 54 |
| Spielsteine nehmen Gestalt an | 56 |
| Musik und Form | 57 |
| Eine elektronische Studie | 58 |
| Ohne Regeln geht es nicht | 59 |
| Eine "Studie für Schlaginstrumente" | 60 |
| Feinarbeit ist wichtig | 61 |
| Ein paar Experimente zum Probieren und Überlegen | 62 |
| | |
| Anmerkungen zur Technik | |
| Voraussetzungen bei Hard- und Software | 63 |
| Aufstellung und Verkabelung der Geräte | 64 |
| Die Diskette zum Buch | 66 |
| | |
| Didaktische und methodische Hinweise zu den Kapiteln | 67 |
| | |
| Stichwortverzeichnis | 71 |