

# Inhalt

## 1. Hallo!

Das Klavier stellt sich vor als ein Instrument, das in verschiedenen Stimmlagen „sprechen“ oder „rufen“ kann. Der Sprachrhythmus von Worten wird durch das Mitspielen von Tönen oder Klängen betont. Bildhafte Vorstellungen z. B. von Zwergen und Riesen helfen beim Erkennen und Wiederfinden verschiedener Lagen.

Seite 4-5

## 2. Geisterstunde

Nun verwandelt sich das Klavier in ein Geisterschloss. Ein tiefer Ton wird zur Turmuhr, die schwarzen Tasten zur Schlosstreppe. Es ertönen gespenstische Klänge, wenn man in den Innenraum des Klaviers hineinruft oder vorsichtig auf den Saiten spielt, während das rechte Pedal niedergedrückt wird.

Seite 6-7

## 3. Im Schloss

Um die Klänge und Geräusche aus dem geheimnisvollen Schloss hörbar zu machen, werden die unterschiedlichsten Klang- und Geräuschmöglichkeiten des Klaviers erforscht.

Seite 8-9

## 4. So ein Wetter!

Naturerscheinungen wie Regen, Wind und Wolken regen die Fantasie an, das jeweils Typische dieser Erscheinungen sowohl grafisch als auch klanglich darzustellen. Auf diese Weise wird auch ein Bewusstsein für die Beziehung zwischen Bild und Klang geweckt.

Seite 10-11

## 5. Im Tierpark

Charakteristische Tierbewegungen werden mit den Händen oder einzelnen Fingern nachgeahmt. Die „Tiere“ bewegen sich über die ganze Klaviatur, wobei die verschiedenen Anschlagsarten unterschiedliche Klangergebnisse hervorbringen. Das Bild kann auch wie ein Spielbrett für ein Würfelspiel verwendet werden.

Seite 12-13

## 6. Auf dem Sportplatz

Aus zehn kleinen Zappelmännern werden durch vielseitiges Training geschickte Sportler.

Seite 14-15

## 7. In der Stadt

In einer belebten Stadt gibt es viel zu hören: das Hupen von Autos, das Klingeln der Straßenbahn, ein Martinshorn usw. Auf dem Klavier lassen sich diese und viele andere Höreindrücke klanglich umsetzen.

Seite 16-17

## 8. Zauberstunde

Der Zauberer bringt seinen gelehrigen Schülern allerhand Zaubersprüche und Kunststücke bei, die hier natürlich nicht verraten werden. Auch der Zauberspiegel spielt dabei eine wichtige Rolle.

Seite 18-19

## 9. Glocken

Auf weißen Tasten geht es die Treppe hinauf in den Glockenturm. Die schwarzen Tasten dienen als Glockentöne, mit denen vielfältige Arten des Läutens sowie ein Glockenlied gestaltet werden.

Seite 20-21

## **10. Der Froschkönig**

In dieser musikalischen Märchenstunde geht es um Gefühle und darum, wie sie in der Musik zum Ausdruck gebracht werden können.

Seite 22-23

## **11. Bei den Indianern**

In der Welt der Indianer spielt der Rhythmus eine wichtige Rolle: Es wird getanzt und getrommelt. Auch die Tiere, die hier leben, werden am Klavier musikalisch nachgestaltet.

Seite 24-25

## **12. Ballspiele**

Das Spiel mit Bällen bereitet pianistische Spielbewegungen und eine gute Handhaltung vor. Rollende und hüpfende Bewegungen werden in einem Ball-Lied auf das Klavier übertragen.

Seite 26-27

## **13. Am Meer**

Große und kleine Wellen dienen als Vorbild für eine kontinuierliche Bewegung. Schiffe, Fische und andere Meeresbewohner regen zur Gestaltung von Klangbildern an. Symbolische Botschaften aus einer Flaschenpost werden am Klavier in eine musikalische Sprache übersetzt.

Seite 28-29

## **14. Im Garten**

Im Klavergarten hören und spielen wir Vogelgezwitscher, viele Blumen blühen. Bienen fliegen aus um beim Auffinden und Merken von Ton-Namen zu helfen. Mit den 5 Fingern einer Hand steigen wir die Ton-Leiter hinauf in den Apfelbaum. Ein Bächlein lädt zu Klangspielen mit fließender Bewegung ein.

Seite 30-31

## **15. Familie Mozart reist in der Kutsche**

Ein kleiner Baustein in der Musik, der Dreiklang, und ein großer Komponist, Wolfgang Amadeus Mozart, werden vorgestellt. Am Beispiel der laufenden und springenden Pferdchen erleben wir den Unterschied von Schritten und Sprüngen.

Seite 32-33

## **Kindergeburtstag**

Viele Kinderspiele lassen sich so gestalten, dass das Klavier mitspielen kann, z. B. Topfschlagen, eine Schatzsuche und vieles mehr ...

Seite 34-35

## **Weihnachten**

Die Weihnachtsgeschichte wird am Klavier mit Klängen erzählt. Aber auch Winterspiele wie Schlittenfahren oder das Bauen und Schmelzen eines Schneemannes werden musikalisch dargestellt.

Seite 36-37

## **Fastnacht**

Hier gibt es Konfetti-Musik, einen lustigen Fastnachtstanz und musikalisches Figuren-Raten.

Seite 38-39