

Fingerzirkus

Lehrerheft



Seitenverzeichnis

Vorwort	Seite 1 - 4
Übersicht	Seite 5
Floh linke Seite	Seite 6 - 10
Floh rechte Seite	Seite 11 - 13
Frosch linke Seite	Seite 14 - 18
Frosch rechte Seite	Seite 19 - 21
Pinguin linke Seite	Seite 22 - 24
Pinguin rechte Seite	Seite 25 - 28
Krebs linke Seite	Seite 29 - 33
Krebs rechte Seite	Seite 34 - 36
Raupe linke Seite	Seite 37 - 41
Raupe rechte Seite	Seite 42 - 44
Grashüpfer linke Seite	Seite 45 - 50
Grashüpfer rechte Seite	Seite 51 - 53
Spinne linke Seite	Seite 54 - 58
Spinne linke Seite	Seite 59 - 60

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

der „Fingerzirkus“ basiert auf u.a. auf folgenden Ideen und Motivationen.

- Der bildhaften Vermittlung des Aufbaus der verschiedenen Manuale und der Orientierung darauf.
- Der bildhaften Vermittlung von Bewegungsprinzipien die für das Akkordeonspiel notwendig sind.
- Der mündlichen Vermittlung des Tonmaterials, der Notennamen, und deren Anordnung auf dem Akkordeon.
- Dem Behandeln von gleichem Tonmaterial in verschiedenen Erscheinungs- bzw. Bewegungsformen.
- Dem vorbereitenden Vermitteln von Notation.
- Dem zur Verfügung stellen von Spielmaterial, welches für Kinder anschaulich und damit verstehbar ist, um damit komplexe Bewegungsabläufe und Spielsituationen bewältigen zu.

Und all dies ohne Noten.

Möglich wird das, indem man in der Wirklichkeit der Kinder bleibt, indem oben genannte Themen nicht abstrakt behandelt werden, sondern, eingebettet in Bilder, veranschaulicht bzw. personalisiert werden. Es entsteht für Schüler und Lehrer ein Spielraum, der frei wandelbar ist und zum Fantasieren, Ausprobieren und Spielen einlädt. So haben die Schüler mit dem „Fingerzirkus“ die Möglichkeit, sich z.B. den „Krebs Fridolin“ zu eigen zu machen, mit ihm Geschichten zu erfinden, ihn mal schnell oder mal langsam rennen zu lassen, ihn Schritte oder Sprünge machen oder über Inseln krabbeln zu lassen. Kurzum: mit ihm eigenes zu erleben und eigenes zu erfinden. All das wäre sicher mit dem eher nüchternen Begriff „Über- bzw. Untersetzen“ so nicht möglich.

Frei von der Notwendigkeit des Notenlesens bekommen die Schüler die Möglichkeit, ihr Instrument, das Akkordeon und dessen Aufbau, auf ihre ganz eigene und persönliche Art und Weise kennen zu lernen. Unterstützend wirkt hierbei, dass Kinder mit diesen „Kunststücken“ im Fingerzirkus nicht sofort mit absoluten Kategorien wie „richtig“ und „falsch“ konfrontiert sind, sondern z.B. beim Erlernen einer neuen Bewegungsform wie der des Fingerwechsels, zuerst auch einen gemütlichen oder vorsichtig hüpfenden Grashüpfer darstellen können. Mit der Charakterisierung der Tiere wird ein weiterer Spielraum für Schüler und Lehrer eröffnet, der es erlaubt, jedem Kind sein ihm eigenes Lerntempo zu lassen.

Auch in musikalischer Hinsicht stellt der Inhalt des „Fingerzirkus“ nicht nur trockene oder mechanische Fingerbewegungen oder Fingerübungen dar. Durch die Charakterisierung der Tiere entsteht die Möglichkeit des musikalischen Arbeitens von Beginn an, mit musikalischen Parametern wie legato, staccato, schnell, langsam, schneller werden, langsamer werden, laut, leise etc.

Dieses „sich-selbst-betätigen“ mit musikalischen Bewegungsformen auf dem Instrument am Anfang des Lernprozesses ist mit Noten ungleich schwerer zu realisieren als ohne Noten. Was wiederum keineswegs gegen einen Unterricht mit Noten von Beginn an spricht. Angebracht wäre hier wohl das Motto, „das Eine zu tun ohne das Andere zu lassen“. Es soll nur klarer werden, was wodurch erreicht werden kann, oder vielleicht vor allem: was wodurch nicht erreicht werden kann. Lesen lernen ist die eine Sache. Mit Sprache umgehen, hier mit Tönen und Bewegung, die andere Sache. Beides ist für ein gelungenes Instrumentalspiel in gleicher Weise unerlässlich.

Durch die Verwendung von selbsterklärenden Texten zu den Stücken werden u.a. Themen wie Chromatik oder Schritt/Sprung von Beginn an thematisiert und damit z.B. der Grundstein für ein Intervallbewusstsein gelegt. Zudem unterstützt der Sprachrhythmus die Entwicklung der musikalischen Rhythmisierungsfähigkeit. Der „Fingerzirkus“ kategorisiert die für das Akkordeonspiel elementaren Bewegungsprinzipien und veranschaulicht sie durch die Verknüpfung von Bewegungen und Tieren. Somit wird Kindern, vor allem auch kleineren Kindern, von Beginn an ermöglicht, unabhängig von ihrer Lesefähigkeit, selbst sich am Akkordeon musikalisch auszudrücken.

Denn:

Ohne Bewegung ist keine musikalische Handlung und kein musikalischer Ausdruck denkbar.

Praktische Erläuterungen zum „Fingerzirkus“

Zeitraum und Reihenfolge:

Der Fingerzirkus ist gedacht für Kinder von 5 bis ungefähr 12 Jahren. Kleinere Kinder bedürfen sicher noch mehr der Hilfe des Lehrers bzw. der Eltern beim Vorlesen. Sie sind jedoch ziemlich fix im auswendig lernen der Texte, was im übrigen auch so gedacht ist. Im Unterricht könnte die Arbeit mit dem „Fingerzirkus“ ungefähr ein Viertel der Unterrichtsstunde einnehmen. Entweder am Anfang der Unterrichtsstunde, oder verteilt auf die Unterrichtsstunde.

Die Reihenfolge des Erarbeitens hängt von Schüler und allgemeinem Lehrweg des Lehrers ab. Es wird jedoch empfohlen, mit dem „Floh“ zu beginnen und mit der Reihenfolge im Heft fortzufahren, also „Frosch“, „Pinguin“, usw., da der Weg durch den „Fingerzirkus“ so konzipiert ist, dass er von Grob nach Fein, bzw. vom Einfachen zum Komplexen führt.

Gedacht ist, dass zuerst die linke Seite des jeweiligen Tieres behandelt wird. Dies muss nicht immer streng chronologisch sein, je nach Situation kann auch ein anderes „Kunststück“ vorgezogen werden. Es soll jedoch mit der rechten Seite, in der die Tiere erweitert oder kombiniert werden, begonnen werden, sobald die dafür notwendigen Inhalte aus der linken Seite sicher zur Verfügung stehen. Angestrebt ist ein gleichzeitiges Erarbeiten der beiden Seiten des jeweiligen Tieres. Jedoch sollte ein Tier nicht ganz abschließend behandelt werden, bevor das Nächste begonnen wird. Es ist durchaus möglich an mehreren Tieren gleichzeitig zu arbeiten, sobald die Begrifflichkeit der Tiere und deren Bewegungen von den Schülern verstanden und verinnerlicht ist. Dies zu beurteilen liegt im Gespür des jeweiligen Lehrers.

Jedoch: Besser am Anfang etwas weniger und dafür gut verstanden, als zu viel und Verwirrung.

Vermittlung:

- Der Sichtkontakt, also das „Auf-die-Tasten-schauen“ ist am Anfang ausdrücklich erlaubt, ja sogar erwünscht. Sowohl rechts als auch links. Ziel ist sicherlich das Spielen ohne Sichtkontakt. Aber: erst wer sich ein Bild von etwas gemacht hat, kann dieses später dann auch „blind“ abrufen.
- Die Texte sollen von den Schülern laut mitgesprochen bzw. mitgesungen werden. Dies fördert zum einen die Entwicklung des Singens an sich, und zum anderen, durch die zum Teil selbsterklärenden Texte, das Verständnis über das eigene Tun. Außerdem wird die Entwicklung der musikalischen Rhythmisierungsfähigkeit unterstützt.
- Der Lehrer soll die angegebenen Töne der jeweiligen Übung vorher namentlich benennen, falls sie unbekannt sind. Bei bekannten Tönen sollen die Schüler die Töne immer *vorher* namentlich benennen. Dies dient dem Bewusstmachen der Notennamen und deren Verknüpfung auf der Tastatur, und erleichtert damit den Übergang zum Spielen nach Noten.
- Der Lehrer soll *nach* den Übungen nochmals zusammenfassend die Struktur des gerade gespielten mündlich erläutern, also nochmals auf Schritte oder Sprünge etc. hinweisen.
- Die Idee, dasselbe in anderen Erscheinungsformen vorkommen zu lassen, bringt die Möglichkeit der Wiederholung ohne Wiederholung mit sich. Somit behandelt der Schüler dasselbe Thema, z.B. links die *Schräg-Reihe c-cis-d*, einmal als Floh, dann als Frosch, dann als Pinguin und schließlich als Krebs. Somit kann wiederholt auf die Töne, deren Anordnung in den Reihen und deren Notennamen hingewiesen werden. Die Schüler „bespielen“ also bekanntes Material immer wieder mit neuen Bewegungen bzw. Tieren.
- Das Lehrprinzip könnte sein: Mehr fragen als sagen. Die unbedingt im Unterricht mündlich zu benennenden Begriffe bzw. Erläuterungen des Lehrers sind im Text **fett** hervorgehoben. Jedoch wird hier kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben, Ergänzungen und Erweiterungen sind durchaus erwünscht.
- Für Instrumente mit 4 Reihen MIII: hier empfiehlt es sich, statt der in den Beispielen angegebenen 3. Reihe die 4. Reihe zu benutzen. Denn es geht darum die äußeren Reihen zu bespielen, welche die Umrandung darstellen.
- Die Notation der Notenbeispiele in Achteln oder Vierteln ist für deren Ausführung unbedeutend, also kein Hinweis auf ein schnelleres oder langsames Tempo.

Zeichen und Begriffe:

- Die linke Spalte der linken Seite beinhaltet die Übungen für die linke Hand, die rechte Spalte die Übungen für die rechte Hand. Genauso auf der rechten Seite. Hier im Lehrerheft bedeutet z.B. *Frosch linke Seite*, dass darin die Notenbeispiele des Frosches von der linken Seite enthalten sind, sowohl die der linken als auch der rechten Hand.
- ↑ bedeutet aufwärts, also von unten nach oben. Analog dazu bedeutet ↓ abwärts, also von oben nach unten. Gespielt werden soll immer vom höchst möglichen Ton zum tiefstmöglichen Ton und umgekehrt, auch wenn in den Notenbeispielen eine bestimmte Tonhöhe notiert ist. Dies war aufgrund der verschiedenen Instrumente und deren unterschiedlichen Tonumfang erforderlich.
- Schritte/Sprünge oder Sekunden und Terzen (siehe Übersicht unterer Teil): Auch hier ist der „Fingerzirkus“ von Grob nach Fein konzipiert. Zuerst gibt es nur Schritte und Sprünge, dann wird diese Definition erweitert hin zu kleinen und großen Schritten/Sprüngen und sogar bis zu größeren Schritten, also übermäßigen Sekunden. Die Definition am Anfang ist daher so angelegt, dass sie sich weiter differenzieren lässt, bis hin zur großen bzw. kleinen Terz (Sprung). Die letzte Sprungdefinition ist bewusst unvollständig gehalten, da hier das Bildsystem des „Fingerzirkus“ an seine Grenzen kommt. Denn selbstverständlich ist ein kleiner Sprung auch von einer weißen Taste zu einer schwarzen Taste möglich, ebenso wie bei einem großen Sprung. Diese weitere Differenzierung bleibt jedem Lehrer individuell überlassen. Ob für einen Schüler diese Differenzierung zwischen der kleinen Terz und der großen Terz verständlich wird und ob sie in den Lehrweg des Lehrers passt, kann hier nicht beurteilt werden. Eine Möglichkeit wäre der klassische Weg, nämlich die Anzahl der Schritte zu zählen, also 3 kleine Schritte für die kleine Terz sowie 4 kleine Schritte für die große Terz. Dies stellt für die Schüler insofern kein Problem da, als dass sie die kleinen Schritte ja schon von der Inselreise her kennen.
- Die Definition Schritt/Sprung und deren mündliche Vermittlung ist deshalb so wichtig, weil sie den Übergang zum Notationssystem erleichtert und dieses schneller und einfacher verständlich macht. Im Notationssystem lautet die *Definition Sprung*: von einer Notenlinie zur nächsten oder von einem Zwischenraum zum nächsten. Die *Definition Schritt* lautet: von einer Linie zum nächsten Zwischenraum oder umgekehrt.
- Auf diesen Zusammenhang sollte auch beim Spielen nach Noten hingewiesen werden, damit die beiden Systeme, gegriffene Schritte/Sprünge und gesehene Schritte/Sprünge, nach und nach zusammenwachsen und selbstverständlich werden.
- *Zwillings- und Drillingsinseln* sind die schwarzen Tasten die im weißen Tastenmeer liegen.
- *Strand-Töne* sind die weißen Tasten vor oder nach einer Insel, die weißen Tasten die innerhalb der Inseln liegen sind die *Zwischenland-Töne*. Die beiden aufeinander folgenden weißen Tasten e-f und h-c sind *zwei benachbarte Strand-Töne*.
- Die *Flohtonleiter* entspricht sowohl links als auch rechts der C-Dur Tonleiter.
- Die *Flohreise* links ist die chromatische Tonleiter, die *Inselreise* rechts ebenso.
- *Chamäleon-Töne* sind die schwarzen Tasten, die zwei Namen haben können, je nachdem von welcher Seite man kommt. Auch auf dem linken Manual gibt es Chamäleon-Töne, wobei deren äußere Erscheinung nicht so offensichtlich ist, wie in der rechten Hand. Die *Regel für die Chamäleon-Töne* lautet: kommt man vom unteren, also tieferen oder dunkleren Ton, so wird ein *-is* angehängt. Kommt man vom oberen, also höheren oder helleren Ton, so wird (meistens) ein *-es* angehängt. Zudem gibt es eigenartige Chamäleon-Töne die durch ihre Ausnahme die Regel bestätigen, so z.B. das *b* sowie das *es* und *as*. Außerdem haben sich z.B. noch die Töne *ces* und *fes* so gut getarnt, dass sie auf den ersten Blick gar nicht als Chamäleon-Töne erkennbar sind.
- Ping-Chamäleon Wechsel-Schritt: Dies kommt dadurch zustande, indem der Pinguin mit einem Bein einen kleinen Ausflug zu einer Insel macht und dadurch die eigentliche Schrittgröße verändert. Dabei ändert sich selbstverständlich auch der Name des Tones. Siehe auch Kapitel Pinguin linke Seite, rechte Spalte.

Tempo und Artikulation:

- Das Tempo sollte immer so gewählt werden, dass eine saubere und bewusste Bewegungsausführung möglich ist. Also zu Beginn eher gemütlich. Auch bei den Kombinationen von Tieren auf den rechten Seiten gilt: Genauigkeit geht vor Schnelligkeit.
- Die Wahl der Artikulation sollte auch nach dem Prinzip von Grob nach Fein verlaufen. Also zu Beginn eine Artikulation, die sich meist aus dem Bewegungscharakter der Tiere ergibt und die dem Schüler leicht fällt, damit er sich auf die Bewegung konzentrieren kann. Das Augen- und Ohrenmerk liegt also zuerst auf der Bewegungsausführung. Sobald dann der Bewegungsablauf verinnerlicht und abgesichert ist, kann mit Varianten begonnen werden. Dies gilt im selben Maße für das Tempo.
- Bei kombinierten Bewegungen (rechte Seite) steht zuerst die Unabhängigkeit der Bewegungen im Vordergrund. Auch hier ergibt sich die Artikulation zumeist aus dem Bewegungscharakter der Tiere, z.B. Floh - staccato und Krebs – legato.

Die Kinder beschreiten durch dieses Konzept einen Weg, „der von der Handlung beim Anfangslernen zur gelernten Fertigkeit und schließlich zur variablen Technik auf hohem Niveau führt“¹. Die Beherrschung von Einzelementen, z.B. der Krebs (Unter/Übersetzen) oder Grashüpfer (Fingerwechsel) sowie Erfahrungen in komplexen Spielsituationen, hier die rechten Seiten, führen zu einer übergreifenden Gesamtfertigkeit als Instrumentalist und Musiker.

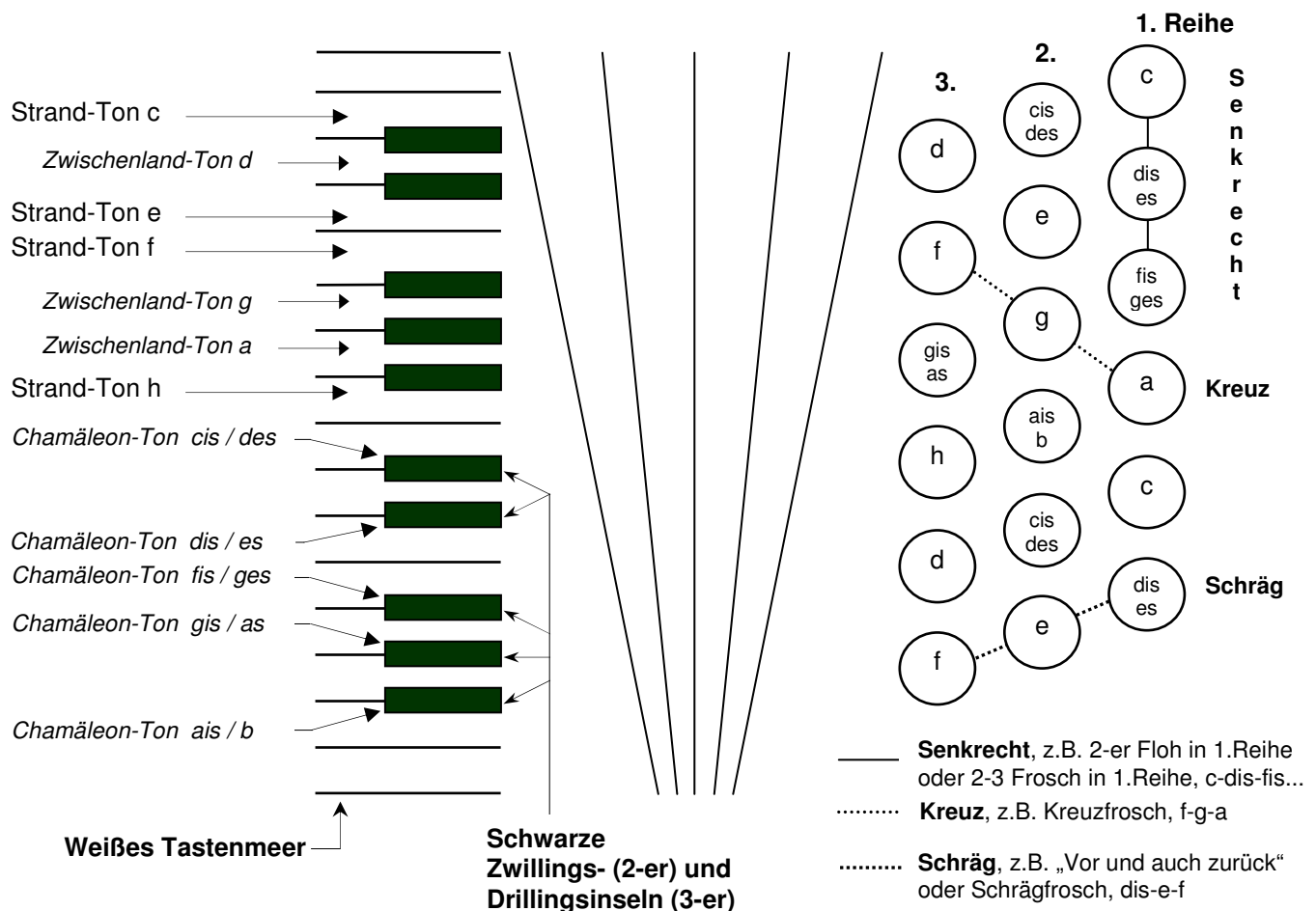
Der „Fingerzirkus“ versteht sich nicht als starres Konzept, sondern als ein Work-in-progress, wird also ständig erweitert und verbessert.

Volker Rausenberger

Freiburg, den 27.10.2006

¹ S.27; H. Rieder, *Bewegungslernen und Techniktraining*, Schorndorf 1991

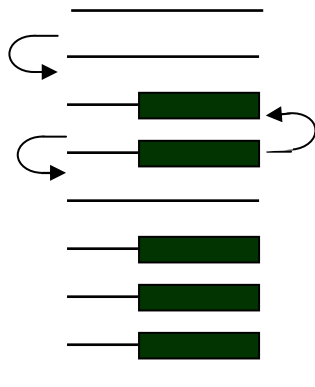
Übersicht



Am Anfang:

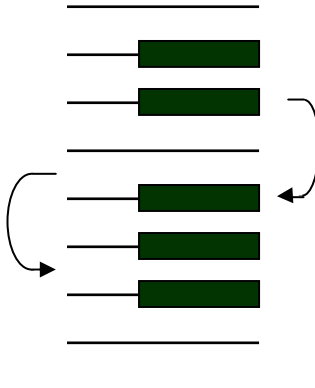
Schritt:

Von einer Taste zur nächsten gleichfarbigen Taste, also weiß-weiß und schwarz-schwarz, gleichgültig ob eine andere Taste dazwischenliegt oder nicht.
 D.h. alle weißen Tasten sind in Schritten angeordnet, die schwarzen Tasten in Schritten und Sprüngen.



Sprung:

Von einer Taste zur übernächsten Taste, also über eine gleichfarbige Taste springen. Außerdem von einer Insel zur nächsten Insel, über zwei nebeneinander liegende Strandtöne.



Später:

Schritt:

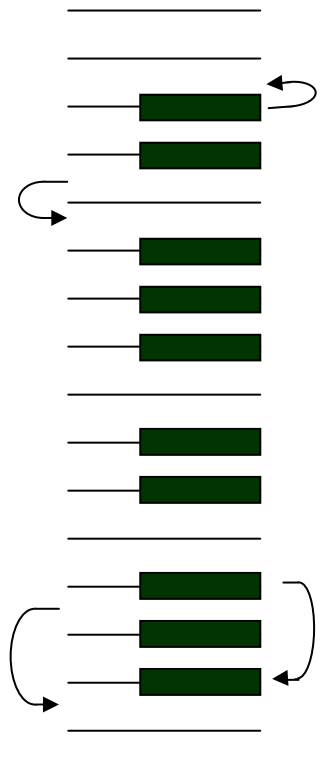
Klein (Kleine Sekunde):
 Von einer Taste zur nächsten Taste, also schwarz-weiß und weiß-weiß (Nachbar-Strandtöne).

Groß (Große Sekunde):
 Wie am Anfang, von weiß zu weiß und Schwarz zu schwarz (Ausnahme: Nachbar-Strandtöne).

Sprung:

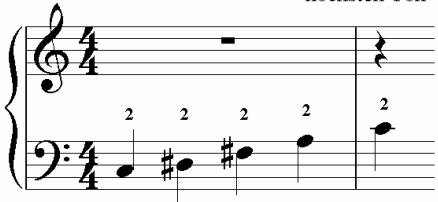
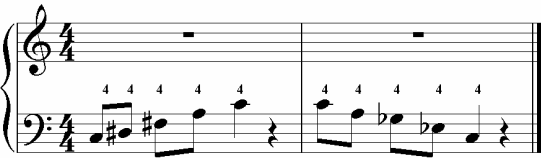
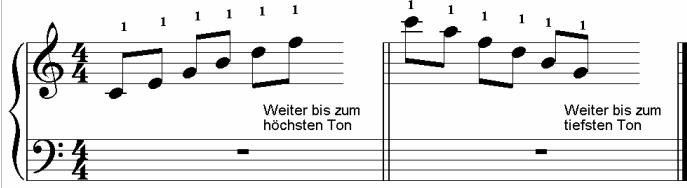
Groß (Große Terz):
 Von Weiß zur übernächsten weißen Taste, wenn *zwei* schwarze Tasten dazwischen liegen. Von Schwarz zur übernächsten schwarzen Taste, wenn *eine* schwarze Taste dazwischen liegt.

Klein (Kleine Terz):
 Von einer weißen zur übernächsten weißen Taste, wenn *eine* schwarze Taste dazwischen liegt.



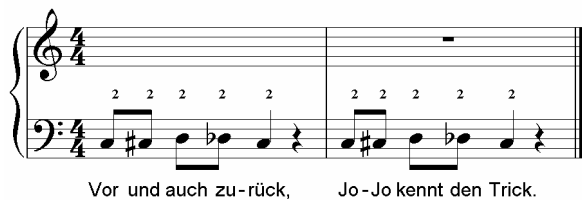
JoJo, der Floh



Links	Rechts
2-er Floh in 1. Reihe Aufwärts: Weiter bis zum höchsten Ton  Abwärts: Weiter bis zum tiefsten Ton  Die Schüler sollen den Ton c jedes Mal wenn sie ihn spielen auch namentlich benennen.	2-er Schritt-Floh auf weißen Tasten  Den Ton c als „Strandton vor der 2-er Insel“ namentlich benennen und den Begriff Schritt erläutern. Schritt: Von einer weißen Taste zur nächsten weißen Taste. 2-er Schritt-Sprung-Floh auf schwarzen Tasten  Schritt: Von einer schwarzen Taste zur nächsten schwarzen Taste. Den Begriff Sprung erläutern. Sprung: Von einer Insel zur nächsten Insel, über die zwei benachbarten weißen Strandtöne. Gemäßigtes Tempo, wichtigstes Ziel ist der Aufbau einer „inneren Landkarte“, einer inneren und äußeren Griffsicherheit. Die Schüler dürfen bzw. sollen ausdrücklich auf die Tasten schauen. Wenn sie sich sicher fühlen, fragen ob der Floh schon „blind“ springen kann. → Dies gilt auch für alle anderen Beispiele.
3-er Floh in 1. Reihe Wie oben, jedoch 3. Finger	3-er Schritt-Floh auf weißen Tasten 3-er Schritt- Sprung-Floh auf schwarzen Tasten Wie oben, jedoch 3. Finger Immer auf Schritt und Sprung hinweisen.
4-er Floh in 1. Reihe „Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“  Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so. Als Variante auch mit dem 2. bzw. 3. Finger. Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.	1-er Schritt-Floh auf weißen Tasten Wie oben, jedoch 1. Finger 1-er Sprung-Floh auf weißen Tasten  Den Begriff Sprung erläutern. Sprung: Von einer weißen Taste über eine weiße Taste zur übernächsten weißen Taste.

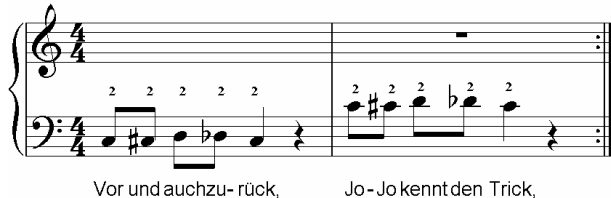
Floh linke Seite

2-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück“



Vor und auch zu-rück, Jo-Jo kennt den Trick.

Die Töne **c** und **d** namentlich benennen. Es kann auch mit dem Text „**c** und **d** und **c**“ gesungen werden, sowie auch eine Oktave höher gespielt werden. Als Variante auch:



Vor und auchzu-rück, Jo-Jo kennt den Trick,

Hier empfiehlt es sich, als Lehrer die Pausen z.B. mit den Fingern mitzuschnipsen, um einen gleichmäßigen Puls und ein „gutes“ Timing zu unterstützen.

Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.

4-er Schritt-Floh auf weißen Tasten
4-er Sprung-Floh auf weißen Tasten
4-er Schritt-Sprung-Floh auf schw. Tasten

Wie oben, jedoch 4. Finger

Immer auf **Schritt** und **Sprung** hinweisen.

5-er Floh in 1. Reihe

„Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“

Wie oben, jedoch 5. Finger

2-er Zwillinginsel-Strandfloh-Hüpfer

„c und auch das e -
hei-sas-sa juch-he“



c und auch das e, hei-sas-sa juch-he.

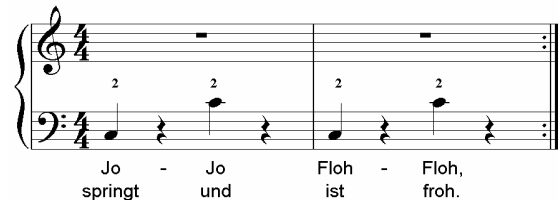
Den Ton **e** als „**Strandton nach der 2-er Insel**“ namentlich benennen.

Jeweils auch mit der hellen/hohen Insel spielen.

Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.

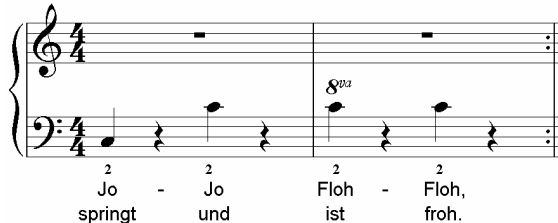
2-er Floh c-Weitsprung

Zuerst ohne Text, also c - c' - c'' - c' - c. Dann:



Jo - Jo Floh - Floh,
springt und ist froh.

Als Variante auch:



Jo - Jo Floh - Floh,
springt und ist froh.

Auch hier als Lehrer die Pausen mit den Fingern mit-schnipsen, um das Timing des Sprunges zu unterstützen.

5-er Schritt-Floh auf weißen Tasten
5-er Sprung-Floh auf weißen Tasten
5-er Schritt-Sprung-Floh auf schw. Tasten

Wie oben, jedoch 5. Finger

Immer auf **Schritt** und **Sprung** hinweisen.

Floh linke Seite

2-er Floh in 3. Reihe
„Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“

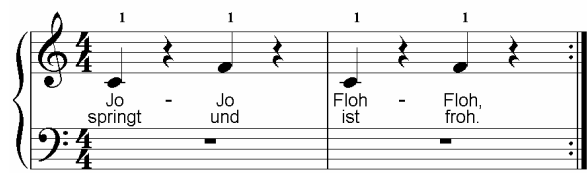


Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so.

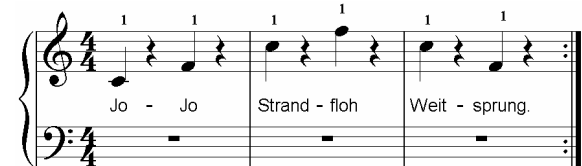
Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.

1-er c-f Strandfloh-Weitsprung

Zuerst:



Dann:



Den **Ton f** als „**Strandton vor der 3-er Insel**“ namentlich benennen.

Hier empfiehlt es sich als Lehrer die Pausen mit den Fingern mitzuschneiden, um einen gleichmäßigen Puls und ein „gutes“ Sprung-Timing zu unterstützen.

3-er Floh in 3. Reihe
„Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“

Wie oben, jedoch 3. Finger

2-er Drillingsinsel-Strandfloh-Hüpfer

„f und dann kommt schon das h –
runter geht's mit Schwung, na klar“



Den **Ton h** als „**Strandton nach der 3-er Insel**“ namentlich benennen.

Jeweils auch mit der hellen/hohen Insel spielen.

Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.

4-er Floh in 3. Reihe
„Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“

Wie oben, jedoch 4. Finger

2-er Floh C-Tonleiter

↑ c-d-e-f-g-a-h-c

↓ c-h-a-g-f-e-d-c

Die Schüler sollen nach Möglichkeit die Notennamen zum gespielten Ton dazu sagen.

3-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück“

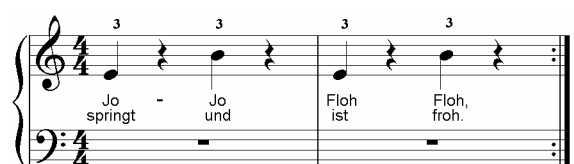


Weiter bis zum höchsten Ton.

Analog dazu abwärts.

Auch hier empfiehlt es sich, als Lehrer die Pausen mit den Fingern mitzuschneiden (siehe oben).

3/4 er e-h Strandfloh-Weitsprung



Analog dazu mit dem 4.Finger.

Die Schüler finden Orientierung an den schwarzen Tasten der 2-er bzw. 3-er Insel, hier mit dem Daumen am Strandton vor der Insel.

Jeweils auch mit der hellen/hohen Insel spielen.

Floh linke Seite

4-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe
„Vor und auch zurück“

Wie oben, jedoch 4. Finger

2-er Floh Inselreise
Chromatische Tonleiter



Artikulation: Staccato.

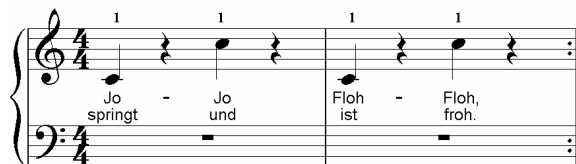
Wichtig ist hier die „innere Kontrolle“ über den Ablauf, d.h. das bewusste Erfassen z.B. der **zwei benachbarten weißen Strandtöne**.

Zudem wäre es hier denkbar, die Reise frisch und staccato zu beginnen und nach und nach die Töne bzw. den Floh breiter zu spielen. Schließlich geht es ja den Berg hinauf und der Floh wird etwas müde. Beim abwärts Spielen könnte es umgekehrt sein, so dass er mit breiten Tönen beginnt und immer mehr Schwung bekommt, hin zu kurzen Tönen. Ebenso wäre dies mit einem ritardando aufwärts sowie einem accelerando abwärts denkbar.

5-er Floh in 3. Reihe
„Jo-Jo heißt der Floh, und der freut sich so“

Wie oben, jedoch 5. Finger

1-er c-Strandfloh-Weitsprung



Orientierung immer anhand der schwarzen Inseln.

3-er e-Strandfloh-Weitsprung

Wie oben, jedoch 3. Finger und Strandton e.
In den Pausen schnipsen, wie oben erläutert.

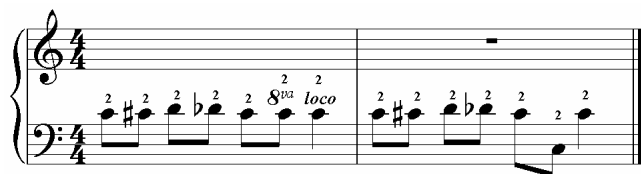
2-er Floh-Hüpfer-Weitsprung
„Vor und auch zu-rück-c-Sprung“



Vor und auch zu-rück c Sprung, sprin-gen hält dich fit und jung.

Den **Chamäleon-Ton cis/des** namentlich benennen.

Als Variante auch:



Vor und auch zu-rück c Sprung, sprin-gen hält dich fit und jung.

Artikulation: Achtel staccato, die Viertel portato.

3-er Floh Inselreise
Chromatische Tonleiter

Wie oben, jedoch 3. Finger

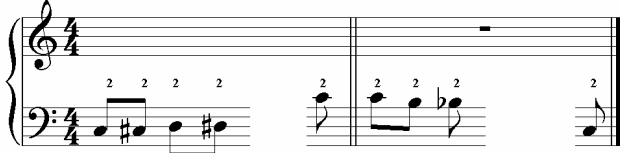
Artikulation: Staccato.

3-er Floh c-Weitsprung
4-er Floh c-Weitsprung
Wie oben, jedoch 3. bzw. 4. Finger

3-er Floh C-Tonleiter
Wie oben, jedoch 3. Finger

Die Schüler sollen nach Möglichkeit die Notennamen zum gespielten Ton dazu sagen.

Floh linke Seite

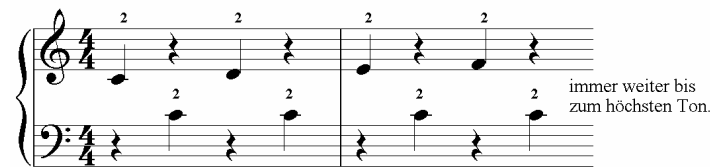
5-er Floh c-Weitsprung Wie oben, jedoch 5. Finger	1-er f-Strandfloh-Weitsprung Wie oben, jedoch 1. Finger und Strandton f. 4-er h-Strandfloh-Weitsprung Wie oben, jedoch 4. Finger und Strandton h. In den Pausen schnipsen, wie oben erläutert.
2-er Floh-Reise Chromatische Tonleiter  Hier wäre es ebenso denkbar, die Reise frisch und staccato zu beginnen und nach und nach die Töne bzw. den Floh breiter zu spielen. Schließlich geht es ja den Berg hinauf und er wird etwas müde. Beim abwärts Spielen könnte es umgekehrt sein, so dass er mit breiten Tönen beginnt und immer mehr Schwung bekommt, hin zu kurzen Tönen. Ebenso wäre dies mit einem ritardando aufwärts sowie einem accelerando abwärts denkbar.	2-er d-Zwischenlandton-Weitsprung Wie oben, jedoch 2. Finger und Zwischenlandton d. Orientierung immer anhand der schwarzen Inseln, hier mit dem Daumen am Strandton c.
3-er und 4-er Floh-Hüpfer-Weitsprung „Vor und auch zu-rück-c-Sprung“ Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger	4-er Floh C-Tonleiter Wie oben, jedoch 4. Finger Die Schüler sollen nach Möglichkeit die Notennamen zum gespielten Ton dazu sagen.
2-er und 3-er Sprungfloh „Vor zu-rück“  Vor zu-rück, Jo-jo's Trick, vor zu - rück..... vor zu-rück Analog dazu mit dem 3. Finger Darauf hinweisen dass der Chamäleonton cis/des übersprungen wird.	2-er g-Zwischenlandton-Weitsprung Wie oben, jedoch 2. Finger und Zwischenlandton g. Orientierung immer anhand der schwarzen Inseln, hier mit dem Daumen am Strandton f.
3-er Floh C-Tonleiter C-Dur Tonleiter mit dem 3.Finger Die Schüler sollen die Töne <i>vorher</i> namentlich benennen und dann spielen.	4-er Floh Inselreise Chromatische Tonleiter Wie oben, jedoch 4. Finger
5-er Floh-Hüpfer 1.-2.-3. Reihe „Vor und auch zurück“ Wie oben, jedoch 5. Finger	5-er Floh C-Tonleiter Wie oben, jedoch 5. Finger Die Schüler sollen nach Möglichkeit die Notennamen zum gespielten Ton dazu sagen.
2-er Floh C-Tonleiter C-Dur Tonleiter mit dem 2.Finger Die Schüler sollen die Töne <i>vorher</i> namentlich benennen und dann spielen.	3-er a-Zwischenlandton-Weitsprung Wie oben, jedoch 3. Finger und Zwischenlandton a. Orientierung immer anhand der schwarzen Inseln, hier mit dem Daumen am Strandton f.
3-er Floh-Reise Chromatische Tonleiter Wie oben, jedoch 3. Finger	5-er Floh Inselreise Chromatische Tonleiter Wie oben, jedoch 5. Finger

Floh rechte Seite

Links

Rechts

2-er c-Floh auf der Stelle spielt Ping-Pong mit dem • 2-er c-Schritt-Floh



Ebenso zurück, vom höchsten Ton zum tiefsten Ton.

Auf gleichmäßiges Tempo achten. Wichtiger als ein schnelles Ping-Pong ist ein sicheres und genaues Timing des Schrittes in der rechten Hand, koordiniert mit der linken Hand. Eventuell unterstützt der Lehrer den Puls durch den Text „Ping-Pong“.

Das Tempo ist eindeutig der Sprungsicherheit und der Gleichmäßigkeit des Metrums unterzuordnen.
→ Dies gilt ebenso für alle anderen Übungen.

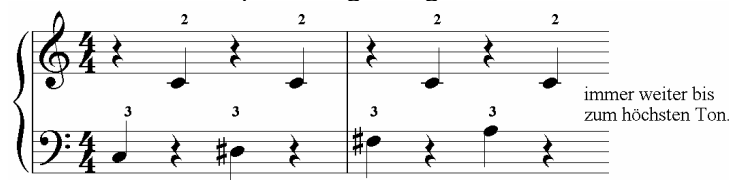
3-er c-Floh auf der Stelle spielt zusammen mit dem 3-er c-Sprung-Floh



Ebenso zurück, vom höchsten Ton zum tiefsten Ton.

Auf gleichmäßiges Tempo achten. Wichtig ist ein sicheres und genaues Timing des Sprunges in der rechten Hand, im gleichzeitigen Zusammenspiel mit der linken Hand. Ganz bewusst steht hier gleich zu Beginn eine etwas anspruchsvolle Aufgabe, ein kniffliges Kunststück im „Fingerzirkus“. Durch die Kombination des Floh-Sprunges mit der linken Hand wird von Anfang an der „Sprung“ sehr bewusst wahrgenommen und begriffen.

• 3-er c-Floh in der 1. Reihe spielt Ping-Pong mit dem 2-er c-Floh auf der Stelle



Ebenso zurück, vom höchsten Ton zum tiefsten Ton.

Auf gleichmäßiges Tempo und auf gleichmäßige und klare Artikulation achten. Gilt für alle Übungen.

4-er Floh in der 2. Reihe spielt zusammen mit dem 3-er c-Floh auf der Stelle



Ebenso zurück, vom höchsten Ton zum tiefsten Ton.

4-er c-Floh auf der Stelle spielt Ping-Pong mit der • 1-er c-Flohtonleiter



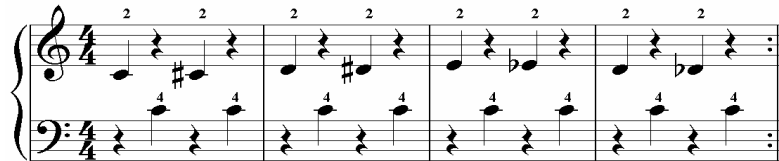
Die Notennamen der Flohtonleiter während des Spielens benennen lassen.

- 2-er c-Floh-Weitsprung spielt Ping-Pong mit dem 4-er c-Floh auf der Stelle



Darauf achten, dass der Floh gleich losspringt, um dadurch mehr Zeit zu haben den Zielton zu finden.

- 4-er c-Floh auf der Stelle spielt Ping-Pong mit dem • 2-er Zwillingsinsel-Floh-Hüpfer



Auf die **Umkehrpunkte** bei den **Strand-Tönen c und e** aufmerksam machen.

- 2-er c-Floh-Weitsprung trifft am Strand den 1-3 Zwillingsinselnkreb



Auf die **Treffpunkte von Floh und Krebs** bei den **Strandtönen c und e** aufmerksam machen.

Artikulation: Je nach Situation Floh und Krebs zuerst staccato, dann den Krebs legato.

Als Variante auch:



- 5-er c-Floh auf der Stelle spielt Ping-Pong mit dem • 3-er Drillingsinsel-Floh-Hüpfer



Auf die **Umkehrpunkte** bei den **Strand-Tönen f und h** aufmerksam machen.

- 3-er c-Floh-Weitsprung trifft am Strand den 1-3 Drillingsinselnkreb



Auf die **Treffpunkte von Floh und Krebs** bei den **Strandtönen f und h** aufmerksam machen.

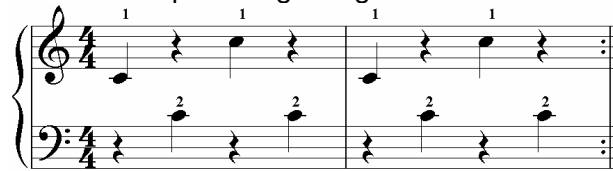
Artikulation: Den Krebs rechts legato laufen lassen, während der Floh staccato hüpf.

Als Variante auch:



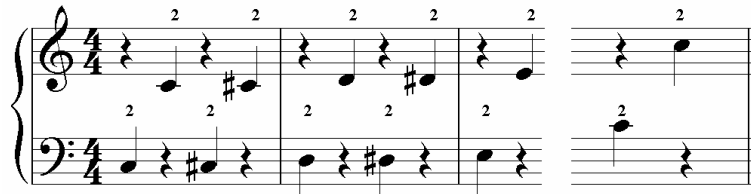
Floh rechte Seite

2-er c-Floh auf der Stelle spielt Ping-Pong mit dem • 1-er c-Floh Weitsprung



Hier springt der Floh **von Strandton c zu Strandton c**. Mitschnipsen (siehe andere Beispiele).

• ↑ 2-er Floh-Reise spielt Ping-Pong mit der ↑ 2-er Floh-Inselreise



Bei diesem komplexen „Kunststück“, bei dem die beiden Flöhe parallel auf Reisen gehen, empfiehlt sich zu Beginn ein gemütliches Tempo und eine portato Artikulation. Wenn beide dann schon etwas sicherer sind, kann dieses Kunststück auch über längere Zeit beibehalten werden und durch folgende Varianten erweitert werden.

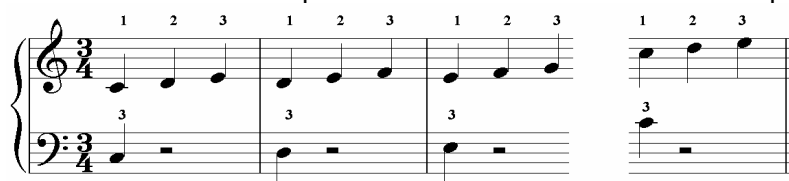
- beide Flöhe staccato
- ein Floh gut gelaunt staccato, der andere Floh etwas gelangweilt portato
- ein Floh mit Tonwiederholung als Achtel, also c-c, mit Text „Jo-Jo“, der andere bleibt in Vierteln.
- Beide Flöhe in Achtelnoten, also „Jo-Jo“ – „Jo-Jo“, etc

• ↑ 2-er Floh-Tonleiter spielt Ping-Pong mit der ↑ 2-er Floh-Tonleiter



Auch dieses „Kunststück“ kann über längere Zeit beibehalten werden, da es genauso wie das obige Beispiel exemplarischen Charakter hat. Denn an ihm werden maßgeblich die „innere Landkarte“, und zum ersten Mal, eine abstrakte Tonfolge wie die der C-Dur Tonleiter in der linken Hand geübt. Gemütliches Tempo.

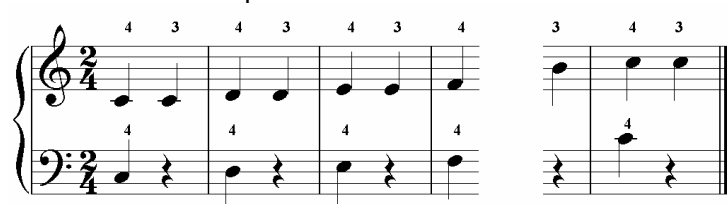
↑ 3-er Floh-Tonleiter spielt zusammen mit der ↑ 1-2-3 Raupe



Artikulation: Die Raupe kriecht rechts gemächlich legato den Berg hinauf, während der Floh ganz heiter staccato hüpf. Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang der Raupe (1.Finger)**.

Darauf achten, dass der Floh rechtzeitig losspringt, also die Zeit nutzt um schon auf dem Zielton zu sein wenn die Raupe am Treffpunkt ankommt (Märchen „Der Hase und der Igel“).

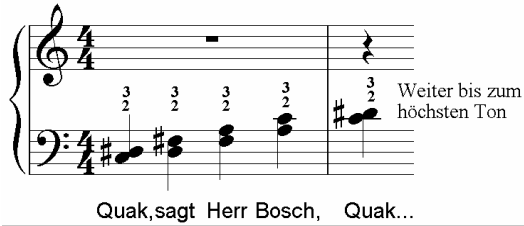
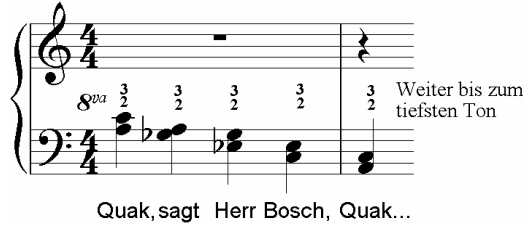
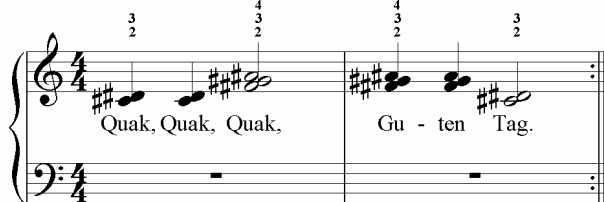
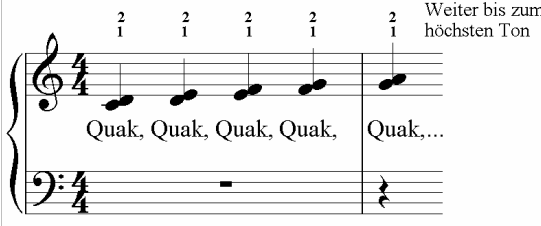
↑ 4-er Floh-Tonleiter spielt zusammen mit dem ↑ 4-3 Grashüpfer



Artikulation: Beide hüpfen und springen staccato.

Herr Bosch, der Frosch



Links	Rechts
2-3 Frosch in 1. Reihe Aufwärts:  Quak, sagt Herr Bosch, Quak... Abwärts:  Quak, sagt Herr Bosch, Quak... Darauf hinweisen, dass bei jedem „Quak“ der Ton c mit dem 2.Finger gespielt wird. Artikulation: „Quak“ portato, die anderen Töne staccato.	2-3 Zwillingsinsel-Frosch 2-3-4 auf Drillingsinsel-Frosch „Quak, quak, Quak - Gu-ten Tag“  Auch mit den hellen/hohen Insel spielen lassen. Gemäßigtes Tempo, wichtigstes Ziel ist der Aufbau einer „inneren Landkarte“, einer inneren und äußeren Griffsicherheit. Die Schüler dürfen bzw. sollen ausdrücklich auf die Tasten schauen. Wenn sie sich sicher fühlen, fragen ob der Frosch schon „blind“ springen kann. → Dies gilt auch für alle anderen Beispiele. Artikulation: Staccato.
3-4 Frosch in 1. Reihe Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger	2-3 Zwillingsinsel-Weitsprungfrosch 2-3-4 Drillingsinsel-Weitsprungfrosch  Hier empfiehlt es sich, als Lehrer die Pausen z.B. mit den Fingern mitzuschneiden, um das Timing des Sprunges zu unterstützen. Darauf achten, dass der Frosch gleich losspringt, um mehr Zeit zu haben die nächste Insel zu finden. Gemäßigtes Tempo. Artikulation: Staccato.
2-3-4 Frosch in 1. Reihe 2-3-4 Frosch in 3. Reihe Aufwärts:  Quak, sagt Herr Bosch, Quak... (Fortsetzung auf der nächsten Seite)	1-2 Frosch auf weißen Tasten Zuerst:  Quak, Quak, Quak, Quak, Quak... Artikulation: Staccato. (Fortsetzung auf der nächsten Seite)

Frosch linke Seite

3-4 Frosch in 3. Reihe
„Quak, Quak heißt der Frosch,
und der heißt Herr Bosch“

Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger

Analog dazu abwärts

3-4 Frosch auf weißen Tasten

Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger

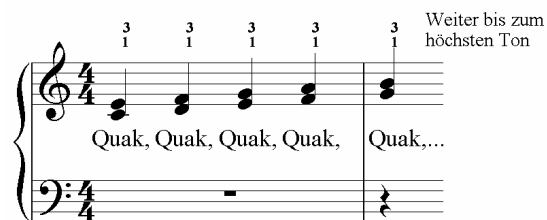
2-3-4 Schrägfrosch + Schaukel
„Quak, vor und auch zu-rück“



Den Schüler fragen ob er den Trick „erkennt“ hat, d.h. die Tatsache, dass er die **Töne c-cis-d** vom **Floh** und vom **Schrägfrosch** bereits kennt.

Artikulation: „Quak“ portato, die c-cis-d-des-c Schaukel legato.

1-3 Frosch auf weißen Tasten



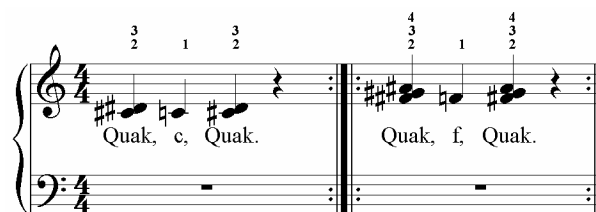
Artikulation: Staccato.

4-5 Frosch in 1. Reihe
„Quak, Quak heißt der Frosch,
und der heißt Herr Bosch“

Wie oben, jedoch 4. und 5. Finger

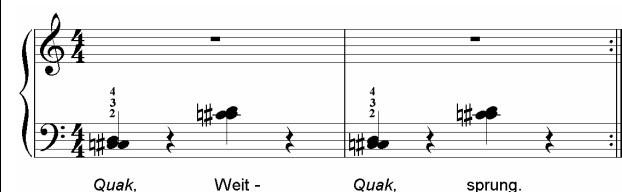
Analog dazu abwärts

Zwillingsinsel - Strandton Quak „Quak-c-quak“
Drillingsinsel - Strandton Quak „Quak -f- quak!“

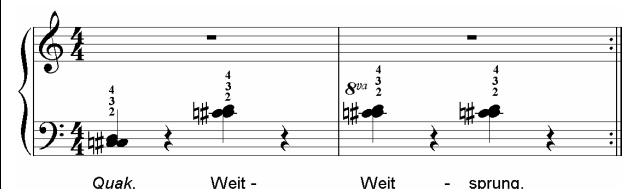


Als Variante den Wiederholungstakt eine Oktave höher spielen.

2-3-4 Schrägfrosch Weitsprung



Als Variante auch:



Mitschnipsen (siehe oben).

Artikulation: Staccato.

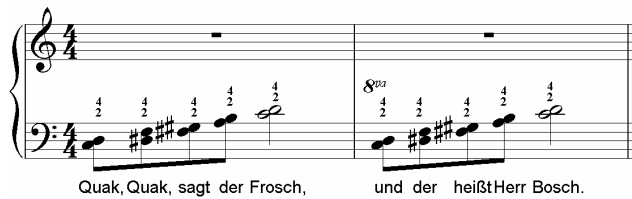
Darauf achten, dass der Frosch gleich losspringt, um mehr Zeit zu haben die nächsten Töne zu finden.

2-4 Frosch auf weißen Tasten

Wie oben, jedoch 2. und 4. Finger

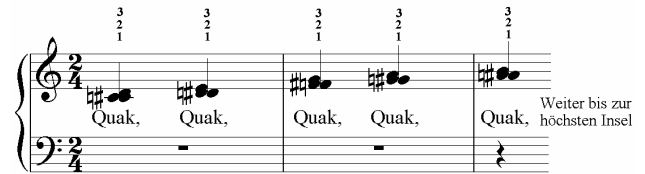
Frosch linke Seite

2-4 Schrägfrosch
„Quak, Quak heißt der Frosch,...“



Analog dazu abwärts

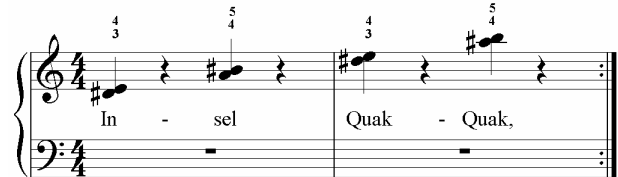
1-2-3 Inselfrosch-Hüpfer
(c-cis-d ,d-dis-e, f-fis-g,etc..)



4-5 Frosch (fis - a) von 1. in 2. in 3. Reihe
„Vor und auch zurück“

Wie oben, jedoch 4. und 5. Finger

3-4 und 4-5 Strand-Inselfrosch
(dis-e, ais-h, ...)



Zur Orientierung den Strandton vor den Inseln nutzen, hier mit dem Daumen. Mitschnipsen (siehe oben).

2-4 Frosch (c – ges) von 1. in 2. in 3. Reihe
„Vor und auch zurück“

Wie oben, jedoch 2. und 4. Finger

1-5 Frosch auf weißen Tasten

Wie oben, jedoch 1. und 5. Finger

3-4-5 Frosch in 3. Reihe
3-4-5 Frosch in 2. Reihe

Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger

Analog dazu abwärts

4-5 Frosch auf weißen Tasten

Wie oben, jedoch 4. und 5. Finger

3-5 Frosch (dis – a) von 1. in 2. in 3. Reihe
„Vor und auch zurück“

Wie oben, jedoch 3. und 5. Finger

3-5 Frosch auf weißen Tasten

Wie oben, jedoch 3. und 5. Finger

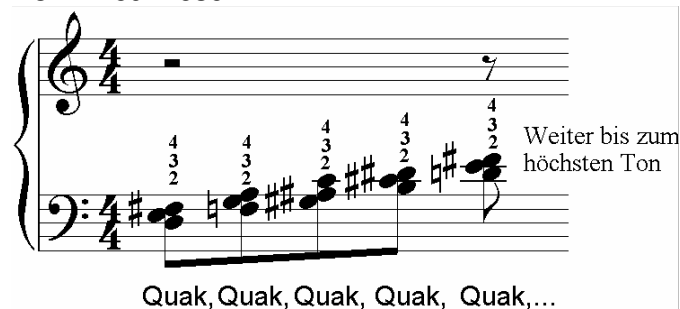
2-5 Frosch (c – a) von 1. in 2. in 3. Reihe
„Vor und auch zurück“

Wie oben, jedoch 2. und 5. Finger

1-4 Frosch auf weißen Tasten

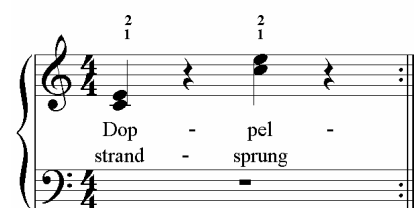
Wie oben, jedoch 1. und 4. Finger

2-3-4 Kreuzfrosch



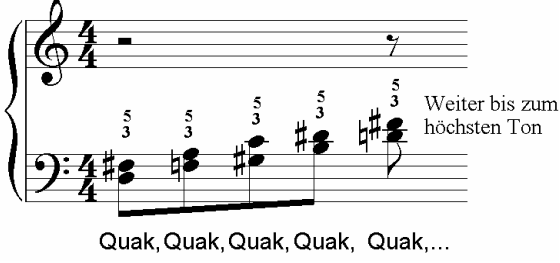
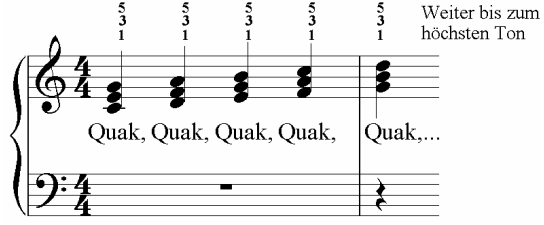
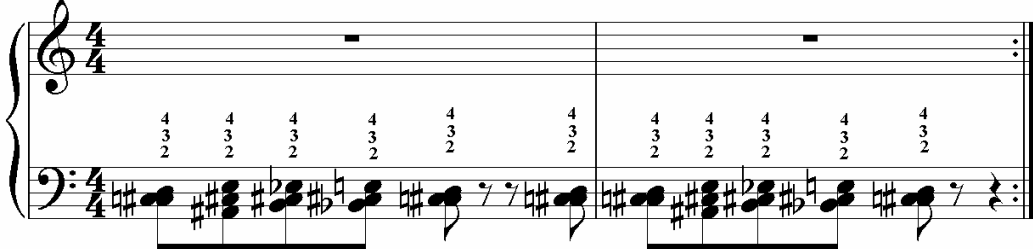
Analog dazu abwärts

1-2 Doppelstrandfrosch-Weitsprung



Mitschnipsen (siehe oben) und auf gleichmäßiges Tempo achten. Wichtig ist hier die Orientierung mit dem **1. und 2. Finger an der Zwillinginseln**, bevor die **Strandtöne c und e** gespielt werden.

Frosch linke Seite

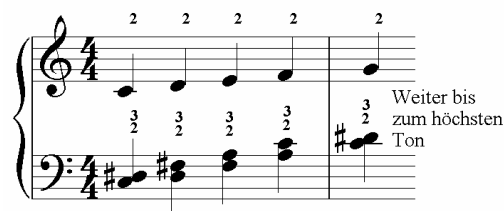
3-4-5 Kreuzfrosch Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger Analog dazu abwärts	2-5 Frosch auf weißen Tasten Wie oben, jedoch 2. und 5. Finger
3-5 Kreuzfrosch  Quak, Quak, Quak, Quak, Quak,... Analog dazu abwärts	1-3-5 Frosch auf weißen Tasten  Quak, Quak, Quak, Quak, Quak,... Auf gemäßigtes Tempo achten. Ziel ist nicht ein schnelles Tempo, sondern das gleichzeitige bewusste Drücken mehrerer Tasten.
2-3-4 Verwandlungsfrosch (Schräg - Senkrecht 2. Reihe - Kreuz)  Schräg und Kreuz - frosch, Stopp. Ver - wan - deln geht ganz flott. Zuerst ohne Text versuchen, eventuell nochmals den Schrägfrosch bzw. Kreuzfrosch wiederholen.	1-2-5 Frosch auf weißen Tasten Wie oben, jedoch 1. und 2. und 5. Finger
3-4-5 Verwandlungsfrosch (Schräg - Senkrecht 2. Reihe - Kreuz) Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger Analog dazu abwärts	1-4-5 Frosch auf weißen Tasten Wie oben, jedoch 1. und 4. und 5. Finger

Frosch rechte Seite

Links

Rechts

↑ 2-3 Frosch in 1. Reihe trifft ↑ 2-er c-Schritt Floh auf weißen Tasten



Ruhiges Tempo.

↑ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↓ 2-er Schritt-Sprung-Floh auf schwarzen Tasten

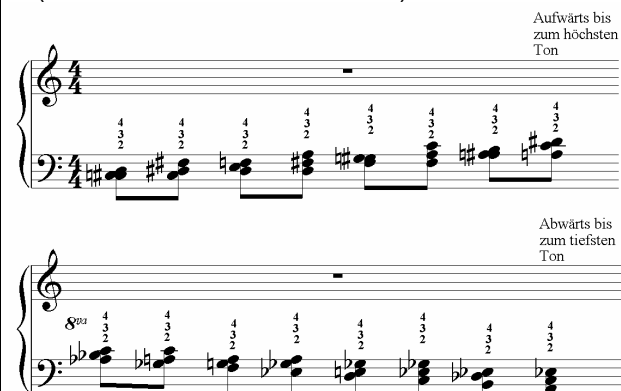


Mehr beschwingt und ausgelassen als schnell, Artikulation also staccato. Wichtig ist das „innere“ Vorwegnehmen des Sprunges in der rechten Hand, von Insel zu Insel über die zwei benachbarten Strändtöne.

2-3-4 Frosch weiß nicht wohin

↑ (Schräg + senkrecht 1. Reihe)

↓ (Kreuz + senkrecht 1. Reihe)

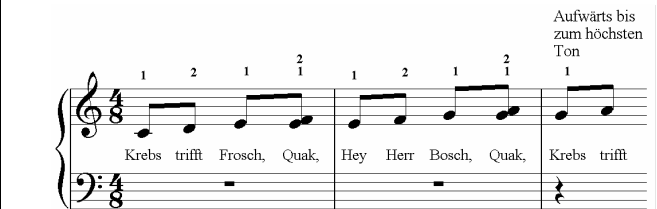


Hier schaut der Frosch zuerst schräg um die Ecke, um dann geradeaus bzw. senkrecht weiterzuspringen. Ruhiges Tempo, wichtig ist die Griffsicherheit in Verbindung mit der Richtungsänderung.

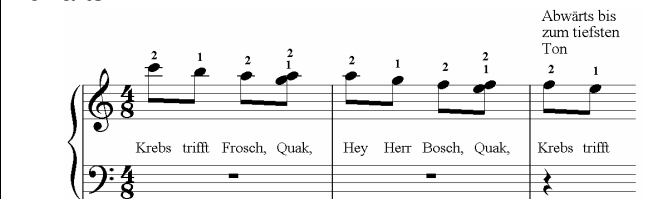
↑ 1-2 Krebs trifft 1-2 Frosch

„Krebs trifft Frosch, Quak, Hey Herr Bosch, Quak, Krebs trifft...“

↓ 2-1 Krebs + 1-2 Frosch

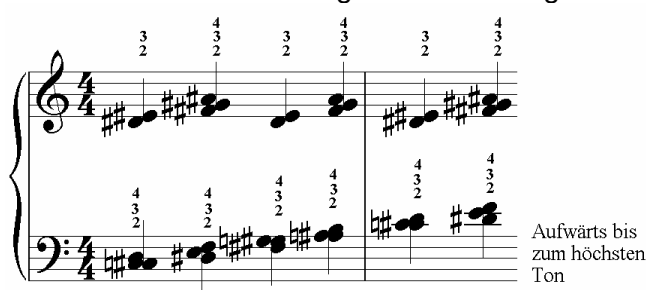


Abwärts:



Artikulation: Die einzelnen Achtelnoten legato, das „Quak“ staccato.

↑ ↓ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↑ ↓ 2-3 Zwillings - 2-3-4 Drillingsinsel-Weitsprungfrosch



Analog dazu dann abwärts.

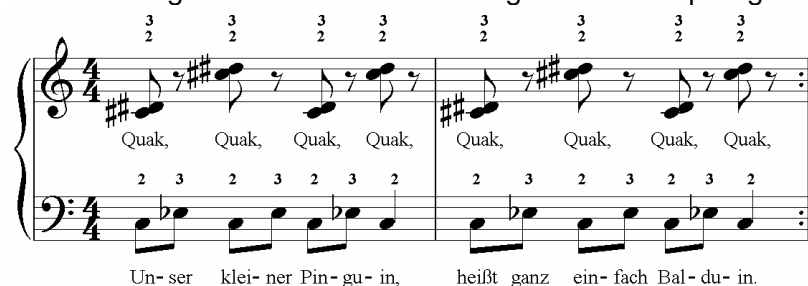
Zuerst mit Sichtkontakt spielen lassen. Um bei diesem Spiel mit Gegenbewegung der beiden Hände die Sprünge zu erleichtern, kann am Anfang in der rechten Hand auch mit einer Viertelpause nach jeder Viertelnote gespielt werden.

2-3 Frosch von 1. in 2. in 3. Reihe „Vor und auch zurück“ trifft 1-2 c-d Pinguin
„Kleiner Frosch-Pinguin Marsch“



Je nach Situation kann es einfacher sein, zu Beginn sowohl den Frosch als auch den Pinguin staccato zu spielen. Bei Klarheit über die Bewegungsabläufe kann dann der Pinguin legato hin und her wiegen bzw. wackeln, der Frosch hüpf weiter staccato.

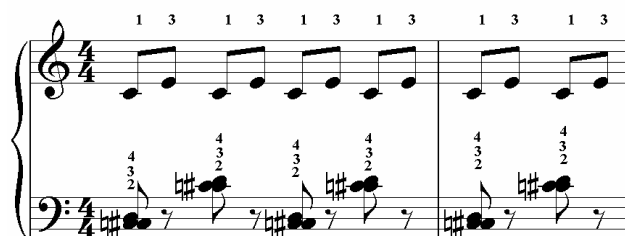
2-3 c-es Pinguin trifft ↑↓ 2-3 Zwillingsinsel- Weitsprungfrosch
2-3 c-es Pinguin trifft ↑↓ 2-3-4 Drillingsinsel- Weitsprungfrosch



Analog dazu mit dem 2-3-4 Drillingsinsel – Weitsprungfrosch

Gemütliches Tempo um bei den Sprüngen das richtige Timing zu bekommen. Hier ist es wohl günstiger, den Pinguin von Beginn an legato zu spielen, um die unterschiedlichen Bewegungsverläufe noch zu verdeutlichen. Die Schüler auf den **Treffpunkt der beiden Tiere** aufmerksam machen, d.h. der **Frosch quakt bei jedem c des Pinguins**.

↑↓ 2-3-4 Schrägfrosch-Weitsprung trifft 1-3 c-e Strandton-Pinguin

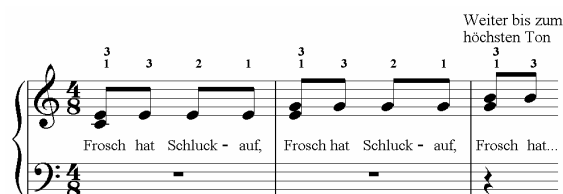


Gemütliches Tempo um bei den Sprüngen das richtige Timing zu bekommen. Hier ist es wohl günstiger, den Pinguin von Beginn an legato zu spielen, um die unterschiedlichen Bewegungsverläufe noch zu verdeutlichen. Die Schüler auf den **Treffpunkt der beiden Tiere** aufmerksam machen, d.h. der **Frosch quakt bei jedem c des Pinguins**.

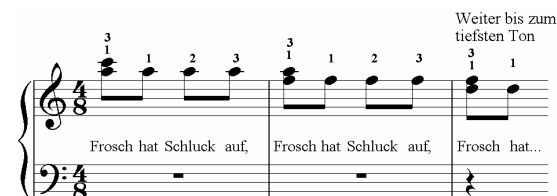
3-4-5 Frosch weiß nicht wohin
↑ (Schräg + senkrecht 1. Reihe)
↓ (Kreuz + senkrecht 1. Reihe)

Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger

↑ 1-3 Frosch hat den 3-2-1 Grashüpfer verschluckt
↓ 1-3 Frosch + 1-2-3 Grashüpfer
Aufwärts:



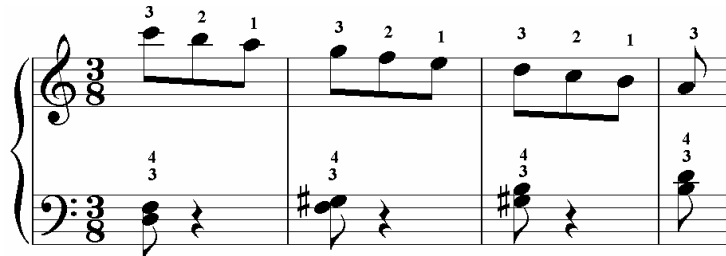
Abwärts:



Artikulation: Staccato.

Frosch rechte Seite

↑ 3-4 Frosch in 3. Reihe trifft ↓ 3-2-1 Krebs



Artikulation: Frosch hüpfst staccato, während der Krebs legato herunter läuft.

Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang des Krebses (3.Finger)**. Eventuell durch den Text „Fri-do-lin“ unterstützen.

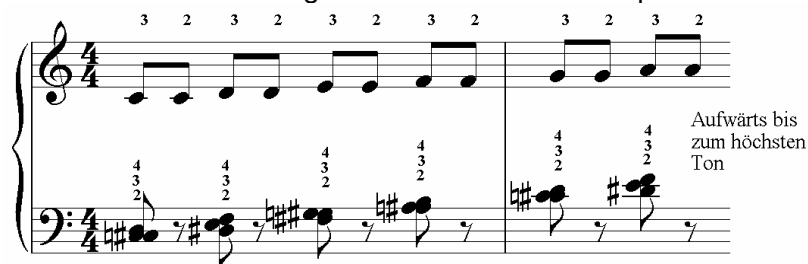
3-4 Frosch von 1. in 2. in 3. Reihe „Vor und auch zurück“ trifft ↑ 2-3-4 Raupe



Artikulation: Frosch hüpfst staccato, während die Raupe legato hinauf kriecht.

Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang der Raupe (2.Finger)**.

↑ 2-3-4 Schrägfrosch trifft ↑ 3-2 Grashüpfer



Aufwärts bis
zum höchsten
Ton

Artikulation: Staccato.

Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang des Grashüpfers (3.Finger)**.

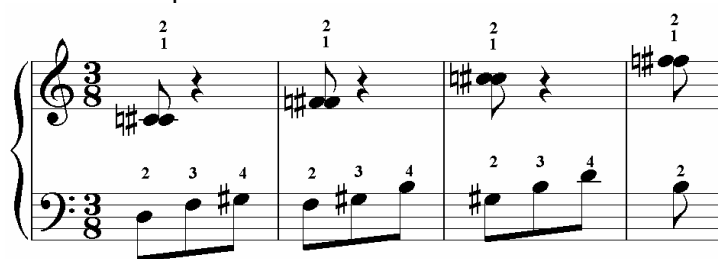
↑ 2-3-4 Krebs trifft ↓ 2-4 Frosch



Artikulation: Frosch quakt staccato, während der Krebs legato läuft.

Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang des Krebses (2.Finger)** in der 1.Reihe.

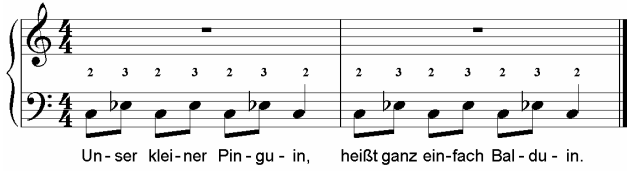
↑ 2-3-4 Raupe in 3. Reihe trifft ↑ 1-2 Strand-Insselfrosch



Artikulation: Frosch quakt staccato, während die Raupe legato hinauf kriecht. Gemütliches Tempo um sich in Ruhe an den Inseln orientieren zu können. Auf den **Treffpunkt der Tiere** hinweisen, hier der **Anfang der Raupe (2.Finger)**.



Balduin, der Pinguin

Links	Rechts
2-3 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, heißt ganz ein-fach Bal-du-in“  Un-ser klei-ner Pin-gu-in, heißt ganz ein-fach Bal-du-in. Den Chamäleon-Ton dis/es namentlich benennen. Artikulation: Sowohl legato, z.B. fauler oder müder Balduin, als auch staccato, lustiger oder aufgeregter Balduin. Möglich ist auch den 1.Takt legato und den 2.Takt staccato zu spielen. Auch umgekehrt. → gilt auch für alle weiteren Übungen.	1-2 Schritt „1 und 2 mit klei-nem Schritt, da kommt je-der ganz leicht mit“  1 und 2 mit klei-nem Schritt, da kommt je-der ganz leicht mit. Auf Schritt aufmerksam machen, siehe Definition, sowie auf Strand-Ton c und Zwischenland-Ton d. Artikulation: Sowohl legato, z.B. fauler oder müder Balduin, als auch staccato, lustiger oder aufgeregter Balduin. Möglich ist auch den 1.Takt legato und den 2.Takt staccato zu spielen. Auch umgekehrt. → gilt auch für alle weiteren Übungen.
2-4 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, ...“ Siehe oben, jedoch mit 2. (c) und 4. Finger (fis/ges). Den Chamäleon-Ton fis/ges namentlich benennen.	2-3 Schritt „2 und 3 mit klei-nem Schritt, ...“ Siehe oben, jedoch mit 2. (d) und 3. Finger (e) Auf Schritt aufmerksam machen, sowie auf Zwischenland-Ton d und Strand-Ton e.
3-4 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, ...“ Siehe oben, jedoch mit 3. (dis/es) und 4. Finger (fis/ges)	1-3 Sprung Strandschaukel c-e „1 und 3 ein kleiner Sprung, hält dich fit und hält dich jung“ Siehe oben, jedoch mit 1. (c) und 3. Finger (e) Auf Sprung (Terz) aufmerksam machen, sowie auf Strand-Töne c und e.
2-3 Pinguin von der 1. in 2. in 3. Reihe „Bal-du-in mit schnel-lem Schritt, kei-ner kommt da so leicht mit“  Bal-du-in mitschnel-lem Schritt, kei-ner kommt da so leicht mit. Darauf hinweisen, dass der Pinguin mit dem 2. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe c - cis/des - d läuft.	1-5 Doppel-Sprung „1 und 5 ein Dop-pel-sprung, nie-mand weiß wie-so wa-rum“ Siehe oben, jedoch mit 1. (c) und 5. Finger (g) Auf Definition Doppelsprung = 2 Sprünge aufmerksam machen. (Quinte = Terz + Terz)
2-5 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, ..“ Siehe oben, jedoch mit 2. (c) und 5. Finger (a)	3-4 Schritt „3 und 4 mit klei-nem Schritt, ...“ Siehe oben, jedoch mit 3. (e) und 4. Finger (f) Auf Schritt aufmerksam machen sowie auf die zwei benachbarten Strandtöne. Dann fragen bzw. hören lassen, ob der Schritt der gleiche ist wie c-d bzw. d-e. Der Schritt bei zwei benachbarten Strandtönen ist klein (kleine Sekunde). Der Schritt von einer weißen zur nächsten weißen Taste mit einem Chamäleonton dazwischen ist jedoch groß (große Sekunde). Danach noch mal die Beispiele 1-2 und 2-3 Schritt spielen mit dem Text: „...gro-ßem Schritt, ...“

Pinguin linke Seite

3-4 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Bal-du-in mit schnell-lem Schritt, ...“
Siehe oben, jedoch mit 3. (dis/es) und 4. Finger (fis/ges)

Den **Chamäleon-Ton gis/as** namentlich benennen.
Darauf hinweisen, dass der **Pinguin** mit dem **3. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe dis/es - e - f läuft**. Eventuell den 3-er Floh entlang der Schrägfrosch-Reihe dis/es - e - f hüpfen lassen, um die Notennamen zu wiederholen.

3-5 Sprung „3 und 5 ein kleiner Sprung, ...“
Siehe oben, jedoch mit 3. (e) und 5. Finger (g)

Auf **Sprung** aufmerksam machen, sowie auf **Strand-Ton e** und **Zwischenland-Ton g**.

3-5 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, ...“
Siehe oben, jedoch mit 3. (dis/es) und 5. Finger (a)

1-4 Satz *Polizei-Pinguin*
„1 und 4 macht alle Platz, Bal-du-in macht ei-nen Satz“
Siehe oben, jedoch mit 1. (c) und 4. Finger (f)

Auf die **Strandtöne c** und **f** aufmerksam machen, sowie auf Definition **Satz = Sprung + Schritt** hinweisen.
(Quarte = Terz + Sekunde)

4-5 Pinguin „Un-ser klei-ner Pin-gu-in, ...“
Siehe oben, jedoch mit 4. (fis/ges) und 5. Finger (a)

Darauf hinweisen, dass der **Pinguin** mit dem **4. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe fis/ges - g - gis/as läuft**. Eventuell den 4-er Floh entlang der Schrägfrosch-Reihe fis/ges - g - gis/as hüpfen lassen, um die Notennamen zu wiederholen.

4-5 Schritt „4 und 5 mit klei-nem Schritt, ...“
Siehe oben, jedoch mit 4. (f) und 5. Finger (g)

Auf **Schritt** aufmerksam machen und fragen bzw. hören lassen, ob der **Schritt groß oder klein** ist, sowie auf **Strand-Ton f** und **Zwischenland-Ton g** hinweisen.

3-2 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Wa-ckelt hin und wa-ckelt her,
ja das fällt ihm gar nicht schwer“



Darauf hinweisen, dass der **Pinguin** mit dem **3. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe dis/es - e - f läuft**. Auf **Chamäleonton dis/es** hinweisen.

2-5 Satz *Feuerwehr-Pinguin*
„2 und 5 macht alle Platz,
Bal-du-in macht ei-nen Satz“

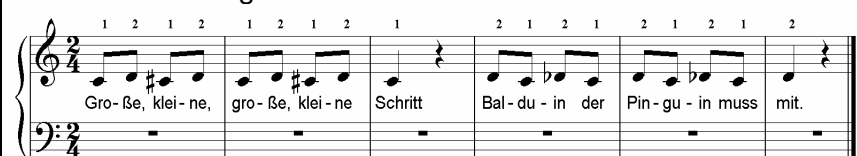
Siehe oben, jedoch mit 2. (d) und 5. Finger (g)

Auf die **Zwischenland-Töne d** und **g** aufmerksam machen, sowie auf Definition **Satz = Sprung + Schritt**, hinweisen.

4-3 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Wa-ckelt hin und wa-ckelt her, ...“

Siehe oben, jedoch mit 4. (fis/ges) und 3. Finger (dis/es)
Darauf hinweisen, dass der **Pinguin** mit dem **4. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe fis/ges - g - gis/as läuft**.

1-2 **c**-cis und 2-1 **d**-des Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Gro-ße, klei-ne, gro-ße, klei-ne Schritt –
Bal-du-in der Pin-gu-in muss mit“



Auf **Chamäleon-Ton cis/des** aufmerksam machen und erläutern.
Erklären, dass der **Schritt von einer weißen zu einer schwarzen Taste (oder umgekehrt) klein** ist.

4-5 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Bal-du-in mit schnell-lem Schritt, ...“
Siehe oben, jedoch mit 4. (fis/ges) und 5. Finger (a)
Darauf hinweisen, dass der **Pinguin** mit dem **5. Finger entlang der Schrägfrosch-Reihe a - ais/b - h läuft**.

2-3 **d**-dis und 3-2 **e**-es Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Gro-ße, klei-ne, ...“

Siehe oben, jedoch mit 2. (d) und 3. Finger (e)

Auf **Chamäleon-Ton dis/es** aufmerksam machen und erläutern.

Pinguin linke Seite

5-4 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Wa-ckelt hin und wa-ckelt her, ...“

Siehe oben,
jedoch mit 5. (a) und 4. Finger (fis/ges)

Darauf hinweisen, dass der **Pinguin**
mit dem **5. Finger entlang** der
Schrägfrosch-Reihe
a - ais/b - h läuft.

3-2 a-as und 4-3 h-b Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Gro-ße, klei-ne, ...“



Auf **Chämaleon-Töne as und b** aufmerksam machen und fragen, wie
der andere Name des Chämaleon-Tons ?/as und ?/b lautet, also
gis und ais.

2-4 Pinguin von der 1. in 2. in 3. Reihe
2-5 Pinguin von der 1. in 2. in 3. Reihe
„Bal-du-in mit schnell-lem Schritt, ...“

Siehe oben,
jedoch mit 2. (c) und 4. Finger (fis/ges),
bzw. mit 2. (c) und 5. Finger (a)
Ab hier jeweils nach den Notennamen der
Schrägfroschreihen fragen.

Hier: **c - cis/des - d** 2.Finger
fis/ges - g - gis/as 4.Finger
a - ais/b - h 5.Finger

2-3 g-ges und 3-2 a-ais Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Groß und grö-ßer wer kommt da noch mit-
Bal-du-in macht im-mer grö-ß're Schritt“



Auf **Chämaleon-Ton ges** aufmerksam machen und fragen, wie **der**
andere Name des Chämaleon-Tones ?/ges lautet, also **fis**.
Auf **Chämaleon-Ton ais** aufmerksam machen und fragen, wie **der**
andere Name des Chämaleon-Tones ais/? lautet, also **b**.

4-2 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
5-2 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Wa-ckelt hin und wa-ckelt her, ...“

Siehe oben,
jedoch mit 4. (fis/ges) und 2. Finger (c)
bzw. mit 5. (a) und 2. Finger (c)

4-5 f-fis und 5-4 g-ges Chämaleon Wechsel-Schritt
„Gro-ße, klei-ne, ...“



Auf **Chämaleon-Ton fis/ges** aufmerksam machen.

3-5 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Bal-du-in mit schnell-lem Schritt,...“

Siehe oben,
jedoch mit 3. (dis/es) und 5. Finger (a)

2-1 d-dis und 1-2 c-ces Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Groß und grö-ßer wer kommt...“



Größere Schritte (übermäßige Sekunde = kl. Sek.+ kl. Sek.+ kl. Sek.)
erläutern und fragen, wie **der andere Name des Chämaleon-Tons dis**
lautet, also **es**. Auf **Chämaleon-Ton ces** aufmerksam machen und
fragen, wie **der andere Name des Chämaleon-Tones ?/ces** lautet,
also **h**.

Zudem das Prinzip der **kleinen Schritte** erklären, d.h. **von einer**
Taste zur nächsten, unabhängig von ihrer Farbe (weiß/schwarz),
ohne dass eine andere Taste dazwischen liegt.

5-3 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe
„Wa-ckelt hin und wa-ckelt her, ...“

Siehe oben,
jedoch mit 5. (a) und 3. Finger (dis/es)

2-1 g-gis und 1-2 f-fes Ping-Chämaleon Wechsel-Schritt
„Groß und grö-ßer wer kommt...“



Auf **Chämaleon-Ton fes** aufmerksam machen und fragen, wie **der**
andere Name des Chämaleon-Tones ?/fes lautet, also **e**.

Pinguin rechte Seite

Links

↑ 3-4 Pinguin (2. Reihe) verwandelt sich in einen 3-4 Frosch der die Reihe hoch hüpf
„Pin-gu Frosch, heißt jetzt Bosch“ ↓4-3

Weiter bis zum höchsten Ton. Beim höchsten Ton beginnen. Weiter bis zum tiefsten Ton.

Pin-gu Frosch,heißt jetzt Bosch, Pin - gu... Pin-gu Frosch, Pin- gu...

Als Variante mit verschiedenen Artikulationen:

Variante 1 Variante 2

Pin-gu Frosch, Pin-gu Frosch,

Rechts

↑ 1-3 Pinguin trifft den 1-2-3 Krebs
„Pin-gu Fri-do-lin, Pin-gu ...“
↓ 3-1 und 3-2-1

Aufwärts bis zum höchsten Ton 3

Pin - gu, Fri - do - lin, Pin - gu, Fri - do - lin, Pin - gu,...

Abwärts bis zum tiefsten Ton 3

Pin - gu, Fri - do - lin, Pin - gu, Fri - do - lin, Pin - gu,...

Als Artikulation bietet sich legato an, z.B. könnten Fridolin und Pingu müde oder gelangweilt sein. Bei staccato könnten sie aufgeregt oder gut gelaunt durch die Gegend laufen. Auch Mischformen sind möglich, z.B. ist Pingu müde, also legato, und Fridolin ganz munter, also staccato. Oder auch umgekehrt.

Voraussetzung hierfür: der 1-2-3 Krebs rechts

2-3 Pinguin von der 1. in 2. in 3. Reihe trifft den 2-er Schritt-Floh auf weißen Tasten

Aufwärts: Abwärts:

Bal du - in mitschnel-lem Schritt, kei-nerkommt da so leicht mit. Bal-du - in mitschnel-lem Schritt, kei nerkommt da so leicht mit.

Artikulation: Der Pinguin watschelt links legato, während der Floh rechts staccato hüpf.

2-er Floh in 1. Reihe trifft den 1-4 Satz *Polizei-Pinguin*

Jo - Jo heißt der Floh- Jo... Und der freut sich so, der...

Artikulation: In der linken Hand den Floh staccato hüpfen lassen, während rechts der Polizei-Pinguin legato durch die Gegend fährt.

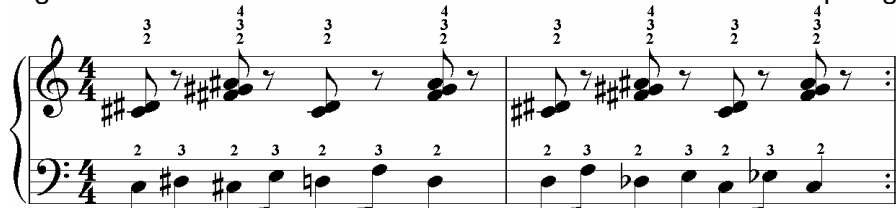
2-5 Pinguin trifft den 1-2 Schritt-Krebs

Un-ser klei-ner Pin-gu-in, heißt ganz Un-ser klei-ner Pin -

Artikulation: Zuerst beide legato, dann links der Pinguin staccato, während der Krebs rechts legato bleibt.

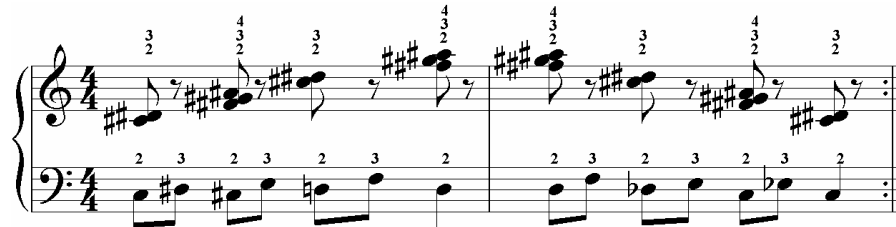
Pinguin rechte Seite

3-4 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe trifft den ↑↓2-3 und 2-3-4 Insel-Sprungfrosch



Bal-du - in mit schnell-lem Schritt, kei-ner kommt da so leicht mit.

Als Variante auch:



Bal-du - in mit schnell-lem Schritt, kei-ner kommt da so leicht mit.

Artikulation: Aus dem Bewegungskarakter der Tiere ergibt sich hier, den Pinguin legato laufen zu lassen, während der Frosch staccato quakt.

↑ 2-3 Pinguin (1. Reihe) und 2-3-4 Krebs

„Pin-gu, Fri-do-lin, kommst du, wo geht's hin, weiß nicht, wa-rum nicht, da-rum, komm ich nicht, Pin-gu...“



Pin - gu, Fri - do - lin, kommst du, wo geht's hin, weiß nicht, wa - rum nicht, da - rum, komm ich nicht, Pin - gu, Fri - do - lin, kommst du,...

Artikulation: Zuerst beide legato, dann beide staccato. Um den Taktwechsel zu verdeutlichen, kann als Variante der Pinguin staccato und der Krebs legato gespielt werden. Oder umgekehrt.

↑ 1-4 Pinguin trifft 1-2-3-4 Raupe

“Pin-gu klei-ne Rau-pe, Pin-gu...”

↓ 4-1 und 4-3-2-1

Aufwärts:



Abwärts:

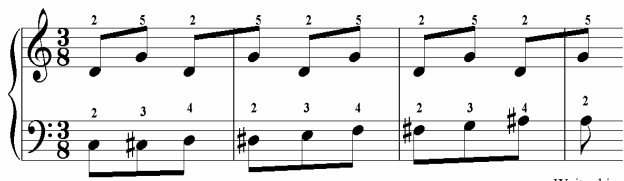


Artikulation: Zuerst beide legato, dann beide staccato. Um den Taktwechsel zu verdeutlichen, kann als Variante der Pinguin staccato und der Krebs legato gespielt werden. Oder umgekehrt.

Pinguin rechte Seite

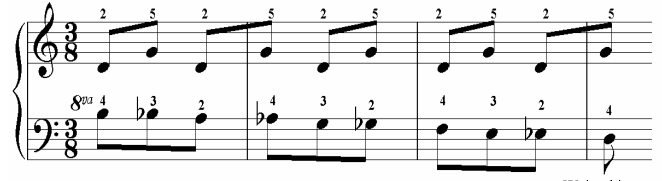
2-3-4 Krebs trifft den 2-5 Satz *Feuerwehr-Pinguin*

Aufwärts:



Weiter bis zum höchsten Ton.

Abwärts:

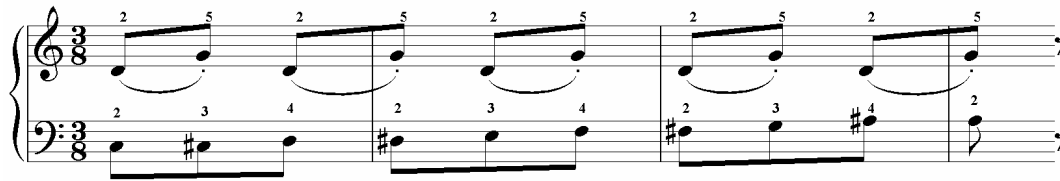


Weiter bis zum tiefsten Ton.

Krebs und Polizei-Pinguin begegnen sich zuerst legato, dann staccato. Danach bietet sich auch hier die Möglichkeit, den Krebs legato und den Pinguin dann staccato zu spielen. Oder auch umgekehrt.

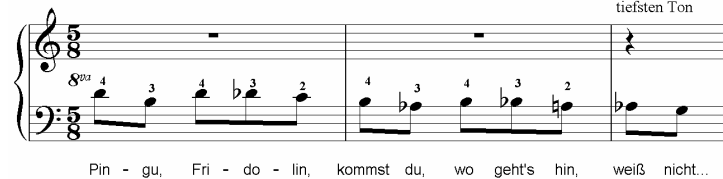
Für ganz Versierte und Verspielte auch folgende Variante, 2er gegen 3er.

Krebs staccato, Pinguin in 2er Bindung.



↓ 4-3 Pinguin (3. Reihe) und der 4-3-2 Krebs
„Pin-gu, Fri-do-lin, kommst du, wo geht's hin, weiß nicht, wa-rum nicht, da-rum, komm ich nicht, Pin- gu...“

Abwärts bis zum tiefsten Ton



Pin - gu, Fri - do - lin, kommst du, wo geht's hin, weiß nicht...

Artikulation: Zuerst legato, dann staccato. Dann besteht die Möglichkeit, die Tiere unterschiedlich zu charakterisieren: also Pingu (2er) – staccato und Fri-do-lin (3er) – legato. Oder auch umgekehrt.

↑ 2-1 Pinguin hat einen
2-1 Grashüpfer verschluckt
„Bal-di hüpf, der Bal-di hüpf,...“
↓ 1-2 Pinguin und 1-2 Grashüpfer

Aufwärts:

Aufwärts bis zum höchsten Ton



Abwärts:

Abwärts bis zum tiefsten Ton



Artikulation: Zuerst nur staccato. Dann legato und nur den Fingerwechsel 2-1 („hüpf der“) staccato.

4-3 Pinguin von 1. in 2. in 3. Reihe trifft den 1-5 Frosch



Wat-schelthin und wat-schelt her, ja das fällt ihm gar nicht schwer.

Artikulation: Der Frosch hüpf staccato, der Pinguin zuerst auch. Später watschelt dann der Pinguin legato, der Frosch hüpf weiter staccato.

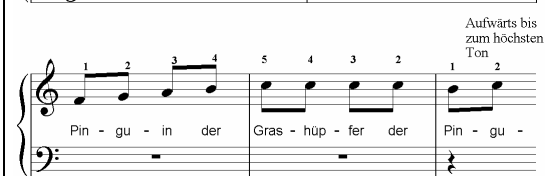
Pinguin rechte Seite

↑ 2-3 Pinguin (1.-2.-3. Reihe) und der 4-3 Grashüpfer
„Bal-du-in trifft Rü-di-ger, die bei-den mö-gen sich so sehr,
der Pin-gu und der Gras-hüp-fer, die brau-chen kei-ne an-der'n mehr, ja, Bal-du-in.“



Artikulation: Alles staccato oder alles legato bis auf den Grashüpfer.

↑ 1-2-3-4-5 Pinguin hat einen
4-3-2 Grashüpfer verschluckt
„Pin-gu-in der Gras-hüp-fer der Pin-gu-..“
↓ 5-4-3-2-1 und 2-3-4



Artikulation: Alles staccato oder alles legato bis auf den Grashüpfer.

2-3-4 Raupe (2. Reihe) trifft den 3-4 Pinguin



Artikulation: Zuerst Raupe und Pinguin legato. Dann die Raupe legato und den Pinguin staccato, auch umgekehrt möglich.
Wiederum für ganz Versierte und Verspielte auch die Variante 2er gegen 3er.
Krebs staccato, Pinguin in 2er Bindung (siehe auch: 2-3-4 Krebs trifft den 2-5 Satz *Feuerwehr-Pinguin*).

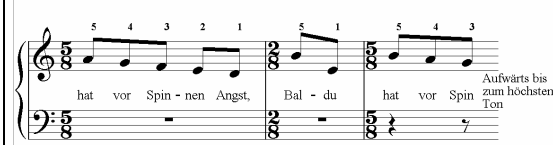
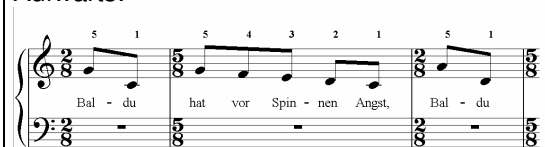
↓ 4-3 Pinguin (3.-2.-1. Reihe) und der 2-3 Grashüpfer
„Bal-du-in trifft Rü-di-ger, die bei-den mö-gen sich so sehr,
der Pin-gu und der Gras-hüp-fer, die brau-chen kei-ne an-der'n mehr, ja, Bal-du-in...“



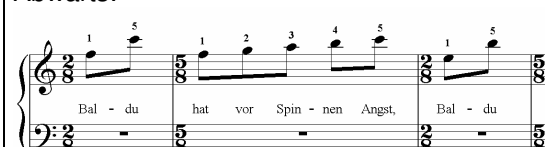
Artikulation: Alles staccato oder alles legato bis auf den Grashüpfer.

↑ 5-1 Pinguin trifft 5-4-3-2-1 Spinne
„Bal-du hat vor Spin-nen Angst“
↓ 1-5 und 1-2-3-4-5

Aufwärts:

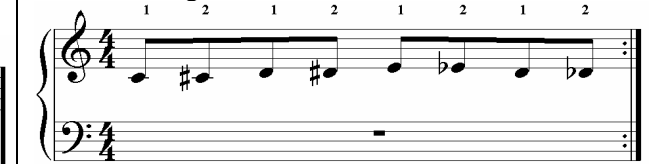


Abwärts:



Artikulation: Zuerst alles legato, dann alles staccato. Als Variante den 2er staccato und den 5er legato (auch umgekehrt).



Links	Rechts
↑ 2 - 4 Krebs (1.+ 3. Reihe, Schräg) ↓ 4-2  Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher gemütliche Krebse laufen lassen.	↑ 1-2 Schritt-Krebs auf weißen Tasten ↓ 2-1  Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher gemütliche Krebse laufen lassen.
↑ 2-3 Krebs (1.+ 3. Reihe) ↓ 3-2 Wie oben, jedoch 2. und 3. Finger Artikulation: Legato.	↑ 1-3 Schritt-Krebs auf weißen Tasten ↓ 3-1 Wie oben, jedoch 1. und 3. Finger Artikulation: Legato.
↑ 2-3-4 Krebs (1.+ 2.+ 3. Reihe) ↓ 4-3-2 Chromatische Tonleiter  Darauf hinweisen, dass die chromatische Tonleiter schon bekannt ist als Floh-Inselreise. Artikulation: Zuerst legato. Wenn der Bewegungsablauf des Über- und Untersetzens klar und abgesichert ist, kann der Krebs charakterisiert werden, d.h. er kann z.B. ausgelassen hüpfen, also staccato gespielt werden.	↑ 1-2 Zwillingsinsel-Krebs ↓ 2-1  ↑ 1-3 Zwillingsinsel-Krebs ↓ 3-1 Wie oben, nur 1. und 3. Finger. Als Variante jeweils auch mit der hellen/hohen Insel spielen lassen, also eine Oktave höher. Artikulation: Zuerst legato. Wenn der Bewegungsablauf des Über- und Untersetzens klar und abgesichert ist, kann der Krebs charakterisiert werden, d.h. er kann z.B. ausgelassen hüpfen, also staccato gespielt werden.
↑ 2-3 Krebs (1.+ 2. Reihe) ↓ 3-2  Artikulation: siehe oben. Wobei an dieser Stelle eine „saubere“ Bewegungsausführung wichtiger ist als die Charakterisierung.	↑ 1-2 Zwillingsinsel - Krebs ↓ 2-1  ↑ 1-3 Drillingsinsel - Krebs ↓ 3-1 Wie oben, nur 1. und 3. Finger Jeweils auch mit der hellen/hohen Insel spielen. Artikulation: Siehe oben.
↑ 2-3 Krebs (2.+ 3. Reihe) ↓ 3-2  Artikulation: Siehe oben. Wobei zu an dieser Stelle eine „saubere“ Bewegungsausführung wichtiger ist als die Charakterisierung.	↑ 1-2 Zwillingsinsel-Krebs hüpfzt zur nächsten Zwillingsinsel ↓ 2-1  Artikulation: Siehe oben. (Fortsetzung auf der nächsten Seite)

Krebs linke Seite

(Fortsetzung)

↑ 1-3 Drillingsinsel-Krebs hüpft zur nächsten Drillingsinsel ↓ 3-1



Artikulation: Siehe oben.

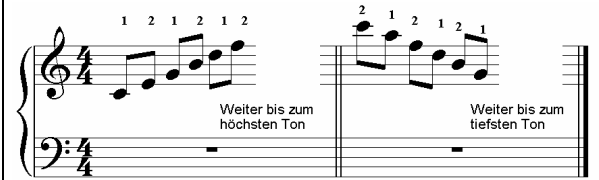
Auch hier ist es günstig als Lehrer die Pausen z.B. mit den Fingern mitzuschneiden, um einen gleichmäßigen Puls und ein „gutes“ Timing zu unterstützen.

↑ 2-3 Hinkebein-Krebs (1.+3.+2.+3.+1.+3.+2.+3. Reihe)
↓ 3-2



Artikulation: Legato.

↑ 1-2 Sprung-Krebs ↓ 2-1



Artikulation: Legato.

↑ 3-4 Krebs (1.+ 2. Reihe) ↓ 4-3

Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger

Artikulation: Legato.

↑ 1-3 Sprung-Krebs ↓ 3-1

Wie oben, jedoch 1. und 3. Finger

Artikulation: Legato.

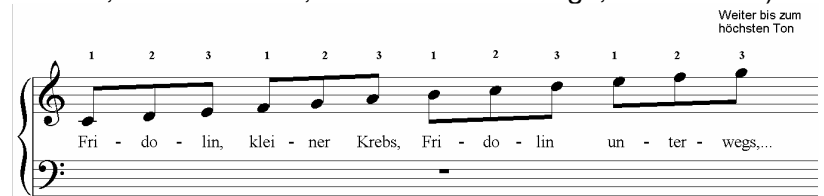
↑ 3-4 Krebs (2.+ 3. Reihe) ↓ 4-3

Wie oben, jedoch 3. und 4. Finger

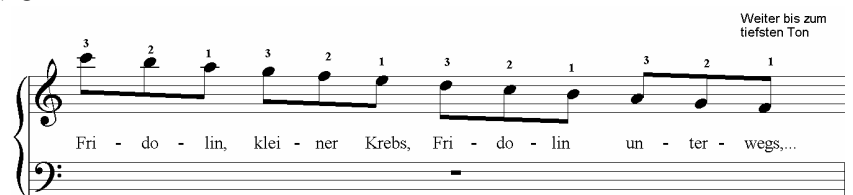
Artikulation: Legato.

↑ 1-2-3 Krebs auf weißen Tasten

„Fri-do-lin, klei-ner Krebs, Fri-do-lin un-ter-wegs, Fri-do-lin...“



↓ 3-2-1



Artikulation: Legato.

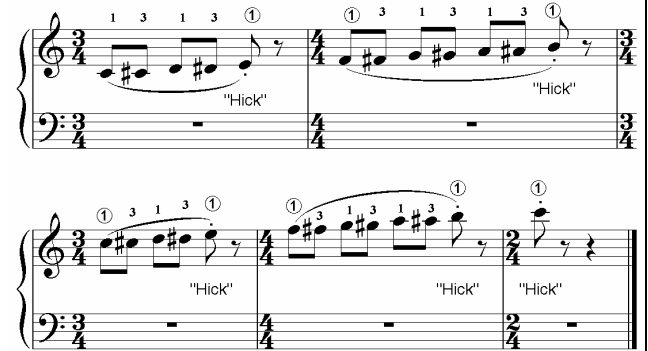
Krebs linke Seite

↑ 2-4-2-3 Hinkebein-Krebs (1.+3.+1.+2.+1.+3.+1.+2..)
↓ 3-2-4-2

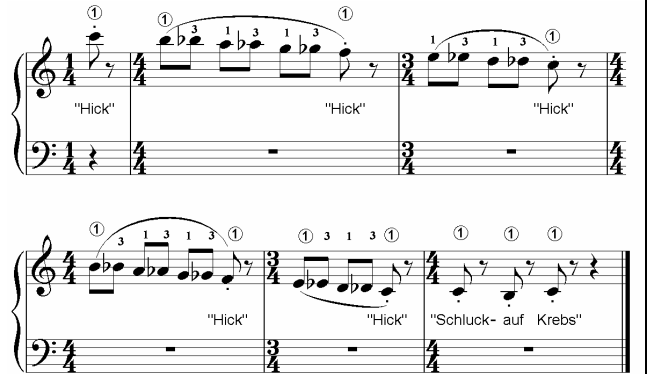


Artikulation: Legato.

↑ 1-3 Schluckauf-Krebs



↓ 3-1



Erweiterung des Zwillings- und Drillingsinsel-Krebses sowie Vorbereitung der Inselkrebsreise (chromatische Tonleiter). Hier ist es wichtig, den **Sprung von Strandton zu Strandton**, also **e-f** und **h-c** durch den Text, den „Schluckauf“, zu unterstützen.
Artikulation wie im Notenbeispiel.

↑ 3-4-5 Krebs (1.+ 2.+ 3. Reihe, Schräg)
↓ 5-4-3
Chromatische Tonleiter

Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5.Finger

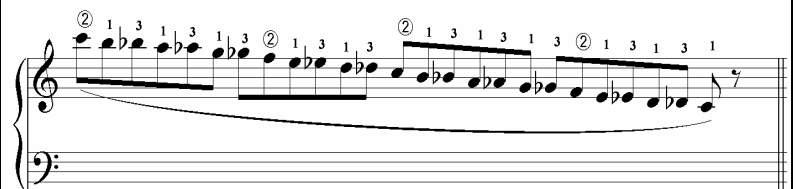
Artikulation: Legato.

↑ 1-3 Inselkrebsreise (2. Finger!)



Hier zeigt sich die Bedeutung des bewussten „Hicks“ des Schluckauf-Krebses. Der **2.Finger** nimmt die **Position des Tones** nach dem „Hicks“ ein. Erläuterung für die Schüler könnte zum Beispiel sein:
Aufwärts wird der **zweite Strandton** mit dem **2.Finger** gespielt, oder der **Ton vor der Insel** wird mit dem **2.Finger** gespielt

↓ 3-1



Hier nimmt der **2.Finger** die **Position des „Hicks“-Tones** ein. Erläuterung für die Schüler könnte zum Beispiel sein:
Abwärts wird der **erste Strandton** mit dem **2.Finger** gespielt, oder der **Ton nach der Insel** wird mit dem **2.Finger** gespielt.

Artikulation: Legato.

Darauf hinweisen, dass ein **kleiner Schritt von einer Taste zur nächsten benachbarten Taste** geht, **egal welche Farbe** diese hat.

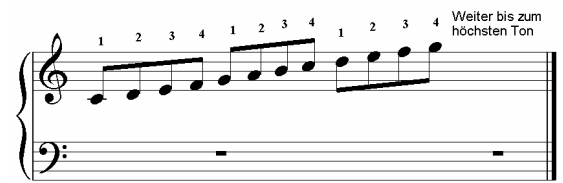
Krebs linke Seite

↑ 2-4-3-4 Hinkebein Krebs (1.+3.+2.+3.+1.+3.+2.... Reihe)
↓ 4-3-4-2

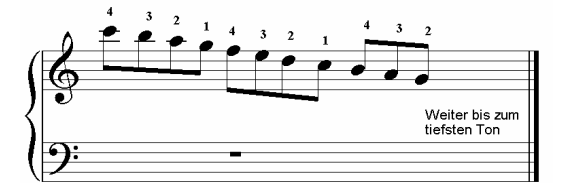


Artikulation: Legato, dann staccato.

↑ 1-2-3-4 Krebs auf weißen Tasten

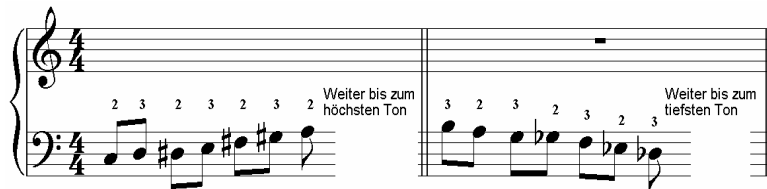


↓ 4-3-2-1



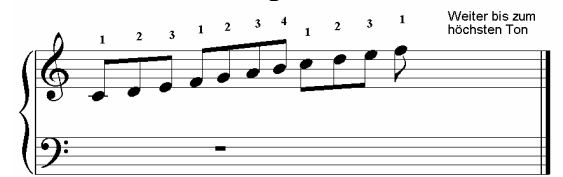
Artikulation: Legato.

↑ 2-3 Hinkebein-Krebs (1.+3.+1.+2.+1.+3.+1.+2...Reihe)
↓ 3-2

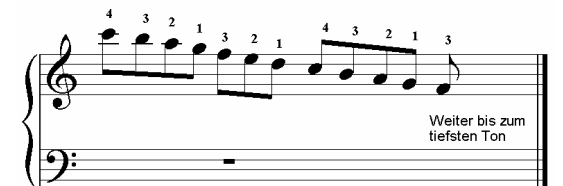


Artikulation: Legato, dann staccato.

↑ 1-2-3 Krebs verfolgt 1-2-3-4 Krebs



↓ 4-3-2-1 Krebs verfolgt 3-2-1 Krebs



Artikulation: Legato.

↑ 2-3-4 Kreuzkreb (3.+ 2.+ 1. Reihe, Kreuz) ↓ 4-3-2



Artikulation: Legato, dann staccato.

↑ 2-4 Kreuzkreb (3.+ 1. Reihe) ↓ 4-2



Artikulation: Legato, dann staccato.

↑ 2-3 Kreuzkreb (3.+ 2. Reihe)



Artikulation: Legato, dann staccato.

Krebs linke Seite

↑ 3-4-5 Kreuzkreb
Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5.Finger

↑ 3-4 Kreuzkreb (2.+1. Reihe)



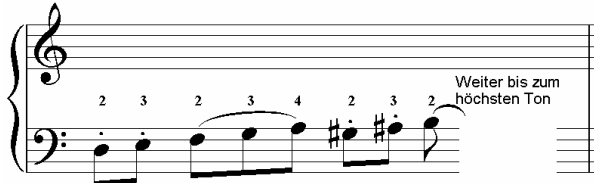
Artikulation: Legato, dann staccato.

↑ 2-3 + 2-3-4 Kreuzkreb

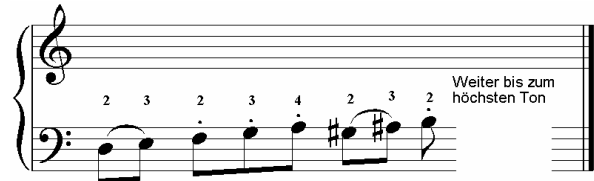


Artikulation: Legato, dann staccato.

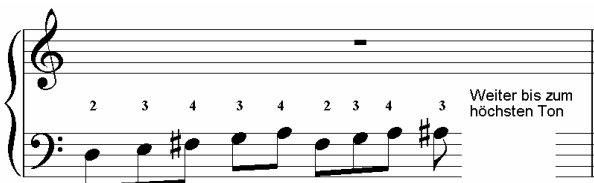
Als Variante auch:



Oder:

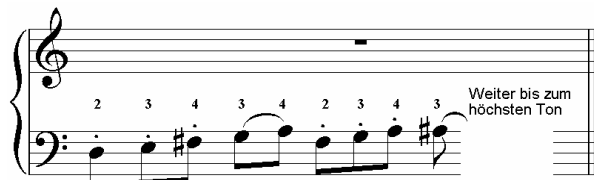


↑ 2-3-4+3-4 Kreuzkreb

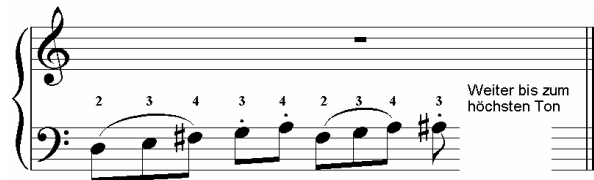


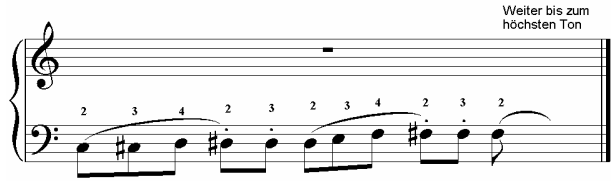
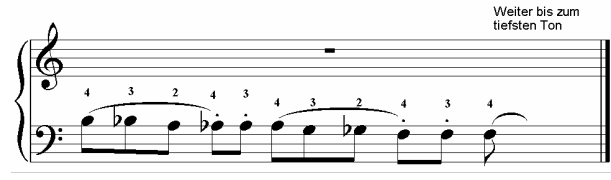
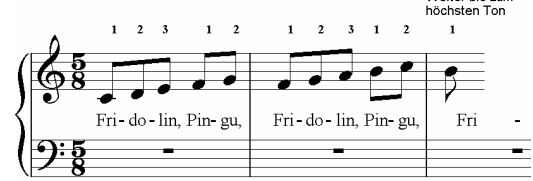
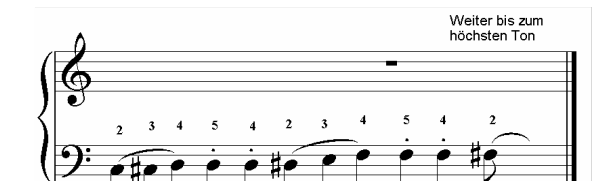
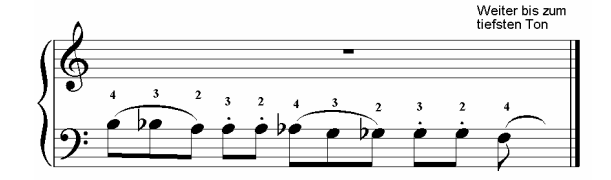
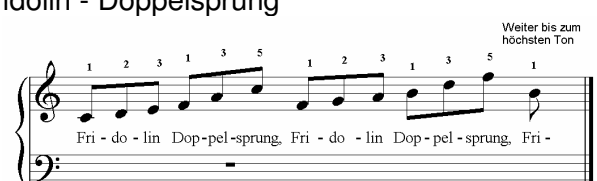
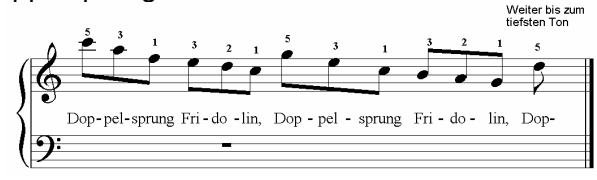
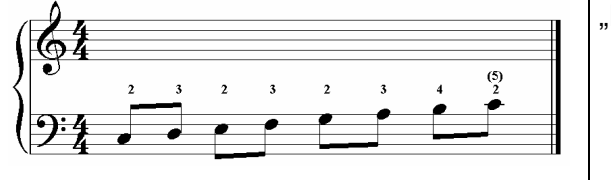
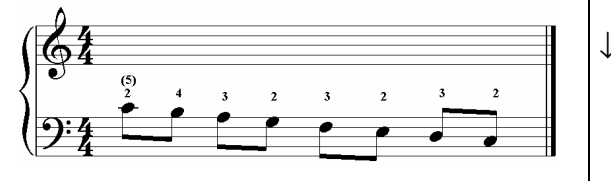
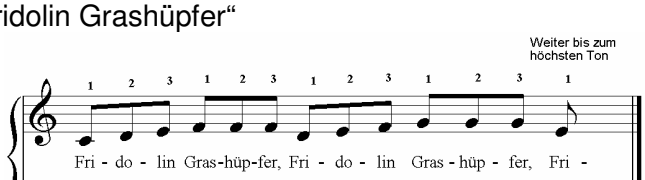
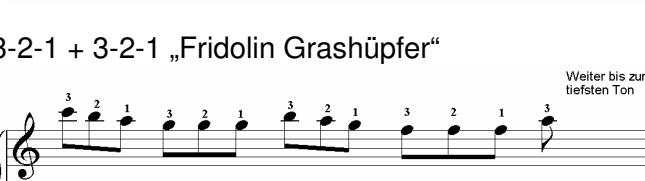
Artikulation: Legato, dann staccato.

Als Variante auch:



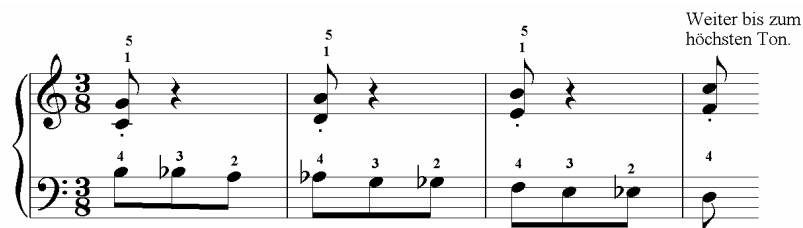
Oder:



Links	Rechts
↑ 2-3-4 Krebs trifft den 2-3 Grashüpfer  ↓ 4-3-2 + 4-3 (3. Reihe)  Artikulation: Siehe Notenbeispiel	↑ 1-2-3 Krebs trifft den 1-2 Pinguin „Fri-do-lin, Pin-gu, Fri-...“  ↓ 2-1 Pinguin + 3-2-1 Krebs „Pin-gu, Fri-do-lin, Pin-...“  Artikulation: Zuerst legato, dann kann eines der beiden Tiere staccato gespielt werden.
↑ 2-3-4 Krebs trifft den 5-4 Grashüpfer (3.Reihe)  ↓ 4-3-2 + 3-2 (1.Reihe)  Artikulation: Siehe Notenbeispiel	↑ 1-2-3 Krebs + 1-3-5 Doppelsprung „Fridolin - Doppelsprung“  ↓ 5-3-1 + 3-2-1 „Doppelsprung - Fridolin“  Artikulation: Zuerst legato, dann kann der Doppelsprung staccato gespielt werden, oder auch der Krebs.
↑ Krebs C-Dur Tonleiter  ↓ Krebs C-Dur Tonleiter  Artikulation: Legato.	↑ 1-2-3 Krebs + 1-2-3 Grashüpfer „Fridolin Grashüpfer“  ↓ 3-2-1 + 3-2-1 „Fridolin Grashüpfer“  Artikulation: Dem Bewegungscharakter der Tiere entsprechend, läuft der Krebs legato und der Grashüpfer hüpfst staccato.

Krebs rechte Seite

↓ 4-3-2 Krebs trifft den ↑ 1-5 Frosch



Artikulation: Der Krebs läuft legato, der Frosch quakt staccato.

Auf den Treffpunkt der beiden Tiere aufmerksam machen, d.h. der Frosch quakt beim Beginn des Krebses (4.Finger). Darauf achten, dass der Frosch rechtzeitig losspringt.

↑ 2-3-4 Krebs trifft die ↑ 1-2-3 Raupe



Artikulation: Beide zuerst legato, dann kann eines der beiden Tiere staccato gespielt werden. Dabei darauf achten, dass die Bewegungsausführung (Untersetzen bzw. Zusammenziehen der Hand) genau und sauber bleibt.

↑ 2-3-4 Schrägfrosch trifft den ↓ 3-2-1 Krebs



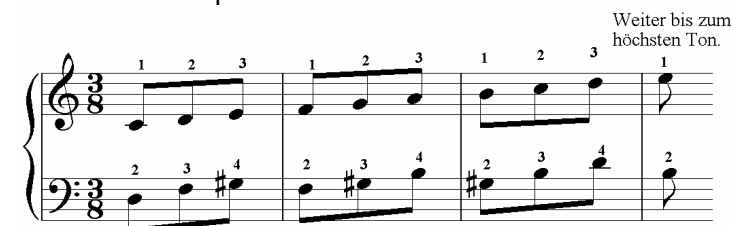
Artikulation: Dem Bewegungscharakter der Tiere entsprechend, läuft der Krebs legato und der Frosch quakt staccato. Auf den Treffpunkt der beiden Tiere aufmerksam machen, d.h. der Frosch quakt beim Beginn des Krebses (3.Finger).

↑ 2-4 Krebs (1.+ 3.Reihe) trifft den ↑ 2-1- Grashüpfer



Artikulation: Krebs legato und Grashüpfer staccato.

↑ 2-3-4 Raupe in 3. Reihe trifft den ↑ 1-2-3 Krebs



Artikulation: Beide zuerst legato, dann kann der Krebs staccato gespielt werden. Doch darauf achten, dass die Bewegungsausführung (Untersetzen) genau und sauber bleibt.

↑ 2-3-4 Kreuzkrebs trifft den ↓ 1-2-3 Grashüpfer

Weiter bis zum tiefsten Ton.

Artikulation: Der Krebs läuft legato und der Grashüpfer hüpft staccato.

↑ 2-3 Kreuzkrebs trifft den ↓ 4-3-2-1 Krebs

Weiter bis zum tiefsten Ton.

Variante

Weiter bis zum tiefsten Ton.

Artikulation: Beide zuerst legato, dann kann einer der beiden Krebse staccato gespielt werden. Doch darauf achten, dass die Bewegungsausführung (Untersetzen) genau und sauber bleibt. Durch die zusätzliche Variante wird der unterschiedliche Bewegungsrhythmus von rechter (4er) und linker Hand (2er) hervorgehoben. Rechte Hand entweder legato oder staccato.

↑ 2-3-4 Krebs trifft den 2-er Floh auf seiner Inselreise

Weiter bis zum höchsten Ton.

Artikulation: Dem Bewegungskarakter der Tiere entsprechend, läuft der Krebs legato und der Floh hüpft staccato.

3-4 Pinguin von der 1. in 2. in 3. Reihe trifft den ↑ 1-2-3 Krebs

Weiter bis zum höchsten Ton.

Artikulation: Beide zuerst legato, dann kann der Pinguin staccato gespielt werden. Dadurch wird der unterschiedliche Bewegungsrhythmus von rechter (3er) und linker Hand (2er) hervorgehoben.

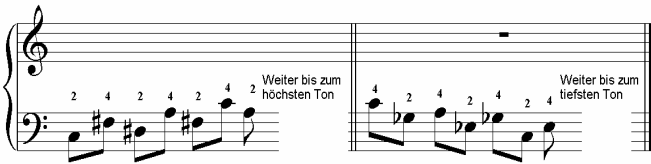
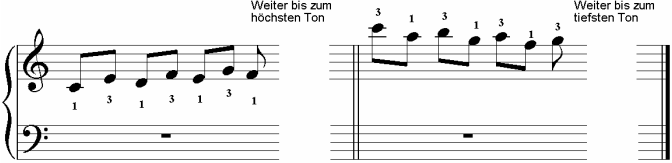
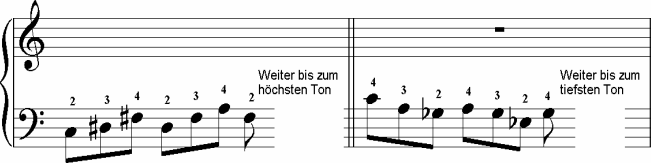
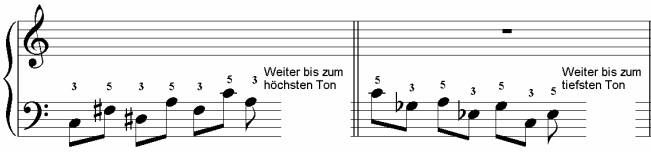
↑ 2-er Floh-Reise zusammen mit ↑ 1-3 Inselkrebseise (2. Finger!)

Weiter bis zum höchsten Ton

Wichtiger als ein zügiges Tempo ist hier die „innere Kontrolle“ über den Ablauf, d.h. das bewusste Erfassen z.B. des Fingersatzes der rechten Hand. Artikulation wie im Notenbeispiel.

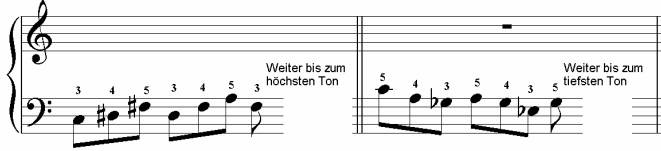
Lotte, die Raupe



Links	Rechts
↑ 2-4 Raupe in 1. Reihe ↓ 4-2  Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher gemütliche Raupen laufen lassen.	↑ 1-3 Raupe auf weißen Tasten ↓ 3-1  Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher gemütliche Raupen laufen lassen.
↑ 2-4 Raupe in 3. Reihe ↓ 4-2 Wie oben, nur 3. Reihe Artikulation: Legato. ↑ 2-4 Raupe in 2. Reihe ↓ 4-2 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 2-4 Raupe auf weißen Tasten ↓ 4-2 Wie oben, nur 2. und 4. Finger Artikulation: Legato.
↑ 2-3-4 Raupe in 1. Reihe ↓ 4-3-2  Artikulation: Legato. ↑ 2-3-4 Raupe in 3. Reihe ↓ 4-3-2 Wie oben, nur 3. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 1-2-3 Raupe auf weißen Tasten ↓ 3-2-1  Artikulation: Legato.
↑ 2-3-4 Raupe in 2. Reihe ↓ 4-3-2 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 2-3-4 Raupe auf weißen Tasten ↓ 4-3-2 Wie oben, nur 2. und 3. und 4. Finger Artikulation: Legato.
↑ 3-5 Raupe in 1. Reihe ↓ 5-3  Artikulation: Legato.	↑ 3-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-3 Wie oben, nur 3. und 5. Finger Artikulation: Legato.
↑ 3-5 Raupe in 3. Reihe ↓ 5-3 Wie oben, nur 3. Reihe Artikulation: Legato. ↑ 3-5 Raupe in 2. Reihe ↓ 5-3 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 3-4-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-4-3 Wie oben, nur 3. und 4. und 5. Finger Artikulation: Legato.

Raupe linke Seite

↑ 3-4-5 Raupe in 1. Reihe ↓ 5-4-3



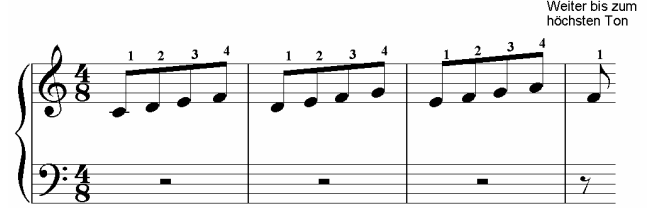
Artikulation: Legato.

↑ 3-4-5 Raupe in 3. Reihe ↓ 5-4-3

Wie oben, nur 3. Reihe

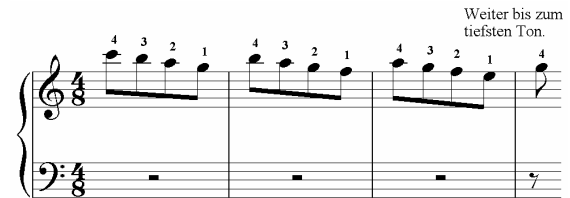
Artikulation: Legato.

↑ 1-2-3-4 Raupe auf weißen Tasten



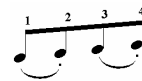
Artikulation: Legato.

↓ 4-3-2-1



Artikulation: Legato.

Als Variante:

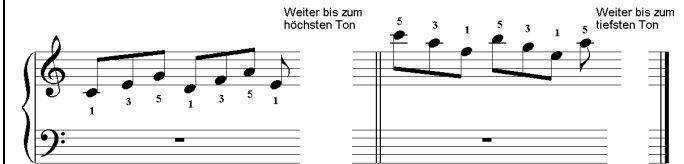


↑ 3-4-5 Raupe in 2. Reihe ↓ 5-4-3

Wie oben, nur 2. Reihe

Artikulation: Legato.

↑ 1-3-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-3-1



Artikulation: Legato.

↑ 2-3-4-5 Raupe in 1. Reihe



Artikulation: Legato.

↓ 5-4-3-2

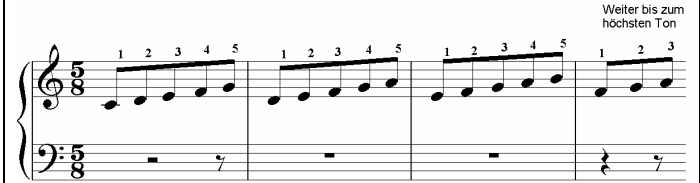


↑ 2-3-4-5 Raupe in 3. Reihe ↓ 5-4-3-2

Wie oben, nur 3. Reihe

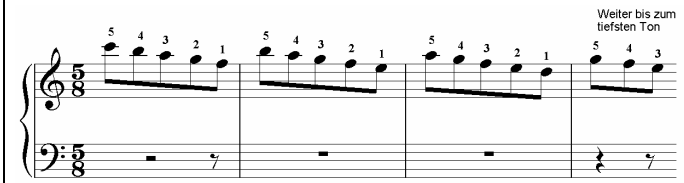
Artikulation: Legato.

↑ 1-2-3-4-5 Raupe auf weißen Tasten



Artikulation: Legato.

↓ 5-4-3-2-1



Artikulation: Legato.

Als Variante:



↑ 2-3-4 Raupe weiß nicht wohin
(Schräg – senkrecht 1. Reihe)



Artikulation: Legato.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

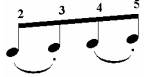
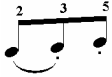
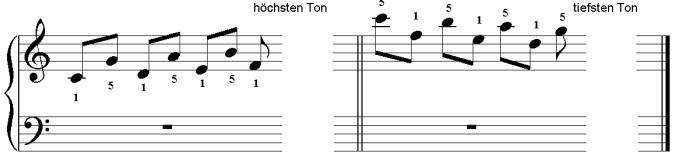
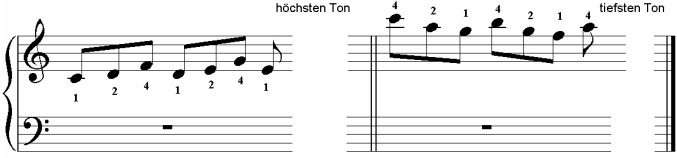
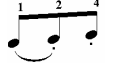
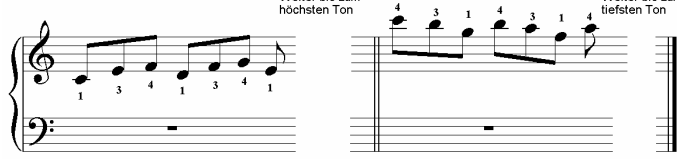
↑ 1-4 Raupe auf weißen Tasten ↓ 4-1



Artikulation: Legato.

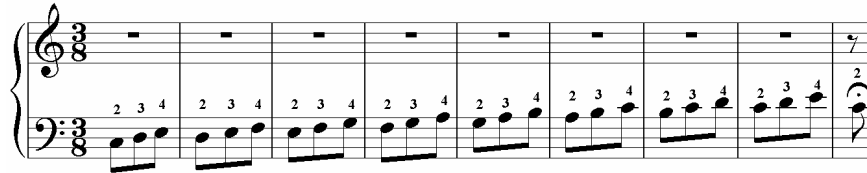
(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

Raupe linke Seite

(Fortsetzung) ↓ 4-3-2 (Kreuz – senkrecht 1. Reihe) Weiter bis zum tiefsten Ton.  Artikulation: Legato.	(Fortsetzung)
↑ 2-3-4-5 Raupe in 2. Reihe ↓ 5-4-3-2 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato. Als Variante: 	↑ 2-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-2 Wie oben, nur 2. und 5. Finger Artikulation: Legato.
↑ 2-3-5 Raupe in 1. Reihe ↓ 5-3-2  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato. ↑ 2-3-5 Raupe in 3. Reihe ↓ 5-3-2 Wie oben, nur 3. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 2-3-4-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-4-3-2 Wie oben, nur 2. und 3. und 4. und 5. Finger Artikulation: Legato. Als Variante: 
↑ 2-3-5 Raupe in 2. Reihe ↓ 5-3-2 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato. Als Variante: 	↑ 1-5 Raupe auf weißen Tasten ↓ 5-1  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato.
↑ 2-4-5 Raupe in 1. Reihe ↓ 5-4-2  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato. ↑ 2-4-5 Raupe in 3. Reihe ↓ 5-4-2 Wie oben, nur 3. Reihe Artikulation: Legato. Als Variante: Siehe oben.	↑ 1-2-4 Raupe auf weißen Tasten ↓ 4-2-1  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato. Als Variante: 
↑ 2-4-5 Raupe in 2. Reihe ↓ 5-4-2 Wie oben, nur 2. Reihe Artikulation: Legato. Als zusätzliche Variante: 	↑ 1-3-4 Raupe auf weißen Tasten ↓ 4-3-1  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato. Als zusätzliche Variante: 

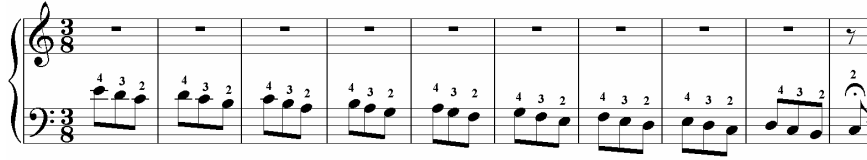
Raupe linke Seite

↑ 2-3-4 Raupe in C-Dur



Artikulation: Legato.

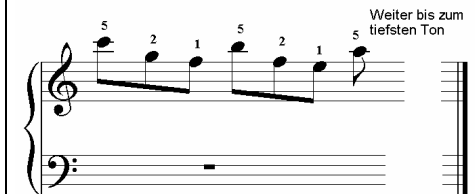
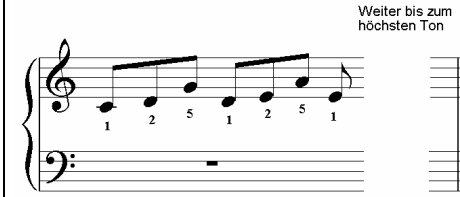
↓ 4-3-2



Artikulation: Legato.

↑ 1-2-5 Raupe auf weißen Tasten

↓ 5-2-1



Artikulation: Legato.
Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

↑ 3-4-5 Raupe weiß nicht wohin
(Schräg – senkrecht 1. Reihe)

Artikulation: Legato.

↓ 5-4-3 (Kreuz – senkrecht 1. Reihe)

Wie oben, nur 3. und 4. und 5. Finger

Artikulation: Legato.

Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

↑ 2-3-5 Raupe auf weißen Tasten

↓ 5-3-2



Artikulation: Legato.
Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

↑ 3-4-5 Raupe in C-Dur ↓ 5-4-3

Wie oben, nur 3. und 4. und 5. Finger

Artikulation: Legato.

Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

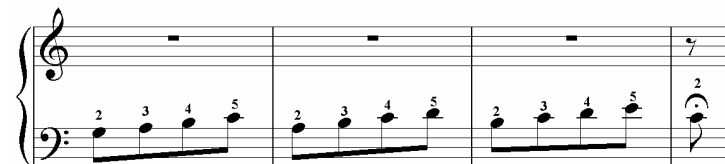
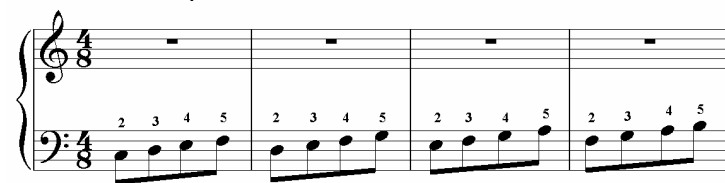
↑ 2-4-5 Raupe auf weißen Tasten

↓ 5-4-2



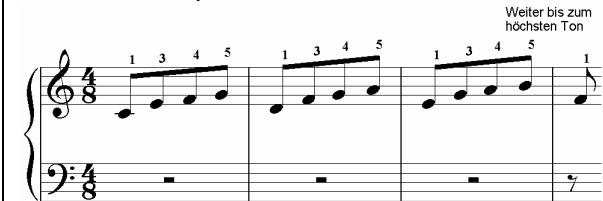
Artikulation: Legato.
Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

↑ 2-3-4-5 Raupe in C-Dur



(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

↑ 1-3-4-5 Raupe auf weißen Tasten



Artikulation: Legato, bzw. Variante.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

Raupe linke Seite

(Fortsetzung)

↓ 5-4-3-2



Artikulation: Legato.
Als zusätzliche Varianten:

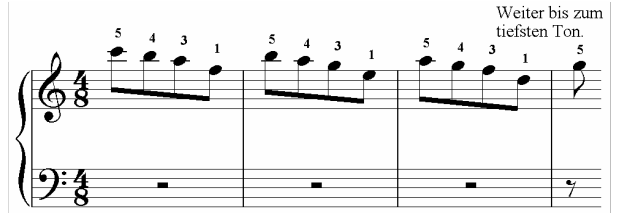


Oder:



(Fortsetzung)

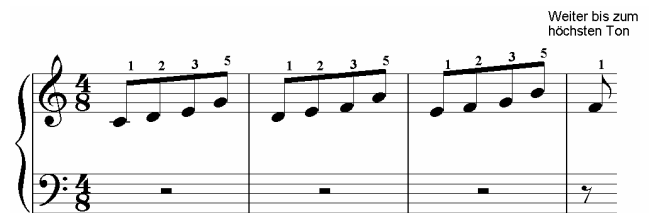
↓ 5-4-3-1



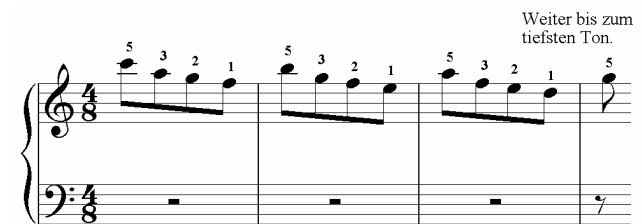
Artikulation: Legato, bzw. Variante.
Zusätzliche Variante:



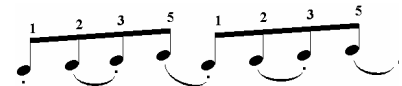
↑ 1-2-3-5 Raupe auf weißen Tasten



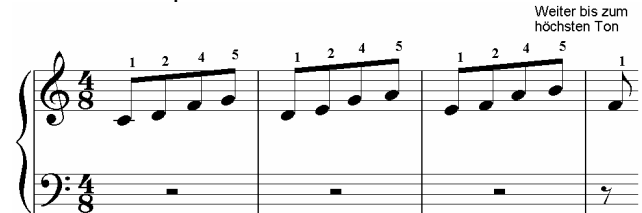
↓ 5-3-2-1



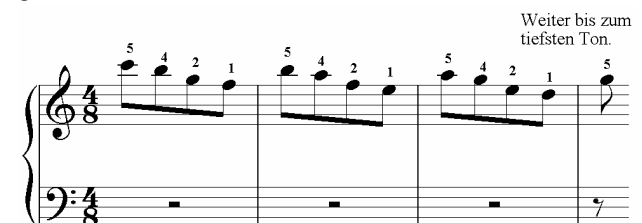
Artikulation: Legato, bzw. Varianten.
Zusätzliche Variante:



↑ 1-2-4-5 Raupe auf weißen Tasten



↓ 5-4-2-1



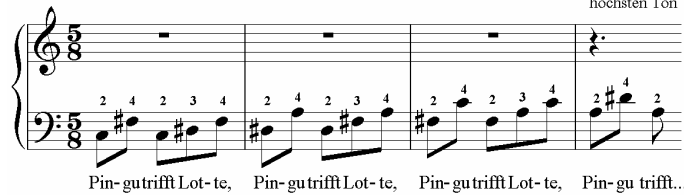
Artikulation: Legato.
Zusätzliche Varianten: Siehe oben.

Raupe rechte Seite

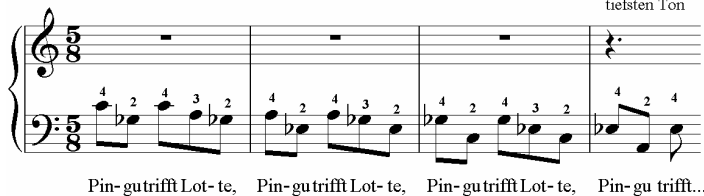
Links

2-4 Pinguin trifft die 2-3-4 Raupe (1. Reihe)
„Pin-gu trifft Lot-te, Pin-gu...“

Weiter bis zum höchsten Ton

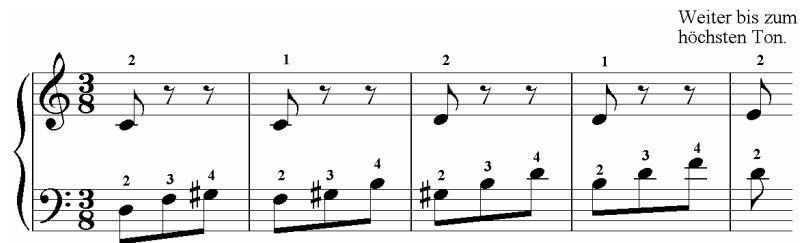


Weiter bis zum tiefsten Ton



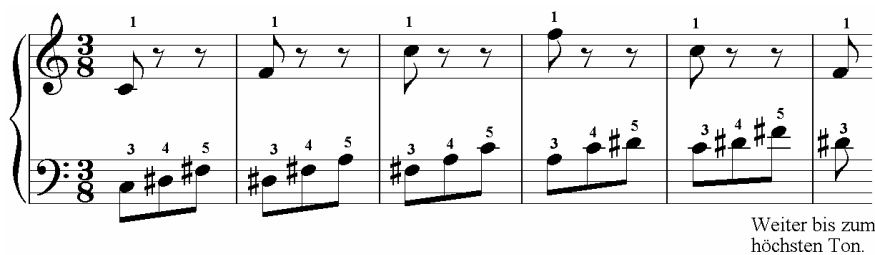
Raupe rechte Seite

↑ 2-3-4 Raupe in 3. Reihe trifft den ↑ 2-1 Grashüpfer



Artikulation: Die Raupe kriecht legato, während der Grashüpfer staccato hüpf. Das Ziel hier wäre ein ganztaktiger Puls.

↑ 3-4-5 Raupe 1. Reihe trifft den ↑ ↓ 1-er c/f-Strandfloh-Weitspringer



Artikulation: Die Raupe kriecht legato, während der Strandfloh staccato hüpf.

↑ 2-3-4-5 Raupe 1. Reihe trifft den 2-3-4 Krebs



Artikulation: Zuerst alles legato. Dann kann ein Tier staccato gespielt werden, das andere legato. Ebenso ist es z.B. möglich, die Raupe in 2er Bindungen zu spielen und den Krebs legato zu lassen.

↑ 2-3-4 Raupe macht eine Inselreise ↓ 4-3-2



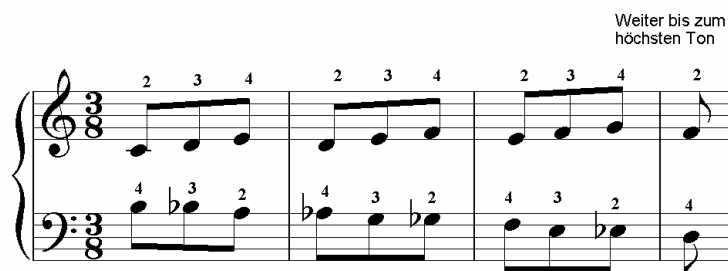
Artikulation: Legato.

↑ 2-5 Raupe trifft den 1-4 Polizei Pinguin



Artikulation: Zuerst alles legato. Dann die Raupe staccato und den Pinguin legato, und umgekehrt.

↓ 4-3-2 Krebs (3.+2.+1. Reihe) trifft die ↑ 2-3-4 Raupe



Artikulation: Zuerst alles legato. Dann die Raupe legato und den Krebs staccato, und umgekehrt.

Raupe rechte Seite

↓ 5-4-3-2 Raupe in 2. Reihe trifft den ↑ ↓ 1-2 Krebs

Beim höchsten Ton beginnen. Weiter bis zum tiefsten Ton.

Artikulation: Zuerst alles legato. Dann die Raupe staccato und den Krebs legato, und umgekehrt.

↑ 3-2 Grashüpfer in 1. Reihe trifft die ↑ 1-2-3-4 Raupe

Weiter bis zum höchsten Ton

Artikulation: Die Raupe kriecht legato, während der Grashüpfer staccato hüpf.

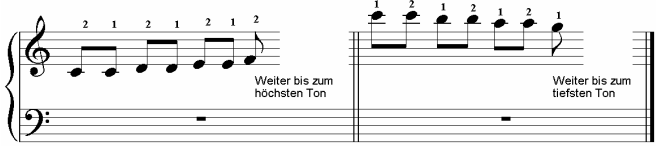
↑ 2-3-4 Raupe in C-Dur trifft 2-er Floh C-Dur Tonleiter

Artikulation: Die Raupe kriecht legato, während der Floh staccato hüpf.

Abwärts ad libitum.

Rüdiger, der Grashüpfer



Links	Rechts
↑ 3-2 Grashüpfer 1. Reihe ↓ 2-3  Wichtiger als ein zügiges Tempo ist ein gleichmäßiger Puls und eine damit verbundene saubere und klare Bewegungsausführung. Ebenso sollte auf eine entspannte und unverkrampfte Handhaltung geachtet werden, was auch mit der Tempowahl zusammen hängt. Also am Anfang eher einen gemütlichen oder müden oder gelangweilten Grashüpfer. Artikulation: Dem Bewegungscharakter entsprechend staccato, wenn müde etc, dann portato.	↑ 2-1 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 1-2  Wichtiger als ein zügiges Tempo ist ein gleichmäßiger Puls und eine damit verbundene saubere und klare Bewegungsausführung. Ebenso sollte auf eine entspannte und unverkrampfte Handhaltung geachtet werden, was auch mit der Tempowahl zusammen hängt. Also am Anfang eher einen gemütlichen oder müden oder gelangweilten Grashüpfer. Artikulation: Dem Bewegungscharakter entsprechend staccato, wenn müde etc, dann portato.
↑ 3-2 Grashüpfer 3. Reihe ↓ 2-3  Artikulation: Staccato/portato.	↑ 2-1 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 1-2  Artikulation: Staccato/portato.
↑ 4-3 Grashüpfer 1. Reihe ↓ 3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger Artikulation: Staccato/portato. ↑ 4-3 Grashüpfer 3. Reihe ↓ 3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger Artikulation: Staccato/portato.	↑ 3-2 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 2-3 Wie oben, jedoch 3. und 2. Finger Artikulation: Staccato/portato. ↑ 3-2 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 2-3 Wie oben, jedoch 3. und 2. Finger Artikulation: Staccato/portato.
↑ 5-4 Grashüpfer 1. Reihe ↓ 4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger Artikulation: Staccato/portato. ↑ 5-4 Grashüpfer 3. Reihe ↓ 4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger Artikulation: Staccato/portato.	↑ 4-3 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger Artikulation: Staccato/portato. ↑ 4-3 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger Artikulation: Staccato/portato.
↑ 3-2 Grashüpfer 2. Reihe ↓ 2-3 Wie oben, jedoch 2. Reihe Artikulation: Staccato/portato. ↑ 4-3 Grashüpfer 2. Reihe ↓ 3-4 Wie oben, jedoch 2. Reihe Artikulation: Staccato/portato.	↑ 5-4 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger Artikulation: Staccato/portato. ↑ 5-4 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger Artikulation: Staccato/portato.

Grashüpfer linke Seite

↑ 5-4 Grashüpfer 2. Reihe ↓ 4-5

Wie oben, jedoch 2. Reihe

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 3-2 Zwillingsinsel-Grashüpfer ↓ 2-3



↑ 3-2 Drillingsinsel-Grashüpfer ↓ 2-3



Wichtig ist hier, ebenso wie bei anderen Inselübungen, ein Tempo das der inneren Vorwegnahme, also der Vorstellung z.B. über die Anzahl der schwarzen Taste pro Insel, den Vorrang lässt.

Nach den **Namen der Chamäleontöne fragen**, hier **cis/des** und **dis/es** bzw. **fis/ges** und **gis/as** und **ais/b**.

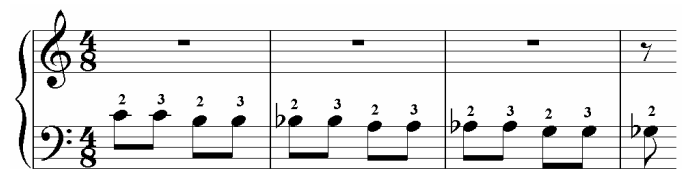
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 3-2 Grashüpfer Chromatische Tonleiter



Weiter bis zum höchsten Ton.

↓ 2-3



Weiter bis zum tiefsten Ton.

Darauf hinweisen, dass die chromatische Tonleiter schon als Floh-Inselreise bekannt ist.

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3 Zwillingsinsel-Grashüpfer ↓ 3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3 Drillingsinsel-Grashüpfer ↓ 3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3 Grashüpfer Chromatische Tonleiter ↓ 3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4 Zwillingsinsel-Grashüpfer ↓ 4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4 Drillingsinsel-Grashüpfer ↓ 4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

Grashüpfer linke Seite

↑ 4-3-2 Grashüpfer 1. Reihe

Weiter bis zum höchsten Ton.

↓ 2-3-4

Weiter bis zum tiefsten Ton.

↑ 4-3-2 Grashüpfer 3. Reihe

Wie oben, jedoch 3. Reihe
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 3-2 Grashüpfer-Inselreise

Weiter bis zum höchsten Ton

↓ 2-3

Weiter bis zum tiefsten Ton

↑ 4-3 Grashüpfer-Inselreise ↓ 3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3-2 Grashüpfer 2. Reihe ↓ 2-3-4

Wie oben, jedoch 2. Reihe
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 3-2-1 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 1-2-3

Weiter bis zum höchsten Ton

Weiter bis zum tiefsten Ton

↑ 3-2-1 Grashüpfer auf schwarzen Tasten

Weiter bis zum höchsten Ton

Weiter bis zum tiefsten Ton

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3-2 Grashüpfer Chromatische Tonleiter

Weiter bis zum höchsten Ton

↓ 2-3-4

Weiter bis zum tiefsten Ton.

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3-2 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 2-3-4

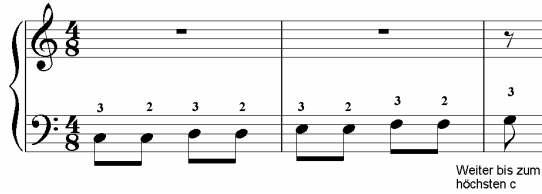
Wie oben, jedoch 4. und 3. und 2. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3-2 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 2-3-4

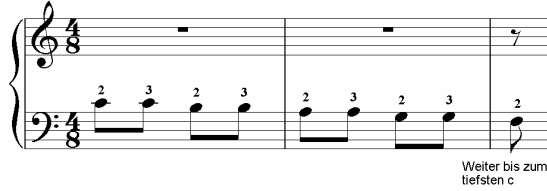
Wie oben, jedoch 4. und 3. und 2. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

Grashüpfer linke Seite

↑ 3-2 Grashüpfer in C-Dur



↓ 2-3



Wichtig ist hier, ebenso wie bei anderen Übungen, ein Tempo das der inneren Vorwegnahme, hier der Vorstellung über die Anordnung der Töne in verschiedenen Reihen, den Vorrang lässt.

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4-3 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 5-4-3

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

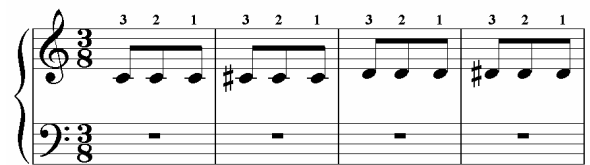
↑ 5-4-3 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 5-4-3

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

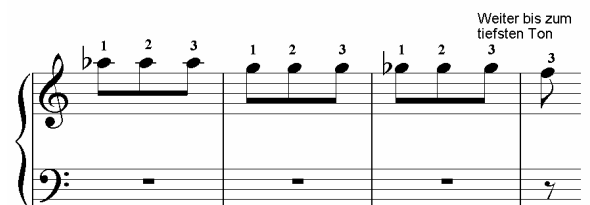
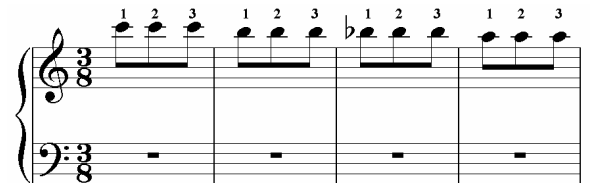
↑ 4-3 Grashüpfer in C-Dur ↓ 3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 3-2-1 Grashüpfer-Inselreise



↓ 1-2-3



Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4-3 Grashüpfer 1. Reihe ↓ 3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4-3 Grashüpfer 3. Reihe

Wie oben, jedoch 3. Reihe
Artikulation: Staccato/portato.

↑ 4-3-2 Grashüpfer-Inselreise ↓ 2-3-4

Wie oben, jedoch 4. und 3. und 2. Finger
Artikulation: Staccato/portato.

Grashüpfer linke Seite

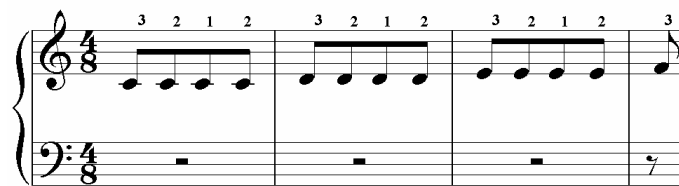
↑ 5-4-3 Grashüpfer 2. Reihe ↓ 3-4-5

Wie oben, jedoch 2. Reihe

Artikulation: Staccato/portato.

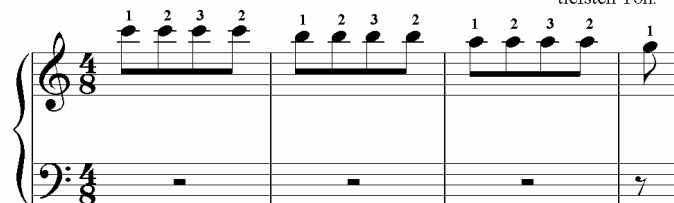
↑ 3-2-1-2 Grashüpfer auf weißen Tasten

Weiter bis zum höchsten Ton



↓ 1-2-3-2

Weiter bis zum tiefsten Ton.



Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4-3 Grashüpfer ↓ 3-4-5

Chromatische Tonleiter

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Staccato.

↑ 4-3-2-3 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 2-3-4-3

Wie oben, jedoch 4. und 3. und 2. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4 Grashüpfer ↓ 4-5

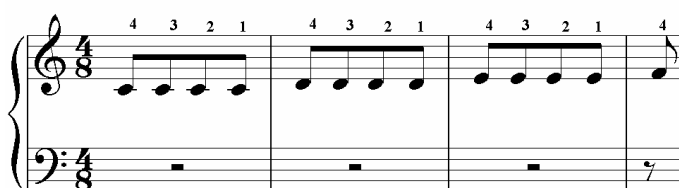
Chromatische Tonleiter

Wie oben, jedoch 5. und 4. Finger

Artikulation: Staccato.

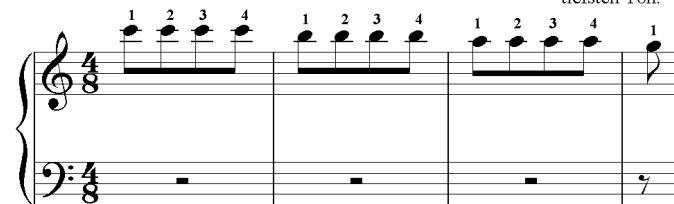
↑ 4-3-2-1 Grashüpfer auf weißen Tasten

Weiter bis zum höchsten Ton



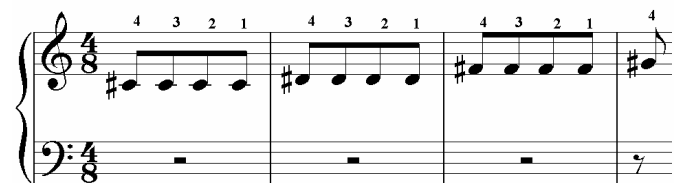
↓ 1-2-3-4

Weiter bis zum tiefsten Ton.



↑ 4-3-2-1 Grashüpfer auf schwarzen Tasten

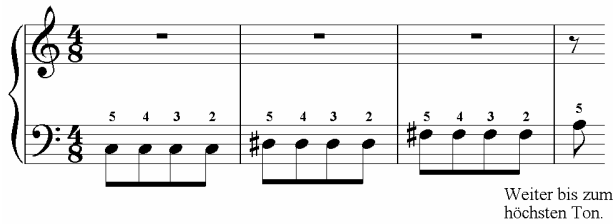
Weiter bis zum höchsten Ton



Artikulation: Staccato.

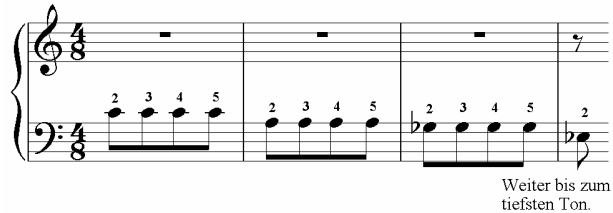
Grashüpfer linke Seite

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer 1. Reihe



Weiter bis zum höchsten Ton.

↓ 2-3-4-5



Weiter bis zum tiefsten Ton.

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer 3. Reihe

Wie oben, jedoch 3. Reihe

Artikulation: Staccato.

↑ 5-4-3-4 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 3-4-5-4

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Staccato/portato.

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer 2. Reihe

Wie oben, jedoch 2. Reihe

Artikulation: Staccato.

↓ 2-3-4-5

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer auf weißen Tasten ↓ 2-3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. und 2. Finger

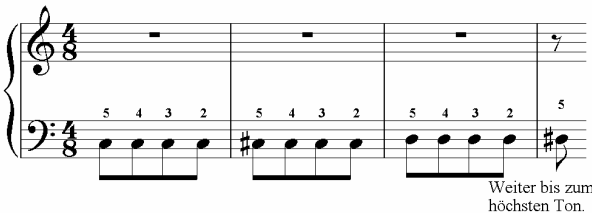
Artikulation: Staccato.

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer auf schwarzen Tasten ↓ 2-3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. und 2. Finger

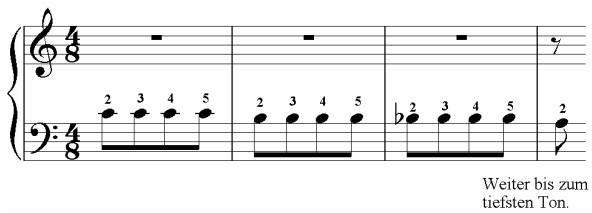
Artikulation: Staccato.

↑ 5-4-3-2 Grashüpfer chromatische Tonleiter



Weiter bis zum höchsten Ton.

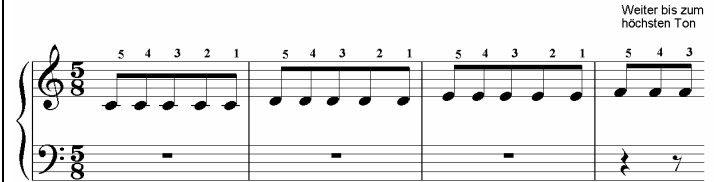
↓ 2-3-4-5



Weiter bis zum tiefsten Ton.

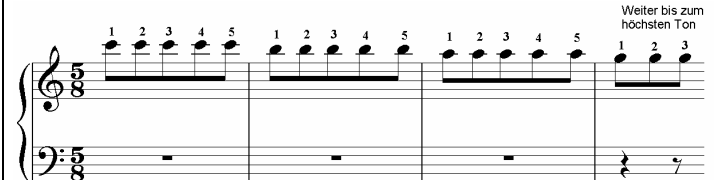
Artikulation: Staccato.

↑ 5-4-3-2-1 Grashüpfer auf weißen Tasten



Weiter bis zum höchsten Ton

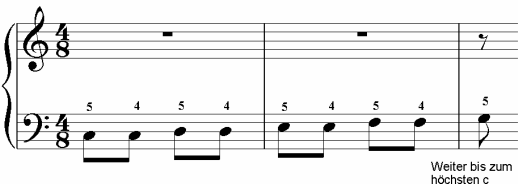
↓ 1-2-3-4-5



Weiter bis zum höchsten Ton

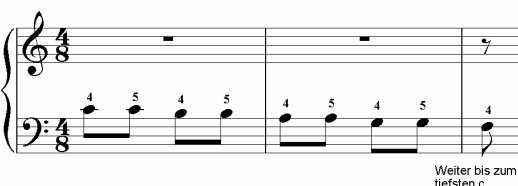
Artikulation: Staccato.

↑ 5-4 Grashüpfer in C-Dur



Weiter bis zum höchsten c

↓ 4-5



Weiter bis zum tiefsten c

Artikulation: Staccato.

↑ 4-3-2-1 Grashüpfer-Inselreise



Weiter bis zum höchsten Ton

Artikulation: Staccato.

Grashüpfer rechte Seite

Links

Kleines Grashüpfer Labyrinth ↑ 2-3-4 (Schräg-Hüpf-Kreuz-Hüpf-Schräg-...)

Beim tiefsten Ton beginnen. Weiter bis zum höchsten Ton.

Schräg Senkrecht Kreuz Senkrecht Schräg Senkrecht

↓ 4-3-2

Beim höchsten Ton beginnen. Weiter bis zum tiefsten Ton.

Kreuz Schräg Kreuz Schräg Kreuz

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

Rechts

↑ 1-2 Krebs trifft den 1-2 Grashüpfer

Weiter bis zum höchsten Ton

↓ 2-1 Krebs + 2-1 Grashüpfer

Weiter bis zum höchsten Ton

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

Großes Grashüpfer Labyrinth ↑ 2-3-4 (Schräg-Hüpf-Senkrecht-Hüpf-Kreuz-Hüpf-Schräg-...)

Beim tiefsten Ton beginnen. Weiter bis zum höchsten Ton.

Schräg Senkrecht Kreuz Senkrecht Schräg Senkrecht

↓ 4-3-2

Beim höchsten Ton beginnen. Weiter bis zum tiefsten Ton.

Kreuz Senkrecht Schräg Senkrecht Kreuz Senkrecht

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

↑ 3-2-1 Grashüpfer trifft den 2-1 Pinguin

Weiter bis zum höchsten Ton

↓ 1-2-3 Grashüpfer + 1-2 Pinguin

Weiter bis zum tiefsten Ton

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

Kleines Grashüpfer Labyrinth ↑ 3-4-5 ↓ 5-4-3 (Schräg-Hüpf-Kreuz-Hüpf-Schräg-...)

Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger

↑ 1-2-3-4 Krebs trifft den 1-2-3-4 Grashüpfer

Weiter bis zum höchsten Ton

↓ 4-3-2-1 Krebs + 4-3-2-1 Grashüpfer

Weiter bis zum tiefsten Ton

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

Grashüpfer rechte Seite

Großes Grashüpfer Labyrinth ↑ 3-4-5 ↓ 5-4-3
(Schräg-Hüpf-Senkrecht-Hüpf-Kreuz-Hüpf-Schräg-...)

Wie oben, jedoch 3. und 4. und 5. Finger
Artikulation: Siehe Oben.

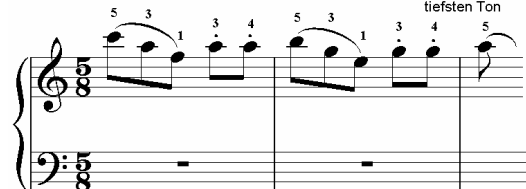
↑ 1-3-5 Doppelsprung-Pinguin trifft 3-2 Grashüpfer

Weiter bis zum
höchsten Ton



↓ 5-3-1 Doppelsprung + 3-4 Grashüpfer

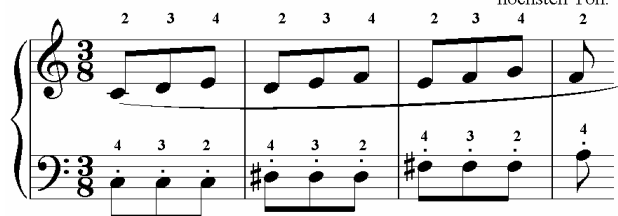
Weiter bis zum
tiefsten Ton



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

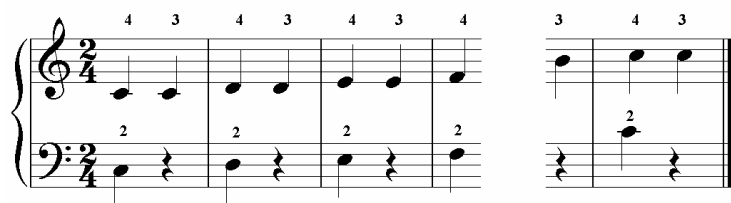
↑ 4-3-2 Grashüpfer in 1. Reihe trifft die ↑ 2-3-4 Raupe

Weiter bis zum
höchsten Ton.



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

↑ 2-er Floh C-Dur Tonleiter trifft den ↑ 4-3 Grashüpfer



Wichtiger als ein zügiges Tempo ist hier die innere Vorwegnahme, hier der Anordnung der C-Dur Tonleiter in der linken Hand.

Artikulation: Zuerst Floh und Grashüpfer staccato. Dann könnte der Grashüpfer müde und portato gespielt werden, der Floh bleibt staccato.

↑ 4-3 Grashüpfer macht eine Reise und trifft den 2-er Floh auf seiner Inselreise

Weiter bis zum
höchsten Ton.



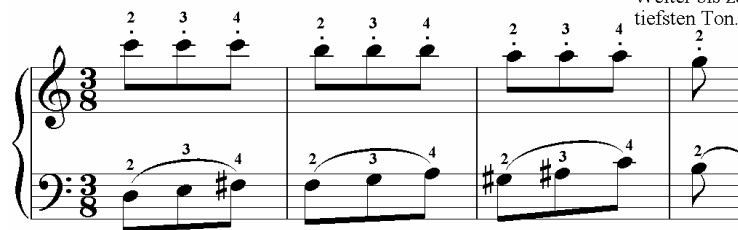
Wichtiger als ein zügiges Tempo ist hier das bewusste Erfassen der beiden unterschiedlichen Bewegungsabläufe und deren saubere Ausführung.

Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

Grashüpfer rechte Seite

↑ 2-3-4 Kreuzkrebs trifft den ↓ 2-3-4 Grashüpfer

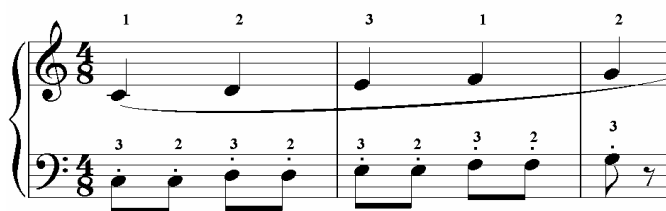
Weiter bis zum tiefsten Ton.



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

↑ 3-2 Grashüpfer in C-Dur trifft die C-Dur Tonleiter

Weiter bis zum höchsten c



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

C-Dur Tonleiter trifft den 4-3-2-1 Grashüpfer



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

↑ 3-2 Grashüpfer in C-Dur trifft ↑ 4-3 Grashüpfer

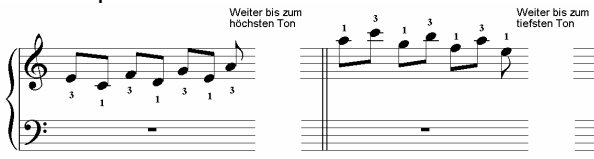
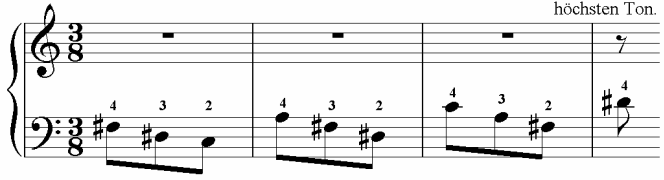
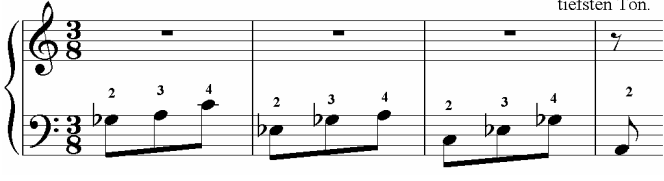
Weiter bis zum höchsten c.



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.



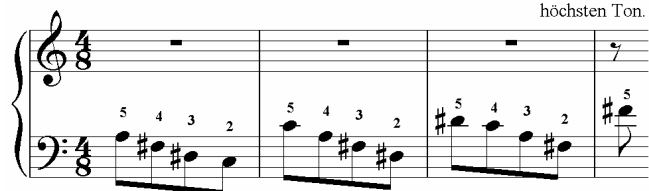
Klara, die Spinne

Links	Rechts
↑ 4-2 Spinne in 1. und 3. Reihe ↓ 2-4 1. Reihe  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Ebenso 3. Reihe Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher ruhige Spinnen laufen lassen.	↑ 3-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-3  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato. Das Tempo ist einer genauen Bewegungsausführung unterzuordnen. Also zu Beginn eher ruhige Spinnen laufen lassen.
↑ 4-3-2 Spinne in 1. und 2. Reihe  Weiter bis zum höchsten Ton. ↓ 2-3-4  Weiter bis zum tiefsten Ton. Ebenso 2. Reihe Artikulation: Legato.	↑ 4-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-4 Wie oben, jedoch 4. und 2. Finger Artikulation: Legato.
↑ 5-3 Spinne in 1. und 2. Reihe ↓ 3-5 Wie oben, jedoch 5. und 3. Finger Artikulation: Legato.	↑ 3-2-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-2-3  Weiter bis zum höchsten Ton Weiter bis zum tiefsten Ton Artikulation: Legato.
↑ 5-4-3 Spinne in 1. und 3. Reihe ↓ 3-4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger Ebenso 3. Reihe Artikulation: Legato, später staccato.	↑ 4-3-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. und 2. Finger Artikulation: Legato, später staccato. Als Varianten:  Oder:

Spinne linke Seite

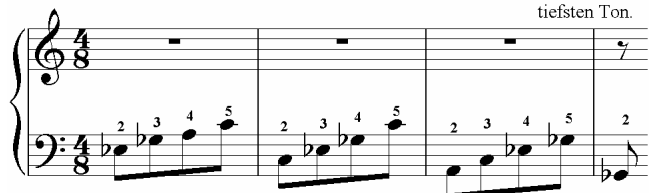
↑ 5-4-3-2 Spinne in 1. und 3. Reihe

Weiter bis zum höchsten Ton.



↓ 2-3-4-5

Weiter bis zum tiefsten Ton.



Ebenso 3. Reihe

Artikulation: Legato, später staccato.

Als Variante:



↑ 5-3 Spinne auf weißen Tasten ↓ 3-5

Wie oben, jedoch 5. und 3. Finger

Artikulation: Legato, später staccato.

↑ 5-4-3-2 Spinne in 2. Reihe ↓ 2-3-4-5

Wie oben, jedoch 2. Reihe

Artikulation: Legato, später staccato.

Als Variante: Siehe oben.

↑ 5-4-3 Spinne auf weißen Tasten ↓ 3-4-5

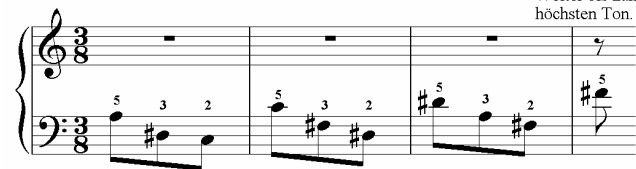
Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Legato, später staccato.

Als Variante: Siehe oben.

↑ 5-3-2 Spinne in 1. und 2. Reihe

Weiter bis zum höchsten Ton.



↓ 2-3-5

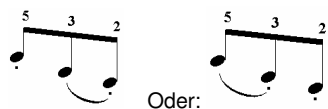
Weiter bis zum tiefsten Ton.



Ebenso 2. Reihe

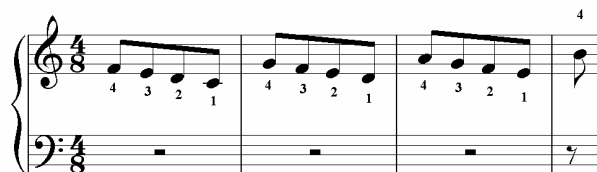
Artikulation: Legato, später staccato.

Als Varianten:



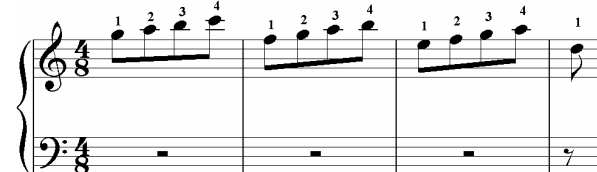
↑ 4-3-2-1 Spinne auf weißen Tasten

Weiter bis zum höchsten Ton.



↓ 1-2-3-4

Weiter bis zum tiefsten Ton



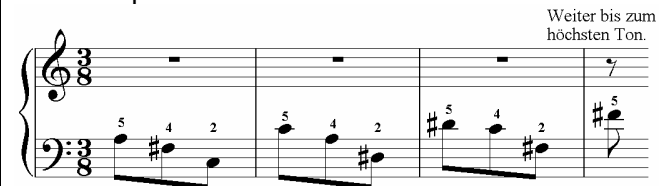
Artikulation: Legato, später staccato.

Als Varianten:

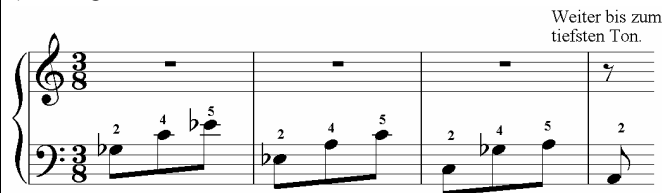


Spinne linke Seite

↑ 5-4-2 Spinne in 1. und 3. Reihe



↓ 2-4-5



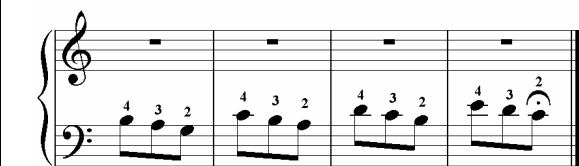
Artikulation: Legato, später staccato.
Andere Varianten: Siehe oben.

↑ 5-3-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-3-5

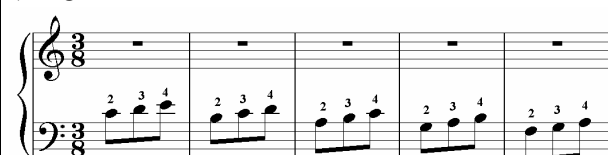


Artikulation: Legato, später staccato.
Andere Varianten: Siehe oben.

↑ 4-3-2 Spinne in C-Dur

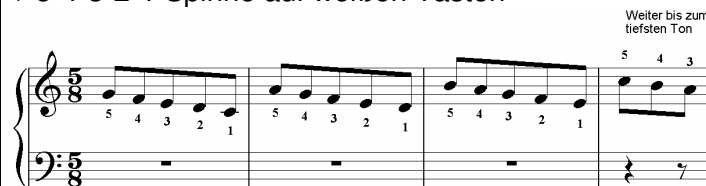


↓ 2-3-4

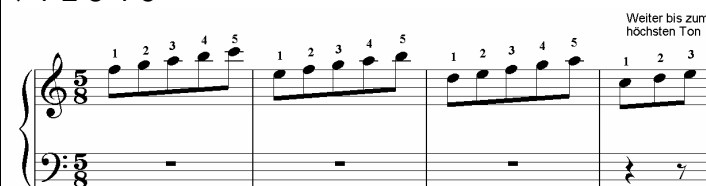


Artikulation: Legato, später staccato.
Andere Varianten: Siehe oben.

↑ 5-4-3-2-1 Spinne auf weißen Tasten



↓ 1-2-3-4-5



Artikulation: Legato.
Als Variante:

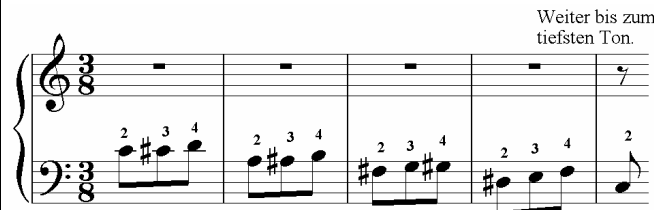


Spinne linke Seite

↑ 4-3-2 Schräg-Spinne



↓ 2-3-4



Artikulation: Legato, später staccato.

↑ 4-1 Spinne auf weißen Tasten



Artikulation: Legato, später auch staccato.

↑ 5-4-3 Spinne in C-Dur ↓ 3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Legato, später auch staccato.

↑ 5-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-5

Wie oben, jedoch 5. und 2. Finger

Artikulation: Legato, später auch staccato.

↑ 5-4-3 Schräg-Spinne

↓ 3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Legato, später auch staccato.

Andere Varianten: Siehe oben.

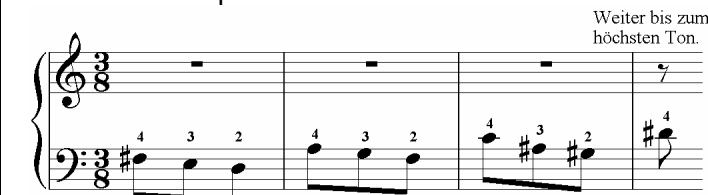
↑ 5-4-3-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. und 2. Finger

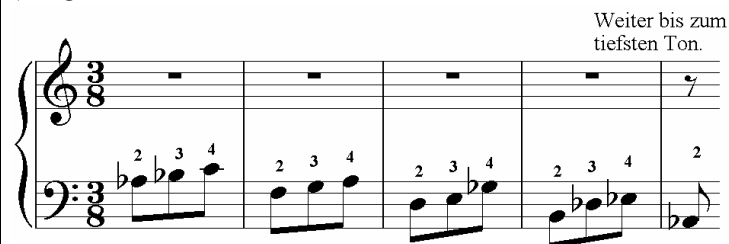
Artikulation: Legato, später auch staccato.

Andere Varianten: Siehe oben.

↑ 4-3-2 Kreuz-Spinne



↓ 2-3-4



Artikulation: Legato, später auch staccato.

Andere Varianten: Siehe oben.

↑ 5-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-5

Wie oben, jedoch 5. und 1. Finger

Artikulation: Legato, später auch staccato.

↑ 5-4-3 Kreuz-Spinne ↓ 3-4-5

Wie oben, jedoch 5. und 4. und 3. Finger

Artikulation: Legato, später auch staccato.

Andere Varianten: Siehe oben.

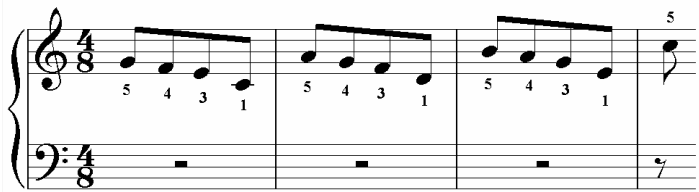
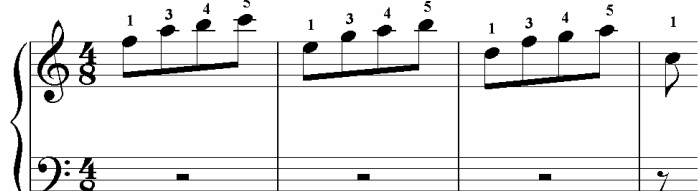
↑ 4-2-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-2-4



Artikulation: Legato, später auch staccato.

Andere Varianten: Siehe oben.

Spinne linke Seite

	↑ 4-3-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-3-4 Wie oben, jedoch 4. und 3. und 1. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.
	↑ 5-3-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-3-5 Wie oben, jedoch 5. und 3. und 2. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.
	↑ 5-4-2 Spinne auf weißen Tasten ↓ 2-4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. und 2. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.
	↑ 5-2-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-2-5 Wie oben, jedoch 5. und 2. und 1. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.
	↑ 5-4-3-1 Spinne auf weißen Tasten Weiter bis zum höchsten Ton.  ↓ 1-3-4-5 Weiter bis zum tiefsten Ton  Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben. Auch: 
	↑ 5-4-2-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-2-4-5 Wie oben, jedoch 5. und 4. und 2. und 1. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.
	↑ 5-3-2-1 Spinne auf weißen Tasten ↓ 1-2-3-5 Wie oben, jedoch 5. und 3. und 2. und 1. Finger Artikulation: Legato, später auch staccato. Andere Varianten: Siehe oben.

Spinne rechte Seite

Links

5-3 Pinguin trifft die 5-4-3 Spinne (1. Reihe)
„Pin-gu trifft Kla-ra, Pin-gu...“

Weiter bis zum
höchsten Ton.



Pin-gu trifft Kla-ra, Pin-gu trifft Kla-ra, Pin-...

Artikulation: Legato.

Rechts

2-4 Pinguin trifft die 4-3-2 Spinne
„Pin-gu trifft Kla-ra, Pin-gu...“

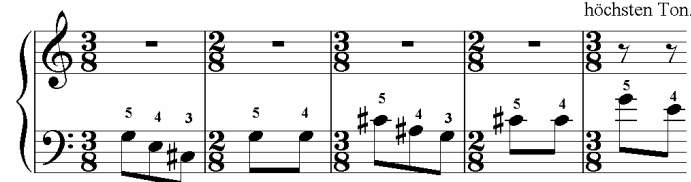
Weiter bis zum
höchsten Ton



Artikulation: Legato.

↑ 5-4-3 Spinne hat einen 5-4 Grashüpfer verschluckt
(2.Reihe) „Kla-ra hat Schluck-auf, Kla-ra ...“

Weiter bis zum
höchsten Ton.

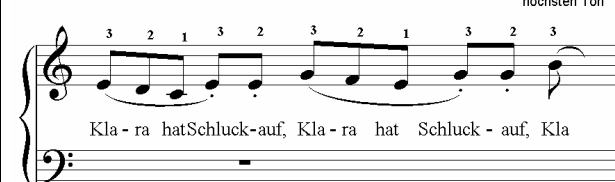


Kla-ra hat Schluck-auf. Kla - ra hat Schluck-auf. Kla - ra...

Artikulation: Der „Schluckauf“ ist staccato, der „Klara 3/8 Takt“ ist legato.

↑ 3-2-1 Spinne hat einen 3-2 Grashüpfer
verschluckt
„Kla-ra hat Schluck-auf, Kla-ra ...“

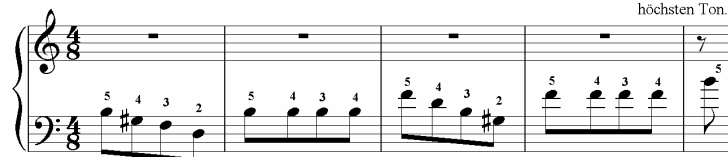
Weiter bis zum
höchsten Ton



Artikulation: Siehe Notenbeispiel.

↑ 5-4-3-2 Spinne hat einen 5-4-3-4 Grashüpfer verschluckt (3. Reihe)
„Kla-ra die hat Schluck-auf, ja die Kla-ra ...“

Weiter bis zum
höchsten Ton.



Kla - ra die hat Schluck-auf ja die Kla - ra die hat Schluck-auf, ja die Kla

Artikulation: Der „Schluckauf“ ist staccato, der „Klara 4/8 Takt“ ist legato.

↑ 5-4-3 Spinne trifft den 1-2-3 Krebs
„Kla-ra und Fri-do-lin, Kla-ra ...“

Weiter bis zum
höchsten Ton.



Artikulation: Legato.

↑ 2-3-4 Krebs trifft ↑ 4-3-2 Spinne

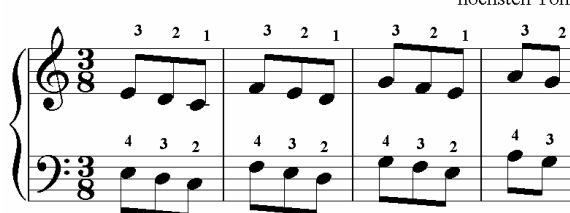
Weiter bis zum
höchsten Ton.



Artikulation: Zuerst Krebs und Spinne legato. Dann kann entweder der Krebs oder die Spinne auch staccato gespielt werden, und umgekehrt.

↑ 4-3-2 Spinne in C-Dur trifft ↑ 3-2-1 Spinne

Weiter bis zum
höchsten Ton

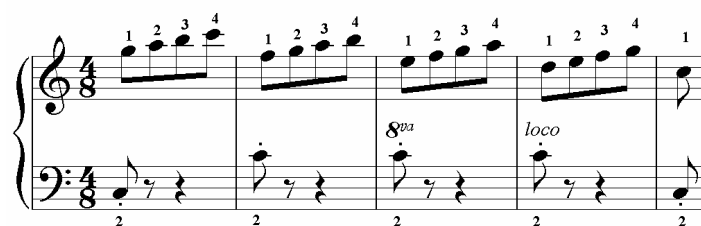


Artikulation: Zuerst beide Spinnen legato. Dann entweder die rechte Spinne oder die linke Spinne staccato spielen, und umgekehrt.

Spinne rechte Seite

2-er c-Floh- Weitsprung trifft ↓ 1-2-3-4 Spinne

Weiter bis zum tiefsten Ton.



Artikulation: Die Spinne krabbelt legato, der Floh springt staccato.

↑ 5-4-3 Spinne trifft den 1-er c-Floh-Weitsprung

Weiter bis zum höchsten Ton.



Artikulation: Die Spinne krabbelt legato, der Floh springt staccato.

↓ 2-3-4-5 Spinne trifft den ↓ 2-3-4 Krebs

Weiter bis zum tiefsten Ton.



Artikulation: Legato.

↑ 4-3-2 Spinne macht eine Inselreise ↓ 2-3-4

Weiter bis zum höchsten Ton.



Analog dazu abwärts

Artikulation: Legato.

↑ 4-3-2 Schräg-Spinne trifft den ↓ 3-2-1 Krebs

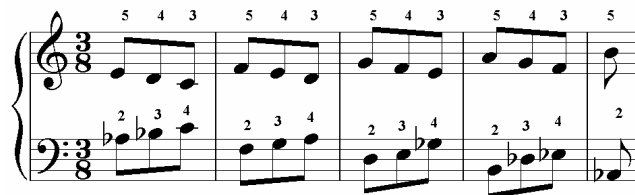
Weiter bis zum höchsten Ton.



Artikulation: Zuerst Krebs und Spinne legato. Dann kann entweder der Krebs oder die Spinne auch staccato gespielt werden, und umgekehrt.

↓ 2-3-4 Kreuz-Spinne trifft ↑ 5-4-3 Spinne

Weiter bis zum höchsten Ton.



Artikulation: Zuerst Krebs und Spinne legato. Dann kann entweder der Krebs oder die Spinne auch staccato gespielt werden, und umgekehrt.