

I.D.26

Jazz, Pop, Rock, Hip-Hop

Beats und Sounds Populärer Musik – Grundlagen praxisnah vermitteln

Timor Kaul



li. und re.: Quelle: Wikimedia Commons
(gemeinfrei gestellt), Mi.: © Chris von Rohr/
Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0 Deed

Bringen Sie ihren Schülerinnen und Schüler mit dieser Unterrichtreihe zunächst typische pop-musikalische Beats und Sounds anhand von Übungen an Schlagzeug, Gitarre und Keyboards praxis- und erfahrungsorientiert näher. In den nachfolgenden Modulen wird der „Sound“ dann als zentrale Kategorie der Produktion, Zuordnung und Rezeption Populärer Musik thematisiert, wobei auch deren Stimmen („vocals“) eine wichtige Rolle spielen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	8–13
Dauer:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Musikkulturen erschließen
Thematische Bereiche:	Populäre Musik und Gesellschaft
Klangbeispiele:	Track 3–6 (MP3 auch auf CD 62 zu RAAbits Musik [Februar 2026])
Zusatzmaterial:	ZM 7a-c, ZM zu LEK 1 und 2

Auf einen Blick

Vorbemerkung

Alle Inhalte (und Zusatzmaterialien) finden Sie auch zum Download.

1. Stunde

Thema: Genres der Populären Musik

M 1 **Felder und Genres der Populären Musik** / Heranführung an die Thematik unter Anknüpfung an Vorwissen, Benennung von musikalischen Merkmalen zur Unterscheidung von Genres

Klangbeispiele: Track 3–12 (Mix „Genres der Populären Musik“)

2. Stunde

Thema: Beats der Populären Musik I

M 2 **„Get into the Groove!“ Pop- und Rockbeats** / Beschäftigung mit den klanglichen Möglichkeiten des Drumset und anderer Percussion-Instrumente, Erlernen einfacher Beats

Benötigt: Instrumente

3. Stunde

Thema: Gitarrensounds der Populären Musik

M 3 **„It's only Rock'n'Roll“: Gitarren und ihre Sounds** / praxisbasierte Auseinandersetzung mit den klanglichen Möglichkeiten von akustischen und elektrischen Gitarren, Erlernen einfacher Akkorde, Riffs und Melodieauschnitte

Benötigt: Instrumente

4. Stunde

Thema: Keyboardsounds der Populären Musik

M 4 **Keyboards und ihre Sounds: Innovation und Klassiker** / Thematisierung von klassischen Keyboardsounds der Populären Musik, Erlernen einfacher Akkordfolgen und Keyboardfiguren

Videos: Video 1 („Top 10 Keyboard-Sounds“)

Benötigt: Instrumente

5. Stunde

Thema: Studiopraxen und Sounds als Markenzeichen

M 5 „The Sound of...“: Studios, Produzenten, Labels / Beschäftigung mit der Bedeutung von Studios und ihrer Technik für die Entstehung von Musik, sowie der Rolle von Produzenten und Labels bei der Schaffung spezifischer Sounds mit Wiedererkennungswert und den Folgen für beteiligte Musikerinnen und Musiker

Klangbeispiel: Track 13/14 (Mix „The Beatles at Abbey Road“)

Videos: Videos 2 („Baby Love“) und 3 („In the Midnight Hour“, QR-Codes AB)

6. Stunde

Thema: Populäre Musik, Technik und Gesellschaft

M 6 „Gangsta’s Paradise“: Ein Genre geht um die Welt / Beschäftigung mit unterschiedlichen Beats und Sounds im Bereich des Gangsta Rap, Thematisierung der Praxis des Sampling und der Rolle der Technik bei Produktion und Verbreitung von Tracks.

Klangbeispiel: Track 15–17 (Mix „Gangsta Sounds global“)

7. Stunde

Thema: Beats der Populären Musik II

M 7 Breakbeats und „Four to the Floor“ / aktive Beschäftigung mit Beats der Elektronischen Populärmusik durch Spielen und/oder Programmieren.

ZM 7a Sechzehntelraster für Beats / Blanko-Arbeitsblatt

ZM 7b Musterlösung Beat 2

ZM 7c Notation des „Amen-Break“

Videos Video 4 („Move Your Body“) und 5 („An Accident in Paradise“) / Arbeitsblatt mit QR-Codes

Benötigt: Computer/Laptops mit entsprechender Software, ggf. Instrumente

8. Stunde

Thema: Stimmen und ihre Sounds in der Populären Musik

M 8 „The Voice of...“: Stimmen der Populären Musik / Thematisierung von verschiedenen Stimmtypen anhand von Klangbeispielen, Reflexion über Möglichkeiten der technischen Manipulation.

Klangbeispiel: Track 18–26 (Mix „Stimmen der Populären Musik“)

9. Stunde

Thema: Populäre Musik wahrnehmen und erleben

M 9 „Musik hören, Beats und Sound erleben / Thematisierung von Modi und Medien des Wahrnehmens und Erlebens von Musik, bewusste Beschäftigung mit ausgewählten Musikstücken mithilfe einer Aufstellung von Kriterien zu deren Charakter

Videos Videos 6 („Perfect“), 7 („Toxicity“) und 8 („World Citizen“) / Arbeitsblatt mit QR-Codes

10. Stunde

Thema: Medien und Populäre Musik

M 10 Sound und Medien / Chronologie der Speichermedien Populärer Musik, Thematisierung von bestehenden Zusammenhängen mit musikalischen Formen und Modi der Rezeption anhand der Maxisingle im Genre Disco

Videos: Videos 9 („Cuba“, Single) und 10 („Cuba“, maxi-Single) / Arbeitsblatt mit QR-Codes

11./12. Stunde

Thema: Popkulturelle Praxis I

LEK 1 „Gangsta's Paradise“: Unsere Produktion / Produktion einer eigenen Fassung eines Ausschnitts von „Gangsta's Paradise“

ZM LEK1a–l Midi Files „Gangsta's Paradise“ / Hilfsmaterial zu M 1 Übung 4–8 und M 7 Beat 1–5 sowie ZM 7c („Amen Break“)

Benötigt: Computer/Laptops mit entsprechender Software, ggf. Mikrofone und Instrumente

13./14. Stunde

Thema: Popkulturelle Praxis II

LEK 2 „Knocking on Heaven's Door“ / Vokale Umsetzung des Refrains des Songs mit verschiedenen Stimmtypen und/oder einer A-Capella-Fassung

ZM LEK2a–d Playbacks zu Knocking on Heaven's Door“ (MIDI/MP3) / Hilfsmaterial zum Üben und zum Erstellen von Sounds und Noten

Videos: Videos 11, 12, 13 und 14 („Knocking on Heaven's Door“/Bob Dylan, Guns N'Roses, Randy Crawford und Eric Clapton) / Arbeitsblatt mit QR-Codes

Benötigt: ggf. Instrumente, Laptops mit geeigneter Software

„Get into the Groove!": Pop- und Rock-Beats

M 2

Beats sind Grundrhythmen, die in vielen Songs verwendet und oft für bestimmte Genres auch typisch sind. In den Bereichen Pop und Rock sind diese Beats zumeist im 4/4-Takt. Es gibt also vier Grundschnitte (ebenfalls Beats genannt), bzw. Zählzeiten (1, 2, 3, 4). Die Beats auf den Zählzeiten 1 und 3 sind die Downbeats, auf den Zählzeiten 2 und 4 sind die Backbeats. Letztere werden in der Populären Musik auch betont. Am Schlagzeug werden die Downbeats häufig auf der Bass-Drum gespielt und die Backbeats mit der Snare-Drum.



© Pbroks13/Wikimedia Commons, CC BY 3.0 Deed

Beschriftet die Instrumente des Drumsets:

1= _____

2= _____

3= _____

4= _____

5= _____

6= _____

Die meisten Standard-Sets haben noch ein Crash-Becken, das für Akzente genutzt wird.

Lösungswörter: Bassdrum, Snaredrum, Standtom, Hi-Hat, Ridebecken, Hängetoms.

Übung 1: Setzt euch an das Schlagzeug und spielt alle Instrumente mit Schlagzeugstöcken und anderen Schlägeln an, die Trommeln auch mit den Händen.

Übung 2a: Spielt die Übung zunächst nur auf Bass- und Snaredrum (rechte Hand/beide Hände).



Übung 2b: Die linke Hand spielt die Snare, die rechte gleichzeitig die Hi-Hat.



Übung 3: Spielt die Übung zunächst mit geschlossener Hi-Hat, dann auch mit leicht offener.



Übung 4: Basis-Rhythmus im gesamten Bereich Pop und Rock. (Tipp: Startet mit den Achteln auf der Hi-Hat und zählt laut mit. Spielt dann zuerst die Bassdrum dazu, später auch die Snare). Spielt die Achtel dann auch auf dem Ridebecken.



Übung 5: Basis-Rhythmus Pop/Rock mit Doppelschlag der Bassdrum (Tipp: Übt dies zuerst nur mit Bass- und Snare-Drum).



Übung 6: Hier kommt der Doppelschlag früher. Übt diesen sehr wichtigen Basis-Rhythmus auch mit Rimclick (dabei wird nur der Rand der Snaredrum mit dem Drumstick gespielt).



Übung 7: Mit einem einzigen zusätzlichen Schlag der Snaredrum, wird aus Übung 4b ein Hip-Hop-Beat (Tipp: Übe zuerst den Bewegungsablauf am Ende, dann den ganzen Takt 2).



Übung 8: Ein Beat mit „Four to the Floor“, d.h. die Schläge der Bassdrum sind auf allen vier Zählzeiten. Dies ist der Grundbeat des Genres Disco und damit auch wichtig für House und Techno. Übt oder programmiert den Beat auch mit Sechzehnteln auf der Hi-Hat.



Keyboards und ihre Sounds – Innovation und Klassiker

M 4



E-Orgel der Marke Hammond (unten) und Hohner Clavinet (oben)

© Henry Zbyszynski/Wikimedia Commons, CC BY 2.0 Deed

Das Klavier war das erste Tasteninstrument, das häufig in der Populären Musik verwendet wurde. Es folgten zahlreiche elektronische Instrumente, von denen einige zu Klassikern wurden. Deshalb enthalten heutige Keyboards deren Sounds, aber auch die anderer akustischer Instrumente als Presets.¹ Dies gilt auch für zahlreiche Loops,² die im Rahmen von Software angeboten werden.



Synthesizer Yamaha DX 7

iixorbiusii/Wikimedia Commons (gemeinfrei gestellt)



E-Piano Fender Rhodes

© Daniel Spils/Wikimedia Commons, CC BY 2.0 Deed



Moog-Synthesizer

© Nir Yaniv/Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0 Deed

Spielt alle der nachfolgenden Übungen zunächst langsam und verwendet unterschiedliche Sounds.



Vorübung für Klavier/Keyboard: Legt alle Finger der rechten Hand (später der linken) leicht gekrümmt auf den Tisch. Hebe und senke dann jeden Finger einzeln und nacheinander: Daumen (1), Zeigefinger (2), Mittelfinger (3), Ringfinger (4), kleiner Finger (5) und zurück.

Übung 1: Probiert verschiedene Sounds am Keyboard aus. Ruft dabei auch die angebotenen Sounds von E-Piano, Orgel (Organ), Synthesizer (Synth) und Clavinet auf sowie Streicher (Strings) und Bläser (Horns).

Übung 2: Die Übung könnt ihr zunächst mit beiden Händen spielen. Probiert sie dann auch mit Daumen und kleinem Finger der rechten Hand (1-5). Vorsicht beim Wechsel: Nicht „Ver-rutschen“!



¹ Presets: Sounds, die bereits programmiert sind und durch Knopfdruck oder Anklicken aufgerufen werden.

² Loops: Hier ebenfalls vorprogrammierte Ausschnitte von musikalischen Figuren und Beats. Diese werden oft geloopt verwendet, d.h. mit Wiederholungen desselben Ausschnitts.

Übung 3a: Übt zunächst jeden Akkordwechsel einzeln (1-3-5). Wenn die Übung gut klappt, versucht auch Übung 3b. Geht ansonsten zu Übung 4 weiter.



Übung 3b: Übt auch hier zunächst jeden Akkordwechsel einzeln. Spielt die Akkorde auch tiefer. Die Akkordfolge klingt übrigens auch gut, wenn man in Takt 3 beginnt: Am – F – C – G.



Übung 4: Hier wird der erste Akkord lange gehalten (6 Schläge).



Übung 5: Beachtet auch hier die Rhythmik.



Übung 6: Spielt die Übung mehrere Male, ohne Änderung des Tempos.



Übung 7: Ruft bei YouTube ein Tutorial eines Stückes auf, das ihr mögt und vielleicht schon immer mal spielen wolltet. Tipp: Geht dabei in kleinen Schritten vor und beginnt langsam.

Übung 8: Spielt am Klavier, verwendet dabei auch die Fußpedale und öffnet das Instrument.

M 5



„The Sound of...“ – Studios, Produzenten, Labels



Cover des Albums Abbey Road (The Beatles, Apple Records 1969)

Quelle: Discogs

Einige berühmte Studios:

Sun Studio, Abbey Road Studios, Stax Records Studio, Hitsville USA, Sigma Sound Studio, Electric Lady Studios, Connys Studio, Hansa Studios, Musicland, Kling Klang Studio, Paysley Park Studio, ...

Klangbeispiel Motown

<https://raabe.click/babylove>



Klangbeispiel Stax

<https://raabe.click/midnighthour>



Produzent Timbaland bei der Arbeit

© Monte Lipman/Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0 Deed

Einige berühmte Produzenten:

Phil Spector, Norman Whitfield, Tom Moulton, Quincy Jones, Lee „Scratch“ Perry, Brian Eno, Trevor Horn, François Kevorkian, Rick Rubin, Adrian Sherwood, Timbaland, ...

Gerade die Musikproduktion galt lange Zeit als Männerdomäne. Erst in den letzten Jahrzehnten haben Künstlerinnen wie etwa Madonna oder Beyoncé damit begonnen, dabei eine aktivere Rolle zu beanspruchen.



Aufgaben

1. Notiert eure Eindrücke zu den beiden Klangbeispielen.
2. Überlegt und führt auch anhand der Klangbeispiele aus: Wie haben gerade die Mehrspurtechnik und die damit gegebenen Möglichkeiten die Populäre Musik verändert?
3. Notiert Unterschiede der Sounds der Plattenfirmen Stax- und Motown (QR-Codes oben).
4. Überlegt und notiert: Weshalb haben sich diese und andere Plattenfirmen, um einen typischen „Label-Sound“ bemüht? Was bedeutet das für beteiligte Musikerinnen und Musiker?
5. Erstellt eine Kurzpräsentation zu einem weiteren Studio oder Produzenten. Nennt darin auch Beispiele für bekannten Künstlerinnen und Künstler, die produziert wurden und verwendet kurze Musikbeispiele.