

Viertelgrooves – Variationen

006

Um die verschiedenen Soundquellen an eurem Drumset kennenzulernen und um euren Bewegungsablauf zu schulen, ist es ratsam, die Führungshand (bei Rechtshändern meistens die rechte Hand) nicht nur auf der HiHat, sondern auch auf dem Ride Cymbal, dem Crash Cymbal und Tom 3 zu spielen. Dies sind aber nur die gängigsten Möglichkeiten. Probiert aus, was euch Spaß macht oder was euch interessant erscheint. Ein „Falsch“ gibt es hier nicht! Eurer Kreativität ist keine Grenze gesetzt.

Der dritte Groove aus „Viertelgrooves 1“ (S. 17) könnte also zum Beispiel auch so gespielt werden:

Ride

oder so:

Crash

oder so:

Tom 3

Versucht auch, alle möglichen Variationen hintereinander zu spielen:

KAPITEL 3

GET THE GROOVE STARTED

Allgemeinmusikalische Begriffe 5

Achtelnote und Achtelpause

Die Achtelnote besteht aus einem ausgefüllten Notenkopf und einem Notenhals mit einem angehängten Fähnchen.



Kommen zwei oder mehr Achtelnoten hintereinander, so werden die Fähnchen (je nach Positionierung im Takt) miteinander verbunden. Man spricht dann von einem Notenbalken. Der Vorteil des Balkens ist eine bessere Übersicht und Lesbarkeit der Notenschrift.

Die Tondauer einer Achtelnote bzw. Achtelpause ist halb so lang wie die der Viertelnote/-pause. Ihr Wert wird in der Regel einem halben Schlag zugeordnet. In einen Viervierteltakt passen also acht Achtelnoten. Daher wird die Zählweise um ein „+“ (gesprochen „und“) ergänzt.

Beispiele:

1. $1 + 2 + 3 + 4 +$

2. $1 + 2 + 3 + 4 +$

3. $1 + 2 + 3 + 4 +$

Notenpyramide

Ganze

Halbe

Viertel

Achtel

Spielt die folgende Übung wie eine Leseübung auf der Snare Drum.

$1 + 2 + 3 + 4 +$ $1 + 2 + 3 + 4 +$ $1 + 2 + 3 + 4 +$ $1 + 2 + 3 + 4 +$

Grooves und Fill-ins

062

Hier ein paar Beispiele für Grooves mit Fill-ins, basierend auf Sechzehnteln:

♩ = 50-100

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Die Nummern 5–8 geben euch wieder Raum für eure eigenen Ideen. Versucht, Sechzehntel- und Achtelnoten in euer eigenes Fill-in einzubauen.

Halftime-Shuffle

♩ = 60-180

1.
 2.
 3.
 4.
 5.
 6.
 7.
 8.

Flam Tap

Der Flam Tap gehört zu der Gruppe der Flam Rudiments und ist das 21. Rudiment der „Percussive Arts Society“.

Prinzipiell ist der Flam Tap ein Double Stroke Roll, bei dem der jeweils erste Schlag der Doppelschläge als Flam gespielt wird.

notiert in Achtelnoten



notiert in Sechzehntelnoten:



Bronze:	♩ = 60	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>
Silber:	♩ = 80	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>
Gold:	♩ = 100	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>
Platin:	♩ = 120	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>

Flam Paradiddle

Der Flam Tap gehört zu der Gruppe der Flam Rudiments und ist das 21. Rudiment der „Percussive Arts Society“.

Prinzipiell ist der Flam Tap ein Double Stroke Roll, bei dem der jeweils erste Schlag der Doppelschläge als Flam gespielt wird.