

Umsteigerpaket für:

ROCKODIL 2

E-Gitarre für Aufsteiger und Umsteiger



Mehr Informationen zum Buch finden Sie auf
www.rockodil.at

© Copyright 2016 by Ludwig Doblinger (Bernhard Herzmannsky) KG, Wien

- Umsteigerpaket

Willkommen zum E-Gitarre-Lernen mit dem Rockodil. Wir freuen uns schon aufs gemeinsame Spielen und wünschen viel Spaß mit der Musik. Wenn du bereits etwas Erfahrung mit der Gitarre hast, sei es mit der klassischen oder der Westerngitarre, dann kannst du mit den folgenden Erklärungen, Übungen und Songs schnell auf die E-Gitarre umsteigen und bereits nach kurzer Zeit mit dem Buch **Rockodil 2 – E-Gitarre für Aufsteiger** und Umsteiger fortfahren.

Die ersten paar Seiten im Buch sind der Wiederholung gewidmet, wenn du aber bisher noch nie mit einem Plektrum Melodien gespielt hast, dann hilft dir dieses Umsteigerpaket mit dem Erlernen dieser Technik.

Was wird in Rockodil 2 vorausgesetzt?

Voraussetzung für Rockodil 2 sind die Kenntnis der Töne der ersten Lage, \sharp - und \flat -Vorzeichen, Slides, Ghostnotes, Rhythmusnotation, Plektrumanschlag sowie Improvisation. Auf der nächsten Seite ist für alle, die es genauer wissen wollen, das Inhaltsverzeichnis des ersten Bandes eingefügt, in dem diese Themen behandelt werden.

Wie lauten die allerersten Schritte?

Wir empfehlen, dass du dich als erstes mit der E-Gitarre und dem Verstärker vertraut machst, damit klar ist, welcher Regler wofür zuständig ist (Volumenregler, verzerrter und unverzerrter Kanal, Regler für die Tonabnehmer etc.). Der Gurt sollte in der Länge so eingestellt sein, dass du im Sitzen als auch im Stehen spielen kannst (dazu gibt es Hilfeseiten im Umsteigerpaket).

Wie erlerne ich den Plektrumanschlag?

Dem Erlernen des Plektrumanschlags sind die nächsten Seiten in diesem Paket gewidmet. Hier lernst du mit Abschlag sowie Wechselschlag auf den leeren Saiten zu spielen. Sobald diese Technik gefestigt ist, kannst du zur „Spinne“ und zum „Kletterblues“ übergehen; bei beiden spielt auch die linke Hand mit. Wenn du dies beherrscht, spielst du am besten ein paar deiner einstimmigen Lieblingslieder bzw. einige der hier abgedruckten Songs mit Plektrumanschlag. Weiters ist Tonleiterspiel von Vorteil. Als Beispiel dafür findest du die G-Dur-Tonleiter sowie die E-Moll-Pentatonik in diesem Umsteigerpaket.

Wie beginne ich zu improvisieren?

Ein wichtiger und sehr schöner Teil des Musizierens ist das Improvisieren, also das Erfinden von eigenen Melodien. Beginne zuerst mit zwei Tönen zu improvisieren und erweitere deinen Tonvorrat allmählich um einen weiteren Ton. Teil des Umsteigerpakets sind auch Vorlagen und Playalongs, damit du dich musikalisch austoben kannst. Ziel wäre es, mit der Durtonleiter sowie der Pentatonik im Tonraum einer Oktave (acht Töne) zu improvisieren.

Was ist das Rhythmusspiel?

Das Rhythmusspiel besteht aus Rhythmuskärtchen zum Ausschneiden. Die genaue Erklärung dazu findest du ebenfalls in diesem Umsteigerpaket. Wenn du das Umsteigerpaket durchgespielt hast, bist du bereit, mit Rockodil Band 2 zu beginnen. Wer es noch ausführlicher haben möchte oder merkt, dass er doch noch nicht ganz so weit ist, dem legen wir den ersten Band des Rockodils ans Herz.

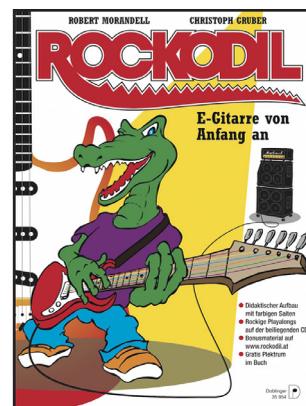
Viel Spaß mit der E-Gitarre!
Robert, Christoph und das Rockodil

Inhaltsverzeichnis Band 1

Rockodil Steckbrief.....	4	Doppelt hält besser.....	56
Die Zeichen in diesem Buch.....	5	Richtig rocken mit Powerchords.....	58
Was du zum E-Gitarrespielen brauchst.....	6	Die Viertelpause.....	60
Deine E-Gitarre.....	7	Ein Powerchord für alle Fälle.....	62
Was du dir besorgen musst.....	8	Weitere Töne auf der Saite ①: f' und g'.....	64
Dein Verstärker.....	9	Die punktierte Halbe Note.....	66
Die Saiten der E-Gitarre.....	10	Aller guten Dinge sind drei: 3/4-Takt.....	67
Die Haltung der E-Gitarre.....	11	Die einzelne Achtelnote und Achtelpause....	68
Das Plektrum und die Schlaghand.....	11	Wellige Töne: Vibrato.....	70
Der Abschlag.....	12	Der kleine Finger: h auf der Saite ③.....	72
Der Grundrhythmus.....	12	Wir rutschen über die Saite: Slides.....	74
Die Leersaiten.....	13	Die Töne auf der Saite ④: d, e und f.....	76
Der Wechselschlag.....	14	Fünf gute Freunde: Pentatonik.....	78
Begleitung mit Leersaiten.....	15	Dreifach hält noch besser: Akkorde.....	82
Rockige Lieder auf Leersaiten.....	16	Die punktierte Viertelnote.....	84
Jetzt darf auch die linke Hand mitspielen..	18	Das #-Versetzungszeichen.....	88
So greifst du am besten.....	19	Noch ein #-Versetzungszeichen.....	90
Die Spinnenfamilie.....	22	Halbtöne und Ganztöne.....	91
Kurz oder lang, das ist hier die Frage.....	24	Noch mehr #-Versetzungszeichen.....	92
Musiker schreiben in der Notenschrift.....	25	Über die Saiten springen: Zerlegungen.....	94
Vier gewinnt: 4/4-Takt.....	26	Die Töne auf der Saite ⑤: A, H und c.....	96
So geht das Rhythmusspiel.....	26	Die C-Dur-Tonleiter.....	98
Auch Noten haben Namen.....	28	Die G-Dur-Tonleiter.....	100
Die Reihenfolge der Noten.....	29	Die Töne auf der Saite ⑥: E, F und G.....	102
Die Notenlinien.....	29	Wir ziehen Saiten: Bendings.....	104
Unser erster Ton: g auf der Saite ③.....	30	Das b-Versetzungszeichen.....	106
Unser zweiter Ton: h auf der Saite ②.....	32	Die Halbe und die Ganze Pause.....	109
Unser dritter Ton: a auf der Saite ③.....	34	MP3 CD-Titel und Übersicht der Songs.....	110
Unser vierter Ton: c' auf der Saite ②.....	36		
Alles ist erlaubt: Improvisation.....	38		
Versteckte Töne: Ghostnotes.....	40		
Machmal: Sound.....	41		
Die Halbe Note.....	42		
Unser fünfter Ton: d' auf der Saite ②.....	46		
Die Ganze Note.....	48		
Unser sechster Ton: e' auf der Saite ①.....	52		
Nimm Zwei: 2/4-Takt.....	54		

Das Lehrbuch
Rockodil ist
im Buch- oder
Musikalienhandel
erhältlich.

www.doblinger.at

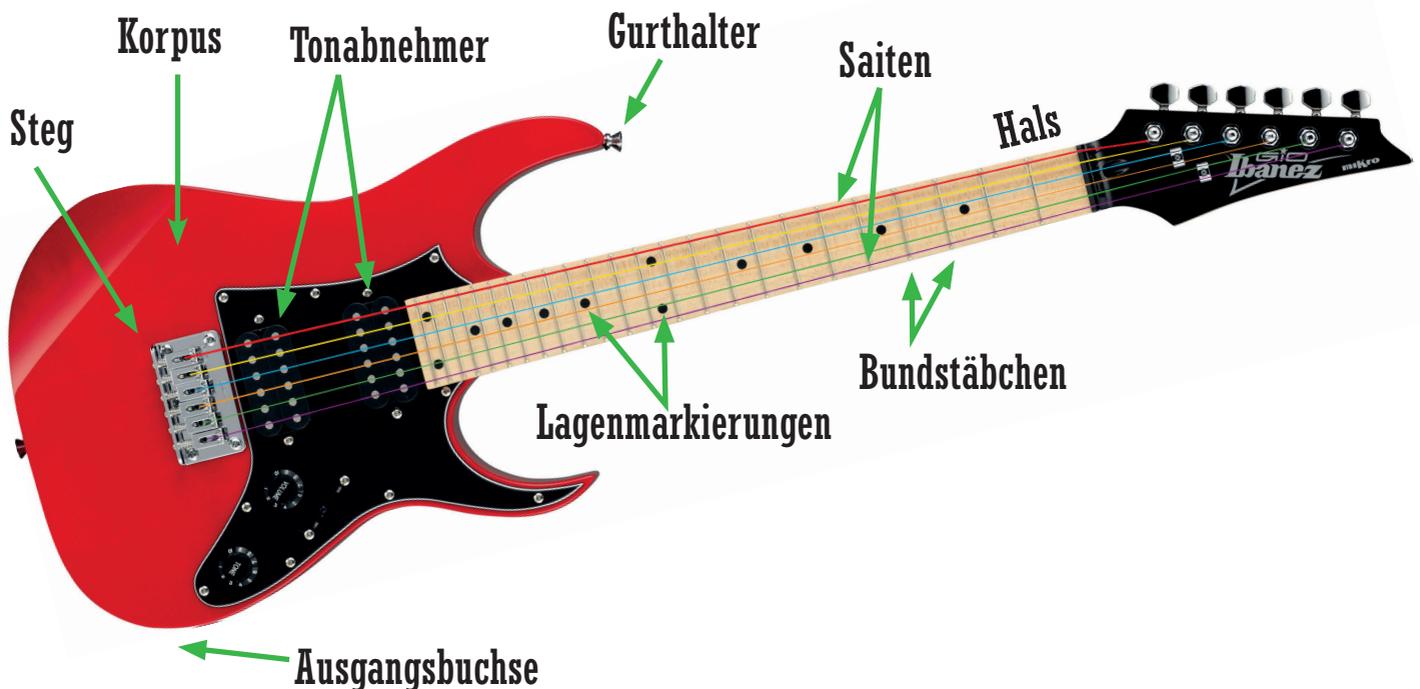


Deine E-Gitarre

- Am Hals befinden sich die Bünde mit den Bundstübchen.
- Auf den Saiten spielst du Töne, Melodien und Akkorde.
- Mit den Lagenmarkierungen kannst du dich auf der E-Gitarre besser zurechtfinden.
- Tonabnehmer heißen auf Englisch „Pickups“ und nehmen den Klang der Saiten ab.
- Über die Ausgangsbuchse verbindest du deine E-Gitarre mit einem Verstärker.
- Gurt am Gurthalter befestigen, E-Gitarre umhängen und „losrocken“!

Die richtige Größe

So wie Schuhe dir passen müssen, so muss auch deine E-Gitarre die richtige Größe haben. Es gibt **Kindergitarren** unter den Bezeichnungen $\frac{3}{4}$, Mini oder auch Junior. Sie haben einen kleineren Korpus und einen kürzeren Hals. Lass dich am besten von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer beim Kauf deiner E-Gitarre beraten.



Schau genau hin

- Wie viele Saiten hat deine E-Gitarre?
- Wie viele Bünde hat deine E-Gitarre?
- Wie viele Tonabnehmer hat deine E-Gitarre?
- Am wievielten Bund befinden sich zwei Punkte?

Die Haltung der E-Gitarre

Eine richtige Haltung ist wichtig, denn damit geht alles viel leichter.



Stehen oder Sitzen

Du kannst die E-Gitarre im Stehen oder im Sitzen spielen. Wechsle immer wieder ab und finde heraus, wie du am liebsten spielst. Wenn dir die E-Gitarre zu schwer wird, besorge dir einen extra **gepolsterten Gurt**. Achte darauf, dass der Gurt so eingestellt ist, dass die E-Gitarre im Sitzen und Stehen gleich hoch hängt.

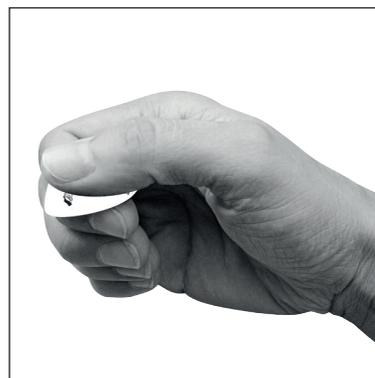


Das Plektrum und die Schlaghand

Es gibt verschieden dicke Plektren. Dein Rockodil-Plektrum hat eine mittlere Stärke.



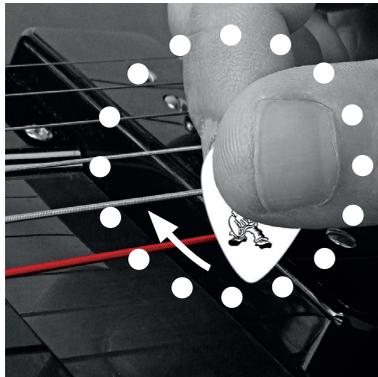
Lege das Plektrum auf den Zeigefinger.



Lege den Daumen darauf.

Der Abschlag

Schlage die Saite nach unten an.



Das Zeichen für **Abschlag** ist nach unten offen.

Das Plektrum schlägt nach **unten** in einer Kreisbewegung.



Der Grundrhythmus

Um gute Musik machen zu können, brauchen wir einen guten Rhythmus. Wenn du mit deinem Fuß gleichmäßig auf den Boden klopfst, entsteht der Grundrhythmus.



1 Wir spielen mit Abschlag

Christoph Gruber

Klopfe mit deinem Fuß den Grundrhythmus und spiele dazu auf der tiefen **E**-Saite mit Abschlag. Dazu kannst du immer das Wort „Rock-o-di-le“ sprechen.



Ro - cko - di - le

Wiederhole diese Zeile, bis der Grundrhythmus mit Abschlag gut klappt.



Hand und Fuß

Die Anschlagshand und dein Klopffuß sind wie mit einer unsichtbaren Schnur verbunden. Wenn dein Fuß klopft und nach unten geht, geht auch deine Hand nach unten.

Die Leersaiten

Wir spielen jetzt leere Saiten.

Das verrückte Huhn

Klopfe gleichmäßig mit dem Fuß und spiele jede Saite 2-mal mit Abschlag.

Robert Morandell



Wenn du bei der höchsten Saite angekommen bist, ...

... spiele die Saiten der Reihe nach wieder bis zur tiefsten.

Nimm's leicht

Morandell / Gruber



Nimm 3

Morandell / Gruber



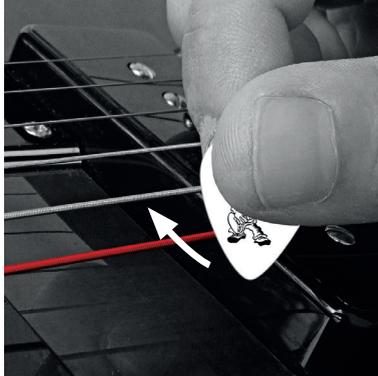
Metronom

Du kannst die Lieder auf dieser Seite auch mit Metronom spielen. Stelle ein mittelschnelles Tempo ein und klopfe mit dem Fuß mit. Du kannst auch zu den Schlagzeugrhythmen auf der beiliegenden CD spielen.

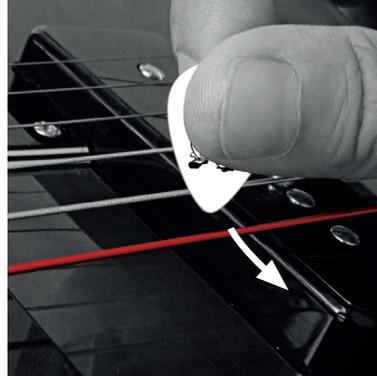


Der Wechselschlag

Beim Wechselschlag spielen wir abwechselnd mit Abschlag und Aufschlag.



Den **Abschlag** kennst du bereits. Das Plektrum schlägt nach **unten**.



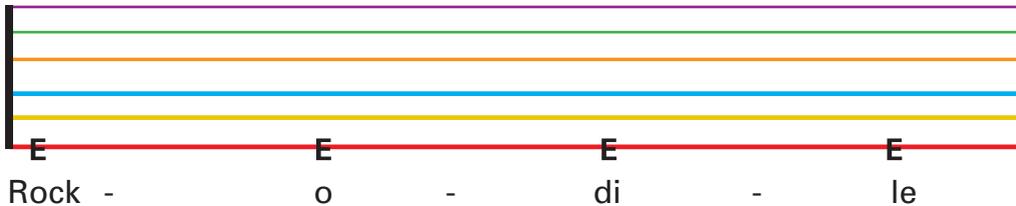
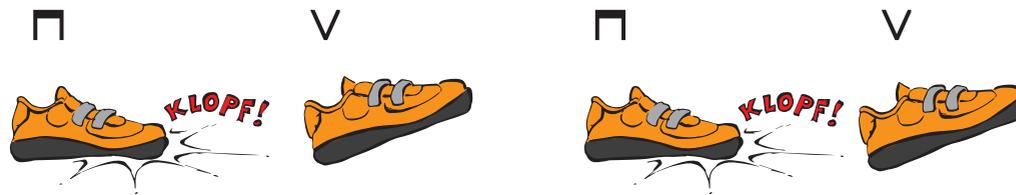
Das Zeichen für **Aufschlag** ist nach oben offen. Das Plektrum schlägt nach **oben**.



5 Wir spielen mit Wechselschlag

Christoph Gruber

Klopfe mit deinem Fuß den Grundrhythmus. Spiele dazu auf der tiefen **E**-Saite mit Wechselschlag.



Wiederhole diese Zeile, bis der Grundrhythmus mit Wechselschlag gut klappt.



6 Das wedelnde Hündchen

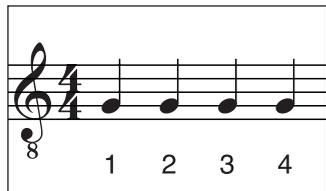
Robert Morandell

Klopfe gleichmäßig mit dem Fuß und spiele mit Wechselschlag.

Vier gewinnt: $\frac{4}{4}$ -Takt

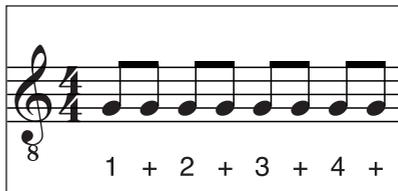
Klopfe für den Viervierteltakt vier Schläge im Grundrhythmus.

□ □ □ □



Die Viertel zählen wir mit **1 2 3 4**. Das sind die **Zählzeiten**.

□ ▽ □ ▽ □ ▽ □ ▽



Die Achtel im **Viervierteltakt** zählen wir laut mit **1 und 2 und 3 und 4 und**.

So geht das Rhythmusspiel

Robert Morandell

Legen — schreiben — spielen.

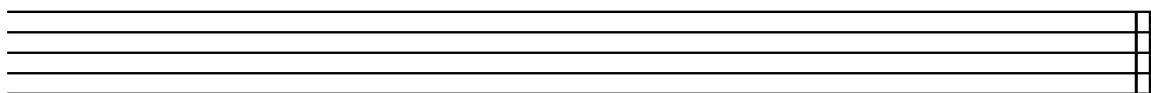
Rhythmusspiel im Viervierteltakt

Vorbereitung: Am Ende des Buches findest du Kärtchen zum Ausschneiden. Schneide alle Viertel- und Achtelnoten sowie die Schablone für den Viervierteltakt aus.



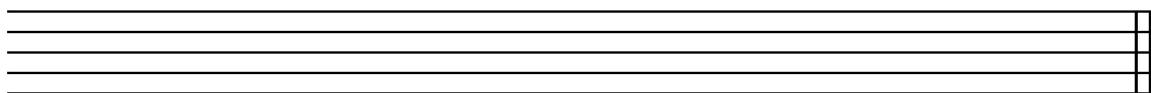
1. Schritt:

- Lege vier Kärtchen mit Viertelnoten in die Schablone und schreibe den Takt auf.
- Schreibe die Zählzeiten 1 2 3 4 unter die richtigen Noten im Takt.
- Suche dir einen beliebigen Ton auf deiner E-Gitarre aus, spiele den Takt und zähle zu den Abschlügen 1 2 3 4.



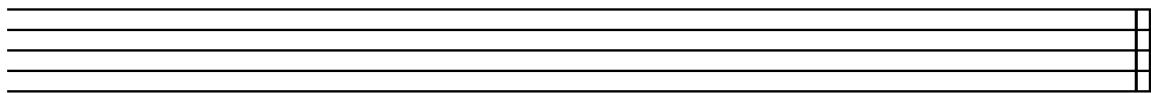
2. Schritt:

- Tausche eine Viertelnote gegen eine Karte mit zwei Achtelnoten und schreibe den neuen Takt auf.
- Schreibe die Zählzeiten unter die Viertel- und Achtelnoten.
- Spiele bei Vierteln mit Abschlag, bei Achteln mit Wechselschlag und zähle dazu.



3. Schritt:

- Lege Viertel- und Achtelkärtchen in die Schablone und spiele den Rhythmus.
- Wenn du einen Rhythmus gefunden hast, der dir gefällt und schreibe ihn auf.
- Spiele deinen Rhythmus 4-mal und zähle dazu.



Die Spinnenfamilie

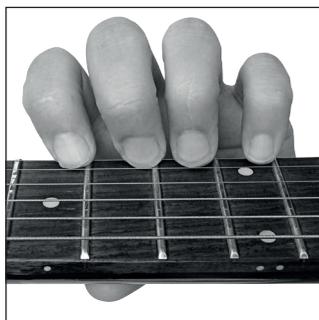
Die Spinne macht die Finger flink. Das Rockodil zeigt dir im Laufe des Buches verschiedene Spinnen-Übungen, die dir beim E-Gitarrespielen helfen.

Startposition

Suche dir den Bund mit den beiden Punkten als Markierung.

Das ist der Platz für den 4. Finger.

Ein Finger ist jeweils für einen Bund zuständig.



Der 1. Finger greift am 9. Bund.

Der 2. Finger greift am 10. Bund.

Der 3. Finger greift am 11. Bund.

Der 4. Finger greift am 12. Bund mit den beiden Punkten.

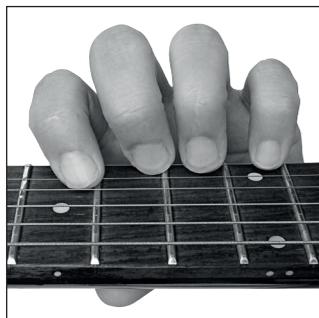


7 Die kleine Spinne

Christoph Gruber

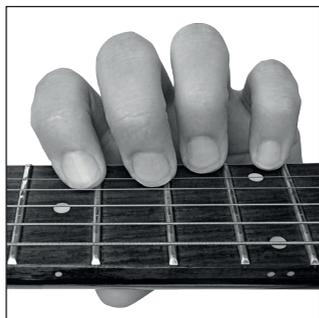
Einzählen:
1 2 3 4

□



Der 1. Finger wechselt auf die nächste Saite. Die restlichen Finger bleiben liegen.

∨



Der 2. Finger folgt auf die nächste Saite, alle anderen bleiben liegen.

□



Es folgt der 3. Finger. Wieder bleiben alle anderen liegen.

∨



Den Abschluss macht der 4. Finger.

Klettere auf 3 Saiten

- Spiele „Die kleine Spinne“ auf den hohen drei Saiten deiner E-Gitarre.
- Wenn du bei der G-Saite angekommen bist, klettere wieder zurück auf die H-Saite. Dabei ist es wichtig, dass jeder Finger immer am Griffbrett bleibt und sich erst dann hebt, wenn er an der Reihe ist.

Kletter-Blues

Setze die Finger der linken Hand so wie bei der kleinen Spinne auf.

Einzählen:
1 2 3 4

E A

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

1	2	3	4

E E

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

1	2	3	4

1			

A A

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

	1	2	3	4

E E

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

1	2	3	4

1			

H A

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

1	2	3	4

E E

□ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V □ V

1	2	3	4

1	2	3	4

1			

So spielst du den Kletter-Blues
 Die Zahlen 1 2 3 4 stehen für die Finger der linken Hand. Beginne mit dem 1. Finger am 9. Bund. Spiele mit Wechselschlag die Finger, die unter dem Zeichen für Abschlag und Aufschlag stehen. Wenn nichts darunter steht, spiele den Wechselschlag „in der Luft“.



Alles ist erlaubt: Improvisation

Eine Improvisation – kurz Impro – ist eine Melodie, die du dir während des Spielens selber ausdenkst. Improvisieren macht vor allem im Zusammenspiel mit anderen Musikern Spaß, da man auch ohne Noten gleich loslegen kann. Spiele jede Impro 4-mal mit den vorgegebenen Varianten.

Improvisation: Die blaue Katze

- Erfinde eine Melodie mit langen und kurzen Tönen.
- Spiele lange Töne mit Abschlag, kurze mit Wechselschlag.
- Klopfe den Takt mit und improvisiere.

Spiele zum Playalong Nr. 9.

Impro-Form für deine Lehrerin oder deinen Lehrer.

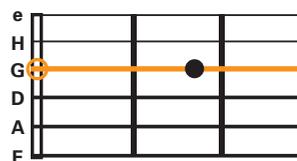
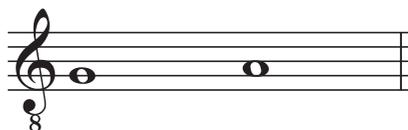
4x

||: Am7

| D9

:||

Impro-Töne für dich:



Im 1. und 2. Band findest viele E-Gitarren-Heldinnen und -Helden: Jimi Hendrix, Slash, Chuck Berry, Jennifer Batten, Eddie Van Halen, Angus Young, Billy Gibbons, Steve Vai, Prince, Keith Richards und viele andere.

Sieben Tage Regenwetter

Robert Morandell



Bei diesem Blues spielt das Rockodil die Begleitung. Besonders gut klingt dieses Stück, wenn du bei der Wiederholung eine Improvisation machst und zum Abschluss das Stück noch einmal durchspielst.

Einzählen:
1 2 3 4



Improvisation: Noch mehr Regenwetter

Spiele die Bonusnote nur einmal pro Durchgang.

- Erfinde eine Melodie mit langen und kurzen Tönen.
- Improvisiere mit Ghostnotes und Distortion.

Spiele zum Playalong Nr. 10.

Impro-Töne für dich:

Bonusnote



Impro-Form für deine Lehrerin oder deinen Lehrer.

: Am7	Dm7	Am7	Am7	
Dm7	Dm7	Am7	Am7	
Em7	Dm7	Am7	Am7	4x :

Fünf gute Freunde: Pentatonik

Die pentatonische Tonleiter kommt mit nur fünf verschiedenen Tönen aus, mit denen du tolle Musik machen kannst. „Penta“ ist altgriechisch und bedeutet „fünf“. Die Pentatonik kommt zum Beispiel in Blues- und Rocksongs vor.



Ergänze und spiele die E-Moll-Pentatonik

4x

h d' a g e

Die G-Dur-Tonleiter

G-Dur hat ein fis-Vorzeichen. Das # schreiben wir zu Beginn der Notenzeile. Jedes f in diesem Lied wird damit zum fis.

g a h c' d' e' fis' g'



FiFi in G-Dur

4x

4x

4x

Shuffle oder „Schokoladenrhythmus“

Wenn dieses Zeichen über dem Stück steht, heißt das, dass du alle Achtel „geschuffled“ spielst. Die erste der beiden Achtelnoten ist ein wenig länger, die zweite ein wenig kürzer. Am leichtesten geht das, wenn du „Schooo-ko-laaa-de“ (oder „Miiis-sis-siiip-pi“) im Rhythmus zum Stück sagst. Der „Schokoladenrhythmus“ kommt sehr oft im Blues, Jazz, Reggae und Boogie vor und wird auch „Shuffle“ genannt.

Song für Steve

Robert Morandell

11

Spiele alle Ganzen Noten unbedingt mit Vibrato.

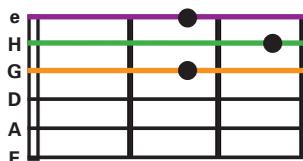


Musical score for guitar in 4/4 time, featuring vibrato (V) and slide (S) techniques. The score consists of four staves with the following chord progressions:

- Staff 1: V V □ D C G
- Staff 2: G D C G
- Staff 3: G C D G
- Staff 4: Em A C G

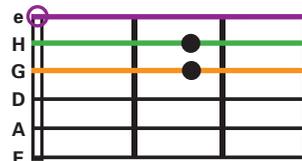
The third staff has a yellow highlight under the first two measures.

So spielst du D:



Zu D sagen wir:
„D-Dur“

So spielst du A:



Zu A sagen wir:
„A-Dur“

Break

Wenn die Begleitung in der Mitte des Stückes eine kurze Note spielt und nach einer Pause wieder einsetzt, nennen wir das „Break“.
Höre dir die Breaks im Playalong Nr. 11 an.

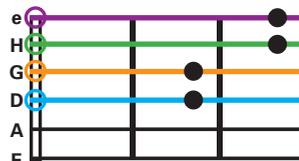
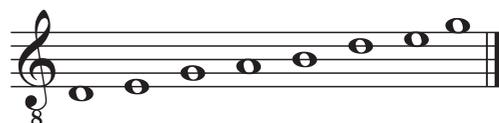


Improvisation: Wer ist Steve?

- Spiele ein rockiges Solo.
- Verwende viel Vibrato.
- Baue Slides in dein Solo ein.

Spiele zum Playalong Nr. 11.

Impro-Töne für dich:



**Der Umstieg ist geschafft.
Wir sehen uns im zweiten Band!**

