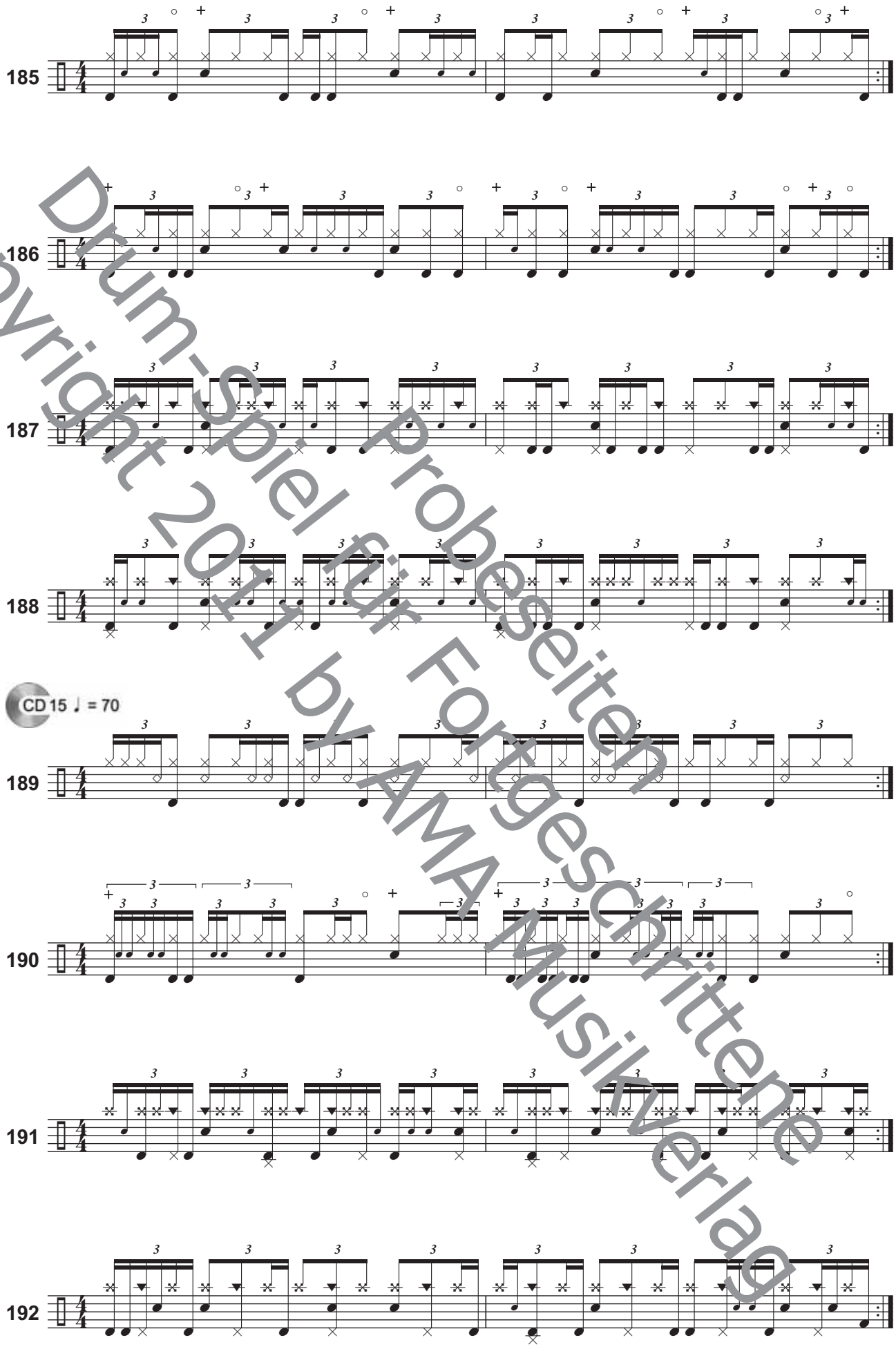


Drum-Spiel für Fortgeschrittene
Probeseiten
Copyright 2011 by AMA Musikverlag

Arbeiten mit Drumpads:

Installiere das Drumpad – wie auf der Abbildung – auf der linken Seite des Drumsets neben die HiHat. Platziere es so, dass du alle Schlagflächen problemlos und ohne Verrenkungen mit der linken Hand erreichen kannst.
Falls du nicht im Besitz eines solchen Gerätes bist, nimm ersatzweise z. B. Bongos oder andere klangerzeugende Utensilien.

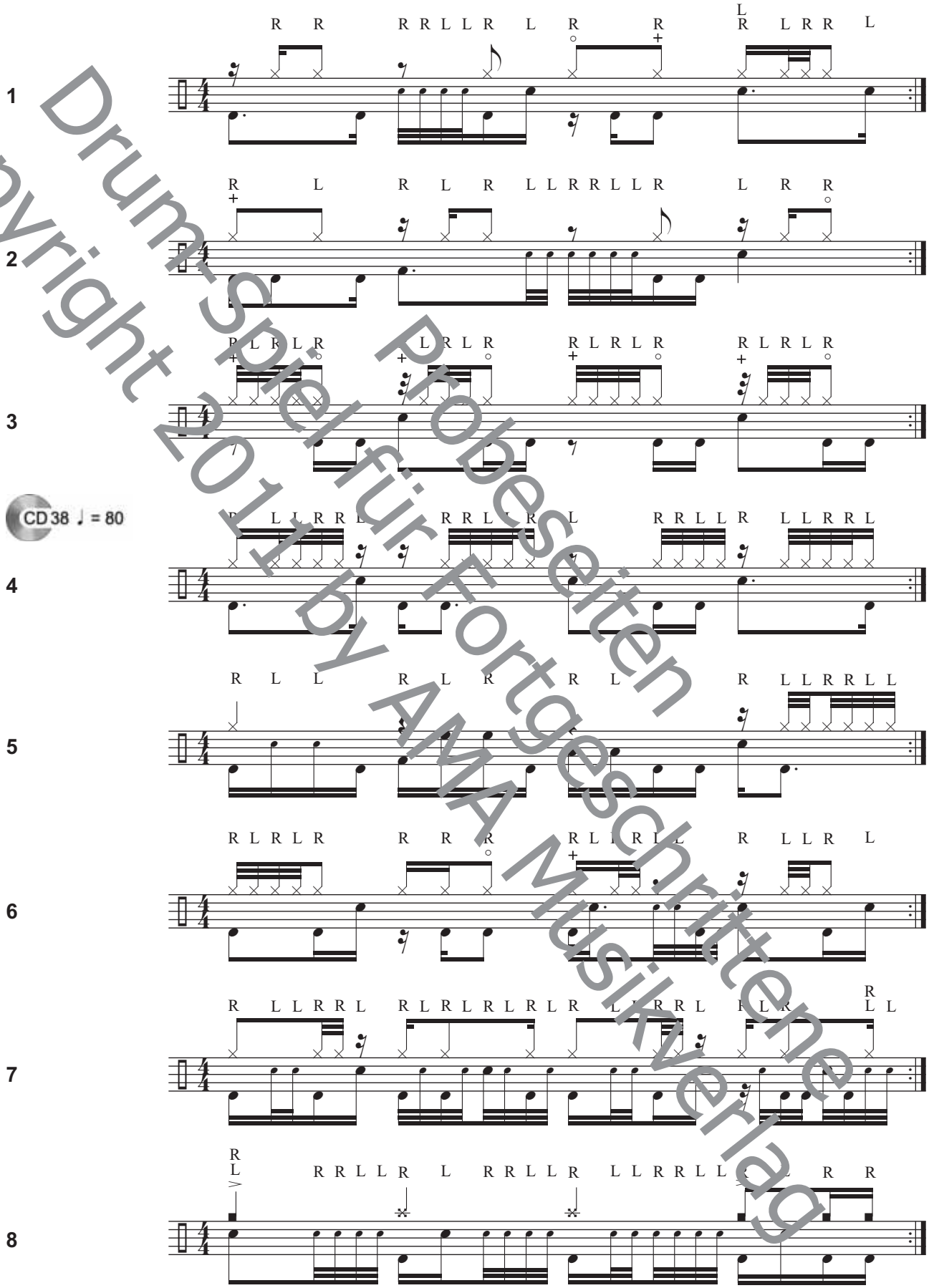
In den folgenden Beispielen sind Grooves notiert, die nur mit der rechten Hand gespielt werden. Somit hast du die linke Hand zur Bedienung des Drumpads zu Verfügung. Bei den Akkorden sind die Schläge für das Pad im oberen Notensystem notiert. Die Sounds sind natürlich frei wählbar. Die meisten Drumpads haben eine große Auswahl an integrierten Sounds: Percussioninstrumente, Effekte etc.

In den Beispielen Nr. 1 bis Nr. 32 sind zwei verschiedene Pad-Sounds in Form von zwei verschiedenen Tonhöhen notiert. Wähle selber zwei Klangfarben, die dir gefallen. Im zweiten Teil dieses Kapitels sind einerseits Grooves für die rechte Hand (Nr. 33 bis Nr. 64), andererseits eine Vielzahl von Rhythmen für die linke Hand (Drumpad) notiert (Nr. 65 bis Nr. 120). Wähle davon einige Grooves aus und spiele darüber einige Pad-Rhythmen. Es geht nicht darum, möglichst viele Beispiele zu üben. Wichtiger ist, dass du die Beispiele, die du spielst, auf Tempo bringst und so übst, dass du sie in einer Live-Situation einbauen kannst. Das heißt: Wenn du ein Beispiel spielen kannst, versuche immer, auch Breaks einzulechten und wieder in den Rhythmus zurückzukehren.

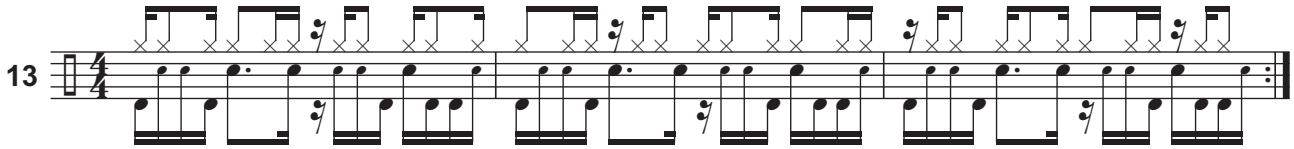
Joker:
Montiere das Drumpad auf der rechten Seite des Sets und übe die Drum-Grooves mit der linken Hand und bediene das Pad mit der rechten Hand. Neben der Tatsache, dass du viele gut klingende und interessante Patterns kreieren kannst, erlangst du ein hohes Level an Unabhängigkeit.

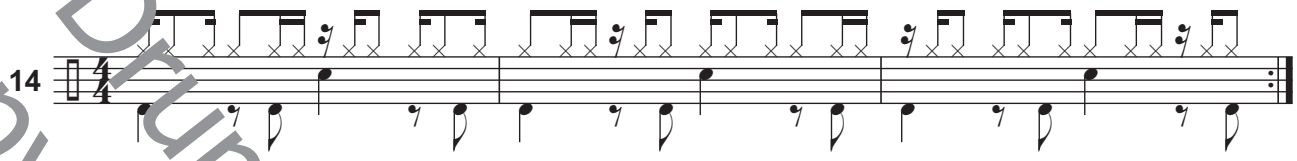
Drum Spiel für Fortgeschrittene
Probeseiten
Copyright 2011 by AMA Musikverlag

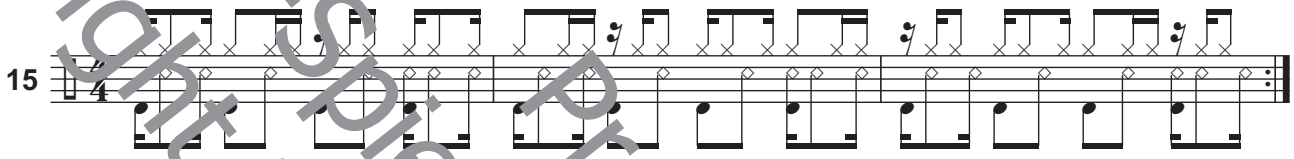
Beginne bei den folgenden Beispielen mit einem langsamen Tempo! Spiele die Patterns mit Metronom und steigere kontinuierlich das Tempo. Achte besonders auf Genauigkeit und Handtechnik.



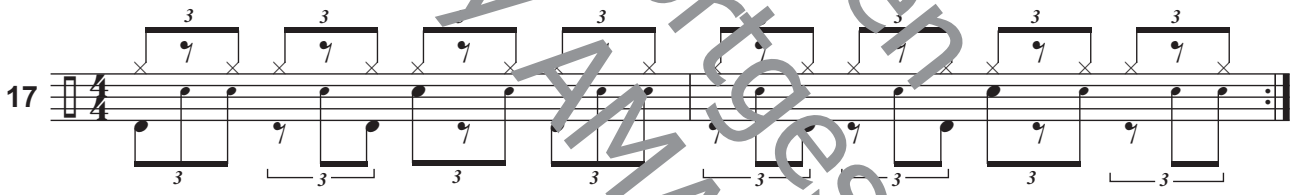
Drumspiel für Fortgeschrittene
Probeseiten
Copyright 2011 by AMA Musikverlag

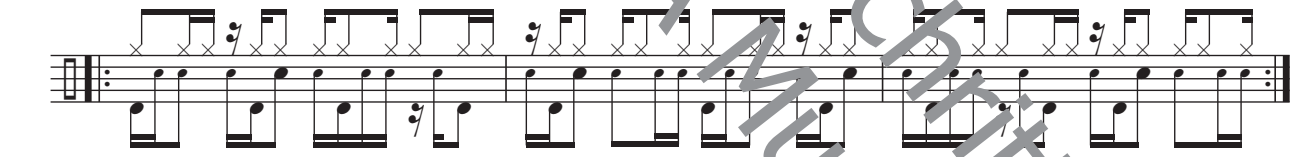




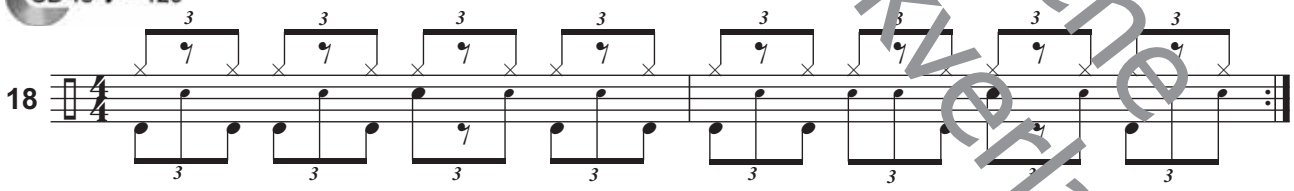


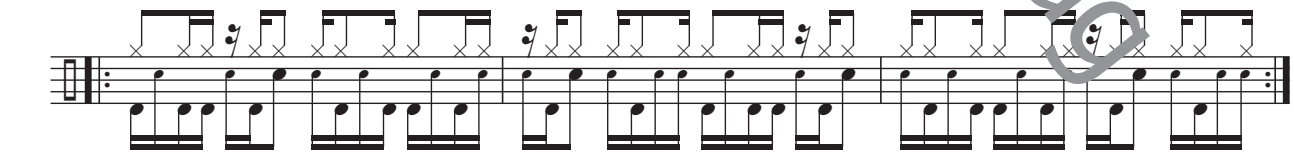
CD 47 ♩ = 95





CD 48 ♩ = 120





Drum-Spiel für Fortgeschrittene
Probeseiten
Copyright 2011 by AMA Musikverlag

Kapitel 14 Methoden für Tempowechsel

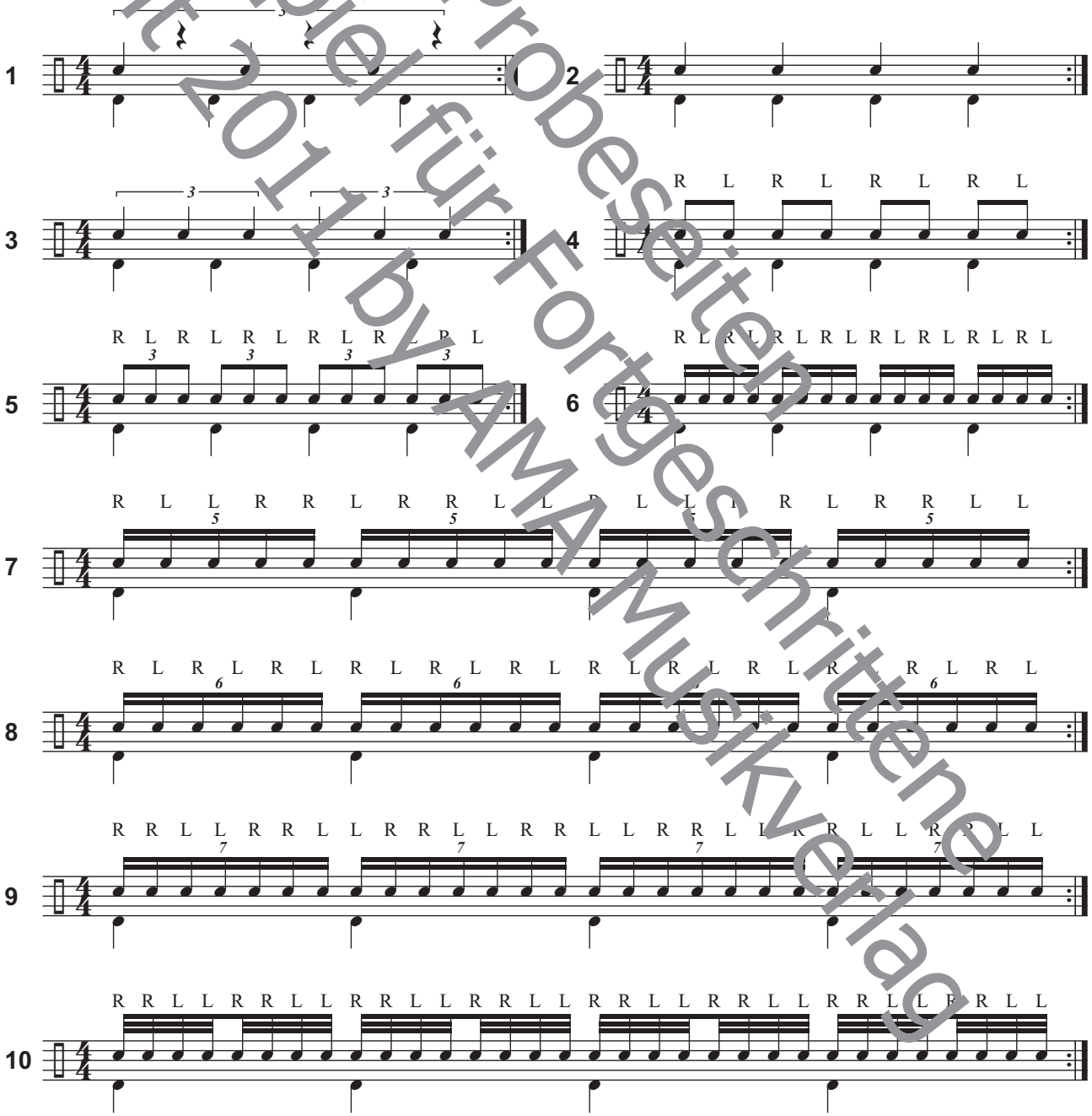
1. Spiele die Beispiele Nr. 1 bis Nr. 10 im Zusammenhang. Wiederhole jedes Beispiel und springe danach ohne Unterbrechung zum nächsten Beispiel. Spiele mit Metronom (Viertel-Click) und beginne mit einem langsamen Tempo!

2. Verfahre nun genauso mit den Beispielen Nr. 11 bis Nr. 20!

3. Übe die Beispiele Nr. 21 bis Nr. 24 mit Metronom!

4. Beim Beispiel Nr. 25 geht es darum, dass die Viertelnote durch unterschiedliche Notationen neu definiert wird. Auf der CD-Tracknummer 55 findest du zu diesem Beispiel einen Click-Track. Spiele die Beispiele wiederholt so, wie sie notiert sind. Der Click-Track beginnt mit Tempo 100 (bpm). Am Schluss der Form bist du wieder bei dem gleichen Tempo wie zu Beginn. Der gesamte Ablauf ist zweimal auf der CD; du kannst also direkt wieder von Anfang an wiederholen.

Bemerkung:
Mit der Zeit brauchst du die Zwischenschritte zum Umdeuten des Tempos nicht mehr. Du kannst dir das nächste Tempo schon während du spielst vorstellen und direkt hineinwechseln.



Drum-Spiel für Fortgeschrittene
Probeseiten
Copyright 2011 by AMA Musikverlag