

Siegfried H. Hofmann

DRUM BIBLE

Das ultimative Trainingsprogramm

© 2019 Edition Förg GmbH, Rosenheim
www.rosenheimer.com

Titelfoto: © Klaus G. Förg, Rosenheim

eISBN 978-3-933708-96-0 (PDF)

eISBN 978-3-96600-002-4 (EPUB)

eISBN 978-3-96600-003-1 (MOBI)

INHALTSVERZEICHNIS

Über dieses Buch ...

ANFANG

Drums & Percussion ... rund ums Trommeln!

Musik-Stilrichtungen / Das Spielgefühl an Drums und Percussion – Binär und Ternär

Die fünf Sektionen beim Üben, Proben und Spielen

TRAININGSPROGRAMM A 1–A 10

A 1: Füße-Ostinati: 12 fundamentale Begleitmöglichkeiten für die Füße
(Hi-Hat-Fuß und/oder Bass-Drum-Fuß)

Handsätze (Stickings)

A 2: Alles VIERTEL: Sieben grundlegende Handsätze /
Der Snare-Drum-Backbeat auf 2 und 4

A 3: Alles ACHTEL: Sieben grundlegende Handsätze / Der Achtel-Off-Beat /
Übung 9: Viertel- und Achtel-Verbindungen (16-Takt-Übung) /
Übung 10: Viertel- und Triolenachtel-Verbindungen (16-Takt-Übung)

A 4: Alles SECHZEHNTEL: Sieben grundlegende Handsätze / Der Sechzehntel-Off-Beat

A 5: Alles ACHTELTRIOLEN: Sieben grundlegende Handsätze

A 6: Alles SHUFFLE: Sieben grundlegende Handsätze /
Der Shuffle-Off-Beat (auch Achteltriolen-Off-Beat genannt!)

A 7: Alles VIERTELTRIOLEN: Sieben grundlegende Handsätze /
Der Vierteltriolen-Off-Beat (auch versetzter Triolenachtel-Beat genannt!)

A 8: Alles SWING: Sieben grundlegende Handsätze /
Die Half-Time-Swing-Umkehrung

A 9: 17 mögliche, binäre Handsätze (ohne Akzente) bei einer Folge von vier Vierteln,
vier Achteln oder vier Sechzehnteln

A 10: Neun mögliche, ternäre Handsätze (ohne Akzente) bei einer Folge von drei Triolenachteln
oder drei Triolenvierteln

Spielideen / Interpretation (für A 9 und A 10)

MITTE

Basic-Grooves – Einstieg – Stilistik

Wie werden die binären (1.– 8.) und ternären (9.–19.) Basic-Grooves (Trainingsprogramme

M 1–M 19) gelesen und gespielt?

Zu den Erklärungen: 3er-Koordination ▪ 4er-Koordination ▪ Hi-Hat-Integration ▪ Eintaktige Grooves

▪ Zweitaktige Grooves ▪ Musiktheoretisches ▪ Groove-Training ▪ Linkshänder oder Rechtshänder?

Der Schlüssel (Drum-Key)

TRAININGSPROGRAMM M 1–M19

M 1: Basic-Groove 1: 4-Beat / Viertelnoten Rechts-Links oder Links-Rechts

M 2: Basic-Groove 2: Binärer 4-Beat / Viertelnoten Rechts und/oder Links

M 3: Basic-Groove 3: 8-Beat / Achtelnoten Rechts-Links oder Links-Rechts

M 4: Basic-Groove 4: Binärer 8-Beat / Achtelnoten Rechts und/oder Links

- M 5:** Basic-Groove 5: 8-Off-Beat / Achtelnoten auf dem und – Rechts und/oder Links
- M 6:** Basic-Groove 6: 16-Beat / Sechzehntel-Noten Rechts-Links oder Links-Rechts
- M 7:** Basic-Groove 7: 16-Beat / Sechzehntel-Noten Rechts und/oder Links
- M 8:** Basic-Groove 8: 16-Off-Beat / Sechzehntel auf e und a – Rechts und/oder Links

TERNÄRE TRAININGSPROGRAMME

- M 9:** Basic-Groove 9: Ternärer 4-Beat (auch Viertel-Shuffle) / Viertelnoten
Rechts und/oder Links
- M 10:** Basic-Groove 10: 12-Beat / Achteltriolen Rechts-Links oder Links-Rechts
- M 11:** Basic-Groove 11: 12-Beat / Achteltriolen Rechts und/oder Links
- M 12:** Basic-Groove 12: Shuffle / Rechts und/oder Links
- M 13:** Basic-Groove 13: Shuffle / Rechts-Links oder Links-Rechts
- M 14:** Basic-Groove 14: Shuffle-Off-Beat / Rechts und/oder Links
- M 15:** Basic-Groove 15: Half-Time-Shuffle / Rechts und/oder Links
- M 16:** Basic-Groove 16: Swing / Jazz-Beat / Rechts und/oder Links
- M 17:** Basic-Groove 17: Half-Time-Swing-Umkehrung / Rechts und/oder Links
- M 18:** Basic-Groove 18: 6-Beat / Vierteltriolen Rechts und/oder Links
- M 19:** Basic-Groove 19: 6-Off-Beat / Vierteltriolen-Off-Beat Rechts und/oder Links

ZIEL

WEITERFÜHRENDE TRAININGSPROGRAMME

SCHLAGFOLGEN – NOTATIONSFIGUREN Das HERZ von DRUM BIBLE

- Z 1:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: 15 mögliche, binäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von vier Sechzehnteln im 1/4-Takt // Spielideen/Interpretation
- Z 2:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: Sieben mögliche, ternäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von drei Triolenachteln im 1/4-Takt // Spielideen/Interpretation
- Z 3:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: 15 mögliche, binäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von vier Sechzehnteln, plus einer Viertelpause auf 2 im 2/4-Takt, plus einer Viertelpause auf 1 im 2/4-Takt
- Z 4:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: Sieben mögliche, ternäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von drei Triolenachteln, plus einer Viertelpause auf 2 im 2/4-Takt, plus einer Viertelpause auf 1 im 2/4-Takt // Spielideen/Interpretation

Akzente ▪ Akzent-Dynamik ▪ Ghost-Notes
- Z 5:** Akzent-dynamisches Trainingsprogramm: 15 mögliche, binäre Akzent-Spielfiguren bei einer Folge von vier Sechzehnteln im 1/4-Takt
- Z 6:** Akzent-dynamisches Trainingsprogramm: Sieben mögliche, ternäre Akzent-Spielfiguren

bei einer Folge von drei Triolenachteln im 1/4-Takt

- Z 7:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: 225 mögliche, binäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von acht Sechzehnteln im 2/4-Takt (Block 1 – Block 28)
- Z 8:** Elementar-rhythmisches Trainingsprogramm: 49 mögliche, ternäre Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von sechs Triolenachteln im 2/4-Takt (Block 1 – Block 12)
- Z 9:** Polyrhythmisches Trainingsprogramm: 15 x 15 binäre Schlagfolgen
- Z 10:** Polyrhythmisches Trainingsprogramm: 7 x 7 ternäre Schlagfolgen
- Z 11:** Trainingsprogramm: Vorzählen • Fill-Auftakt • Groove • Fill-Einspielung • Crash-Abschlag auf die 1
- Z 12:** Trainingsprogramm: 15 binäre Spielmotive als Schlagfolgen-Verteilung in Koordination mit Händen und Füßen bei einer Folge von vier Sechzehnteln im 1/4-Takt
- Z 13:** Trainingsprogramm: Sieben ternäre Spielmotive als Schlagfolgen-Verteilung in Koordination mit Händen und Füßen bei einer Folge von drei Triolenachteln im 1/4-Takt

Improvisation

RHYTHMISCHE TRAININGSPROGRAMME

- Z 14:** Binäre Viertel mit **Z 1** (1–16) und **Z 7** (1–225) Rechts und/oder Links
- Z 15:** Achtel mit **Z 1** (1–16) und **Z 7** (1–225) Rechts und/oder Links
- Z 16:** Achtel-Off-Beat mit **Z 1** (1–16) und **Z 7** (1–225) Rechts und/oder Links
- Z 17:** Sechzehntel mit **Z 1** (1–16) und **Z 7** (1–225) Rechts und/oder Links
- Z 18:** Sechzehntel-Off-Beat mit **Z 1** (1–16) und **Z 7** (1–225) Rechts und/oder Links
- Z 19:** Ternäre Viertel mit **Z 2** (1–8) und **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 20:** Achteltriolen mit **Z 2** (1–8) und **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 21:** Shuffle mit **Z 2** (1–8) und **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 22:** Off-Beat-Shuffle mit **Z 2** (1–8) und **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 23:** Swing / Jazz-Beat mit **Z 2** (1–8) und **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 24:** Vierteltriolen mit **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 25:** Vierteltriolen-Off-Beat mit **Z 8** (1–49) Rechts und/oder Links
- Z 26:** Swing / Jazz-Beat mit **Z 7** (1–225: binär zu ternär) Rechts und/oder Links
- Z 27:** Shuffle mit **Z 7** (1–225: binär zu ternär) Rechts und/oder Links
- Z 28:** Swing / Jazz-Beat mit **Z 8** (1–49: BD/SD-Aufteilung 1/4 + 1/4) Rechts und/oder Links
- Z 29:** Achtel-Beat mit **Z 7** (1–225: BD/SD-Aufteilung 1/4 + 1/4) Rechts und/oder Links

AKZENT-DYNAMISCHE TRAININGSPROGRAMME

- Z 30:** Binäres Sticking / Akzent-Dynamik mit **Z 5** (1–16) und **Z 7** (Blocks 1–28)
- Z 31:** Ternäres Sticking / Akzent-Dynamik mit **Z 6** (1–8) und **Z 8** (Block 1–12)

RUDIMENTAL DRUMMING–The 40 International Drum Rudiments

Z 32: TECHNISCHES TRAININGSPROGRAMM / I. ROLL-RUDIMENTS

- # 1: Single-Stroke-Roll
- # 2: Single-Stroke-Four / Four-Stroke-Ruff
- # 3: Single-Stroke 7 / Seven-Stroke-Ruff
- # 4: Multiple-Bounce-Roll / Press-Roll
- # 5: Triple-Stroke-Roll
- # 6: Double-Stroke-Roll
- # 7: Double-Stroke 5 / Five-Stroke-Roll
- # 8: Double-Stroke 6 / Six-Stroke-Roll
- # 9: Double Stroke 7 / Seven-Stroke-Roll
- # 10: Double-Stroke 9 / Nine-Stroke-Roll
- # 11: Double-Stroke 10 / Ten-Stroke-Roll
- # 12: Double-Stroke 11 / Eleven-Stroke-Roll
- # 13: Double-Stroke 13 / Thirteen-Stroke-Roll
- # 14: Double-Stroke 15/ Fifteen-Stroke-Roll
- # 15: Double-Stroke 17 / Seventeen-Stroke-Roll

Z 33: TECHNISCHES TRAININGSPROGRAMM / II. DIDDLE-RUDIMENTS

- # 16: Single-Paradiddle
- # 17: Double-Paradiddle
- # 18: Triple-Paradiddle
- # 19: Single-Paradiddle-Diddle

Z 34: TECHNISCHES TRAININGSPROGRAMM / III. FLAM-RUDIMENTS

- # 20: Flam
- # 21: Flam-Accent
- # 22: Flam-Tap
- # 23: Flamacue
- # 24: Flam-Paradiddle
- # 25: Single-Flammed-Mill
- # 26: Flam-Paradiddle-Diddle
- # 27: Pataflafla
- # 28: Swiss-Army-Triplet
- # 29: Inverted-Flam-Tap

30: Flam-Drag

Z 35: TECHNISCHES TRAININGSPROGRAMM / IV. DRAG-RUDIMENTS

31: Drag

32: Single-Drag-Tap

33: Double-Drag-Tap

34: Lesson 25 (Ratatap)

35: Single-Drageadiddle

36: Drag-Paradiddle # 1

37: Drag-Paradiddle # 2

38: Single-Ratamacue

39: Double-Ratamacue

40: Triple-Ratamacue

Z 36: TRAININGSPROGRAMM / Drei Notenpyramiden

Notenpyramide 1 / Notenpyramide 2 / Notenpyramide 3

Z 37: TRAININGSPROGRAMM: Die kleinen, schnelleren Notenwerte • Warm-ups

34 binäre Schlagfolgen bzw. Notationsfiguren mit 32steln im 1/4-Takt

3 x 7 ternäre Schlagfolgen bzw. Notationsfiguren mit Sextolen, Sechzehntel-Triolen, 32stel-Triolen im 1/4-Takt und 3/8-Takt

Z 38: TRAININGSPROGRAMME: Kombinierte Taktarten (Odd-Time-Signatures)

3/4-Takt – Binär

3/4-Takt – Ternär

5/4-Takt (Fünfer-Feeling)

7/4-Takt (Siebener-Feeling)

Übersicht der wichtigsten Achelnoten-Taktarten

6/8- und 12/8-Takt (6/8- oder 12/8-Feeling)

9/8-Takt (9/8-Feeling)

7/8-Takt (7/8-Feeling)

11/8-Takt (11/8-Feeling)

DRUM BIBLE ...“der Weg ist das Ziel“ ...

Über dieses Buch ...

Trommeln und Percussioninstrumente sind seit jeher fester Bestandteil vieler Musikkulturen. Drum-Sets, E-Drums, Cajón, Handtrommeln und Klein-Percussion sind aus dem heutigen, weltweiten Musikgeschehen sowie unterschiedlichsten Musikprojekten und Band-Stilistiken nicht wegzu-denken.

DRUM BIBLE ist der ultimative Schlüssel in die faszinierende Welt von Rhythmus und Rhythmik. Als neuartiges, komplexes Arbeitsbuch öffnen ausgeklügelte TRAININGSPROGRAMME den uner-messlichen Schatz an Variationsmöglichkeiten: allumfassende, rhythmische Aktivität, die das Trommeln bietet. Binär und Ternär.

Trommelanfänger und Autodidakten beginnen natürlich ganz von vorne. Der **ANFANG** bietet viel Wissenswertes und öffnet das wohl unverzichtbare, allumfassende (universelle) Verständnis fürs Trommeln. Durch weiterführende Tipps, Querverweise, Spielideen und Interpretationsmöglichkei-ten findest Du dann ganz von selbst in weitere TRAININGSPROGRAMME ...

Allgemeiner Hinweis! Dem einen oder anderen von Euch werden wichtige Grundlagen fürs Trom-meln, individuelle Spielweisen, Haltungen, Anschlagtechniken und Notenkenntnisse noch nicht ge-läufig sein. Lasst Euch diese für Euer Instrument notwendigen Voraussetzungen (von einem guten Trommellehrer oder auch durch Medienportale im Internet), Trommelvideos oder in Workshops zeigen. Besser ist natürlich immer die persönliche Beratung, Unterricht und Erfahrung mit einem fachkompetenten Menschen!

Fortgeschrittene Trommler nutzen die ersten TRAININGSPROGRAMME **A 1– A 10** zur Auffri-schung, Weiterbildung und bewusster Überprüfung der spielerischen Grundlagen. Dann kann je nach individuellen Erfordernissen, trommlerischen Interessen und zur stetigen Verbesserung des Trommelspiels beliebig in weitere TRAININGSPROGRAMME von **MITTE** und **ZIEL** gesprungen werden ...

Für Ambitionierte, welche die Leidenschaft fürs Trommeln erfasst hat, bietet DRUM BIBLE noch viel mehr: die vernetzten Koordinationssysteme und TRAININGSPROGRAMME zeigen unendliche Spiel- und Entfaltungsmöglichkeiten auf, um sich fit zu trommeln – und trommelfit zu halten. Hierfür ist DRUM BIBLE wie geschaffen. Ein Trommel- bzw. Trainingsbuch fürs Leben!

Zugleich ist DRUM BIBLE bestens geeignet für Schlagzeug-, Handtrommel- und Percussionspie-ler! Drum-Set, E-Drum und Cajón (in Kombination mit einem speziellen Fußbeater) können mit al-len TRAININGSPROGRAMMEN erarbeitet und gespielt werden.

Musik-, Drum- und Percussionschulen!

Für Lehrer und Schüler, Einzel- und Gruppenunterricht, lässt sich DRUM BIBLE als ganz besonde-res Trommelbuch ergänzend und spezifisch in den Musikunterricht integrieren.

Das sogenannte HERZ von DRUM BIBLE

bilden die TRAININGSPROGRAMME **Z 1** und **Z 7** (binärer Bereich) sowie **Z 2** und **Z 8** (ternärer Bereich). Ausgehend von diesen Spielfolgen bzw. Notationsfiguren lässt sich in jede rhythmische, technische und ebenso musikstilistische Richtung fortschreiten. ALLE TROMMLER können diese beiden fundamentalen TRAININGSPROGRAMME mit Händen und Füßen beliebig nutzen, um gu-tes Lernen, ein besseres Verständnis – den sogenannten Durchblick – zu fördern und beste Ergeb-nisse damit zu erzielen!

Die TRAININGSPROGRAMME in DRUM BIBLE sind aufgeteilt in:

- 1) **ANFANG** / TRAININGSPROGRAMME **A 1–A 10**. Diese ersten zehn Trainingsprogramme bilden den Einstieg und sind ein Muss für alle Trommler!
Am besten schön der Reihe nach – konzentriert und geduldig – durchstudieren!
- 2) **MITTE** / TRAININGSPROGRAMME **M 1–M 19**. Diese 19 Trainingsprogramme sind für all jene gedacht, die auf Drum-Sets (Akustik-Drums, E-Drums und Cajón (Rhythmuskiste; kleines Schlagzeug-Set) spielen. Alle wichtigen Basic-Grooves, 3er- und 4er-Koordination, Hi-Hat-Integration, ein- und zweitaktige Groove-Beispiele, Groove-Training und Stilistik bilden ein ganzheitliches, ineinandergreifendes Trainings- bzw. Spielkonzept.
- 3) **ZIEL** / TRAININGSPROGRAMME **Z 1–Z 38**. Die weiterführenden Trainingsprogramme dieses ausführlichen Kapitels sind unterteilt. Da finden wir Elementar-rhythmische, Akzent-dynamische, Polyrhythmische, Technische und weitere Trainingsprogramme. Desweiteren Rudimental Drumming, Notenpyramiden und Odd-Time-Signatures!
Je nach Bedarf und Interesse können sich Trommler nach Belieben damit beschäftigen, um die kreative Kunst des Trommelns ganz persönlich, bewusst und individuell auf höheres Spielniveau zu tragen.

Die Beschäftigung mit den unzähligen Möglichkeiten die DRUM BIBLE bietet, bringt nicht nur das persönliche Feeling und die eigene Spieltechnik voran, sondern steigert auch den Spaß am Trommeln, Üben, Spielen und Entdecken. Die vielfältig miteinander vernetzten Trainingsprogramme bieten stets ein kreativ-flexibles Rezept – anstatt Fertiggkost!

So ist es für ein allumfassendes Verständnis von DRUM BIBLE bedeutsam, die Trainingsprogramme nicht einfach statisch als Behälter anzusehen, die bestimmte Dinge enthalten, sondern als dynamische Entwicklungsphasen. Aus dieser Dynamik lassen sich dann die Inhalte der Trainingsprogramme systematisch erweitern, flexibel handhaben und vervollständigen.

Ein wohlgemeinter Hinweis: Es ist nicht leicht, es in Sachen „TROMMELN“ zu etwas zu bringen, doch nicht unmöglich, so etwas wie Meisterschaft darin zu erreichen. Jeder Mensch ist einzigartig und deren rhythmische Fähigkeiten, persönliche Interessensqualitäten und lernwilliges Potential sind nunmal ungleich verteilt und unterschiedlich ausgeprägt.

Aber: wenn man einmal Gefallen am Studium von DRUM BIBLE gefunden hat, ist es nicht mehr so wichtig, welchen Grad an Wissen und spielerischem Können man erreicht hat, sondern man freut sich an jedem Fortschritt – im Kleinen wie im Großen – den man (auf seinem Instrument!) machen kann.

In diesem Sinne:

Head, Heart and Soul, Hands & Feet. Rhythmus ist Leben!

ANFANG

„Aller Anfang ist leicht, nur für diejenigen schwer,
die sich nicht zu helfen wissen“

Sprichwort

„So wie in einem Samenkorn bereits der ganze Baum
in extrem konzentrierter Form enthalten ist,
so ist im Anfang – den Basics des Trommelns –
bereits der allumfassende Entwicklungsweg von
Rhythmus bzw. Rhythmik enthalten.“

Siegfried H. Hofmann

Drums & Percussion ... rund ums Trommeln!

„**Percussion**“ ist die Sammelbezeichnung für alle Schlag- und Effekt-, bzw. Geräuschinstrumente – einschließlich dem gesamten Schlagzeug-Instrumentarium. Unter diesem Sowohl-als-auch-Aspekt betrachtet, wird es immer eine kreative und positive Erfahrung sein, wenn sich Drummer auch mit Percussioninstrumenten beschäftigen, ebenso, wie sich auch Percussionisten mit dem Schlagzeugspiel auseinandersetzen sollten. Darüber hinaus haben sowohl Drummer als auch Percussionisten die Möglichkeit sich unterschiedlichste Drum-Sets (Akustik-Drums, E-Drums) und Percussion-Sets (Handtrommeln und Klein-Percussion) oder einen Instrumenten-Mix aus beidem zusammenzustellen, um somit Ihre individuellen Vorstellungen von „Making Rhythm & Music“ zu verwirklichen.

„**Percussioninstrumente**“ werden auf der ganzen Welt gespielt: Afrika, Mittel- und Südamerika, die Karibischen Inseln, Arabien, Indien, Australien, europäische und asiatische Staaten verfügen über eine reichhaltige und bunte Mischung origineller Schlag- und Effektinstrumente.

Spezielle Schlag- oder Spieltechniken sind zu beachten!

Zu den verschiedenen, zahlreichen **Percussioninstrumenten** gehören: komplette Drum-Sets, Handtrommeln wie z.B. die als Rhythmuskiste bekannte Cajón, Djembé, Darbuka, Congas, Bongos, Tablas, Timbales, und viele andere mehr. Desweiteren bieten Latin-Percussion (z.B. Cowbells, Claves, Shaker, Cabaza, Guiro, Maracas, Agogo Bells, Tambourins, Regenmacher, Samba-Instrumente, u.a.), African-Percussion (z.B. jede Menge Hand- und Stocktrommeln, Klein-Percussion, u.a.), Orient & Asian-Percussion (z.B. Cymbals, Gongs & Klangschalen, Schellen und Glocken, Wind Chimes, Tablas, u.a.) und Klassische Percussion bzw. Schlagwerk (z.B. Pauken, Große Trommel, Becken, Triangel, Kastagnetten, Röhrenglocken, Stabspiele wie Xylophon, Marimbaphon, Vibraphon, u.a.) eine große Auswahl an.

Die Verwendung und Beschäftigung mit verschiedenartigen Percussioninstrumenten birgt eine unerschöpfliche Quelle rhythmischer und klangfarblicher Möglichkeiten. Neue Impulse und Inspirationen werden gegeben und es entsteht mehr Raum für Kreativität – in der Rock- und Popmusik, im Jazz, in der Weltmusik, Klassik – und in jeder musikalischen Richtung. Musikalität, Einfühlungsvermögen und Improvisationstalent tragen das Ihre dazu bei.

Noch ein weitreichender Gedanke: Ein unerschöpfliches Neuland von Tönen und perkussiven (geräuschhaltigen) Klängen tut sich auf, wenn man unvoreingenommen irgendwelche Substanzen verwendet, mit diesen Substanzen Geräusche erzeugt und ihnen dadurch den Charakter von „Instrumenten“ abgewinnt.

Einige Beispiele: auf einem Kamm blasen, in eine Flasche pusten, mit Papier- und Kunststofffolien knistern, Papier zerreißen, Wasser gurgeln, Luftballons Luft ablassen, auf Ton- und Metallbehältern sowie Glasflaschen trommeln, die Verwendung von Gemüsesorten, Küchengeräten und Selbstgebasteltem, usw. – und (seit Urzeiten!) nicht zu vergessen: in die Hände klatschen, aufstampfen mit den Füßen, mit den Fingern schnippen.

Auch in der Tierwelt lassen sich perkussive Töne ausfindig machen, wie beispielsweise das Klopfen bzw. Trommeln von Spechten, das Schnabelklappern von Störchen oder das Rasseln einer Klapperschlange, und viele mehr ...

Ich wünsche Euch unendlich viel Spaß im Reich der Drums & Percussion!

Siegfried H. Hofmann

Musik-Stilrichtungen / Das Spielgefühl an Drums & Percussion / Binär und Ternär

In der heutigen Musikwelt sind die Bezeichnungen für Musik-Stilistiken außerordentlich zahlreich. Zudem vermischen sich binäre und ternäre Stilistiken zunehmend. Musik und Kultur, Tanz und Rhythmus aus allen Ländern dieser Welt fließen übergreifend ineinander. Grundsätzlich kann die Vielzahl unterschiedlichster Musik-Stilrichtungen in fünf Überbegriffe zusammengefasst werden:

Rock – Pop – Jazz – Ethno – Klassik!

- ROCK:** Rock-Oldies, Hard-Rock, Heavy-Rock, Funk-Rock, Progressive-Rock, Rock-Balladen, Blues-Rock, Latin-Rock, Country-Rock, Shuffle-Grooves, Heavy-, Trash- und Speed-Metal, Grunge, Gothic, Vintage-, Garage- und Stoner-Rock, Hardcore, u.v.a.
- POP:** Pop-Oldies, Beat-Musik, Hip-Hop, Rap, Drum'n Bass, Soul, Motown-Shuffle, Dancefloor, Techno, Ska, Punk, elektronische Dance Music, Indie, Disco, New Wave, Folk, Reggae, Austro-Pop, Mainstream, Rock'n Roll, Pop-Balladen, Latin-Pop, Country-Pop, Country & Western, traditionelle lateinamerikanische und karibische Musik (z.B. Samba, Bossa Nova, Rumba, Cha-Cha-Cha, Mambo, Tango, Songo, Merengue, Salsa, Son, Soca,), u.v.a.
- JAZZ:** Blues, Swing, Bebop, Free Jazz, Jazz-Fusion, Hard Bop, Gospel, Modern Jazz, Electric-Jazz, West-Coast-Jazz, Latin-Jazz, Dixieland, Ragtime, Boogie-Woogie, Jazz-Rock, Funk-Jazz, Cool-Funk, Jazz-Balladen, Jazz-Evergreens, Smooth-Jazz, Elektro-Swing, Afro-Cuban-Jazz, Brazil-Jazz, Crossover, Heavy-Soul, u.v.a.
- ETHNO:** Weltmusik aus vielerlei Kulturkreisen (Afrika, Arabien, Indien, Mittel- und Südamerika, Karibik, Australien, europäischen und asiatischen Ländern), Ethno-Jazz, Ethno-Pop, Ethno-Rock, Jiddische Musik, Neue Volksmusik, Alpenmusik, u.v.a.
- KLASSIK:** Wiener Klassik, Symphonische Musik, E-Musik, Blasmusik, Bühnenmusik, Rock meets Klassik, Oper, Operette, Musical, Filmmusik, klassische indische Musik, u.v.a.

Hinzu kommt, dass in unserer schnelllebigen Zeit immer neue Wort-Kreationen für oft nur kurzzeitig aktuelle Musik sich ausgedacht oder erfunden werden. Du wirst bestimmt denken: „Oh, Mann, wie soll ich mich da jemals zurechtfinden?“ Genau das ist der Punkt! Denn: Wenn wir diesen gemischten Musiksalat auseinandersortieren, bleiben (für uns als Trommler und Percussionisten) nur zwei Hauptunterteilungsarten für die Rhythmik übrig!

Die allerdings sind – unendlich variabel!

1) **Die „binäre“ Rhythmik (binär = zweigeteilte Unterteilung).**

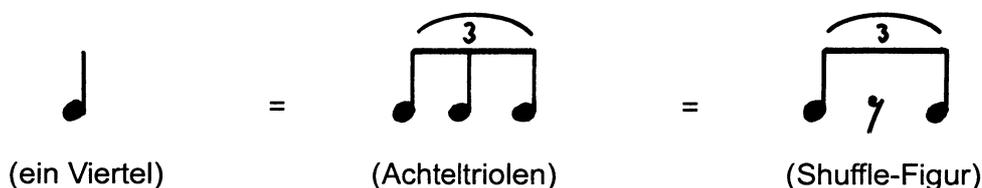
Sie lässt sich – ausgehend von einem **Viertel** – unterteilen in:



oder in rhythmische Standard-Figuren bzw. Schlagfolgen (TRAININGSPROGRAMM Z 1).

2) **Die „ternäre“ Rhythmik (ternär = dreigeteilte Unterteilung).**

Sie lässt sich – ausgehend von einem **Viertel** – unterteilen in:



oder in rhythmische Standard-Figuren bzw. Schlagfolgen (TRAININGSPROGRAMM Z 2).

Das bedeutet für Dich als Trommler und/oder Percussionist:

1) **Die Basic-Grooves 1 bis 8** sind **binär**. Das Spielgefühl ist gerade (straight), also hauptsächlich poppig und rockig.

2) **Die Basic-Grooves 9 bis 19** sind **ternär**. Das Spielgefühl ist triolisch (triplet), also hauptsächlich jazzig, bluesig, shuffleartig und swingig.

Basic-Groove 2 (Viertel, binär) und **Basic-Groove 9 (Viertel, ternär)** bilden das Fundament, also den rhythmischen Grundschlag oder das Grundmetrum für die beiden Spielgefühle. Alle Trommelrhythmen der beiden Hauptunterteilungsarten können in unzähligen Rhythmusvarianten und auch stilbezogen getrommelt (interpretiert) oder gefühlsmäßig gespielt werden!

Erst durch praktisches Üben/Training/Spielen sowie bewussten Umgang damit, erhältst Du das notwendige Know-how. Die eigene, rhythmische Bewusstseinsentwicklung gewinnt an Ordnung und Dynamik. Lasse Dich also durch die vorherige Betrachtungsweise der unzähligen rhythmischen Spiel- und Trainingsmöglichkeiten nicht vom Weg rhythmischer Klarheit abbringen. Bleibe cool und gehe mit Volldampf und Spielfreude ran an alles, was DRUM BIBLE Dir an vielfältigsten (gleichermaßen körperlichen und geistigen Bewusstseinsprozessen) Möglichkeiten bietet.

Die „Fünf Sektionen“ beim Üben, Proben und Spielen

Die fünf Sektionen:

1. AUGEN
2. OHREN
3. STIMME
4. HÄNDE
5. FÜSSE

Schlagzeugspielen bzw. Trommeln verlangt völlige körperliche Koordination und geistige Konzentration. Durch praktisches, aufmerksames Anwenden der fünf Sektionen lernst Du leichter, Deine rhythmischen Fähigkeiten auf Dein Instrument zu übertragen. Du gewinnst Vertrauen und Sicherheit beim selbständigen Üben, Proben (mit anderen Musikern/einer Band) und Spielen (mögliche Auftritte). Dein rhythmisches Verständnis, Gefühl, der Temposinn und im weiteren Sinne die Musikalität verbessern sich.

Die verschiedenen Sektionen können bei anfänglichen Schwierigkeiten getrennt voneinander geübt und dann miteinander kombiniert werden.

Es geht also darum, ganzheitlich-koordinierte Unabhängigkeit systematisch auszubilden. AUGEN, OHREN, STIMME, HÄNDE und FÜSSE werden zur selben Zeit beansprucht. Letztendlich sollen alle Sektionen so locker und automatisch zusammenwirken, dass jede Übung, jedes Pattern und jeder Rhythmus bzw. jede Rhythmik als spielerisch, ja ausgewogen empfunden werden.

Hat man das Konzept der in diesem Buch aufgezeigten, ineinanderfließenden „TRAININGSPROGRAMME“ einmal verstanden, kann man viele Vorgänge und rhythmische Strukturen überraschend gut einordnen. Jedes beliebige geschriebene, gehörte oder gespielte Pattern kann analysiert und trainiert werden.

„Pattern“ bedeutet hier: ein-, zwei- oder mehrtaktiges Rhythmusmuster!

| Sektion | Anwendung |
|---------------------------------|--|
| 1) AUGEN (Lesen, Beobachten) | <p>Pattern mitlesen – bis auswendig gespielt werden kann!</p> <p>Dann ist der Blick frei für andere Dinge, wie z.B. Beobachten der Bewegungsabläufe von Händen und Füßen oder Blickkontakt beim gemeinsamen Musizieren. Zur geistigen Konzentration und Verinnerlichung eines Patterns kann auch mal mit geschlossenen Augen trainiert bzw. gespielt werden. Durch beständiges Wiederholen wird sich allmählich eine gewisse Ausdauer, Konzentrationsfähigkeit, Schnelligkeit und Lockerheit beim Spielen automatisch einstellen.</p> |
| 2) OHREN (Hören) | <p>Patterns mithören – nach Metronom üben oder mit Musik spielen!</p> <p>Als Drummer bist Du für die Einhaltung eines gleichmäßigen Tempos (time) zuständig, besonders im Zusammenspiel mit einer Band. Die Voraussetzungen für solides Timing und ebenso relaxtes Grooven sind geistige Konzentration und bewusstes Spielen.</p> <p>Mit einem elektronisch geregelten Metronom könnt Ihr lernen, Euer Gefühl für das richtige Timing unter Kontrolle zu halten, anfängliche Temposchwankungen besser wahrzunehmen und mit unterschiedlichsten Tempoeinstellungen zu trainieren.</p> <p>Höre beim Spielen mit Musik oder nach Play-along-Songs auf die anderen Instrumente wie Bass, Gitarren, Keyboards, Blasinstrumente, Percussion, Gesang, u.a. Da bieten sich reichlich Anregungen für rhythmische Ideen und harmonisches Zusammenspiel.</p> <p>„Halte Augen und Ohren offen im Sinne der Musik!“</p> |

3) STIMME
(Zählen, Singen)

Patterns laut mitzählen oder Singen – immer zuerst langsam – bis die Takteinheiten oder Phrasen verinnerlicht gefühlt werden können! Langsame Tempi fördern Dein rhythmisches und musikalisches Empfinden. Unmittelbar durch genaues Auszählen entsteht Koordination. Tipp: „Gleichzeitiges Singen & Trommeln“ ist pure Koordination und fördert die Musikalität ebenso wie die Lebensfreude. Nutze diese Möglichkeit des weiteren musikalischen Ausdrucks!

4) HÄNDE
5) FÜSSE
(Spielen)

Patterns spielen – die Hände und Füße bringen das Trommel-Set zum Erklingen!

Werden „Noten“ auf dem Drum-Set / Trommeln geschlagen, erklingt der Rhythmus (Pausen erzeugen Spannung und Stille). Rhythmus entsteht durch die unterschiedliche Dauer verschiedener Klänge. So kann z.B. eine Snare-Drum kurz knallen, eine Bass-Drum bassig powern. Eine Hi-Hat kann bestimmt und trocken klingen, oder bietet durch Öffnen und Schließen soundstarke Gestaltungsmöglichkeiten. Ein Ride-Cymbal kann dynamisch pingen oder fein swingen, ein Crash-Cymbal explosiv crashen. Tom-Toms können volltönig und warm pulsieren.

Handtrommeln und Percussioninstrumente sind Soundquellen von unerschöpflicher Vielfalt!

Der Dynamikumfang eines Drum-Sets oder Trommeln reicht von extrem leise bis sehr laut. Das liegt ganz daran, wie Du darauf spielst. Die Dynamik und Klangbalance zwischen den einzelnen Instrumenten muss stimmen. Nur so können Patterns richtig zum Grooven gebracht werden. Dies ist natürlich auch abhängig von der gespielten Musikrichtung und der bevorzugten Lautstärke der zusammenspielenden Instrumente. Trainiere zumindest die drei Lautstärkegrade leise, mittel und laut. Die Anschlagstärke ist abhängig von der Anschlaghöhe und der Geschwindigkeit, mit der Drumsticks oder die Hände auf das Instrument treffen. Je niedriger, umso leiser – je höher, umso lauter!

Denke auch daran, langsamere, mittlere und schnellere Tempi zu spielen. Das Tempo hat entscheidenden Einfluss darauf, ob ein Pattern z.B. rockt, swingt, funky, heavy oder balladenhaft klingt.

Deiner Fantasie als Trommler bleibt es überlassen, wirkungsvolle, rhythmische Patterns, Fills und Klangfarben hervorzuzaubern.

Also: Power haben, dynamisch ausdrucksvoll, rhythmisch korrekt und im richtigen Timing spielen, mit viel Gefühl und dabei sehr entspannt sein – das ist die Devise!

TRAININGSPROGRAMM A 1

FüÙe-Ostinati: 12 fundamentale Begleitmglichkeiten fr die FÙe
(Hi-Hat-FuÙ und/oder Bass Drum-FuÙ)

Alle bungen stehen im 4/4-Takt. Sie dienen als Grundlage fr die spterhin unterschiedliche Zusammenarbeit bzw. Bewegungsmotorik von Hnden und FÙen, oder besser gesagt die koordinierte Unabhngigkeit!

Die FÙe-Ostinati 1–12 lassen sich mit allen binren bungen (gerades Spielgefhl!) koordinieren. Hingegen sind fr die ternren bungen (triolisches Spielgefhl!) nur die FÙe-Ostinati 1–7 (Viertel-Bewegungen) koordinationsstechnisch vorgesehen.

| Zhle: | 1 | 2 | 3 | 4 | |
|--------|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | Hi-Hat-FuÙ: „Viertel-Vierschlag-Rhythmus“ |
| 2 | | | | | Bass Drum: „Viertel-Vierschlag-Rhythmus“ (4-on-the-Floor) |
| 3 | | | | | BD/HHF gleichzeitig |
| 4 | | | | | BD „1“ - „3“ / HHF „2“ - „4“ |
| 5 | | | | | BD-Viertel / HHF „2“ - „4“ |
| 6 | | | | | HHF-Viertel / BD „1“ - „3“ |
| 7 | | | | | HHF-Viertel / BD „2“ - „4“ |
| <hr/> | | | | | |
| 8 | | | | | Hi-Hat-FuÙ: Achtelrhythmus |
| 9 | | | | | HHF-Off-Beat („und“) |
| 10 | | | | | BD/HHF Achtel abwechselnd |
| 11 | | | | | HHF/BD Achtel abwechselnd |
| 12 | | | | | Bass Drum: Achtelrhythmus |

Handsätze (Stickings)

Die Handsätze bzw. Stickings (durch Handwechsel oder durch Akzente unregelmäßig unterteilte Schlagfolgen bzw. Rudiments in vereinfachter Form, z.B. Einzel-, Doppel- und Mehrfachschläge, Paradiddle, alle Wirbel) stellen die Finger-, Hand- oder Stockkontroll-Übungen des modernen Drummers / Percussionisten dar und sind deshalb besonders wichtig. Sie bezwecken zweierlei:

- 1) die Vergrößerung der Beweglichkeit beider Hände und
- 2) eine Stärkung des Gefühls für (unregelmäßige) Akzentuierung

Wir beginnen mit einfachen Schlagfolgen zur Hand- bzw. Stockkontrolle! So kann sich das richtige Gefühl zwischen Händen und Stöcken bzw. das Gefühl zwischen Händen und Trommel (Percussion) entwickeln. Zugleich sind dies die **Sieben grundlegenden Handsätze**, die uns helfen, ein dynamisches Spielgefühl am Drum-Set, auf Handtrommeln oder bewegungsmäßig mit Klein-Percussioninstrumenten (Schlag- und Geräuschinstrumente) zu erlangen.

Spielideen / Interpretation

Wenn Du die Handsätze zu Deiner täglichen Übung machst, wirst Du sehr bald Fortschritte feststellen. Lies aufmerksam, zähle genau, spiele entspannt, höre Deinem Spiel zu und beobachte Deine Bewegungsabläufe!

Denke daran, anfangs bewusst langsam zu trainieren! Durch mehrmaliges Wiederholen lernst Du die Sieben grundlegenden Handsätze auswendig. Die Anschläge bzw. Bewegungen werden geläufig, locker und sicher.

Begleite alle Stickings mit ostinaten Bewegungen Deiner Füße. Das ist pures Koordinationstraining! Die Füße-Ostinati 1–12 gelten für alle binären Übungen. Für die ternären Übungen verwendest Du die Füße-Ostinati 1–7.

Die Hi-Hat in Vierteln zu treten (Füße-Ostinati-Übung 1) erfüllt die Funktion eines körpereigenen Metronom-Clicks bzw. Timekeepings – und ist Pflicht! Auch Handtrommler können/sollten ostinate Fußbewegungen während des Spiels der Hände mit einbeziehen!

Achte stets auf rhythmische und dynamische Gleichmäßigkeit im Wechsel von Einzel-, Doppel- und Mehrfach-Schlägen bzw. -Bewegungen!

Im Drumming (damit sind hier alle Trommler gemeint!) gibt es zwei allgemein übliche Möglichkeiten grundsätzlicher Koordination:

a) die **3er-Koordination**

Du spielst auf geschlossener Hi-Hat oder auf einem Cymbal, plus Snare-Drum und Bass-Drum.

b) die **4er-Koordination**

Du spielst auf einem Cymbal, plus Snare-Drum und Bass-Drum. Dazu trittst Du die Hi-Hat. So sind beide Füße und Hände ständig in (unterschiedlicher) Bewegung.

KOORDINATION am Drum-Set (oder mit Percussioninstrumenten) bedeutet zwangloses, aber präzises, ganzheitliches Zusammenwirken unterschiedlicher Bewegungsabläufe von Händen und Füßen, kurz: Koordinierte Unabhängigkeit!

TRAININGSPROGRAMM A 2

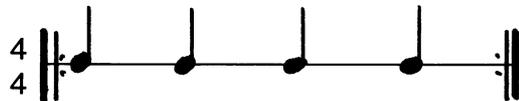
Alles VIERTEL

Sieben grundlegende Handsätze

Besonderheit: Die Handsätze 1 und 2 gelten sowohl binär als auch ternär als fundamentales Spielgefühl!

Weiterführender Tipp: Handsatz 1 und Handsatz 2 sind sowohl grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 2 (TRAININGSPROGRAMM **M 2**: Binärer 4-Beat) als auch für Basic-Groove 9 (TRAININGSPROGRAMM **M 9**: Ternärer 4-Beat).

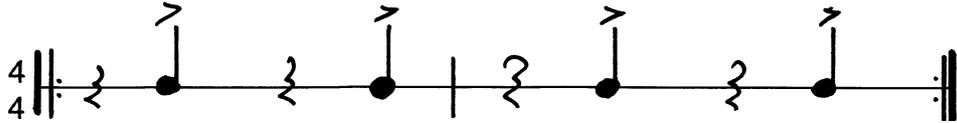
Handsatz 4 und Handsatz 5 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 1 (TRAININGSPROGRAMM **M 1**: 4-Beat).

| Zähle: | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
|----------------|----|--|---|---|---|--|
| | |  | | | | (vier Vierte l = 4/4-Takt) |
| Handsatz/Übung | 1) | R | R | R | R | Immer nur Rechts |
| Handsatz | 2) | L | L | L | L | Immer nur Links |
| Handsatz | 3) | R | R | R | R | Immer Rechts-Links gleichzeitig (stets auf zwei Instrumenten!) |
| | | L | L | L | L | |
| Handsatz | 4) | R | L | R | L | Immer Rechts-Links |
| Handsatz | 5) | L | R | L | R | Immer Links-Rechts |
| Handsatz | 6) | R | R | L | L | zwei Rechts-zwei Links |
| Handsatz | 7) | L | L | R | R | zwei Links-zwei Rechts |

Der Snare-Drum-Backbeat auf 2 und 4

Der Snare-Drum-Backbeat auf 2 und 4 gilt zugleich als fundamentaler Trommel-Anschlag aller Basic-Grooves im 4/4-Takt! Trainiere auch Übung 8 mit allen sieben Handsätzen!

Zähle: 1 2 3 4 2 2 3 4

Übung 8 

Hinweis: Die Gesamtliste der binären Handsätze findest Du in TRAININGSPROGRAMM **A 9**!

TRAININGSPROGRAMM A 3

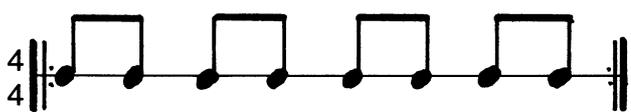
Alles ACHTEL

Sieben grundlegende Handsätze

Weiterführender Tipp: Handsatz 1 und Handsatz 2 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 4 (TRAININGSPROGRAMM M 4: Binärer 8-Beat).

Handsatz 4 und Handsatz 5 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 3 (TRAININGSPROGRAMM M 3: 8-Beat).

Zähle: 1 und 2 und 3 und 4 und



(acht **Achtel** = 4/4-Takt)

| | | | | | | | | | |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| Handsatz/Übung 1) | R | R | R | R | R | R | R | R | Immer nur Rechts |
| Handsatz 2) | L | L | L | L | L | L | L | L | Immer nur Links |
| Handsatz 3) | R | R | R | R | R | R | R | R | Immer Rechts-Links gleichzeitig (stets auf zwei Instrumenten!) |
| | L | L | L | L | L | L | L | L | |
| Handsatz 4) | R | L | R | L | R | L | R | L | Immer Rechts-Links |
| Handsatz 5) | L | R | L | R | L | R | L | R | Immer Links-Rechts |
| Handsatz 6) | R | R | L | L | R | R | L | L | zwei Rechts-zwei Links |
| Handsatz 7) | L | L | R | R | L | L | R | R | zwei Links-zwei Rechts |

Der Achtel-Off-Beat

Weiterführender Tipp: Handsatz 1 und Handsatz 2 ist zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 5 (TRAININGSPROGRAMM M 5: 8-Off-Beat). Trainiere auch Übung 8 mit allen sieben Handsätzen!

Zähle: 1 und 2 und 3 und 4 und 2 und 2 und 3 und 4 und

Übung 8



Hinweis: Die Gesamtliste der binären Handsätze findest Du in TRAININGSPROGRAMM A 9!

Übung 9 (16-Takt-Übung)

Diese 16-Takt-Übung beinhaltet alle neun 2/4-taktigen Viertel- und Achtel-Verbindungen aus den binären Schlagfolgen 1–225! Welche Übungen aus Block 9–13 (TRAININGSPROGRAMM Z 7) hier zusammengefasst sind, erkennst Du an den darüberstehenden Zahlen.

Alle weiteren 2/4-Takt-Übungen der Blocks 1–28 beinhalten eine bis acht Sechzehntelnoten. Übung 1 ist mit acht Sechzehnteln sozusagen die Mutter aller binären Übungen!

Übung 9

Übung 10 (16-Takt-Übung)

Diese 16-Takt-Übung beinhaltet neun 2/4-taktige Viertel- und Triolenachtel-Verbindungen aus den ternären Schlagfolgen 1–49!

Sie stellen die exakte Umwandlung von Übung 9 dar: aus binärem Spielgefühl (Übung 9) wird ternäres Spielgefühl bzw. Shuffle-Feeling (Übung 10). Welche Übungen aus Block 1–12 (TRAININGSPROGRAMM Z 8) hier zusammengefasst sind, erkennst Du an den darüberstehenden Zahlen.

Übung 10

Spielideen / Interpretation: Trainiere Übung 9 und 10 in den drei grundlegenden Handsatz-Möglichkeiten: 1) nur Rechts, 2) nur Links und 3) Rechts-Links gleichzeitig!

Dann Übung 9 im gefühlsmäßigen binären Achtelnoten-Handsatz 4) Rechts-Links! Übung 10 im gefühlsmäßigen ternären Shuffle-Handsatz 4) Rechts-Links (TRAININGSPROGRAMM A 6!)

Linkshänder spielen natürlich die Umkehrungen, also Links-Rechts!

Beide Übungen werden in getretenen Hi-Hat-Vierteln begleitet (Füße-Ostinati-Übung 1)!

TRAININGSPROGRAMM A 4

Alles SECHZEHNTEL

Sieben grundlegende Handsätze

Weiterführender Tipp: Handsatz 1 und Handsatz 2 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 7 (TRAININGSPROGRAMM M 7: 16-Beat).

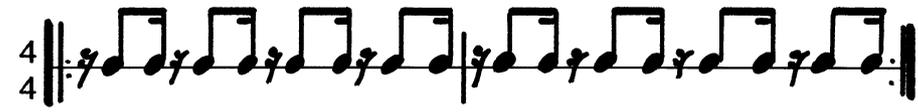
Handsatz 4 und Handsatz 5 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 6 (TRAININGSPROGRAMM M 6: 16-Beat).

| | | |
|-------------------|--|---|
| Zähle: | 1 e + a 2 e + a 3 e + a 4 e + a | |
| |  | (16 16tel = 4/4-Takt) |
| Handsatz/Übung 1) | R R R R R R R R R R R R R R R R | Immer nur Rechts |
| Handsatz 2) | L L L L L L L L L L L L L L L L | Immer nur Links |
| Handsatz 3) | R R R R R R R R R R R R R R R R L L L L L L L L L L L L L L L L | Immer R L gleichzeitig (stets auf zwei Instrumenten!) |
| Handsatz 4) | R L R L R L R L R L R L R L R L | Immer Rechts-Links |
| Handsatz 5) | L R L R L R L R L R L R L R L R | Immer Links-Rechts |
| Handsatz 6) | R R L L R R L L R R L L R R L L | zwei R-zwei L |
| Handsatz 7) | L L R R L L R R L L R R L L R R | zwei L-zwei R |

Der Sechzehntel-Off-Beat

Weiterführender Tipp: Handsatz 1 und Handsatz 2 sind zugleich grundlegende Spielrhythmik für Basic-Groove 8 (TRAININGSPROGRAMM M 8: Sechzehntel-Off-Beat). Trainiere auch Übung 8 mit allen sieben Handsätzen!

Zähle: 1 e + a 2 e + a 3 e + a 4 e + a 2 e + a 2 e + a 3 e + a 4 e + a

Übung 8 

Hinweis: Die Gesamtliste der binären Handsätze findest Du in TRAININGSPROGRAMM A 9!

Weiterführender Tipp: TRAININGSPROGRAMM Z 1: Trainiere die 15 möglichen, binären Schlagfolgen (ohne Akzente) bei einer Folge von vier Sechzehnteln im 1/4-Takt! Als komplette Trainingseinheit spielst Du die ganze Übung (15 Figuren, plus eine Viertel-Pause = 16 Takte!) wiederholend durch. Das macht Sinn und Freude! Beachte auch die Spielideen / Interpretation zu Z 1!