

# Hip Hop Beat mit Hammerhead

## Steckbrief

	<p><b>Lernbereich</b> Musizieren</p> <p><b>Fachbereich</b> Musik</p> <p><b>Grobziel (ICT)</b> ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen</p> <p><b>Grobziel (Fachbereich Musik)</b> Mit verschiedenen Instrumenten experimentieren, improvisieren und spielen</p>
Autor / Autorenteam	Samuel Curau, Stefan Schindler
ICT-Voraussetzungen	Download von Programmen oder Öffnen einer Exe-Datei
Software	Hammerhead (File downloaden unter <a href="http://www.threechords.com/hammerhead/download.shtml">http://www.threechords.com/hammerhead/download.shtml</a> oder direkt ab Stick öffnen)
Zeitbedarf	1 Lektion
Zielsetzung	Jeder S+S hat nachher einen selbstgemachten Beat.
Einführung Umsetzung Reflexion	<p><b>Einführung</b> Die S werden in die Funktionen des Programms eingeführt. Ziele für die Lektion werden definiert.</p> <p><b>Umsetzung</b> In PA erstellen die Schüler zwei Beats und speichern diese unter dem Klassenordner ab.</p> <p><b>Reflexion</b> Im Plenum werden die verschiedenen Rhythmen abgespielt und von den Mitschülern beurteilt und kommentiert.</p>
Zusatzmaterial	Schriftliche Anweisung und ev. Stick mit Programm
Bemerkungen	

## Hip Hop Beat mit Hammerhead

### Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	Die LP verteilt die Aufgabenblätter und führt die S in die Funktionen und Möglichkeiten mit dem Programm Hammerhead ein. Sie erklärt die genaue Zielsetzung gemäss dem Aufgabenblatt	- Aufgabenblatt - Stick mit Programm
	PA	Gruppenbildung: S organisieren sich in Zweiergruppen und richten sich an einem Computer ein.	- Computer
	PA	S erstellen zwei Beats mit Hilfe der Anleitung und dem Programm Hammerhead. Die LP steht beratend zur Seite. S speichern ihre Arbeiten auf einem gemeinsamen Klassenordner ab.	- Hammerhead
	K	Die LP lässt die verschiedenen Produkte der Klasse vorspielen und gemeinsam sprechen die S über die verschiedenen Beats.	

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

## Hip Hop Beat mit Hammerhead

### Auftrag

Erstelle mit Hilfe von Hammerhead einen eigenen Beat.

### Methode

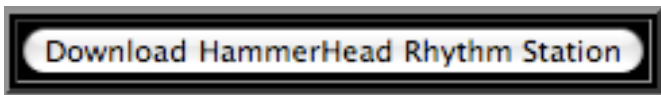
Durch Platzieren von verschiedenen Klängen auf verschiedenen Taktpunkten werden verschiedene Beats erstellt.

### Anleitung

1. Öffne das Programm Hammerhead, welcher sich auf dem Stick befindet, mit einem Doppelklick.

#### Alternative: Download vom Internet:

Öffne die Seite: <http://www.threechords.com/hammerhead/download.shtml> und klicke auf den folgenden Button, den du am Ende der Seite findest:



Speichere die Datei auf deiner Festplatte und öffne anschliessend das Programm.

2. Drücke den „Groovy“-Button, der auf einem Fenster erscheint.
3. Wähle pro Chanel ein Instrument aus. Das gibt dann sechs verschiedene Instrumente.

#### Beispiel:

**BD** = Base Drum (Basstrommel)

**Clap** = Klatschen

**HH** = Hihat (zwei Becken aufeinander)

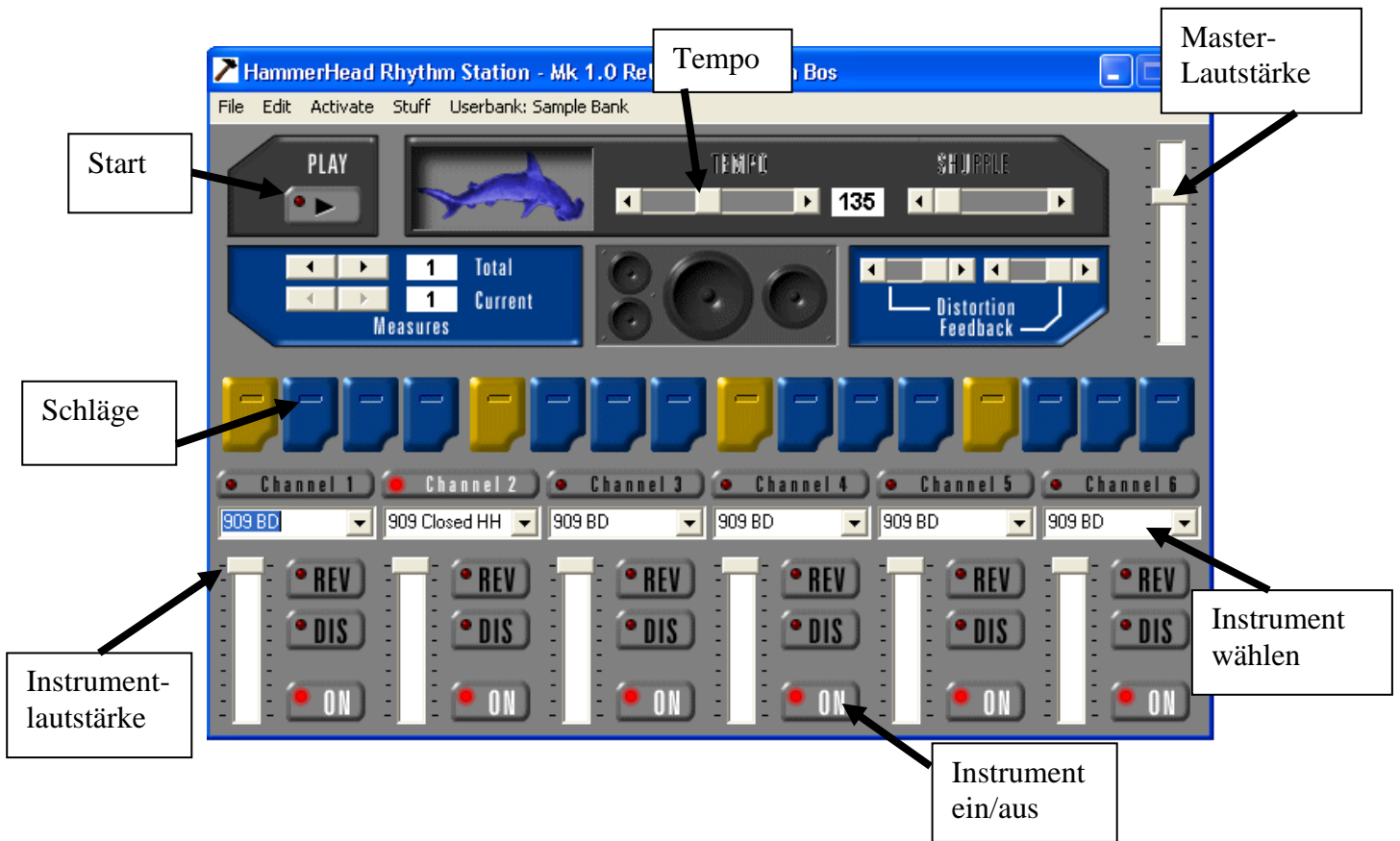
**Snare** = Trommel mit Seitenteppich

**Rimshot** = Schlag auf Rand der Trommel

**Crash** = Becken

4. Pro Kanal (Chanel) kannst du nun in der Mitte anzeigen welche Schläge gespielt werden sollen. Dazu klickst du auf die Felder, die du möchtest.
5. Speichere dein Stück nachher unter deinem Namen auf dem Desktop ab. (File → Save as → Name eingeben → Desktop → Speichern)

Auf folgender Darstellung findest du sämtliche Möglichkeiten deinen Beat anzupassen und abzuändern:



## Hip Hop Beat mit Hammerhead – Anleitung

OS

### Auftrag

Erstelle mit Hilfe von Hammerhead einen eigenen Beat.

### Methode

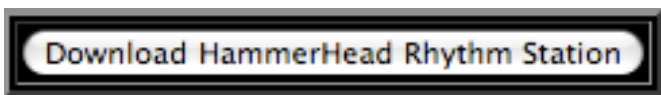
Durch Platzieren von verschiedenen Klängen auf verschiedenen Taktpunkten werden verschiedene Beats erstellt.

### Anleitung

6. Öffne das Programm Hammerhead, welcher sich auf dem Stick befindet, mit einem Doppelklick.

#### Alternative: Download vom Internet:

Öffne die Seite: <http://www.threechords.com/hammerhead/download.shtml> und klicke auf den folgenden Button, den du am Ende der Seite findest:



Speichere die Datei auf deiner Festplatte und öffne anschliessend das Programm.

7. Drücke den „Groovy“-Button, der auf einem Fenster erscheint.
8. Wähle pro Chanel ein Instrument aus. Das gibt dann sechs verschiedene Instrumente.

#### Beispiel:

**BD** = Base Drum (Basstrommel)

**Clap** = Klatschen

**HH** = Hihat (zwei Becken aufeinander)

**Snare** = Trommel mit Seitenteppich

**Rimshot** = Schlag auf Rand der Trommel

**Crash** = Becken

9. Pro Kanal (Chanel) kannst du nun in der Mitte anzeigen welche Schläge gespielt werden sollen. Dazu klickst du auf die Felder, die du möchtest.
10. Speichere dein Stück nachher unter deinem Namen auf dem Desktop ab. (File → Save as → Name eingeben → Desktop → Speichern)

Auf folgender Darstellung findest du sämtliche Möglichkeiten deinen Beat anzupassen und abzuändern:

