

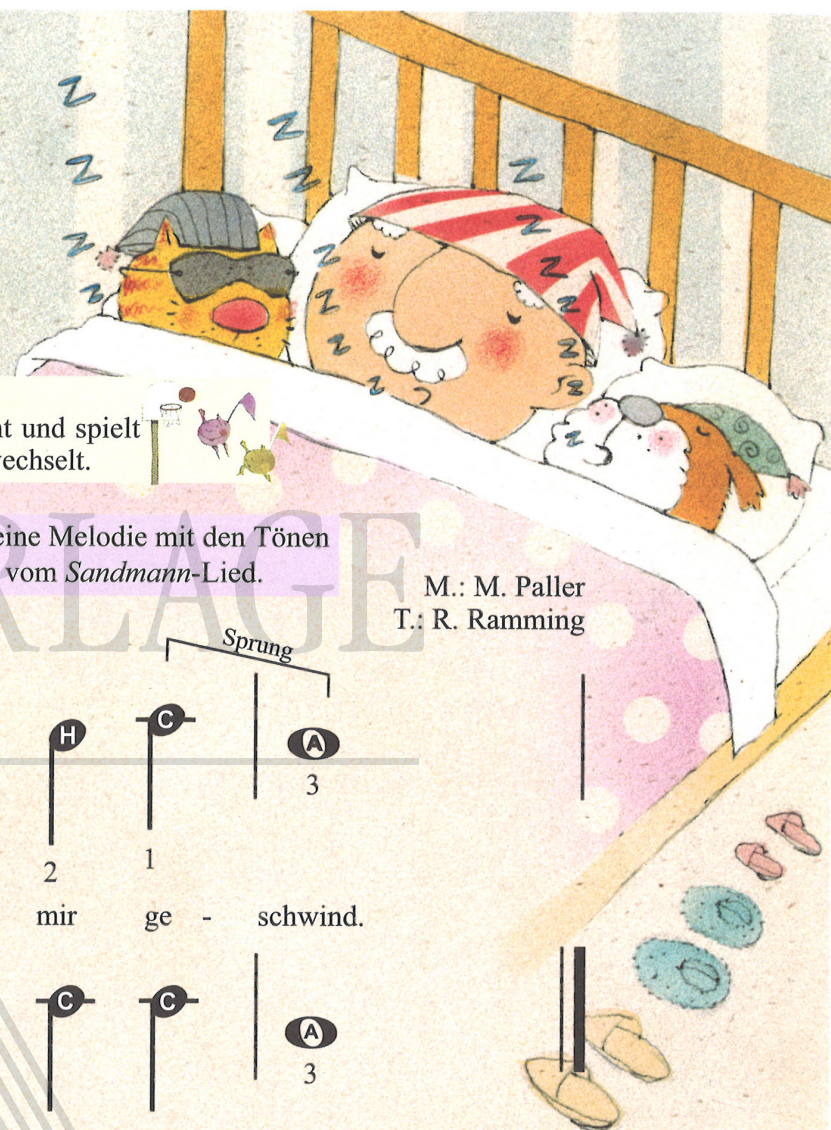


In diesem Lied gibt es Tonwiederholungen, Tonschritte und Sprünge. Das hast du auf Seite 13 schon gelernt. Kannst du über alle Tonsprünge im *Sandmann* eine Klammer setzen?

Spiele C, H, A mit den Fingern 1, 2 und 3 der linken Hand.

Wettlauf (Spiel zu zweit):

Ein Spieler benennt einen Ton von A bis E, der andere sucht und spielt ihn möglichst schnell am Klavier. Wenn es gelingt, wird gewechselt.



Der Sandmann



Erfinde mit der rechten Hand eine Melodie mit den Tönen C, D und E zu dem Rhythmus vom *Sandmann*-Lied.

M.: M. Paller
T.: R. Ramming

Verträumt

p

Schritt

4/4

LH 1

2

3

Hal - lo

Sand - mann,

komm her - bei,

den

Schlaf bring

mir

ge - schwind.

LH 1

Drau - ßen

ist's

bit - ter

kalt und

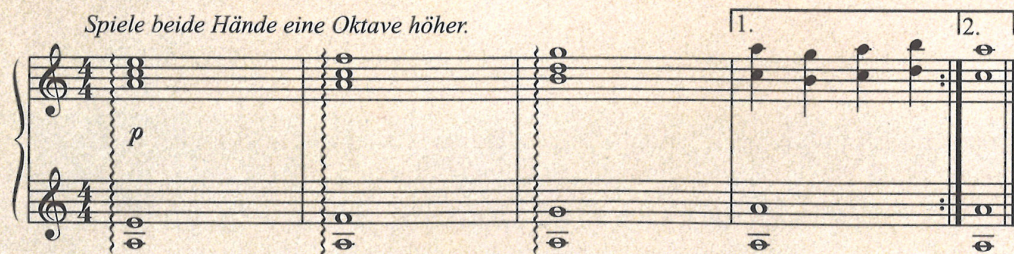
ei -

sig

der

Wind.

Spiele beide Hände eine Oktave höher.



Ergänze die Notennamen auf den Zeilen:

