

WETTBEWERBSAUFRUF

NZjunior und der Bund Ungarndeutscher Schulvereine schreiben für Grundschüler der 5.-8. Klasse, die am deutschen Nationalitätenunterricht teilnehmen, einen landesweiten Wettbewerb aus, und zwar zum Thema

Es war einmal ...

Mit diesen Worten beginnen die meisten Märchen. Und Märchen sind auch die Aufgabe dieses Wettbewerbs. Erfindet Märchen ganz nach eurer Phantasie und illustriert sie mit einer Zeichnung. Es können selbstverständlich auch moderne Märchen, Tiermärchen usw. sein. Ihr könnt ein eigenes Märchen auch in einer beschrifteten Bilder Geschichte oder in einem Theaterstück darstellen. Der Umfang soll etwa zwei Seiten (handgeschrieben) oder mit dem Computer geschrieben 3500 bis 4000 Zeichen umfassen.

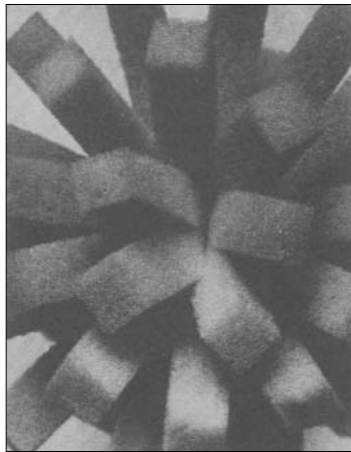
Der Wettbewerb läuft in den **Kategorien Hochsprache** oder **Mundart**

Jeder Teilnehmer darf eine Arbeit einsenden. Anzugeben sind: Name, Alter oder Klasse, Wohnanschrift, Telefonnummer oder E-Mail, Anschrift der Schule und des Lehrers. Schickt eure Beiträge nach Möglichkeit per E-Mail, die Zeichnungen per Post.

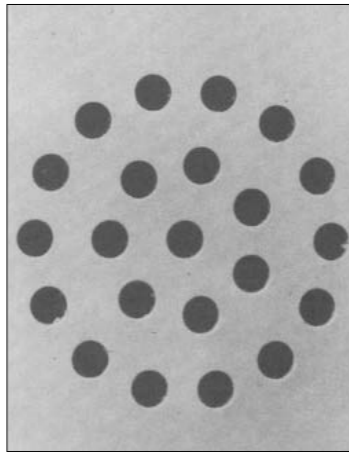
Zu gewinnen sind je Kategorie eine Rundreise durch Baden-Württemberg (16.-22. August), Teilnahme am Sommerlager in Bad Gaiersheim/Österreich, (26. Juli-7. August oder 10.-23. August) sowie Sach- und Bücherpreise. Selbstverständlich werden die besten Arbeiten im NZjunior oder im DKjunior veröffentlicht. Die Preise werden in feierlichem Rahmen im Haus der Ungarndeutschen in Budapest Anfang Juni übergeben.

Adresse: NZjunior, 1062 Budapest, Lendvay u. 22.
Kennwort: Märchen
Einsendeschluß: 15. Mai 2010
E-Mail: neueztg@hu.inter.net

Was ist abgebildet?



Abwaschbusch



Telefonhörmuschel

Lach mit!

Eine Schulklasse bekommt das Aufsatzthema „Unser Hund“. Der kleine Thomas schreibt:
Unser Hund.
Wir haben keinen!

Fragt der Lehrer, was ist an diesem Satz falsch:

„Der Ochse und die Kuh stehen auf der Wiese.“

Antwortet Susi:
„Die Kuh muß zuerst genannt werden, weil sie die Dame ist.“

Ein Vater beschwert sich beim Lehrer:

„Warum haben Sie meinen Sohn heute heimgeschickt?“

Der Lehrer:
„Er sagte, daß seine Schwester Masern hätte.“

Vater:
„Ja, schon, aber die wohnt in Kanada!“

Peter liegt mit Grippe im Bett. Der Arzt untersucht ihn. Sagt Peter:

„Bitte, Herr Doktor, ich kann die Wahrheit vertragen. Wann muß ich wieder zur Schule?“

Lösung von Seite 3

1. die Hängenden Gärten der Semiramis, 3. die Zeus-Statue, 4. der Koloß von Rhodos 6. die Pyramiden von Gizeh. 9. der Tempel der Artemis, 11. der Leuchtturm von Pharos, 12. das Mausoleum

NZjunior

Redakteurin:
Beate Dohndorf
Unsere Anschrift:
Budapest, Lendvay u. 22
H-1062
Telefon: 302 67 84
302 68 77

E-Mail:
neueztg@hu.inter.net
NZjunior im Internet:
www.neue-zeitung.hu



Was? Wo?

Der Fährmann	Seite 2
Die Sieben Weltwunder	Seite 3
Der Bauer und das Kalb	Seite 5
Techno und House	Seite 7

Die Internetseite für Kinder



Möchtet ihr wissen, was es mit den Rittern auf sich hat und wie das Rittertum im Mittelalter überhaupt entstand? Was es für Ritterspiele gibt, die ihr selbstverständlich selbst spielen oder wie ihr einen Blechritter und eine Streitaxt basteln könnt?

Dann besucht doch ganz einfach einmal die Internetseite für Kinder, die ihr unter www.kidsweb.de findet. Doch nicht nur das Thema Ritter wird hier abwechslungsreich und vielseitig und vor allen Dingen sehr interessant für eure Altersklasse dargestellt, ihr könnt euch da zum Beispiel im *Zirkusspezial* über die Zirkusgeschichte und den Flohzirkus informieren oder einen Clown backen. Auch zu aktuellen Themen wie *Fasching* oder *Valentinstag* oder zu Festen wie *Weihnachten* und *Ostern* findet ihr überraschend viel Wissenswertes und Ideen.

Verschiedenes von der Internetseite für Kinder konntet ihr im vergangenen Jahr auch in den Spalten von NZjunior nachlesen, da waren zum Beispiel verschiedene Bastelarbeiten in der Vorweihnachtszeit, leckere Rezepte oder Beiträge wie *1 x 1 gegen Bakterien*, *Viren & Co* oder über eine beliebte Obstsorte, den Apfel, usw. usf.

Die kidsweb.de gibt es seit 1998. Die Idee, eine eigene Internetseite für Kinder im Alter von 3 bis 12 Jahren zu entwickeln, stammt von *Claudia Buchczik*, der seit 2006 *Nicole Potthoff* zur Seite steht. Erstellt wird die Internetseite in Zusammenarbeit mit Kindern, Eltern und Pädagogen. Berücksichtigt bei den Themen werden aber hauptsächlich die vielen Ideen und Wünsche der kleinen und großen Leute. Wie beliebt die

Seite ist, zeigt zum Beispiel, daß sich im November 2009 792.989 Besucher im kidsweb.de tummelten, die in 4.808.081 Seiten gestöbert haben.

Also, wenn ihr mal gute Ideen für eine Geburtstagsparty, für ein selbstgebasteltes Geschenk braucht oder etwas Leckeres kochen bzw. backen wollt, eine Geschichte lesen oder ein Mandala ausmalen möchtet, findet ihr viele Anregungen im kidsweb.de. **bd**

Robert Reinick Der Schneemann auf der Straße

Der Schneemann auf der Straße trägt einen weißen Rock, hat eine rote Nase und einen dicken Stock.

Er rührt sich nicht vom Flecke, auch wenn es stürmt und schneit. Stumm steht er an der Ecke zur kalten Winterszeit.

Doch tropft es von den Dächern im ersten Sonnenschein, da fängt er an zu laufen, und niemand holt ihn ein.



Spiele zum Zeitvertreib

Ein Geschenkpäckchen

Je mehr Mitspieler, um so mehr Spaß macht dieses Spiel. Das in einem Karton und schön eingewickelte Geschenk soll natürlich eine Überraschung sein, die nur der Spielleiter kennt. In dem Paket, das mit Packpapier verpackt und mit einer Schnur verschnürt ist, befindet sich in viele Lagen Papier eingewickelt das Geschenk. Jede Lage Papier ist wiederum lose mit einer Schnur verschnürt. Das Geschenk kann zum Beispiel eine kleine Plüschtier, ein Riegel Schokolade, eine Bastelarbeit oder ähnliches sein.

Außerdem braucht ihr noch einen Würfel.

Alle Mitspieler sitzen um einen Tisch, auf dem das Päckchen in der Mitte liegt. Die Mitspieler würfeln nun reihum. Der erste, der eine Sechs würfelt (ihr könnt auch eine andere Zahl ausmachen), beginnt, die erste Schnur vom Päckchen zu lösen, das Papier abzuwickeln usw. Eine Schere oder ähnliches darf nicht benutzt werden. Die anderen würfeln in der Zwischenzeit weiter. Hat der nächste eine Sechs, bekommt er das Päckchen und packt weiter aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte endlich das Geschenk auswickelt, das er selbstverständlich behalten darf.

Noch mehr Spaß macht das Spiel, wenn die Mitspieler, ehe sie mit dem Auspacken beginnen, noch Handschuhe anziehen, eine Mütze aufsetzen und einen Schal umbinden müssen. Diese Utensilien müssen selbstverständlich auch an den nächsten weitergereicht werden.

Hütchen zeichnen

Malt an die Wandtafel oder auf ein großes Blatt Papier ein Strichmännchen. Alle sehen sich

die Figur genau an. Einem Mitspieler werden nun die Augen verbunden und er bekommt die Aufgabe, dem Strichmännchen einen Hut auf den Kopf zu malen. Ihr könnt aber auch einen Hut aus Papier ausschneiden, der an die richtige Stelle geklebt werden muß. Für die Zuschauer ist es lustig, auch für die Spieler, wenn sie sehen, wohin der Hut geraten ist.

Spaß macht das Spiel auch, wenn ihr z.B. einem Fuchs einen Schwanz oder einem Elefanten einen Rüssel usw. anmalen laßt.



Flaschensteigen

Für dieses lustige Spiel braucht ihr zehn mit Wasser gefüllte 1,5-Liter-Plastikflaschen und ein Tuch. Die Flaschen werden in einer Reihe in einem Anstand von 20 bis 25 cm aufgestellt. Der Spieler darf versuchsweise zuerst einmal mit unverbundenen Augen über die Flaschen steigen, um herauszufinden, wie groß seine Schritte sein müssen.

Dann werden ihm die Augen verbunden und er wird vor die erste Flasche geführt. Mit einem Fuß darf er die erste Flasche erfühlen. Doch dann kommt der Trick! Ein Kind räumt ganz leise die Flaschen weg, ehe der Spieler mit dem Steigen beginnt. Damit er sich orientieren kann, steht ein Kind am Ende

des Weges und spricht mit ihm.

Der Spieler gibt er sich viel Mühe, um über die Flaschen, die ja gar nicht mehr da sind, zu steigen. Dabei ist er ganz stolz, daß er keine Flaschen umfallen hört. Die anderen lachen herzlich über das ungeschickt aussehende Spiel. Erst wenn ihm die Augenbinde abgenommen wird, versteht er den Spaß.

Wollt ihr das Spiel wiederholen, müßt ihr die folgenden Spieler aus dem Raum schicken.

Leckereien

Auf einem Teller liegen rings herum verschiedene eßbare Stückchen, z.B. ein Bonbon, ein Keks mit Senf bestrichen, ein Kaugummi, ein Stück Zwiebel, ein Stück Käse, eine Tomate, eine Scheibe Zitrone, ein Stück Kartoffel und ähnliches. In der Mitte liegt der Hauptpreis, z.B. ein Schokoriegel.

Die Spieler sitzen um den Tisch. Vor jedem liegen ein Würfel und eine Gabel. Die Spieler würfeln der Reihe nach. Der erste Spieler, der eine Sechs oder eine andere vereinbarte Zahl würfelt, darf sich mit der Gabel ein Stück vom Teller nehmen. In der Zwischenzeit wird weiter gewürfelt, und für jede Sechs gibt es einen Leckerbissen vom Teller. Aber aufgepaßt! Jeder Bissen darf nur der Reihe nach vom Teller genommen werden! Drücken darf sich niemand, wenn das nächste Stück vielleicht eine Scheibe Zitrone ist.



Die Sieben Weltwunder

Als „Sieben Weltwunder“ wurden bereits in der Antike als von Menschen geschaffene Bauwerke oder Standbilder bewundert. Auch heute weiß man noch, um welche wunderbaren Bauwerke es sich gehandelt hat. Wißt ihr, welche diese sieben Weltwunder sind?

In unserer Liste zählen wir zusätzlich fünf weitere, ebenfalls bekannte Bauwerke auf. Seht euch auch die Bilder an und findet heraus, welches die Sieben Weltwunder sind.

1. Die „**Hängenden Gärten**“ der Semiramis, die in Babylon um 600 v. Chr. entstanden sein sollen. Benannt sind sie nach der assyrisch-babylonischen Prinzessin Semiramis, die rund 200 Jahre vorher lebte.

2. Die **Vatikanischen Gärten** von Papst Telephorus, die etwa im Jahre 136 n. Chr. angelegt wurden.

3. Die **Zeus-Statue** des griechischen Bildhauers Phidias im Tempel zu Olymp, die er im 4. Jahrhundert v. Chr. schuf. An der 12 m hohen Statue des Göttervaters aus Gold und Elfenbein arbeitete der Bildhauer ca. 20 Jahre.

4. Der 35 Meter hohe **Koloß von Rhodos** war die Bronzestatue des Sonnengottes Helios. Erbaut wurde sie um 300 v. Chr. in der Hafenstadt Rhodos. Schon 66 Jahre nach ihrer Fertigstellung ist die Statue infolge eines Erdbebens umgestürzt und an den Knien abgebrochen.

5. Die **Chinesische Mauer**, eine der berühmtesten bautechnischen Leistungen der Frühzeit Chinas, deren Bau um 200 v. Chr. begonnen wurde und die eine Länge von 6250 km hat.

6. Die **Pyramiden von Gizeh**, die zwischen 2630 und 2500 v. Chr. entstanden sind. Die größte unter ihnen, die Cheops-Pyramide, ist rund 140 m hoch. Im alten Ägypten dienten die Pyramiden als Begräbnisstätte für die Pharaonen.

7. Der dem Gott Neptun geweihte **Obelisk in Leptis Magna**, der historischen Stadt in der Nähe des heutigen Tripolis in Nordafrika.

8. Die **Akropolis** oberhalb von Athen mit ihren weitläufigen Tempelanlagen, errichtet im 5. Jahrhundert v. Chr.

9. Der **Tempel der Artemis**, der größte Tempel der damaligen Welt, stand in der Stadt Ephesos (heutige Türkei) und war der griechischen Göttin Artemis geweiht. Der Bau begann um 560 v. Chr. und dauerte 120 Jahre. Im Jahre 356 v. Chr. fiel sie einer Brandstiftung zum Opfer.

10. Das **Kolosseum in Rom**, das gewaltigste Amphitheater seiner Zeit, das 70-80 n. Chr. erbaut wurde und 50.000 Sitzplätze besaß.

11. Der **Leuchtturm von Pharos** auf der Insel Pharos vor der Hafeneinfahrt zu Alexandria mit einer Höhe zwischen 115 und 145 m. Sein Bau wurde 282 v. Chr. nach etwa 20jähriger Bauzeit vollendet. Er wurde im 13. Jahrhundert durch Erdbeben zerstört.

12. Das **Mausoleum** (Grabmal des persischen Herrschers Mausolos) in Halikarnassos, das 352 v. Chr. errichtet wurde.

Die Lösung findet ihr auf Seite 8!



Die weiße Robbe (3)

Einer spottete zu Kotick: „He, du Jährling, wo hast du diesen weißen Mantel gekriegt?“

Gerade als er den Spötter umrempeln wollte, tauchten zwei schwarzhaarige Männer hinter einer Sanddüne auf. Kotick, der zuvor noch nie Menschen gesehen hatte, bellte und senkte den Kopf. Die anderen watschelten einige Meter zurück und glotzten dumm.

Die Männer waren niemand Geringerer als Kerick Booterin, der Anführer der Robbenjäger, und sein Sohn Patalamon. Sie waren dabei, die Seehunde aufzulesen, die sie zum Schlachtplatz treiben wollten. Robben wurden genau wie Schafe getrieben, um sie später in Robbenfelljacken zu verwandeln.

Als die Männer die weiße Robbe erkannten, wurden sie unsicher. Sie glaubten, es handle sich hier um den Geist des alten Caharrof. Der war letztes Jahr beim großen Sturm umgekommen. Die Robbenjäger trieben trotzdem eine Gruppe von Robben landeinwärts. Hunderttausende von Robben sahen zu, doch keiner konnte Kotick erklären, was hier passierte. Die anderen wußten nur, daß schon seit vielen Jahren Menschen kamen, die immer auf die gleiche Art und Weise Robben forttrieben.

Kotick beschloß, den gefährlichen Männern zu folgen. Da rief Patalamon:

„Die weiße Robbe ist hinter uns her!“

Trotzdem gingen sie weiter und brachten am Ende die Robben um. Als sie am Schlachtplatz angekommen waren, ließen sie die Tiere kurz auskühlen und dann kamen zwölf Männer, jeder mit einer eisenbeschlagenen Keule. Die Männer schlugen den Robben die Schädel ein, so schnell sie nur konnten. Dann wurde ihnen das Fell von der Nase bis zu den

Hinterflossen aufgeschlitzt, mit einer Bewegung abgezogen und auf der Erde gestapelt.

Kotick hatte genug gesehen. Er galoppierte zurück zum Meer und sein neuer Schnurrbart sträubte sich vor Entsetzen. Beim Seelöwenkap warf er sich ins kalte Wasser, ließ sich Schaukeln und stöhnte erbärmlich. Dann erzählte er den Seelöwen, was er gesehen hatte. Die jedoch wunderten sich nicht, da sie die Machenschaften des alten Kerick schon seit dreißig Jahren kannten.

Sie brachten Kotick auf die Idee, nach einer Insel zu suchen, auf der es keine Menschen gab. So kam es, daß Kotick nach einer kurzen Ruhepause zur Walroßinsel schwamm. Das war ein kleines flaches Felseneiland, auf dem die Walrösser ganz unter sich bleiben.

Kotick landete dicht vor dem alten Seebär.

„Wach auf!“ bellte er dem großen, häßlichen, aufgeblähten, fleckigen Walroß zu. Zum Glück schlief er gerade, da hatte er die besten Manieren. Der alte Seebär schreckte auf und weckte sogleich seinen Nachbar. Dieser tat es ihm nach, bis alle Walrosse Kotick anglotzten. Sie blickten ihn an, wie ein verschlafener Altherrenklub vermutlich einen kleinen Jungen mustern würde. Deshalb fragte Kotick laut:

„Gibt es für uns Robben eine Insel, auf die die Menschen niemals kommen?“

„Such doch selber“, antworteten sie unfreundlich. „Hau ab! Wir haben hier zu tun!“

Daraufhin beschimpfte Kotick den alten Seebären als Muschelfresser. Er wußte, daß der Seebär so tat, als ob er eine Furcht einflößende Persönlichkeit wäre. Dabei hatte er in seinem Leben noch nie einen Fisch gefangen; allenfalls nach Muschelseetang gegrabscht.

Seebär rollte sich keuchend und grunzend vor Verlegenheit von einer Seite zur anderen.

„Frag die Seekuh“, ächzte er, „und erkläre der weißen Robbe den Weg.“

Kotick schwamm zurück nach Novastoshnah. Doch dort zeigte niemand Interesse daran, einen menschenleeren Platz zu entdecken. Als Kotick seine Enttäuschung mit seinem Vater, der alten Seeschnuppe besprach, gab er ihm folgenden Rat:

„Du mußt erwachsen werden. Dann gründest du deine eigene Familie und noch einmal fünf Jährchen später müßtest du stark genug sein, um dich selber durchzukämpfen.“

Seine Mutter Mathka sagte ihm, daß er das Töten nie beenden könne. Da watschelte Kotick davon und tanzte schweren Herzens den Feuertanz. In diesem Herbst schwamm er ganz alleine los, denn er wollte die Seekuh suchen. Er beabsichtigte, unbedingt eine ruhige Insel zu finden, auf denen Seehunde leben konnten und kein Mensch ihnen was anhaben könnte.

Und so durchforschte er den Stillen Ozean von Norden bis zum Süden. Manchmal legte er bis zu 300 Meilen an einem Tag und in einer Nacht zurück. Er stieß auf viele gefährliche Fische, aber auch auf große höfliche Zeitgenossen. Der Seekuh begegnete er jedoch nicht und erst recht sah er keine Insel, die ihm gefallen hätte.

Wenn der Strand gut und fest war, mit einer Kuhle dahinter – so daß sie für Seehunde geeignet gewesen wäre, waren vor ihm schon Menschen da. Und Kotick konnte erkennen, daß sich hier das Robbenschlachten wiederholte. Er begriff, daß Menschen immer wieder an einen Ort zurückkehren, wenn sie einmal dort gewesen sind.

(Fortsetzung folgt)

Wilhelm Busch: Der Bauer und das Kalb



Ein Bauer, der kein Geld mehr hat,
Der brächte gern sein Kalb zur
Stadt.



Und ganz vergeblich ebenfalls
Sucht er es fortzuziehn am Hals.



Da denkt er, es mit Schlägen
Zum Gehen zu bewegen.



Doch schau, wie dieses Tier sich
sträubt,
Und widerspenstig stehenbleibt!



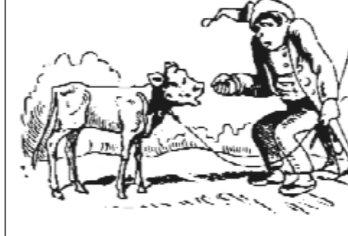
Er nimmt das Kalb bei Schweif und
Ohr,
Doch bleibt es störrisch wie zuvor.



Allein trotz allem Schlagen
Muß er das Kalb noch tragen.



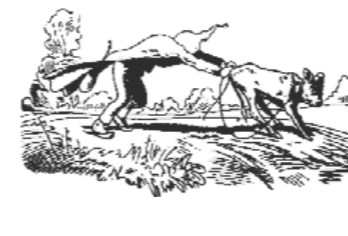
Der liebenswürdige Bauersmann
Bietet umsonst ihm Kräuter an.



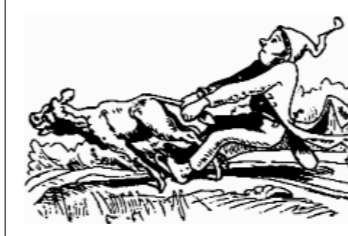
Mit Drohen und Belehren
Sucht er es zu bekehren.



Weil das ihm aber lästig ist,
Besinnt er sich auf eine List.



Vergebens drückt er es und
schiebt,
Das Kalb bleibt stehn, wie's ihm
beliebt.



Doch schon im nächsten
Augenblick
Möcht' es durchaus zum Stall
zurück.



Er hängt die Glocke um, schreit:
„Muh!“
Da glaubt das Kalb, er sei die Kuh.

Der Fährmann

Ein Fährmann sollte eines Tages eine Ziege, einen Wolf und einen Korb mit Kohlköpfen über den Fluß fahren. Aber sein Kahn war so klein, daß von den dreien nur eins reinpaßte.

Zuerst lud der Fährmann den Wolf in den Kahn. Doch da machte sich die Ziege sogleich an den Kohl, und er mußte wieder umkehren. Nun nahm er den Kohl in den Kahn. Aber o weh! Sogleich packte der böse Wolf die Ziege, und der Fährmann mußte wieder umkehren.

Jetzt lud er die Ziege auf den Kahn und fuhr sie über den Fluß. Der Wolf machte große Augen und sah ihm nach; den Kohl aber ließ er unberührt. Wie aber weiter, wußte der Fährmann nicht und kratzte sich hinter den Ohren.

„Bring ich den Wolf rüber, frißt er die Ziege. Hole ich den Kohl, so frißt ihn die Ziege.“ . . .



Aufgaben

1. Lest die Geschichte und besprecht unbekannte Wörter!
2. Antwortet auf die Fragen?
 - Wen sollte der Fährmann über den Fluß fahren?
 - Warum konnte er nicht alle drei zusammen über den Fluß fahren?
 - Was passierte, als der Fährmann den Wolf über den Fluß fahren wollte?
 - Dann nahm er den Kohl in den Kahn. Was machte da der Wolf?
 - Dann lud er die Ziege in den Kahn. Kann er als nächstes den Wolf oder den Kohl über den Fluß bringen?
3. Denkt nach, was der Fährmann machen muß, um Wolf, Ziege und Kohl einzeln über den Fluß zu bringen, so daß niemandem von den Dreien etwas passiert?
(Die Lösung findet ihr unten links!)

Scherzfragen

- Welche Zeit liebt der Faulste am meisten?
 Welcher Mann läuft in der Sonne weg?
 Welche Kätzchen kratzen nicht?

Lösung:

Der Fuhrmann brachte zuerst die Ziege über den Fluß. Dann holte er den Wolf und brachte ihn ans andere Ufer. Jetzt nahm er die Ziege wieder mit zurück, ließ sie am Ufer und brachte den Kohl über den Fluß. Er fuhr zum dritten Male zurück und holte die Ziege und brachte sie zu Wolf und Kohl. So hatte er alle drei unversehrt ans andere Ufer gebracht.

Falsch oder richtig

Macht ein Kreuz in die Kästchen hinter jedem Satz, ob er falsch oder richtig ist!

	falsch	richtig
1. Im Winter brauchen die Kinder nicht in die Schule gehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Fasching feiern die Menschen im Februar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Peter ist vier Jahre alt und liest gern Zeitung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. In der Schule sehen die Kinder jeden Tag einen Film.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Am Nachmittag macht Anna ihre Hausaufgaben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Zu ihrem Geburtstag lädt sie ihre Freundinnen ein.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Im Frühjahr kommen die Vögel zurück.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Im Zoo können die Kinder viele Blumen sehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Mit der Eisenbahn kann man über den Ozean nach Amerika fahren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Jungen spielen am liebsten mit Puppen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Techno und House

Der Musikstil Techno bezeichnet synthetisch produzierte, meist vordergründig rhythmusorientierte Tanzmusik. Techno ist eine Stilrichtung der elektronischen Musik. Der Begriff wird auch als Sammelbegriff für verschiedene, miteinander verwandte Stilrichtungen der elektronischen Musik verwendet. Rund um die Musik entwickelte sich auch eine eigene Jugendkultur, die Technoszene.

Oskar Sala und Karlheinz Stockhausen gelten als die frühen Pioniere der elektronischen Musik. Ihre Ideen und Werke verbanden klassische Kompositionen mit Technologie. Ende der 1960er und Anfang der 1970er waren sie Inspiration für die zeitgenössische Musik der Formation Kraftwerk aus Düsseldorf. Kraftwerk legten mit ihrem vierten Album „Autobahn“ (1974) den Grundstein für den Musikstil Elektropop. Als besonders einflußreich auf die spätere musikalische Entwicklung gelten ihre Alben „Mensch-Maschine“ (1978) und „Computerwelt“ (1981), die schon teilweise die für Techno typischen minimalistischen, tanzbaren Elemente aufwiesen.

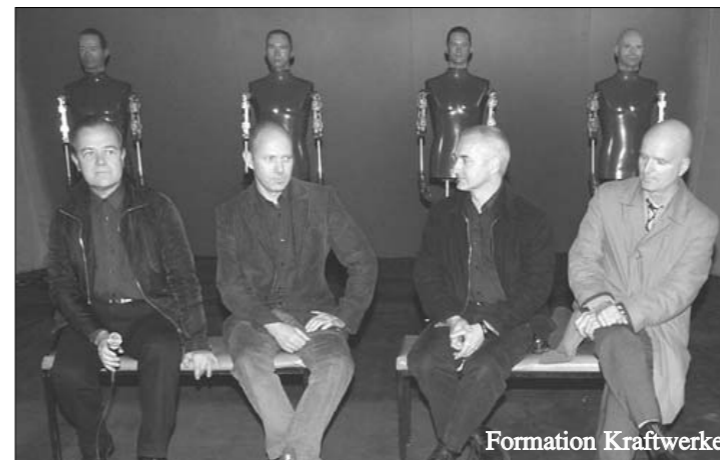
1982 veröffentlichte Afrika Bambaataa den Titel „Planet Rock“, in dem er die Melodie



des Kraftwerk-Titels „Trans-Europe Express“ verarbeitete. „Planet Rock“ gilt heute als Klassiker des frühen Hip-Hops, als Grundstein von Electro bzw. Electro Funk und förderte die Popularität von Kraftwerk in den Vereinigten Staaten, wo die Formation zu einer wichtigen Inspirationsquelle für spätere Technopioniere wurde.

Als sich in den späten 1980ern unter der Bezeichnung „Techno“ zunehmend ein stark von der House-Musik beeinflusster Stil herauskristallisierte, kam es bald darauf zur Konfusion. Bis 1993 versuchte das Techno-Magazin Frontpage auf die Unterschiede zwischen dem frühen Techno der 1980er Jahre und der neu entstandenen Stilrichtung Techno-House

hinzuweisen. Da sich beide Strömungen „Techno“ nannten, wurden mehrere Alternativen zur Umbenennung der neuartigen Spielart in „Tekni“ oder „Comp“ unterbreitet, die sich jedoch nie durchsetzen konnten. In den 1980er Jahren entstand in der Diskothek Warehouse in Chicago die House-Musik, als Weiterentwicklung des Disco-Sounds der 1970er Jahre. Die typische Vinyl-Single enthielt bereits zu dieser Zeit eine Version mit ausgedehnter Rhythmus-Passage (meist mit „Club Mix“ betitelt). Besonders die beiden DJs Frankie Knuckles (aus dem Chicagoer Warehouse, namensgebend für die spätere „House-Musik“) und Larry Levan (aus der New Yorker Diskothek Paradise Garage, namensgebend für „Garage House“) erkannten die hypnotische und euphorisierende Wirkung dieser monotonen Zwischenstücke und begannen damit, ausschließlich diese Passagen verschiedener Schallplatten zu vermischen und den Rest der Songs wegzulassen. Teilweise wurde sogar die gleiche Platte in doppelter Ausführung gekauft, um ihren Rhythmus-Teil künstlich verlängern zu können. Knuckles und Levan gelten heute als die Begründer des House.



Formation Kraftwerke