



Erarbeitungshinweis - Watermelon Man (Melodie nach Gehör & Hinführung Impro)

Ansprechpartner: Sascha Wild, kontakt@schuljazz-frankfurt.de, mobil: 0177 5387697

musikbezogene Aspekte:

- ✓ **Stilistik / Genre:** Soul-Jazz
- ✓ **Pulsempfinden:** binär
- ✓ **Pulsschritt:** in Vierteln
- ✓ **Form / Thema:** 16T - A-Teil
- ✓ **markanter Abschnitt:** Stop in Takt 14
- ✓ **Tonalität:** Blues-orientiert

benötigte Materialien:

- ✓ **Referenzaufnahme:** Herbie Hancock, Watermelon Man, Album: Takin' off (1963)
- ✓ **Playalong:** HAL LEONARD VOL.62
- ✓ **Instrumente:** ggf. Boomwhakers oder Stabspiele für Schritt 3
- ✓ **Zeitbedarf:** Schritt 1 & 2 ca. 10min, Schritt 3 nach Belieben

Kurz hintergrund

Watermelon Man wurde von Herbie Hancock im Jahr 1962 komponiert. Es gilt als einer der bekanntesten Jazzstandards. Nach der Erstveröffentlichung hat Hancock das Stück immer wieder neu interpretiert und in unterschiedlichen Versionen / Besetzungen eingespielt.

Schritt 1: Aktives Hören

Dieser Schritt wird vollständig zur Referenzaufnahme durchgeführt. Die Aktivitäten werden nacheinander „non-verbal“ angeleitet. Die erste Aktivitätsstufe beginnt nach 8 Takten Intro.

a) Pulsschritt (+ backbeat) b) „tumbao“-Pattern Form: Takte 13 und 14

clap
Puls

-> tip <- tip

Schritt 2: Melodie erarbeiten (nach Gehör)

Für diesen Schritt werden Referenzaufnahme und Playalong benötigt. Die graphische Darstellung zeigt eine mögliche call-response Struktur und deren Verteilung auf zwei Gruppen. Der Stern markiert den Stop in Takt 14.

„Hey	Wa-ter-me-lon Man!“		
„Hey	Wa-ter-me-lon Man!“		
„Bring me one that ...	rat-tles when you lug it“	„one that’s red and ...	juicy when you plug it“
„ ... do you un - der - stand!“	„Wa-ter-me-lon-man!“		

* (Stern markiert den Stop in Takt 14)

Schritt 3: Hinleitung zur Improvisation (von Stimme zu Instrument)

Zum Playalong suchen sich alle Lernenden einen eigenen Startton nach Gehör. Von diesem Ton ausgehend entwickeln sie ein eigenes 1-2 taktiges Melodiepattern. Beginn mit Stimme, danach Transfer auf Instrument.

Beispielpattern 1

Beispielpattern 2