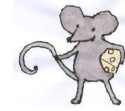




Bär

und



Maus

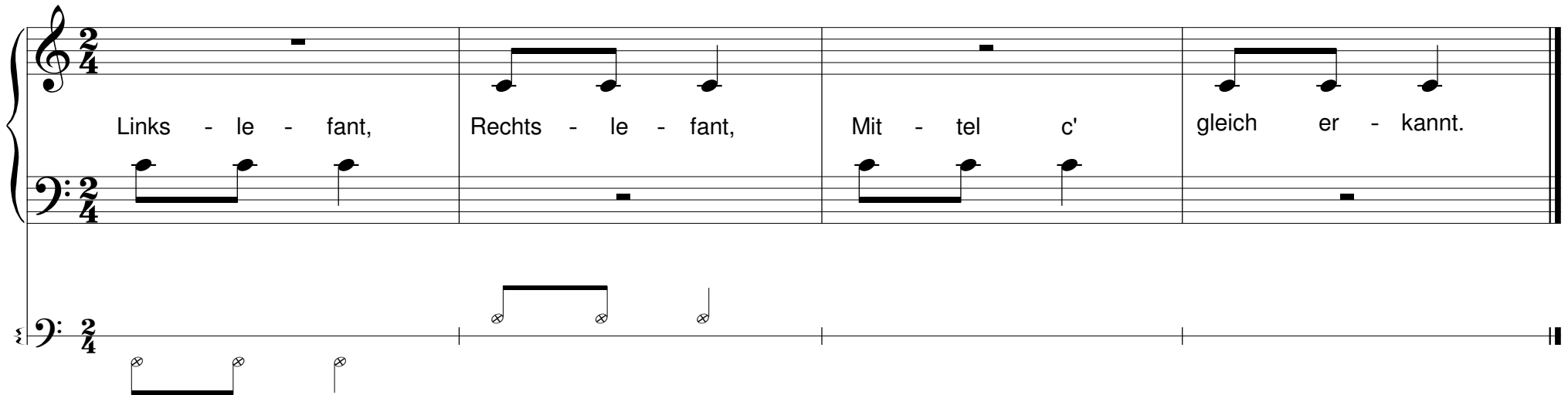


Tanz - t der Bär, mit der Maus, im Haus, *Paus'*  
 rech - te Hand  
 Lin - ke Hand,

Bär singt tief, Maus singt hoch, Lied ist aus.

Musical score for piano and voice. The score is in 2/4 time and consists of two systems. The first system covers the lyrics: "Tanzt der Bär, mit der Maus, im Haus, Paus'". The second system covers: "Bär singt tief, Maus singt hoch, Lied ist aus." The piano accompaniment features a simple melody in the right hand and a bass line in the left hand. The voice part is written in a single staff above the piano part.

Rechts-le-fant   
und  
 Links-le-fant

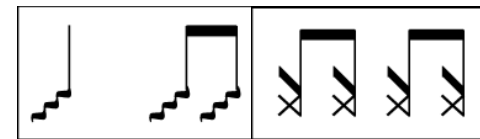
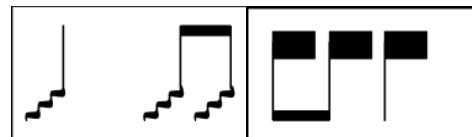
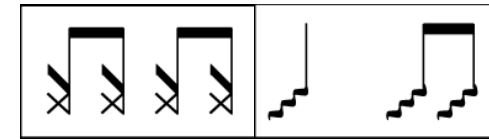
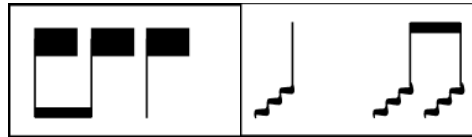
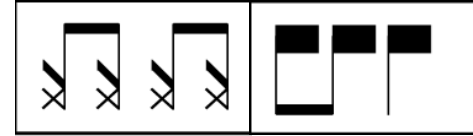
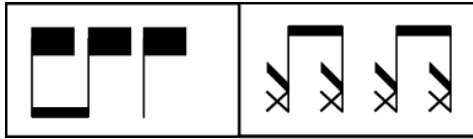


Links - le - fant, Rechts - le - fant, Mit - tel c' gleich er - kann.

Trag hier die fehlenden Rhythmustiere ein

# Domino

Schmetterling, Eichhörnchen und Klapperschlange



# Tiger schleichen sich heran

2

1. 2.

*Geheimnisvoll*

1. 2.

1. 2.

1. 2.

Wer schleicht sich da an?  
Was will der denn bloß?

*Psch!*

Mir wird Angst und Bang.  
Hier ist doch nichts *Psch!*

los! Mann oh Mann.

# Tom und Paula

3

2

1

4

Ich bin Tom, und  
Ich bin Pau - la,  
wer bist du?  
wer bist du?  
Tromm - le ger - ne  
Spiel' Ak - kor - deon  
ganz in Ruh:  
ganz in Ruh:

## Vorspiel / Zwischenspiel

Akk.  
Perc.

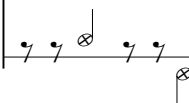
Die Rhythmusbegleitung ist auch mit den Tönen a und c' spielbar

# Die Rhythmustiere Band 3

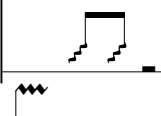
**Spieler 1**  
Klap-per-schlan-ge mir wird ban-ge



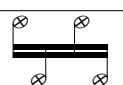
**Spieler 2**  
Päus-le-fant



**Spieler 3**  
Ti-hörn-chen



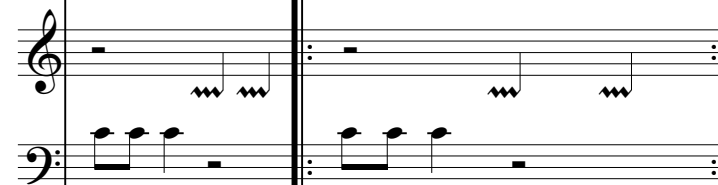
**Spieler 4**  
Rech-te Hand fängt an



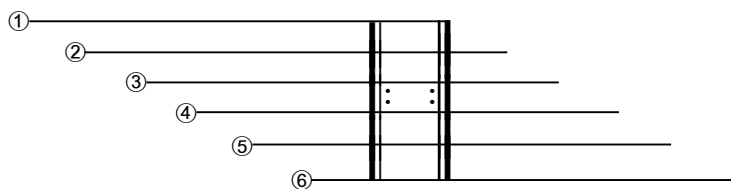
**Spieler 5**  
Bär, aus die Maus



**Spieler 6**  
C-le-fant, Ti-ger



**Form:** In der Reihenfolge der Einsätze,  
setzen die Stimmen auch wieder aus



# Die Weltraumstation

...Wir sind im unendlichen Weltraum. Vor uns liegt in ihrer ganzen Pracht die Weltraumstation, zu der wir mit drei Raumschiffen unterwegs sind.  
Für das Andocken an der Station müssen die Landeklappen ausgefahren werden.  
Damit die Landung reibungslos verlaufen kann, sind wir in ständigem Funkkontakt mit den anderen Raumschiffen. ...

Funksignal von Raumschiff 3

3.Finger

Funksignal von Raumschiff 1

1.Finger

Raketenstart

7 oder mehr Triebwerkstufen  
nacheinander zünden  
Spieler setzen nacheinander ein,  
so dass das Dröhnen des  
Triebwerks nicht unterbrochen wird



Funksignal von Raumschiff 2

2.Finger

Landeklappen werden ausgefahren

Verschiedene Dauern

Mehrere Landeklappen:

- verschiedene Dauern für das Ausfahren der Klappen  
(aber immer plötzliches Stoppen = ganz ausgefahrene Klappen)
- alle werden gleichzeitig und gleichschnell ausgefahren
- alle werden nacheinander, aber mit gleicher Geschwindigkeit und gleichen Dauern ausgefahren

Funksignale eines unbekannten Raumschiffs

Gegen das Gehäuse klopfen

## Ein schöner Tag



1

2

3

Akk.1

Akk.2

4

5

6

1. Heu - te ist ein schö - ner Tag, komm wir fah - ren mit dem Rad,  
2. Schnell hi - nein ins küh - le Naß, ach, was ist das für ein Spaß!