

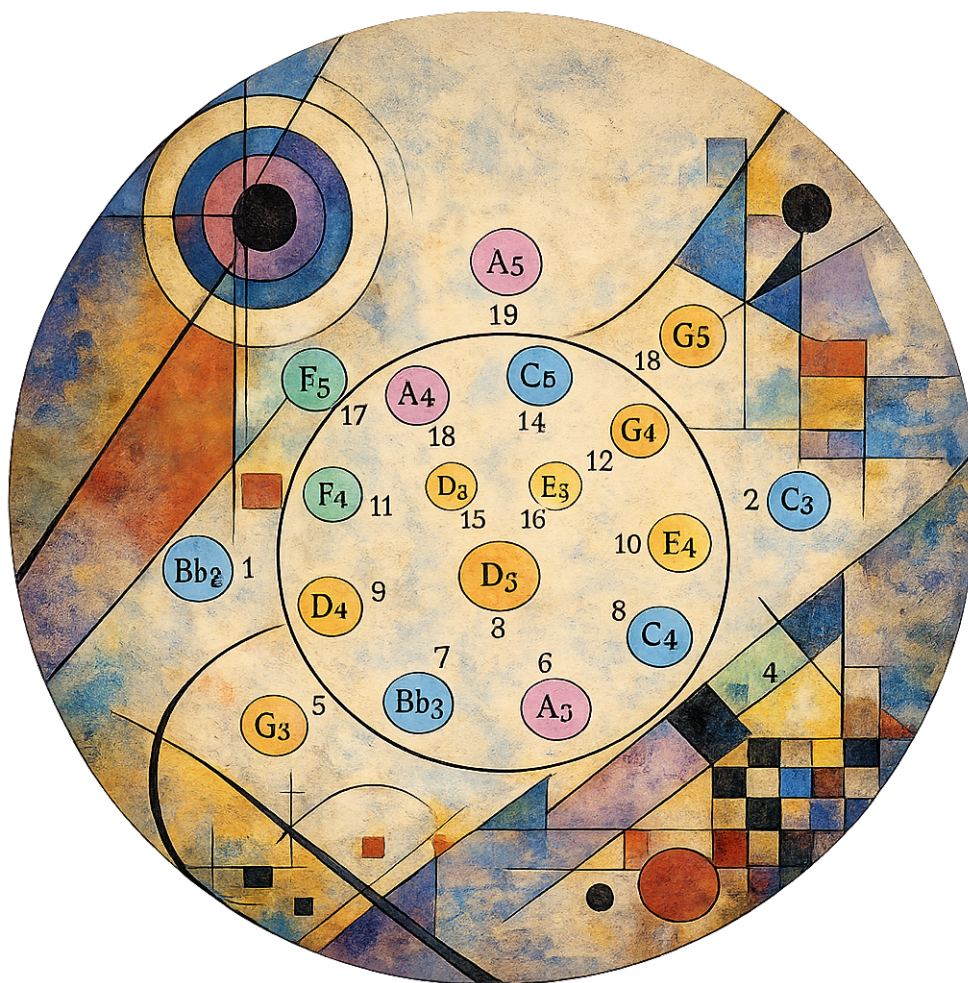
Eine Begegnung mit Handpans

am Beispiel der D-Kurd

Olaf Wolkenhauer

olaf.wolkenhauer@icloud.com

17. August 2026



Hintergrund & Motivation



Ich hatte im Februar 2026 zufällig zum ersten Mal eine Handpan gehört. Mir gefielen die meditativen Melodien und die Kombination aus melodischem und perkussivem Spiel in einem Instrument. Wir haben daraufhin beschlossen, im Mai an einem Handpan-Kurs teilzunehmen. In den Monaten vor dem Kurs habe ich mir eine Vielzahl von YouTube-Tutorials angeschaut, die gespielten Muster transkribiert, Visualisierungen angefertigt, zwei Bücher zum Erlernen des Handpanspiels gelesen, die Kurse 'Beginner Journey' und 'Handpan Fundamentals' von Malte Marten gekauft und alle dazugehörigen Videos angeschaut. Dabei sind mir Dinge aufgefallen, die ich hier teilen möchte.

Ein weit verbreitetes Argument für die Handpan ist, dass man ohne Vorkenntnisse und ohne Musiktheorie relativ schnell und intuitiv spielen lernen kann. Das ist tatsächlich so, aber ohne Akkorde zu verstehen, kommt man über längere Zeit nicht aus. Was mir die Sichtung der vielen Videos jedoch gezeigt hat, ist, dass nur vier Akkorde (Kombinationen von Tonfeldern) ausreichen, um praktisch alle Lehrmaterialien, die ich gesichtet habe, zu verstehen und daraus zu lernen. Aus diesen vier Akkorden lassen sich Akkordfolgen für Musikstücke bilden. Hier erweisen sich etwa drei Akkordfolgen als besonders prominent, und es gibt einen klaren Favoriten für Anfänger.

Ich bin selbst mit Versuchen, Klavier und Gitarre zu spielen, gescheitert. Ich halte mich für unmusikalisch und habe kaum Rhythmusgefühl. Das Versprechen, die Handpan könne man relativ schnell im Selbststudium lernen, ist deshalb attraktiv. Das Versprechen, die Handpan ohne Musiktheorie lernen zu können, sehe ich etwas kritischer. Für die ersten Wochen gilt dies sicher, aber in der Mathematik gibt es den Spruch: "Es gibt nichts Praktischeres als eine gute Theorie." Die Theorie reduziert sich bei der Handpan auf nur wenige Akkorde, und wenn man die ganzen Symbole von Noten und Akkorden als Ordnungskonzept begreift, dann helfen meine Notizen hier, das Handpan Spiel zu verstehen.

Meine Notizen ergänzen populäre YouTube-Videos um die Transkription von Spielmustern und die Visualisierung beteiligter Akkorde. So können sie dem Anfänger helfen, sich einen Weg in die Welt der Handpan Musik zu bahnen.

Inhaltsverzeichnis

1	Ein Fahrplan	5
2	Was heißt hier Theorie?	5
2.1	Tonleitern	6
2.2	Schwingungslehre	6
2.3	In Akkorden denken	7
3	Die D-Kurd	9
3.1	Die D-Moll Tonart	9
3.2	Das D-Kurd Layout	10
3.3	Warum die D-Kurd so populär ist	12
3.4	Die Sache mit der Note Bb	12
4	Akkorde der D-Kurd	13
4.1	Besonders wichtige Akkorde	14
5	Beispiele für Akkordfolgen	15
5.1	Dm-Bb-F-C	16
5.2	Dm-Gm-Bb-A5	16
5.3	Dm-Am-Bb-C	16
5.4	F-C-Dm-Bb	16
6	Notation für Rhythmus und Melodie	17
6.1	Geschwindigkeitskontrolle	17
6.2	Notation für perkussive Klänge	19
6.3	Beispiel: Bb-Am	20
6.4	Beispiel: Dm-C-Am-Bb	22
6.5	Beispiel: Bb-C-Am-Bb	23
7	Dm-C-Am-Bb	24
7.1	Malte Marten's Trance Groove	24
7.2	3/3/2 Muster	28
7.3	Malte Beat	29
7.4	Polyrhythmische Arpeggien	30
8	Bb-Am Akkordfolge	31
8.1	Bb-Am Spielmuster Sammlung	32
8.2	Bb-Am Trance Groove	34
8.3	Malte Beat	35
8.4	Pausen (3/3/2)	36
8.5	3er-Arpeggio, Variation mit der Tonleiter	37
9	Stimmungsmache	38
9.1	Handpan Flow for Inner Calm	38
9.2	Stimmungen mit Pausen und Dynamik beeinflussen	39
9.3	Ein Meditatives Muster	40
9.4	Yoga Übungen begleiten (Dm-Bb)	41
9.5	Ein melancholisches Stück	42
9.6	Eine meditative Abfolge	43
9.7	The Last of us (PANet)	44
9.8	Solace (PANet)	48
9.9	Floating (PANet)	48

10 Dm-Bb-...	49
10.1 Maren Schatzmann's Lieblingsrhythmus (Dm-Bb-F-Am)	49
10.2 Wechselbass	50
10.3 Manuela Franke's Melodie mit "Fills" (Dm-Bb-C-Am)	50

1 Ein Fahrplan

Das Internet, insbesondere YouTube, bieten eine Vielzahl von kostenlosen Handpan Tutorials an. Ich habe für viele dieser YouTube Videos die gespielten Muster transkribiert und Visualisierungen angefertigt. Dabei fällt auf, dass sich das Erlernen der D-Kurd Handpan zunächst auf die Kenntnisse von nur vier Akkorden reduzieren lässt:

Akkord	Tonfeld Sequenz	Noten
Dm	4 - 6 - 8	D ₄ – F ₄ – A ₄
C	3 - 5 - 7	C ₄ – E ₄ – G ₄
Am	1 - 3 - 5	A ₄ – C ₄ – E ₄
Bb	2 - 4 - 6	Bb ₃ – D ₄ – F ₄

Akkorde sind Kombinationen von Noten bzw. Tonfelder der Handpan, die, wenn sie gleichzeitig oder in Sequenz gespielt werden, harmonisch klingen¹. Ein Musikstück wird dann aus Akkordfolgen komponiert. Wenn also die Akkorde oben besonders wichtig oder prominent sind, dann würde sich ja die folgende Akkordfolge als Startpunkt anbieten

Dm - C - Am - Bb

Mit den Akkorden Dm und C, die mich in den ersten Stunden beschäftigen, spiele ich die Tonfelder 3 bis 8. Ich fange mit Dm, also im Nordwesten der Handpan, an, einem Bereich, der sich mit den Händen gut erreichen lässt. Am und Bb sind ebenfalls besonders, da hier die Noten/Tonfelder der Akkorde alle nebeneinander liegen und sich die Akkorde auf der Handpan gegenüberliegen. Diese Organisation oder Anordnung ist ebenfalls hilfreich beim Lernen, aber mit der Note A auf Tonfeld 1, Bb auf Tonfeld 2, und dem C auf Tonfeld 3, ist man dem eigenen Bauch näher und das Halten der Hände in diesem Bereich und der Anschlag sind zu Beginn nicht so leicht wie weiter oben auf der Handpan.

Die Akkordfolge Dm-C-Am-Bb ist durch Malte Martens Trance Groove und die Band Hang Massive ein sehr bekanntes Spielmuster für die Handpan. Wir beschreiben es deshalb auch ausführlich in Kapitel 7. Ist es ein gutes Stück für Anfänger? Ja und nein. Aus den oben genannten Gründen sind die Akkorde gut zu lernen. Allerdings geht die Popularität darauf zurück, dass es sich um ein durch stetige Wiederholungen geprägtes Stück handelt, das seine Wirkung vor allem durch schnelles Spiel zeigt. Für den Anfänger wird das nicht so schnell zu erreichen sein, und so kann das Erlernen des Trance-Grooves als erstes Stück nicht optimal sein. Hier bieten sich melodischere Stücke an, in denen mehr als zwei Noten, über mehrere Oktaven zum Einsatz kommen. Solche Stücke finden sich im Abschnitt 9. Ein Beispiel, bei dem sich schnell Erfolg einstellt, ist in Abschnitt 9.7 beschrieben. Im Kapitel 6 findet sich im Abschnitt 6.3 ein erstes Beispiel für eine einfache Akkordfolge, mit der sich bereits ein Stück spielen lässt. Das Beispiel in Abschnitt 6.3 ist ausführlich kommentiert, sodass es sich beim Lesen des Textes sehr gut als erstes Spielstück eignet.

Bevor es aber zum Lernen von Spielmustern geht, schaue ich mir im Kapitel 2 zunächst die vermeintlich schwierige Musiktheorie an. Dabei zeigt sich, dass hinter den Zahlenfolgen der Tonfelder in Tutorials sogenannte Akkorde stecken. Die Zahlen der Tonfelder einer Handpan stehen für Noten, die in Akkorden zusammengefasst werden. Man kann diese Akkorde als ein Ordnungssystem begreifen, und aus einer vermeintlich schwierigen Theorie ergeben sich dann einfache Beschriftungen. Die Zahlen 1-9 und das Symbol D sind dann lediglich leicht vereinfachte Darstellungen. In Kapitel 3 wird die D-Kurd Handpan vorgestellt und in Abschnitt 3.3 erkläre ich, warum die D-Kurd so populär ist und was das mit der Anordnung der Tonfelder zu tun hat.

Kapitel 4 stellt die wichtigsten Akkorde, die mit der D-Kurd gespielt werden können, zusammen. Entscheidend sind hier jedoch die eigentlichen wichtigen Akkorde, die im Abschnitt 4.1 visualisiert und erläutert werden. Im Kapitel 6 wird die Notation vorgestellt, mit der man Stücke aus Lehrmaterialien und Tutorials lernen kann.

2 Was heißt hier Theorie?

Die Handpan wird damit beworben, dass man sie ohne Musiktheorie lernen kann. Das stimmt, aber es geht auch was verloren. Theorie bedeutet hier vor allem, dass man eine allgemeingültige, instrumentunabhängige Sprache hat. Ich

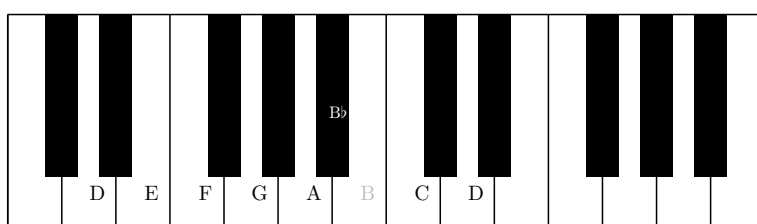
¹Um Verwechslungen von Noten mit Akkorden zu vermeiden, verwende ich unterschiedliche Schriftarten.

kann das Spielen der Handpan anhand der Tonfeldnummern lernen. Wenn ich einem Klavier- oder Gitarrenspieler aber erklären will, was ich da mache, werden die mit den Zahlenkolonnen nichts anfangen können. Die Nummerierung der Tonfelder einer Handpan ist mehr oder weniger willkürlich und daher noch nicht auf unterschiedliche Handpans übertragbar. Die Sprache der Akkorde ist universell, für alle Instrumente, d.h. auch alle Handpanarten, und hat beim Spielen nebenbei auch konkrete, praktische Vorteile, da man z.B. Variationsmöglichkeiten sofort bzw. leichter erkennt.

2.1 Tonleitern

Anders als beim Klavier, bei dem eine Vielzahl von Tonarten gespielt werden kann, legt man sich beim Kauf einer Handpan auf eine Tonart fest. Mit der Tonart haben wir dann eine *Tonleiter*, die uns Struktur und Orientierung gibt.

Auf einer Klaviertastatur sind die weißen Tasten sogenannte Stammtöne: C, D, E, F, A, B, wobei im Deutschen B auch als H bezeichnet wird. Für die D-Kurd Handpan ist der Stamm oder Grundton also die Note D. Auf dem Klavier ist die (natürliche) D-Moll Tonleiter:



Die schwarzen Tasten auf einem Klavier sind Töne, die einen Halbton höher oder tiefer als die nebenliegenden weißen Tasten sind. Der Ton B $\flat$ (oft auch als B $\flat$ geschrieben) entspricht auf dem Klavier der schwarzen Taste links vom B-Ton. Das Symbol $\flat$ kommt vom Englischen “flat” und bezeichnet einen Halbton niedriger als B. Man kann umgekehrt aber auch von A aus einen Halbton (nach rechts) hochgehen und erhält A $\sharp$. Die schwarzen Tasten haben somit zwei Bezeichnungen. Auf Deutsch heißt F $\sharp$ auch “Fis”, D $\sharp$ auch “Dis” oder C $\sharp$ auch “Cis”.

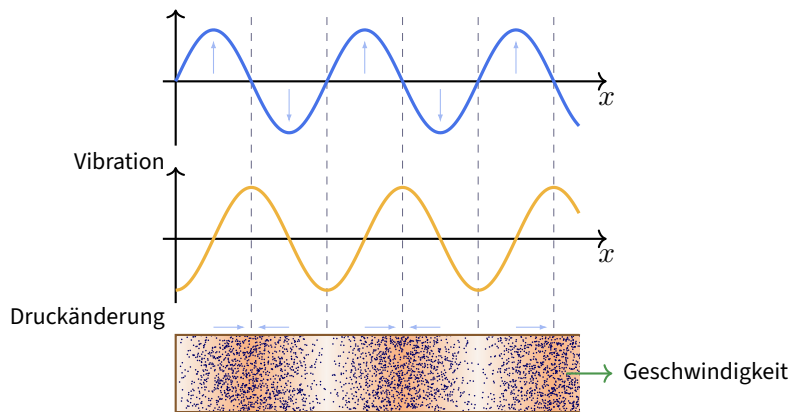
Die Abstände der Noten in einer Tonleiter sind entweder ein ganzer Ton, oder ein Halbton. In der D-Moll Tonleiter geht es von D nach E (Ton), von E nach F (Halbton), von F nach G (Ton), von G nach A (Ton), von A nach B $\flat$ (Halbton), von B $\flat$ nach C (Ton) und von C nach D (Ton). Die Abstände in Halbtönen und Ganztönen sind für alle Moll-Tonarten gleich: Ganz – Halb – Ganz – Ganz – Halb – Ganz – Ganz. Für Dur-Tonleitern haben wir Ganz – Ganz – Halb – Ganz – Ganz – Ganz – Halb. Die Tonleiter hat 7 Töne. Der Abstand zwischen einem Ton (z.B. D) und dem nächstgelegenen gleichnamigen Ton weiter rechts auf der Klaviertastatur ist eine **Oktave**.

Deutsch	Englisch	Englisch	Deutsch
C-Dur	C major	beat	Schlag/Zählzeit
A-Moll	A minor	bar/measure	Takt
$\sharp$	sharp	time signature	Taktart
$\flat$	flat	downbeat	Taktanfang
Cis	C-sharp	scale	Tonleiter
Des	D-flat	C, D, E, F, A, B	C, D, E, F, A, H

2.2 Schwingungslehre

Töne entstehen durch Schwingungen, die vom menschlichen Gehör wahrgenommen werden. Wenn wir die Tonfelder der Handpan mit dem Finger treffen, erzeugen wir Schwingungen im Metall, die Druckänderungen in der Luft verursachen. Diese Druckveränderungen können wir mit dem Gehör wahrnehmen²:

²Die Abbildung verwendet TikZ-Code den Izaak Neutelings auf TikZ.net unter einer Creative Commons Attribution-ShareAlike Lizenz zur Verfügung gestellt hat.



Schwingungen oder Oszillationen sind wiederkehrende zeitliche Schwankungen der Metalloberfläche und der Luft. Eine Schwingung wird als harmonisch bezeichnet, wenn sie dem Verlauf einer Sinuskurve folgt, wie im obenstehenden Diagramm. Wenn eine Schwingung die Periodendauer T zwischen zwei Spitzen hat, dann ist die Frequenz $f = 1/T$ in Hertz (Hz). Ein Hertz entspricht einer Schwingung pro Sekunde. In der Akustik werden periodische Schwingungen als **Ton** bezeichnet. Ein **Klang** ist in der Musik das gleichzeitige Auftreten mehrerer Töne, deren einzelne (Teil-)Frequenzen (Harmonische) in einem ganzzahligen Verhältnis zu einer Grundfrequenz stehen.

Je höher die Frequenz einer Schwingung, desto höher ist die wahrgenommene Tonhöhe. Niedrigere Frequenzen hingegen führen zu tieferen Tönen. Der D-Ton ist im D-Moll der Ton mit der niedrigsten Frequenz und C der höchste Ton³. Wie beim Klavier kann ein Ton mehrfach auftreten. Die Oktave des Tons wird dann mit einem Subskript wie z.B. D_3 oder D_4 angegeben. Eine Oktave ist der Abstand zwischen zwei Tönen mit demselben Namen, bei dem der höhere Ton doppelt so schnell schwingt wie der tiefere. D_3 hat ungefähr 146,83 Hz und D_4 hat ungefähr 293,66 Hz. D_4 ist also genau eine Oktave höher als D_3 , weil $293,66 \text{ Hz} = 2 \cdot 146,83 \text{ Hz}$.

2.3 In Akkorden denken

Egal ob Klavier, Gitarre oder Handpan, wenn wir mehrere Töne gleichzeitig oder überlappend klingen lassen, kann das gut, natürlich, harmonisch ... oder eben nicht so gut klingen. Ein Ton erklingt mit einer bestimmten Frequenz (in Hertz, Hz). Kombinationen von Tönen, die natürlich harmonisch klingen, nennt man **Akkorde**. Zum Beispiel einen Ton mit ca. 294 Hz (D_4), kombiniert mit einem Ton mit ca. 348 Hz (F_4) und einem Ton mit 440 Hz (A_4), nennt man den Dm-Akkord. Die hier verbundenen Töne sind keine beliebige Auswahl, sondern entstammen aus einer geordneten Reihe von Tönen, die zusammen eine Tonleiter und damit eine Tonart definieren. Ein Beispiel ist die Tonart D-Moll, die wir in Abschnitt 3.1 weiter unten kennenlernen. Beim Kauf einer Handpan legt man sich auf eine Tonart fest und hat damit eine vorgegebene Auswahl an Tönen, aus denen man Akkorde und Akkordfolgen kreieren lässt.

Mit der Tonart hat die gespielte Musik, eine bestimmte Stimmung. Hierbei werden zwei grundsätzliche Tonarten unterschieden, Moll (engl. minor) und Dur (engl. major). Dur klingt meistens heller, offener und stabiler. Moll klingt meistens dunkler, weicher und melancholischer.

Um über Tonarten hinweg eine Sprache zur Beschreibung der Musik zu haben, werden Akkorde nicht nach ihren absoluten Notennamen, sondern nach ihrer Stellung innerhalb einer Tonleiter numeriert. Dadurch lässt sich dieselbe Akkordfolge auf andere Tonarten übertragen. Jede Stufe der Tonleiter erhält eine römische Zahl. Kleine römische Zahlen stehen für Mollakkorde, große römische Zahlen für Durakkorde⁴.

Stufe	Grundton	Akkord	Römische Stufe
1	D	D-Moll	i
2	E	E vermindert	ii°
3	F	F-Dur	III
4	G	G-Moll	iv
5	A	A-Moll	v
6	B $\flat$	B $\flat$ -Dur	VI
7	C	C-Dur	VII

³Den Grundton auf der Handpan wird von Cora Krötz in dem folgenden [YouTube Video](#) erklärt.

⁴Ein kleines Kreiszeichen steht für einen verminderten Akkord.

Statt G- oder A-Moll schreibt man auch Gm, oder Am. Bei den Dur-Akkorden schreibt man dann nur den Buchstaben, z.B. F für F-Dur. Für die Tonart D=moll ist D der Grundton oder das tonale Zentrum. Die anderen Töne bilden den Klangraum darum herum. Für D-Moll ergeben sich dann unter anderem folgende Dreiklänge:

i	II	III	iv	v	VI	VII
Dm	E°	F	Gm	Am	Bb	C
D-F-A	E-G-Bb	F-A-C	G-Bb-D	A-C-E	Bb-D-F	C-E-G

Die erste Reihe zeigt die Akkordnummer, unabhängig von der Tonart. Die zweite Reihe nennt den Akkord in der D-Moll-Tonart, und in der dritten Reihe werden die Noten aufgeführt, aus denen sich die Akkorde darüber zusammensetzen.

Die römische Akkordnummerierung spielt beim Erlernen der Handpan keine Rolle. Ihr Nutzen besteht darin Akkordfolgen von einer Tonart zu einer anderen zu übertragen. Das ist z.B. wichtig, wenn man eine Handpan in einer anderen Tonart hat oder mit anderen Instrumenten zusammen spielen will.

Akkorde sind somit Elemente, aus denen man ein Stück zusammenfügen kann. Sequenzen von Akkorden erzeugen dann die Stimmung, die ein Musikstück ausmacht. Eine Akkordfolge wie

i - VI - III - VII

beschreibt nicht nur die konkreten Akkorde, sondern auch deren Funktion innerhalb der Tonart. In D-Moll ergibt diese Folge

D - Bb - F - C

In einer anderen Tonart würden andere Akkorde entstehen, aber die harmonische Bewegung bliebe vergleichbar. Nehmen wir als weiteres Beispiel die Akkordfolge

Dm - C - Am - Bb

In römischen Stufen in D-Moll entspricht das dann i - VII - v - VI. Wenn man das Handpan-Spiel ohne Musiktheorie lernt, bekommt man die Zahlen der Tonfelder genannt, die hinter den in Akkorden enthaltenen Noten stehen. Die Zahlenreihen funktionieren dann jedoch nur für Handpans mit einer bestimmten Tonart und einem bestimmten Layout.

Akkordfolgen haben eine klangliche Wirkung. Zum Beispiel, die Bewegung von D-Moll nach C-Dur in Dm - C - Am - Bb, führt vom Grundakkord zur siebten Stufe. Das klingt offen, dunkel und fließend. Der Übergang von C-Dur nach A-Moll ist sehr weich, weil beide Akkorde zwei gemeinsame Töne aufweisen: C und E. Der Übergang von A-Moll nach Bb-Dur erzeugt eine kleine Aufwärtsbewegung. Dadurch entstehen ein emotionaler Anstieg und eine leichte Spannung. Wenn die Folge anschließend wieder zu D-Moll zurückkehrt, wirkt die Rückkehr natürlich und geschlossen, denn Bb-Dur und D-Moll teilen die Töne D und F. Die Folge hat einen dunklen, kreisenden und meditativen Charakter. Da kein klassischer Dur-Dominantakkord V verwendet wird, wirkt sie weniger zwingend aufgelöst und stärker modal. Das passt sehr gut zum Klang eines D-Kurd-Handpans.

In der Tonart D-Moll gibt es keinen A-Dur Akkord. Dieser enthält die Noten, A, C# und E. Die Note C# gibt es nicht in der D-Moll Tonleiter, weshalb manche Lehrunterlagen, bei denen es um die D-Kurd Handpan geht, keine Unterscheidung zwischen großen und kleinen römischen Zahlen machen. Dort finden sich dann Tabellen mit bekannten Akkordfolgen, wie z.B.:

I (Dm)	VI (B)	VII (C)	VII (C)
I (Dm)	VI (B)	III (F)	VII (C)
I (Dm)	IV (Gm)	VII (C)	V (Am)
I (Dm)	IV (Gm)	V (Am)	V (Dm)
VI (B)	VII (C)	I (Dm)	I (Dm)
I (Dm)	VII (C)	VI (B)	VII (D)

Die Akkorde in der D-Moll-Tonart sind in Klammern angegeben. Alle Sequenzen und Muster, die in Handpan-Tutorials gelehrt werden, sind praktisch immer aus der Theorie her bekannte Beispiele. Entscheidend für die Bedeutung der "Theorie" ist hier, dass man Akkordfolgen mit Emotionen und Stimmungen verbinden kann:

Römische Stufen	Akkorde in D-Moll	Wirkung
i - VI - III - VII	Dm - Bb - F - C	cineastisch, emotional
i - VII - VI - VII	Dm - C - Bb - C	dunkel, fließend, modal
i - iv - VII - i	Dm - Gm - C - Dm	geerdet, kreisend
i - v - VI - VII	Dm - Am - Bb - C	mollartig, aufsteigend, dramatisch
i - III - VII - VI	Dm - F - C - Bb	offen, melodisch, friedlich
VI - VII - i	Bb - C - Dm	starke Rückkehr zum Grundklang

Nun klingen die meisten Stücke auf der Handpan friedlich, entspannend, meditativ, sodass zu feinteilige Beschreibungen unnötig erscheinen. Dennoch ist es interessant, dass Emotionen, insbesondere durch Akkordfolgen, beeinflusst werden. Dazu kommt noch ein ausdrucksvolles Spiel, das primär durch die Dynamik der Spieltechnik geprägt ist.

Wird in einem Handpan-Tutorial die Akkordfolge Dm - C - Am - Bb unterrichtet, dann geschieht dies über die Nummerierung der Tonfelder. Also z. B. für eine D-Kurd 10:

Akkord	Noten	Tonfeld
Dm	D, F, A	Ding oder 4, 6, 1/8
C	C, E G	3/9, 5, 7
Am	A, C, E	1/8, 3/9, 5
Bb	Bb, D, F	2, Ding/4, 6

Indem man Tonfelder mit Nummern versehen wird, lässt sich die Handpan auch ohne Kenntnisse in Musiktheorie und Akkorde spielen. Wir werden weiter unten sehen, dass tabellarische Spielmuster und die Abbildung von Akkorden auf der Handpan beim Spielen ebenfalls einen praktischen Nutzen haben, indem sie Variationen aufzeigen und erklären.

3 Die D-Kurd

Für die Tonart des (natürlichen) D-Moll (engl. D-minor) mit dem als D-Kurd bezeichneten Layout gibt es besonders viele Lehrmaterialien, weshalb ich mich als Anfänger zunächst auch auf diese Handpan fokussiert habe. Die gelernten Muster und Tricks lassen sich leicht auf andere Handpans übertragen.

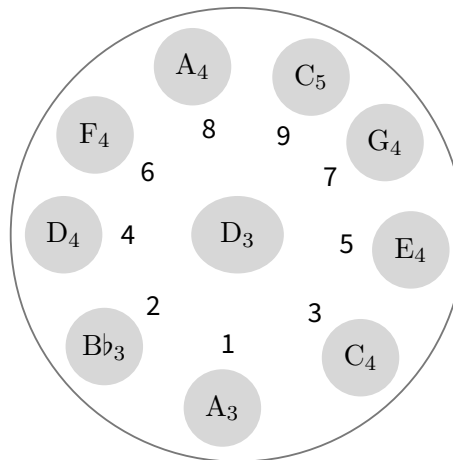
3.1 Die D-Moll Tonart

Zum Erlernen der Handpan braucht man nichts über Halbtöne zu wissen. Man kann die Buchstaben und Symbole einfach als das nehmen, was sie auch sind: Beschriftungen, um Töne zu unterscheiden. Beim Lernen mit der D-Kurd sind Nummern für die Tonfelder üblich. Das Lernen der Nummern ist vermeintlich einfacher: Wir merken uns, z.B., 3 und 9 anstelle von C₄ und C₅. Der Nachteil ist nur dass die Nummerierung nur für die D-Kurd 10 gilt und sich nicht auf andere Handpans bzw. Tonarten übertragen lässt. Wenn man die Noten hinter den Tonfeldern kennt, kann man Akkorde und damit Spielmuster auf Handpans mit anderen Tonarten übertragen.

Für die D-Kurd Handpan hat sich das Lernen von Stücken über die Nummerierung der Tonfelder etabliert. Zu Beginn ist das tatsächlich einfacher, weil es z.B. einfacher scheint, sich D(ing) und die Zahl 4 anstelle von D₃ und D₄ zu merken. Irgendwann macht es aber Sinn, die Noten hinter den Tonfeldern zu kennen, denn so lassen sich Stücke auf andere Handpans übertragen und man kann mit anderen Musikern zusammen spielen. Wenn man die Musik in Akkorden beschreibt, dann spricht man eine Sprache, die für Klavier und Gitarre genauso funktioniert, wie für die Handpan.

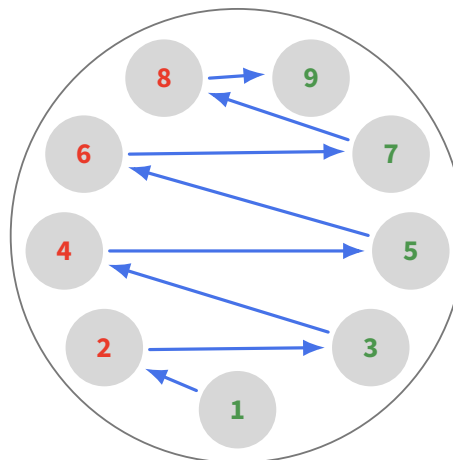
3.2 Das D-Kurd Layout

Eine D-Kurd Handpan ist mit einer unterschiedlichen Anzahl von Noten erhältlich. Die Version mit 10 Noten ist besonders häufig in Lehrmaterialien und Lehrvideos zu finden. Auf der Oberseite der D-Kurd-10 finden sich neun Noten⁵ (z.B. A₃, B₃, C₄, D₄, E₄, F₄, G₄, A₄, C₅) die mit den Zahlen 1 bis 9 nummeriert werden, und die tiefste Note (D₃) in der Mitte, die als “**Ding**” bezeichnet wird⁶:



Das Ding produziert natürlich auch einen Ton, sodass man die Nummerierung anders anordnen könnte. Der Beginn der Nummerierung mit der 1 für A₃ ist jedoch weit verbreitet. Die genaue Position, Größe und Form der Tonfelder variieren je nach Hersteller leicht. Bei der Nummerierung fällt auf, dass man von eins bis neun in einem Zickzack Muster die Tonleiter hinaufgeht:

1: A₃ → 2: B₃ → 3: C₄ → 4: D₄ → 5: E₄ → 6: F₄ → 7: G₄ → 8: A₄ → 9: C₅

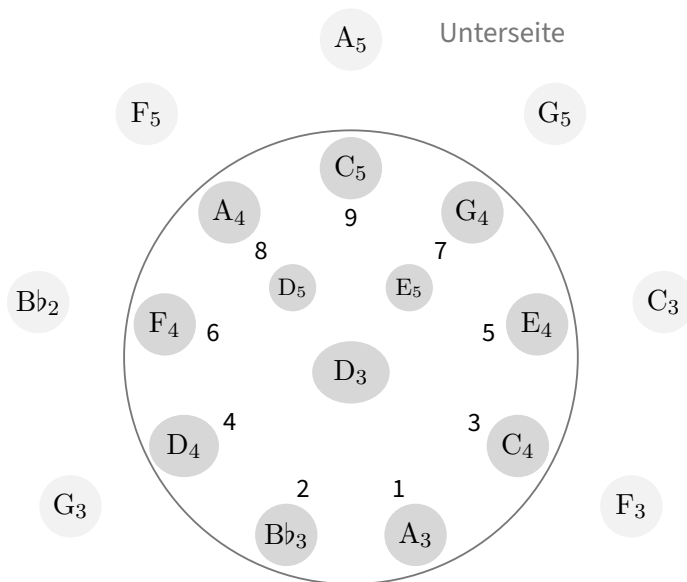


Wenn man die Tonleiter spielt, würde man mit der **rechten** Hand anfangen, dann **links** und immer im Wechsel. Die mit der rechten Hand gespielten Noten sind in **Grün**, die mit der linken Hand gespielten Noten sind in **Rot** abgebildet.

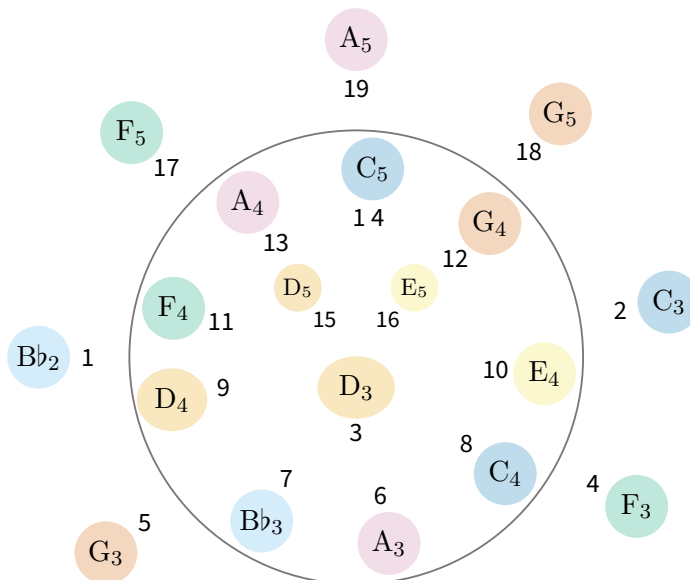
Für mehr als 10 Tonfelder, werden diese oben in der Mitte und überwiegend auf der Unterseite angebracht. Das folgende Diagramm zeigt das Layout der D-Kurd mit 19 Tonfeldern von Deepan Handpans (Daniel Berger). Die zusätzlichen Noten D₅ und E₅ befinden sich auf der Oberseite. Die im Diagramm äußeren, hellgrau unterlegten Tonfelder außen herum sind auf der Unterseite:

⁵Mit der D-Kurd 10 ist die komplette, natürliche D-Moll Tonleiter abgebildet. Man spricht dann von einem äolischen Modus (engl aeolian mode).

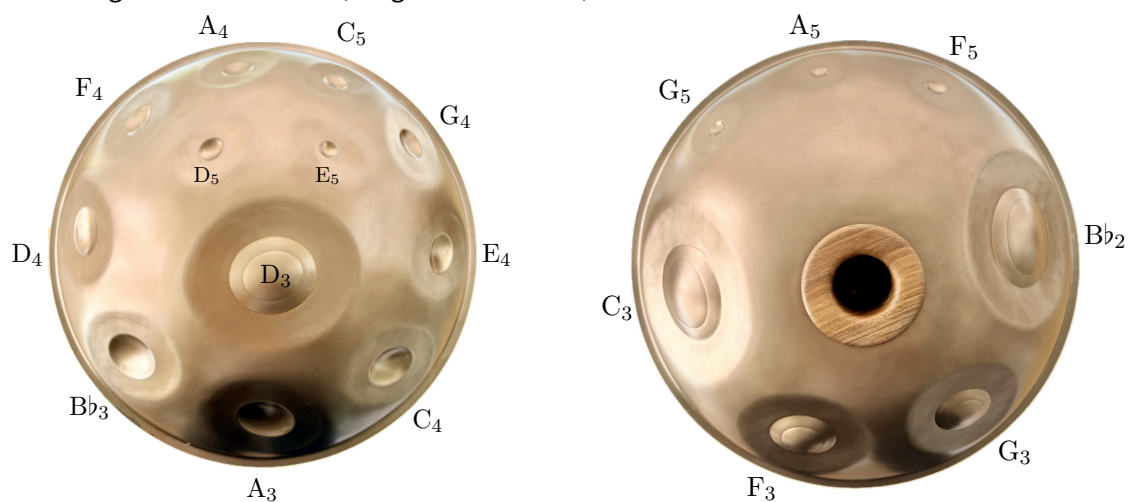
⁶Auf der Unterseite der Handpan befindet sich ein Loch, aus dem der Schall austritt. Dies wird als “Gu” bezeichnet.



Da die Noten auf der Oberseite in der Anordnung einer D-Kurd-10 entsprechen, kann man mit der D-Kurd-19 somit auch alle Lehrmaterialien mit der entsprechenden Nummerierung der D-Kurd-10 nutzen. Auf der anderen Seite, macht es Sinn mit den zusätzlichen Noten die Nummerierung anzupassen, was in der folgenden Abbildung gezeigt wird⁷:



Als Beispiel, ist unten ein Foto einer handgefertigte D-Kurd 19 Handpan von Deepan aus Österreich gezeigt. Die genaue Anordnung der Noten und die Größe der Tonfelder sind das Kunsthandwerk die mit dem Bau solcher Instrumente einhergeht. Das Foto links, zeigt die Oberseite, rechts ist die Unterseite.



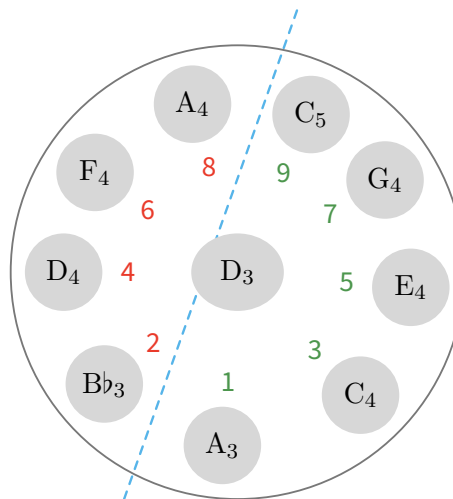
⁷Die Nummerierung der D-Kurd 19 ist mit den Handpan Trainingskarten von [Sven Kirchhofer](#) übereinstimmend.

3.3 Warum die D-Kurd so populär ist

Es gibt mehrere Erklärungen, warum die D-Kurd Handpan außerordentlich populär ist. Zum einen gibt es die D-Moll-Tonart, die es ermöglicht, emotionale Stimmungen zu beschreiben. Zum Zweiten das Layout, bei dem man experimentell lernen kann, ohne viel falsch zu machen.

Die Tonart D-Moll ist mit dem Ausdruck von Schmerz und Trauer verbunden. D-Moll hat somit eine düstere, melancholische oder dramatische Klangqualität, wobei die Töne B $\flat$ und C sowie die Akkorde Dm (D-F-A), Gm (G-B $\flat$ -D) und Am (A-C-E) besonders wichtig sind. D-Moll eignet sich, um intensive Gefühle und Kontraste zwischen hellen und dunklen Stimmungen zu erzeugen. Bekannte moderne Stücke in D-Moll sind Dire Straits' *Sultans of Swing*, Pink Floyds' *Another Brick in the Wall* oder The Doors' *Riders on the Storm*.

Unter Beachtung der harmonischen Achse kann man intuitiv und experimentell ohne Musiktheorie spielen. Es gibt nur eine Note, bei der man ein wenig aufpassen muss: B $\flat$. Die gestrichelte Linie in der untenstehenden Abbildung zeigt eine Symmetrie auf. Die mit ungeraden Zahlen nummerierten Noten auf der rechten Seite harmonisieren miteinander, ebenso wie die mit geraden Zahlen nummerierten Noten links von der Linie. Das bedeutet, dass man, zum Beispiel, die Noten 6 oder 8 anstelle von 4 spielen kann, ohne dass es unharmonisch klingt. Damit bieten sich Möglichkeiten für Variationen im Spiel.



Das gezielte Spiel von sich gegenüberliegenden Noten kann ebenfalls genutzt werden, um Spannung zu erzeugen⁸. Zum Beispiel entsteht, wenn wir die gegenüberliegenden Tonfelder 6 und 5 gleichzeitig wiederholt anspielen, eine Disharmonie, die man gleich wieder auflösen kann, indem man hinterher die 6 und 8 gleichzeitig wiederholt spielt.

Ein weiteres Beispiel dafür ist, wenn man links den Akkord mit den Tonfeldern 2 und 4 wiederholt zusammen spielt. Man könnte jetzt links noch das Tonfeld 6 dazunehmen und damit einen vollständigen B $\flat$ -Akkord spielen, der harmonisch klingt. Nun kann man aber auch 2 und 4 gleichzeitig mit der linken Hand wiederholt anschlagen und mit der rechten Hand nicht nur die 6 hinzufügen, sondern auch mal die 5 oder 7 auf der gegenüberliegenden Seite anspielen. Die von der harmonischen Achse getrennten Noten schaffen eine Disharmonie, die man gleich wieder auflöst, indem man die 1, 3 und 5 auf der rechten Seite spielt.

Die D-Kurd 10 Handpan hat eine harmonische Achse. Links liegen die Tonfelder mit geraden Zahlen, rechts die mit ungeraden Zahlen. Die Noten links und rechts passen harmonisch zusammen. Man kann deshalb nichts falsch machen, wenn man auf der jeweiligen Seite Noten spielt. Das gleichzeitige Spielen von Noten auf den gegenüberliegenden Seiten erzeugt eine Spannung, die gezielt eingesetzt werden kann.

3.4 Die Sache mit der Note B $\flat$

Der B $\flat$ (B $\flat$) Ton verleiht der Kurd-Skala ihren dunkleren, emotionaleren Charakter. B $\flat$ kann sich beim Spielen schwierig anfühlen, weil es nur einen Halbton über A liegt. Die Bewegung

⁸Siehe dazu das [How to express yourself](#) YouTube Handpan Tutorial von Malte Marten (Handpan School).

A - B $\flat$

erzeugt eine deutliche Spannung, die man z.B. mit einem weiteren A wieder auflösen kann. Wenn B $\flat$ zu stark, zu häufig oder ohne klanglichen Zusammenhang als Haltepunkt gespielt wird, kann es zufällig oder unaufgelöst wirken. Bewusst eingesetzt wird es aber zu einem der ausdrucksstärksten Töne der Skala.

Die stabilsten Töne rund um D sind F, A und C. Zusammen deuten sie den Akkord Dm7 an. Diese Töne eignen sich gut, um eine Phrase zu beginnen, kurz zu ruhen oder abzuschließen. Im Unterschied dazu ist B $\flat$ stärker färbend. Es verändert insbesondere das Klanggefühl rund um A. Der kleine Abstand zwischen A und B $\flat$ erzeugt Reibung. Diese Reibung ist kein Fehler, sondern genau der Grund dafür, dass der Ton so expressiv klingt.

Der kleine Abstand zwischen den Noten A und B $\flat$ erzeugt Reibung. Ein einfacher Leitsatz lautet: Nähere dich B $\flat$ von A oder C aus und führe es anschließend wieder nach A oder C weiter.

4 Akkorde der D-Kurd

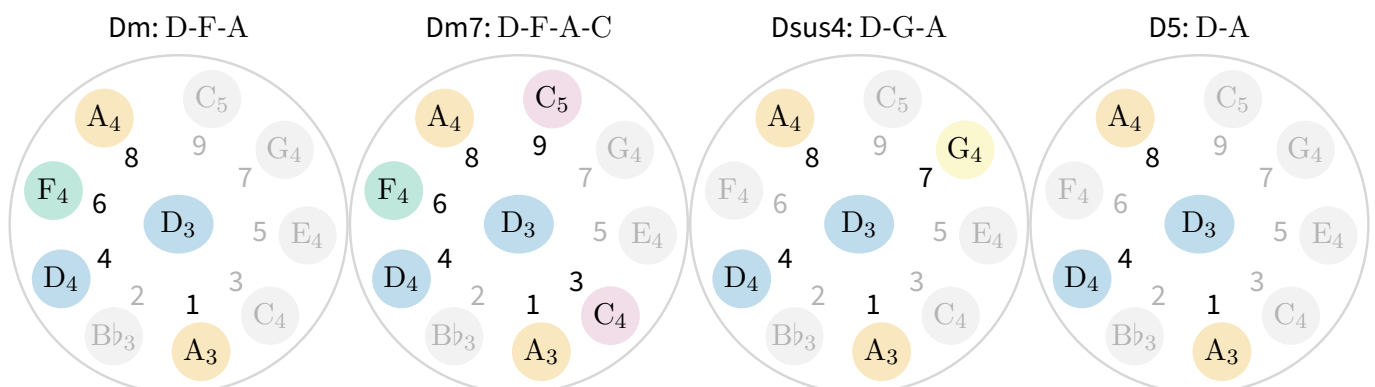
Ein **Akkord** besteht aus Noten, die, wenn sie simultan gespielt werden, harmonisch und natürlich klingen. Mithilfe von Akkorden können wir also Kombinationen von Tonfeldern auf der Handpan erkennen, die gut zueinander passen. Wenn die Noten eines Akkords nicht gleichzeitig, sondern in kurzer Folge gespielt werden, spricht man von einem arpeggierten Akkord (**Arpeggio**).

In der folgenden Darstellung der Akkorde wird der Grundton in Blau markiert. Der nächsthöhere Ton in einem Akkord ist dann in einem gelblichen Ton dargestellt, gefolgt von einer orangen und rötlichen Farbe:

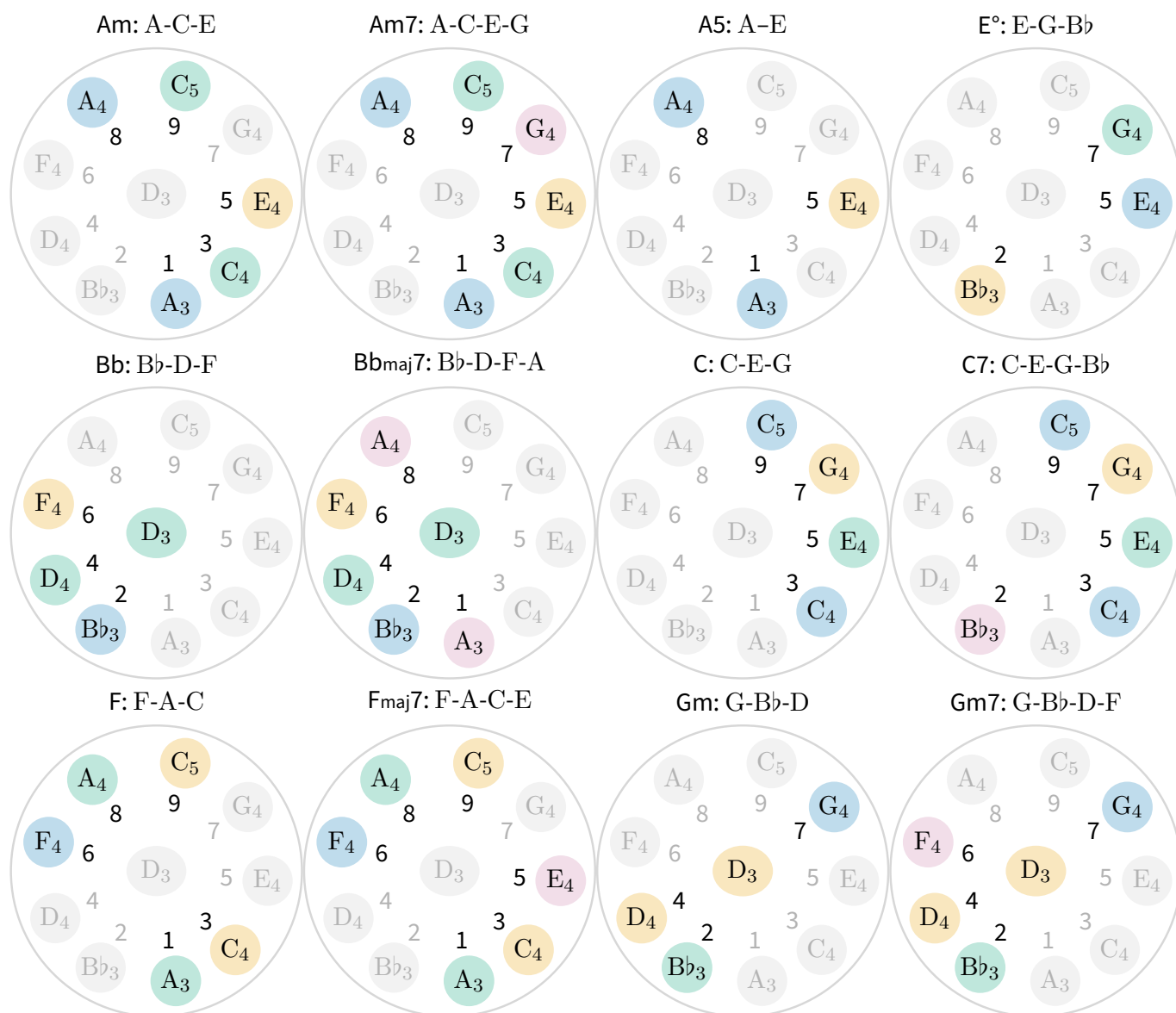
	Septime / Seventh
	Quinte / Fifth
	Quarte / Fourth
	Terz / Third
	Grundton / Root

Die Begriffe Terz, Quarte, Quinte und Septime bezeichnen Abstände zwischen zwei Tönen. Solche Tonabstände nennt man **Intervalle**. Man zählt dabei den Ausgangston mit. Zum Beispiel, für D-Moll ist das Terzintervall der Abstand vom 1. zum 3. Ton. Das wäre dann das F. Beim Erlernen von Stücken werden oft nur der Grundton und die Quinte gespielt⁹. Grundton-Terz-Quinte nennt man einen Dreiklang (engl. triad). Zum Beispiel, D-F-A sind der Dm Akkord. Die Folge F-A-D ist dann die erste Invertierung (engl. inversion) und A-D-F wird als zweite Invertierung bezeichnet. Die Begriffe muss man nicht kennen, um die Handpan zu lernen. Der Begriff eines Akkords, wird aber in sehr vielen Lehrmaterialien verwendet und es lohnt sich, ihn zu kennen. Beim Spiel ist es etwa hilfreich, sich des Grund- oder Basstons bewusst zu sein. Der Grundton eines Akkords ist in den untenstehenden Kreisdiagrammen blau markiert.

Wir können uns jetzt Akkorde auf der D-Kurd vorstellen. Wie auch beim Klavier, sind auf der Handpan viele Töne mehrfach, in unterschiedlichen Oktaven vorhanden.



⁹Für das Verstehen von Akkorden und Akkordsequenzen sind die *Handpan Training Cards* von [Sven Kirchhofer](#) sehr hilfreich.



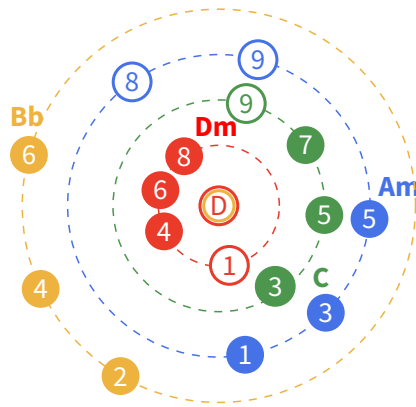
4.1 Besonders wichtige Akkorde

Eine Vielzahl von Lehrmaterialien basiert auf den folgenden Akkorden:

Dm, C, Am, und B $\flat$.

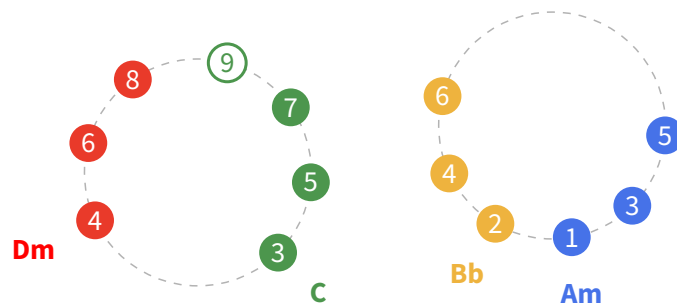
Akkord	Tonfeld Sequenz	Noten
Dm	4 - 6 - 8	D ₄ – F ₄ – A ₄
C	3 - 5 - 7	C ₄ – E ₄ – G ₄
Am	1 - 3 - 5	A ₄ – C ₄ – E ₄
B $\flat$	2 - 4 - 6	B $\flat$ ₃ – D ₄ – F ₄

Wenn man die Tonfelder dieser Akkorde in ihrer Anordnung visualisiert, dann sieht man auch, warum diese Akkorde besonders beliebt sind für Anfängertutorials:



Die Noten der Akkorde liegen alle beieinander, jeweils auf einer Seite der harmonischen Achse. Wenn man den Akkord mit den unteren zwei Noten spielt, dann ist die jeweils höhere Note als Variation oder Melodienote verwendbar. Dies lässt sich leicht merken. Weiterhin gibt es Überlappungen zwischen den Akkorden, sodass man bei Akkorden, die aus ihnen zusammengesetzt sind, nicht viel verkehrt machen kann.

In den folgenden Abschnitten und Beispielen, kommen die Akkordfolgen Bb-Am und Dm-C-Am-Bb besonders häufig vor. Dies liegt daran, dass diese Folgen auch in Tutorials besonders häufig vorkommen. Warum sieht man auch hier in der Abbildung der Akkorde und den Tonfeldern:



Die Akkorde liegen gegenüber und hintereinander und überlappen sich teilweise. Im Fall von Bb-Am, liegen beide Akkorde in der unteren Hälfte. Das bedeutet, dass die Noten in der oberen Hälfte für Variationen und Melodien infrage kommen. Für Hand-zu-Hand gespielte Stücke, bei denen die linke und rechte Hand sich abwechseln, sind sich gegenüberliegende Akkorde besonders praktisch in der Anordnung.

Mit ein klein wenig "Theorie", ist es möglich, Muster in Lehrmaterialien zu erkennen, wo von Akkorden keine Rede ist. Das Denken in Akkorden erweist sich hier als hilfreich. Man kann die Stücke natürlich ganz ohne Theorie, als bloße Zahlenfolgen lernen, aber es ist auf die Dauer doch von Vorteil, Muster dahinter zu erkennen.

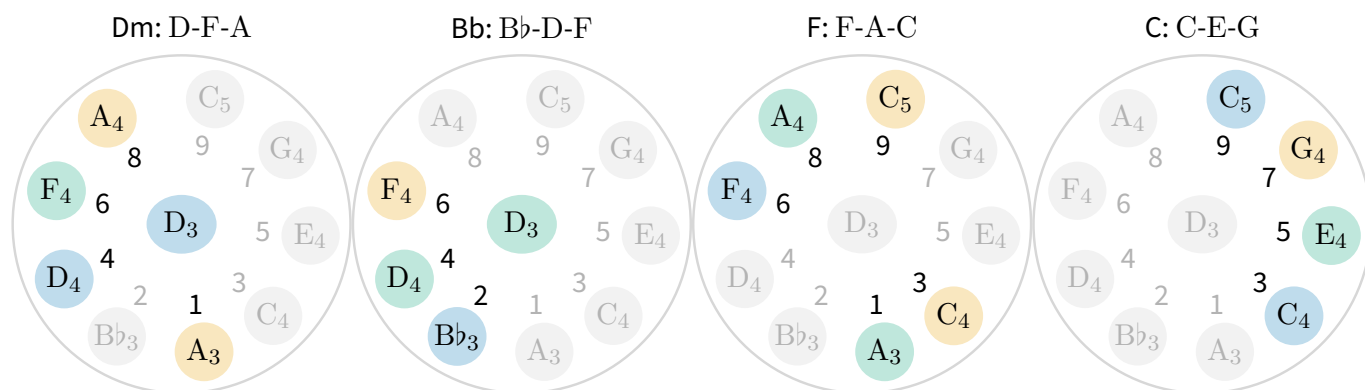
Die Akkorde Dm, C, Am und Bb werden in Tutorials häufig verwendet, weil sie jeweils auf einer Seite der harmonischen Achse liegen und alle Noten der Akkorde übereinander liegen.

5 Beispiele für Akkordfolgen

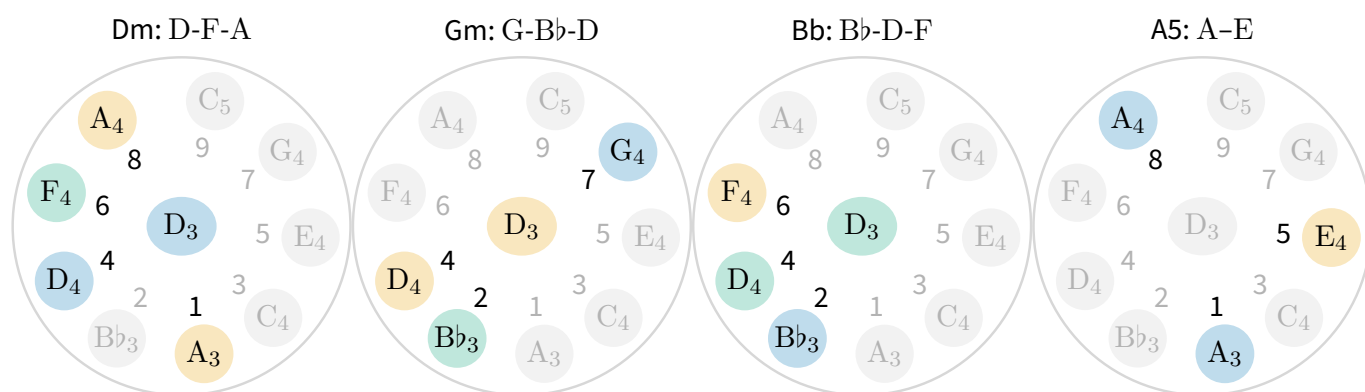
In der Musiktheorie gibt es für jede Tonart Sequenzen von Akkorden, die bestimmte Eigenschaften aufweisen und sich dadurch gezielt auswählen lassen. Zum Beispiel wird die Akkordfolge Dm - Bb - F - C (i - VI - III - VII) in Filmen und für atmosphärische Musik häufig eingesetzt. Ohne dominanten Akkord, gibt es keinen Druck zur Auflösung. So eignet sich diese Sequenz sehr gut für Arpeggios. Ein weiteres Beispiel ist die Dm - Am - Bb - C Akkordfolge (i - v - VI - VII), die sich für meditative, zirkuläre und sich entwickelnde Sequenzen eignet.

Die Notation von Akkorden mit römischen Zahlen dient dazu, Akkordfolgen in unterschiedliche Tonarten zu übertragen. Die folgende Liste ist nicht spezifisch für Handpans. Eine Liste bekannter Akkordfolgen für die Handpan, wird in dem YouTube-Video [Handpan Chord Progressions Every Beginner Should Know](#) von Amy Naylor vorgestellt.

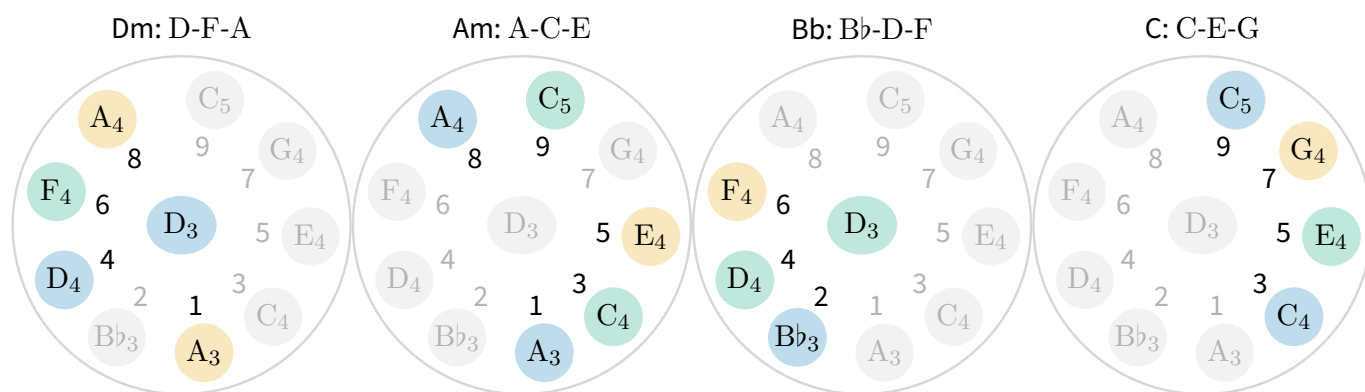
5.1 Dm-Bb-F-C



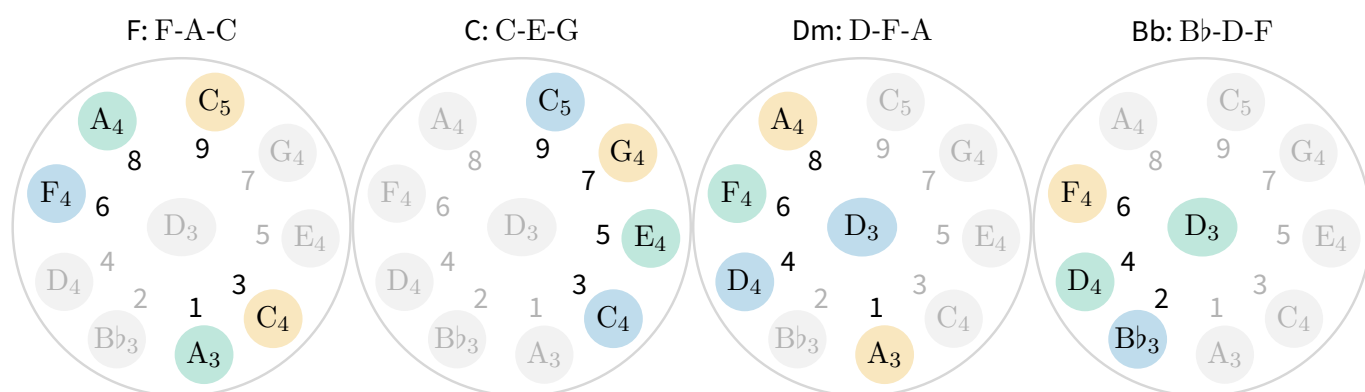
5.2 Dm-Gm-Bb-A5



5.3 Dm-Am-Bb-C



5.4 F-C-Dm-Bb



6 Notation für Rhythmus und Melodie

Um Musik in gedruckter Form zu kommunizieren, bedarf es einer Notation, mit der sich der zeitliche Verlauf eines Stückes abbildet. Für Handpans ist eine tabellarische Darstellung weit verbreitet. Eine Alternative wäre die klassische Darstellung mit Tonleitern, wie sie z.B. im Buch von Cora Krötz zu finden ist [1].

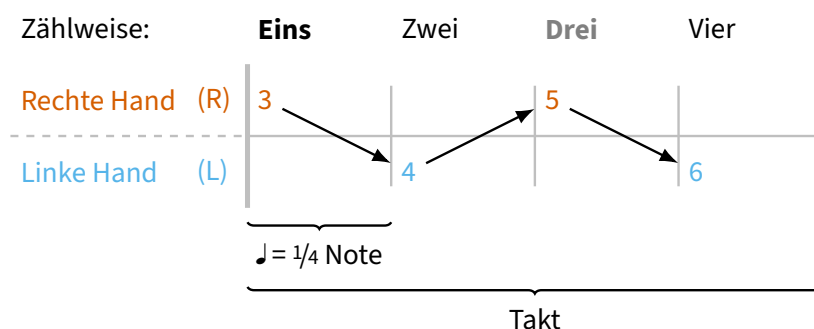
6.1 Geschwindigkeitskontrolle

Eine der ersten Herausforderungen für den Anfänger ist es, ein gleichförmiges Tempo zu halten. Als Anfänger neigt man dazu, das Tempo, beim Spielen stetig zu erhöhen, ohne darüber nachzudenken. Das gezielte, zeitweise Variieren des Tempos ist ein wichtiges Ausdrucksmittel. Um im Spiel mit Dynamik zu arbeiten, muss man zunächst lernen, ein gleichmäßiges Tempo zu halten.

Ein Tempo von 70 Schlagzeiten pro Minute (70 BPM) wird in der Literatur als für Anfänger geeignet angegeben.

Ein Metronom ist ein technisches Hilfsmittel, das **Tempo** und **Takt** der Musik visuell, akustisch und/oder haptisch demonstriert. Das Tempo wird dabei in Beats pro Minute (BPM) angegeben. Wenn man zum Beispiel 60 BPM wählt, erfolgt jede Sekunde ein Schlagwechsel. Beim Metronom muss man neben der Geschwindigkeit auch die Anzahl der Noten bzw. Zählzeiten angeben pro Takt. Dies erklären wir im Folgenden.

Das Spielen wird in *Takte* (engl. measures) unterteilt. Ein Takt umfasst eine feste Anzahl von Schlägen. Bei der Handpan sind es zumeist 3 oder 4 Schläge (engl. beats) pro Takt. Nehmen wir also mal an, wir wollen die Tonfelder 3-4-5-6 in Schleife spielen:

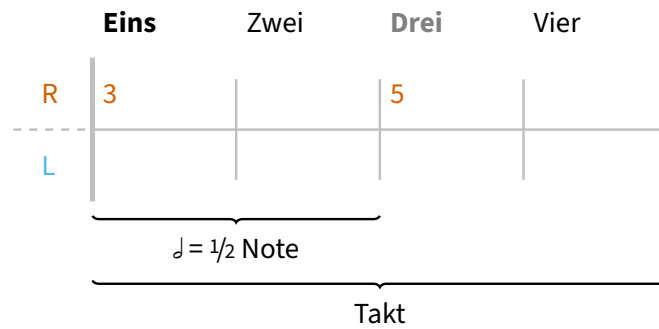


Die Zahlen in den Spalten geben die Nummern der Tonfelder auf der D-Kurd 10 an. Der erste Schlag ist normalerweise am stärksten betont; der dritte Schlag hat oft eine Nebenbetonung. Wir haben dies hier in Fettschrift und Grau markiert. 4 Takte werden in einem Element zusammengefasst, das auf Englisch als „bar“ oder „measure“ (Maß) bezeichnet wird.

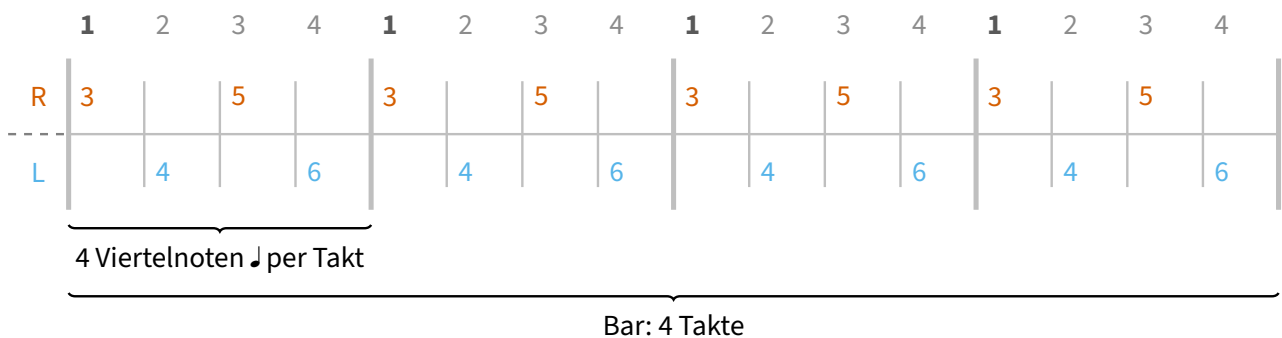
Beachte hier, dass wir mit der rechten Hand beginnen und die rechte und die linke Hand abwechseln („Hand-zu-Hand“). Bei vielen Tutorials wird mit der (für Rechtshänder) starken rechten Hand angefangen und bei vielen Stücken wird eine Hand-zu-Hand Spielfolge gewählt, weil dies das Üben erleichtert. Wir würden hier den Takt in Schleife wie folgt zählen „Eins“, „Zwei“, „Drei“, „Vier“ ...

Wir haben hier vier Schläge in einem Takt untergebracht. Die Dauer der vier gespielten Noten ist dann „eine viertel Note“, was in der klassischen Musik mit dem Symbol ♩ notiert wird. Die Dauer von zwei Vierteln ist eine halbe Note ♪ und zwei Halbe bzw. vier Viertel sind eine ganze Note ∴.

Wenn wir den Takt in vier Teile unterteilen, aber nur auf der Eins und Drei spielen, dann ist die Dauer der Noten jeweils eine halbe Note:



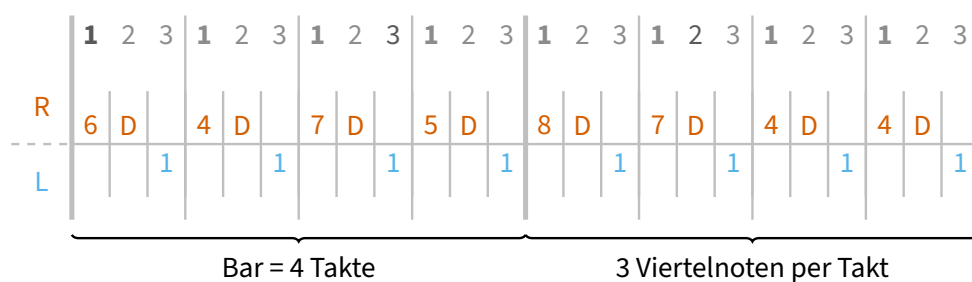
Wenn auf einer Zählzeit kein Schlag erfolgt, ist dort quasi eine Pause (engl. rest) mit der Länge einer Viertelnote. Wenn wir jetzt vier Takte in einem “Maß” (engl. measure) zusammenfassen, dann haben wir die folgende tabellarische Darstellung:



Dieses Spielmuster mit vier Zählzeiten pro Takt wird auch als 4/4-Takt beschrieben. Die obere Zahl gibt an, wie viele Zählzeiten in einem Takt sind, und die untere Zahl gibt an, welche Notenlänge als ein Schlag gilt (hier 1/4).

Wichtig ist, daran zu denken, dass das Tempo beider Stücke – das mit halben Noten und das mit Viertelnoten – gleich ist, wir lediglich mehr und kürzere Noten spielen. Die Anzahl bzw. die Dauer der Noten pro Takt ist nicht das Tempo.

Eine weitere wichtige Taktart ist der 3/4-Takt mit drei Zählzeiten pro Takt, wobei jede Zählzeit einer Viertelnote entspricht¹⁰:



Ein Stück im 3/4 Takt, dass sich sehr leicht lernen lässt, wird im Abschnitt 9.7 vorgestellt.

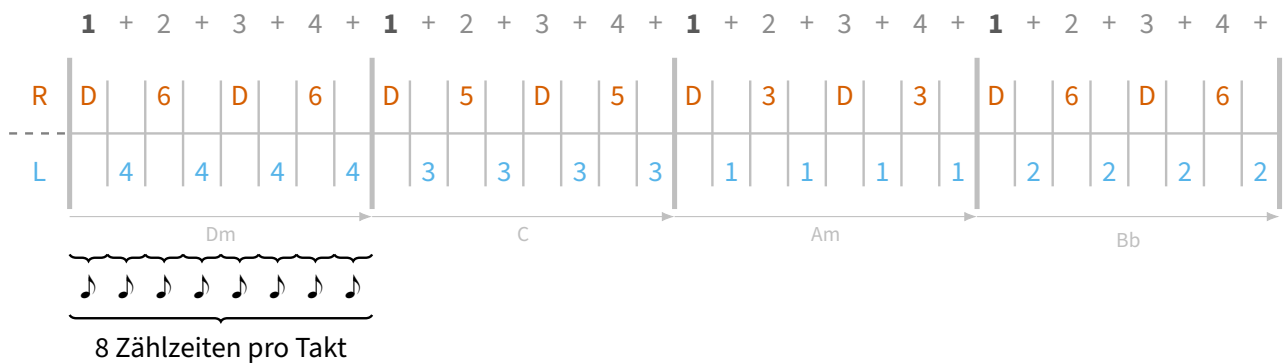
Für das Handpanspiel ist weiterhin eine Unterteilung eines Taktes in $\frac{1}{8}$ Noten, in der Literatur mit ♪ notiert, von Bedeutung. Die Zählweise ist hier:

“**Eins** und **Zwei** und **Drei** und **Vier** und ”

In der tabellarischen Notation wird das “und” durch ein + dargestellt¹¹:

¹⁰ Zum Thema Taktarten hat Cora Krötz auf YouTube ein passendes Video: [Wie spielst du verschiedene Taktarten auf der Handpan? - GUT ZU WISSEN \(6\)](#)

¹¹ Es handelt sich hier um eine Version des sogenannten Trance Groove von Malte Marten. Dieser wird in Kapitel 7 vorgestellt.



Auch hier gilt, dass eine größere Anzahl an Zählzeiten nicht bedeutet, dass das Spieltempo dadurch höher wird. Wenn in einer Spalte kein Tonfeld benannt ist, handelt es sich um eine Pause der entsprechenden Notenlänge.

Für manche Menschen ist es einfacher mit Worten zu zählen. Statt “1 und 2 und 3 und 4 und” ist z.B.

Ta Di Ta Di Ta Di Ta Di

populär. Für Sechzehntelnoten gibt es das TAKADIMI:

“Ta ka Di mi Ta ka Di mi Ta ka Di mi”

anstelle von

“**Eins** e und e **Zwei** e und e **Drei** e und e **Vier** e und e”

In [1] werden Rhythmus und Melodie in der klassischen Darstellung mittels Tonleitern beschrieben. Die Handpan wird aber insbesondere damit beworben, dass man weder Noten lesen noch Musiktheorie beherrschen muss. Aus diesem Grund hat sich eine tabellarische Darstellung etabliert. Die tabellarische Darstellung hier ist der Musiknotationssoftware Notepan [2] angelehnt.

In den Spielfolgen oben, wurden Noten in Folge angeschlagen. Es kommt jedoch auch vor, dass mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden. In diesem Fall nutzen wir für die rechte und die linke Hand jeweils zwei Zeilen. Übereinanderstehende Tonfeldnummern werden gleichzeitig angeschlagen. Welches Tonfeld in der oberen oder unteren Reihe steht, ist ohne Bedeutung. Wenn es geht, habe ich die tieferen Noten unten und die höheren darüber notiert. In manchen Beispielen habe ich Noten, die mit einem Wechsel oder einer besonderen Stelle im Spiel in Verbindung stehen, von den anderen Noten etwas erhöht dargestellt.

6.2 Notation für perkussive Klänge

Für das Beschreiben von perkussivem Spiel braucht es Begriffe, wie sie, zum Beispiel, für die Notation der Notepan-Software [2] verwendet werden:

- D : **Ding Kuppel**. Das Ding ist der zentrale Ton der Handpan. Obwohl der Name „Ding“ verwendet wird, um den Ton als Ganzes zu bezeichnen, unterscheiden wir zwischen der Kuppel (Dome, Doum) und der flachen Fläche, die sie umgibt (Ding Tonfeld).
- d : **Ding-Tonfeld**. Die flache Fläche, die die Kuppel des Dings umgibt.
- S : **Schulter**. Die Schulter ist der Rand oder die Kante des Ding-Tonfeldes. Ein scharfer Schlag mit der Fingerspitze, auf die Schulter wird von einigen Autoren auch als Tak notiert.
- T : **Tak**. Ein scharfer Schlag auf die Schulter des Dings. Dies wird insbesondere für perkussive, metallische Klänge genutzt.
- P : **Palm mute**. Ein Schlag auf die Kuppel des Dings mit dem Ballen der Handfläche. Er erzeugt einen sehr tiefen und gedämpften Ton.
- SL : **Slap**. Ein (abgestoppter) Schlag zwischen zwei Tonfeldern, im Zwischenraum (Interstitialraum) des Instruments. Er wird mit einem oder mehreren flach anliegenden Fingern ausgeführt – wie ein Klatscher – und klingt ähnlich wie eine Snare beim Schlagzeug.

K : **Knock**. Wie ein Slap, aber es wird mit dem letzten Gelenk des Fingerknöchels auf die Handpan geklopft.

F : **Fist**. Ein Schlag mit dem Handballen der Faust, ausgeführt im Zwischenraum der Handpan.

- : **Ghost note**. Eine sehr sanfte Berührung der Handpan-Oberfläche, manchmal nur ein ganz leichtes Antippen. Die Lautstärke einer Ghost Note kann von „nicht hörbar“ bis zu einem „sehr leisen Slap“ reichen. In manchen Lehrvideos wird dies auch als **Tap** vom englischen Wort für tapping beschrieben.

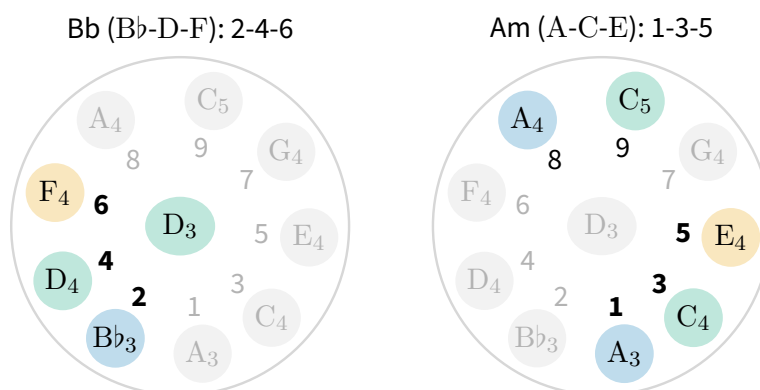
In [1] werden für das Ding zwei Bezeichnungen unterschieden: Spielt man nur die Kuppel mit einem Finger an, wird die Klangsilbe **“Dung”** gewählt. Wird die ebene Fläche um die Kuppel herum mit einem Finger gespielt, wird die Klangsilbe **“Deng”** verwendet. Wird die Ding-Tonfläche und ein Teil der Kuppel mit der ganzen Handfläche gespielt, wird dies als **“Dum”** bezeichnet. In [1], wird mit Slap ein abgestopppter Schlag zwischen den Tonfeldern bezeichnet.

Malte Marten hat weiterhin den **Wha-Wha** beschrieben, wobei eine Note angeschlagen und unmittelbar danach mit dem Handballen abgedämpft wird.

Zu Beginn werden lediglich lediglich D, S, SL, or K gebraucht.

6.3 Beispiel: Bb-Am

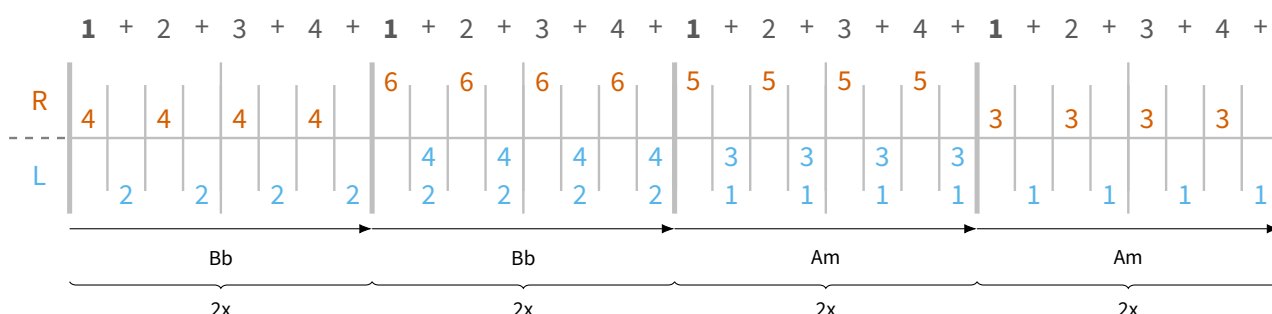
Das Beispiel in diesem Abschnitt ist ausführlich beschrieben, damit es sich als ersten Spielstück für den Anfänger eignet. Wie bereits im Abschnitt 4.1 gezeigt, gibt es Gründe warum die Akkorde Bb und Am so populär in Tutorials sind. Schauen wir uns den B-Dur (engl. Bb Major) und den A-Moll (engl. Am, A-Minor) Akkord an, bevor wir uns die Notation einer Spielfolge der Noten anschauen:



Zunächst einmal sieht man, dass mit diesen beiden Akkorden, bis auf das G, alle Tonfelder zum Einsatz kommen können. Die zentralen Tonfelder der Akkorde (2, 3, 6 für Bb und 1, 3, 5 für Am) liegen sich gegenüber, was ein wechselseitiges Spiel der Hände gut ist. Man sieht auch, das die Tonfelder 8 und 9 die gleichen Noten sind, die im Kern (1, 3, 5) des Am Akkords stecken. Diese Noten bieten sich somit für Fills und für Variationen an.

Für die Akkorde Bb und Am bilden die Tonfelder 2, 4, 6 für Bb und 1, 3, 5 für Am zumeist den Kern eines Stückes. Die anderen Noten werden dann für Variationen verwendet. So liegen die Noten der Akkorde in der unteren Hälfte der Handpan gegenüber voneinander. Damit eignet sich die Akkordfolge sehr gut für das Hand-zu-Hand Spiel.

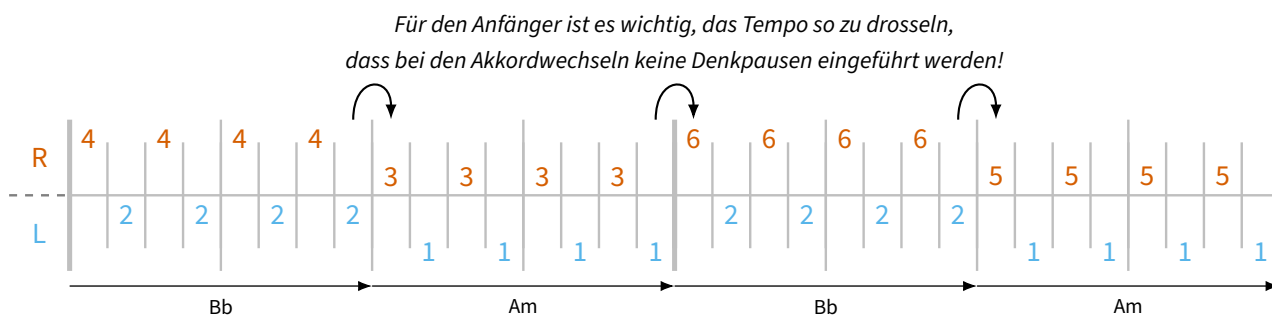
Für das Spiel mit der Handpan wären dann folgende rechts-links Spielmuster möglich:



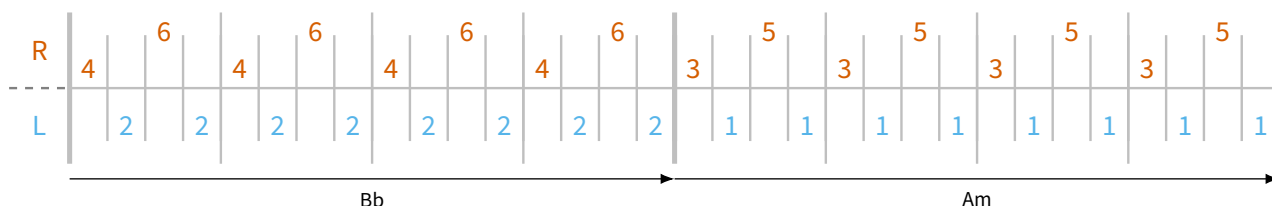
Die Zahlen notieren die Tonfelder. R = rechte Hand, L = linke Hand. Noten, die übereinander stehen, werden gleichzeitig gespielt. In Kursen wird jedes Muster meist achtmal wiederholt. Um etwas Platz zu sparen, ist jedes Muster nur mit zwei Wiederholungen dargestellt.

Beim Spielen von Akkorden mit drei Noten, bei denen zwei Tonfelder mit einer Hand gleichzeitig gespielt werden, bemerkt man schnell, dass das nicht einfach ist. Selbst für den Fortgeschrittenen, der schneller spielen will, ist es nicht einfach, mit einer Hand mehrere Tonfelder gleichzeitig anzuschlagen. Aus diesem Grund werden Akkorde in vielen Stücken auf zwei Tonfelder reduziert, wobei der Grundton zwingend ist. Die Wahl zwischen Terz und Quinte ist dann eine Option, um Variationen im Spiel einzuführen.

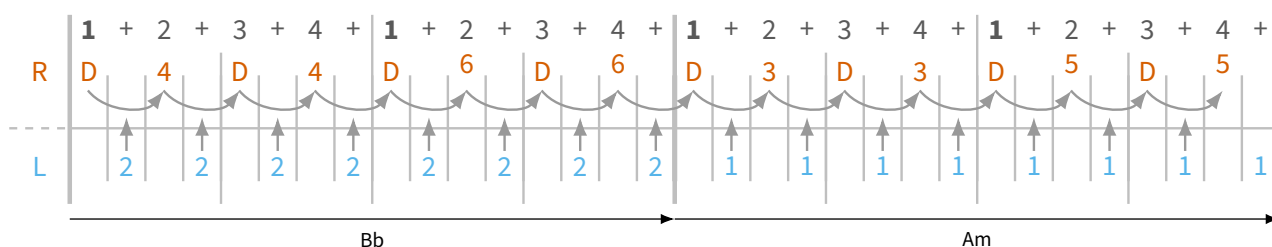
Zwei Akkorde sind das Minimum für ein bereits schön klingendes Stück. So kann auch die Bb-Am-Akkordfolge zum Komponieren verwendet werden. So könnte man, zum Beispiel, mit den folgenden Mustern beginnen:



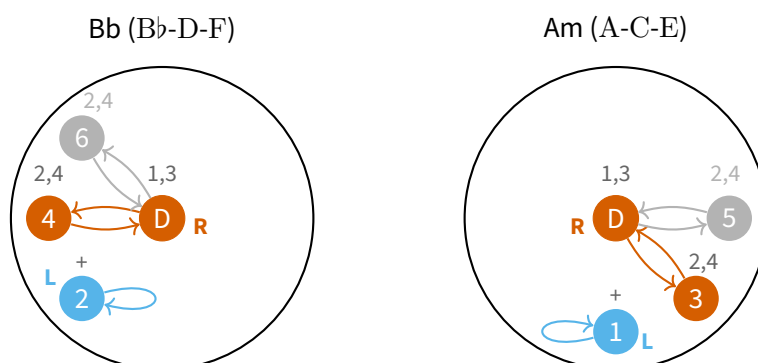
Für den Anfänger ist es sehr wichtig, zu Beginn das Tempo so stark zu reduzieren, dass der Wechsel zwischen Akkorden oder die Seitenwechsel auf der Handpan flüssig ablaufen und keine „Denkpause“ verursachen. Beim Blick auf tabellarische Darstellungen lohnt es sich, zu Beginn auf Wechsel zu achten und sicherzustellen, dass keine zusätzlichen Pausen eingeführt werden. Ein weiteres Übungsbeispiel für die Bb-Am-Akkordfolge ist dann:



Für ein andauerndes Spiel kann man dann in ein neues Muster wechseln. Beim Blick auf die Noten des Bb-Akkords, fällt zum Beispiel auf, dass die D nicht nur im Tonfeld 4 zu finden ist, sondern auch im Ding. So könnte man dann, zum Beispiel, in folgendes Muster überwechseln:



Wir werden in den folgenden Abschnitten gelegentlich eine alternative Darstellung der Spielmuster zeigen:



Hier wird die **linke/rechte** Hand mit den gleichen Farben, wie in der Tabelle dargestellt. Die Zahlen in den Kreisen nummerieren die Tonfelder und die Zahlen bzw. das + notiert die Zählzeit. Variationen sind in Grau dargestellt. Das Muster, das man hier erkennen soll, ist, dass die linke Hand immer den Grundton des Akkords spielt und die rechte Hand zwischen dem Ding und der Melodienote des Akkords hin- und hergeht. Was man in der tabellarischen Darstellung für dieses Stück besser sehen kann, ist, dass das Tonfeld 2 bzw. 1 immer zwischen dem Ding und der Note gespielt wird. In der Visualisierung der Handpan ist dies durch das + gezeigt.

Dieser Spielkombination von Ding und Melodienoten, werden wir später unter dem Namen “Malte Marten’s Trance Groove” wiederholt begegnen. In der Bb-Am-Variante werden wir es in Abschnitt 8.2 noch ausführlicher besprechen.

Pattern 32, der Pattern Library in Malte Marten’s *Handpan Fundamentals 2.0* Kurs, zeigt eine rhythmische Variante des Bb-Dur (2 4 6) und A-Moll (1 3 5) Akkords¹²:

	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+
R	D		S		SL		D		D		S		SL		D		D		S		SL		D		D		S		SL		D	
L	4				4		4		4				4		4		3				3		3		3		3				3	
	2				2		2		2				2		2		1				1		1		1		1				1	

Hier steht “D” für einen Schlag mit der Fingerspitze auf die Kuppel des Ding, “S” für einen Schlag mit der Fingerspitze auf die Schulter/Shoulder (Rand/Kante des Ding-Tonfeldes) und “SL” steht für Slap/Schlag zwischen den Tonfeldern.

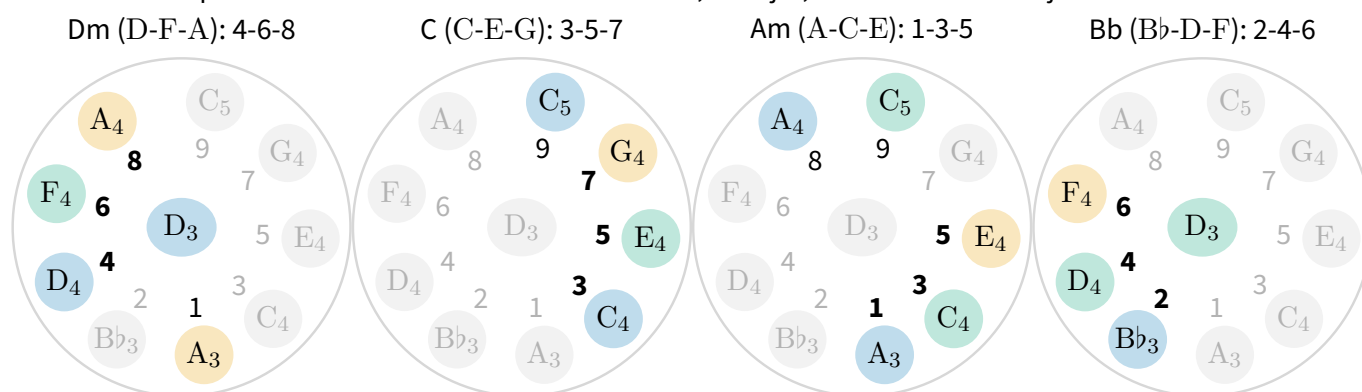
Das Muster kann auf alle anderen Akkorde übertragen und in anderen Akkordfolgen gespielt werden, indem die Noten der linken Hand ersetzt werden.

Die meisten auf der Handpan gespielte Stücke lassen sich als Akkordfolgen beschreiben. Die Akkorde werden zumeist mit nur zwei oder drei Noten gespielt. Damit die Musik nicht monoton und simpel wirkt, ist es ein zentrales Element des Handpan-Spiels, Variationen zu erzeugen. Die Darstellung der Noten eines Akkords auf der Handpan ist dabei eine große Hilfe, Variationsmöglichkeiten zu erkennen und Abwechslung zu kreieren.

Ein Blick auf die Anordnung der Akkorde zeigt, dass sich die Noten der Akkorde in der unteren Hälfte der Handpan gegenüberliegen. Im Abschnitt 8 thematisieren wir dies und stellen eine Sammlung von Spielmustern für die Bb-Am Akkordfolge zusammen.

6.4 Beispiel: Dm-C-Am-Bb

Als zweites Beispiel schauen wir uns die Akkorde D-Minor, C-Major, A-Minor und Bb-Major an:



Bei dieser Akkordfolge bewegen wir uns im Uhrzeigersinn um die Handpan herum.

¹²Das Video ist in der Pattern Library unter Malte Beat, Basic Rhythm C & Chords zu finden.

Für die Akkordfolge Dm-C-Am-Bb bilden die folgenden Tonfelder zumeist den Kern eines Stücks: Dm (4 6 8), C (3 5 7), Am (1 3 5) und Bb (2 4 6). Die anderen Noten können dann für Variationen verwendet werden.

Für das Spiel mit der Handpan wäre folgendes rechts-links Spielmuster möglich:

Pattern 1:

Measure	Chord	R (Right)	L (Left)
1	Dm	6	4
2	C	5	3
3	Am	3	1
4	Bb	4	2

Pattern 2:

Measure	Chord	R (Right)	L (Left)
1	Dm	8	6
2	C	7	5
3	Am	5	3
4	Bb	6	4

Bei dieser Akkordfolge könnte man auch jeweils mit jeder Hand zwei Noten gleichzeitig spielen, eine Note aus dem danebenliegenden Akkord borgen, und es klingt gut:

Pattern 3:

Measure	Chord	R (Right)	L (Left)
1	Dm	9, 8	6, 4
2	C	9, 7	5, 3
3	Am	7, 5	3, 1
4	Bb	8, 6	4, 2

Wenn man in Akkorden denkt und jeweils nur eine, oder zwei Noten eines Akkords spielt, dann bieten die verbleibenden Noten Möglichkeiten für Variationen im Spiel. Zum Beispiel enthält der Dm-Akkord die Noten D, F, A, d.h. die Tonfelder 4, 6, und 8. Wenn Tonfelder 4 und 6 in einem Stück/Muster ein Element bilden, weiß ich, dass die Note A (8) immer passend für Variationen verfügbar ist.

6.5 Beispiel: Bb-C-Am-Bb

Malte Marten's Fundamentals Kurs enthält eine 'Pattern Library', in der jedes Muster mit drei Akkordfolgen dargestellt wird: Bb - Am (Abschnitt 6.3), Dm-C-Am-Bb (Abschnitt 6.4) und die hier aufgezeigte Akkordfolge:

Diagram 1: Bb (Bb-D-F): 2-4-6

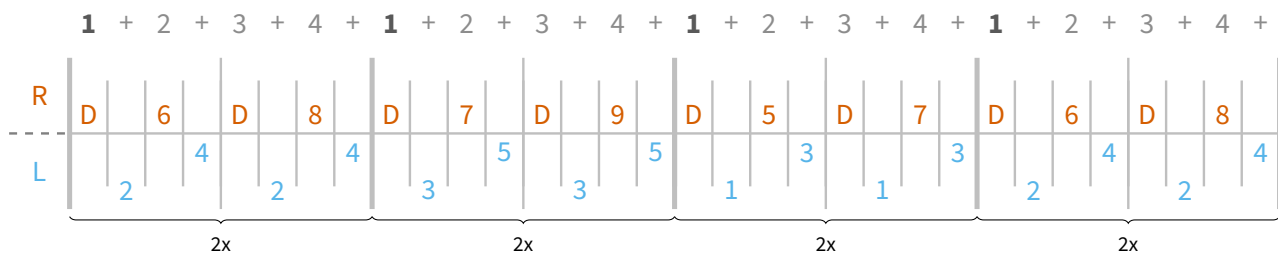
Diagram 2: C (C-E-G): 3-5-7

Diagram 3: Am (A-C-E): 1-3-5

Diagram 4: Bb (Bb-D-F): 2-4-6

Die in Spielmustern häufig verwendeten Tonfelder sind in Klammern angegeben. Wie bei den anderen Beispielen auch zeigen die verbleibenden Tonfelder Variationsmöglichkeiten auf.

Ein Beispiel für eine Akkordfolge mit alternierender linker Hand:



Die Reduktion von Akkorden auf nur zwei Noten ist nicht nur eine Vereinfachung. Die Reduktion der Noten, ggf. mit langsamerem Spiel führt das dazu, dass der Zuhörer genauer hinhört. Die vermeintliche Einfachheit mancher Spielsequenzen ist also nicht etwa für Anfänger gedacht, sondern kann eine bewusste Spielform sein, in der man sich als Spieler emotional ausdrücken kann, und den Zuhörer “zu sich holt”.

7 Dm-C-Am-Bb

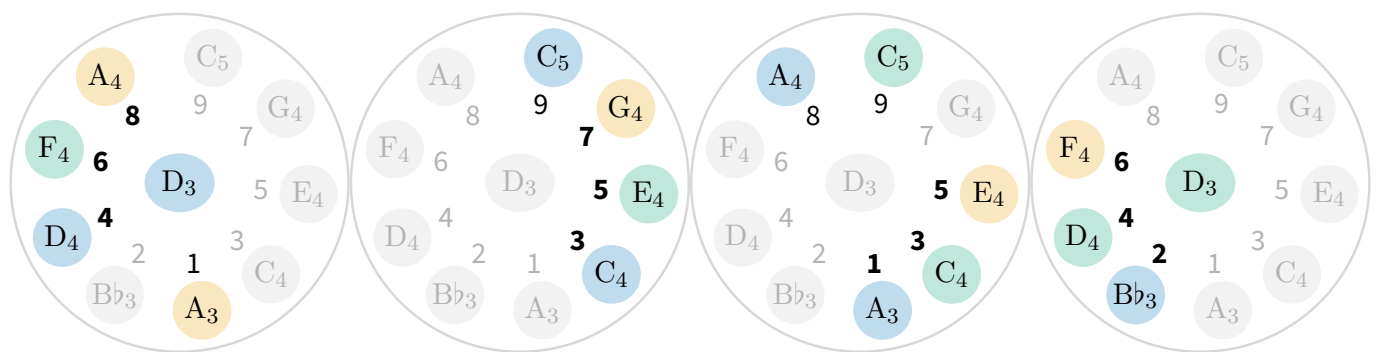
Die Akkorde und die beteiligten Noten haben wir bereits kennengelernt. Die im Stück verwendeten Noten sind fett gedruckt:

Dm (D-F-A): 4-6-8

C (C-E-G): 3-5-7

Am (A-C-E): 1-3-5

Bb (Bb-D-F): 2-4-6



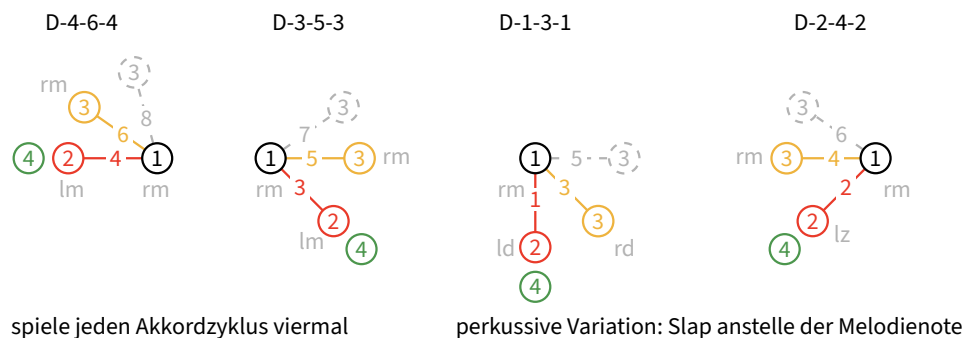
7.1 Malte Marten's Trance Groove

Der von Malte Marten populär gemachte sogenannte *Trance Groove* ist ein populäres Spielmuster. Da der Trance Groove mit dem Dm- und C-Akkord beginnt, ist er für Anfänger attraktiv, da sich die Hände hier im Nordwesten der Handpan bewegen. Dort fällt es einem als Anfänger leichter, die Tonfelder anzuschlagen, als im unteren Bereich, wo man Arme und Hände etwas verdrehen muss. Weiterhin hat die für Rechtshänder nicht dominante linke Hand hier relativ wenig zu tun. Es handelt sich beim Trance Groove um ein Hand-zu-Hand-Muster, bei dem die Hände im Rechts-Links-Wechsel eingesetzt werden. Als Anfänger sollte man darauf achten, dass die Hände wirklich wechseln, auch wenn es manchmal einfacher erscheint, zwei Schläge mit einer Hand hintereinander zu spielen.

Man muss sich aber auch bewusst machen, dass die Stücke in den Videos von Malte Marten auch deshalb so gut klingen, weil er sehr schnell spielen kann. Das klingt im Video wunderbar, aber der Anfänger wird diese Geschwindigkeit kaum erreichen. Es wäre ein Fehler, die Geschwindigkeit zu Beginn zu trainieren. Damit es bei geringerem Tempo nicht monoton wird, ist das Üben von Variationen wichtig.

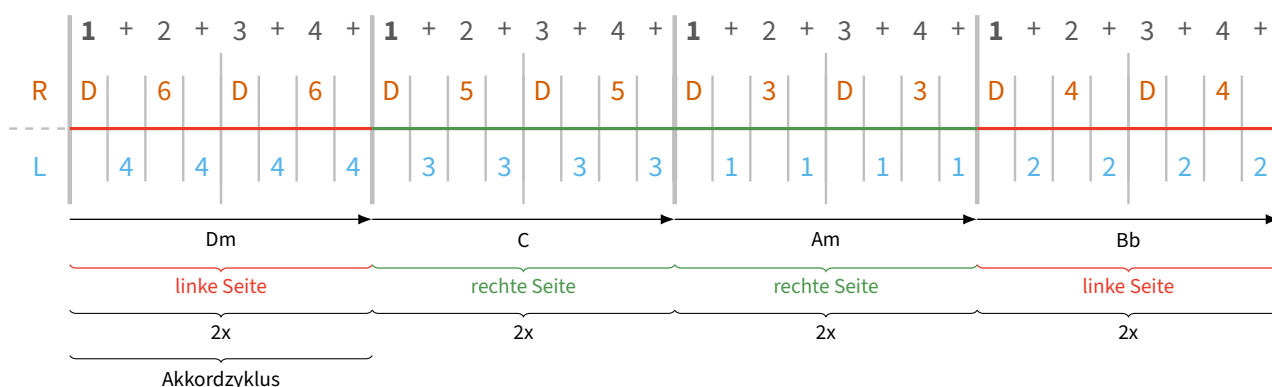
Im Video “[The Trance Groove | Malte Marten | Handpan Tutorial](#)” auf dem YouTube-Kanal von Malte Marten wird das folgende Stück erläutert, das sich aufgrund der 4-6, 3-5, 1-3 und 2-4 Akkordstruktur mit dem Muster in anderen Abschnitten kombinieren lässt.

Die folgende Abbildung habe ich genutzt, um das [YouTube Video](#) in einem Diagramm zusammenzufassen. Diese Abbildung kann deshalb übersprungen werden. Zum Lernen folgen bessere Abbildungen. Beim Transkribieren, habe ich bei den Tonfeldern die Schrittnummer eingetragen. Die Tonfeldnummern sind in den Linien vom Ding zum jeweiligen Tonfeld angegeben. Die Reihenfolge, in der die Tonfelder angeschlagen werden, ist farblich kodiert: 1. Schwarz, 2. Rot, 3. Gold, 4. Grün:



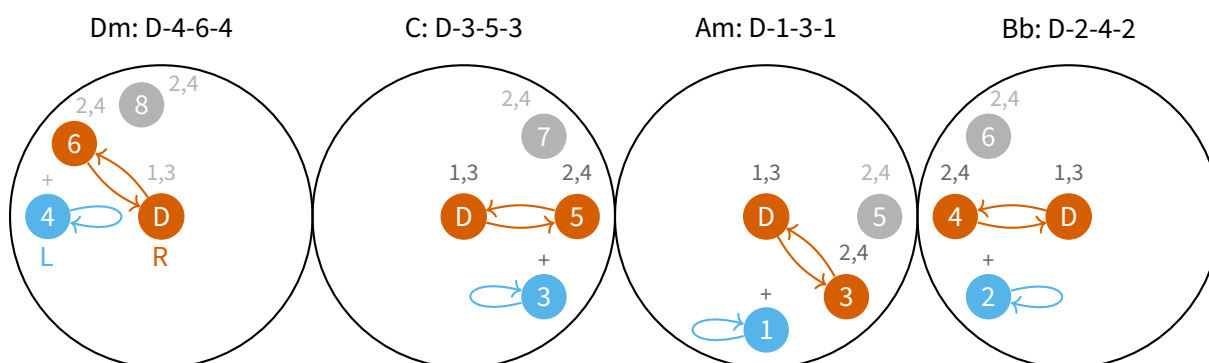
Die verwendeten Finger sind dem [YouTube Video](#) entnommen. Malte Marten sagt im Video aber, dass die Wahl des Fingers für ihn keine Bedeutung hat und er den Finger nimmt, der gerade passt. Für Variationen gilt wieder, dass die höchste (Melodie-)Note im Akkord eine Stufe höher gewählt werden kann. Also, zum Beispiel im ersten Akkordzyklus spielen wir die 8 statt der 6. Die Variationsmöglichkeiten sind in Grau dargestellt.

Schauen wir uns als Nächstes die weit verbreitete tabellarische Notation an:



Das Ding wird direkt auf der Kuppel angeschlagen, was mit einem D notiert wird. Um Platz zu sparen, sind die Akkorde hier nicht achtmal wiederholt dargestellt. Die darunterstehenden Klammern zeigen an, dass die Sequenz zweimal wiedergegeben wird. In Rot für Links und Grün für Rechts sind die Seiten der Handpan markiert, auf denen gespielt wird.

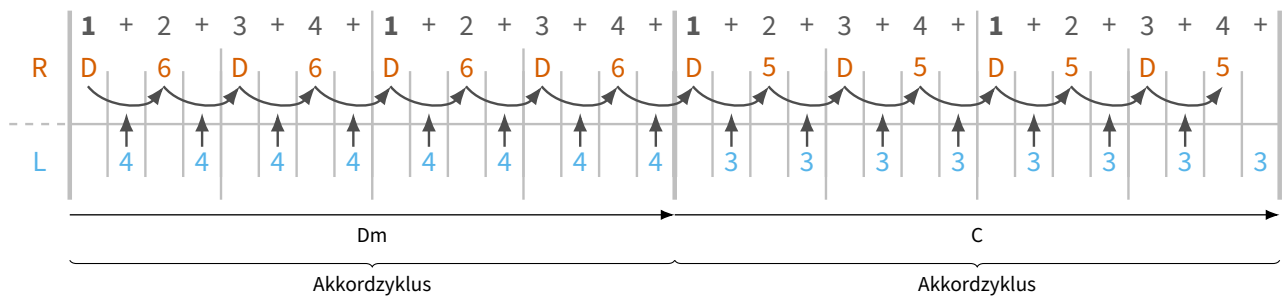
Das folgende Diagramm zeigt die Anordnung der gespielten Tonfelder. Die Farben für die rechte und linke Hand, entsprechen den Farben in der tabellarischen Notation. Variationen sind in Grau markiert:



Nun könnte man das Spielmuster lernen, in dem man die Sequenz: 1. Ding, 2. Tonfeld 4, 3. Tonfeld 6, 4. Ding usw. spielt. Eine für das Lernen wichtige Beobachtung ist jedoch Folgendes:

1. Die rechte Hand bewegt sich zwischen dem Ding und der höheren Note (Terz) des Akkords hin und her.
2. Die linke Hand schlägt zwischen den Schlägen der rechten Hand die untere Note (Grundton) des Akkords.

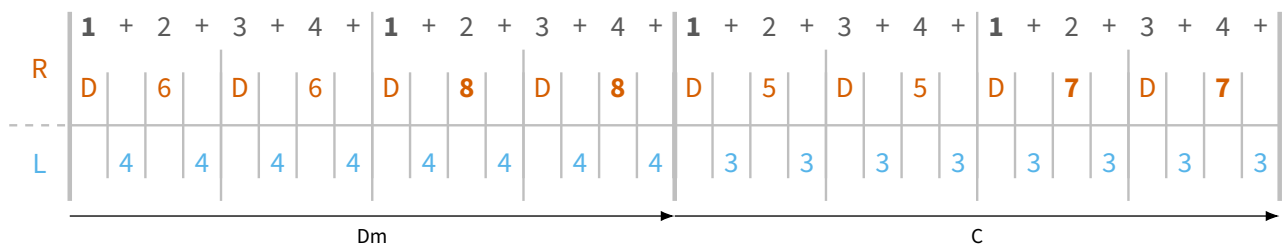
Schauen wir uns deshalb einen Akkordzyklus der Dm- und C-Akkorde genauer an:



Der Gedanke ist hier also, mit der rechten (für den Rechtshänder dominanten Hand) immer zwischen Ding und der höheren Note des Akkords zu wechseln, und mit der linken Hand zwischen bzw. während des Wechsels der rechten Hand den Grundton anzuschlagen.

Malte Marten spielt jeden Akkordzyklus viermal, normal, und dann mit jeder Zyklus mit der Variation für alle Akkorde. Aber auch innerhalb eines Akkordzyklus kann man je zweimal den normalen Akkord und zweimal mit Variation spielen, ... oder alternierend.

Eine Variationsmöglichkeit ist es, statt der Terz die Quarte zu spielen. Beim Dm-Akkord würde die 6 gegen die 8 ausgetauscht werden, beim C-Akkord die 5 gegen die 7, beim Am-Akkord die 3 gegen die 5 und beim Bb-Akkord kann die 4 gegen die 6 ausgetauscht werden. Für die ersten beiden Akkorde sieht das Spielmuster dann wie folgt aus:



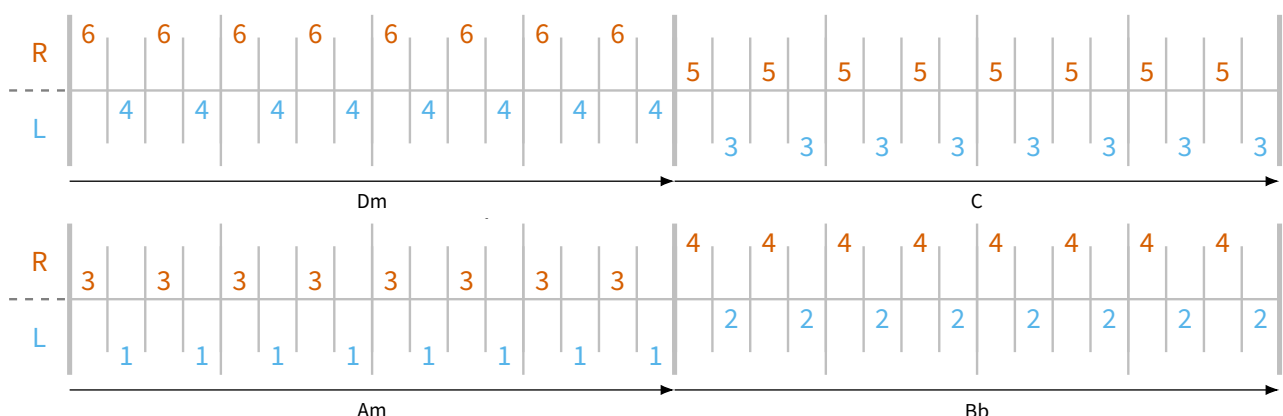
Natürlich könnte man den Austausch auch nur an einer Stelle pro Zyklus vornehmen. Eine weitere Möglichkeit zur Variation besteht darin, die höhere Note des Akkords durch einen Slap zu ersetzen.

Neben dem Spielen einer höheren Note im Akkord kann man als Variationsmöglichkeit auch eine Melodienote durch einen Slap ersetzen.

Komposition von Stücken

In seinem *Beginner Journey* Online-Kurs beschreibt [Malte Marten](#) die Komposition von Stücken mit Akkordfolgen, die sich aus Elementen des Trance-Grooves zusammensetzen.

Für die Einleitung wird das folgende Muster mit jeweils einer Bassnote und einer Melodienote eines Akkords genommen:



Die Noten 6 und 4 sind dem D-Moll-Akkord (Noten 4 6 8) entnommen; die Noten 5 und 3 vom C-Dur-Akkord (Noten 3 5 7); die Noten 3 und 1 aus dem A-Moll-Akkord (Noten 1 3 5) und die Noten 2 und 4 sind dem Bb-Dur-Akkord mit den Noten 2 4 6 entnommen¹³. Dies bedeutet auch, dass die jeweils höhere Note in Variationen gespielt werden kann.

Das Intro mit einem Vers und einem ersten Hauptteil lässt sich dann wie folgt zusammenfassen:

Intro: 2x			Verse: 2x					1st Main Part: 2x				
4x	6	4	4x	D	4	6	4	4x	D	4	8	4
4x	3	1	4x	D	1	3	1	4x	D	1	5	1
4x	5	3	4x	D	3	5	3	4x	D	3	7	3
4x	4	2	4x	D	2	4	2	4x	D	2	6	2

Break: 1x												
2x	D	4	8	4	6	4	6	4				
2x	D	1	5	1	3	1	3	1				
2x	D	3	7	3	5	3	5	3				
2x	D	2	6	2	4	2	4	2				

Die Noten 8, 5, 7, und 6 schaffen eine zweite melodische Ebene. Ein zweiter Vers könnte nun wie der obige erste gespielt werden, gefolgt von einem zweiten Hauptteil, bei dem wir etwas variieren, indem wir die hohe Note nur im ersten Durchlauf spielen. Also 1x D-4-8-4 gefolgt von 3x D-4-6-4 usw. Als Outro kann man das Intro wieder spielen.

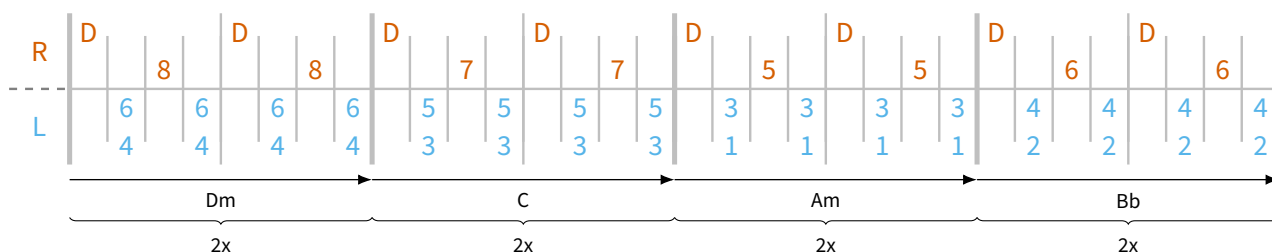
Wie im Abschnitt 7 beschrieben, lässt sich der Trance Groove im ersten Hauptteil auch mit den Mustern aus Abschnitt 7.2 kombinieren. Alles zusammen genommen lässt sich so auf Basis relativ einfacher Muster eine ganze Weile spielen.

Die Komposition eines Stückes geht von einer Akkordfolge mit Melodie aus, und erstellt die anderen Elemente eines Stückes durch eine Reduktion des Hauptteils.

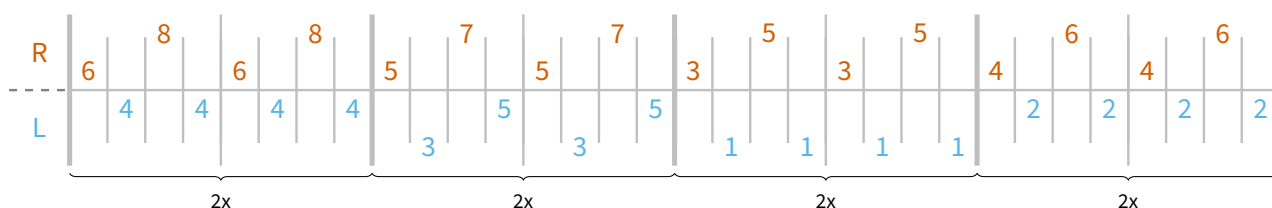
Weitere Beispiele für Komposition finden sich in den Abschnitten 8.4 und 9.5.

Varianten

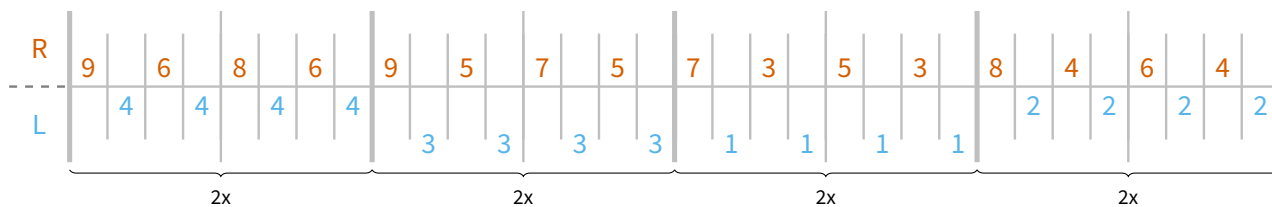
Der Trance Groove von Malte Marten kann in ganz unterschiedlichen Varianten gespielt werden. Hier eine, bei der die zwei unteren Noten eines Akkords gleichzeitig gespielt werden und eine weitere, höhere Note des Akkords hinzugefügt wird:



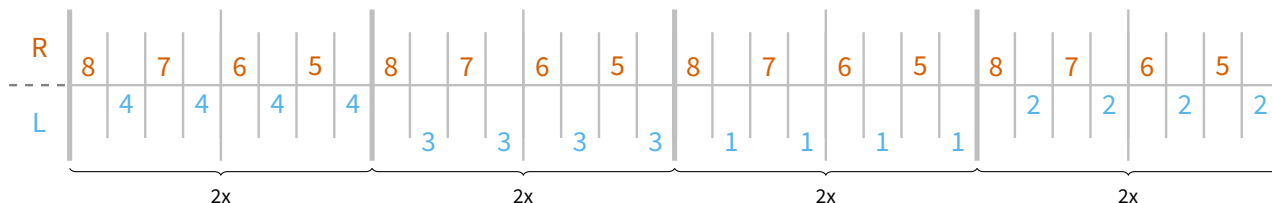
Hier zwei Beispiele für “Ping-Pong” Variationsmuster des Dm-C-Am-Bb Trance Groove:



¹³Die Akkorde können auch erweitert gespielt werden. Dabei spielt die linke Hand dann zwei Noten gleichzeitig. Beim Bb-Dur-Akkord, zum Beispiel, könnte die rechte Hand die Note 6 spielen, während die linke Hand die Noten 2 und 4 gleichzeitig spielt.

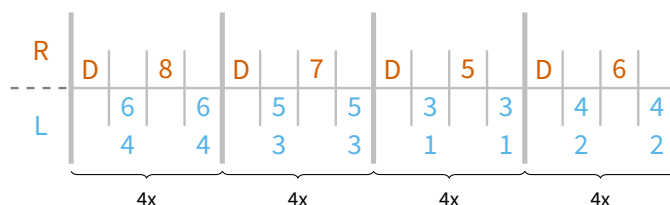


Und hier eine “Zig-Zag” Variation:



In vielen Fällen lässt sich ein Muster variieren, indem eine Note über der höchsten gespielten Note gewählt wird.

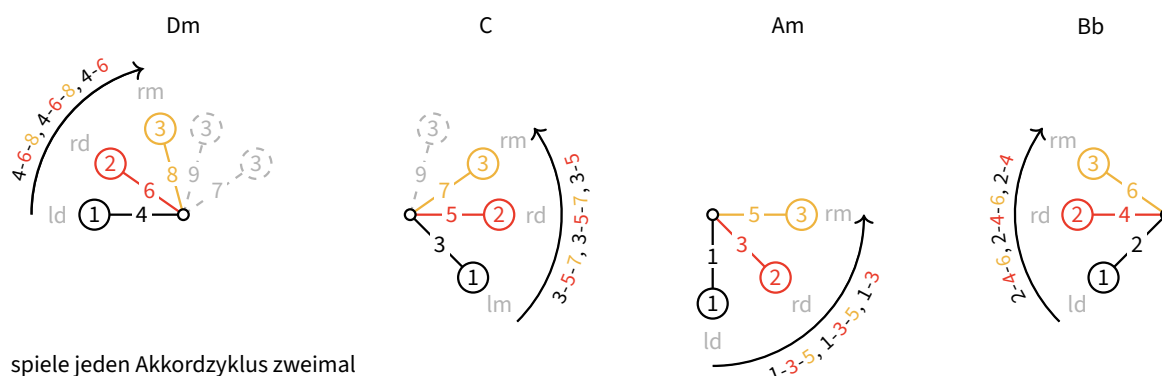
Hier noch eine Variante des Trance-Grooves, bei der drei Akkordnoten gespielt werden.



7.2 3/3/2 Muster

Im Video [“My Favorite Pattern | Malte Marten | Handpan Tutorial”](#) auf dem YouTube-Kanal von Malte Marten wird das folgende “meditative pattern” erläutert. Es handelt sich um ein 3/3/2 Muster, d.h., wir spielen die 1., 2., 3. Note, wieder die 1., 2., 3. Note und dann nur die 1. und 2. Note eines Akkords. So spielen wir insgesamt acht Noten und passen damit in den 4-4 Takt passen.

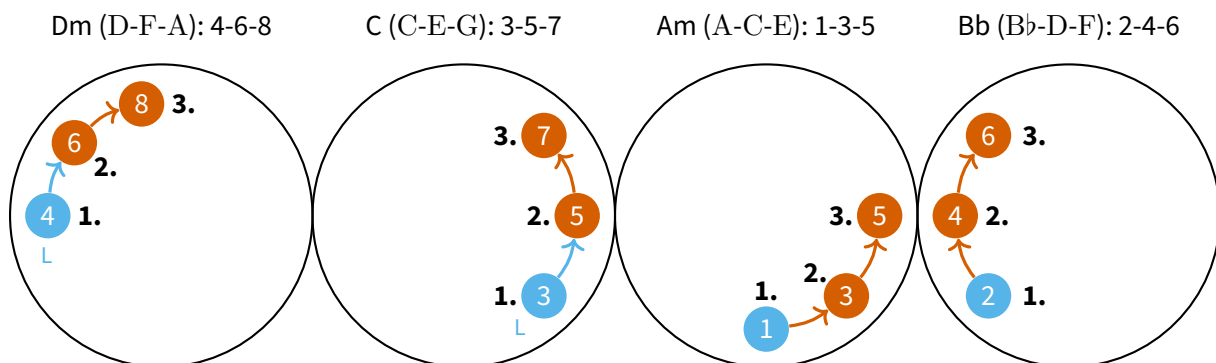
Die folgende Abbildung habe ich genutzt, um das [YouTube Video](#) in einem Diagramm zusammenzufassen. Beim Transkribieren, habe ich bei den Tonfeldern die Schrittnummer eingetragen. Die Tonfeldnummern sind in den Linien vom Ding zum jeweiligen Tonfeld angegeben. Die Reihenfolge, in der die Tonfelder angeschlagen werden, ist farblich kodiert: 1. Schwarz, 2. Rot, 3. Gold, 4. Grün. Die linke Hand spielt immer die tiefste Note der Akkorde. Die dominante rechte Hand spielt die beiden höheren Noten.



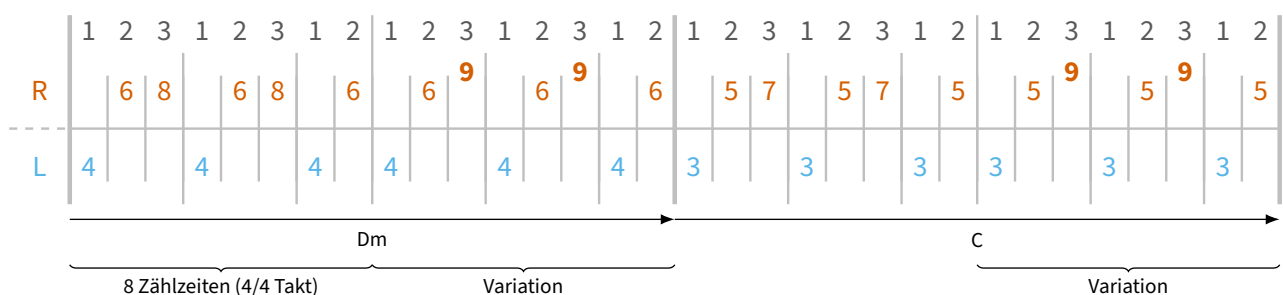
Auch hier bietet sich die Variation des Veränderns der höchsten (Melodie-)Note an. Beim Dm-Akkord kann man dann statt der 8, die 9 oder die 7 spielen. Die Variationen für den ersten Akkord sind in der Abbildung in Grau dargestellt. Die Variation kann beim ersten oder bei allen Akkorden erfolgen. Malte Marten empfiehlt jedoch auch die Variationen zu wiederholen.

Die tiefste Note eines Akkords ist die Bassnote. Diese wird mit höheren Akkordnoten verbunden. Die oberen Noten dienen zumeist dazu, die Melodie zu definieren. Wenn Akkorde aus zwei oder drei Noten bestehen, kann die darüberliegende Note auf der Handpan als Melodienote dienen.

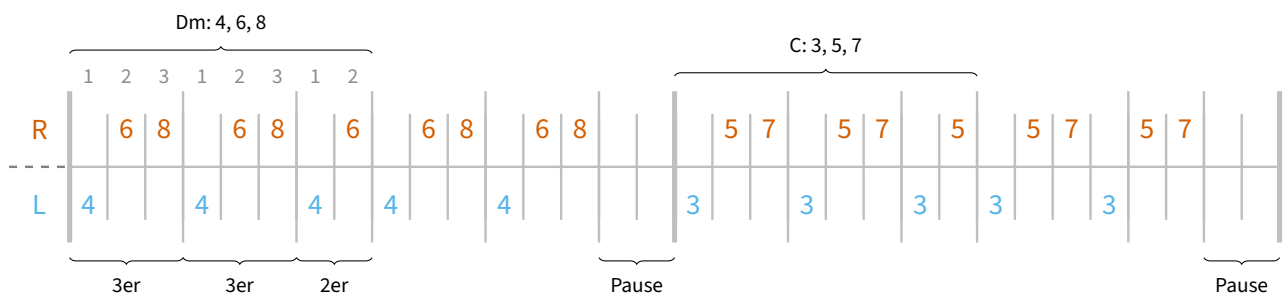
Visualisierung der 3er-Sequenzen mit Nummerierung der Tonfelder in den Kreisen der Tonfelder und der Reihenfolge neben den Tonfeldern:



Schauen wir uns das 3/3/2 Spielmuster in tabellarischer Notation an:



Das 3/3/2 Muster bietet sich auch für den gezielten Einsatz von Pausen an, indem man einfach die 2er-Gruppe auslässt:



Für den „2er“ wurden hier die Tonfelder 4 und 6 bzw. 3 und 5 gewählt. Natürlich kann man hier auch andere Akkordnoten wählen. Für Dm käme z.B. 4-8 oder auch 6-8.

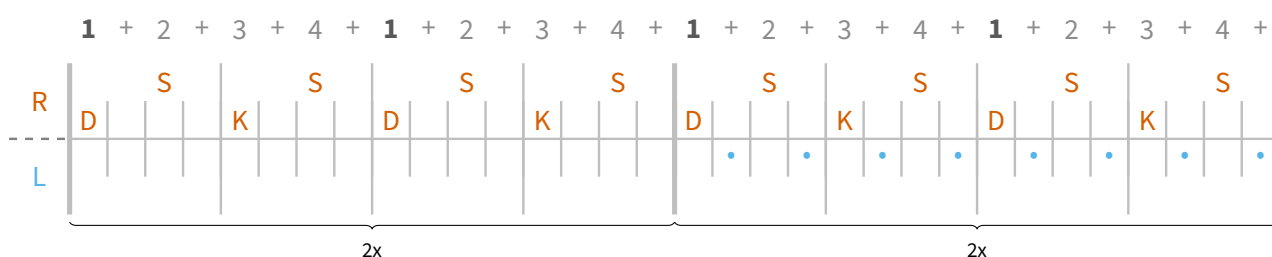
Das Thema Pausen im 3/3/2-Muster wird im Abschnitt 8.4 weiter besprochen.

7.3 Malte Beat

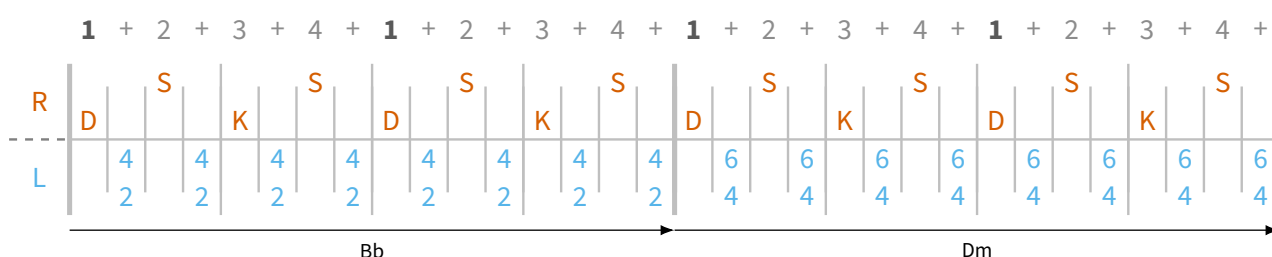
In seinem YouTube-Video [A Groovy Beat | Malte Marten | Handpan Tutorial](#) präsentiert Malte Marten ein Hand-zu-Hand-Muster, bei dem die rechte Hand den rhythmischen und perkussiven Teil übernimmt, während die linke Hand die Melodie spielt.

Den Malte Beat lernt man am besten, indem man zunächst nur den Rhythmusteil anschaut und dabei zunächst nur die rechte Hand betrachtet. Die Reihenfolge ist: Ding (Kuppel, rm), Schulter (Rand vom Ding-Tonfeld, rm), gefolgt von einem Knock oder Slap (zwischen den Tonfeldern, rm), und wieder Schulter (rm): Ding - Schulter - Knock - Schulter.

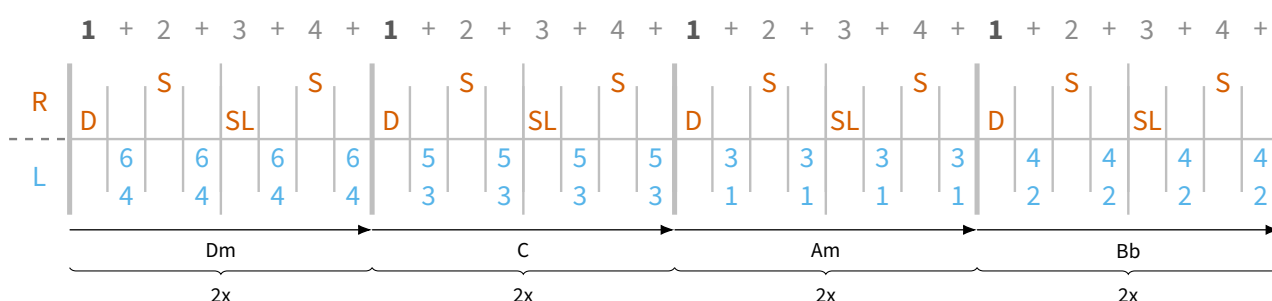
Danach kann man mit der linken Hand eine Ghost-Note (•), einen leichten Schlag (engl. tap) auf die Schulter zwischen jedem Schlag der rechten Hand hinzufügen:



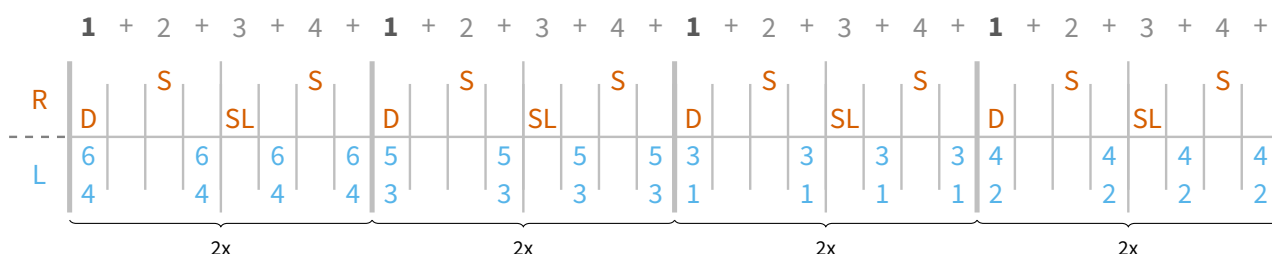
Im nächsten Schritt kann mit der linken Hand entweder die Bassnote eines Akkords, eine Melodienote, oder beides gleichzeitig gespielt werden. Für die Bb-Dm-Akkordfolge haben wir dann die Tonfelder 2 und 4 für den ersten Akkord, und die Tonfelder 4 und 6:



Im nächsten Schritt wird eine Melodie hinzugefügt. Dazu werden nach dem Knock, statt des zweiten Schlags auf die Schulter, mehrere Melodienoten gespielt. Malte Marten spielt hier z.B. die Skala hoch. Also für das Tonfeld 4 im Bb-Akkord wäre das in schneller Folge 5, 6. Malte Marten sagt im Video, dass er für das Spielen der Melodienoten keinen Plan hat, sondern spontan spielt.



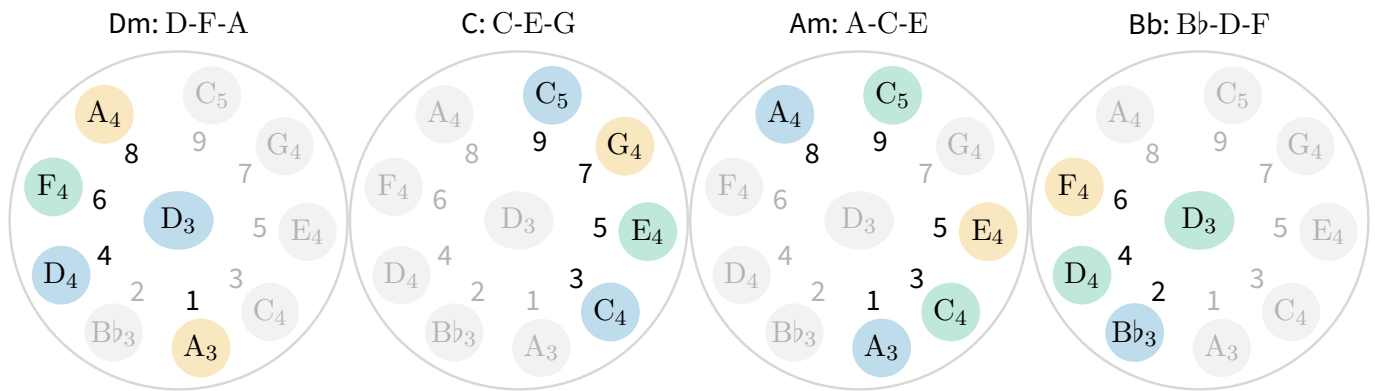
Und hier noch eine Variation, wo mit dem ersten Ding gleichzeitig der Akkord gespielt wird:



7.4 Polyrhythmische Arpeggien

Während ein Akkord das gleichzeitige Spielen von Tönen beschreibt, ist ein Arpeggio das sequentielle Spielen der Noten eines Akkords, in kurzen Abständen. Die Akkorde Dm-C-Am-Bb bilden in dem Beispiel hier die Grundlage für das Stück [“Workshop 33 2er Demovideo”](#) auf dem YouTube Kanal von [Handpan Kiel](#). Die Akkordfolge wird im Video [“Wie Du diesen coolen Rhythmus lernst auf 4 Akkorden zu spielen”](#) im Detail erklärt.

Zur Erinnerung, die Akkorde und Akkordfolge:



Beim Stück im Video [“Wie Du diesen coolen Rhythmus lernst auf 4 Akkorden zu spielen”](#) handelt es sich um einen Polyrhythmus, der sich nicht mit den obigen Unterteilungen der Takte darstellen lässt. Das Spielmuster wird in zwei Teile unterteilt und dabei werden die Hände und Zeiten notiert:

Zusammen, Links-Rechts, Links-Rechts (lang, kurz, kurz, kurz, lang)
Links-Links, Rechts, Links (kurz, kurz, lang, kurz)

Die linke Hand spielt immer den **Grundton** und die rechte Hand wechselt zwischen zwei Tönen des Akkords. Für den ersten Dm-Akkord spielt die linke Hand **D₄ (4)** und die rechte Hand wechselt zwischen **A₄ (8)** und **F₄ (6)**:

Länge	l	k	k	k	l	k	k	l	k
Hände	z	L	R	L	R	L	L	R	L
Dm	R								
	8		6	8			8		
L	4	4	4			4	4		4

Für die weiteren Akkorde ändern sich das Handspiel und das Timing nicht:

Länge	l	k	k	k	l	k	k	l	k
Hände	z	L	R	L	R	L	L	R	L
C	R								
	7		7	7			7		
L	3	3	3			3	3		3

Länge	l	k	k	k	l	k	k	l	k
Hände	z	L	R	L	R	L	L	R	L
Am	R								
	5		5	5			5		
L	1	1	1			1	1		1

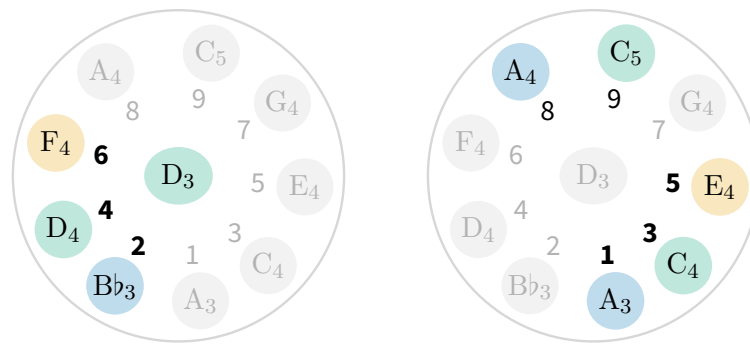
Länge	l	k	k	k	l	k	k	l	k
Hände	z	L	R	L	R	L	L	R	L
Bb	R								
	6		6	6			6		
L	2	2	2			2	2		2

8 Bb-Am Akkordfolge

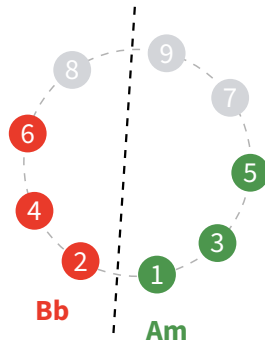
Die beiden Akkorde Bb und Am hatten wir bereits im Abschnitt 6.3 besprochen und bringen hier eine ganze Reihe von Spielmustern, auf der Basis dieser beiden Akkorde zusammen. Für beide Akkorde gibt es eine Auswahl an Noten auf der D-Kurd Handpan. Die üblicherweise gewählten Noten sind im Fettdruck hervorgehoben:

Bb (Bb-D-F): 2-4-6

Am (A-C-E): 1-3-5



Die Akkordfolge Bb-Am kommt aufgrund der Anordnung der Noten auf beiden Seiten der harmonischen Achse in vielen Tutorials vor:



Die Noten rechts der harmonischen Achse (ungerade Tonfelder) sind grün markiert, und die Tonfelder links in Rot.

8.1 Bb-Am Spielmuster Sammlung

Notenvariationen, die in den untenstehenden Mustern verwendet werden, sind grau markiert. Unter Beibehaltung der Rot (links), Grün (rechts) Farbgebung, lassen sich viele Spielmuster der Bb-Am-Akkordfolge wie folgt zusammenfassen. Um Platz zu sparen, wurden manche Takte komprimiert dargestellt. Die Klammern darunter zeigen die Wiederholungen für einen vollen Takt an. Für die Spielmuster gilt auch die Zählung “Eins und Zwei und Drei und Vier und”, sodass es sich um Achtelnoten handelt:

	4x	4x	4x	4x	4x	4x	4x	4x
R	4	4	3	3	6	6	5	5
L	2	2	1	1	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	8	8	7	7	6	6	5	5
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1	1	2	2	1	1
	4	4	3	3	2	2	1	1
	6	6	5	5	4	4	3	3
	2	2	1					

	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+																															
R			7					8								6								5								8								4								3								4							
L	8		2		2		2	2		1		1		1		1		2		2		2		2		1		1		5		1		1		1		1																									
	2x								2x								2x								2x																																						
	Zick Zack A																Zick Zack B																																														

	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2
R	4	6	8	4	6	8	4	6	5	5	7	3	5	7	3	5
L	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1
	3/3/2 kombiniert mit wechselnder linken Hand															

Siehe auch Abschnitt 8.4 wo das gezielte Einsetzen von Pausen am Beispiel der Bb-Am Folge und dem 3/3/2 Muster gezeigt wird.

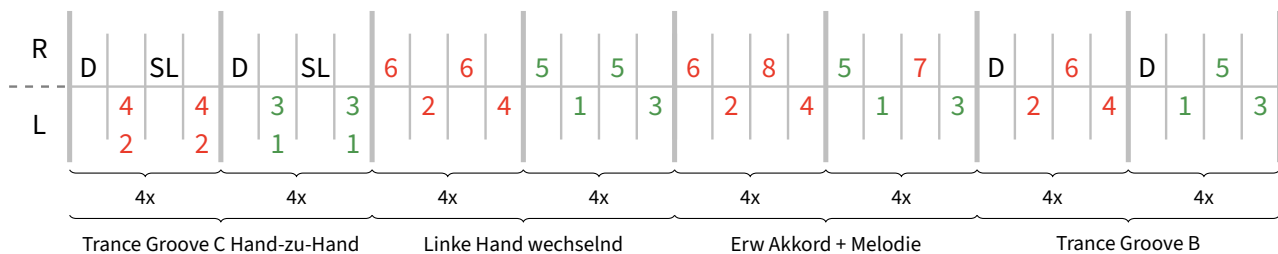
	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+
R					8							7				D		4		D		4		D		3		D		3		
L	4		6		2		2	2		1		1		1		2		2		2		2		1		1		1		1		
	2x								2x								2x								2x							
	Arpeggio B																Trance Groove A															

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
R	D	6	D	6	D	5	D	5	D	6	D	4	D	5	D	3
L	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
	2x				2x				2x				2x			
	Trance Groove B								Trance Groove Ping Pong A							

	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+
R	D		8		D		7	D		6		D		5		D		8		D		7		D		6		D		6		
L	2		2		2		2	2		2		2		2		1		1		1		1		1		1		1		1		
	Trance Groove Zick Zack A																															

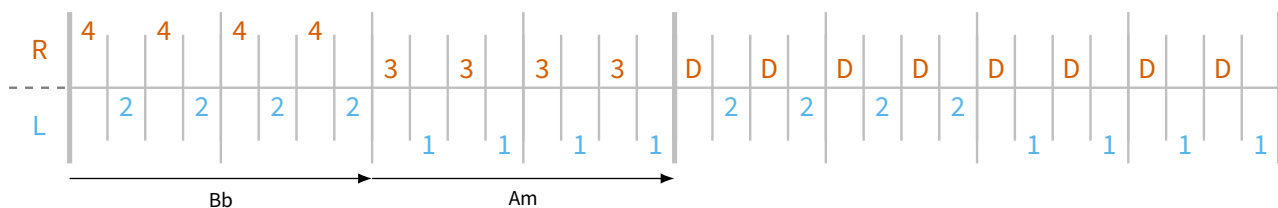
	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+
R	D		4		D		5	D		6		D		7		D		3		D		4		D		5		D		6		
L	2		2		2		2	2		2		2		2		1		1		1		1		1		1		1		1		
	Trance Groove Zick Zack B																															

	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+	1	+	2	+	3	+	4	+
R	D		4		D		6	D		8		D		9		D		3		D		5		D		7		D		9		
L	2		2		2		2	2		2		2		2		1		1		1		1		1		1		1		1		
	Trance Groove Arpeggio A																															

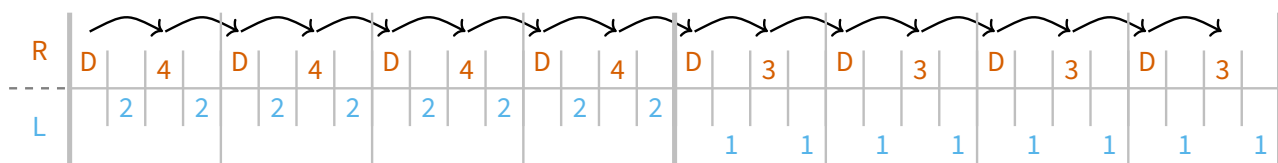


8.2 Bb-Am Trance Groove

In dem [YouTube Video](#) von 2025 und in seinem Online-Kurs [The Beginner Journey](#) wird der *Trance Groove* mit einer etwas anderen Akkordfolge als im Abschnitt 7 vorgestellt. Zunächst werden der Akkord Bb Major/Dur in der Sequenz 4(r)-2(l), und der Akkord A Minor/Moll in der Sequenz 3(r)-1(l), also in rechts-links Folge gespielt, gefolgt von den Sequenzen D(r)-2(l) und D(r)-1(l):



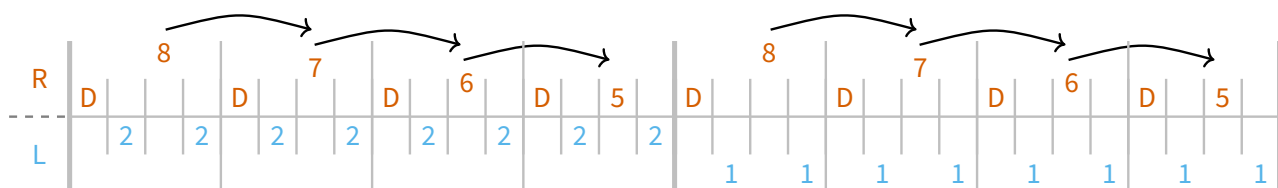
Die beiden Muster werden dann wie oben in der zirkulären Notation kombiniert: D-2-4-2, und D-1-3-1:



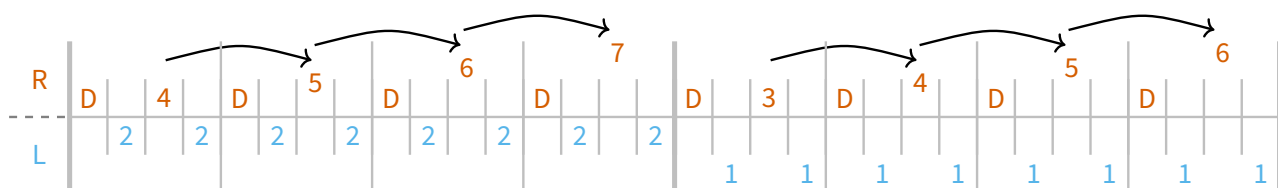
Wir schauen zunächst auf die rechte Hand: Sie bewegt sich lediglich zwischen dem Ding und den Tonfeldern 4 und 3. Als Nächstes kommt dann die linke Hand hinzu, indem die tiefen Bassnoten jeweils zwischen den Schlägen der rechten Hand eingefügt werden. Wir wechseln somit immer zwischen der rechten und der linken Hand hin und her.

Man kann hier genauso experimentieren wie mit den Mustern aus Abschnitt 7.2. Also, zum Beispiel, statt der Tonfelder 4 und 3, die 6 und 5 spielen.

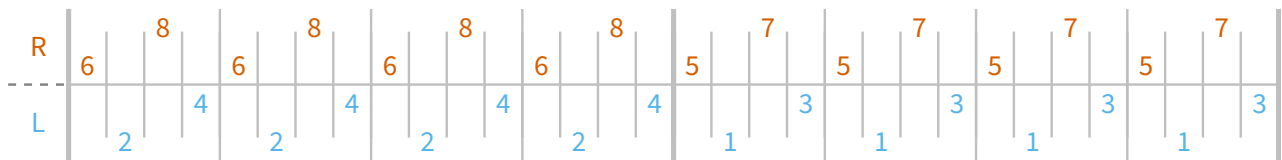
Hier kommt eine Bm-Am Zig-Zag Variante:



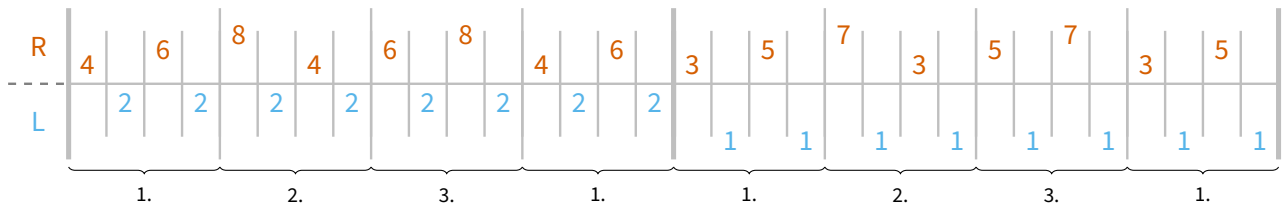
Und eine weitere Zig-Zag Variante bei der es nach oben geht:



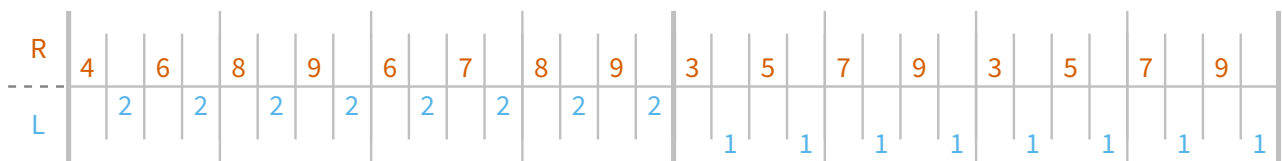
Der Akkord erweitert und eine Melodienote geben uns folgende Spielsequenz:



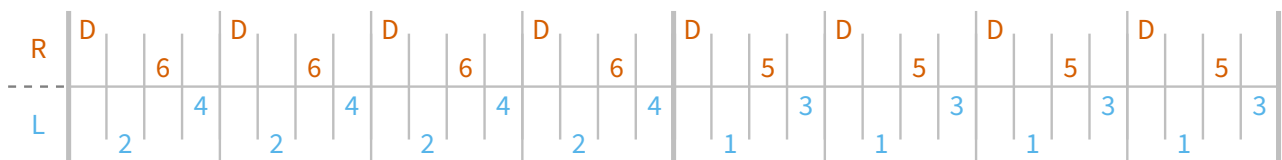
Ein Bb-Am 3/3/2 Muster:



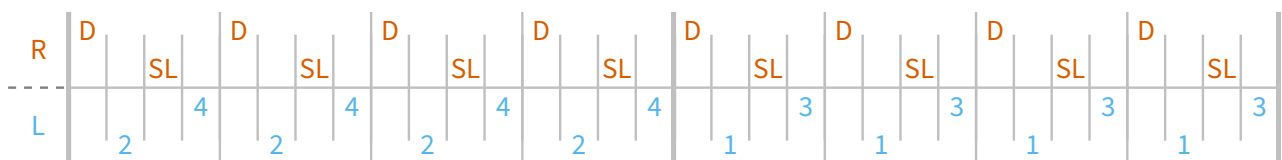
Ein Arpeggio für Bb-Am:



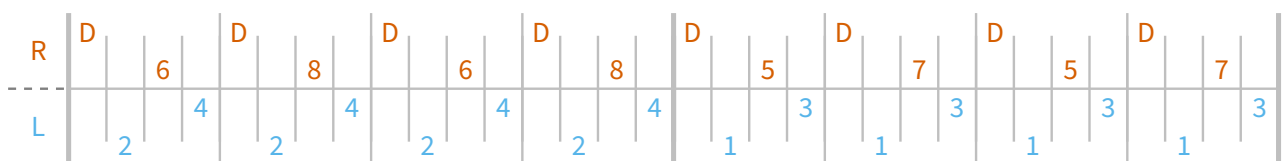
Eine Bb-Am Trance Groove Variante mit Ding:



Eine Bb-Am Trance Groove Variante mit Ding und Slap:



Eine Bb-Am Trance Groove Ping Pong Variante mit Ding:



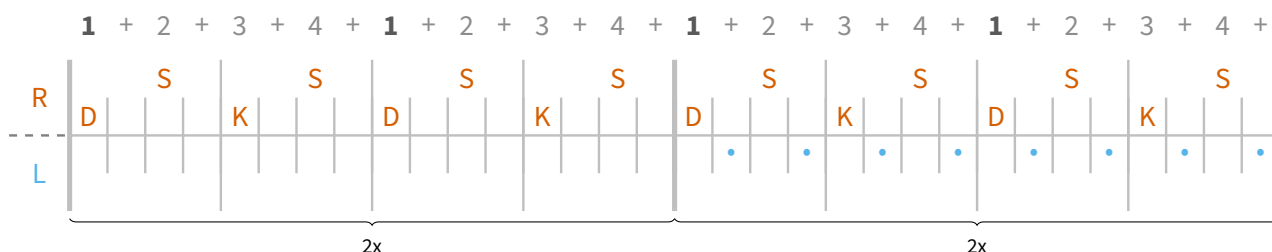
8.3 Malte Beat

In seinem YouTube-Video [A Groovy Beat | Malte Marten | Handpan Tutorial](#) präsentiert Malte Marten ein Hand-zu-Hand-Muster, bei dem die rechte Hand den rhythmischen und perkussiven Teil spielt, während die linke Hand die Melodie spielt.

Das Stück lernt man am besten, indem man zunächst nur den Rhythmusteil anschaut und dabei zunächst nur die rechte Hand betrachtet. Die Reihenfolge ist: Ding (Kuppel, rm), Schulter (Rand vom Ding-Tonfeld, rm), gefolgt von einem Knock oder Slap (zwischen den Tonfeldern, rm), und wieder Schulter (rm):

Ding - Schulter - Knock - Schulter

Danach kann man mit der linken Hand eine Ghost-Note (•), einen leichten Schlag (engl. tap) auf die Schulter zwischen jedem Schlag der rechten Hand hinzufügen:

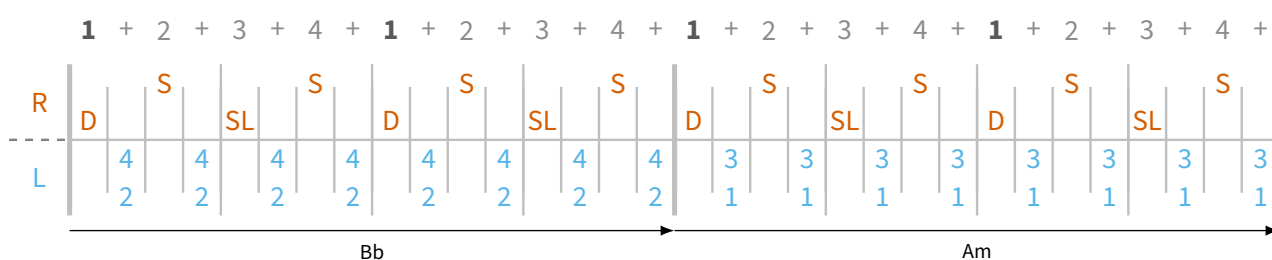


In Malte Marten's Handpan Fundamentals 2.0 Kurs wird statt eines Knocks ein Slap verwendet. Dies kann man dann natürlich auch während des Spiels variieren.

Im nächsten Schritt kann mit der linken Hand entweder die Bassnote eines Akkords, eine Melodienote, oder beides gleichzeitig gespielt werden.

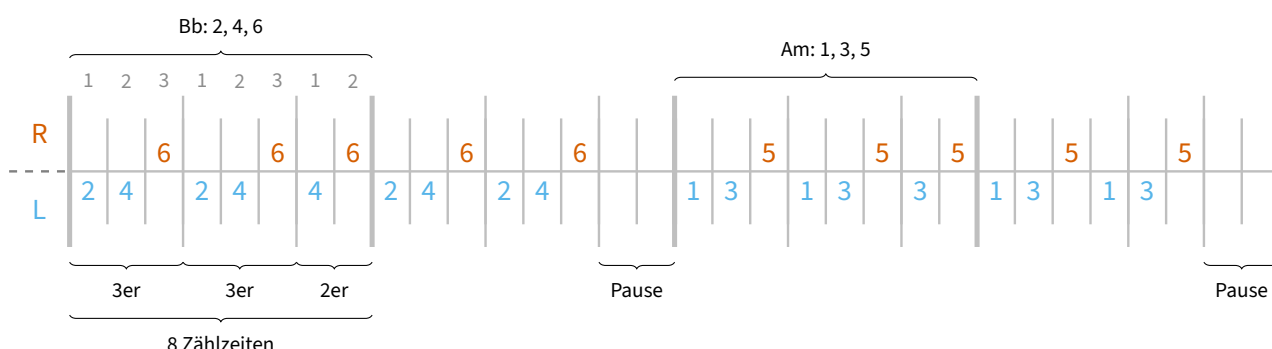
Im nächsten Schritt wird eine Melodie hinzugefügt. Dazu werden nach dem Knock, statt des zweiten Schlags auf die Schulter, mehrere Melodienoten gespielt. Malte Marten spielt hier z.B. die Skala hoch. Also für das Tonfeld 4 im Bb-Akkord wäre das in schneller Folge 5, 6. Malte Marten sagt im Video, dass er für das Spielen der Melodienoten keinen Plan hat, sondern spontan spielt.

Der im vorherigen Abschnitt eingeführte Rhythmus lässt sich mit allen Akkordfolgen spielen, wie auch mit der Bb-Am Folge mit den Tonfeldern 2, 4, 6 für den Bb-Akkord und 1, 3, 5 für den Am-Akkord:



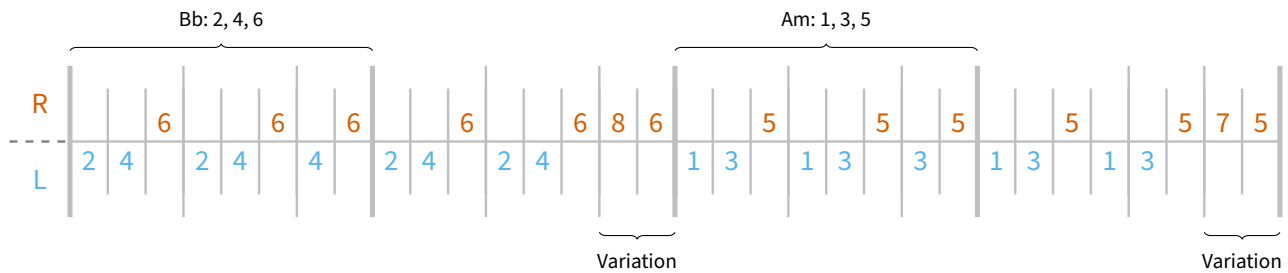
8.4 Pausen (3/3/2)

Im YouTube-Video [Wie kleine Unterbrechungen - große Wirkung erzielen](#) wird von Maren Schatzmann gezeigt, wie sich beim 3/3/2-Rhythmus Pausen als gestaltetes Element anbieten. Wir sind auch hier im 4/4-Takt mit 8 Zählzeiten pro Takt. Schauen wir uns zunächst ein Spielmuster für die Bb-Am Akkordfolge an:



Für den "2er" wurden hier die Tonfelder 4 und 6 gewählt. Eine Alternative oder Variation wäre hier, für den 2er des Bb-Akkords die 2-4 oder 2-6 zu spielen. Für den Am-Akkord liesse sich der 3-5 2er durch 1-3 oder 1-5 ersetzen. Allerdings ist die 1 ja meist nicht so bequem zu spielen.

Im Video wird dann als Variation vorgeschlagen, beim Bb-Akkord die 8 und beim Am-Akkord die 7 zu verwenden. Wenn man dann für den 2er 4-8 spielt, wird aus dem Bb-Akkord ein Dm-Akkord (4, 6, 8), und ersetzt man beim Am-Akkord 3-5 durch 3-7 oder 5-7, dann ist das der C-Akkord (3, 5, 7). Wie wir wissen, klingt das immer harmonisch:



In dem [YouTube Video](#) von Maren Schatzmann wird deutlich, dass wenn man die oben vorgestellten Elemente (Pause und höhere Noten) kombiniert, kann man damit ein kleines strukturiertes Stück spielen:

Einleitung:

- 2x 3/3/2: 2-4-6 (Bb) mit Pause für den 2er
- 2x 3/3/2: 1-3-5 (Am) mit Pause für den 2er

1. Hauptteil:

- 2x 3/3/2: 2-4-6 (Bb) mit 4-6 Zweier
- 2x 3/3/2: 1-3-5 (Am) mit 3-5 Zweier

2. Hauptteil:

- 2x 3/3/2: 2-4-6 (Bb) mit 8-6 Zweier
- 2x 3/3/2: 1-3-5 (Am) mit 7-5 Zweier

Ende: Wie die Einleitung.

Ein weiteres Beispiel einer Mikropause wird in Abschnitt [9.5](#) erläutert. Die Komposition von Stücken wird ebenfalls in Abschnitt [7.1](#) beschrieben.

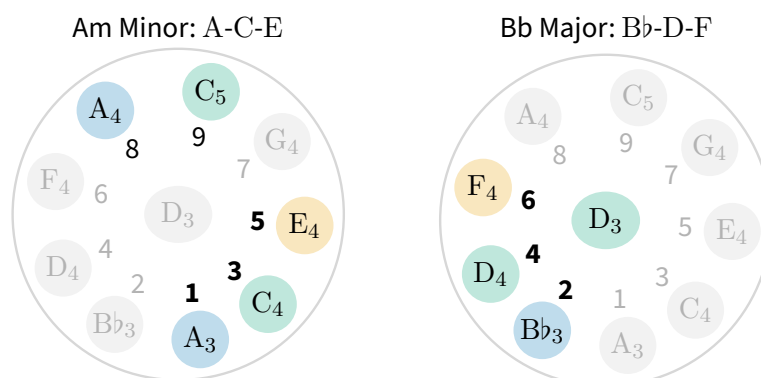
Eine Pause kann in der Wahrnehmung beruhigend wirken und deshalb im Intro oder im Outro zum Tragen kommen. Wenn man einen Akkord mit den beiden unteren Noten (Grundton und Terz) spielt, die Quarte jedoch in einer Variation nimmt, entsteht Aufmerksamkeit. Das Gleiche gilt für das Spiel der Bb- und Am-Akkorde: Wenn man dort die nächsthöhere Note außerhalb des Akkords spielt, kann man nach dem Spielen eine Pause machen und die Aufmerksamkeit wieder hochschrauben.

8.5 3er-Arpeggio, Variation mit der Tonleiter

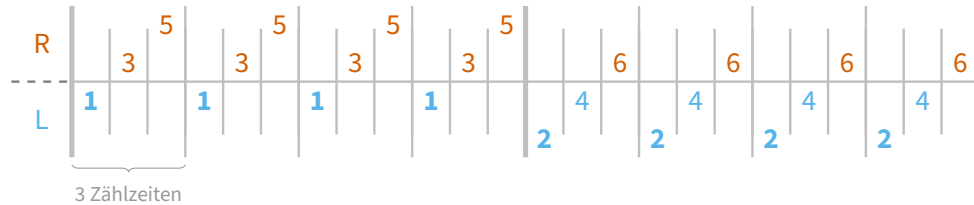
In den vorherigen Abschnitten wurden Variationen geschaffen, indem nach einer Note am Ende eines Akkords die darauffolgenden Noten der Tonleiter gespielt wurden. Diese Idee wird in dem folgenden Stück erneut aufgegriffen.

Das Stück, für das ich mir hier Notizen mache, stammt aus Maren Schatzmann's YouTube-Video [So spiele ich sie auf der D-Kurd - einfach erklärt, leicht gelernt](#).

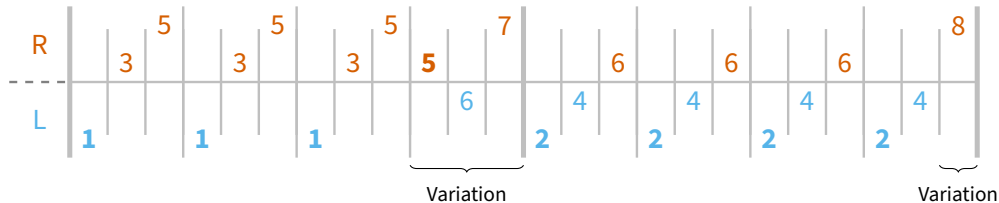
Für das weitere Verständnis, insbesondere für die später eingefügten Variationen, hilft es sich die Akkorde mit allen prinzipiell möglichen Noten zu visualisieren:



Da es um das Spielen von Akkorden als Arpeggios mit drei Noten geht, ist in diesem Fall ein Beat in drei Abschnitte unterteilt (3/4 Takt):



Die erste Note im Beat wird jeweils etwas betont. Um im nächsten Schritt Variationen ins Spiel zu bringen, wird der letzte Beat im Takt verändert:



Die Idee für die Variation besteht darin, die Skala einfach im Rechts-Links-Muster aufzuspielen. Ein Blick auf die Visualisierung der Akkorde oben zeigt eine weitere Möglichkeit auf, indem die Tonfelder 8 und 9 genutzt werden, also z.B. 5-8-9.

Für den zweiten Akkord bietet sich als Variation eine Veränderung der obersten Note an, d.h. anstatt im vierten Beat die 6 zu spielen, nehmen wir die 8. Da die 8 auf der linken Seite liegt, und die Note A Teil beider Akkorde ist, klingt das gut. Als weitere Idee zur Variation kann die 8 dann gelegentlich auch mit einem schnellen Doppelschlag gespielt werden.

Als Erweiterung der Akkordfolge könnte man als Nächstes den Dm-Akkord (4-6-8) einfügen. Dieser teilt sich ebenfalls die Noten mit den vorhergehenden Akkorden, sodass eine harmonische Folge entsteht.

Eine Idee für Variationen ist, statt des nächsten Akkords nach der zuletzt gespielten Note die darauf folgenden Noten der Tonleiter nach oben zu spielen.

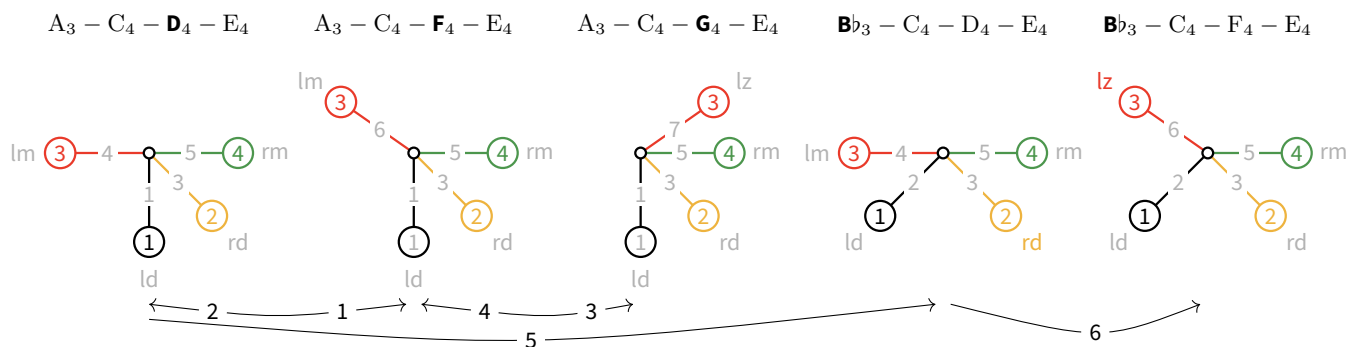
9 Stimmungsmache

Handpan-Musik ist ja per se zum Entspannen, aber dennoch werden manche Spielmuster für ein meditatives Spiel beworben.

9.1 Handpan Flow for Inner Calm

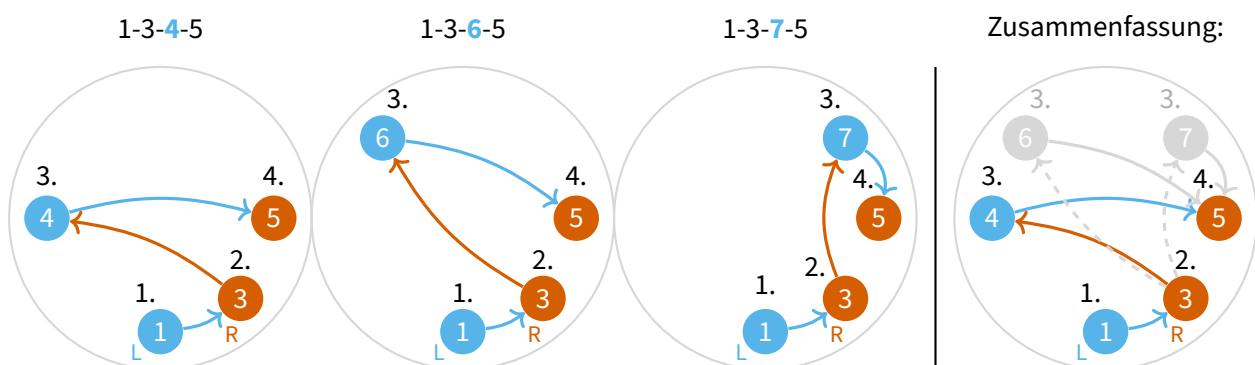
Nehmen wir zum Beispiel das Stück, das im Video [“Handpan Flow for Inner Calm | 12 Minute Play-Along Practice”](#) auf dem YouTube-Kanal von [Amy Naylor - Handpan Connect](#) erklärt wird.

Die folgende Abbildung habe ich genutzt, um das YouTube Video in einem Diagramm zusammenzufassen. Beim Transkribieren, habe ich bei den Tonfeldern die Schrittnummer eingetragen. Die Tonfeldnummern sind in den Linien vom Ding zum jeweiligen Tonfeld angegeben. Die Reihenfolge, in der die Tonfelder angeschlagen werden, ist farblich kodiert: 1. Schwarz, 2. Rot, 3. Gold, 4. Grün. Variationen sind in Grau dargestellt. Anstelle der Noten zeigen wir hier auch noch die Hand und den Finger an. D.h. ld = linker Daumen, rz = rechter Zeigefinger, lm = linker Mittelfinger.

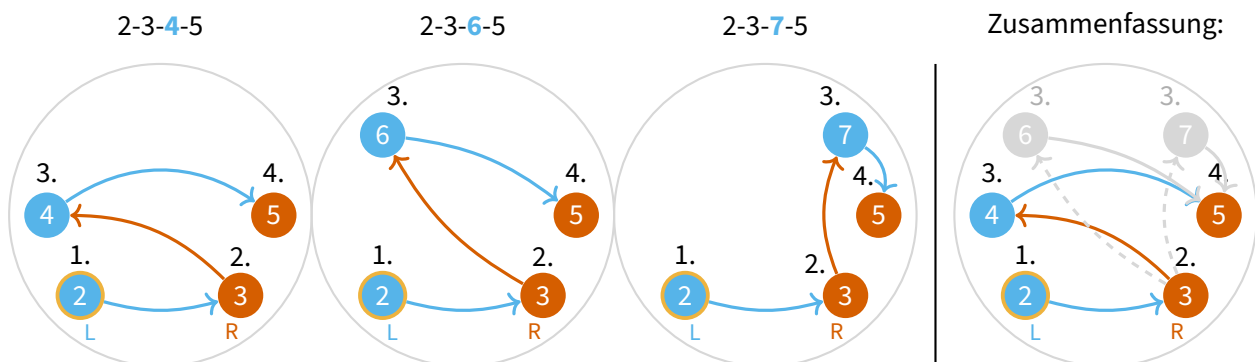


Als Nächstes wird wieder von der Sechs auf die Sieben usw. gegangen.

Die folgende Abbildung gibt einen besseren Überblick und hilft mehr das Spielen zu üben:



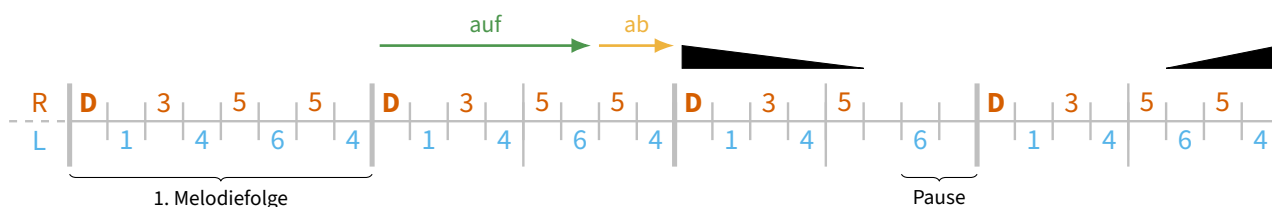
Man kann gut erkennen, dass es ein Hand-zu-Hand-Muster ist, bei dem sich die linke und die rechte Hand immer abwechseln. In der Zusammenfassung sieht man weiterhin, dass lediglich die oberen Noten variiert werden. Man kann im Spiel jeden Zyklus mehrfach (z.B. 8x) wiederholen und dann zur nächsten Variation wechseln. Man kann dann von diesem Spielmuster zum nächsten wechseln, wo lediglich die erste gespielte Note von Tonfeld 1 auf Tonfeld 2 verschoben wird:



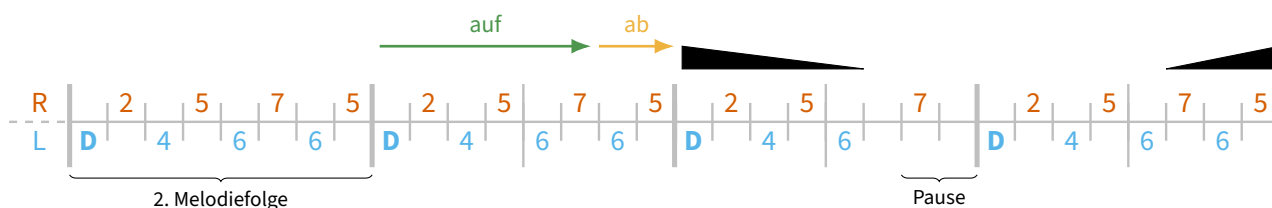
9.2 Stimmungen mit Pausen und Dynamik beeinflussen

Im Video [Mit diesen 2 Elementen erzeugst Du Gänsehaut beim Zuhörer](#) auf dem YouTube-Kanal von Handpan Kiel wird mit zwei Melodiefolgen aus jeweils acht Tönen die Rolle kurzer Pausen und der Variation der Lautstärke erläutert. Es handelt sich um ein zur Entspannung langsam gespieltes Hand-zu-Hand Muster.

Die beiden Melodiefolgen mit jeweils acht Tönen sind:



Als Variation wird eine Pause vorgeschlagen, indem die beiden letzten Noten der Melodiefolge, die den “Rückweg” markieren, ausgelassen werden. Im Video wird gesagt dass die letzte Note vor der Pause etwas verzögert gespielt wird, was oben mit einer Lücke zur 6 bzw. zur 5. markiert ist.

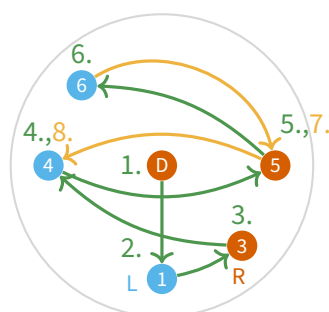


Die Betonung des Dings auf der 1 ist mit einem Fettdruck des D gekennzeichnet.

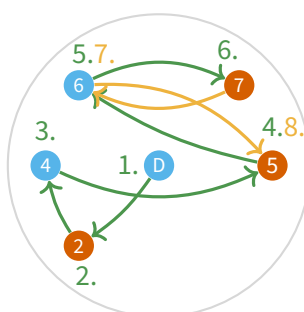
In der Folge, mit einer Pause, wird die Lautstärke der Noten immer geringer. Nach der Folge mit der Pause wird die gleiche Folge ohne Pause gespielt und dann mit betont höherer Lautstärke.

Wenn wir die aufsteigende Sequenz in Grün markieren und die absteigenden Noten in Orange, können wir die Melodiefolgen auch auf der Handpan visualisieren:

1. Melodiefolge:



2. Melodiefolge:

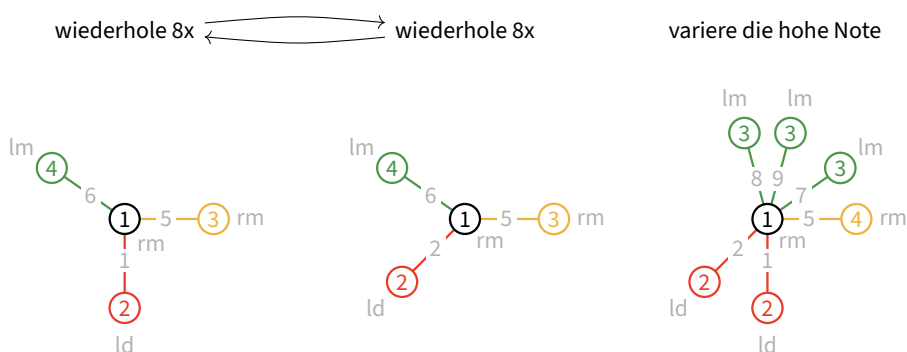


Weitere Variationen bieten sich an, indem die letzten beiden Noten der Melodiefolge durch andere ersetzt werden. Oder die letzten vier Noten werden durch das Spielen der Tonleiter ersetzt.

9.3 Ein Meditatives Muster

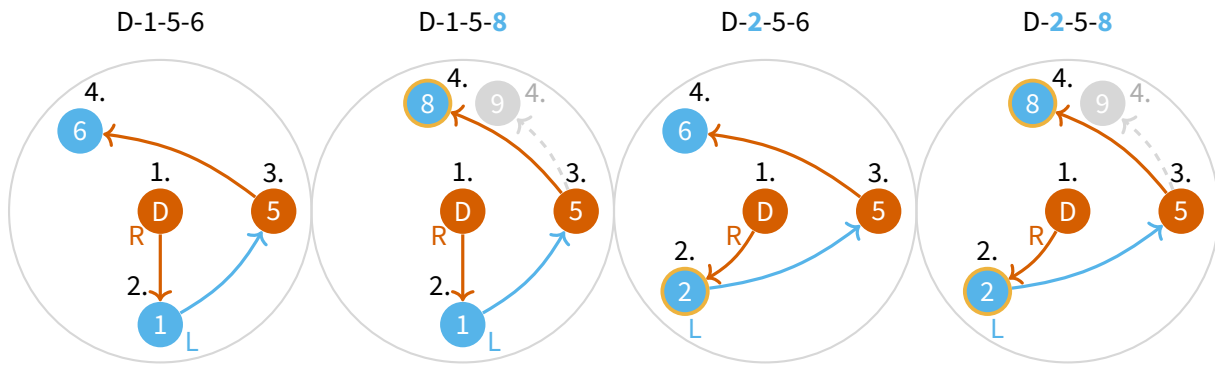
Im Video “[Meditative Pattern | Malte Marten | Handpan Tutorial](#)” auf dem YouTube-Kanal von Malte Marten wird das folgende Stück erläutert.

Die folgende Abbildung habe ich genutzt, um das YouTube Video in einem Diagramm zusammenzufassen. Beim Transkribieren, habe ich bei den Tonfeldern die Schrittnummer eingetragen. Die Tonfeldnummern sind in den Linien vom Ding zum jeweiligen Tonfeld angegeben. Die Reihenfolge, in der die Tonfelder angeschlagen werden, ist farblich kodiert: 1. Schwarz, 2. Rot, 3. Gold, 4. Grün. Variationen sind in Grau dargestellt.



Beim Variieren der hohen (Melodie-)Note kann man diese in einer Wiederholung jedes Mal spielen, nur zuletzt oder bei jedem zweiten Mal.

Es ist ein Hand-zu-Hand Muster, bei dem die Hände immer abwechselnd spielen, angefangen mit der rechten Hand:

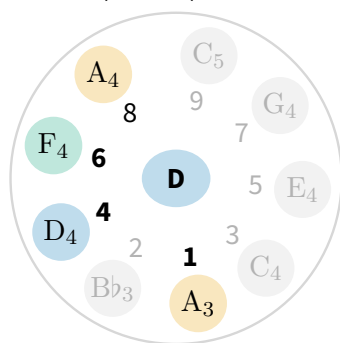


Im Video wird noch mit Tonfeldern 7 anstelle von 6 bzw 8 variiert.

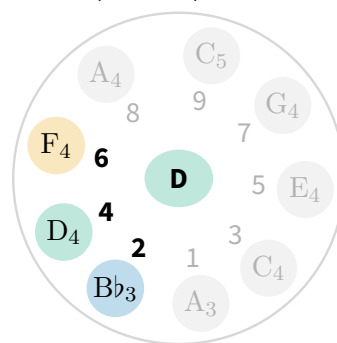
9.4 Yoga Übungen begleiten (Dm-Bb)

Wir extrahieren hier die Notation für Maren Schatzmann's YouTube-Video [Handpan lernen für YOGA](#) vom Mai 2026.

Dm (D-F-A): D-1-4-6

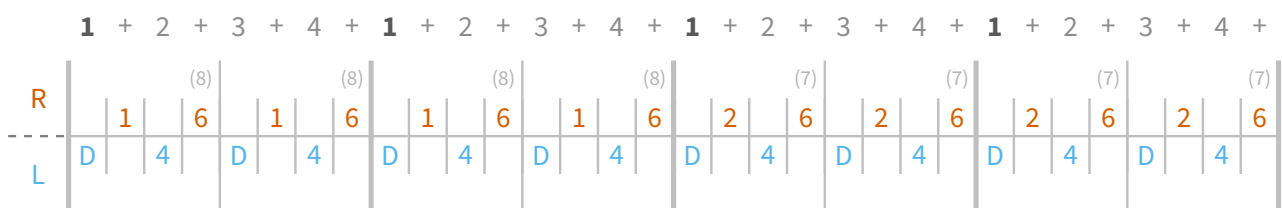


Bb (Bb-D-F): D-2-4-6



In dem Video wird dem tiefsten Ton des Dings, D₃, und dessen gleichmäßigem Spiel eine besondere Bedeutung für die Begleitung von Yogaübungen gegeben. Die erste Melodiefolge, die vorgestellt wird, ist D-1-4-6, bestehend aus den Noten des Dm-Akkords.

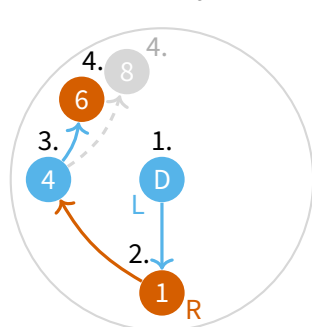
Das Tempo sollte so sein, dass die Noten nicht völlig ausgeklungen sind, sondern die Noten der Akkorde sich ein wenig überlagern.



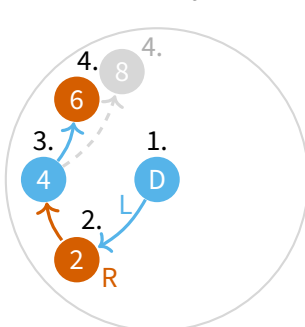
Als Variation wird anstelle des Tonfelds 6 das Tonfeld 8 gespielt. Dies ist hier mit den grauen Zahlen in Klammern gekennzeichnet.

Die beiden Zyklen sind bis auf den Start identisch, was man in der folgenden Abbildung leicht erkennen kann:

D-1-4-6

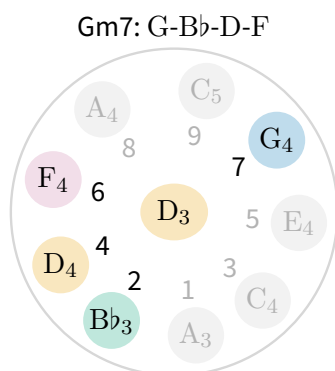


D-2-4-6



Weiterhin kann man sehen, dass die linke Hand immer zwischen Ding und Tonfeld 4 hin und herwechselt, während die (für Rechtshänder) dominante rechte Hand die großen Bewegungen über die Handpan durchführt.

Die Wahl von Dm und Bb ist nicht zufällig. Beide Akkorde haben das Ding dabei und um einen gleichmäßigen Rhythmus zu generieren, soll immer auf der 1 das Ding gespielt werden. Ein Blick auf die wichtigsten Akkorde der D-Kurd 10 in Abschnitt 4 zeigt eine weitere Option für das Spiel, in dem das Tonfeld 7 mit der Note G₄ gespielt wird:



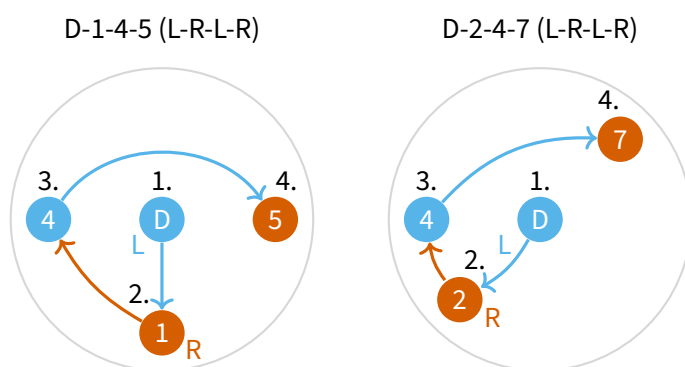
Als weitere Variation werden im Video Veränderungen in der Lautstärke des Anspielens vorgeschlagen, also leisere und etwas lautere Folgen nacheinander zu spielen.

Das Hand-zu-Hand Spiel, bei dem sich die Hände abwechseln, hilft dabei, Gleichmäßigkeit in das Spiel zu bringen. Auch wenn es sich anders anbietet, kann es deshalb Sinn ergeben, ein Hand-zu-Hand Spiel zu realisieren. Der Handwechsel kann helfen, einen gleichmäßigen Rhythmus zu generieren, indem der Körper über die Arme dem Rhythmus folgt.

9.5 Ein melancholisches Stück

Maren Schatzmann hat in ihrem YouTube-Video [Melancholisches Stück auf D Kurd erlernen und wie Du komponieren kannst](#) ein einfach zu spielendes Stück präsentiert und dazu Ideen für die Komposition mit Hilfe von Pausen und Fills beschrieben.

Die beiden Grundmuster aus denen das Stück aufgebaut wird sind:



Das Video zeigt, wie sich die Grundmuster durch kleine Veränderungen und Variationen zu einem Stück zusammenführen lassen. Für alle Sequenzen gilt das Hand-zu-Hand-Spiel L-R-L-R. Wenn man andere Stücke überwiegend mit rechts angefangen hat, ist die Handführung hier zunächst ungewohnt. Hier wechselt die linke Hand zwischen Ding und Tonfeld 4 hin und her und die (für Rechtshänder) dominante rechte Hand macht die ganzen Bewegungen:

Einleitung:

4x	D	1	4	5
4x	D	2	4	7

Einbau einer Pause:

4x	D	1	4	5
1x	D	2	4	7
2x	D	2	4	•
1x	D	2	4	7

Mittelteil mit Fills:

3x	D	1	4	5
1x	5	6	5	4
(Fill: R-L-R-L)				
3x	D	2	4	7
1x	7	6	5	6
(Fill: R-L-R-L)				

Zu Beginn werden die Grundmuster mehrfach wiederholt. Indem man die letzte Note eines der Grundmuster weglässt, entsteht Spannung. Warum die 7 im zweiten Grundmuster geeignet ist, wird weiter unten anhand von Noten und Akkorden erläutert. Im Mittelteil wird beim letzten Durchlauf des Grundmusters, ein Füller eingebaut. Dies ist ein Hoch-und-Runterspielen auf der Tonleiter. Dies erhöht die Energie im Stück. Beim Fill wird hier die letzte Note der vorherigen Sequenz zu Beginn wiederholt. Dies macht sich bemerkbar und es lohnt sich, mit alternativen Füllern zu vergleichen. Beim zweiten Fill, in der letzten Zeile, hat eine 6 eine ganz andere Wirkung als z.B. eine 4.

Im Hauptteil werden die letzten Töne der Sequenz verändert. Die ersten drei Noten-Elemente, wie z.B. D-1-4 sind für sich als Akkorde zu identifizieren, sodass die vierte Note problemlos verändert werden kann. Hier ist die Idee, mit jedem Zyklus des Grundmusters eine jeweils höhere Note anzuhängen:

1x D-1-4-5 (L-R-L-R)
 1x D-1-4-**6**
 1x D-1-4-**7**
 1x D-1-4-**8**

Die Notensequenzen werden somit so variiert, dass sie in der Folge eine Steigerung entwickeln: -5, -6, -7, -8. Für das zweite Grundmuster ergibt sich beispielsweise

1x D-2-4-7 (L-R-L-R)
 1x D-2-4-**8**
 1x D-2-4-**9**
 1x D-2-4-**6**

Im Video wird als weitere Variation für die letzte Zeile die letzte Viertelnote und zweimal die 8 als Achtelnoten angeschlagen: D-2-4-88 (L-R-L-RR). Hier gilt es, sich auszuprobieren, also z.B. auch runterzuspielen:

1x D-2-4-7 (L-R-L-R)
 1x D-2-4-**6**
 1x D-2-4-**5**
 1x D-2-4-**4**

Nach dem Hauptteil kann man die Spielmuster wieder reduzieren, um die Energie zu senken und mit „Outro“ wieder dort zu landen, wo man angefangen hat.

Analyse

Beim ersten Grundmuster D-1-4-5, lassen sich die Noten $D_3-A_3-D_4$ in der Sprache der Akkorde am naheliegendsten als D5(add9) beschreiben. D-A-D ist ein D5- bzw. Powerchord: Grundton D, Quinte A, Oktavverdopplung D. Die darauf folgende Note E, ist die nächste Note in der Tonleiter, was einen Übergang andeutet oder realisiert.

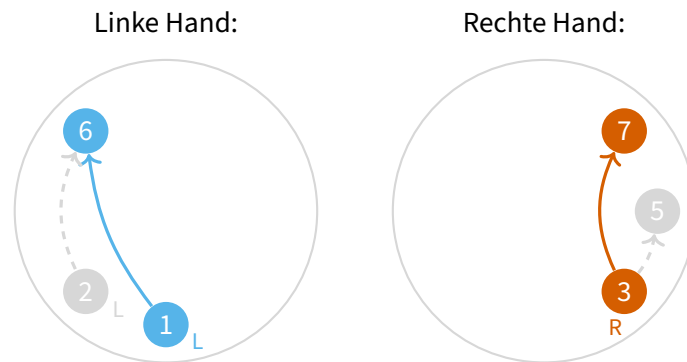
Für das zweite Grundmuster D-2-4-7 mit den Noten $D_3-Bb_3-D_4$ ($-G_4$) lässt sich als Bb/D beschreiben. Genauer: Bb-Dur in 1. Umkehrung ohne Quinte, denn: Bb ist der Grundton, D ist die große Terz, F, die Quinte, fehlt, D liegt im Bass. Eine sehr genaue Akkordbezeichnung wäre also: Bb(no5)/D oder auf Deutsch: B-Dur ohne Quinte, mit Terz im Bass. Im Deutschen heißt Bb normalerweise B, während B natural als H bezeichnet wird. Daher wäre „Bb-Dur/Major“ im englischen System dasselbe wie „B-Dur“ im deutschen System.

Wenn darauf G_4 gespielt wird, lässt sich das als Gm/D beschreiben, also G-Moll in 2. Umkehrung. Denn G-Bb-D bilden einen vollständigen G-Moll-Dreiklang: G = Grundton, Bb = kleine Terz, D = Quinte. Da D im Bass liegt, ist es die 2. Umkehrung, auch Quartsextakkord genannt: Gm/D. Auf Deutsch: g-Moll-Quartsextakkord.

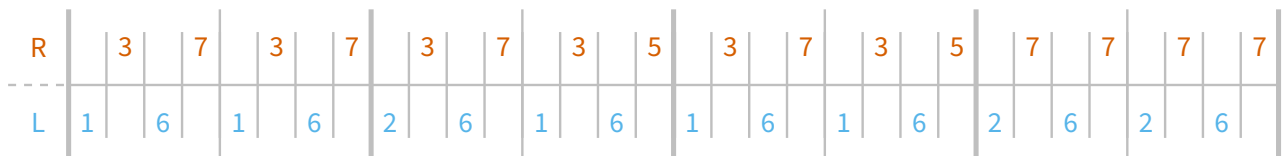
Der Wechsel von der linken zur rechten Seite der harmonischen Achse der D-Kurd schafft eine Spannung. Deshalb bietet sich diese Note auch zum Weglassen, als Pause an.

9.6 Eine meditative Abfolge

In dem folgenden [YouTube Video](#) des Handpan Nature Kanals, wird eine einfache meditative Abfolge gezeit. Es handelt sich um ein L-R-L-R Hand-zu-Hand Spiel bei dem die linke und rechte Hand auf der jeweils rechten/linken Seite der Handpan bleiben. Für die linke Hand gilt, dass jeder Zyklus auf das Tonfeld 6 (F_6) hin spielt, und die rechte Hand immer von Tonfeld 5 (E_4) aus spielt:



Als Spielmuster werden in dem Video dann folgende Vorschläge gemacht:

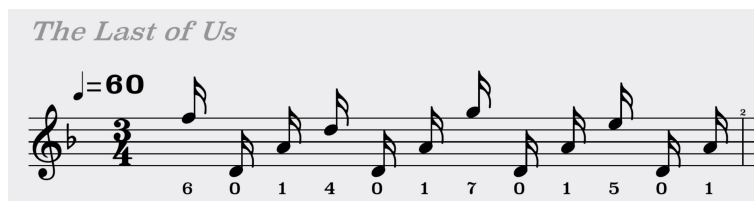


Es können alle Kombinationen von 1 & 6 und 2 & 6 mit 3 & 5 und 3 & 7 gespielt werden, und wie im letzten Zyklus gezeigt auch die Sequenzen 1 & 6 und 2 & 6 mit jeweils nur einem Tonfeld, 5 oder 7, gespielt werden. Weiterhin kann man mit der linken Hand z.B. die Kombination 1 & 6 spielen und links 3 .. 7 .. 8 .. 9, oder auch 3 .. 5 .. 7 .. 9. Eine weitere Variation ist in der linken Hand die Kombination 1 & 6 zu spielen und links die Kombinationen 3 & 5 und 3 & 7 abzuwechseln.

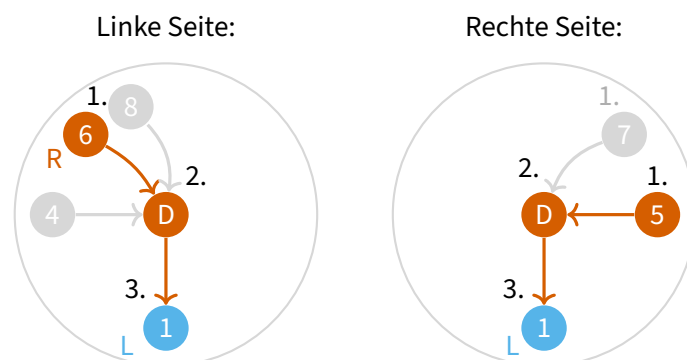
9.7 The Last of us (PANet)

PANet ist eine kostenlose Handpan-App, die eine Musterbibliothek enthält. Der Song *The Last of Us* ist hier notiert. Das Stück ist für eine D-Kurd 9 geschrieben und hat einen 3/4 Takt. Das Stück klingt auch mit relativ geringer Geschwindigkeit von 70 BPM bereits sehr gut und ist schnell erlernt.

In PANet wird die klassische Notenschrift verwendet. Der erste von acht Abschnitten (bars) ist:



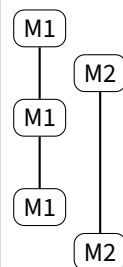
Das Grundmuster lässt sich gut auf der D-Kurd visualisieren, wobei hier daran zu denken ist, dass beim PANet Stück eine D-Kurd 9 angenommen wird:



Die linke Hand spielt hier die ganze Zeit die gleiche Note. Die rechte, für Rechtshänder dominante Hand, spielt die Muster. Weil das Stück für die D-Kurd 9 geschrieben ist, findet sich rechts kein Tonfeld 9.

Unten ist ein Beispiel für das Stück mit 8 bars, wobei man hier in der Abfolge frei spielen kann, weil das simple Muster gerade zu dazu einlädt zu improvisieren:

Zählung:	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Bar 1	6	D	1	4	D	1	7	D	1	5	D	1			
Bar 2	6	D	1	6	D	1	6	D	1	6	D	1			
Bar 3	6	D	1	4	D	1	7	D	1	5	D	1			
Bar 4	8	D	1	8	D	1	8	D	1	8	D	1			
Bar 5	6	D	1	4	D	1	7	D	1	5	D	1			
Bar 6	6	D	1	6	D	1	6	D	1	6	D	1			
Bar 7	8	D	1	7	D	1	6	D	1	4	D	1			
Bar 8	4	D	1	4	D	1	4	D	1	4	-	-			



Rechts sind zwei wiederkehrende Muster markiert. Reihen mit identischen Mustern in einer Zeile sind ebenfalls markiert. Man sieht, dass jede zweite Bar die Muster für eine Bar gleich sind. Die Spielfolge hier folgt der in der PANet-App, aber das Grundmuster lädt dazu ein, zu improvisieren, und die Abfolge spielt kaum eine Rolle in der Wahrnehmung des Stückes.

Für die D-Kurd 10 und die Handführung des Stückes in der PANet-App kann man folgende Muster spielen. Die Reihenfolge der Muster hier entspricht der mit dem Stück in der App, außer dass manche Muster wiederholt werden und ich an einer Stelle Tonfeld 9 eingeschlichen habe.

	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
R	6	D		4	D		7	D		5	D		6	D		6	D	
L			1			1			1			1			1			1
	Muster 1								Muster 2									
R	8	D		8	D		8	D		9	D		8	D		7	D	
L			1			1			1			1			1			1
	Muster 3								Muster 4									
R	5	D		4	D		5	D		5	D		5	D		5	D	
L			1			1			1			1			1			1
	Muster 5								Muster 6									
R	4	D		4	D		4	D										
L			1			1			1									

Analyse

Mit den oben beschriebenen Mustern stellt sich die Frage, wie man diese in geeigneter Weise kombiniert bzw. in welcher Reihenfolge man sie spielt. Die oben gezeigten Muster haben jeweils Dreiersequenzen als Grundelemente: 4-D-1, 5-D-1, 6-D-1, 7-D-1, 8-D-1, und 9-D-1. Die Aneinanderreihung scheint zunächst egal zu sein, es hört sich alles ganz gut an. Die Grundsequenzen haben nur drei Noten, sodass man Akkorde nicht uneindeutig identifizieren kann. Wir versuchen dennoch, eine Analyse durchzuführen, um Argumente für bestimmte Aneinanderreihungen zu identifizieren. Schauen wir uns dazu zunächst einmal die beteiligten Noten an, und fragen die Musiktheorie zur harmonischen Wirkung:

Grundsequenz	Noten	Harmonische Wirkung
8-D-1	A ₄ -D ₃ -A ₃	offene Quinte / sehr stabil
6-D-1	F ₄ -D ₃ -A ₃	D-Moll, sehr stark
4-D-1	D ₄ -D ₃ -A ₃	Grundton / Oktave, sehr stabil
9-D-1	C ₅ -D ₃ -A ₃	D-Moll-7-Färbung
7-D-1	G ₄ -D ₃ -A ₃	sus4-Klang, offen
5-D-1	E ₄ -D ₃ -A ₃	sus2 / add9, sanfte Spannung

Und hier Argumente für bestimmte Folgen in denen Grundsequenzen verbunden werden:

Paar	Warum es gut funktioniert
4-D-1 → 8-D-1	D nach A: Grundton zur Quinte, sehr geerdet und abschließend.
8-D-1 → 6-D-1	A nach F vervollständigt den D-Moll-Klang; starke emotionale Auflösung.
6-D-1 → 4-D-1	F nach D löst die kleine Terz zurück zum Grundton auf.
5-D-1 → 6-D-1	E nach F ist ein kleiner Schritt nach oben; Spannung-Auflösung.
7-D-1 → 6-D-1	G nach F ist ein kleiner Schritt nach unten; weich und natürlich.
9-D-1 → 8-D-1	C nach A ergibt eine weiche fallende Bewegung von Moll-Septime zur Quinte.
9-D-1 → 6-D-1	C nach F ergibt eine dunklere Dm7-Wirkung.
5-D-1 → 7-D-1	E nach G erzeugt eine sanfte schwebende Färbung.

Daraus ergeben sich Ideen für Länge Spielsequenzen:

1. Sehr stabil; deutlich D-Moll: 4-D-1 → 8-D-1 → 6-D-1 → 4-D-1
2. Melodische Abwärtsbewegung: 9-D-1 → 8-D-1 → 7-D-1 → 6-D-1 → 5-D-1 → 4-D-1
3. Spannung und Auflösung: 5-D-1 → 7-D-1 → 6-D-1 → 4-D-1
4. Meditativ: 4-D-1 → 8-D-1 → 9-D-1 → 8-D-1 → 6-D-1. Diese Sequenz funktioniert gut, weil sie zwischen Grundton, Quinte, Septime und kleiner Terz wechselt.
5. Hell, kreisend: 8-D-1 → 5-D-1 → 7-D-1 → 6-D-1. Diese Sequenz ist offen, weniger abschließend und daher gut in Schleife zu spielen.

Die stärksten „Zuhause“-Muster liegen auf der linken Seite der harmonischen Achse:

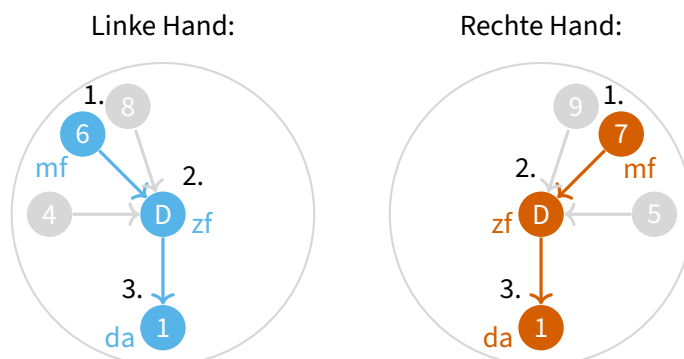
4-D-1, 8-D-1, 6-D-1

Sie wirken stabil, weil sie den Grundton D, die Quinte A und die kleine Terz F betonen. Die Sequenzen 5-D-1, 7-D-1 und 9-D-1, auf der rechten Seite der harmonischen Achse, eignen sich eher als Farbe oder Spannung. Sie lassen sich besonders gut nach 6-D-1 oder 4-D-1 zurückauflösen.

Im nächsten Abschnitt präsentieren wir ein Stück, das auf Grundlage der Harmonieanalyse der Grundsequenzen entstanden ist.

D-Kurd 10 und symmetrische Handführung

Für die D-Kurd 10 haben wir das Tonfeld 9 zur Verfügung, womit die Verteilung der Noten schön symmetrisch ist:



Hier haben wir eine alternative Handführung aufgezeigt: Die linke Hand spielt die Noten links, die rechte Hand spielt die Noten rechts. Wenn das erste Tonfeld mit dem Mittelfinger (mf) gespielt wird, ist der Zeigefinger (zf) bereit in der Nähe des Dings. Wenn das Ding mit dem Zeigefinger gespielt wird, ist der Daumen (da) bereits oberhalb des Tonfeldes 1.

Mit den Ergebnissen der Harmonikanalyse im vorherigen Abschnitt, ergibt sich folgender Vorschlag für ein Stück:

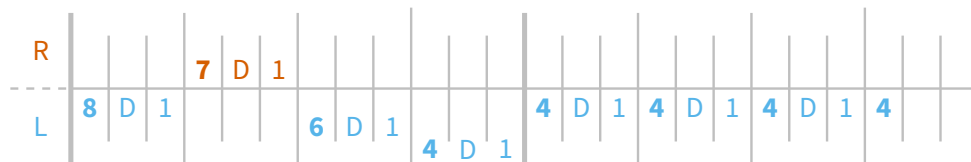
The notation is organized into three systems, each with a right hand (R) and a left hand (L) staff. Above each system, fingerings 1, 2, and 3 are indicated for the right hand. The left hand staff contains notes 4, 6, 8, and 9, often followed by 'D' and '1'. Brackets labeled '2x' indicate that certain sections of the notation are repeated twice.

Die Höhe der vertikalen Anordnung der Noten hat keine besondere Bedeutung, sondern hilft, aufeinanderfolgende Grundsequenzen visuell besser voneinander zu unterscheiden.

Hier wurden die stabile Folge 4-D-1 → 8-D-1 → 6-D-1 → 4-D-1, die meditative Abfolge 4-D-1 → 8-D-1 → 9-D-1 → 8-D-1 → 6-D-1 und die kreisende Abfolge 8-D-1 → 5-D-1 → 7-D-1 → 6-D-1 kombiniert. Die ersten vier Abschnitte sind die Einleitung, und die Abschnitte 5 bis 8 der Hauptteil.

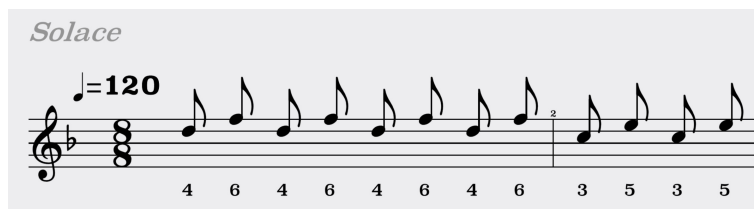
Und hier das oben beschriebene Stück *The Last of Us* mit der symmetrischen Handführung:

The notation for 'The Last of Us' follows a symmetrical pattern between the right and left hands. Each system consists of a right hand (R) and a left hand (L) staff. The notation includes fingerings and notes (4, 5, 6, 7, 8) with 'D' and '1' indicating specific actions or positions. Brackets labeled '2x' indicate repeated sections.



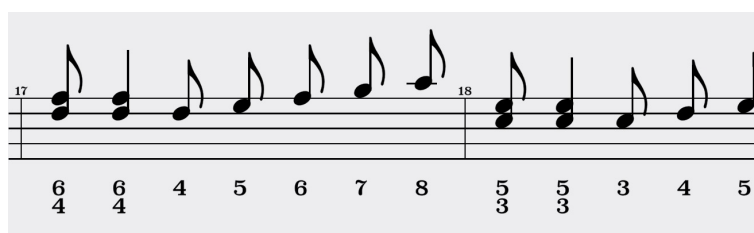
9.8 Solace (PANet)

Der Song *Solace* aus der PANet-App ist für eine D-Kurd 9 geschrieben und hat einen 8/8-Takt. In PANet wird die klassische Notenschrift verwendet. Der erste Abschnitt in der App sieht wie folgt aus:



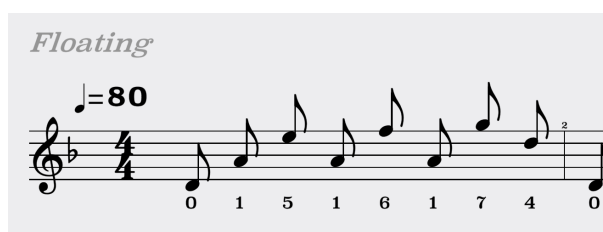
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
R	4	4	4	4	3	3	3	3
L	6	6	6	6	5	5	5	5
	Muster 1		Muster 2		Muster 3		Muster 4	
R	3	3	3	3	2	2	2	2
L	5	5	3	5	4	4	7	8
	Muster 5		Muster 6		Muster 7		Muster 8	
R	6	6	4	6	8	3	3	3
L	4	4	5	7	5	5	4	6
	Muster 9		Muster 10		Muster 11		Muster 12	
R	6	6	6	6	3	3	3	3
L	4	4	4	4	4	4	5	5

Für die Muster 9, 10 und 11, ist die Dauer der ersten, gleichzeitig gespielten Noten wie folgt:



9.9 Floating (PANet)

Der Song *Floating* aus der PANet-App ist für eine D-Kurd 9 geschrieben und hat einen 4/4-Takt. In PANet wird die klassische Notenschrift verwendet. Der erste Abschnitt in der App sieht wie folgt aus:



	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
R	D		5		6		7		D		8		7		5		D		5		6		7		D		8		3		5		
L		1		1		1		4		1		1		6		4		2		2		2		4		2		2		4		6	
R	D		5		6		7		D		8		7		7		D		5		6		7		D		3		5		7		
L		3		3		3		4		3		3		8		6		2		2		2		4		2		4		6		6	
R	D		5		6		7		D		8		6		5		D		5		6		7		D		8		7		7		
L		1		1		1		4		1		1		4		4		2		2		2		4		2		2		4		6	
R	D		5		6		7		D		8		5		5		D		5		6		7		D		8		7		5		
L		3		3		3		4		3		3		4		6		2		2		2		4		2		8		6		4	

10 Dm-Bb-...

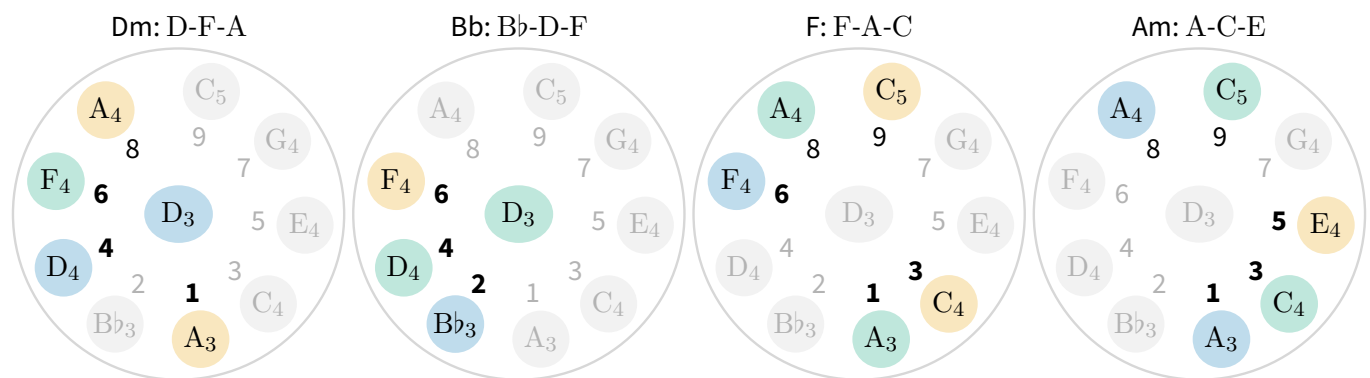
10.1 Maren Schatzmann's Lieblingsrhythmus (Dm-Bb-F-Am)

Als Nächstes schauen wir uns ein weiteres Stück aus dem Handpan Kiel YouTube-Kanal von Maren Schatzmann an ([Von 0 auf Groove - mein Lieblings - Handpan - Rhythmus - Schritt für Schritt](#)). Die Akkordfolge setzt sich aus den folgenden Akkorden zusammen:

Dm (1-4-6) - Bb (2-4-6) - F (1-3-6) - Am (1-3-5)

In Klammern sind die Tonfelder angegeben, mit denen die Akkorde gespielt werden.

Wie ein Blick auf die untenstehenden Noten der Akkorde zeigt, kann man den D-Moll-Akkord auf zwei Weisen spielen: mit den Tonfeldern 1-4-6 oder etwas höher 4-6-8. Hier bietet sich sogleich eine Variation an: In der zweiten Runde/Bar wird der Akkord statt mit den Tonfeldern 1, 4, 6, mit den Tonfeldern 4, 6, 8 gespielt. Das Gleiche gilt für die weiteren Akkorde: Bei F-Dur-(F Major)-Akkord sehen wir für die 1 (A₃), die 8 (A₄) als Alternative und für die 3 (C₄) die 9 (C₅) und für den A-Moll-(A minor)-Akkord sehen wir für die 1 und 3 Alternativen im oberen Bereich der Handpan.



Der Blick auf die Visualisierung der Akkorde auf der Handpan zeigt oft unterschiedliche Spielweisen für einen Akkord auf. Dies bietet sich dann als Variation beim Spielen von Akkordfolgen an.

Nach der Demo zu Beginn des Videos, wird das Spielmuster Schritt für Schritt wie folgt erklärt:

1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 +

Dm
1, 4, 6

Bb
2, 4, 6

F
1, 3, 6

Am
1, 3, 5

Dm Variation:
4, 6, 8

Ping-Pong zwischen
tiefster und höchster Note

Variation: Ping-Pong
zwischen 1 und 5

Hier wird zu Beginn das Tonfeld 1 beim Zählen auf dem “und” (+) gespielt. Das Ping-Pong liegt dann zwischen den unteren Tönen. Beim F-Akkord ist es dann etwas anders: Das Ping-Pong wird zwischen der tiefsten Note (1) und der höchsten Note (6) gespielt. Beim letzten Akkord kann man das genauso machen.

Der auf der 1 gespielte Akkord, wird etwas länger ausgehalten, bevor die auf + folgende Einzelnote kommt. Was mir bei dem Stück klanglich besonders gut gefallen hat, ist der Wechsel vom Bb-Akkord zum F-Dur-Akkord, zum A-Moll-Akkord mit dem Ping-Pong zwischen den Tonfeldern 1 und 5.

Eine weitere Beobachtung am Stück ist, dass die Akkorde relativ kurz gespielt werden, sodass es weniger verträumt daherkommt.

Ein Akkord mit drei Noten kann im 4/4-Rhythmus gespielt werden, wobei zuerst der Akkord gespielt wird, d.h. alle Noten gleichzeitig, gefolgt von einem Ping-Pong zwischen zwei Noten. Der Ping-Pong kann zwischen der niedrigsten und zweithöchsten Note, oder aber zwischen der niedrigsten und höchsten Note gespielt werden. Hier bieten sich Variationen für die Durchläufe an.

10.2 Wechselbass

Als Nächstes schauen wir uns das YouTube-Video [Wechselbass einfach erklärt - leicht gelernt](#) von Maren Schatzmann an. Es werden hier lediglich zwei Sequenzen verwendet: D-1-4 (Dm) und D-2-6 (Bb):

1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 +

R
D 1 D 1 D 1 D 1 D 2 D 2 D 2 D 1

L
4 4 4 4 4 4 4 4 4 6 6 6 6 6 6 6

Das Muster ist nicht so leicht zu lernen. Zu Beginn werden Ding und Tonfeld 4 zugleich gespielt, das “und” ohne Note gezählt und anschließend Tonfeld 4 in der Aufwärtsbewegung zwischen 1 und Ding gespielt.

Das Ding zu Beginn eines Takts wird etwas betont. Als Variation wird Folgendes vorgeschlagen:

1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 +

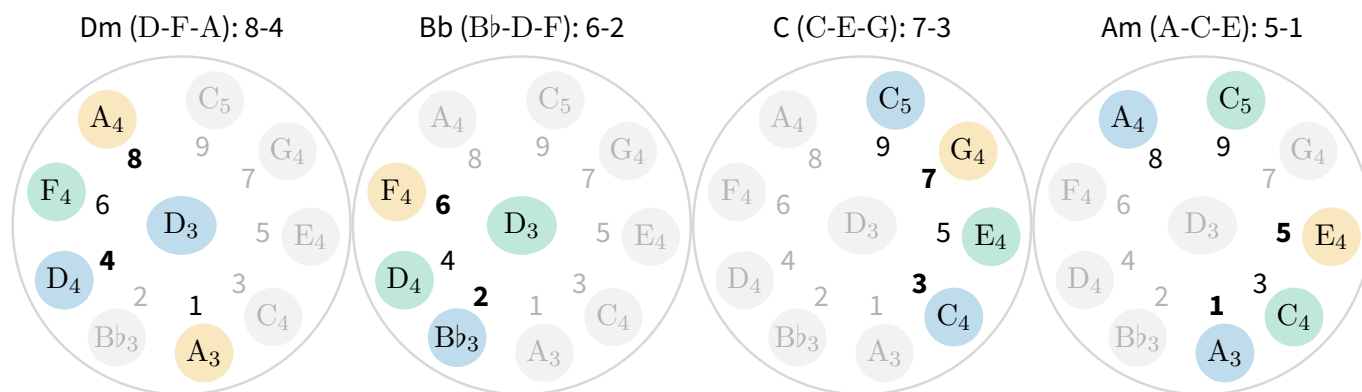
R
D 1 D 1 8 7 D 2 D 2 D 2 D 1

L
4 4 4 4 8 6 6 6 6 6 6 6 6 6

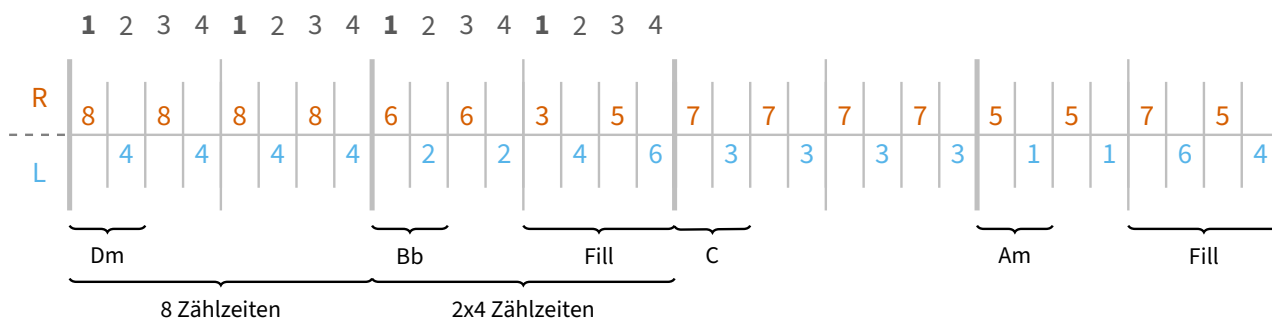
Variation

10.3 Manuela Franke's Melodie mit “Fills” (Dm-Bb-C-Am)

In ihrem ‘Handpan Workshop: Beginner Kurs’, wird von Manuela Franke ([Handpan-Salon](#)) das folgende Stück gelernt. Die Akkorde Dm, Bb, C, und Am werden jeweils durch den Grundton und die Quarte repräsentiert:



Als Variation wurden im Unterricht 4er-Fills eingebaut:



Ein Beispiel für sogenannte „Füller“ (engl. fills) sind Variationen, bei denen ein Takt durch eine meist schnell gespielte Sequenz ersetzt wird. Ein Fill kann also z.B. der Austausch einer halben Note durch zwei Viertelnoten sein. Eine Idee für Fills ist, die Tonleiter hoch- oder runterzuspielen.

Literatur

- [1] Cora Krötz. *Handpan spielend lernen: Verstehen und begreifen - vertiefen und verfeinern - entdecken und gestalten*. 4. Auflage. Cora Krötz Verlag, 2025. 104 S. ISBN: 978-3-9820451-0-8.
- [2] Notepan | Music Notation Software for Handpan. URL: <https://www.notepan.fr/> (besucht am 02. 03. 2026).