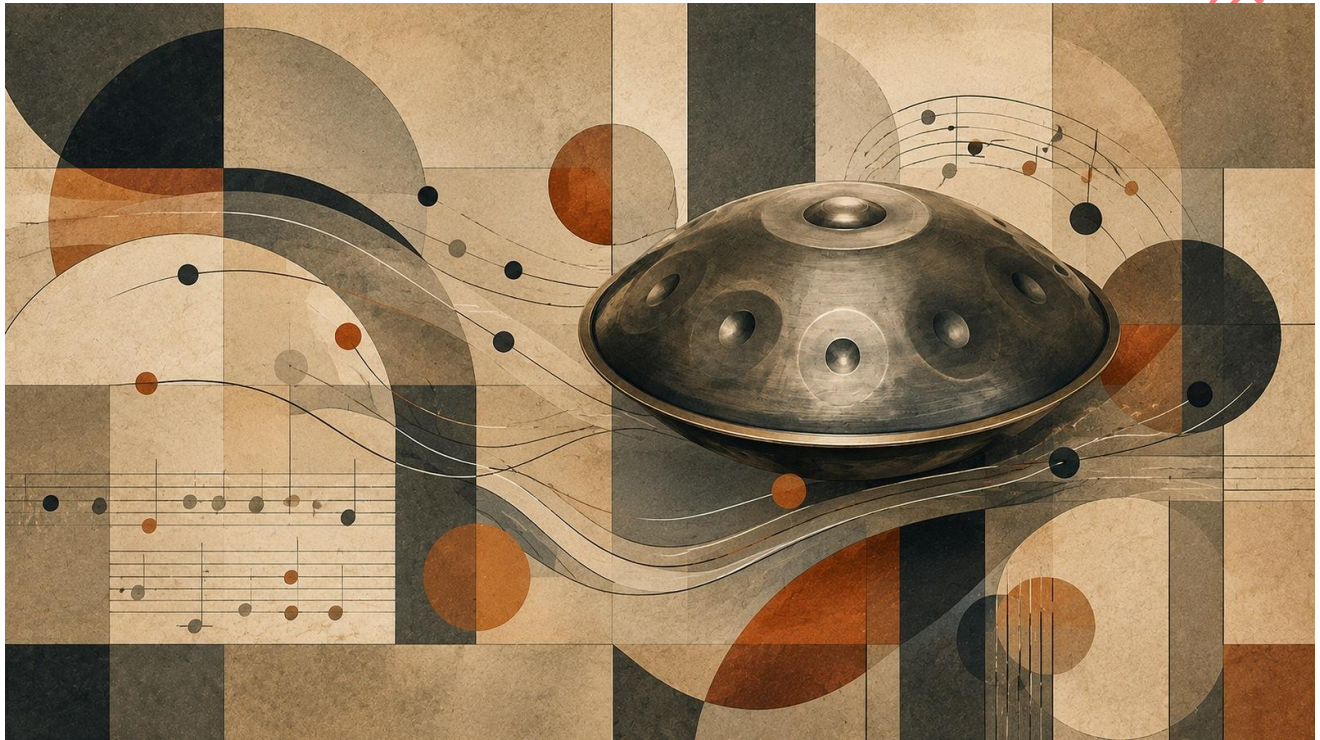


SELBSTLERNKURS FÜR EINSTEIGER

MEHR MUSIK AUS DEINER D-KURD

Spielen. Verstehen. Improvisieren.

Handpan-Harmonielehre für D-Kurd · Referenzbelegung 9+1



OHNE NOTENLESEN

MIT GRIFFBILDERN

4-WOCHEN-LERNPLAN

Akkorde verstehen, hören und frei verbinden - und das volle Potenzial deiner D-Kurd mit Freude entdecken.

Karl Frers | karl-frers-music.com

Voransicht. Komplette Voransicht.

START

Was dieser Kurs verändert



Du lernst nicht nur Griffe auswendig. Du verstehst, warum die Akkorde entstehen, wie sie klingen und wie du daraus eigene Musik kreierst.

Das Versprechen

Eine D-Kurd mit den sieben Tonklassen D, E, F, G, A, B $\flat$ und C besitzt bereits ein vollständiges diatonisches Tonsystem. Zusätzliche Tonfelder sind häufig Oktavverdoppelungen: Sie erweitern die Lage und die Spielmöglichkeiten, aber nicht automatisch das harmonische Grundmaterial. Neue Tonklassen werden erst sinnvoll, wenn dir für ein konkretes musikalisches Ziel ein bestimmter Ton fehlt.

Nach dem Kurs kannst du ...

- alle Tonfelder deiner Handpan sicher benennen und die sieben verschiedenen Tonklassen erkennen,
- Dur-, Moll- und verminderte Akkorde selbst bilden, statt Grifffelder nur nachzuahmen,
- die sieben diatonischen Dreiklänge und Septakkorde deiner D-Kurd spielen,
- Akkorde mit gemeinsamen Tönen flüssig verbinden,
- den Ding-Ton bewusst als Grundton oder Pedal einsetzen,
- eigene vier- und achttaktige Akkordfolgen entwickeln,
- genau benennen, welcher zusätzliche Ton dir bei einer späteren Erweiterung fehlt.

So arbeitest du mit dem Buch

1. Lies immer nur ein Modul und spiele jedes Beispiel sofort auf deiner Handpan.
2. Sprich die Tonnamen beim langsamen Spielen leise mit.
3. Wiederhole eine Übung, bis du sie zweimal ohne Blick auf die Grafik schaffst.
4. Nutze erst Dreiklänge und Akkordfolgen. Die dichten 9-, 11- und 13-Klänge kommen später.
5. Halte eigene Entdeckungen direkt im Dokument oder in einem Übeheft fest.

Was du brauchst

Eine D-Kurd mit den Tonklassen D, E, F, G, A, B $\flat$ und C; die auf Seite 4 gezeigte 9+1-Belegung dient als Referenz. Dazu 15 ruhige Minuten pro Übetag und optional ein Metronom. Notenlesen ist nicht erforderlich. Eine entspannte, möglichst saubere Anschlagtechnik hilft dir beim Einstieg. Während du mit diesem Kurs arbeitest, schulst du zugleich dein Gehör und verfeinerst dadurch ganz natürlich auch deinen Anschlag und dein musikalisches Gespür.

INHALT

Dein Lernweg

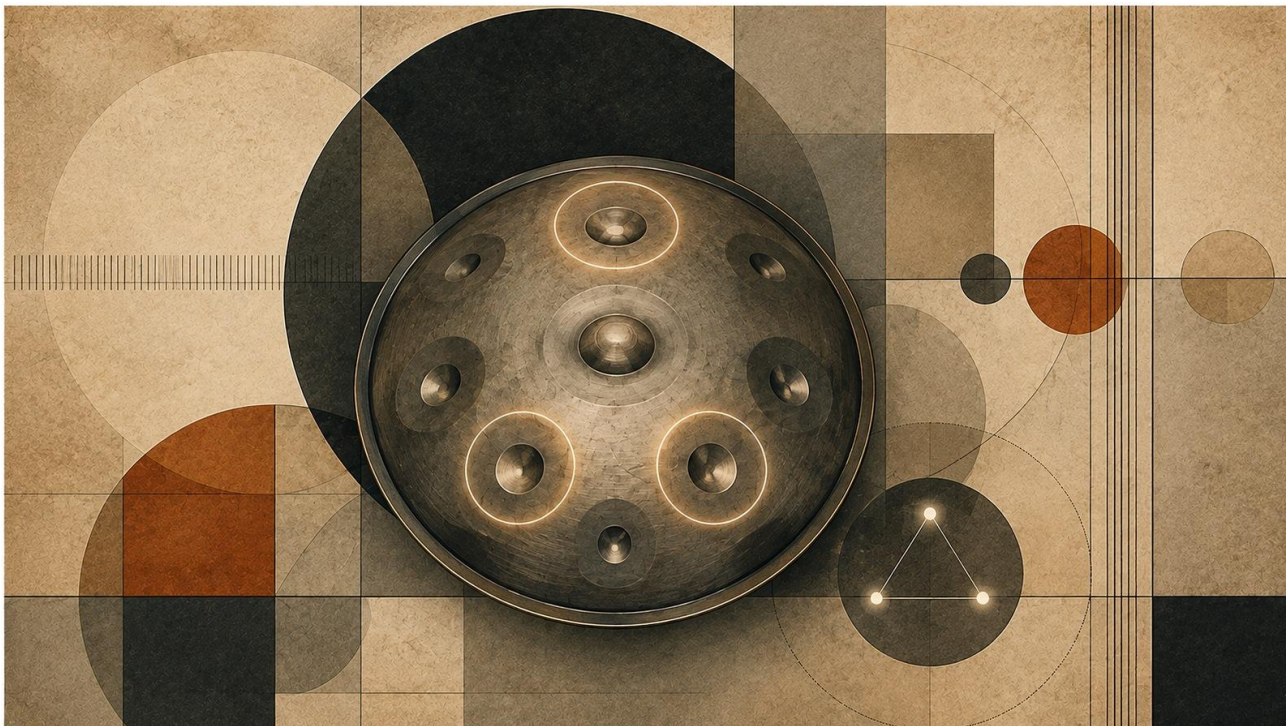


Vom einzelnen Intervall bis zur eigenen Begleitung.

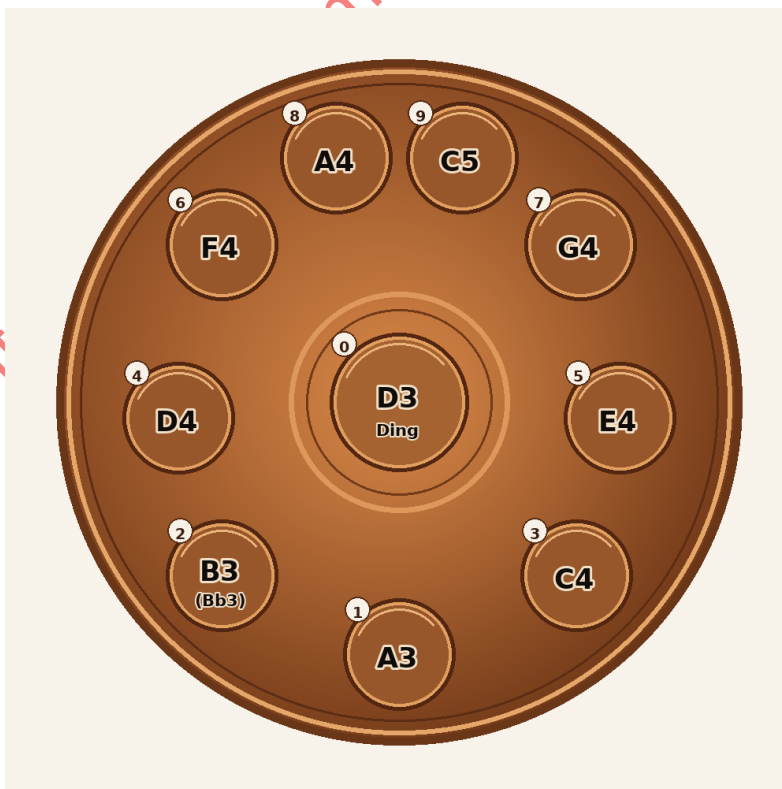
Modul	Thema	Seite
1	Deine D-Kurd sicher bestimmen	4
2	Das Tonsystem verstehen	6
3	Intervalle hören und spielen	7
4	Akkorde selbst aufbauen	9
5	Die sieben Dreiklänge	10
6	Akkorde verbinden: Stimmführung und Rhythmus	19
7	Ding, Pedalton, Voicing und Umkehrung	23
8	Die sieben Septakkorde	24
9	Sus-, Power-, Add- und Sextakkorde	32
10	Nonen-, Undezimen- und Tredezimenklänge	34
11	Eigene Stücke und Improvisationen	36
12	Vier-Wochen-Lernplan	37
13	Wann eine größere Handpan sinnvoll wird	38
	Schnellübersicht, Lösungen und Glossar	39

MODUL 1

1. Deine D-Kurd sicher bestimmen



Die Grafik zeigt die 9+1-Referenzbelegung dieses Kurses. Abweichende Oktavverdoppelungen sind möglich.



Tonmaterial

Feld	Ton	Lage
------	-----	------

MODUL 2

2. Das Tonsystem verstehen



Mehrere Tonfelder bedeuten nicht ebenso viele verschiedene Töne.

- 432 oder 440 Hz ändern die Akkordstruktur nicht. Für Playalongs und andere Instrumente müssen jedoch alle Beteiligten dieselbe Grundstimmung verwenden.

Handpan-spezifischer Klang

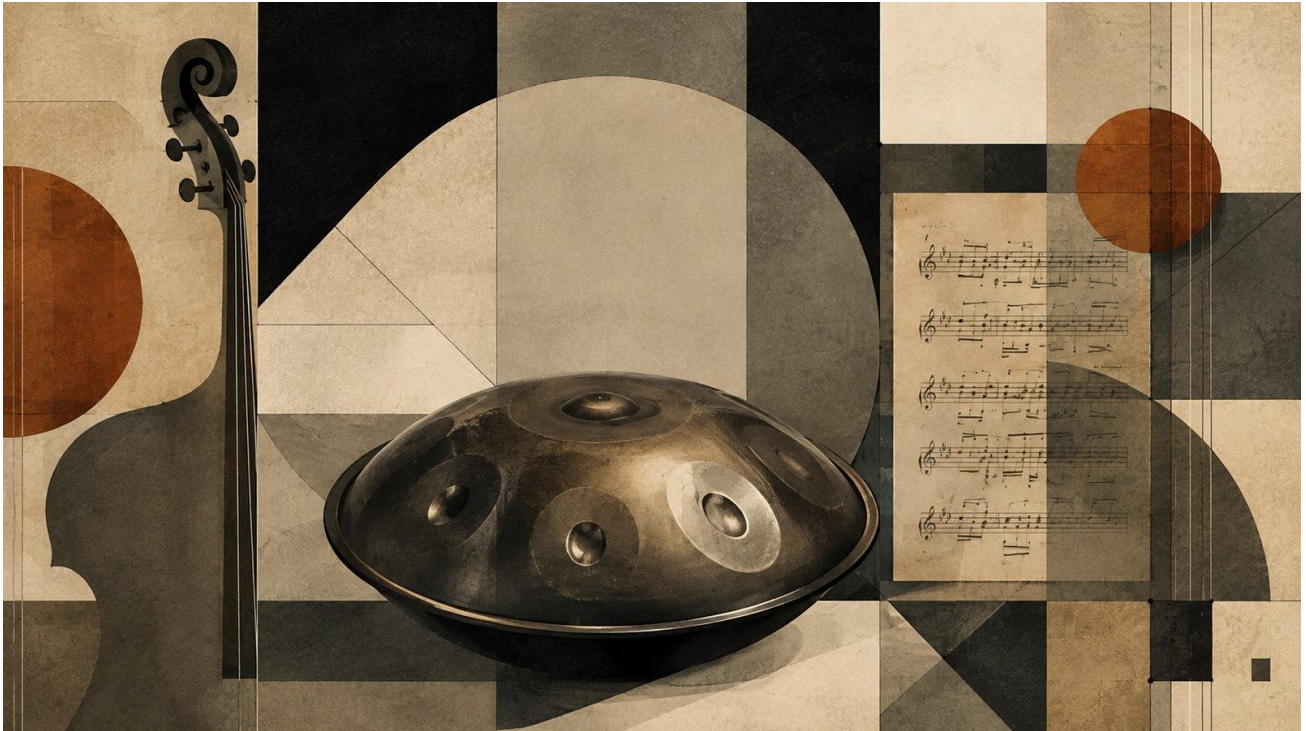
Jedes Tonfeld bringt neben seinem Grundton auch Obertöne und Resonanzen anderer Felder mit. Die Tabellen benennen die notierten Grundtöne. Ob ein dichter Akkord auf deinem Instrument ausgewogen klingt, entscheidest du zusätzlich mit dem Ohr: langsam spielen, ausklingen lassen und bei Bedarf Töne weglassen.

Lernkontrolle

1	Nenne die sieben verschiedenen Tonklassen.
2	Welche Tonklassen sind bei der 9+1-Referenzbelegung doppelt vorhanden?
3	Warum ist H nicht dasselbe wie B $\flat$?

MODUL 3

3. Intervalle hören und spielen



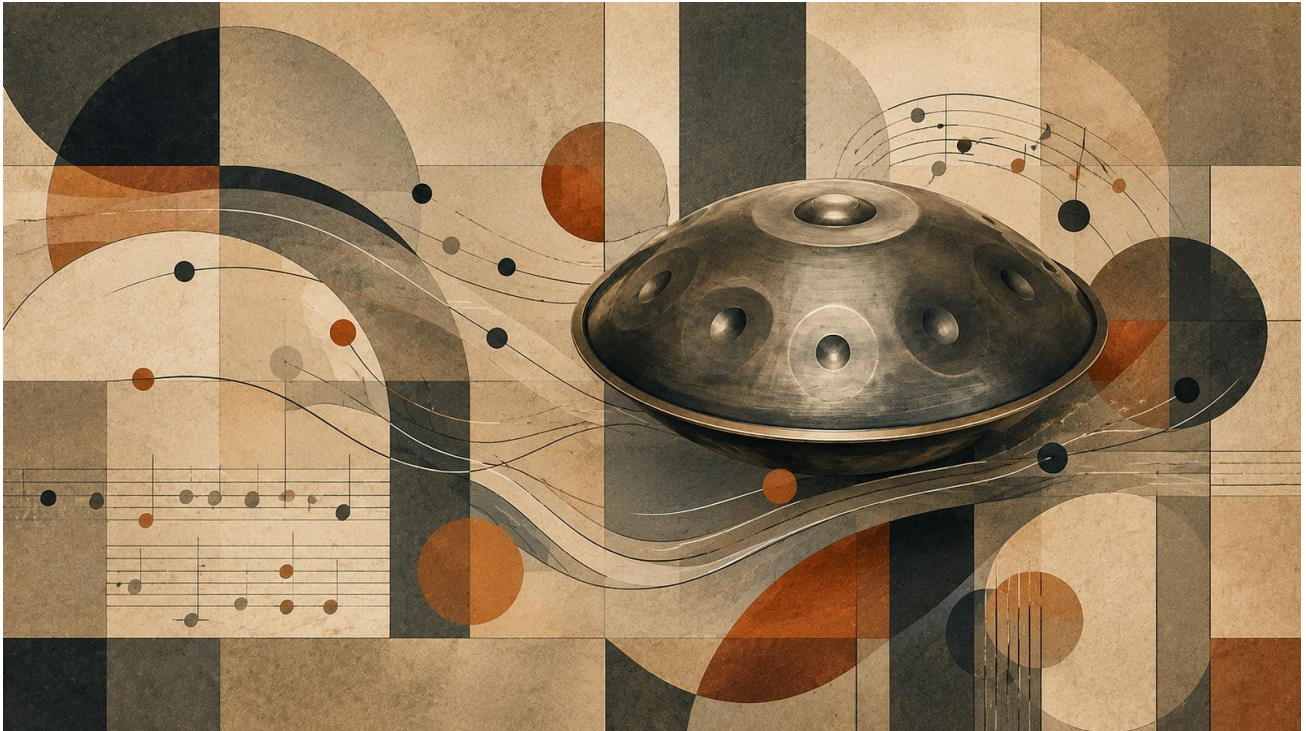
Ein Akkord beginnt mit der Beziehung zwischen zwei Tönen.

Ein Intervall ist der Abstand zwischen zwei Tönen. Spiele die Töne zuerst nacheinander und danach so dicht hintereinander, dass ihre Resonanzen überlappen. So lernst du den Klang, nicht nur den Namen.

*Schule Dein Gehör mit dem kompletten Kurs,
damit es leichter fällt.*

PRAXIS 1

Intervalltraining: hören vor benennen



Zehn Minuten reichen, wenn du konzentriert vergleichst.

Übung A: Dur und Moll unterscheiden

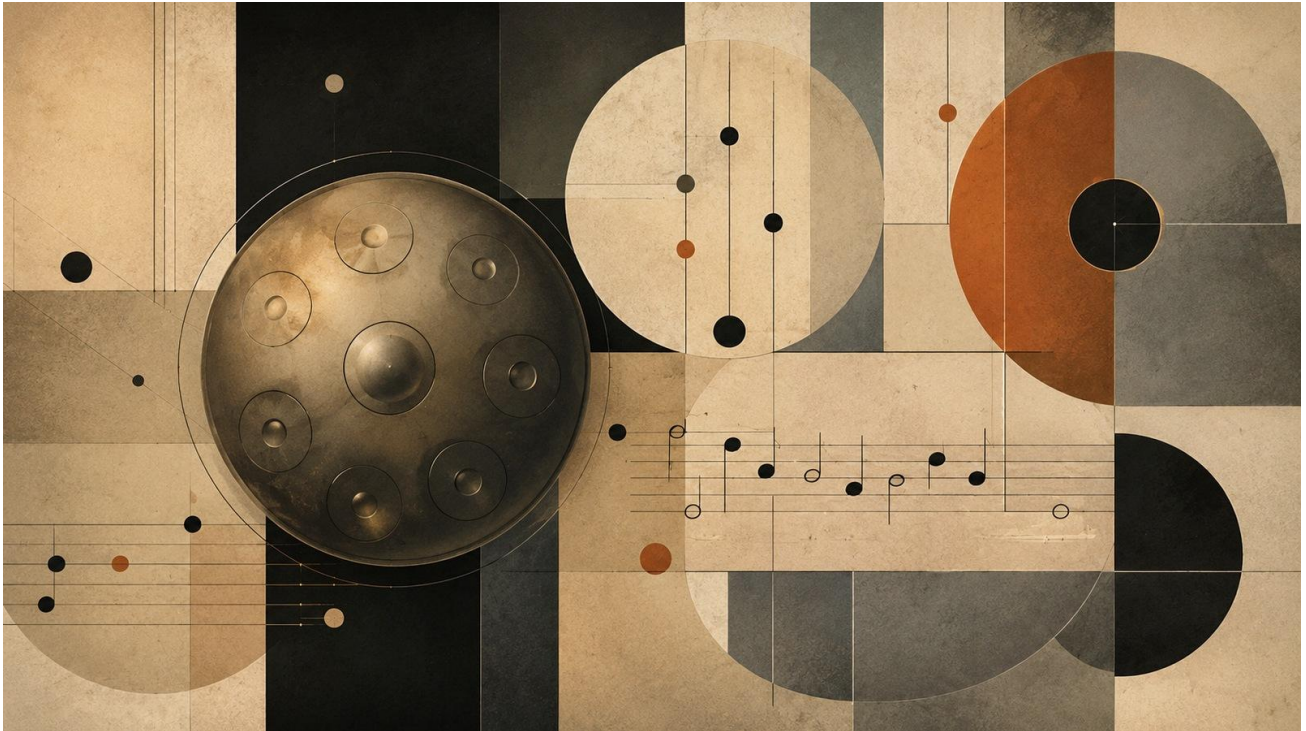
1. Spiele D4-F4 dreimal langsam und höre die kleine Terz.

4

Ich kann erklären, warum D4-A4 allein weder Dur noch Moll ist.

MODUL 4

4. Akkorde selbst aufbauen



Nimm innerhalb der Tonleiter jeden zweiten Ton.

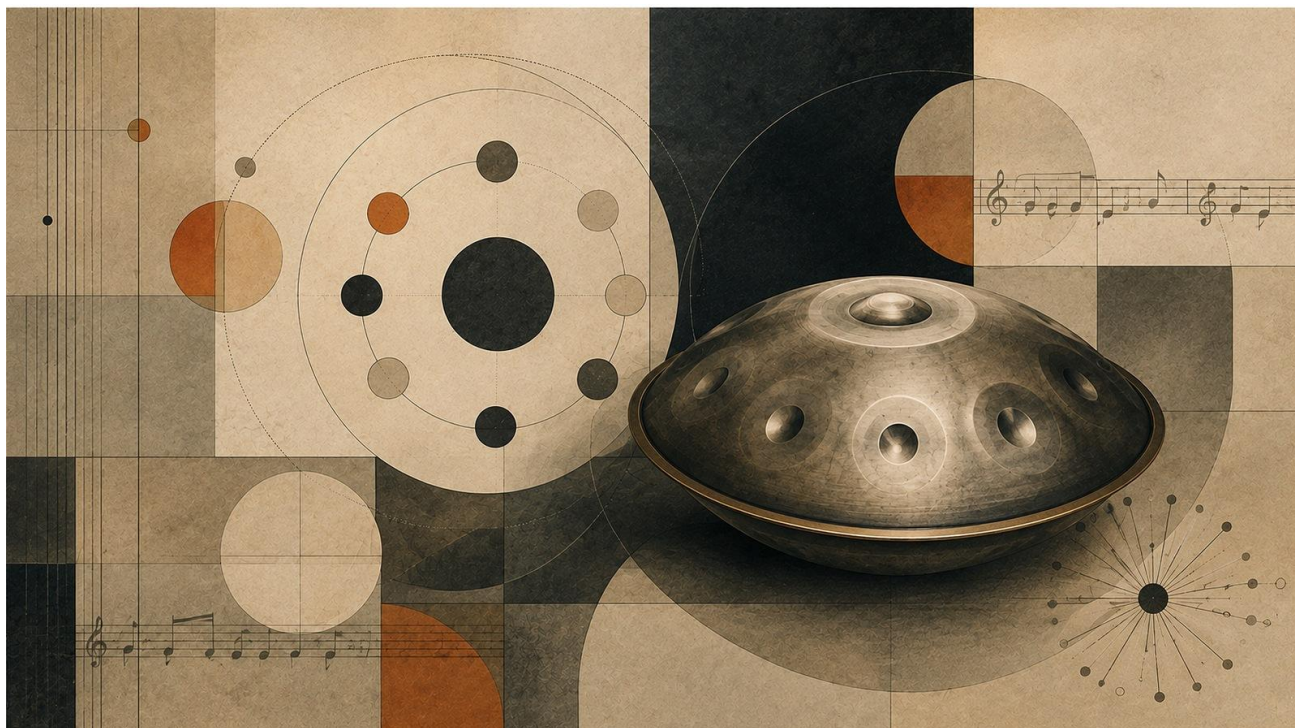
Ein Dreiklang besteht aus Grundton, Terz und Quinte. Auf der D-Kurd entstehen die sieben diatonischen Dreiklänge, indem

Akkord oder Arpeggio?

Ein Akkord beschreibt die gleichzeitig oder überlappend klingenden Töne.....monie meist durch überlappende Resonanz, nicht durch einen harten Blockanschlag.

MODUL 5

5. Die sieben Dreiklänge



Das vollständige harmonische Grundmaterial deiner D-Kurd.

Stufe	Akkord	Töne	Typ	Rolle im Klangraum
i	Dm	D-F-A	Moll	Zuhause, Ruhe
ii°	E°	E-G-B $\flat$	vermindert	Spannung, zieht weiter
III	F	F-A-C	Dur	hell, weit
iv	Gm	G-B $\flat$ -D	Moll	Bewegung, Rückkehr
v	Am	A-C-E	Moll	modale Dominantfarbe
VI	B $\flat$	B $\flat$ -D-F	Dur	weich, getragen
VII	C	C-E-G	Dur	offen, weiterführend

Drei Gruppen zum Lernen

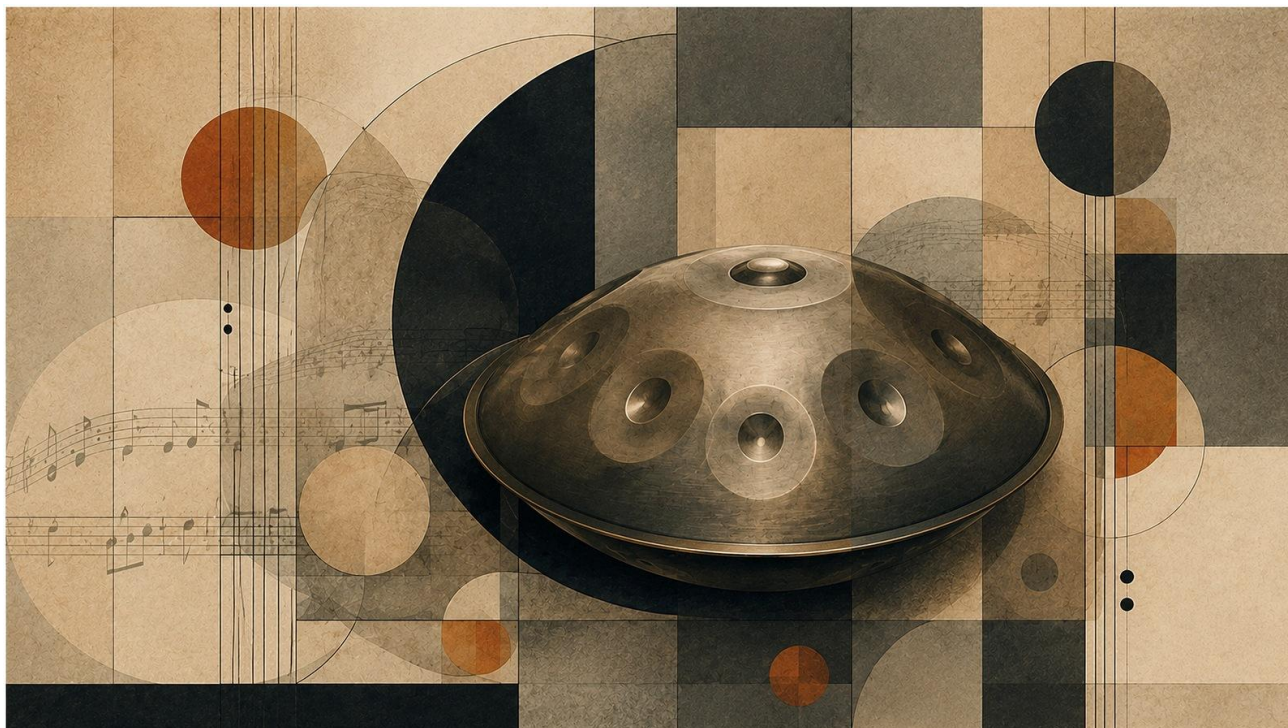
- Moll: Dm, Gm und Am. Höre bei jedem Akkord die kleine Terz.
- Dur: F, B $\flat$ und C. Höre bei jedem Akkord die große Terz.
- Vermindert: E°. Dieser Akkord enthält die verminderte Quinte E-B $\flat$.

Erster Akkordtest

1	Bilde Dm, F und E° ohne Tabelle.
2	Nenne alle drei Mollakkorde.
3	Welche beiden Töne teilen Dm und F? Spiele den Wechsel langsam und benenne nur den Ton, der sich verändert.

AKKORDATLAS

Dreiklänge als Griffbilder I



Grün: bevorzugte Tonfelder. Hellgrün: Oktavverdoppelungen.

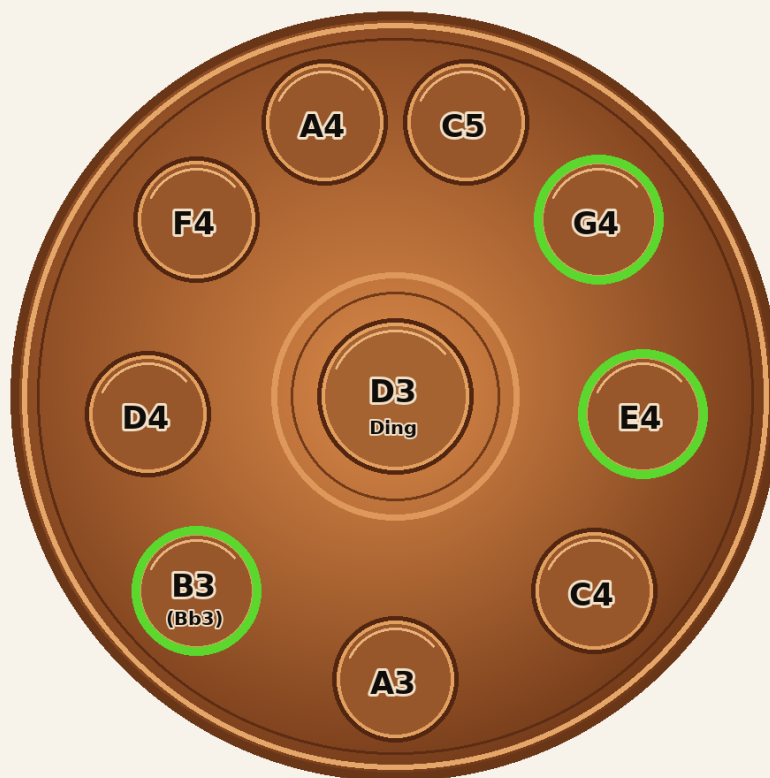
D-Moll (Dm)

Töne: D-F-A

Stufe: i – Tonika

Spielen: D3-A3-F4

Hören: ruhig, dunkel, stabil



E vermindert (E°)

Töne: E-G-B $\flat$

Stufe: ii°

Spielen: B $\flat$ 3-E4-G4

Hören: instabil, spannungsreich

F-Dur (F)

Töne: F-A-C

Stufe: III

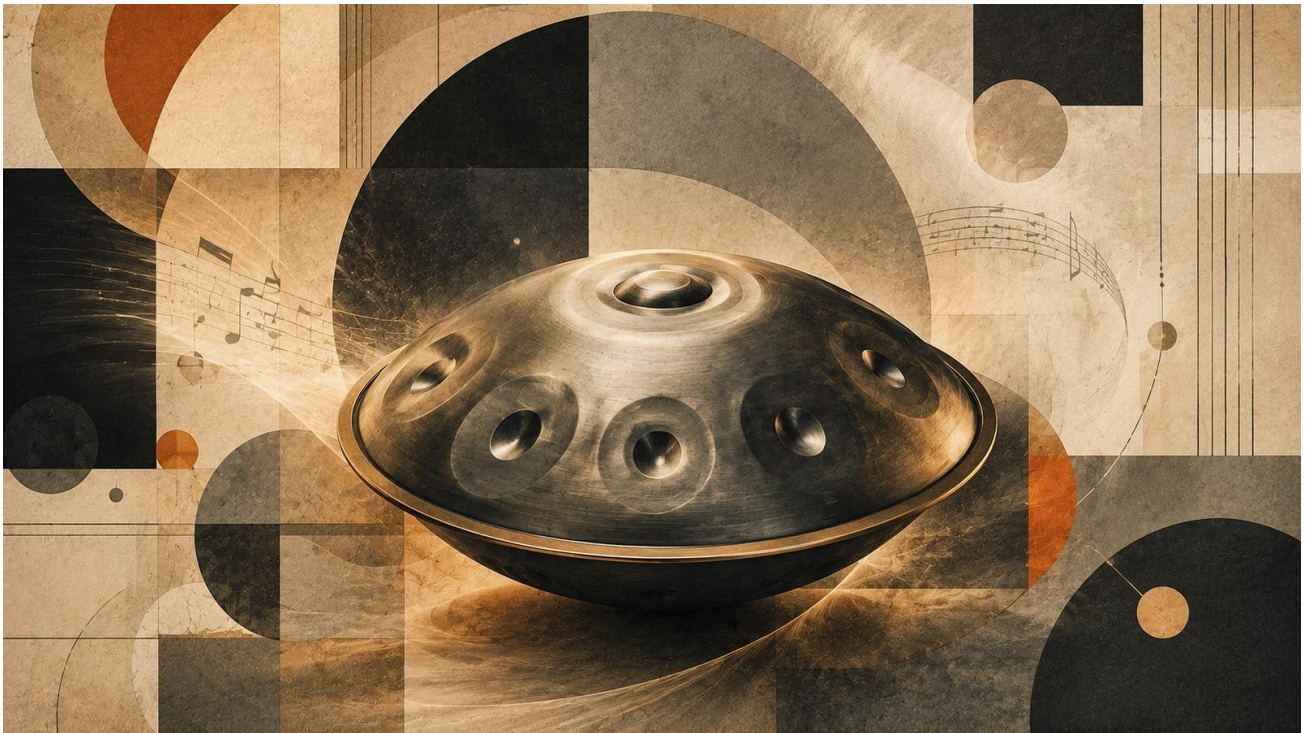
Spielen: A3-C4-F4

Hören: hell, offen, warm

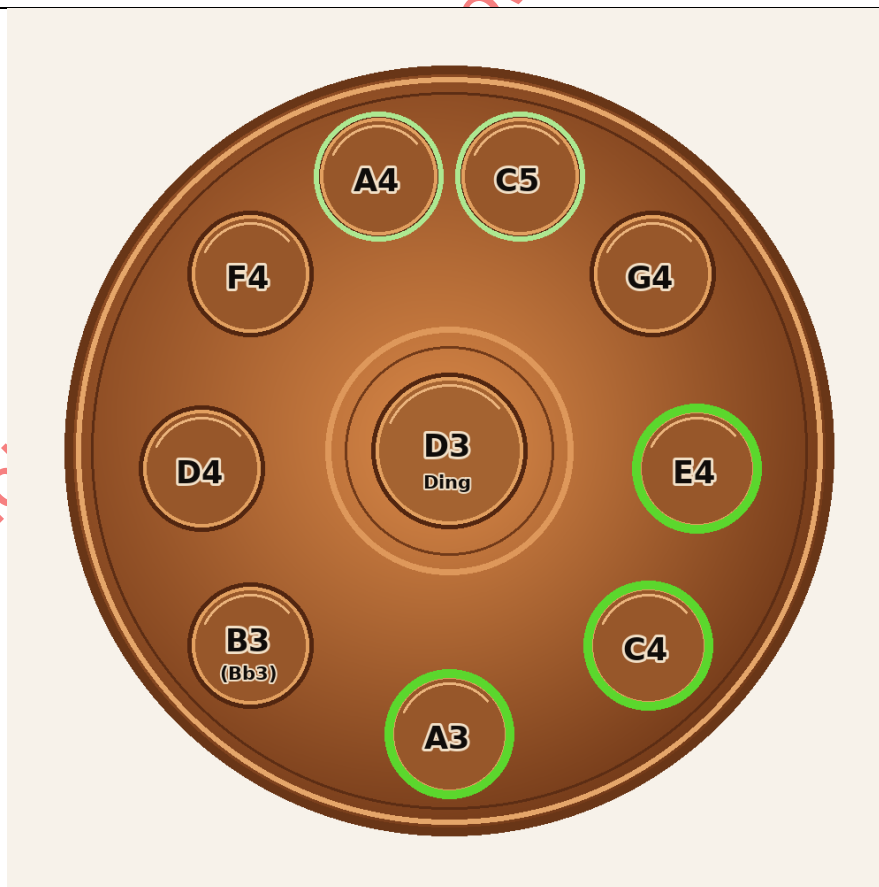
Hören: erdig, bewegend

AKKORDATLAS

Dreiklänge als Griffbilder II

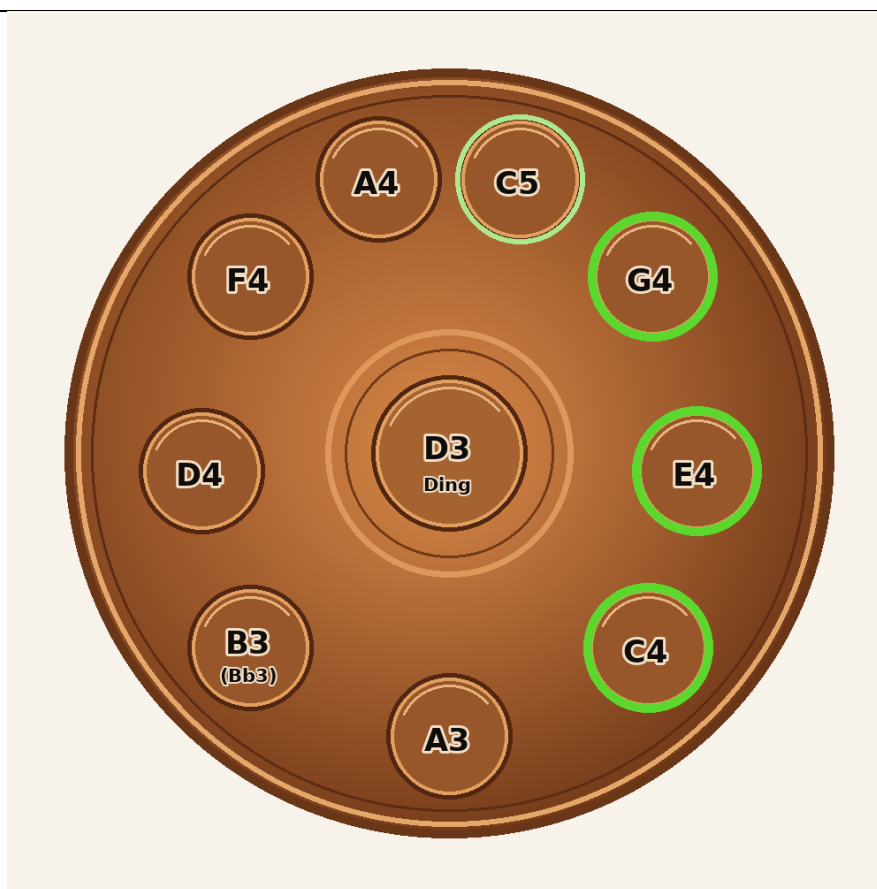


Spiele jeden Akkord erst ohne Ding und höre seine eigene Farbe.



A-Moll (Am)

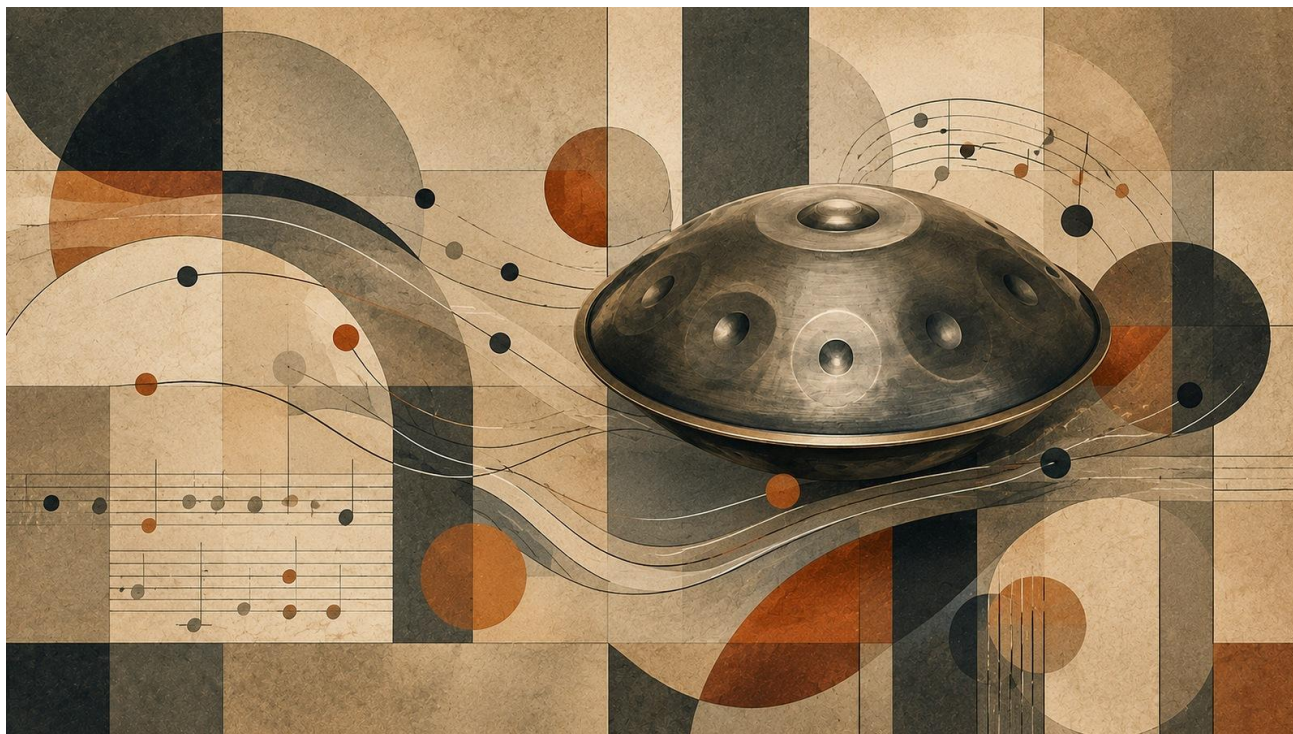
Töne: A-C-E

Stufe: v**Spiele:** A3-C4-E4**Hören:** schwebend, zurückhaltend**C-Dur (C)****Töne:** C-E-G**Stufe:** VII**Spiele:** C4-E4-G4**Hören:** offen, weiterführend

Praxisregel: Spiele nicht zwanghaft Grundton-Terz-Quinte in aufsteigender Tonhöhe. Die feste Lage der Tonfelder erzeugt bei F, Gm und E° automatisch Umkehrungen oder offene Voicings. Entscheidend ist zunächst, dass alle richtigen Tonklassen erklingen.

MODUL 6

6. Akkorde flüssig verbinden



Stimmführung bedeutet: gemeinsame Töne halten und die anderen möglichst wenig bewegen.

Die Folge Dm-B $\flat$ -F-C ist ideal, um harmonische Bewegung auf einer D-Kurd zu verstehen. Du brauchst dafür keine zusätzlichen Felder, sondern eine bewusste Auswahl der vorhandenen Töne.

Wechsel	Gemeinsame Töne	Bewegung	Wirkung
Dm → B $\flat$	D und F	A steigt einen Halbton zu B $\flat$	sehr weich
B $\flat$ → F	F	B $\flat$ fällt zu A; D fällt zu C	getragen
F → C	C	F fällt zu E; A fällt zu G	öffnet den Klang
C → Dm	kein gemeinsamer Ton	C-D, E-F und G-A steigen schrittweise	deutliche Rückkehr

Übung: Nur einen Ton bewegen

1. Spiele A3-D4-F4 als langsames Arpeggio.
2. Lass D4 und F4 gedanklich stehen und ersetze nur A3 durch B $\flat$ 3.
3. Wechsle achtmal zwischen Dm und B $\flat$.
4. Spiele danach denselben Wechsel in einem gleichmäßigen Viererpuls.

Merksatz

Gute Akkordwechsel entstehen nicht durch möglichst viele neue Töne. Sie entstehen dadurch, dass du hörst, was gleich bleibt und was sich wirklich verändern muss.

Lernkontrolle

1

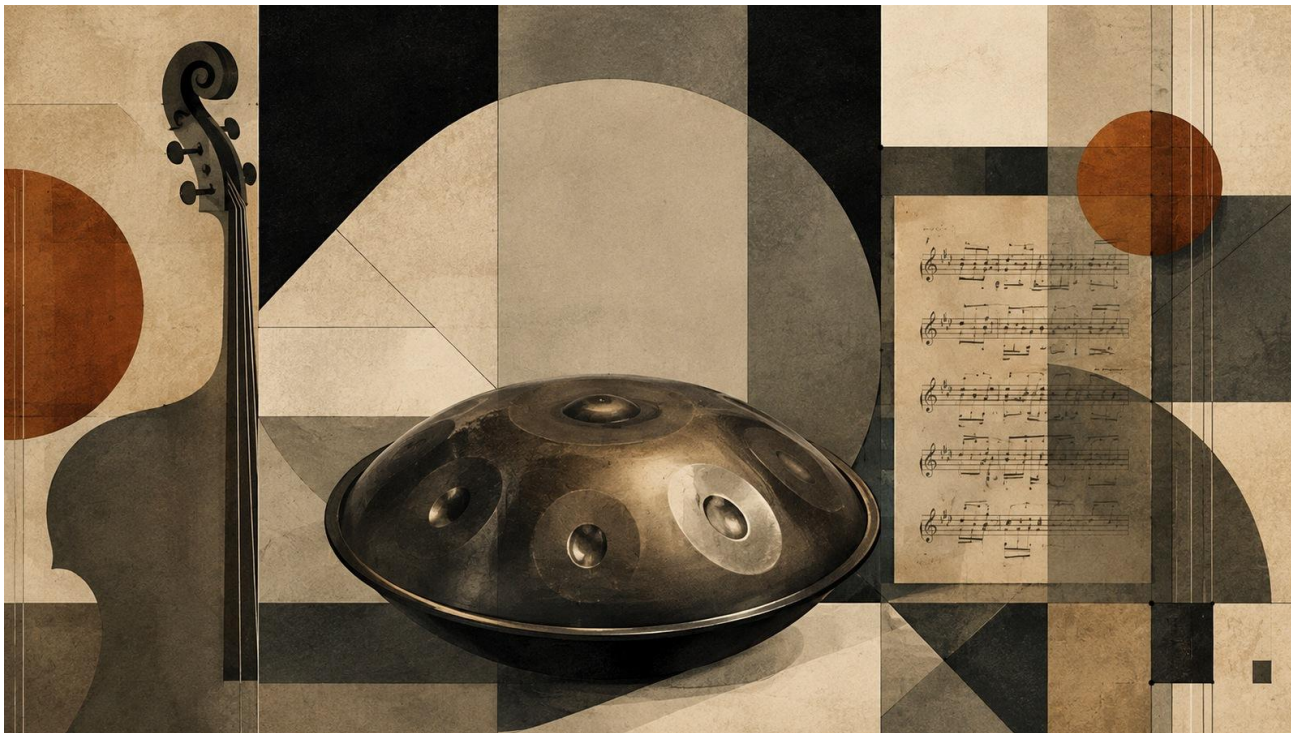
Welche Töne teilen Dm und B $\flat$?

2 Welcher Akkordwechsel bewegt alle drei Stimmen schrittweise?

3 Spiele Dm-B $\flat$ achtmal bei 60 BPM.

PRAXIS 2

Akkordfolgen und Rhythmus



Harmonie wird erst durch Zeit und Wiederholung zu Musik.

Charakter	Folge	Stufen	Spielweise
Mollgrundfolge	Dm-Gm-Am-Dm	i-iv-v-i	je 1 Takt
Pop / Folk	Dm-B $\flat$ -F-C	i-VI-III-VII	je 1 Takt
Aeolisch fallend	Dm-C-B $\flat$ -Am	i-VII-VI-v	je 1 Takt
Ruhige Auflösung	Gm-Dm	iv-i	je 2 Takte
Starke Durauflösung	C7-F	VII7-III	je 1 Takt
Modal jazzig	Em7 $\flat$ 5-Am7-Dm7	ii $\flat$ 7-v7-i7	langsam arpeggieren

Zwei sofort spielbare Muster

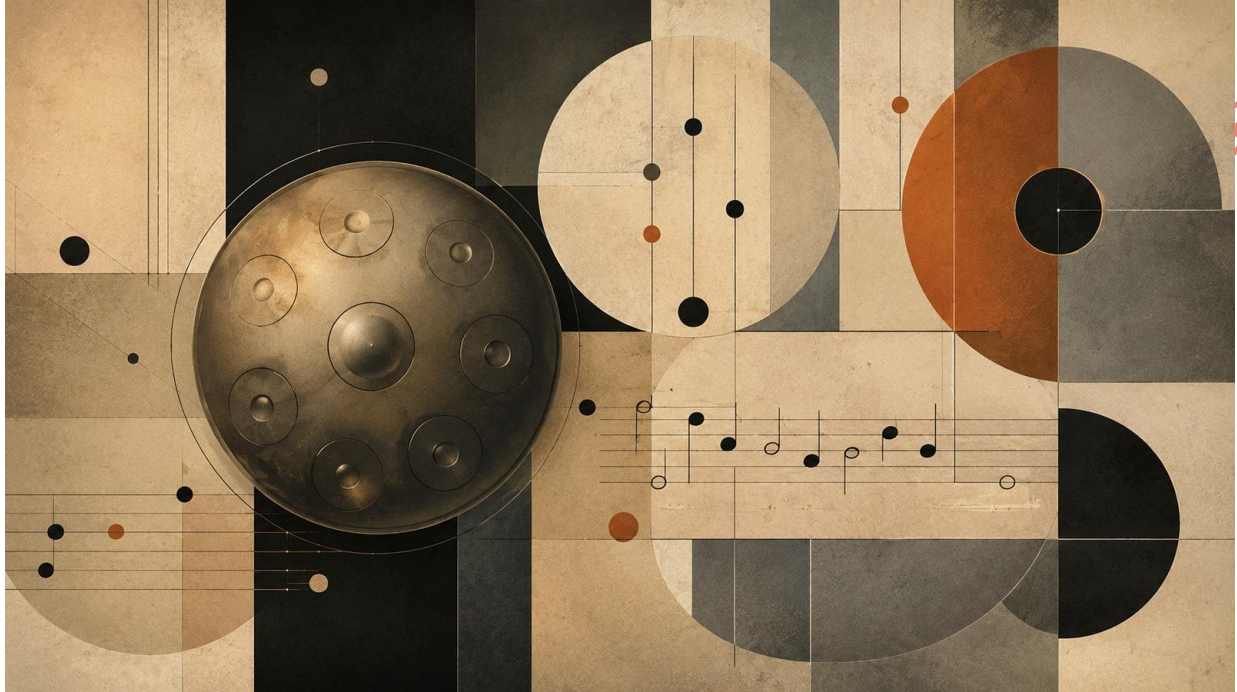
Taktart	Zählweise	Muster ohne Ding
4/4	1 - 2 - 3 - 4	tiefster Akkordton - Terz - Quinte - Terz
6/8	1 2 3 4 5 6	tief - mittel - hoch tief - mittel - hoch

Tempo

BPM bedeutet Schläge pro Minute; bei 60 BPM dauert ein Schlag genau eine Sekunde. Im 4/4-Takt folgt auf jede Zahl ein Metronomklick. Im 6/8-Takt zählst du sechs Achtel und setzt Klick oder Betonung auf 1 und 4. Erhöhe erst um 4 BPM, wenn du eine Folge zweimal ohne Suchen und Tempowechsel spielen kannst.

Kompositionsbausteine

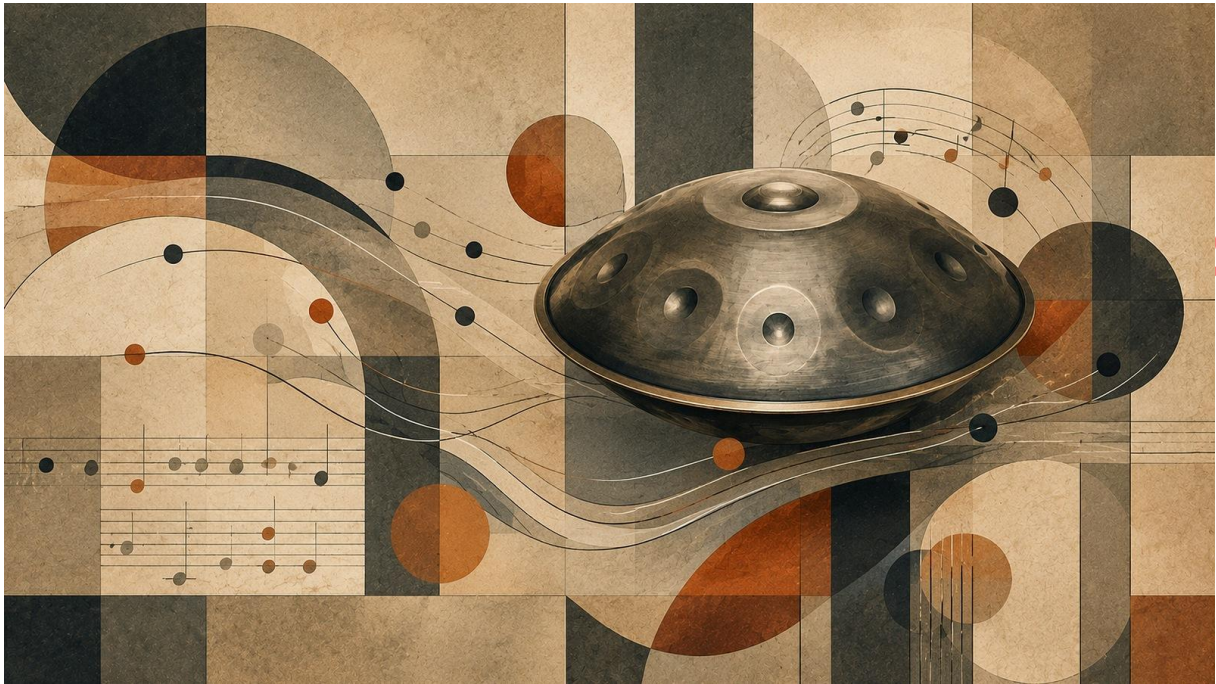
- Zuhause: Dm oder Dm7.
- Bewegung: Gm, Bb oder F.
- Spannung: E°, C7 oder Am7.
- Rückkehr: Gm-Dm, Am-Dm oder Bb-C-Dm.



Voransicht. Komplette zum download

PRAXIS-BONUS

Sofort Musik: Dm und F-Dur mit Latin-Feeling

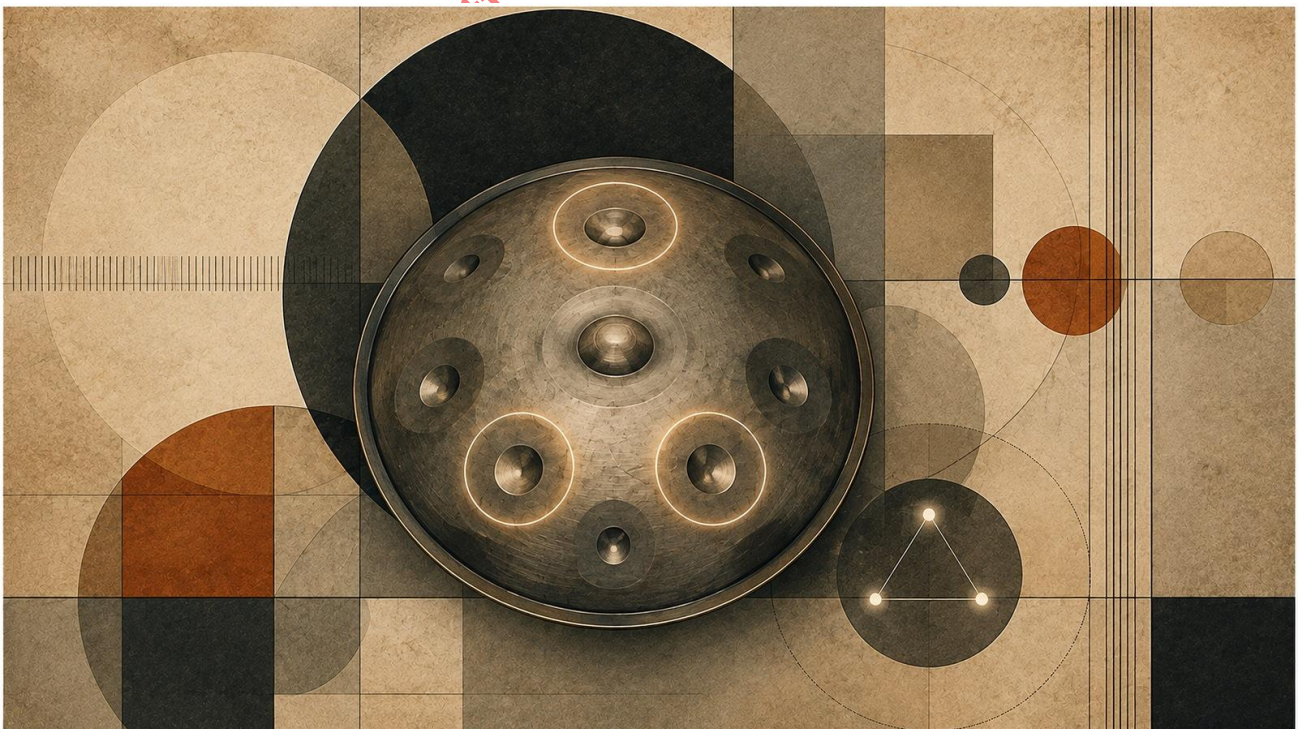


Zwei Akkorde reichen: Dm = D-F-A und F = F-A-C. G und C dienen als Melodie- und Farbtöne. Der Groove lehnt sich an eine **Feldübersicht für diese Übung**: 0 = D3 (Ding), 1 = A3, 4 = D4, 6 = F4, 7 = G4, 9 = C5.

Verwendete Felder: 0, 1, 4, 6, 7 und 9

MODUL 7

7. Ding, Pedalton, Voicing und Umkehrung



Der tiefe D-Ton ist musikalisch wirksam - er ist keine neutrale Begleitung.

Drei Begriffe sauber getrennt

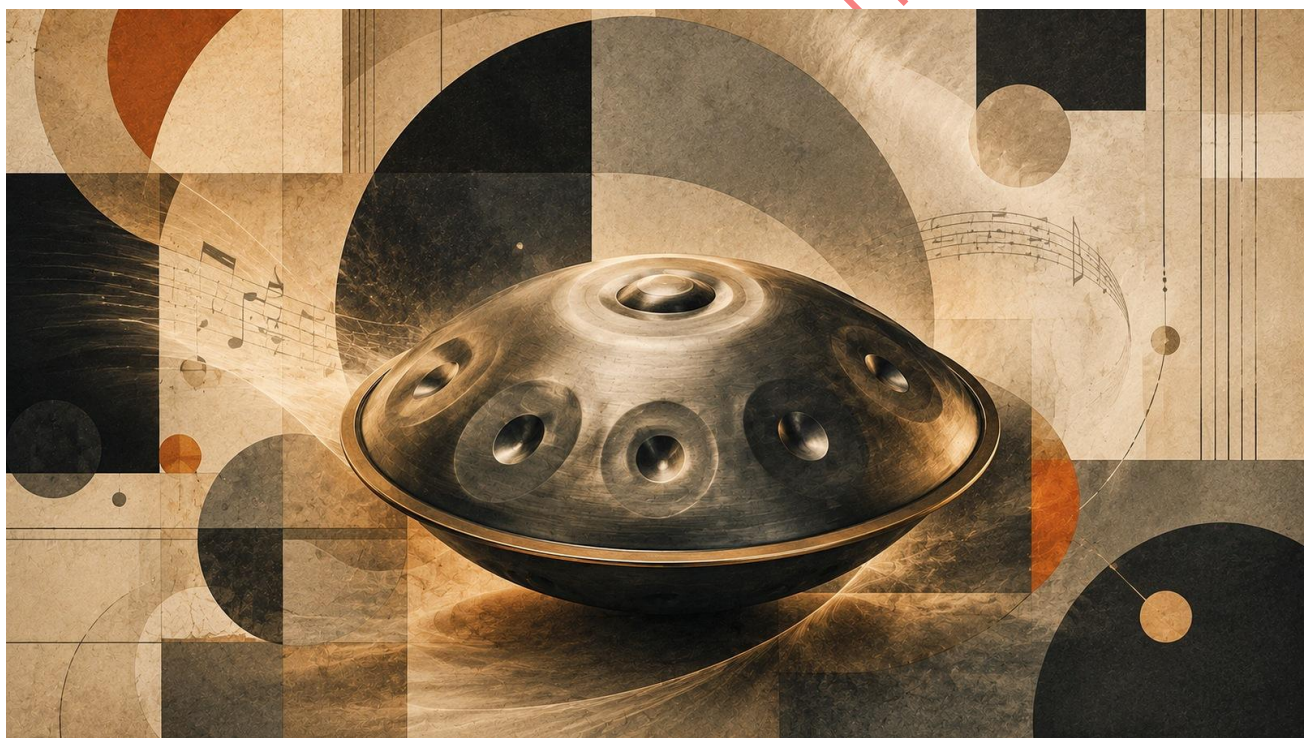
Begriff	Bedeutung
Voicing	die konkrete Oktavlage und Verteilung der Akkordtöne
Umkehrung	ein anderer Akkordton als der Grundton liegt im Bass
Arpeggio-Reihenfolge	die zeitliche Reihenfolge der Anschläge; sie allein erzeugt keine Umkehrung
Pedalton	ein wiederkehrender oder liegender Basston unter wechselnden Harmonien

Kurztest

1	Warum ist 'mit einem anderen Ton beginnen' keine korrekte Definition einer Umkehrung?
2	Welcher Akkord wird durch F-A-C plus D3 zu Dm7?
3	Kurze spielerische Lernkontrolle im kompletten pdf

MODUL 8

8. Die sieben Septakkorde



Eine zusätzliche Terz erweitert den Dreiklang um seine Septime.

Ein Septakkord besitzt normalerweise vier verschiedene Tonklassen: Grundton, Terz, Quinte und Septime. Die '7' bezeichnet das Intervall - nicht sieben angeschlagene Felder.

Stufe	Akkord	Töne	Typ	Wirkung
i7	Dm7	D-F-A-C	Mollsept	weich, modal
iiø7	Em7b5	E-G-Bb-D	halbvermindert	dichte Spannung
IIIImaj7	Fmaj7	F-A-C-E	Dur mit großer 7	schimmernd
iv7	Gm7	G-Bb-D-F	Mollsept	ruhig, tragend
v7	Am7	A-C-E-G	Mollsept	offen, modal
VIImaj7	Bbmaj7	Bb-D-F-A	Dur mit großer 7	sanft, weit

Stufe	Akkord	Töne	Typ	Wirkung
VII7	C7	C-E-G-B $\flat$	Dominantsept	führt deutlich zu F

So entsteht Dm7

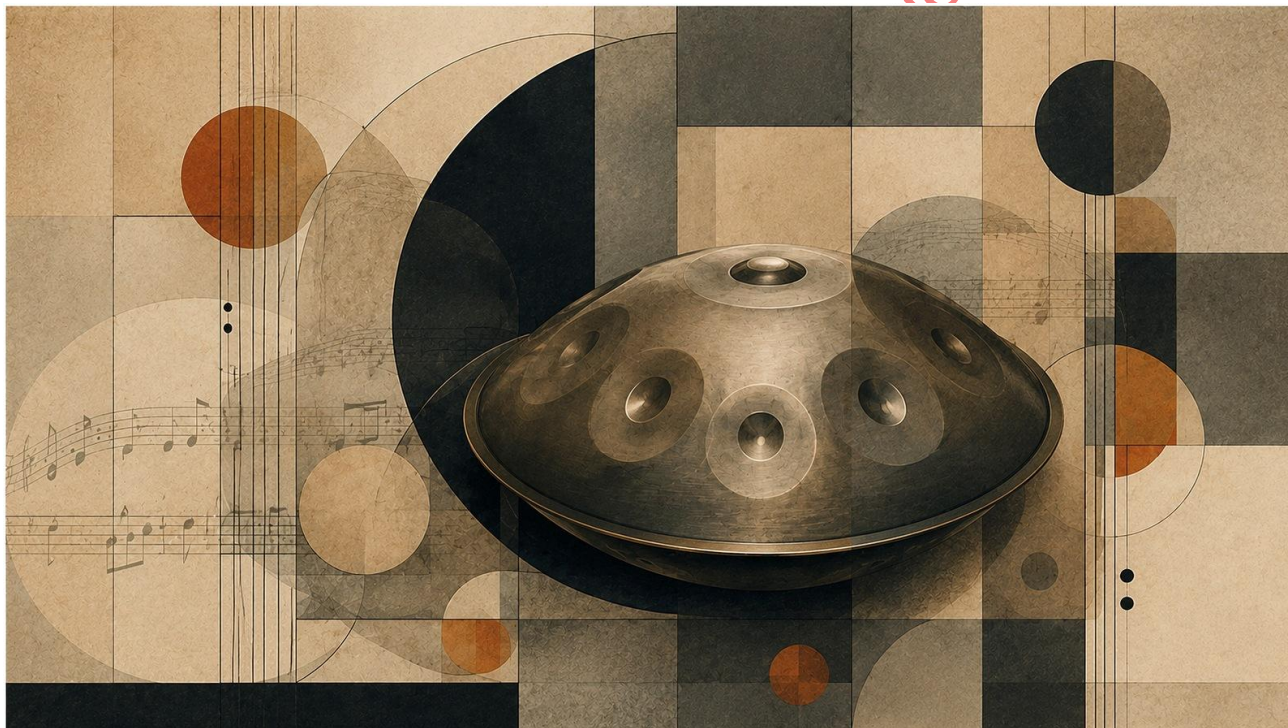
1. Beginne mit Dm: D-F-A.
2. Nimm aus der Tonleiter die nächste Terz über.....
3. Spiele D-F-A-C als langsames Arpeggio.
4. Vergleiche Dm direkt mit Dm7. Die zusätzliche kleine Septime öffnet den Klang.

Praxis vor Theorie

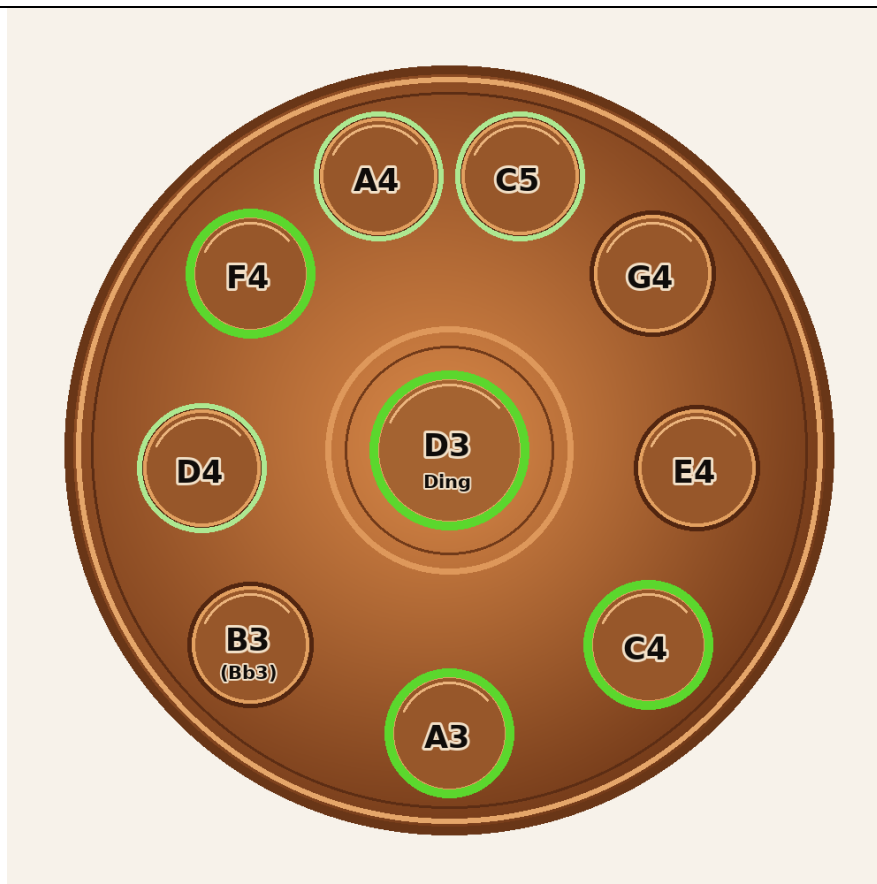
Übe zuerst Dm7, Gm7, Am7 und C7. Die vier Klänge sind körperlich gut erreichbar und decken Ruhe, Bewegung, modale Spannung und eine echte Durauflösung ab.

AKKORDATLAS

Septakkorde als Griffbilder I



Vier Tonklassen - meist besser arpeggiert als gleichzeitig angeschlagen.



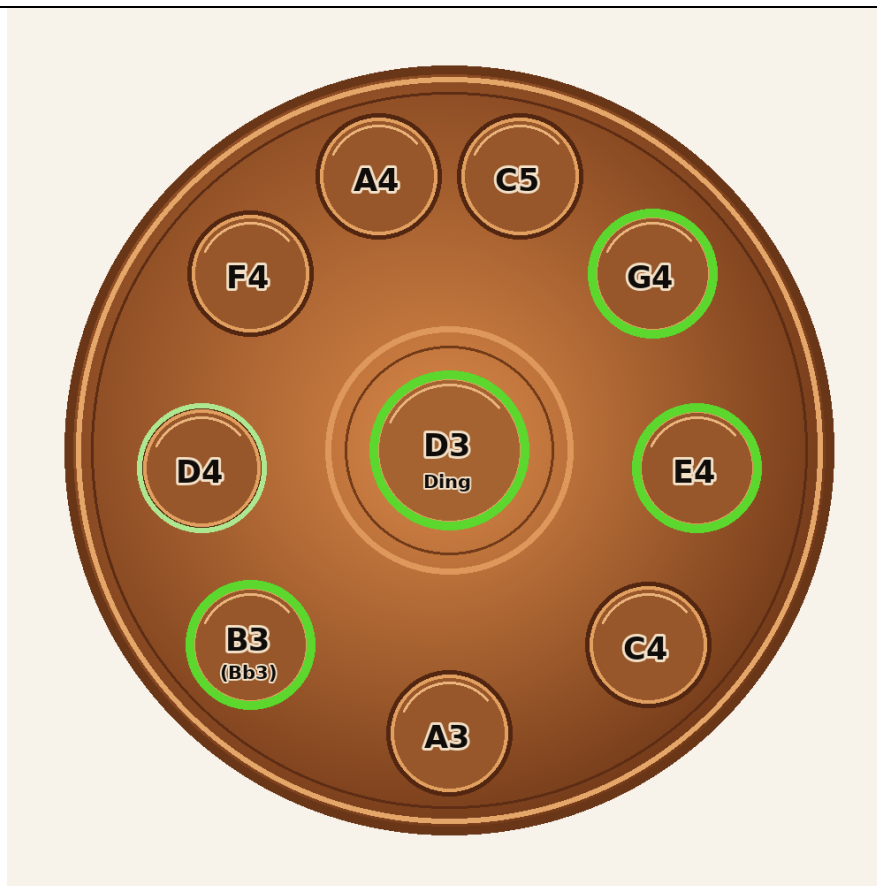
D-Moll 7 (Dm7)

Töne: D-F-A-C

Stufe: i7

Spielen: D3-A3-C4-F4

Hören: weich, voll, modal



E halbvermindert (Em7 $\flat$ 5)

Töne: E-G-B $\flat$ -D

Stufe: ii $\emptyset$ 7

Spielen: B $\flat$ 3-D4-E4-G4

Hören: dicht, jazzig, gespannt

Hören: weit, schimmernd

G-Moll 7 (Gm7)

Töne: G-B $\flat$ -D-F

Stufe: iv7

Spielen: B $\flat$ 3-D4-F4-G4

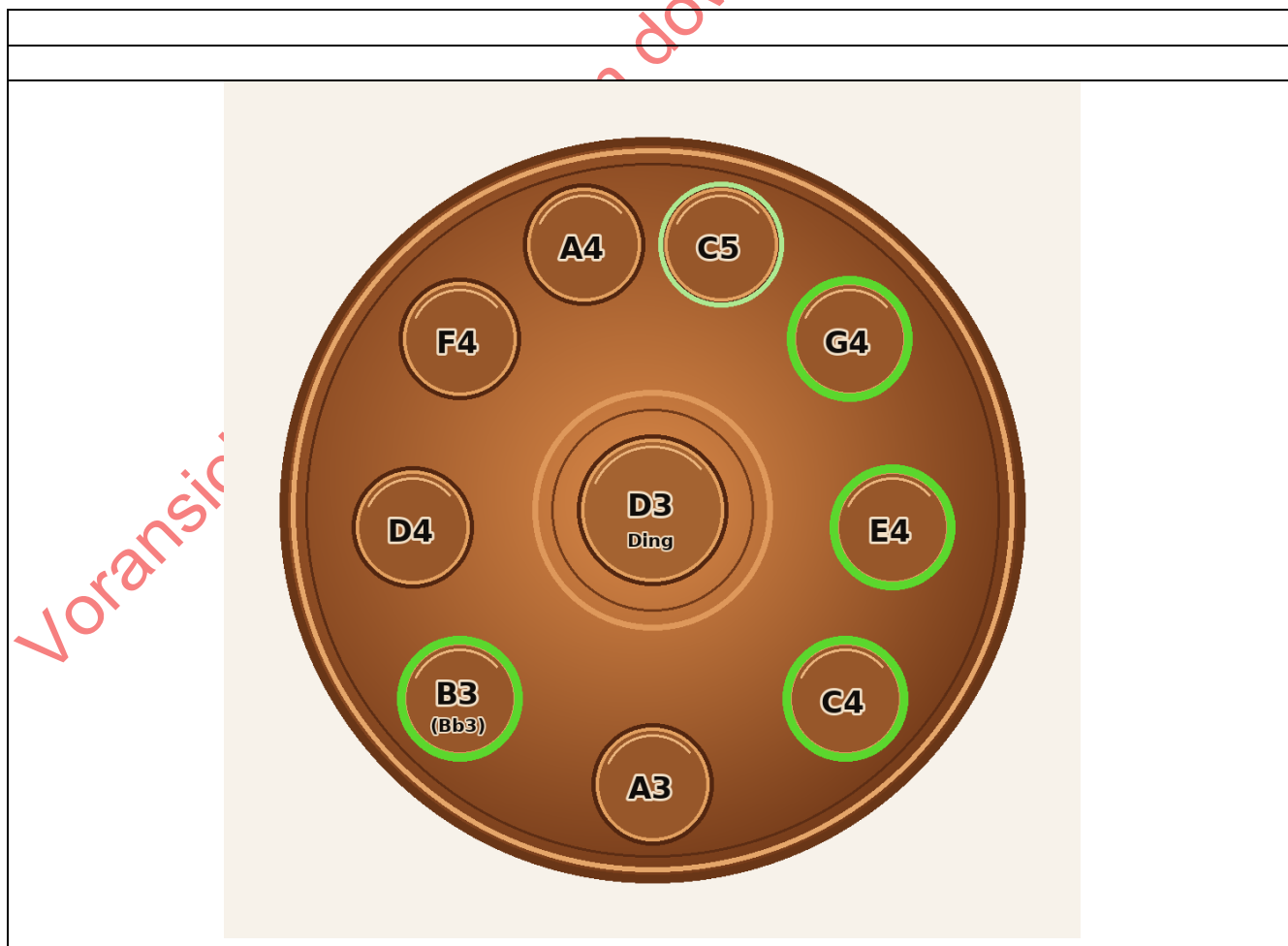
Hören: ruhig, tragend

AKKORDATLAS

Septakkorde als Griffbilder II



Höre besonders den Unterschied zwischen kleiner und großer Septime.



C-Dominantsept (C7)**Töne:** C-E-G-B $\flat$ **Stufe:** VII7**Spielen:** B $\flat$ 3-C4-E4-G4**Hören:** bluesig, führt zu F**Praxisprüfung**

1	Spiele Dm7-Gm7-Am7-Dm7 bei 60 BPM.
2	Spiele C7-F und höre die Auflösung.
3	Erkläre den Unterschied zwischen B $\flat$ maj7 und C7 anhand ihrer Septime.

MODUL 9**9. Sus-, Power- und Add-Akkorde**

Farbe entsteht oft durch Weglassen oder Hinzufügen - nicht durch mehr Tonfelder.

Sus-Akkorde: Terz aussetzen

Bei sus2 ersetzt die Sekunde die Terz; bei sus4 ersetzt die Quarte die Terz. Weil die Terz fehlt, klingt der Akkord weder eindeutig nach Dur noch nach Moll.

Akkord	Töne
Csus2	
Csus4	
Dsus2	
Dsus4	
Fsus2	
Fsus4	
Gsus2	
Gsus4	G-C-D

Akkord	Töne
Asus4	
B $\flat$ sus2	B $\flat$ -C-F

Powerchords: Grundton und Quinte

Mit den vorhandenen Tonklassen sind sechs reine Powerchords spielbar. E5 fehlt, weil

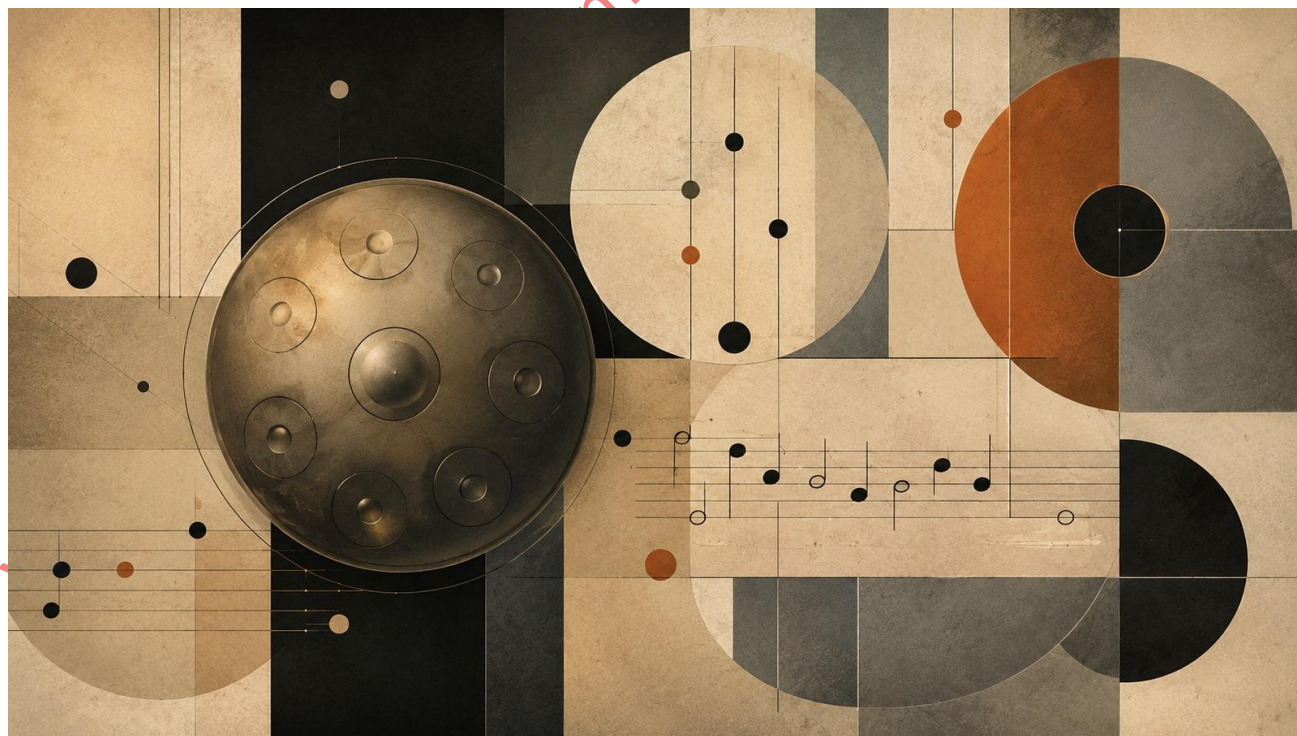
Powerchord	Töne
D5	D-A
F5	F-C
G5	G-D
A5	A-E
B $\flat$ 5	B $\flat$ -F
C5	C-G

Add-Akkorde: eine Farbe ergänzen

Akkord	Töne	Einsatz
Dm(add9)	D-F-A-E	offene Mollfarbe
Dm(add11)	D-F-A-G	weit und modal
Fadd9	F-A-C-G	helle Weite
Gm(add9)	G-B $\flat$ -D-A	ruhige Spannung
Cadd9	C-E-G-D	Pop- und Folkfarbe
B $\flat$ add9	B $\flat$ -D-F-C	weich, schwebend

PRAXIS 3

Sextakkorde und erweiterte Sus-Klänge



Eine Auswahl gebräuchlicher, vollständig spielbarer Farben.

		Hinweis
		Durklang mit großer Sexte

		Hinweis
		weich und offen
		Durfarbe ohne große Septime
		sehr gut arpeggierbar
		Moll mit großer Sexte
Gm6/9	G-B $\flat$ -D-E-A	leichte Jazzfarbe
B$\flat$6	B $\flat$ -D-F-G	warm und stabil
Dm(add$\flat$6)	D-F-A-B $\flat$	aeolische Mollfarbe

Warum Dm6 nicht spielbar ist

Ein echtes Dm6 besteht aus D-F-A-H. H fehlt. B $\flat$ ist von D aus eine kleine Sexte; deshalb heißt D-F-A-B $\flat$ korrekt Dm(add $\flat$ 6).

Sehr brauchbare Sus-Septklänge

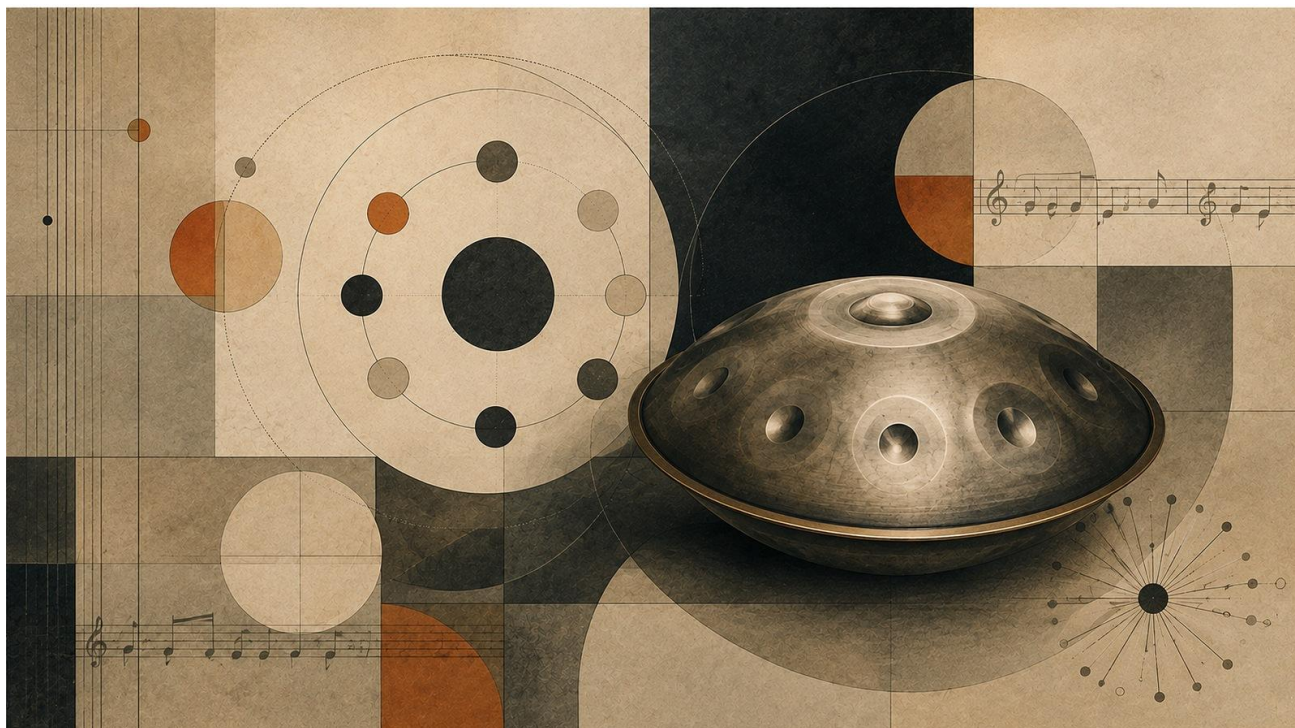
Akkord	Töne	Praxis
D7sus4	D-G-A-C	offener D-Pedalklang
G7sus4	G-C-D-F	rhythmisch und funky
C7sus4	C-F-G-B $\flat$	Spannung ohne Terz
C9sus4	C-F-G-B $\flat$ -D	breit; langsam arpeggieren

Farbklang-Aufgabe

1	Verwandle Dsus2 durch F in Dm(add9).
2	Vergleiche C, Csus4 und C7sus4.
3	Erfinde eine Viertaktfolge mit mindestens einem Add- oder Sus-Akkord.

MODUL 10

10. Nonen- und Undezimenklänge



Für alle, die spezielle Klangfarben suchen: hier fängt der Deepdive an!

Erweiterungen sind Terzschichtungen über dem Septakkord.

Spielweise

Fünf oder sechs verschiedene Tonklassen solltest du auf der Handpan als Arpeggio verteilen. Ein fast gleichzeitiger Block wird schnell dicht und ist spieltechnisch unnötig.

Vollständige diatonische Nonenakkorde

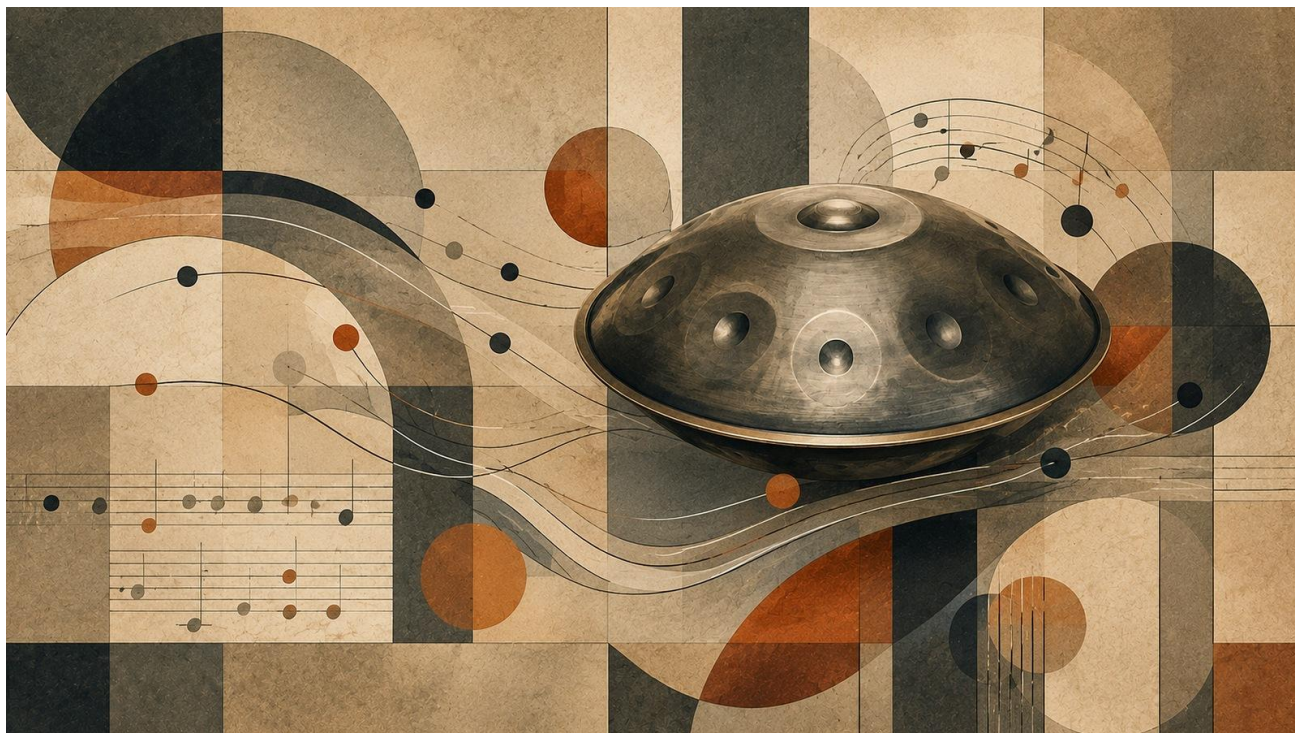
Akkord	Töne	Charakter
Dm9	D-F-A-C-E	sehr brauchbar
Em7b5(b9)	E-G-Bb-D-F	dunkle Spannung
Fmaj9	F-A-C-E-G	weich und offen
Gm9	G-Bb-D-F-A	ruhig, jazzig
Am7(b9)	A-C-E-G-Bb	starke Reibung
Bbmaj9	Bb-D-F-A-C	warm und weit
C9	C-E-G-Bb-D	dominant, rhythmisch

Vollständige diatonische Undezimenakkorde

Akkord	Töne
Dm11	D-F-A-C-E-G
Em11(b5,b9)	E-G-Bb-D-F-A
Fmaj11	F-A-C-E-G-Bb
Gm11	G-Bb-D-F-A-C
Am11(b9)	A-C-E-G-Bb-D
Bbmaj9(#11)	Bb-D-F-A-C-E
C11	C-E-G-Bb-D-F

VERTIEFUNG

Tredezimen: der vollständige Siebenton-Klangraum



Alle sieben Tonklassen erscheinen - nur der musikalische Grundton und die Deutung ändern sich.

Akkord	Töne	Hinweis
Dm11(addb13)		D-Aeolisch vollständig sehr dicht
		F-Dur vollständig
		gut als langsames Arpeggio
Am11(b9,b13)		starke Mollspannung
Bbmaj13(#11)		lydische Durfarbe
C13(add11)		vollständige C-Terzschichtung

Praxis-Hinweis

Tredezimen enthalten alle sieben Tonklassen. Spiele sie nicht als harten Block, sondern als langsames Arpeggio oder wähle vier bis fünf Kerntöne. So bleibt die Harmonie hörbar.

Entscheidungsfrage

1	Kannst du Dm9 und Gm9 musikalisch einsetzen, ohne nach den Feldern zu suchen?
2	Wenn nein: Kehre zu Dreiklängen und Septakkorden zurück. Mehr Komplexität bringt dann noch keinen musikalischen Gewinn.

MODUL 11

11. Eigene Stücke und Improvisationen



Baue zuerst eine klare harmonische Strecke - die Melodie kommt danach.

Ein einfaches Acht-Takt-Gerüst

Takt	Akkord	Aufgabe
1	Dm	Zuhause
2	B $\flat$	erste Öffnung
3	F	helle Weite
4	C	Bewegung
5	Gm	neuer Abschnitt
6	B $\flat$	Stabilität
7	Am	modale Spannung
8	Dm	Rückkehr

Vier Schichten für ein vollständiges Arrangement

1. Puls: Lege zuerst eine gleichmäßige 4/4- oder 6/8-Bewegung fest.
2. Harmonie: Spiele pro Takt nur die Töne.....
3. Melodie: Nutze A4 und C5 als hohe Zielpunkte; verbinde sie mit.
4. Dynamik: Wiederhole die acht Takte leise, danach kräftiger, danach wieder leise.

Improvisationsregel

Setze auf betonten Zählzeiten bevorzugt Akkordtöne. Andere Skalentöne können als kurze Durchgangs- oder Nachbartöne dienen. Wenn eine Melodienote unangenehm stehen bleibt, löse sie schrittweise zu einem Akkordton auf.

Deine eigene Folge

Takt 1	Takt 2	Takt 3	Takt 4	Takt 5	Takt 6	Takt 7	Takt 8
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

MODUL 12

12. Dein Vier-Wochen-Lernplan



Voransicht. Komplette Z...

KAUFENTSCHEIDUNG

13. Wann eine größere Handpan wirklich sinnvoll wird



Ein größeres Instrument lohnt sich am meisten, wenn du genau weißt, welche neuen Klänge du wirklich suchst.

Ein zusätzliches Tonfeld kann eine neue Oktavlage oder eine neue Tonklasse liefern. Nur eine neue Tonklasse erschließt tatsächlich neue Akkordfamilien. Frage deshalb nicht zuerst 'Wie viele Felder?', sondern 'Welcher Ton fehlt mir für welches Ziel?'.

Musikalisches Ziel	Benötigt	Konkreter Gewinn
starke A7 → Dm-Auflösung	C#	
D-Dur spielen	F#	
E-Moll und G-Dur	H	
mehr Bassläufe und echte Umkehrungen		
mehr hohe Melodie		
chromatische Jazz- und Modulationsfarben		höherer Lern- und Stimm Aufwand

Vor jedem Kauf beantworten

Kauf-Check

1	Kann ich die sieben Dreiklänge meiner jetzigen Handpan sicher spielen?
2	
3	

4

5

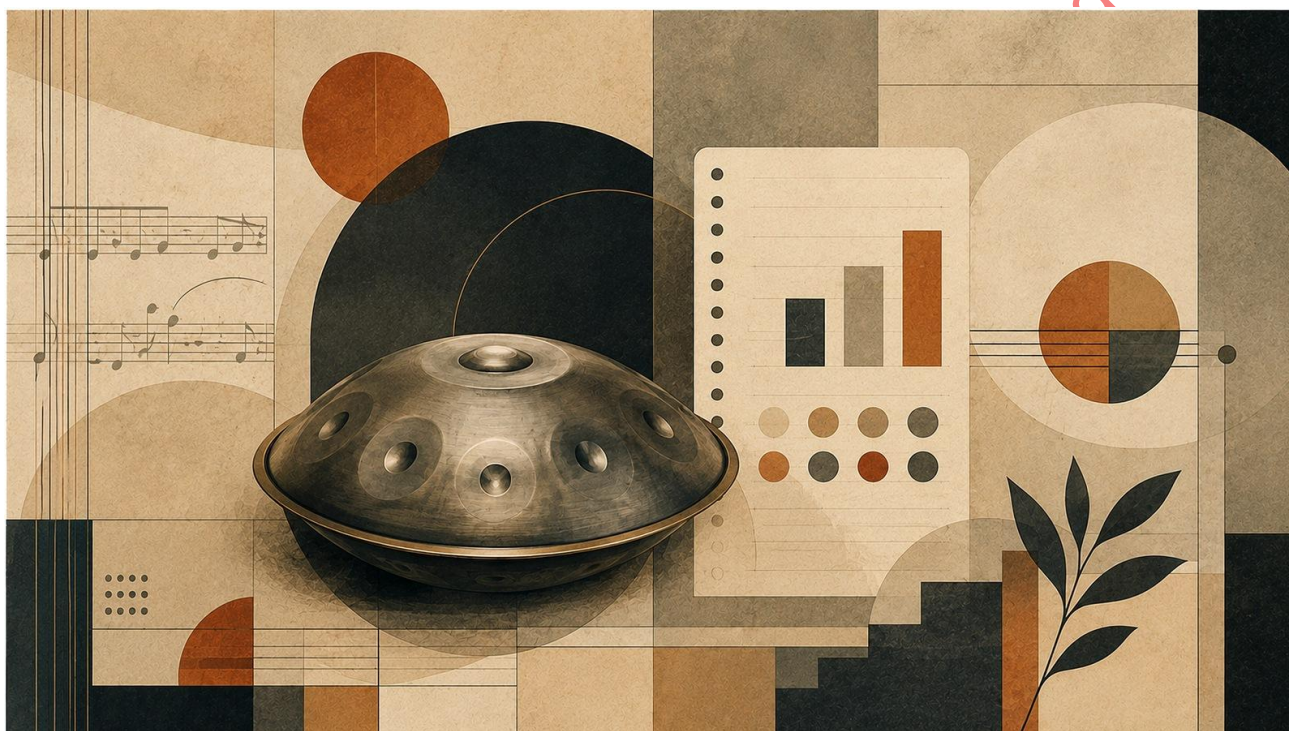
Habe ich das gewünschte größere Instrument selbst gespielt und die Erreichbarkeit geprüft?

Kernaussage

Für das Erlernen von Harmonie ist eine D-Kurd mit den sieben Tonklassen D, E, F, G, A, B $\flat$ und C kein Notbehelf. Die 9+1-Referenzbelegung bietet zusätzlich praktische Oktavverdoppelungen. Eine Erweiterung wird erst dann sinnvoll, wenn deine Musik ein konkretes chromatisches oder klangliches Ziel verlangt.

NACHSCHLAGEN

Schnellübersicht



Die wichtigsten Akkorde auf einer Seite.

Bereich	Material
Dreiklänge	
Septakkorde	
leichte Farbklänge	
starke Auflösungen	
Anfängerfolgen	

Alle sieben diatonischen Stufen

Stufe	Dreiklang	Septakkord	9er-Klang
i	Dm		
ii	E $^{\circ}$		
III	F		
iv	Gm		

Stufe	Dreiklang	Septakkord	9er-Klang
V	Am		
VI	B $\flat$		
VII	C	C7	C9

Wenn du dich verläufst

Kehre zu Dm zurück. Spiele D3-A3-F4 langsam und lasse die Töne ausklingen. Danach entscheide neu: Bleiben, zu B $\flat$ öffnen oder über Gm beziehungsweise Am Bewegung erzeugen.

ANHANG

Lösungen und Glossar



Kontrolliere erst nach dem eigenen Versuch.

Kernaussagen der Lernkontrollen

Glossar

Begriff	Bedeutung
Akkord	Ein Akkord ist ein Zusammenklang mehrerer Tonklassen. Meist ist er ein Dreiklang oder eine Erweiterung; ein Powerchord besteht nur aus Grundton und Quinte.
Arpeggio	Bei einem Arpeggio werden die Töne eines Akkords nacheinander gespielt.
BPM	BPM bedeutet „Beats per Minute“ und bezeichnet die Anzahl der Schläge pro Minute.
Diatonisch	
Ding	
Grundton	
Intervall	
Pedaltön	
Stimmführung	
Takt	
Tonklasse	
Tritonus	
Umkehrung	
Voicing	Ein Voicing bezeichnet die konkrete Lage und Verteilung der Töne eines Akkords.
	Wichtige Informationen, wenn Du mit anderen zusammenspielst.

ABSCHLUSS

Dein Weg. Dein Klang. Deine Musik.



Was du jetzt mitnimmst

- Akkorde hören, verstehen und sicherer verbinden.
- Eigene Folgen, Voicings und Grooves entwickeln.
- Bewusster entscheiden, wann eine größere Handpan musikalisch wirklich sinnvoll ist.

„Das Schöne am Lernen ist: Niemand kann es dir wieder wegnehmen.“

— sinngemäß nach B. B. King

Karl Frers | karl-frers-music.com

Ausgabe 1.0 · August 2026 | © 2026 Karl Frers. Alle Rechte vorbehalten.