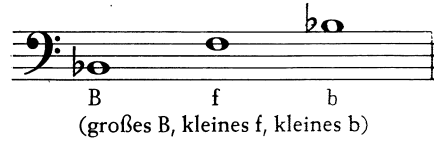
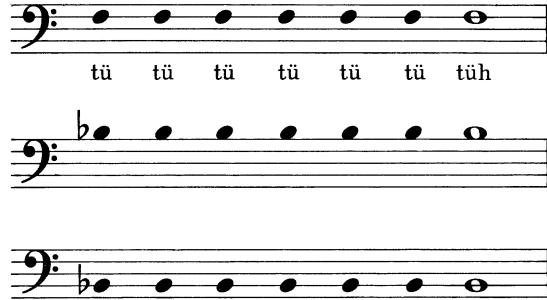


Die ersten Spielübungen

Der erste Zug (auch Lage genannt)



Am leichtesten spricht das kleine f an; man versuche, den Ton mehrmals nacheinander richtig zu treffen.

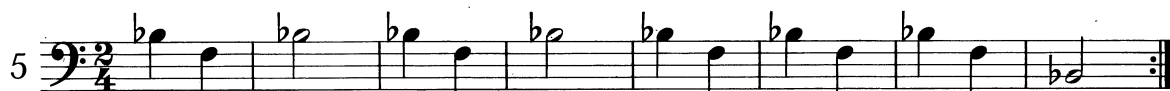


Nachdem die Töne mehrmals richtig getroffen worden sind, halte man sie zum Schluß lange aus.

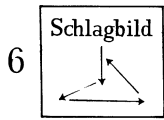
Der Zweiviertel-Takt enthält Noten im Wert von zwei Vierteln. Zeichen: $\frac{2}{4}$, $\frac{2}{2}$, $\frac{2}{8}$



Spielstücke im Zweiviertel-Takt



Der Vierviertel-Takt enthält Werte von vier Vierteln. Zeichen: $\frac{4}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{1}{4}$



zähle: 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

a) $\frac{4}{4}$

b) C

Die ganze Note (o) hat keinen Hals; sie wird vier Schläge lang gehalten.

7

Spielstücke im Vierviertel-Takt

8

9

10

11

12

13

nicht f treffen!

Der Haltebogen (Ligatur)

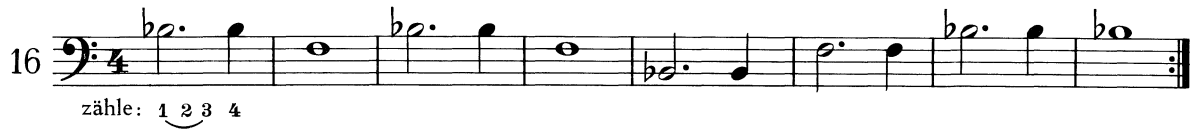
Ein Bogen über zwei Noten gleicher Tonhöhe bezweckt, daß die zweite Note nicht mehr an-
gestoßen, sondern an die erste Note angehängt (ausgehalten) wird. $p \text{ | } p = o$

14

15

Der Punkt hinter einer Note verlängert sie um die Hälfte ihres Wertes.

Punktierte ganze Note: $\circ\cdot = \overset{\frown}{\circ} \rho$ / punktierte halbe Note: $\rho\cdot = \overset{\frown}{\rho}$

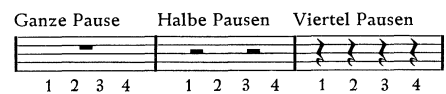
16 

17 

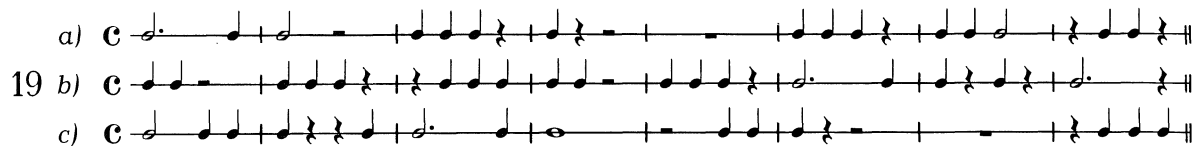
Phrasierung

Die richtige Phrasierung ist beim Vortrag unerlässlich; ohne sie wirkt ein Musikstück wie ein Text, der ohne Punkt und Komma gelesen wird. Die meisten Melodien gliedern sich in Abschnitte von zwei oder vier Takten. Um diese Gliederung deutlich zu machen, sind die einzelnen Abschnitte (Phrasen) zunächst durch kleine Striche [(') = Atemstellen] gekennzeichnet. Jede dieser Phrasen sollte möglichst in *einem Atem* gespielt werden.

18 

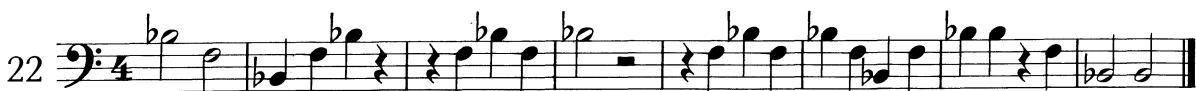
Pausen  Ein ganzer Takt Pause wird stets — gleichgültig, um welche Taktart es sich handelt — mit demselben Zeichen dargestellt.

Rhythmen zum Klatschen, Stampfen oder Schlagen auf allerlei Schlagwerk

19 

20 

21 

22 

Beim zweiten Zug*) wird der Zug so weit ausgezogen, daß der Quersteg (Haltesteg) zwischen Anschlag und Schallstück steht. Dadurch wird die Luftsäule verlängert, was zur Folge hat, daß die bisher erlernten drei Töne um einen Halbton tiefer klingen. (*Je länger die Luftsäule, um so tiefer der Ton.*)

1. Zug 2. Zug

(großes) A, (kleines) e, (kleines) a

23

24

25

Die Fermate \frown über einer Note bedeutet, daß die Note etwas länger als ihr Wert ausgehalten werden soll (ausklingen lassen).

26

Der Auftakt ist ein unvollständiger Takt am Anfang eines Stückes; sein Wert wird vom Schlußtakt abgezogen.
Auftakt und Schlußtakt ergeben zusammen einen vollen Takt!

Auftakt

Signal

27

Dasselbe Signal auf dem 1. Zug

28

Ruf

29

Man erfinde selbst ähnliche Signale und Rufe

Verbindung der Töne des 1. und 2. Zuges

30

*) Es bleibt dem Lehrer überlassen, evtl. den 3. Zug vor dem 2. zu nehmen. In diesem Falle wäre die Reihenfolge so: Anschließend an Nr. 22 die Übungen zum 3. Zug (Nr. 44—48), dann Übungen zum 2. Zug (Nr. 23—43) usw.

Der Dreiviertel-Takt enthält den Wert von drei Vierteln, von denen das erste betont wird.

(Zeichen: $\frac{3}{4}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{3}{16}$)

31

Schlagbild

a) $\frac{3}{4}$

b) $\frac{3}{4}$

c) $\frac{3}{4}$

32

33

34

Achtelnoten entstehen durch Teilung der Viertel. Sie werden durch einen „Balken“ oder durch „Fähnchen“ gekennzeichnet. ($\frac{1}{8}$ = $\frac{1}{2}$ oder $\frac{1}{4}$)

Der Schüler klatscht:

Der Lehrer klatscht:

Rhythmische Sprechübungen:

35

a) $\frac{2}{4}$ Bald in Vier - teln, bald in Ach - teln spie - len wir.

b) $\frac{3}{8}$ Links, rechts, links, rechts, lin - ker, rech - ter, Spitz - bub schlech - ter!

c) $\frac{4}{4}$ Eins, zwei, drei, vier: Ach - tel - no - ten schla - gen wir.

d) $\frac{4}{4}$ Ei, wit - te - nei, ni - cke - na - cke - nei, ni - cke - na - cke Zeh - ner - le, du musch sei.

Spielstücke

36

zähle: 1 2 e

37