



- Jürgen E. Reinhardt -

Musik-Theorie

Unterstufe



In Vorbereitung

*



Artikel-Nr. 0201

Mein Musiktheorie-Wissen

- Unterstufe 1 -

Kommst oder bist du schon in der Schule, musst du Buchstaben lernen, um Lesen und Schreiben zu können.

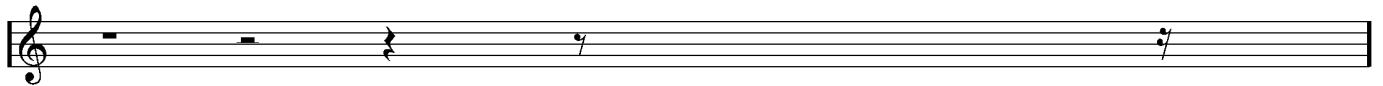
Auch lernst du Zahlen, damit du rechnen und zählen kannst.

Lernst du ein Instrument - dann brauchst du Noten:

Noten und Pausenzeichen

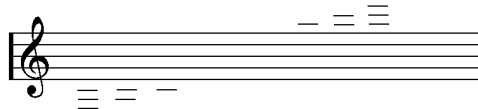


ganze halbe viertel achtel Triolen sechzehntel



Notenliniensystem

Unser Notenliniensystem besteht aus 5 Linien und 4 Zwischenräumen.
Für höhere oder tiefere Noten bedient man sich Hilfslinien.



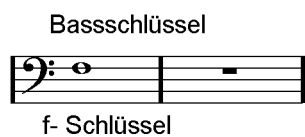
Am Anfang steht immer ein Notenschlüssel, welcher den Namen der Noten bestimmt.

Notenschlüssel

die gebräuchlichsten:



zeigt uns an wo der Ton g' liegt



zeigt uns an wo der Ton f liegt

Darüber hinaus gibt es für spezielle Anwendungen noch spezielle Schlüssel.

C- Dur Tonleiter

Stammtöne

Stammtöne

Wenn Du dir die Bezeichnung der Töne der Stammtönereihe merkst, kannst du dir die weiteren Töne der Tonleiter in Verbindung mit dem vorgezeichneten Notenschlüssel selbst suchen.

Beziehung der beiden Notenschlüsselsysteme zueinander

g-Schlüssel

c d e f g a h c = c d e f g a h c

f-Schlüssel

Das Zählen

Notenwerte

1234 12 34 1 2 3 4 1+ 2+ 3+ 4+ 1+de 2+de 3+de 4+de 1ne+de 2 e+de 3 e+de 4 e+de

Punktierung/ Haltebögen

Punkt hinter einer Note verlängert diese um die Hälfte ihres Wertes !
 Noten gleicher Tonhöhe können durch einen Haltebogen verlängert werden.
 Sie werden als eine Note ausgehalten.

gleich gleich gleich gleich

123456 1234 + 12 123 12+ etc.

Zählübungen

Vorlagen und Übungen zum trommeln/ klatschen

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

6

1 2 e+ de 3 4 1 ne+de 2 3 4 e+ de 1 2 3 e+de 4 1+ 2 e+de 3 4 e+ de 1 2+ 3 e+de 4

7

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

8

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

9

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

Zählübungen unter Einbeziehung von Pausen

1

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

2

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

3

4

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

5

6

1 2 e+ de 3 4 1+ de 2 3 4 e+ de 1 2 3 e+ de 4 1+ 2 e+ 3 4 e+ de 1 2 3 e+ de 4

7

8

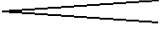
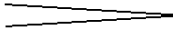
1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3

9

Dynamik

Um ein Musikstück ausdrucksstark spielen zu können, muss man mit Abstufungen in der Lautstärke arbeiten. Hierfür gibt es verschiedene Bezeichnungen:

pp = pianissimo = sehr leise
 p = piano = leise
 mf = mezzoforte = mittellaut
 f = forte = laut
 ff = fortissimo = sehr laut

crescendo = cresc. = lauter werdend = 
 decrescendo = decresc. = leiser werdend = 


Tempobezeichnung

Italienische Bezeichnung
 (Klassische Musik)

englische Bezeichnung
 (Tanzmusik)

Presto = sehr schnell	fast
Vivace = lebhaft	
Allegro = schnell	
Moderato = gemäßigt	medium
Andante = gehend	
Adagio = langsam	slowly
Largo = breit	

Da es sich bei oben angegebenen Tempi um gefühlsmäßig abhängige Angaben handelt, gibt es die genaue Angabe in Schläge/Minute:

 = 120

Sonstige Grundbegriffe

tacet = nicht spielen
 solo = ein Instrument spielt allein
 soli = eine Instrumentengruppe spielt
 tutti = alle spielen
 ◡ = Fermate = Kunstpause (ital.: Haltestelle) /
 Ton kann länger ausgehalten werden
 legato = gebunden
 non legato = nicht gebunden
 staccato = kurz, gestoßen
 8^{va} = Oktavierungszeichen (1 Oktave höher spielen)

Wiederholungen am praktischen Beispiel

1 Altes Armeesignal



Ausführung: einmal bis Schlußstrich spielen (Auftakt und Schlußtakt ergeben Volttakt)

2 Alle meine Entchen



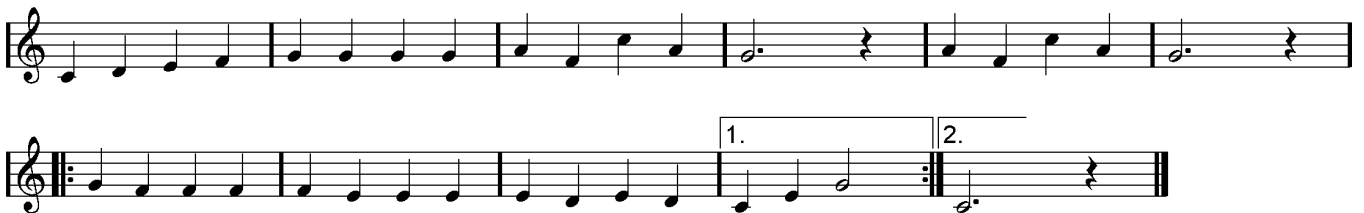
Ausführung: Stück wiederholen (Wiederholungszeichen !)

3 Summ, summ, summ



Ausführung: Takte zwischen den Wiederholungszeichen werden wiederholt

4 Fuchs du hast die Gans gestohlen



Ausführung: Takte zwischen den Wiederholungszeichen werden wiederholt,
wobei bei der Wiederholung Kasten 1. übersprungen wird !

5 Old McDonald hat 'ne Farm





Ausführung: D.C. = Da Capo = Das Stück wiederholen
- ohne das Wiederholungszeichen zu beachten !, d.h. gleich in Kasten 2 gehen) al (bis) fine (Ende)-

6 Spielstück



Ausführung: D.S. = dal segno = vom Zeichen  wdhl. und ohne wdhl. bis fine spielen

für  kann auch  stehen !