

KKL Klavierschule



G. Widmer

INHALTSVERZEICHNIS

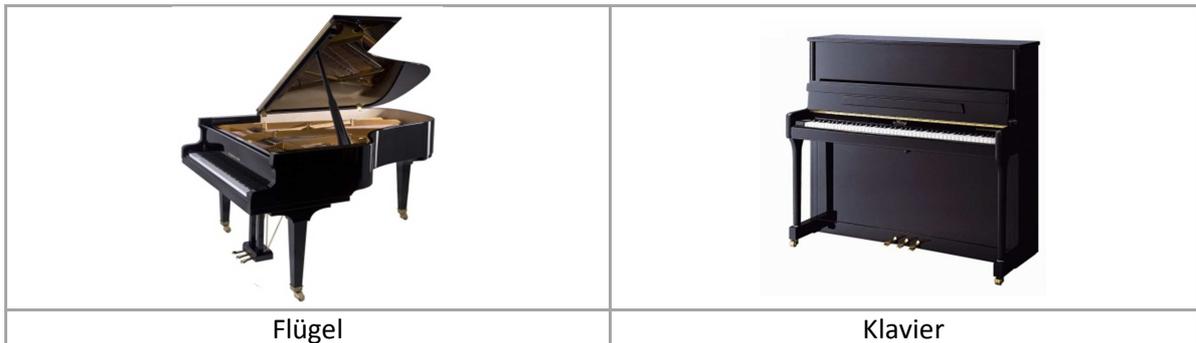
1.	Die richtige Instrumentenwahl.....	3
2.	Klaviatur, Noten.....	5
3.	Die Noten in der partitur	6
4.	Mehrere Noten gleichzeitig.....	9
5.	Die Position der Hände und die Körperhaltung	9
6.	Die Basstöne, die linke Hand	10
7.	Das Pedal	12
8.	Das B-Versetzungszeichen.....	13
9.	Das Kreuz-Versetzungszeichen (#)	14
10.	Das Auflösungszeichen	15
11.	Rhythmus und Noten	16
12.	Rhythmus und Pausen.....	18
13.	Die Tonleitern	19
14.	Musik verstehen	23
15.	Der Melodieton	26
16.	Der Bass	27
17.	Umkehrungen.....	30
18.	Dur- und Moll-Akkorde.....	31
19.	Die Sequenzen	34
20.	Die Komposition	35
21.	Glossar	37
22.	Übungen	42
23.	Verbesserungen.....	59

1. DIE RICHTIGE INSTRUMENTENWAHL

Sie möchten Klavierspielen lernen, Ihnen steht allerdings kein Klavier zur Verfügung? Diese kurze Vorstellung hilft Ihnen dabei, zwischen den verschiedenen Modellen eine Auswahl zu treffen und stellt Ihnen vor dem Kauf eines Instrumentes die jeweiligen Vor- und Nachteile vor.

AKUSTISCHES KLAVIER

Hierbei handelt es sich um ein „richtiges“ Klavier. Das akustische Klavier erzeugt seinen Klang durch Vibration der Saiten, die von Hämmern angeschlagen werden. Es gibt zwei unterschiedliche Klavierarten, den Flügel und das Klavier:



Flügel sind teurer als Klaviere. Sie werden aus edlen und qualitativ hochwertigen Hölzern hergestellt, die Fertigung ist tadellos und die Mechanik robust. Das Klavier ist von einfacherer Qualität und daher für ein breiteres Publikum erschwinglich.

Zusammenfassung:

Vorteile	Nachteile
Ein unvergleichlich schöner und voller Klang.	Teuer in der Anschaffung und Unterhaltung (Stimmen).
	Nimmt in einer kleinen Wohnung viel Platz ein.
	Ihre Nachbarn könnten Ihr Klavierspiel nicht zu schätzen wissen.

DIGITALES KLAVIER



Ein digitales Klavier ist ein Instrument mit der fast perfekten Klaviaturnachbildung eines akustischen Klaviers. Die Klaviertasten des digitalen Klaviers sind gewichtet, um den Widerstand, den die Hämmer eines echten Klaviers erzeugen, zu simulieren. Die meisten digitalen Klaviere weisen eine Klaviatur mit der korrekten Anzahl von 88 Tasten auf.

Wie der Name verrät, wird der Klang dieses Instrumentes nicht durch Saiten und Hämmer, sondern digital erzeugt. Der Instrumentenklang ist somit weniger voll als der eines akustischen Klaviers.

Vorteile	Nachteile
Stimmen nicht nötig.	Digitaler Klang, folglich flacher als ein akustischer Klang.
Leichter und platzsparender als ein Klavier.	Wenn auch erschwinglicher, bleiben digitale Klaviere teuer.
Mit dem Kopfhörer können Sie spielen, ohne dabei die Nachbarn zu stören.	Mit einem digitalen Klavier können nur wenige andere Instrumente (lediglich acht bis zehn) simuliert werden.
Der Klang wurde von den besten Konzertklavieren aufgenommen.	
Aufnahme des eigenen Spiels möglich.	
MIDI-Funktion.	
Gewichtete Tasten: Anschlagsgefühl eines echten Klaviers.	

SYNTHESIZER



Der Synthesizer ist das am weitesten verbreitete Tasteninstrument. Er ist finanziell absolut erschwinglich und sehr vielseitig. Ein Synthesizer kann den Klang hunderter verschiedener Instrumente erzeugen und bietet zahlreiche Funktionen an, die dem Spieler das Verfassen eigener Stücke mit mehreren Instrumenten gleichzeitig ermöglicht.

Die Tasten des Synthesizers sind jedoch nicht gewichtet, es handelt sich hier lediglich um Kunststofftasten mit einer Feder. Das Anschlagsgefühl hat also wenig mit dem eines echten akustischen Klaviers gemeinsam.

Vorteile	Nachteile
Günstig.	Die Klaviaturgröße ist nur selten die gleiche wie die eines echten Klaviers.
Eine große Anzahl unterschiedlicher Instrumente (300 bis 500) kann simuliert werden.	Das Anschlagsgefühl unterscheidet sich in großem Maß von einem echten Klavier (kaum realistisch).
Für Anfänger ausreichend.	Die Klangqualität liegt oftmals unterhalb der digitaler Klaviere.
MIDI-Funktion (nur bei bestimmten Synthesizern).	

MASTERKEYBOARD



Das Masterkeyboard ist günstiger als der Synthesizer. Dabei handelt es sich um eine kleine Klaviertastatur ohne Lautsprecher, die Daten an einen Computer oder einen anderen Synthesizer sendet. Daher kann man Musik nur spielen und hören, wenn das Masterkeyboard angeschlossen ist.

Dieser Instrumententyp ist mit Ihrer Computertastatur vergleichbar: Sie alleine bringt Ihnen nichts. Sie müssen sie an Ihren Computer anschließen, um sie verwenden zu können.

Vorteile	Nachteile
Sehr günstig.	Kein echtes Musikinstrument, eher Computerzubehör.
	Benötigt zum Spielen einen eingeschalteten Computer.

2. KLAVIATUR, NOTEN

Jetzt beginnt die erste richtige Lektion! Zunächst beschäftigen wir uns mit den Grundlagen, um Noten lesen und auf dem Klavier spielen zu können... Dieser Teil ist zwar nicht sehr spannend, dafür aber umso wichtiger für die folgenden Lektionen.

Ich versichere Ihnen, es ist nicht kompliziert, konzentrieren Sie sich und gehen Sie nicht zu schnell vor. Entspannen Sie sich und nehmen Sie sich ausreichend Zeit. Los geht's.

Eine Klaviertastatur setzt sich aus mehreren Tastenblöcken zusammen, die sich wiederholen. Die Anzahl variiert je nach Klavier. Diese Blöcke sind im Bild unten nummeriert. Hier sehen wir sieben ganze Blöcke.



Jeder Block umfasst sieben Tasten, die jeweils für eine Note stehen. Diese müssen unbedingt **auswendig und in der richtigen Reihenfolge gelernt werden: c, d, e, f, g, a, h**. Die Franzosen bevorzugen die Bezeichnung: do, ré, mi, fa, sol, la, si. Links sehen Sie, welchen Tasten diese Noten entsprechen. Wir verwenden die deutsche Bezeichnung c, d, e, f, g, a und h.

Um die schwarzen Tasten kümmern wir uns im Moment noch nicht.

BEISPIEL



Hier die Bezeichnung der rot unterlegten Tasten:

- **Die Note**, die der **Taste Nr. 1** entspricht, ist ein **d**.
- **Die Note**, die der **Taste Nr. 2** entspricht, ist ein **g**.

- Den Namen der **Note** für die **Taste Nr. 3** kennen Sie noch nicht.

Jetzt sollten Sie jede weiße Note auf dem Klavier wiederfinden können. Wenn Sie sich die Position aller Noten nicht merken können, erinnern Sie sich an die Position einer einzigen. Wenn Sie die Position einer einzigen Note und die Reihe „c, d, e, f, g, a, h“ lernen, können Sie sich alle anderen Tasten davon ableiten. **Gewöhnen Sie sich also an, schnell das c zu finden** (rot im folgenden Bild):



Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 42

3. DIE NOTEN IN DER PARTITUR

Nun da Sie die Namen aller Klaviertasten kennen, lernen wir, die Partitur zu lesen. Die Notation ist eine Möglichkeit, Musik schriftlich festzuhalten. Mithilfe der Partitur kann ein Musiker ein Stück wiedergeben, selbst wenn er es vorher nicht kennt. Hier das Beispiel einer Partitur:

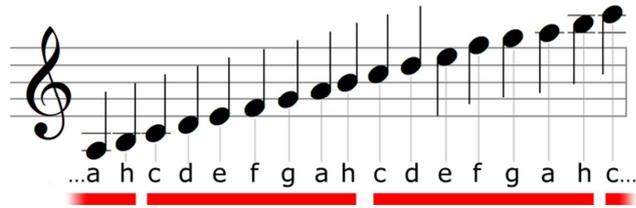


Wie Sie auf dem Bild unten erkennen, besteht eine Klavierpartitur aus mehreren Elementen:

Wir sehen zwei Gruppen aus fünf horizontalen Strichen. Jede Gruppe aus Strichen nennt sich „**Notensystem**“. Im Notensystem befinden sich Zeichen, hauptsächlich schwarze (oder weiße) Kugeln mit unterschiedlichen Hälsen. Diese Zeichen sind **Noten**.

Das obere Notensystem zeigt den Teil an, der mit der rechten Hand gespielt wird, das untere System den Teil, der die linke Hand betrifft. Beide Systeme werden also gleichzeitig gespielt. Im Moment interessieren wir uns allerdings nur für den oberen Teil, d. h. den Teil, der sich der rechten Hand widmet.

So positionieren sich die Noten im Notensystem der Partitur (die Ausrichtung der Notenhäse ist unbedeutend):

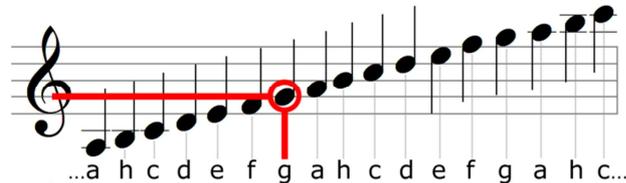


Lesen Sie die Notennamen von links nach rechts. Wir stellen fest, dass die Reihe „c, d, e, f, g, a, h“, die wir vorhin gelernt haben, erscheint.

Wie merkt man sich die Position all dieser Noten?



Dieses Symbol links nennt sich „Violinschlüssel“, auch „G-Schlüssel“ genannt. In seiner Kreismitte liegt die Linie, auf der sich die Note g befindet (wie der Name schon sagt). Prüfen Sie selbst, das Zentrum des Violinschlüssels entspricht exakt der Linie, auf der das g liegt:



Von dieser Position ausgehend können Sie ableiten, dass oberhalb der Note g „a, h, c, d, e, f, g usw.“ und unterhalb die Noten „f, e, d, c, h, a, g usw.“ folgen.

Wichtig zu wissen: Die Notenreihe setzt sich unendlich in beide Richtungen der Partitur fort. Es gibt Noten, die sich sehr tief oder hoch außerhalb des Notensystems befinden. Wenn man die Reihe „c, d, e, f, g, a, h“ der auf dem Bild angegebenen Noten fortsetzt, kann man den Namen dieser Noten finden. Vielleicht haben Sie schon bemerkt, dass die Noten nicht nur auf den Strichen des Notensystems liegen, sondern auch dazwischen!

Zusammenfassung: Das Zentrum des Violinschlüssels bestimmt die Position aller Noten.

BEISPIEL

Schauen wir uns nun ein **kleines Beispiel** an:



Diese Noten heißen (in der Reihenfolge von links nach rechts): **c/e/a/h/d/a/h/c**. Um das herauszufinden, muss man lediglich von der Höhe, auf der sich die Note g befindet, ausgehen und Schritt für Schritt bis zur Note wandern, die man sucht. Dabei zählt man einfach die Reihe „c, d, e, f, g, a, h“ mit.

Anmerkung: Die beiden Noten c, die sich auf der Partitur befinden, liegen nicht auf der gleichen Höhe. Das erste c liegt in der Partitur weit unterhalb des zweiten c. Das erste c befindet sich also weiter links auf der Tastatur als das zweite.

Jetzt können Sie Noten auf einer Partitur lesen und die Klaviertasten benennen. Was bedeutet das? **Sie sind in der Lage, mithilfe einer Partitur ein einfaches Stück am Klavier zu spielen!**

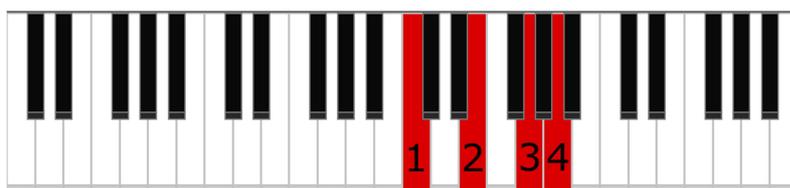
Fassen wir den nächsten Schritt zusammen:

1. Wir übersetzen die Partitur



Damit bestimmen wir die einzelnen Noten: **c, e, g, a**

2. Wir spielen sie am Klavier



Kleine Anmerkung

Man könnte sich die Frage stellen: „Wenn doch die gleichen Noten mehrmals auf dem Klavier zu finden sind, welche wähle ich für mein Musikstück aus?“ Oder anders gesagt: „Welcher der folgenden Vorschläge ist der richtige?“



Die Antwort ist einfach: Alle Vorschläge sind korrekt, Sie entscheiden! Sie können ein Stück spielen, indem Sie die Noten am linken Ende des Klaviers wählen oder entgegengesetzt am rechten Ende.

Die Onlineversion enthält ein Video, indem Sie feststellen werden, dass sich die Melodie nicht ändert, wenn man die Noten richtig spielt. Daraus schlussfolgern wir, dass **Sie entscheiden**, was Sie am schönsten finden und welche Höhe das Stück am besten zur Geltung bringt.

Es wird empfohlen, hier aufzuhören, um das Erlernte besser zu verinnerlichen. Gehen Sie jetzt nicht weiter, sonst könnten Sie die weiteren Schritte durcheinander bringen.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 42

4. MEHRERE NOTEN GLEICHZEITIG

Jetzt, da Sie in der Lage sind, ein kurzes Stück zu spielen (wobei Sie nur eine Note zur selben Zeit spielen), beginnen wir mit komplexeren, dafür schöneren Stücken. Sie werden nun **mehrere Noten gleichzeitig spielen**.

Beispiel:



In diesem Beispiel sehen Sie, dass mehrere Noten übereinander liegen. Das bedeutet, dass diese Noten zur selben Zeit gespielt werden müssen.



Hier sind die gleichzeitig zu spielenden Noten eingerahmt. Die Notengruppe, die man gleichzeitig spielt, nennt man einen „Akkord“.

BEISPIEL

Wenn wir uns den ersten Akkord im oberen Bild anschauen, dann müssen Sie die Noten **c**, **e** und **a** gleichzeitig spielen.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 43

5. DIE POSITION DER HÄNDE UND DIE KÖRPERHALTUNG

Eine gute Haltung beim Klavierspielen ermöglicht dem Spieler, einfacher schnelle und technisch komplexe Bewegungen durchzuführen. Aus diesem Grund sind eine aufrechte Haltung und gute Position der Hände auf der Klaviatur von großer Bedeutung.

Position der Klavierbank im Verhältnis zum Klavier

Die Bank muss in ausreichender Entfernung zum Klavier stehen, damit die Ellbogen den Körper des Spielers nicht berühren, wenn er seine Hände annähert. Die Bankhöhe muss so eingestellt sein, dass sich die Ellbogen mit der Klaviatur auf gleicher Höhe befinden.

Körperhaltung auf der Bank

Das Körpergewicht muss sich nach vorne richten. Der Oberkörper ist leicht nach vorne gebeugt, der Rücken bleibt jedoch gerade.

Position der Finger auf dem Klavier

Legen Sie Ihre Hände flach auf die Klaviertastatur, Ihre Finger formen dabei einen Kreisbogen, der im Gegensatz zur Linearität des Klaviers (Bild 1) steht. Wenn man die Finger jedoch zur Handinnenfläche zieht und sie dabei krümmt, befinden sich die Finger in einer geraden Linie (Bild 2). Diese Fingerposition erlangen Sie ganz einfach, indem Sie sich vorstellen, einen Gegenstand wie z. B. einen Apfel in der Hand zu halten (Bild 3).



Bild 1



Bild 2



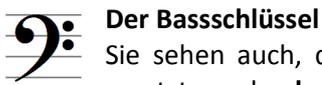
Bild 3

Wenn sich die Finger in einer Reihe befinden, ist es leichter, die Klaviertasten zu drücken, die ebenfalls in einer geraden Linie nebeneinander liegen. Versuchen Sie daher, beim Spielen diese Fingerposition zu behalten.

6. DIE BASSTÖNE, DIE LINKE HAND



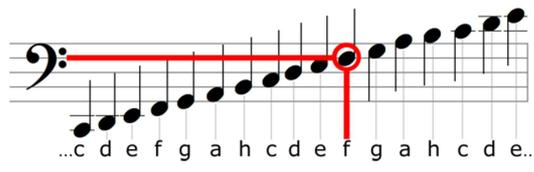
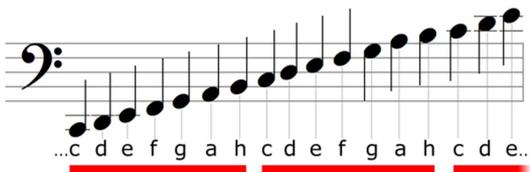
Wie Sie auf dem Bild erkennen (vielleicht haben Sie es auch schon einmal gesehen), gibt es in einer Partitur parallel eine andere Notenreihe. Diese ist für die linke Hand gedacht.



Der Bassschlüssel

Sie sehen auch, dass für die linke Hand der Violinschlüssel durch einen anderen ersetzt wurde: **der Bassschlüssel, auch F-Schlüssel genannt.**

Warum „F“? Weil das Zentrum des Schlüssels auf der „F“-Linie liegt (unteres rechtes Bild).



Es besteht also ein Unterschied zu den Bezeichnungen für die rechte Hand. Schauen Sie sich die beiden Bilder an:

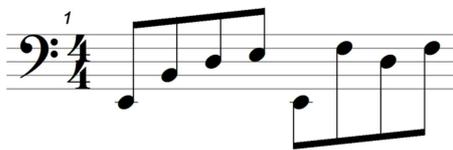


Obwohl die beiden Noten auf derselben Höhe liegen, sind sie unterschiedlich! Links sehen wir ein g, rechts dagegen ein h.

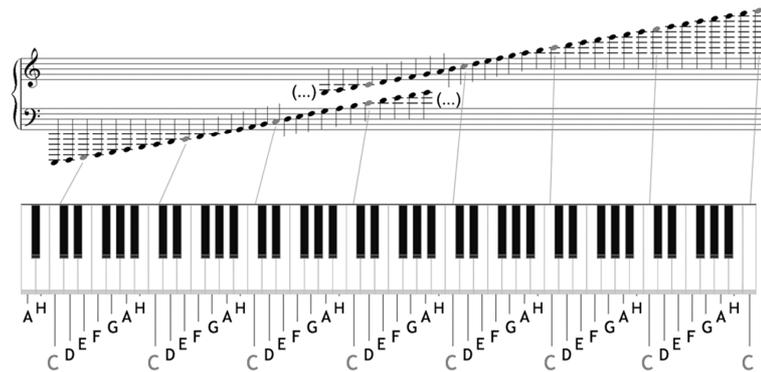
Hinweis

Wenn der mit der rechten Hand zu spielende Teil besonders kompliziert wird, kann es sein, dass ein Bassschlüssel an Stelle des Violinschlüssels auftaucht. Gleichermäßen, wenn die mit der linken Hand zu spielenden Noten besonders hoch werden, wird der Bass- durch einen Violinschlüssel ersetzt.

BEISPIEL

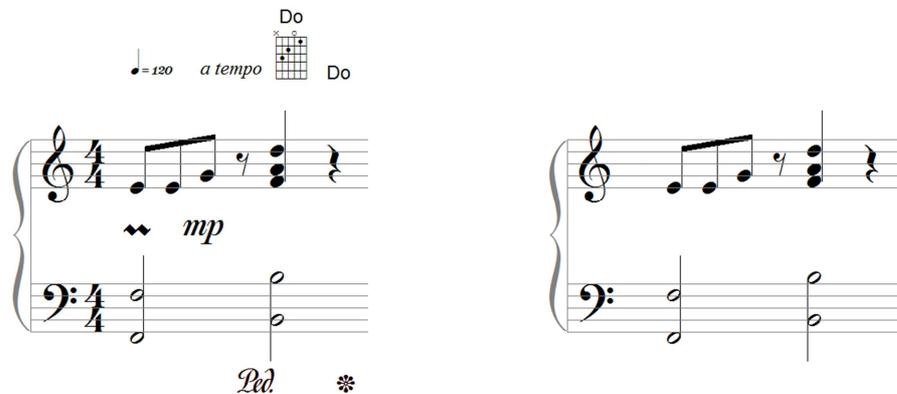


Diese Noten heißen von links nach rechts: e, h, d, e, e, f, d, f. Hier sehen Sie nun ein Bild, das die Position der Noten auf der Tastatur und in der Partitur zusammenfasst:



Anmerkung

Behalten Sie sich, was in einer Partitur wirklich wichtig ist und lassen Sie unwichtige oder unnütze Informationen links liegen!



Ist Ihre Neugierde geweckt, dann werfen Sie einen Blick in die Rubrik Glossar (Seite 37). Sie finden Erläuterungen zu allen Symbolen.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 45

7. DAS PEDAL

Beginnen wir mit dem rechten Pedal, es heißt auch Fortepedal oder Dämpferaufhebung:

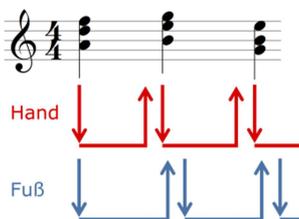
Aufgabe dieses Pedals ist es, den angeschlagenen Akkord weiterklingen zu lassen, während Sie Ihre Hände in Position bringen, um den nächsten zu spielen. Das vermeidet Pausen nach jedem einzelnen Akkord.

Gehen Sie bei der Nutzung dieses Pedals folgendermaßen vor:

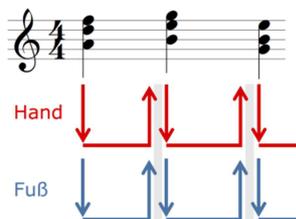
1. Treten Sie das Pedal
2. Spielen Sie den Akkord
3. Heben Sie Ihre Hände und bringen Sie sie für den nächsten Akkord in Position
4. Spielen Sie den nächsten Akkord, **ohne** die Hände anzuheben
5. Gleichzeitig lassen Sie das Pedal schnell los und treten es erneut
6. Lassen Sie die Hände los während das Pedal weiter getreten bleibt

Achtung, wenn sich die Akkorde ähneln oder sogar dieselben sind, müssen Sie das Pedal nicht loslassen... Das ist nur nötig, wenn zu viele unterschiedliche Töne zwischen den gespielten Akkorden gleichzeitig klingen. Hier eine kleine schematische Zusammenfassung des Gesagten:

Richtig: verlängert die Note, wenn sich die Hand hebt:



Falsch: jedes Mal, wenn der Spieler die Hand hebt, entstehen Unterbrechungen:



DIE ANDEREN PEDALE

Ein Klavier besitzt gewöhnlich drei Pedale. Mit dem Fortepedal haben wir uns bereits beschäftigt, jetzt schauen wir uns die beiden anderen an.

Das Pianopedal

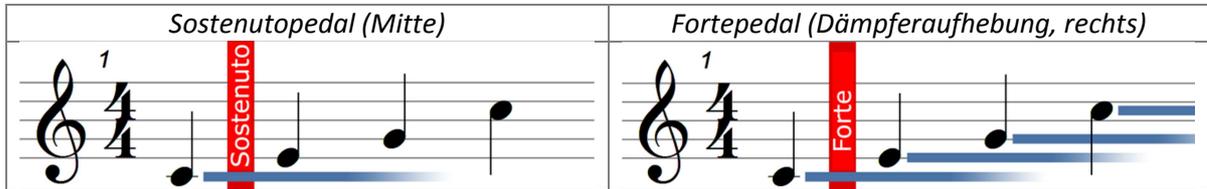
Dieses Pedal befindet sich auf der linken Seite. Der Effekt variiert je nach Klaviertyp. Beim Flügel verschiebt dieses Pedal die Klaviatur um einige Millimeter, damit die Hämmer nur noch zwei der drei zur jeweiligen Taste gehörenden Saiten berühren können. Beim Klavier bewegt das linke Pedal die Hämmer der Klaviermechanik näher an die Saiten.

Dadurch wird das Klangvolumen reduziert und auch die Klangfarbe des Instrumentes ändert sich leicht.

Das mittlere Pedal

Dieses Pedal ist von Klavier zu Klavier unterschiedlich. Manchmal dient es als Dämpfer, der bei Betätigung das von den Hämmern bei Berührung mit den Saiten erzeugte Klangvolumen reduziert. Diese Funktion kann durchaus nützlich sein, um gegebenenfalls Nachbarn nicht zu stören.

Das mittlere Pedal kann auch ein Sostenutopedal sein. Seine Funktion wird in untenstehendem Schema verdeutlicht:



Der rote Balken steht für das Treten des Pedals. Im Gegensatz zum Fortepedal, das den Klang der gespielten Noten nach Treten des Pedals verlängert, berücksichtigt das Sostenutopedal nur die bei Treten des Pedals gespielten Noten. Folglich kann ein Basson und/oder ein Akkord gehalten werden, während man weiter einfache (nicht gehaltene) Noten spielt.

Anmerkung

Das Fortepedal wird sehr häufig genutzt, die anderen Pedale eher im Ausnahmefall.

8. DAS B-VERSETZUNGSZEICHEN

In dieser Lektion beschäftigen wir uns mit der sogenannten Alteration. Dabei handelt es sich um kleine Zeichen in der Partitur, welche die Noten verändern. Es gibt drei, wir beginnen mit dem B-Versetzungszeichen. Keine Angst, es ist keine Zauberei. Bereit? Los geht's:

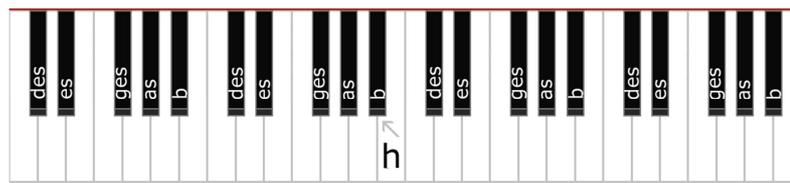


Schauen wir uns diese Partitur aufmerksam an...

Rechts vom Violinschlüssel befindet sich ein kleines „b“. Dieses „b“ ist ein „B-Versetzungszeichen“. Das Versetzungszeichen erniedrigt die Note um eine Stufe („Stufe“ bedeutet „Taste“). Mit einem *b* wandert die Note also nach **unten**.

Achtung, jetzt beachten wir die schwarzen Tasten wieder.

Auf der obenstehenden Partitur liegt das *b* auf der H-Linie, das bedeutet, dass **alle** h um eine Stufe erniedrigt werden. Alle! Selbst die, die sich nicht auf der Linie des kleinen *b* befinden. **Als Bild:**



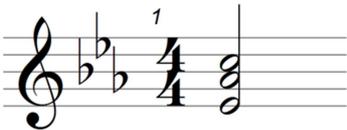
Wie wir gerade gelernt haben, befindet sich das *b* eine Taste unter dem *h* (eine Taste nach links). Auf dem Bild sehen Sie, dass dem so ist. Das Prinzip funktioniert genauso für alle anderen Noten. Die schwarze Taste zwischen dem *c* und dem *d* heißt *des*, da das *B*-Vorzeichen die Note um eine Taste nach unten rückt.

Jetzt können Sie die schwarzen Tasten benennen.

„Und was wird aus einem *fes* oder *ces*?“

Das ist auch nicht komplizierter: Das *B*-Zeichen erniedrigt die Note um eine Taste. Aus *fes* wird somit *e* und aus *ces* wird *h*. Das *b* bedeutet nicht zwangsläufig, dass man eine schwarze Taste spielen muss.

BEISPIEL



Schauen wir uns zur Verdeutlichung ein Beispiel an: Auf dieser Partitur sehen Sie 3 *B*-Versetzungszeichen: ein *b* auf der Höhe von *e*, *a* und *h*. Das bedeutet, dass alle Noten *e*, *a* und *h* zu *es*, *as* und *bs* werden.

In dieser Partitur handelt es sich folglich nicht um einen Akkord mit den Noten *e*-*a*-*c*, sondern *es*-*as*-*c*. Beachten Sie, dass das *b* von *e* nicht auf der gleichen Höhe wie das *e* im Akkord liegt, dennoch wirkt der Erniedrigungseffekt.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 46

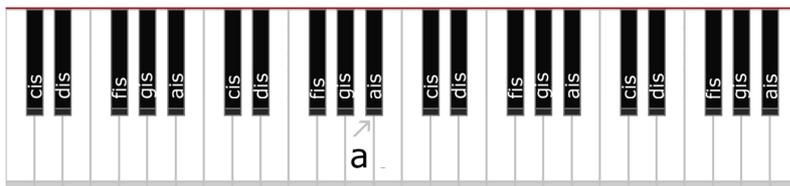
9. DAS KREUZ-VERSETZUNGSZEICHEN (#)

Sie haben gerade gelernt, zu welchen Veränderungen ein *b* führen kann, es gibt aber noch weitere Zeichen, die Noten verändern können. Schauen wir uns das nächste an:

1. Das *B*-Versetzungszeichen (*b*)
2. Das Kreuz-Versetzungszeichen (#)

Das Kreuz hat den gegenteiligen Effekt von *b*, es erhöht die entsprechende Note um eine Stufe.

Als Bild:



Genau wie beim *b* können neben dem Violinschlüssel auf den verschiedenen Linien ein oder mehrere Kreuze auftauchen — wie im folgenden Beispiel.

BEISPIEL



Schauen wir uns die obenstehende Partitur an. Wir sehen Kreuze bei c und f. Dieser Akkord besteht aus den Noten e, g, c, e. Dieser Akkord hat ein c! Daher besteht er in Wirklichkeit nicht aus den Noten e, g, c, e, sondern aus e, g, cis, e.

Anmerkung

Da ein *b* die Note erniedrigt und ein Kreuz sie erhöht, haben Sie vielleicht schon festgestellt, dass ein *b* auf der gleichen Taste wie ein *ais* liegt. Die schwarzen Tasten haben also zwei Bezeichnungen: *cis* = *des*, *dis* = *es*, *fis* = *ges*, *gis* = *as*, *ais* = *b*

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 48

10. DAS AUFLÖSUNGSZEICHEN

Es gibt noch ein weiteres Akzident, das Auflösungszeichen.

1. Das B-Versetzungszeichen *b*
2. Das Kreuz-Versetzungszeichen #
3. **Das Auflösungszeichen**

Das Auflösungszeichen sieht so aus: 

Es steht immer vor einer Note und macht **ab dieser Note die Erhöhung oder Erniedrigung rückgängig**.

BEISPIEL



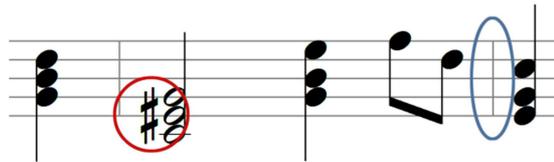
Hier sehen wir neben dem Violinschlüssel ein Kreuz auf der Höhe des d.

Somit werden sämtliche d zu dis. Das Auflösungszeichen sagt uns jedoch, dass sich das dis auf der Höhe des Auflösungszeichens wieder zu d verwandeln.

Ein nützlicher Hinweis

Manchmal findet man Akzidenten im Laufe eines Musikstückes direkt vor der Note (beim Auflösungszeichen ist das übrigens immer der Fall). In solch einer Situation gilt die durch das Akzident bedingte Änderung **nur bis zum nächsten vertikalen Strich** und **nur für die Noten auf**

derselben Höhe. In obenstehendem Beispiel werden folglich nur die Noten c auf der Höhe des Kreuzes zu cis und nur bis zum vertikalen Strich (unten rechts eingekreist).



Das gilt für sämtliche Versetzungszeichen und betrifft somit auch das Auflösungszeichen.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 49

11. RHYTHMUS UND NOTEN



Ihnen ist vielleicht schon aufgefallen, dass nicht alle Noten gleich aussehen... Auf dem Bild sehen Sie von links nach rechts eine Sechzehntelnote, eine Achtelnote, eine Viertelnote, eine halbe Note und eine ganze Note.

Auch wenn sie alle für den gleichen Ton stehen (da sie sich alle auf derselben Höhe befinden) gibt es einen Unterschied: den Rhythmus. Nachdem Sie eine Note gespielt haben, müssen Sie eine bestimmte Zeit warten, bevor Sie die nächste spielen können. Und genau das drücken diese unterschiedlichen Noten aus. Jede einzelne dieser Noten hat einen anderen zeitlichen Wert. D. h. man wartet unterschiedlich lange Zählzeiten ab, je nachdem, ob man gerade eine ganze Note oder eine Viertelnote gespielt hat.

Was ist eine „Zählzeit“?

Eine „Zählzeit“ steht für eine bestimmte Dauer, die sich von Partitur zu Partitur ändern kann. Das wichtigste ist, die Proportionen der einzelnen Notenarten beizubehalten.

- Wenn für Sie z. B. eine Zählzeit einer Sekunde entspricht, dann sind 2 Zählzeiten 2 Sekunden, 4 Zählzeiten = 4 Sekunden usw.
- Wenn für Sie eine Zählzeit eher einer halben Sekunde entspricht (wenn Sie das Stück schneller spielen möchten), dann sind 2 Zählzeiten 1 Sekunde, 4 Zählzeiten = 2 Sekunden usw.

Eine „Zählzeit“ steht somit für ein vordefiniertes Zeitintervall. **Hier sehen Sie die Zählzeiten der Noten:**

Note	Bezeichnung	Zählzeit
	Ganze Note	4
	Halbe Note	2
	Viertelnote	1
	Achtelnote	1/2

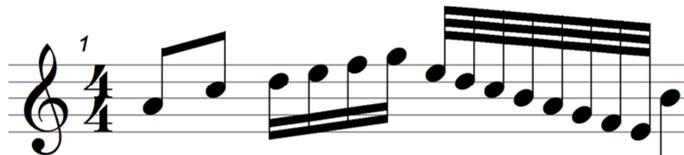
	Sechzehntelnote	1/4
	Zweiunddreißigstelnote	1/8

Die ganze Note hat einen Notenwert von 4 Zählzeiten, wohingegen die halbe Note einen Wert von 2 Zählzeiten hat. Das bedeutet, dass eine ganze Note doppelt so lange andauert wie eine halbe Note.

Analog bedeutet das, dass eine halbe Note doppelt so lange andauert wie eine Viertelnote. Weitere Konsequenz: Eine Viertelnote dauert doppelt so lange an wie eine Achtelnote, eine Achtelnote doppelt so lange wie eine Sechzehntelnote und eine Sechzehntelnote doppelt so lange wie eine Zweiunddreißigstelnote.

Anmerkung

Noten mit einem Notenwert unter einer Zählzeit werden manchmal miteinander verbunden, um eine Einheit mit einem Notenwert von (meistens) einer Zählzeit zu ergeben. Schauen Sie sich dieses Bild an:



Zunächst sieht man zwei Achtelnoten (Gesamtwert: $0,5 \times 2 = 1$ Zählzeit), danach folgen vier Sechzehntelnoten (Gesamtwert: $0,25 \times 4 = 1$ Zählzeit), darauf folgen acht Zweiunddreißigstelnoten (Gesamtwert: $0,125 \times 8 = 1$ Zählzeit). Am Ende steht eine Viertelnote. Die Notenwerte werden hierdurch in keiner Weise verändert. Diese Gruppierungen erleichtern das Lesen einer Partitur.

Eine weitere Anmerkung

Wie bilde ich eine Note mit einem Notenwert von drei Zählzeiten? Bis jetzt war das noch nicht möglich, da eine halbe Note zwei Zählzeiten entspricht (zu wenig) und eine ganze Note vier Zählzeiten (zu viel).



Zur Umgehung dieses Problems nutzt man Punkte hinter den Noten. Befindet sich hinter der Note ein Punkt, wird ihr Wert mit 1,5 multipliziert. Eine halbe Note entspricht folglich 3 Zählzeiten, denn $1,5 \times 2 = 3$. Das Prinzip gilt für alle Noten. Das Bild zeigt eine punktierte Achtelnote mit einem Wert von 0,75 Zählzeiten ($0,5 \times 1,5 = 0,75$). Es gibt auch Noten mit zwei Punkten, in diesem Fall wird der Notenwert mit 1,75 multipliziert, aber das kommt äußerst selten vor.

Es gibt noch ein weiteres, geläufigeres Mittel, um Noten komplizierte Werte zu geben. Um eine Note mit einem Notenwert von drei Zählzeiten zu erhalten, kann man auch einfach eine Viertelnote (1 Zählzeit) und eine halbe Note (2 Zählzeiten) anhand eines Bogens miteinander verbinden.



Auf diesem Bild sehen Sie beide Möglichkeiten nebeneinander. Zuerst haben wir eine punktierte Viertelnote mit einem Notenwert von 1,5 Zählzeiten ($1 \times 1,5$) und anschließend eine Achtelnote verbunden mit einer Viertelnote, was einen

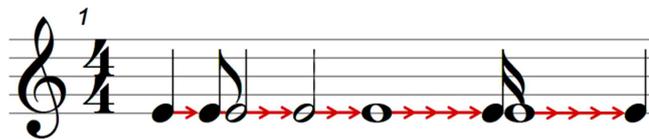
Notenwert von 1,5 Zählzeiten (0,5 + 1) ergibt. Achtung, merken Sie sich, dass es sich im zweiten Beispiel um lediglich eine einzige Note (!) handelt, auch wenn man von vornherein zwei sieht.

BEISPIEL

Nehmen wir das folgende Beispiel, um die neue Bedeutung zu verinnerlichen:



Hier sehen wir eine Viertelnote, gefolgt von einer Achtelnote, zwei halben, einer ganzen, einer Sechzehntelnote, einer ganzen und schließlich einer Viertelnote. Wäre der Abstand zwischen den Noten proportional zur Dauer, erhielten wir das folgende Bild: *Jeder Pfeil entspricht einer „Zählzeit“.*



12. RHYTHMUS UND PAUSEN

Analog zu den Notenwerten kann man auch die Länge von Pausen (das Fehlen von Tönen) ausdrücken.

Hier sehen Sie die Zählzeiten dieser Zeichen:

Zeichen	Bezeichnung	Zählzeit
—	Ganze Pause	4
—	Halbe Pause	2
z	Viertelpause	1
7	Achtelpause	1/2
7	Sechzehntelpause	1/4
7	Zweiunddreißigstelpause	1/8

BEISPIEL



In diesem Beispiel sehen Sie eine Sechzehntelnote (Länge: 1/4 Zählzeit), gefolgt von einer Pause mit ebenfalls 1/4 Zählzeit. Anschließend wird eine Viertelnote gespielt, gefolgt von einer Pause

über eineinhalb Zählzeiten (die Zeichenwerte werden addiert: $0,5 + 1 = 1,5$), danach eine Achtelnote und am Schluss eine Pause über eine halbe Zählzeit.

13. DIE TONLEITERN



Sicher haben Sie schon festgestellt, dass am Beginn der meisten Partituren direkt hinter dem Violinschlüssel Kreuz- und B-Versetzungszeichen stehen, die anzeigen, dass bestimmte Noten einen Halbton, d. h. eine Taste höher oder niedriger gespielt werden müssen. **Warum?**

In diesem Kapitel lernen wir, was dahinter steckt. Wir werden verstehen, warum Versetzungszeichen auftauchen und wie man sie verschwinden lässt.

Beginnen wir mit einem Beispiel: „Bruder Jakob“, ein Abzählreim, den jeder kennt. Vielleicht können Sie ihn schon am Klavier spielen:

Bruder Jakob / Bruder Jakob / Schläfst du noch / Schläfst du noch?
c, d, e, c / c, d, e, c / e, f, g / e, f, g

Dieses Lied spielt man nur mit den weißen Tasten. Dementsprechend finden wir auch keine Versetzungszeichen neben dem Violinschlüssel:



In diesem Lied verwendet man also nur die Noten „c, d, e, f, g, a, h“, die man zusammen „**C-Dur-Tonleiter**“ nennt. Die anderen Noten werden nicht beachtet: „des, es, ges, as und b“.

Wir spielen unser Stück also in **C-Dur**, da wir nur die C-Dur-Tonleiter verwenden. Der Name leitet sich von der ersten Note in der Tonleiter ab.

Merken Sie sich, dass Sie beim Spielen eines Stückes die sieben Tasten der Tonleiter verwenden können, die anderen fünf Tasten sind verboten. „Verboten“ bedeutet, dass diese Noten im Musikstück falsch klingen.

Jetzt machen wir eine kleine Übung: Was passiert, wenn man jede Note der Melodie von Bruder Jakob auf der Klaviatur um eine Taste nach rechts rückt? Bleibt die Melodie gleich? Werden wir das Lied wiedererkennen? Probieren wir's aus!

Ursprüngliche Melodie:
c, d, e, c / c, d, e, c / e, f, g / e, f, g

Melodie, nachdem das Stück um eine Taste nach rechts gerückt wurde:
des, es, f, des / des, es, f, des / f, ges, as / f, ges, as

Spielen Sie diese Melodie am Klavier, Sie werden sehen, dass man das Stück wiedererkennt. Wir kommen also zu der Schlussfolgerung, dass **solange man alle Noten um die gleiche Tastenzahl ändert, die Melodie erhalten bleibt, lediglich die Tonart wechselt**. Schauen wir uns die neue Melodie etwas genauer an:

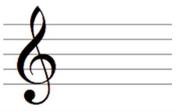
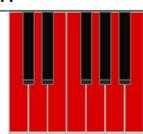
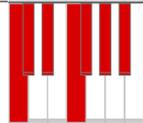
Melodie, nachdem das Stück um eine Taste nach rechts gerückt wurde:
des, es, f, des / des, es, f, des / f, ges, as / f, ges, as

Erinnern Sie sich daran, dass die Verwendung der Noten des, es, ges und as verboten war? Warum dürfen wir sie hier benutzen?

Ganz einfach, weil wir durch die Erhöhung aller Noten um einen Halbton **die C-Dur-Tonleiter verlassen haben**. Jetzt haben sich die verbotenen Noten geändert.

Wenn wir aber nicht mehr in der C-Dur-Tonleiter sind – in welcher sind wir dann?

Wir haben sämtliche Noten um eine Taste nach rechts gerückt, d. h. die Noten der Tonleiter sind von „c, d, e, f, g, a, h“ nach „des, es, f, ges, as, b, c“ gerückt. In Wirklichkeit befindet sich das Stück nicht in der C-Dur-Tonleiter, sondern in einer anderen, komplexeren Tonleiter – der Des-Dur-Tonleiter (oder Cis-Dur-Tonleiter).

Tonleiter		Violinschlüssel	Verwendete Tasten	
0	C		c, d, e, f, g, a, h	
+1	Cis/Des		c, des, es, f, ges, ais, b	

Jetzt wissen Sie, wieso man einige Partituren mit Kreuzen oder *b* spielen muss!

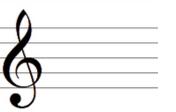
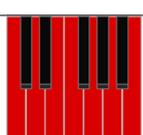
Warum aber verkompliziert man Musikstücke derart?

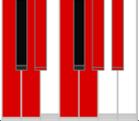
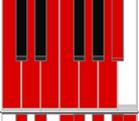
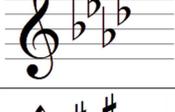
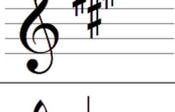
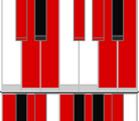
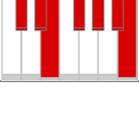
Genau das wollen wir nicht! **Wir machen jetzt das Gegenteil**. Wenn man die Tonleiter kennt, in der ein Stück gespielt wird, kann man es auch vereinfachen, indem man diese Tonleiter durch eine leichtere ersetzt.

TONLEITERTABELLE

Diese Tabelle spielt eine wichtige Rolle dabei. Sie wird Ihnen dabei helfen, Ihre Stücke zu vereinfachen und Ihr Klavierspiel zu verbessern. Ich versichere Ihnen, Sie müssen diese Tabelle nicht auswendig lernen, es reicht, wenn Sie wissen, wie man damit umgeht.

Schauen wir uns zunächst die Tabelle an, Erklärungen folgen anschließend.

Tonleiter		Violinschlüssel	Verwendete Tasten	
0	C		c, d, e, f, g, a, h	
+1	Des/Cis		des, es, f, ges, as, b, c	

+2	D		cis, d, e, fis, g, a, h	
+3	Es/Dis		c, d, es, f, g, as, b	
+4	E		cis, dis, e, fis, gis, a, h	
+5	F		c, d, e, f, g, a, b	
+6	Fis/Ges		cis, dis, eis, fis, gis, ais, h	
+7	G		c, d, e, fis, g, a, h	
+8	As/Gis		c, des, es, f, g, as, b	
+9	A		cis, d, e, fis, gis, a, h	
+10	B/Ais		c, d, es, f, g, a, b	
+11	H		cis, dis, e, fis, gis, ais, h	

Nun zum praktischen Teil! Wie kann ich mithilfe der Tabelle Stücke vereinfachen?

Als Erstes muss man die Tonleiter des Musikstückes kennen. Vergleichen Sie dazu die Versetzungszeichen am Anfang der Partitur mit obiger Tabelle und finden Sie heraus, welche Tonleiter Ihrem Stück entspricht.

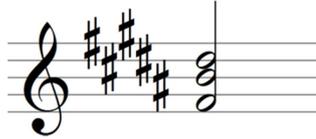
Als Zweites muss man das Stück transponieren. Transponieren bedeutet, die Noten eines Musikstückes um eine bestimmte Tastenzahl zu versetzen. Suchen Sie in der Tabelle eine Tonleiter, die Ihnen einfach erscheint. Ich empfehle Ihnen die C- oder F-Dur-Tonleiter.

Sobald Sie Ihre Zieltonleiter gefunden haben, zählen Sie den Abstand zwischen den beiden Tonleitern. Nehmen Sie dazu die Zahlen in der ersten Tabellenspalte zu Hilfe.

Vielleicht haben Sie es schon erraten: Sie müssen nur noch die Noten um den von Ihnen gezählten Abstand erhöhen oder erniedrigen.

BEISPIEL

Verdeutlichen wir uns das anhand eines Beispiels. Sie werden sehen, es ist gar nicht so schwer. Stellen wir uns vor, wir haben eine Partitur, die so beginnt:



Die vielen Kreuze zeigen uns bereits, dass das Stück nicht einfach ist. Wir werden die Noten dieser Partitur in eine einfachere Tonleiter, die C-Dur-Tonleiter, transponieren.

Zunächst müssen wir die Tonleiter des Stückes herausfinden. Wenn wir uns die Tabelle anschauen, finden wir die Reihe, die fünf Kreuze enthält: die H-Dur-Tonleiter.

Da wir die derzeitige Tonleiter gefunden haben, zählen wir jetzt den Abstand zwischen dieser und unserer Zieltonleiter C-Dur. In unserem Fall müssen wir über 11 Tonleitern springen. Die Zahl links neben dem Tonleiternamen in der Tabelle hilft Ihnen.

Folglich müssen alle Akkordnoten um 11 Stufen nach unten gerückt werden. So wandert der Akkord von Tonleiter zu Tonleiter und steigt die Tabelle hinauf, bis er die C-Dur-Tonleiter erreicht.

Das probieren wir jetzt aus! Dieser Akkord besteht aus den Noten fis-h-dis. Fis um 11 Stufen vermindert wird zu g, h um 11 Stufen vermindert wird zu c und dis um 11 Stufen vermindert wird zu e.

Wir haben nun den komplizierten Akkord **fis-h-dis** in den einfachen Akkord **g-c-e** umgewandelt.

Das Transponieren Ihrer Stücke vereinfacht sie gleichzeitig. Wenn Sie alle Stücke in die gleiche Tonleiter transponieren, machen Sie sehr schnell Fortschritte. Warum? Wenn Sie alle Stücke in der gleichen Tonleiter spielen, entdecken Sie nach und nach alle darin spielbaren Akkorde. So lernen Sie unbewusst sehr schnell. Transponieren ist ebenfalls ein großer Schritt in Richtung Improvisation.

Anmerkung

Wir haben gerade ein Stück um 11 Stufen nach unten transponiert. Man kann sich das Leben auch leichter machen, denn nach der H-Dur-Tonleiter folgt die C-Dur-Tonleiter. Die Tonleitertabelle ist wie eine Klaviatur, sie setzt sich in beide Richtungen unendlich fort. Statt also -11 Schritte zu gehen, kann man auch +1 gehen und kommt zum selben Ergebnis.

Zweite Anmerkung

Auf den meisten Synthesizern können Sie das Stück, das Sie spielen, direkt transponieren. Wenn Sie also ein Stück in E-Dur-Tonleiter (kompliziert) spielen möchten und Sie transponieren es manuell in die C-Dur-Tonleiter (einfach), können Sie für einen unauffälligen Wechsel der Tonleiter

die Funktion „Transponieren“ wählen. Obwohl Sie in C-Dur spielen, lässt der Synthesizer das Stück in der richtigen Tonleiter erklingen.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf den Seiten 51 und 52

14. MUSIK VERSTEHEN

Diese Lektion ist die wichtigste. Sie könnte der Schlüssel zu Ihrem Erfolg sein! Wenn Sie verstehen, was jetzt folgt, dann haben Sie alles verstanden.

Die Tricks, die Sie hier lernen, sind keine exakte Wissenschaft, funktionieren aber in den allermeisten Fällen.

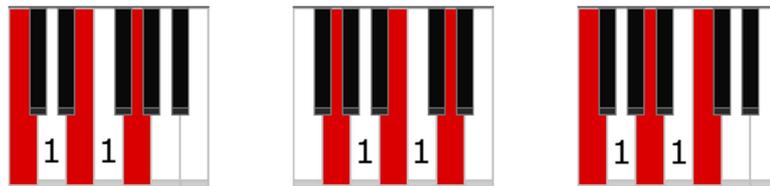
DIE DREI AKKORDFAMILIEN

Ein Akkord besteht aus drei gleichzeitig gespielten Tönen. Man findet auch Akkorde mit zwei oder vier Noten, aber sie werden generell aus einem echten Akkord mit drei Noten gebildet.

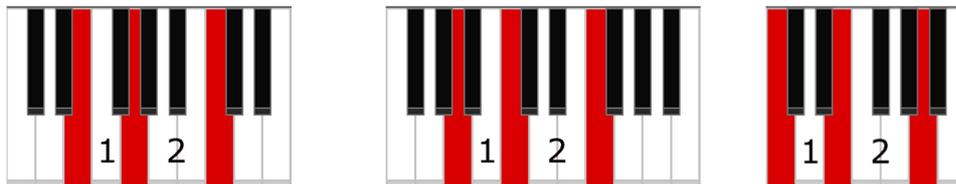
Interessanterweise werden die drei Noten, aus denen ein Akkord besteht, häufig durch ein oder zwei Noten dazwischen voneinander getrennt. **Achtung: Es zählen nur die Noten in der Tonleiter, in der das Stück gespielt wird!**

In Wirklichkeit gibt es drei Akkordmöglichkeiten:

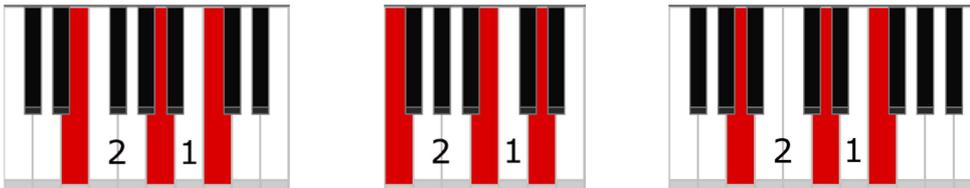
- Entweder **sind die drei Akkordtöne durch eine Note getrennt**. Diese Akkordfamilie nennt man **1-1**. Hier einige Beispiele (in der C-Dur-Tonleiter):



- Oder **der erste Ton wird durch eine Note vom zweiten und der zweite durch zwei Noten vom dritten getrennt**. Diese Akkordfamilie nennt man **1-2**. Hier einige Beispiele:

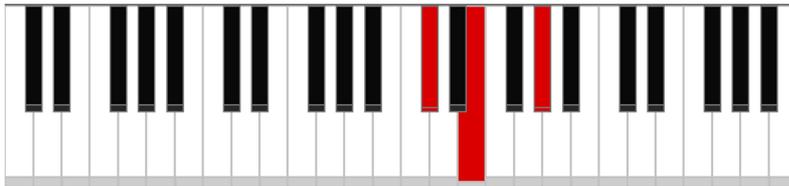


- Oder eine weitere Möglichkeit, in der **der erste Ton durch zwei Noten vom zweiten und der zweite durch eine Note vom dritten getrennt wird**. Diese Akkordfamilie nennt man **2-1**. Hier einige Beispiele:

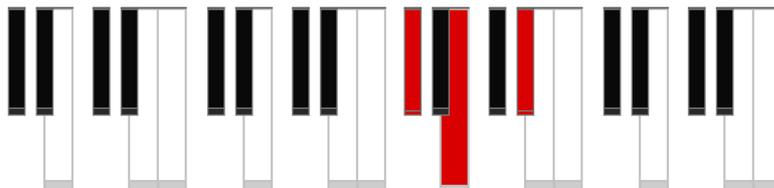


Es gibt folglich drei große Akkordfamilien: **Die Akkorde 1-1, 1-2, und 2-1.** Für das weitere Lernen ist das Erkennen dieser Familien entscheidend, denn jede Familie hat ihre eigenen Charaktereigenschaften.

Die hier gegebenen Beispiele stammen alle aus der C-Dur-Tonleiter, diese Familien gibt es jedoch auch in allen anderen Tonleitern. Hier einige Beispiele:

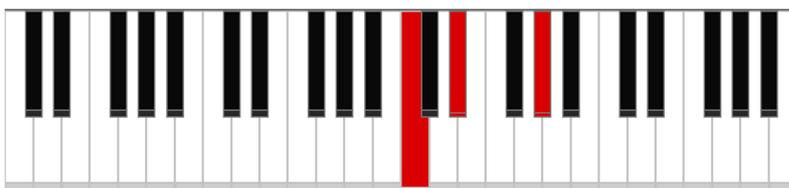


Dieser Akkord aus der E-Dur-Tonleiter ist ein 1-1-Akkord, denn wenn wir lediglich die in der Tonleiter erlaubten Noten behalten, dann sieht die Klaviatur folgendermaßen aus:



Hier sehen wir, dass alle Töne, aus denen sich der Akkord zusammensetzt, durch eine Note voneinander getrennt sind. Dieser Akkord ist also ein 1-1-Akkord.

Dementsprechend ist der folgende Akkord aus der Cis-Dur-Tonleiter ein 1-2-Akkord:



Behalten wir lediglich die erlaubten Noten, sehen wir zuerst **eine Taste** zwischen den ersten beiden Noten und danach **zwei Tasten** zwischen den letzten beiden Akkordtönen. Dieser Akkord ist also ein 1-2-Akkord.



Kinderleicht! Man muss nur bis zwei zählen können.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 54

Nun, da Sie wissen, wie man Akkorde einer Familie zuordnet, schauen wir uns an, inwiefern das für Sie nützlich sein kann.

Die wichtigste Eigenschaft, welche die Akkordfamilien unterscheidet ist der Basston. Er ist der Melodieton, den Sie mit Ihrer linken Hand spielen. Anders gesagt: Wenn Sie einen 1-1-Akkord sehen, wissen Sie direkt, welche Noten Sie mit der linken Hand spielen, dazu müssen Sie noch nicht einmal die Noten lesen. Schauen wir uns die Akkorde noch einmal an:

Der 1-1-Akkord

Bei diesem Akkord **müssen Sie zunächst die erste Note des Akkordes spielen**. Wenn Sie z. B. den Akkord c-e-g aus der 1-1-Familie nehmen, müssen Sie mit Ihrer linken Hand die erste Akkordnote, also c, spielen.

Der 1-2-Akkord

Bei diesem Akkord **müssen Sie zunächst die letzte Note des Akkordes spielen**. Wenn Sie z. B. den Akkord c-e-a aus der 1-2-Familie nehmen, müssen Sie mit Ihrer linken Hand die letzte Akkordnote, also a, spielen.

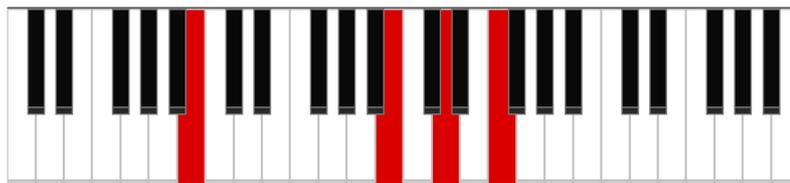
Dieser Akkord entspricht dem Punkt am Ende eines Satzes. Im Allgemeinen verlangsamt oder beendet sein Einsatz ein Musikstück. Wenn Sie ein Stück komponieren, sollten Sie unbedingt mit dieser Akkordfamilie abschließen, damit es nach einem Ende klingt.

Der 2-1-Akkord

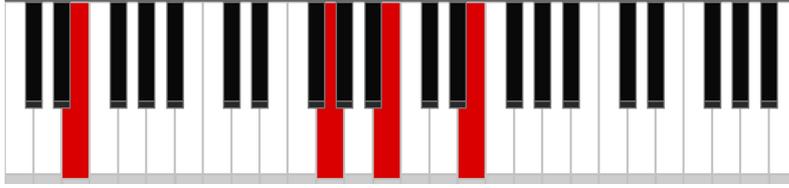
Bei diesem Akkord **müssen Sie zunächst die Note in der Akkordmitte spielen**. Wenn Sie z. B. den Akkord c-f-a aus der 2-1-Familie nehmen, müssen Sie mit Ihrer linken Hand die mittlere Akkordnote, also f, spielen.

Dieser Akkord entspricht dem Komma in einem Satz. Dieser Akkord bringt neue Energie und Pep in Ihr Stück.

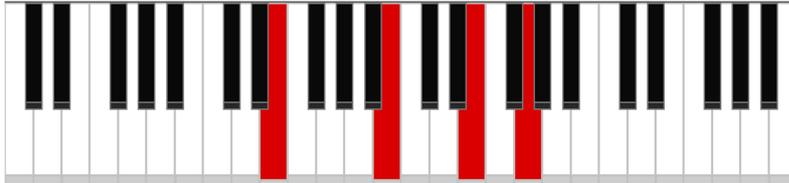
BEISPIELE



Dieser Akkord ist ein 1-1-Akkord (in der C-Dur-Tonleiter gespielt). Wie also in der Theorie erwähnt, ist der Melodieton, der mit der linken Hand gespielt wird, die erste Note des Akkordes. In diesem Fall ein h. Man spielt mit der linken Hand also ein h.



In diesem Beispiel sehen wir einen 1-2-Akkord. Wie in der Theorie erwähnt, ist die Note, die mit der linken Hand gespielt wird, die letzte Note des Akkordes (ganz rechts). In unserem Beispiel ist die letzte Note ein e. Folglich wird diese Note mit der linken Hand gespielt.



Als letztes Beispiel sehen wir einen 2-1-Akkord, also wird die mittlere Note mit der linken Hand gespielt. Hier handelt es sich um ein e.

Anmerkung

Der Abstand zwischen den beiden Händen spielt keine wichtige Rolle. Wie in den vorherigen Lektionen kann die Position der mit der linken Hand gespielten Noten auf der Klaviatur frei gewählt werden.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 55

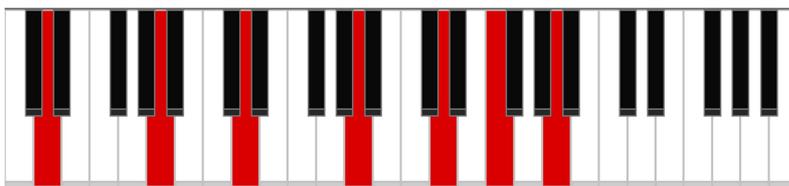
15. DER MELODIETON

Jetzt beschäftigen wir uns mit einem grundsätzlich wichtigen Begriff, wenn man ein Musikstück ohne Noten spielen oder komponieren möchte.

Sicher wissen Sie, dass die menschliche Stimme nicht in der Lage ist, zwei unterschiedliche Töne gleichzeitig zu erzeugen. Was machen Sie also, wenn Sie ein Lied singen möchten, das Sie im Radio gehört haben? Ein Musikstück wird meistens nämlich von mehreren Instrumenten gleichzeitig gespielt, die unterschiedliche Töne produzieren. Dennoch gelingt es Ihnen, den kleinen Teil des Stückes zu finden, den man benötigt, um ein Lied wiederzuerkennen, wenn es gesungen wird.

Die folgende Information ist äußerst wichtig: *Wenn Sie singen, erinnern Sie sich in jedem Melodieteil nur an den höchsten Ton.*

Wenn Sie also Folgendes hören:



Erinnern Sie sich nur daran:



Warum ist das aber so wichtig? Hier geht es doch nicht ums Singen, werden Sie jetzt sagen.

Die Antwort ist ganz einfach: Wenn man eine Melodie eines gehörten Stückes nachspielen möchte, muss man das Pferd von hinten aufzäumen. Das bedeutet, den gesamten Teil, den wir nicht im Gedächtnis behalten konnten, also das ganze Stück mit Ausnahme der rechten Note in jedem Akkord wiederfinden.

Bei der Reproduktion eines Musiktitels aus dem Gedächtnis heraus müssen Sie die Akkorde hinzufügen, sobald Sie die Melodie gefunden haben. **Um die Melodie nicht zu zerstören, muss man einen Akkord hinzufügen, dessen höchste Note Teil der Melodie ist.** Sie muss also von den Akkorden verschluckt werden. Zur Erfüllung dieser Bedingung stehen Ihnen, wenn Sie die Melodie kennen, drei Akkorde zur Verfügung, einer aus jeder Familie.

Für einen Melodieton, der z. B. ein g ist, haben Sie folgende Akkorde zur Auswahl (in der C-Dur-Tonleiter):

- c-e-g (1-1)
- h-e-g (2-1)
- h-d-g (1-2)

Diese drei Akkorde haben ein g als letzte Note. (Die höchste Note bleibt dementsprechend ein g)

Schlussfolgerung

Wenn Sie die Musik zu einem Stück suchen, müssen Sie anhand einer Taste die Melodie finden. Anschließend muss der zu spielende Akkord gefunden werden, der alleine aus Tasten links vom ersten Ton besteht, um die gefundene Melodie nicht zu verändern.

16. DER BASS

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns näher mit dem Teil, der sich der linken Hand widmet. Diesen Teil bezeichnet man als „**Bass**“. Es geht darum, mehrere Noten gleichzeitig zu spielen, während mit der rechten Hand ein Akkord gespielt wird, so erhält das Stück mehr Tiefe.

Der Bass hängt alleine von einer einzigen und unverkennbaren Note ab. Wenn man diese Note kennt, sind alle mit der linken Hand zu spielenden Noten bestimmt, sie gruppieren sich um die eindeutige Anfangsnote.

Wie bestimmt man den Bass-Melodieton?

Wie in den vorherigen Lektionen bereits gesehen, erhält jede Note einen zu spielenden Basston (je nach Akkordfamilie, zu welcher der Akkord gehört). Gehen wir von einem 1-1-Akkord aus, ist der

Basston die erste Akkordnote, d. h. die Note links. Diese Note ist der Bass-Melodieton, um ihn baut sich alles andere auf.

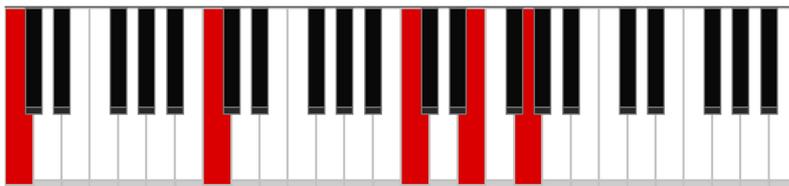
Wie verpacken wir den Bass-Melodieton, nachdem wir ihn bestimmt haben?

Hier gibt es mehrere Schritte. Schauen wir uns den Prozess anhand eines Bildes an. Stellen wir uns vor, wir müssen einen 1-1-Akkord in C-Dur spielen. Der Bass-Melodieton ist die Note ganz links, also das „c“.



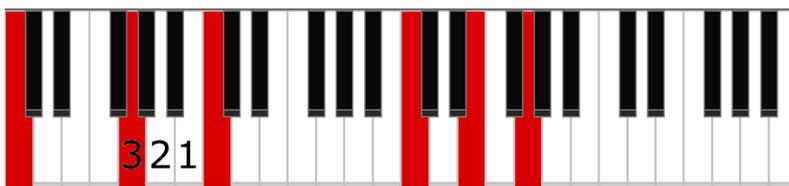
Ganz offensichtlich muss dieses c mit der linken Hand gespielt werden. Das ist aber noch nicht alles:

Fügen Sie diesem „c“ ein schwereres „c“ hinzu. Spielen Sie also, wie auf untenstehendem Bild gezeigt, zwei benachbarte „c“ mit der linken Hand.



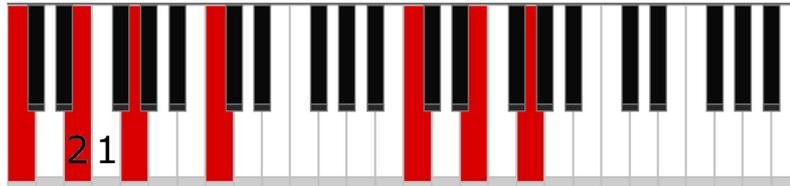
Jetzt müssen Sie zwei Noten spielen: den Bass-Melodieton und die gleiche Note eine Oktave tiefer.

Nun fügen wir eine dritte Note hinzu. Diese befindet sich exakt drei Tasten unterhalb des Bass-Melodietons. Hier zählen wir nur die Klaviertasten, die Teil der Tonleiter sind, in der das Stück gespielt wird. In unserem Beispiel befindet sich drei Tasten unterhalb des „c“ in der C-Dur-Tonleiter das „g“, wie Sie auf dem unteren Bild erkennen können.



Jetzt spielen wir schon drei Noten: „c-g-c“, es gibt allerdings eine letzte, vierte Note.

Sie befindet sich zwei Tasten unterhalb der dritten Note. Wie eben zählen wir wieder nur die Noten, die Teil der Tonleiter sind. In unserem Beispiel liegt zwei Tasten unterhalb des „g“ das „e“; wir befinden uns immer noch in der C-Dur-Tonleiter.



So. Von einer einzigen Note ausgehend haben wir drei weitere Noten bestimmt, die das Musikstück verzieren. Letztendlich haben wir „c-e-g-c“.

Sie stimmen mir sicher zu, wenn ich sage, dass es auf diese Art schwierig ist, alle Noten für jeden einzelnen Akkord schnell zu finden. Seien Sie beruhigt, es gibt ein schnelleres Mittel, um den Bass zu einem bestimmten Akkord zu spielen.

Als erstes möchte ich Sie darauf hinweisen, dass sich die dritte Note genau unter Ihrem Zeigefinger befindet, wenn Sie die ersten beiden Noten spielen. Überzeugen Sie sich selbst, spielen Sie die beiden „c“ und beobachten Sie Ihren Zeigefinger. Er liegt wirklich auf dem „g“, der dritten Note in unserem Beispiel. Sie müssen somit die drei Tasten nicht mehr abzählen. Drücken Sie einfach den Zeigefinger, wenn Sie die ersten beiden Bassnoten spielen.

Zweitens, die vierte Note ist überflüssig. Vergessen Sie sie. Man sollte sich nur bewusst sein, dass man gegebenenfalls dem Bass eine vierte Note hinzufügen kann, aber meistens überlädt und beschwert sie das Stück.

Fassen wir zusammen: **Sobald Sie den Bass-Melodieton kennen, verdoppeln Sie ihn und spielen dazu noch die Note unter Ihrem Zeigefinger.**

Jetzt sehen wir, wie man diese drei Noten harmonisch spielt.

Die drei wichtigen Bassnoten zu kennen bedeutet nicht zwangsläufig, dass man sie alle spielen muss, wenn mit der rechten Hand ein Akkord gespielt wird. Hören Sie sich das Stück an, das Sie spielen müssen und erzeugen Sie einen Rhythmus, der diese drei Noten miteinbezieht.

Spielen Sie anschließend das Stück, indem Sie diese drei Noten mit der linken Hand spielen, während die rechte Hand den Akkord spielt. Machen Sie mit diesem kleinen Rhythmus weiter, bis der nächste Akkord Sie zwingt, den Bass zu ändern.

Es gibt unzählige Melodie-Möglichkeiten mit den drei Bassnoten. Je nach Stimmung und Inspiration können Sie den Rhythmus bei jedem erneuten Spielen Ihres Musikstückes ändern!

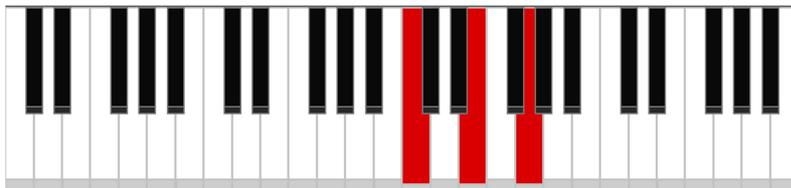
Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 56

BEISPIEL

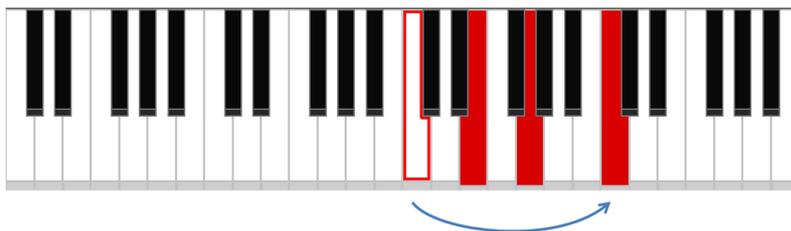
Die Onlineversion enthält ein Video, das Sie auf der Website abrufen können.

17. UMKEHRUNGEN

Dieser Begriff muss eingeführt werden, damit Sie die folgende Lektion zum Thema Dur- und Moll-Akkorde besser verstehen. Beginnen wir diese Lektion sofort mit einem Beispiel. Nehmen wir den folgenden Akkord:

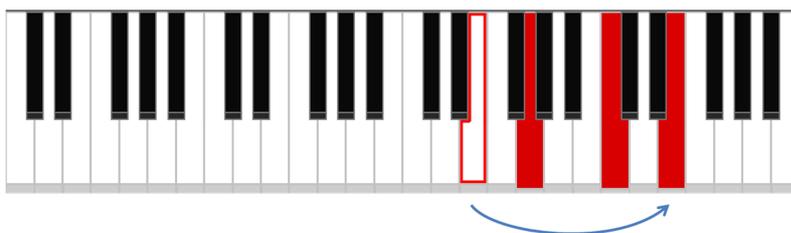


Es handelt sich um einen 1-1-Akkord mit den Noten c, e und g. Jetzt führen wir eine **Umkehrung** durch:

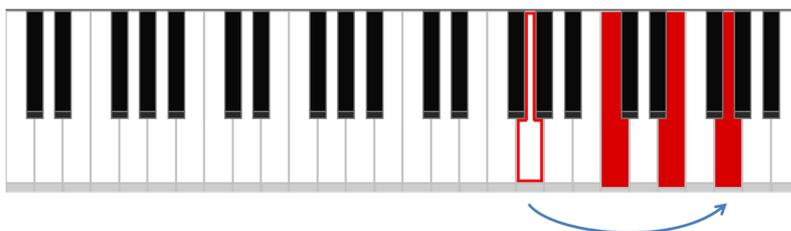


Bei der Umkehrung nimmt man den ersten Akkordton (die linke Note) und setzt sie vor die anderen (nach rechts). Man hat somit immer noch die gleichen Noten (c, e, g), aber in einer anderen Reihenfolge (e, g, c). Man könnte fast sagen, bei der Umkehrung spielen die Noten Bockspringen. In diesem Beispiel sind wir von einem 1-1-Akkord (c, e, g) zu einem 1-2-Akkord (e, g, c) gesprungen.

Sollen wir weitermachen? Kehren wir diesen Akkord noch einmal um:



Es handelt sich jetzt um einen 2-1-Akkord mit den Noten g, c und e. Wir haben somit einen 1-2-Akkord in einen 2-1-Akkord umgewandelt. Wenn wir weitermachen, kommen wir zum ursprünglichen Akkord zurück. Schauen Sie:



Von diesem Beispiel ausgehend können wir folgende Schlussfolgerungen ziehen:

Erstens: Man kann immer einen Akkord von Familie zu Familie umwandeln. Wenn man z. B. einen 2-1-Akkord in einen 1-1-Akkord ändern möchte, genügt es, den Akkord entsprechend oft umzukehren, um die gewünschte Akkordfamilie zu erhalten.

Zweitens: Wenn man einen Akkord umkehrt, ändert sich der mit der linken Hand zu spielende Teil nicht! In unserem Beispiel bleibt der Bass-Melodieton (c) in allen drei Akkorden gleich:

Akkord	Familie	Bass-Melodieton
c e g	1-1	c
e g c	1-2	c
g c e	2-1	c

„**Wozu dient das Ganze?**“ werden Sie mich jetzt fragen. Um herauszufinden, ob ein Akkord in einer Dur- oder Moll-Tonart ist, muss man den Akkord in die 1-1-Familie umwandeln. Aus diesem Grund wurde der Begriff jetzt erst eingeführt, direkt vor der entsprechenden Lektion zum Thema Dur- und Moll-Akkorde.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 57

18. DUR- UND MOLL-AKKORDE

In dieser Lektion lernen wir, was ein Dur- und Moll-Akkord ist und verstehen, wozu diese Unterscheidung dient. Fangen wir gleich an:

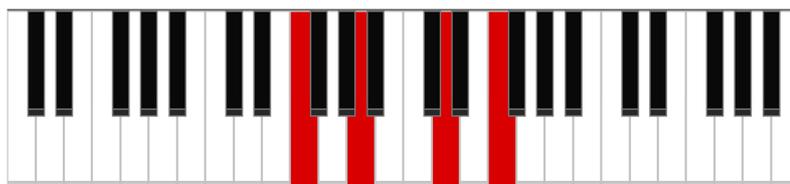
Nehmen wir als Beispiel einen D-Dur- und d-Moll-Akkord. Beim Spielen fällt nur ein kleiner Klangunterschied auf. Der Dur-Akkord klingt fröhlicher und heiter, wohingegen ein Moll-Akkord melancholischer, dunkler oder trauriger klingt.

Woran erkennt man einen Dur- oder Moll-Akkord?

Zunächst gibt es mehrere Vereinfachungsschritte, bevor man weiß, ob der Akkord ein Dur- oder Moll-Akkord ist.

- Als erstes vermindern wir den Akkord in einen 1-1-Akkord mit drei Noten.
- Danach finden wir den Basston des Akkordes heraus
- Schließlich bestimmen wir, ob der Akkord in Dur, Moll oder in keiner der beiden Tonarten ist

Fangen wir direkt mit einem Beispiel an. Nehmen wir den folgenden Akkord:

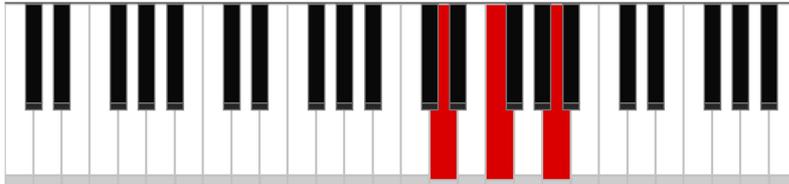


Ist dieser Akkord ein Dur- oder Moll-Akkord?

Beginnen wir mit dem ersten Schritt, „den Akkord in einen 1-1-Akkord mit drei Noten vermindern“:

Akkorde mit vier Noten werden häufig aus einem Akkord mit drei Noten gebildet, der erweitert wurde. Dieser Akkord entstand aus den Noten f, a, d, f. Die Note f wird zweimal verwendet, auf eine können wir verzichten. Indem wir ein beliebiges f entfernen, erhalten wir einen Akkord mit drei Noten.

Wenn wir diesen Akkord anschließend ein- oder zweimal umkehren, finden wir den 1-1-Akkord (hier haben wir das linke f entfernt und den Akkord zweimal umgekehrt):



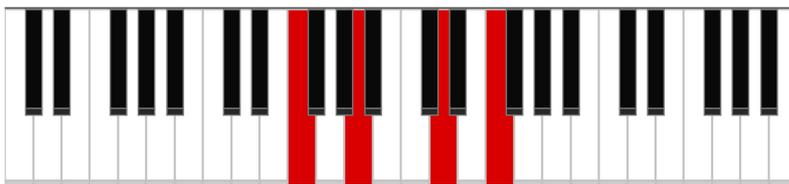
Kommen wir nun zum zweiten Schritt, „den Basston des Akkordes herausfinden“: Unser 1-1-Akkord mit **d, f, a** hat als Basston die erste Akkordnote **d**.

Kommen wir nun zum letzten Schritt, „bestimmen, ob der Akkord ein Dur- oder Moll-Akkord ist“. Dazu muss man die Notenanzahl (oder Halbtonschritte) zwischen jeder Note des 1-1-Akkordes zählen. Achtung, diesmal zählen wir alle Tasten. Zwischen d und f befinden sich folglich **zwei Tasten** (es und e), zwischen f und a **drei Tasten** (ges, g und as).

Und hier kommen wir zum Ergebnis:

- Ein Akkord ist in Dur, wenn der Abstand zwischen der ersten und zweiten Note drei Tasten beträgt, zwischen der zweiten und dritten zwei Tasten. (**3 und 2**)
- Ein Akkord ist in Moll, wenn der Abstand zwischen der ersten und zweiten Note zwei Tasten beträgt, zwischen der zweiten und dritten drei Tasten. (**2 und 3**)
- Wenn der Akkord den gerade genannten Kriterien nicht entspricht, ist er weder in Dur noch in Moll.

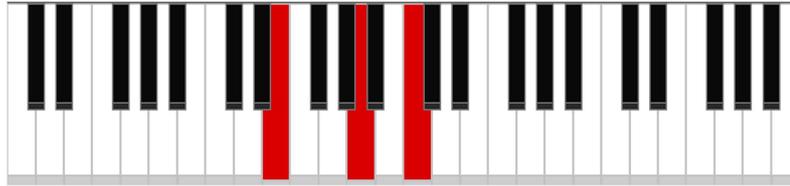
Unser Beispielakkord ist somit ein Moll-Akkord. Um herauszufinden, welcher, fügt man einfach den Basston hinzu (den wir vorhin bereits gefunden haben). Der ursprüngliche Akkord (unten) ist **d-Moll**:



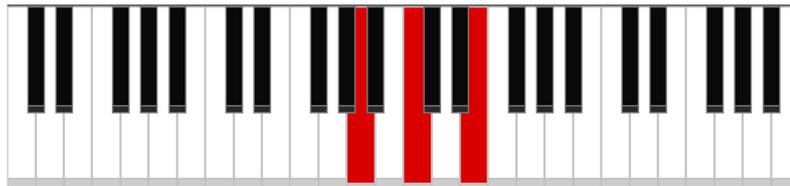
„Boah! Das ist aber ein Riesenaufwand, nur um herauszufinden, ob ein Akkord in Dur oder Moll ist!“ werden Sie mir jetzt sagen. Das stimmt nicht ganz. Schauen wir uns ein paar Beispiele an und Sie werden sehen, dass man nicht so streng vorgehen muss, wie gerade beschrieben.

BEISPIELE

Lassen Sie uns in diesem Beispiel herausfinden, ob der folgende Akkord in Dur oder Moll ist.



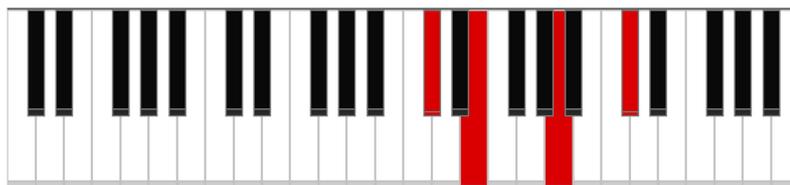
Es handelt sich um einen 2-1-Akkord mit den Noten **e-a-c**. Um zu erkennen, ob er in Dur oder Moll ist, beginnen wir mit der Umkehrung in einen 1-1-Akkord:



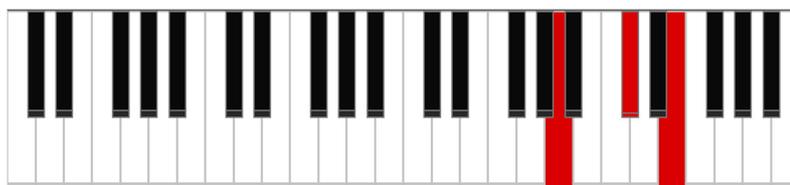
Der Basston dieses Akkordes ist die erste Note, das **a** (da es sich um einen 1-1-Akkord handelt). Anschließend ist die mittlere Note näher an der ersten als die letzte Note. Dieser Akkord ist somit in **a-Moll**. (Wie in der Definition beschrieben ist ein Akkord in Moll, wenn der Abstand zwischen der ersten und zweiten Note zwei Halbtöne (oder „Stufen“) beträgt und zwischen der zweiten und dritten Note drei Halbtöne.)

Um schneller voranzukommen, überprüft man lediglich, ob die mittlere Note näher an der ersten (Moll-Akkord) oder dritten Note (Dur-Akkord) liegt.

Schauen wir uns ein letztes Beispiel an:



Wenn wir die doppelt vorhandene Note entfernen (cis) und den Akkord in einen 1-1-Akkord umkehren, erhalten wir:



Da der Basston ein a ist und die mittlere Akkordnote näher an der dritten Note als an der ersten liegt, handelt es sich hier um **A-Dur**.

Übungen zu diesem Thema finden Sie auf der Seite 58

19. DIE SEQUENZEN

Jetzt beschäftigen wir uns mit dem allgemeinen Aufbau von beliebten Musikstücken, die man z. B. in Fernsehen und Radio hört. Schauen Sie sich dazu zunächst das Video auf der Website an, danach treffen wir uns wieder hier.

Wenn Sie nicht alle Lieder wiedererkannt haben, ist das auch kein Problem. Sie sollten sich das Video nicht aus diesem Grund ansehen. Das wichtigste hier ist, dass man mit derselben Akkordreihe dutzende, sogar hunderte verschiedener Stücke spielen kann.

Wie ist das möglich?

Mit Ausnahme klassischer Musik, die komplexer ist, wird Musik, die man täglich hört (Pop, Rock, R'n'B, Filmmusik etc.) häufig auf der Grundlage eines Gerüsts mit wenigen Noten produziert.

Im Prinzip arbeiten die gespielten Stücke mit Wiederholungen einer Notenreihe, bestehend aus **4 unterschiedlichen Noten** in der linken Hand. Beispielsweise **f**, dann **g**, dann **a**, dann **c**. Diese Passage wird von Anfang bis Ende gespielt, das restliche Stück läuft über die rechte Hand. Das Beispiel sehen wir in der unteren Partitur (der Basston wandert von f zu g, a und c, dann geht es von vorne los):

The image displays two musical staves. The top staff shows a sequence of four chords in the left hand, labeled 'f', 'g', 'a', and 'c' in red. The right hand plays a melody consisting of eighth notes. The bottom staff shows the same sequence of four chords in the left hand, but with a different melody in the right hand, consisting of eighth notes and a final flourish. This illustrates how a single chord sequence can be used for different musical pieces.

In manchen Liedern variiert diese 4-Notenreihe zwischen Strophen und Refrain. Damit meine ich, dass möglicherweise alle Strophen die Reihe **d, c, h, a** aufweisen und der Refrain z. B. in der Reihe **c, a, g, b** gespielt wird.

Daraus können wir schließen, dass man lediglich die Reihe mit **4 Noten** lernen muss, um das wichtigste eines Musikstückes zu behalten. Anschließend muss man weiterhin die Melodie spielen, indem man die Akkorde mit dem der Reihe entsprechenden Basston einbezieht und schon hat man es geschafft!

Die sich wiederholende Notenreihe, die das Gerüst eines Musikstückes bildet, nennt man **Sequenz**. Sequenzen werden jedoch nicht wie Notenreihen aufgeschrieben. Warum?

Nehmen wir ein Stück mit der Sequenz **c, e, g, f** (in der C-Dur-Tonleiter gespielt). Wenn wir das Stück transponieren, ändert sich die Sequenz. Es handelt sich aber noch um das gleiche Musikstück! Um tonleiterabhängige Sequenzen zu vermeiden, schreibt man sie in römischen Ziffern auf, die die Notenummer in Bezug auf die Tonleiter ausdrücken. Schauen wir uns zur Verdeutlichung ein Beispiel an:

Stellen wir uns ein Musikstück mit der Sequenz **c, e, g, f** vor. Die Sequenz wird folgendermaßen notiert: **I, III, V, IV**, da die Noten der C-Dur-Tonleiter so nummeriert sind (Nummer 1 entspricht der ersten Note der Tonleiter):

c	d	e	f	g	a	h
I	II	III	IV	V	VI	VII

Wenn man das Stück gleichermaßen in Cis transponiert (also eine Tonleiter darüber), wird die anfängliche Sequenz **c, e, g, f** zu **cis, f, gis, fis**. Wenn man sie jedoch in römischen Ziffern notiert, bleibt die Sequenz gleich: **I, III, V, IV**, die mittlerweile den folgenden Noten entspricht:

cis	dis	f	fis	gis	ais	c
I	II	III	IV	V	VI	VII

Abschließend haben wir in dieser Lektion gelernt, dass die meisten Lieder auf der Grundlage eines aus 4 Noten bestehenden, sich wiederholenden Basses besteht, der sich **Sequenz** nennt. Wenn wir diese 4 Noten lernen, kann das Stück neu konstruiert werden, indem man die Melodie und die Akkorde mit dem zur Sequenz passenden Basston hinzufügt.

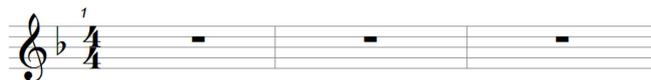
20. DIE KOMPOSITION

In dieser Lektion lernen wir, wie man sein eigenes Stück komponiert. Es gibt verschiedene Arten zu komponieren, aber wir beschäftigen uns mit einem einfachen Ansatz, der uns zu guten Ergebnissen bringt. Gehen wir in Schritten vor:

DIE TONLEITER WÄHLEN

Als Erstes muss man eine Tonleiter bestimmen. Ich rate Ihnen, eine einfache oder Ihnen gut bekannte Tonleiter zu wählen. Die einfachsten Tonleitern sind die C-Dur- oder F-Dur-Tonleitern.

Wir werden als Beispiel im Laufe der einzelnen Schritte dieser Lektion ein Stück komponieren. Nehmen wir hierzu die **F-Dur-Tonleiter**. Wir werden also ein Musikstück mit der folgenden Partitur erstellen (ein *b*):



DIE SEQUENZ WÄHLEN

Jetzt wählen wir das Herzstück Ihres Liedes, die Sequenz. Suchen Sie sich vier Noten der zuvor gewählten Tonleiter aus. Wie?

- Entweder vollkommen zufällig,
- oder Sie kopieren die Noten eines anderen Stückes. Wenn Sie diese Vorgehensweise wählen, achten Sie darauf, dass die Tonleiter des kopierten Stückes mit Ihrer übereinstimmt. Sollte das nicht der Fall sein, passen Sie sich entweder der Tonleiter des anderen Musikstückes an oder sie transponieren es.

Sequenzenbeispiele (in der F-Dur-Tonleiter):

- **f, c, d, b** (oder **I, V, VI, IV**)
- **d, c, b, c** (oder **VI, V, IV, V**)
- **b, c, d, f** (oder **IV, V, VI, I**)
- **d, c, h, b** (Achtung, das **b** befindet sich nicht in der F-Dur-Tonleiter. Es ist dennoch möglich, mit ein bisschen Übung diese Tonleiterwechsel zu spielen, ohne, dass es falsch klingt.)

Für unser Beispiel wählen wir die Sequenz **f, c, d, b**. Der Basston des Stückes wird daher so aussehen:



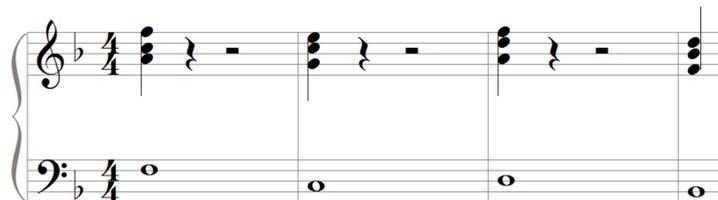
AKKORDE SETZEN UND EINE MELODIE ERFINDEN

Hier müssen wir zwei Dinge gleichzeitig tun. Es gilt, gleichzeitig eine Melodie zu erfinden und Akkorde zu integrieren. Wir müssen dennoch aufpassen, dass die Akkorde einen der Sequenz entsprechenden Basston enthalten. Wenn wir uns beispielsweise in dem Teil der Partitur befinden, dessen Basston ein **d** ist, können wir nur Akkorde verwenden, deren Basston das **d** ist.

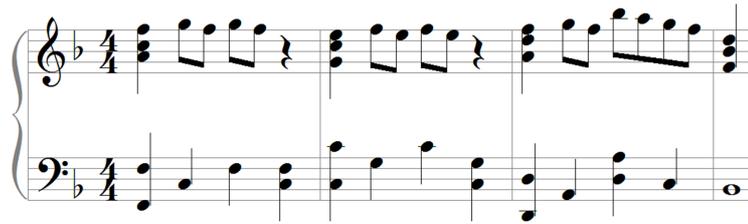
Wenn wir an unserem Beispiel weiterarbeiten, dann wählen wir (völlig zufällig) die folgenden Akkorde:

- 1-2 in **f** (a-c-f)
- 2-1 in **c** (g-c-e)
- 2-1 in **d** (a-d-f)
- 2-1 in **b** (f-b-d)

So nimmt unser Stück Gestalt an und sieht mittlerweile folgendermaßen aus:



Jetzt müssen wir nur noch eine Melodie erfinden, welche die Akkorde harmonisch und interessant miteinander verbindet. Und den Basston ausbauen, wie in der entsprechenden Lektion zum Thema gesehen. Nach ein paar Überlegungen und ein wenig Kreativität kommen wir zu unserem Endergebnis:



In diesem Beispiel haben wir nur einen kleinen Teil des Stückes komponiert, in Wirklichkeit müssen Sie auf gleiche Weise fortfahren und dabei die Sequenz beibehalten, die Akkorde und die Melodie jedoch variieren.

21. GLOSSAR

Die meisten der vorgestellten Zeichen werden im Theorieteil nicht behandelt, da sie entbehrlich sind. Diejenigen, die jedoch den Drang verspüren, die kleinen, mysteriösen Zeichen irgendwo in der Partitur zu entschlüsseln, finden hier eine Liste, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

DYNAMIK – LAUTSTÄRKE

<i>pp</i>	pianissimo: Dieses Zeichen weist an, dass das Stück sehr leise vorgetragen werden soll.
<i>p</i>	piano: Leise. Dieses Zeichen weist an, dass das Stück leise vorgetragen werden soll.
<i>mp</i>	mezzo piano: Halbleise. Die Klangdynamik muss locker sein.
<i>mf</i>	mezzo forte: Halb laut. Dieses Zeichen weist an, dass das Stück in normaler Lautstärke vorgetragen werden soll.
<i>f</i>	forte: Laut. Dieses Zeichen weist an, dass das Stück etwas lauter als in der normalen Lautstärke vorgetragen werden soll.
<i>ff</i>	fortissimo: Sehr laut. Mit Gewalt vorgetragen. Der Ton darf dennoch nicht entartet klingen.
<i>cresc.</i>	crescendo: Schrittweise lauter werden
	crescendo: Schrittweise lauter werden
<i>decresc.</i>	decrescendo: Schrittweise leiser werden
	decrescendo: Schrittweise leiser werden

DER TAKT

Musikstücke werden in mehrere Teile gleicher Länge eingeteilt. Diese Unterteilungen werden mithilfe vertikaler Striche auf dem Notensystem verdeutlicht.



Jeder einzelne Teil nennt sich **Takt**. Wie definiert sich die Taktlänge?

Die beiden Zahlen am Anfang der Partitur geben uns die Länge vor. Diese beiden Zahlen bilden die sogenannte **Taktangabe**. Im oberen Bild sieht man zweimal die Zahl vier. Man sagt, das Stück wird im **4/4-Takt** gespielt. Einige Beispiele für Taktangaben:



Was aber bedeuten diese Zahlen?

Die erste Zahl (die obenstehende) gibt die Zahl der Schläge pro Takt an. Ein Schlag entspricht ungefähr einer Silbe in einem Satz. Im Abzählreim „Bruder Jakob“ finden wir im ersten Satz „Bruder Jakob, Bruder Jakob, schläfst du noch?“ insgesamt 12 Schläge: „Bru / der / Ja / kob / Bru / der / Ja / kob / schläfst / du / noch?“

Die zweite Zahl (die untenstehende) zeigt die Länge eines Schläges an. Sie wird jedoch nicht in „Zählzeiten“ angegeben, das wäre zu einfach, sondern im Bruchteil einer ganzen Note. Somit entspricht die 2 der Hälfte einer ganzen Note (1/2) und einem Wert von 2 Zählzeiten. Die 4 entspricht einem Viertel einer ganzen Note (1/4) und somit einer Viertelnote mit einem Wert von 1 Zählzeit.

Für die einzelnen Taktangaben ergibt das:

$\frac{2}{2}$	In diesem Stück enthält der Takt 2 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{2}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 2 Schläge à 2 Zählzeiten.
$\frac{2}{4}$	In diesem Stück enthält der Takt 2 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{4}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 2 Schläge à 1 Zählzeit.
$\frac{3}{4}$	In diesem Stück enthält der Takt 3 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{4}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 3 Schläge à 1 Zählzeit.
$\frac{4}{4}$	In diesem Stück enthält der Takt 4 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{4}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 4 Schläge à 1 Zählzeit.
$\frac{5}{4}$	In diesem Stück enthält der Takt 5 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{4}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 5 Schläge à 1 Zählzeit.
$\frac{6}{8}$	In diesem Stück enthält der Takt 6 Schläge mit einer Länge von $\frac{1}{8}$ des Wertes einer ganzen Note. Also 6 Schläge à 1/2 Zählzeit.

BEISPIEL

Nehmen wir wieder den bekannten Kinder-Abzählreim „Bruder Jakob“:

„Bruder Jakob, Bruder Jakob, schläfst du noch? Schläfst du noch?“

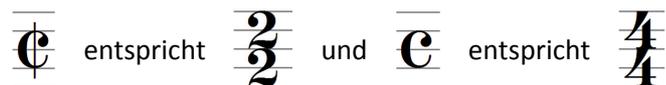
Die Anzahl der Schläge pro Takt beträgt **vier**. Man kann sie auch leicht finden, indem man singt und dabei den Rhythmus mit der Hand schlägt:

Bru-	der	Ja-	kob		Bru-	der	Ja-	kob		Schläfst	du	noch?		Schläfst	du	noch?	
1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3		1	2	3	4

Wenn man davon ausgeht, dass die Länge eines Schlages eine Zählzeit beträgt, also eine Viertelnote, kann man schlussfolgern, dass das Stück „Bruder Jakob“ ein Musikstück im **4/4**-Takt ist, da eine Viertelnote $1/4$ des Wertes einer ganzen Note entspricht.

Anmerkung: Auch innerhalb eines Stückes können nacheinander unterschiedliche Taktarten auftreten. Dieser Veränderung wird durch eine neue Taktangabe hinter einem doppelten Taktstrich eingeführt. Dabei spricht man von Taktwechsel.

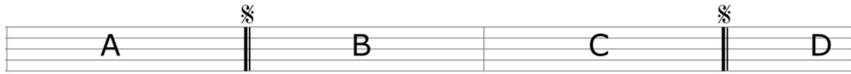
Zweite Anmerkung: Anstelle der traditionellen Schreibweise mit Zahlen kann man auch ein C oder ein durchgestrichenes C finden. Diese Angaben entsprechen einfach jeweils der Taktangabe 4/4 und 2/2:

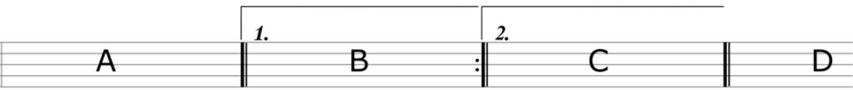
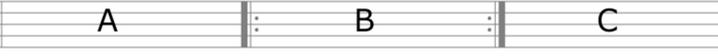


SCHLÜSSEL

	Violinschlüssel: Die folgenden Noten werden mit der rechten Hand gespielt. Die Kreismitte des Violinschlüssels (auch G-Schlüssel) gibt die Position der Note g an.
	Violinschlüssel + 1 Oktave: Dieser Violinschlüssel besagt, dass die Noten des Notensystems in Wirklichkeit eine Oktave höher als die auf der Partitur vorhandenen sind.
	Violinschlüssel -1 Oktave: Dieser Violinschlüssel besagt, dass die Noten des Notensystems in Wirklichkeit eine Oktave tiefer als die auf der Partitur vorhandenen sind.
	Bassschlüssel: Die folgenden Noten werden mit der linken Hand gespielt. Zwischen den beiden Punkten des Bassschlüssels (auch F-Schlüssel) befindet sich die Position der Note f.
	Anmerkung: Diese Art Partitur verwendet man, wenn eine Gesangsstimme vorhanden ist. Der erste Schlüssel steht also für den Gesang. Die beiden anderen Notensysteme gelten für das Klavier.

WIEDERHOLUNGEN

	Coda: Diesem Zeichen folgt häufig eine Nummer, es gibt die verschiedenen Möglichkeiten bei Wiederholungen an. Wenn Sie ein Musikstück spielen, dann spielen Sie beim ersten Mal Coda 1, beginnen das Stück von vorne und gehen in Coda 2 über usw. bis Sie alle Coda gespielt haben.
	<p>Dal Segno: Es gibt mindestens zwei Stück. Wenn man beim zweiten Zeichen angelangt, springt man zum ersten Zeichen zurück und spielt die folgenden Teile erneut. Als Bild:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Sie spielen: A B C B C D</p>

<p>1.</p>	<p>Wiederholungsklammer: Gleiches Prinzip wie bei Coda. Als Bild:</p>  <p>Sie spielen: A B A C D</p>
<p> oder </p>	<p>Wiederholungszeichen: Diese beiden Zeichen umschließen wie eine Klammer einen Teil der Partitur. Wenn Sie ans Ende der entsprechenden Passage gelangen, müssen Sie diese wiederholen. Als Bild:</p>  <p>Sie spielen: A B B C</p>
<p></p>	<p>Faulenzaichen: Wenn dieses Zeichen auftaucht, müssen Sie den letzten Takt wiederholen.</p>
<p></p>	<p>Faulenzaichen: Bei diesem Zeichen wiederholen Sie die entsprechende Passage.</p>

ARTIKULATION

	<p>Staccato: Dieses Zeichen gibt an, dass die Note kürzer gespielt wird als normalerweise und nicht mit der folgenden Note verbunden werden darf.</p>
	<p>Staccatissimo: Noch kürzer und markanter als Staccato. Es entspricht einem scharfen Abstoßen der Note.</p>
	<p>Sforzando, Forzato, Sforzato: Akzentuiert laute Note oder Akkord.</p>

VERZIERUNGEN

	<p>Glissando: Dieses Zeichen zeigt an, dass man die beiden Noten miteinander verbinden muss, indem man alle dazwischenliegenden Noten spielt. Prinzipiell sollte man dazu nur die Noten der Tonleiter verwenden.</p>
	<p>Arpeggio: Dieses Zeichen gibt an, dass die Noten dieses Akkordes nicht gleichzeitig gespielt werden. Man spielt den Akkord, indem man die Noten schnell hintereinander von unten nach oben drückt.</p>
<p><i>tr</i></p> 	<p>Triller: Diese Note und die einen Halbton darüberliegende erklingen in raschem Wechsel. In diesem Beispiel spielt man abwechselnd die Noten h und c.</p>
	<p>Mordent: Während die Note gespielt wird, fügt man schnell die nächst untere oder obere Note hinzu. In unserem Beispiel spielen wir eine Note oberhalb des h (h-c-h). Bei einem durchgestrichenen Mordent gehen wir gegenteilig vor (h-a-h).</p>

TEMPO

<p><i>rit.</i></p>	<p>Ritenuito: Zurücknahme des Tempos.</p>
--------------------	--

<i>a tempo</i>	A tempo: Zum ursprünglichen Tempo zurückkehren.
<i>accel.</i>	Accelerando: Beschleunigen des Tempos während eines Stückes.
 = 60	Tempoänderung: Die Zahl gibt den neuen Wert einer Viertelnote an. Hier wird er als Bruch in Minuten angezeigt. 60 bedeutet somit 1/60, d. h. eine Sekunde. Eine Viertelnote entspricht folglich 1 Zählzeit (wie immer) und <u>in diesem Fall</u> einer Sekunde.

VERSCHIEDENES

	Dieses Zeichen gibt an, dass man das Pedal vom Anfang bis zum Ende des Zeichens gedrückt hält.
Do 	Dieses Zeichen gilt für Gitarren. Der untere Teil zeigt einen Gitarrenhals und die Punkte darauf die Position der Finger auf dem Hals.
<i>Ped.</i> ✱	Dieses Zeichen gibt an, dass man das Pedal vom Anfang bis zum Ende des Zeichens gedrückt hält.
<i>8^{va}</i>	Octava alta: Dieses Zeichen gibt an, dass die Noten eine Oktave höher als angegeben gespielt werden.
<i>8^{vb}</i>	Octava bassa: Dieses Zeichen gibt an, dass die Noten eine Oktave tiefer als angegeben gespielt werden.

DIE HALBTÖNE

Der Halbton ist der kleinste Klangunterschied, den man mit einem Klavier erzeugen kann. Jede Klaviertaste ist von ihrem Nachbarn durch einen Halbton getrennt. Hier wird jede Taste berücksichtigt, schwarze Tasten inklusive.

Merken wir uns, dass die Noten der Reihe „c, d, e, f, g, a, h“ folglich nicht alle gleich viele Töne zwischen sich haben. Da sich zwischen e und f und zwischen h und c keine schwarzen Tasten befinden, liegt hier jeweils nur ein Halbton dazwischen (statt einem ganzen Ton).
Zusammenfassung:

	c	d	e	f	g	a	h	c						
														
...	1 Ton	1 Ton	½ Ton	1 Ton	1 Ton	1 Ton	1 Ton	½ Ton	...					

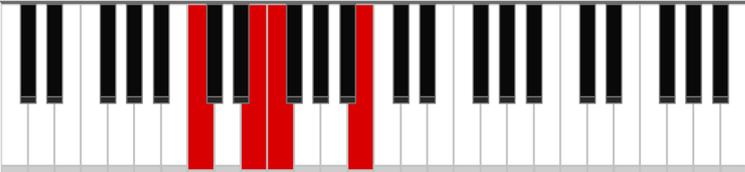
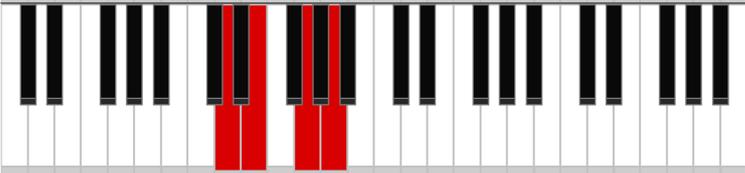
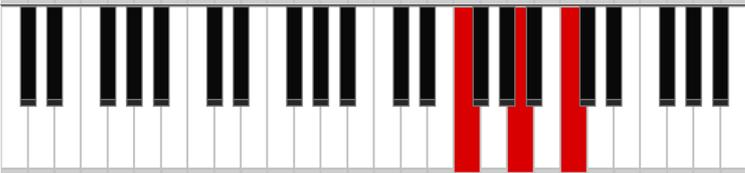
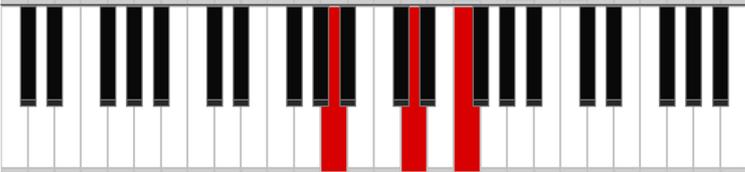
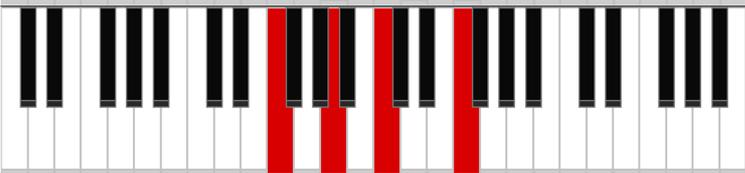
Einige Beispiele

Zwischen	g	und	h	liegen	2	Töne
Zwischen	c	und	a	liegen	4,5	Töne
Zwischen	es	und	g	liegen	2	Töne
Zwischen	f	und	fis	liegt	1	Halbton

22. ÜBUNGEN

ÜBUNGSEINHEIT 2

Es ist wichtig, die vorliegenden Übungen durchzuarbeiten. Sie setzen das Erlernte in die Praxis um, so können Sie überprüfen, ob Sie alles verstanden haben. Sie gewinnen auch Selbstvertrauen, wenn Sie Übungen fehlerfrei absolvieren. **Wie heißen die roten Noten auf dieser Klaviatur?**

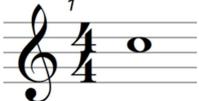
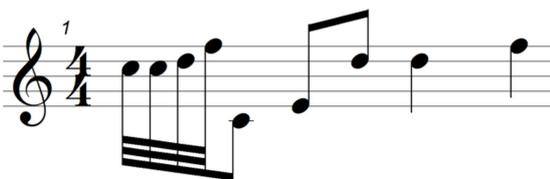
1.		Antwort:
2.		Antwort:
3.		Antwort:
4.		Antwort:
5.		Antwort:
6.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 59

ÜBUNGSEINHEIT 3

Nun stellen zehn Übungen Ihr Wissen auf die Probe. Die Aufgabe lautet: **Notieren Sie die Notennamen in den untenstehenden Partituren.** Viel Glück!

1.		Antwort:
----	---	----------

2.		Antwort:
3.		Antwort:
4.		Antwort:
5.		Antwort:
6.		Antwort:
7.		Antwort:
8.		Antwort:
9.		Antwort:
10.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 59

ÜBUNGSEINHEIT 4

Haben Sie alles verstanden? Testen Sie mit diesen Übungen Ihr Wissen. Die Aufgabe lautet: **Kreisen Sie die Tasten der Klaviatur ein, die dem Akkord auf der Partitur entsprechen.** Nutzen Sie dazu die unbeschriebene Klaviatur rechts neben der Aufgabe.

1.		<p>Antwort:</p> 
2.		<p>Antwort:</p> 
3.		<p>Antwort:</p> 
4.		<p>Antwort:</p> 
5.		<p>Antwort:</p> 
6.		<p>Antwort:</p> 
7.		<p>Antwort:</p> 
8.		<p>Antwort:</p> 

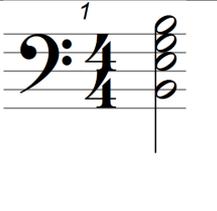
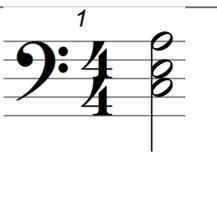
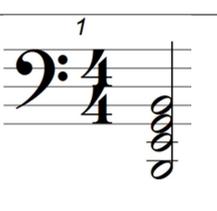
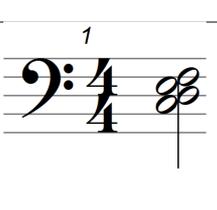
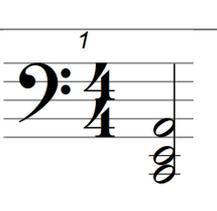
9.		Antwort:
10.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 60

ÜBUNGSEINHEIT 6

Nun folgt die erste Übungsreihe, die sich ganz der linken Hand widmet. Die Aufgabe lautet: **Kreisen Sie die Tasten der Klaviatur ein, die den Noten auf der Partitur entsprechen.**

1.		Antwort:
2.		Antwort:
3.		Antwort:
4.		Antwort:

5.		Antwort: 
6.		Antwort: 
7.		Antwort: 
8.		Antwort: 
9.		Antwort: 
10.		Antwort: 

Verbesserungen auf Seite 60

ÜBUNGSEINHEIT 8

Schauen wir mal, ob Sie den ersten Teil dieser Lektion verstanden haben. Die Aufgabe lautet: **Kreisen Sie die Tasten ein, die den Akkorden auf der Partitur entsprechen.**

1.		<p>Antwort:</p> 
2.		<p>Antwort:</p> 
3.		<p>Antwort:</p> 
4.		<p>Antwort:</p> 
5.		<p>Antwort:</p> 
6.		<p>Antwort:</p> 
7.		<p>Antwort:</p> 
8.		<p>Antwort:</p> 

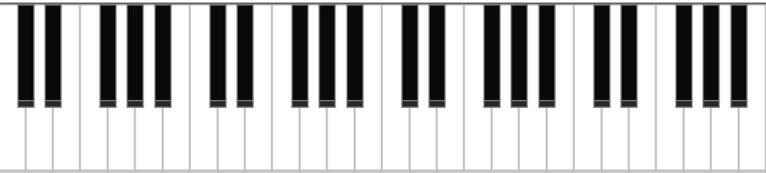
9.		Antwort:
10.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 61

ÜBUNGSEINHEIT 9

Diese Übung ist die gleiche wie die vorherige. **Kreisen Sie die Tasten ein, die den Akkorden auf der Partitur entsprechen.**

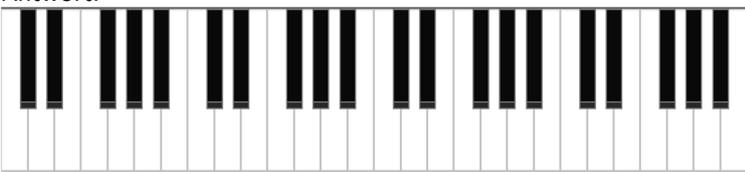
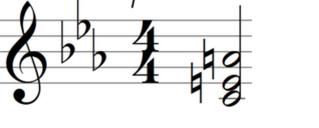
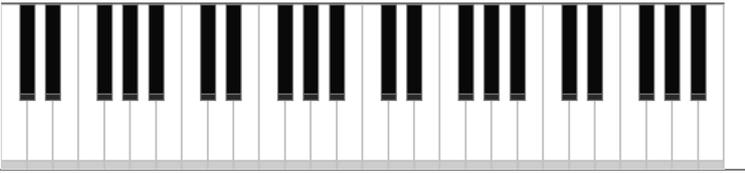
1.		Antwort:
2.		Antwort:
3.		Antwort:
4.		Antwort:
5.		Antwort:

6.		Antwort: 
7.		Antwort: 
8.		Antwort: 
9.		Antwort: 
10.		Antwort: 

Verbesserungen auf Seite 62

ÜBUNGSEINHEIT 10

Letzte Übungsreihe zu den Versetzungszeichen. Die Aufgabe bleibt die gleiche: **Kreisen Sie die Tasten ein, die den Akkorden auf der Partitur entsprechen.**

1.		Antwort: 
2.		Antwort: 

3.		<p>Antwort:</p>
4.		<p>Antwort:</p>
5.		<p>Antwort:</p>
6.		<p>Antwort:</p>
7.		<p>Antwort:</p>
8.		<p>Antwort:</p>
9.		<p>Antwort:</p>
10.		<p>Antwort:</p>

Verbesserungen auf Seite 63

ÜBUNGSEINHEIT 13.1

Schauen wir mal, ob Sie verstanden haben. Finden Sie die Tonleiter, in der das Stück gespielt wird. Viel Glück!

1.		Antwort:
2.		Antwort:
3.		Antwort:
4.		Antwort:
5.		Antwort:
6.		Antwort:

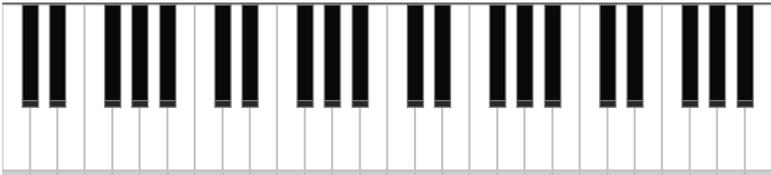
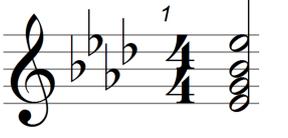
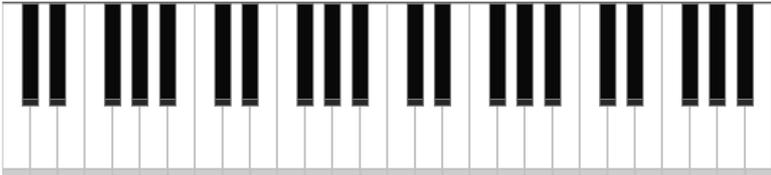
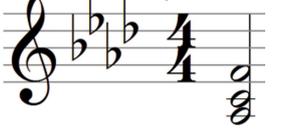
7.		Antwort:
8.		Antwort:
9.		Antwort:
10.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 63

ÜBUNGSEINHEIT 13.2

In dieser Übungsreihe müssen Sie alles umsetzen, was Sie gerade gelernt haben, d. h. transponieren. Die Aufgabe lautet: Transponieren Sie die komplizierten Akkorde auf der Partitur in C-Dur.

1.		Antwort:
2.		Antwort:

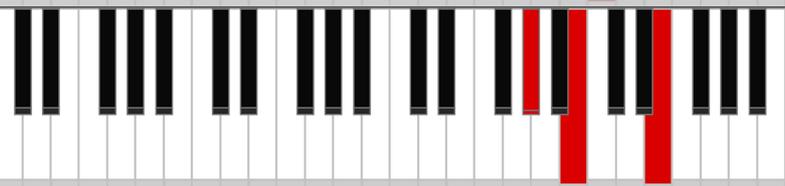
3.		<p>Antwort:</p> 
4.		<p>Antwort:</p> 
5.		<p>Antwort:</p> 
6.		<p>Antwort:</p> 
7.		<p>Antwort:</p> 
8.		<p>Antwort:</p> 
9.		<p>Antwort:</p> 
10.		<p>Antwort:</p> 

Verbesserungen auf Seite 63

ÜBUNGSEINHEIT 14.1

Schauen wir mal, ob Sie mir noch folgen können. Versuchen Sie es mit diesen zehn Übungen. Die Aufgabe lautet: **Bestimmen Sie die Akkordfamilie** (1-1, 1-2, 2-1). Zur Hilfe: Die Tonleiter des Stückes wird Ihnen angezeigt.

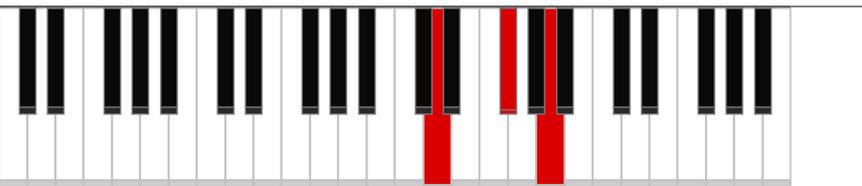
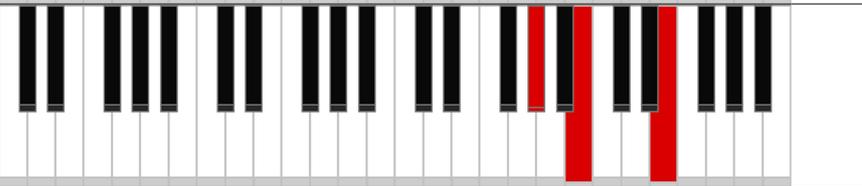
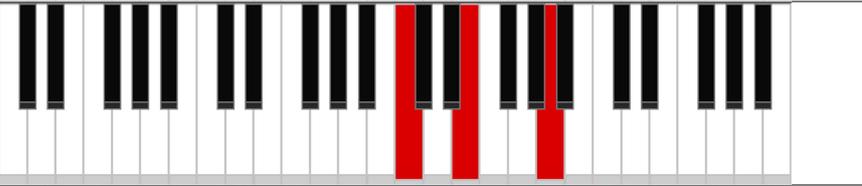
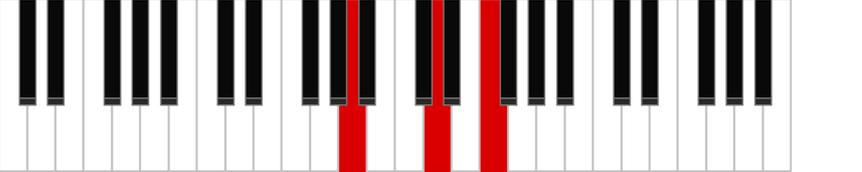
1.		Antwort (E-Dur):
2.		Antwort (F-Dur):
3.		Antwort (F-Dur):
4.		Antwort (Cis-Dur):
5.		Antwort (D-Dur):
6.		Antwort (Cis-Dur):
7.		Antwort (As-Dur):
8.		Antwort (H-Dur):

9.		Antwort (Es-Dur):
10.		Antwort (E-Dur):

Verbesserungen auf Seite 64

ÜBUNGSEINHEIT 14.2

Jetzt, da Sie alle Akkordfamilien erkennen können, werden Sie dieses Wissen nutzen, um den mit der linken Hand zu spielenden Melodieton zu finden. Die Aufgabe lautet: Kreisen Sie die Note auf der Klaviatur ein, die mit der linken Hand gespielt wird, während Sie sich mit den Akkorden beschäftigen.

1. G-Dur	
2. E-Dur	
3. C-Dur	
4. Es-Dur	
5. F-Dur	

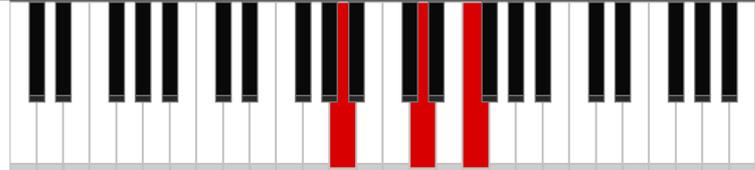
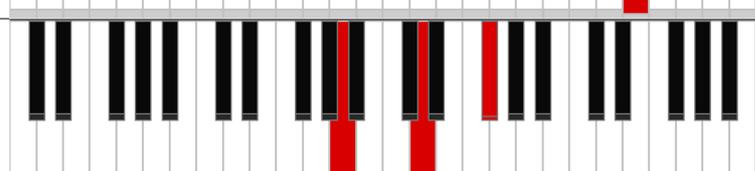
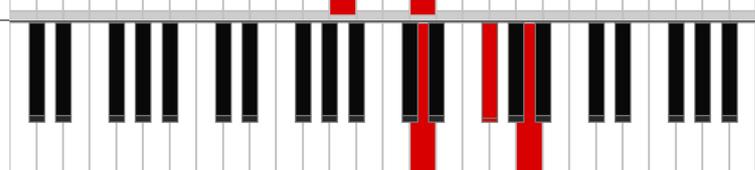
6. H-Dur	
7. As-Dur	
8. Cis-Dur	
9. E-Dur	
10. As-Dur	

Verbesserungen auf Seite 65

ÜBUNGSEINHEIT 16

Die folgenden zehn Übungen zu dieser Lektion erlauben Ihnen, Ihr neu erlerntes Wissen unter Beweis zu stellen. Schaffen Sie eine fehlerfrei? Viel Glück! In dieser Übungsreihe müssen Sie den passenden Basston zu den Akkorden finden. Überlegen Sie sich mindestens drei Noten für jeden Basston.

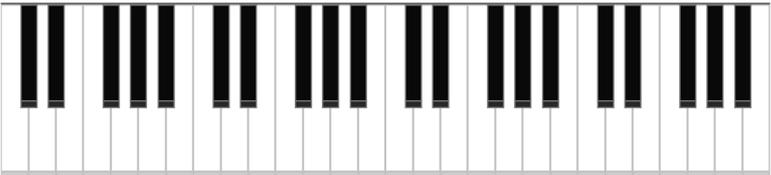
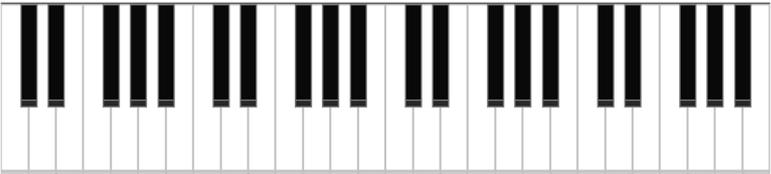
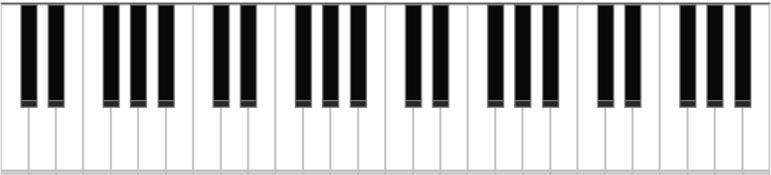
1. E-Dur	
2. As-Dur	

3. F-Dur	
4. C-Dur	
5. G-Dur	
6. C-Dur	
7. F-Dur	
8. E-Dur	
9. D-Dur	
10. D-Dur	

Verbesserungen auf Seite 66

ÜBUNGSEINHEIT 17

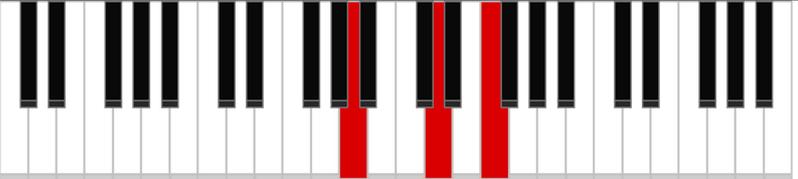
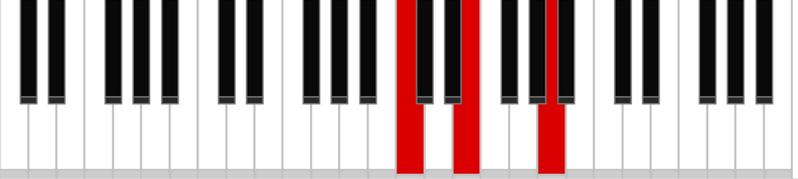
Schauen wir mal, ob Sie mir noch folgen können. In dieser Übung gibt es verschiedene Aufgaben. Beginnen wir mit der ersten, die sich auf die ersten Fragen bezieht. Die weiteren folgen später... Die Aufgabe lautet: Kehren Sie diese Akkorde um. Viel Glück!

1.	Den Akkord einmal umkehren: c, e, g	Antwort: 
2.	Den Akkord einmal umkehren: c, es, as	Antwort: 
3.	Den Akkord <u>zweimal</u> umkehren: cis, e, as	Antwort: 
4.	Den Akkord <u>zweimal</u> umkehren: e, a, c	Antwort: 
5.	Dieser Akkord wurde bereits einmal umgekehrt: c, e, a <u>Wie sah er vorher aus?</u>	Antwort: 

Verbesserungen auf Seite 66

ÜBUNGSEINHEIT 18

Schauen wir, ob es noch gut läuft... Auf dieser Seite sehen Sie mehrere Akkorde. Geben Sie einfach an, ob es sich um einen Akkord in Dur, Moll oder in keiner der beiden Tonarten handelt. Viel Glück!

1.		Antwort:
2.		Antwort:

3.		Antwort:
4.		Antwort:
5.		Antwort:

Verbesserungen auf Seite 67

23. VERBESSERUNGEN

ÜBUNGSEINHEIT 2

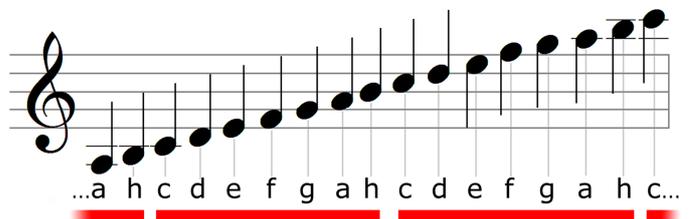
Zur Lösung dieser Übungen musste man die Position von c auf der Klaviatur wiedererkennen. Anschließend, wenn man die Notenfolge c, d, e, f, g, a, h kennt, konnte man die Position jeder Note herausfinden.

1.	2.	3.	4.	5.	6.
c, e, f, h	d, e, g, a	c, e, h	f, a, c	a, d, f	f, a, c, f

ÜBUNGSEINHEIT 3

Wenn Sie das untenstehende Bild zu Hilfe nehmen, müssten Sie in den meisten Fällen alle Noten finden.

Manchmal tauchten jedoch schwierige Noten auf, die unterhalb des Notensystems liegen. Diese Noten stehen nicht auf dem Bild in der theoretischen Übung. **Was macht man dann?** Erinnern Sie sich daran, dass Sie mithilfe der berühmten Reihe „c, d, e, f, g, a, h“ alle Noten finden können. Ausgehend vom g, dann Schritt für Schritt (Linie für Linie) bis zu den tiefsten Noten gehen und dabei rückwärts zählen „g, f, e, d, c, h, a, g usw.“. So stoßen Sie auf die richtige Antwort.



1.	2.	3.	4.	5.
c, e, g, c, c, c, g, c	a, e, a, g, f, c, h, a	e, c, h, g, a, e, c, a	f, e, d, e, f, f	d, d

6.	7.	8.	9.	10.
h, c, d, d, h, a	a, e, c, d, g, e	c	f, e, e, c, e, h, g, d	c, c, d, f, c, e, d, d, f

ÜBUNGSEINHEIT 4

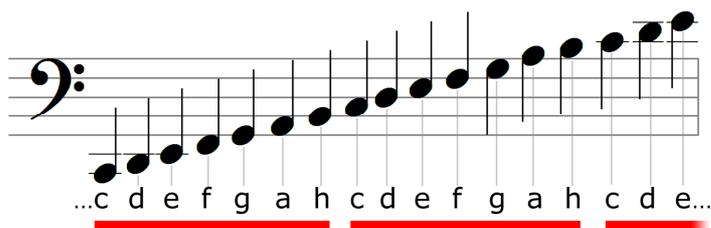
Diese Übung war eine Kombination aus den beiden vorherigen. Es kam keine neue Theorie hinzu.

Haben Sie die gleichen Noten vorgeschlagen, nur nach links oder rechts versetzt, ist das Ergebnis auch richtig. Wie wir ja bereits gesehen haben, kann jeder die Klaviaturhöhe frei wählen, um seinen Akkord zu spielen. Dieser Satz gilt für sämtliche Übungen aller Lektionen.

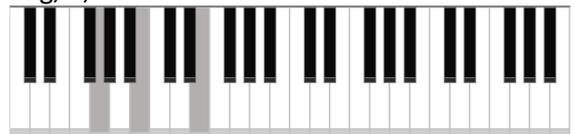
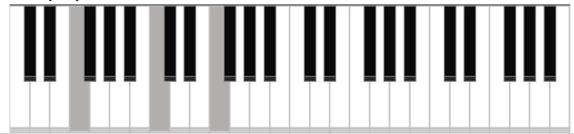
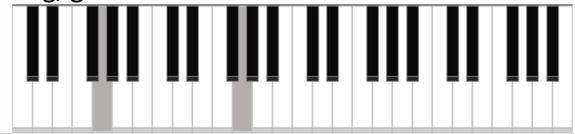
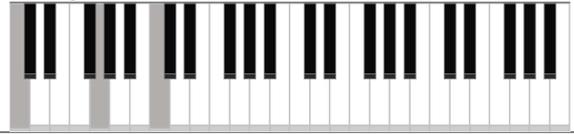
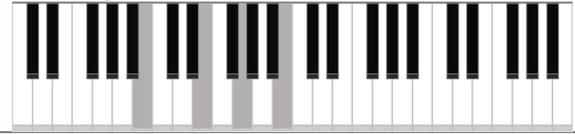
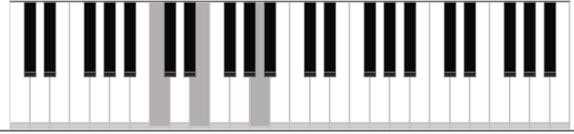
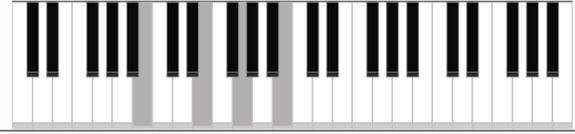
1. a, d, f 	2. a, c, e, a 
3. d, f, a 	4. h, d, f, h 
5. c, e, a 	6. h, e, g, h 
7. a, h, f, a 	8. e, h, e 
9. g, a, h 	10. c, h, e 

ÜBUNGSEINHEIT 6

Gleiches Prinzip wie bei der Übungseinheit 3: Wenn Sie das untenstehende Bild zu Hilfe nehmen, müssten Sie alle Noten finden.

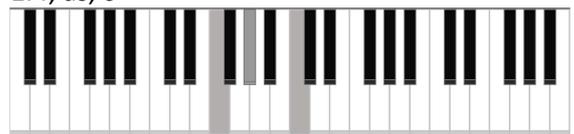
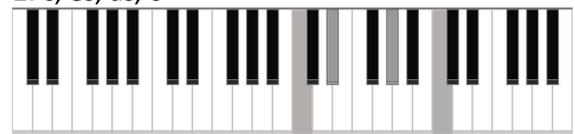
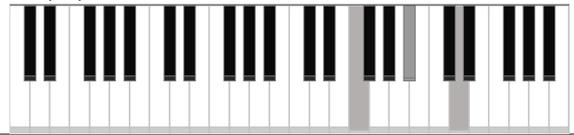
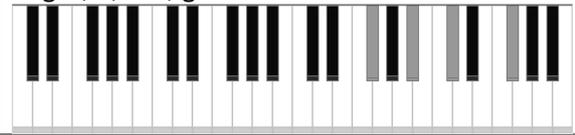
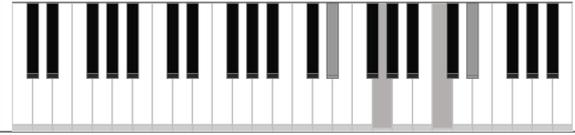


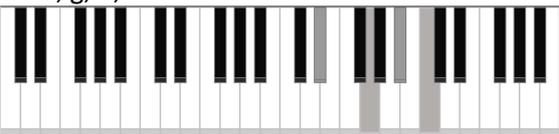
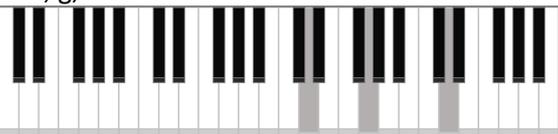
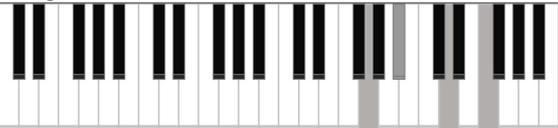
...c d e f g a h c d e f g a h c d e...

1. g, h, e 	2. g, c, e, g 
3. f, c, f 	4. g, g 
5. c, g, c 	6. h, e, g, h 
7. c, e, a 	8. h, e, g, h 
9. c, d, e, f 	10. c, e, a 

ÜBUNGSEINHEIT 8

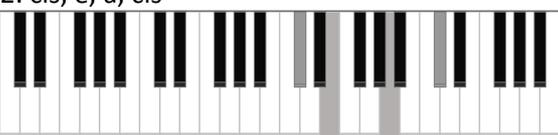
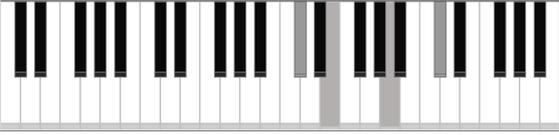
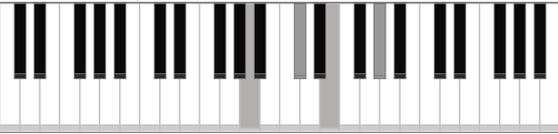
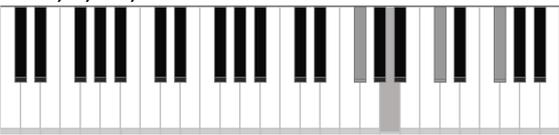
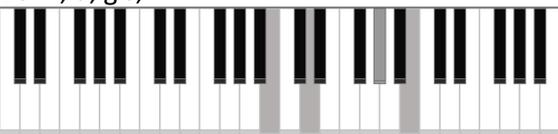
Um die richtige Antwort zu finden, musste man folgendermaßen vorgehen: Als erstes herausfinden, welcher Note das *b* auf der Partitur entspricht. Als zweites ausfindig machen, welche Noten den Akkord bilden. Danach muss man nur noch die Noten korrigieren, die ein *b* enthalten. Nehmen wir die erste Antwort als Beispiel:

1. f, as, c  Auf der Partitur waren 3 <i>b</i> eingezeichnet: bei a, h und e. Der Akkord enthält die Noten f, a, c. Da a ein <i>b</i> bekommen muss, heißt der richtige Akkord f, as, c.	2. c, es, as, c 
3. f, b, d 	4. ges, b, des, ges 
5. f, as, c, f 	6. es, g, c, es 

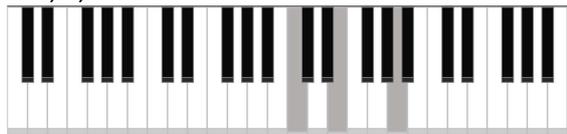
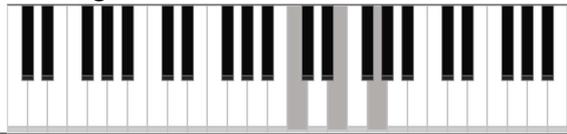
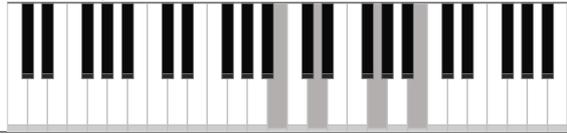
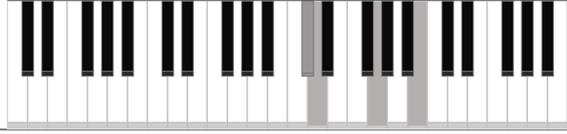
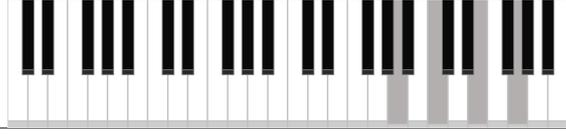
<p>7. es, g, b, c</p> 	<p>8. d, g, d</p> 
<p>9. ges, b, des, es</p> 	<p>10. g, b, d, f</p> 

ÜBUNGSEINHEIT 9

Um die richtige Antwort zu finden, musste man wie in der vorherigen Lektion vorgehen: Als erstes herausfinden, welcher Note das Kreuz auf der Partitur entspricht. Als zweites ausfindig machen, welche Noten den Akkord bilden. Danach musste man nur noch die Noten korrigieren, die ein Kreuz enthalten. Nehmen wir die erste Antwort als Beispiel:

<p>1. e, gis, cis</p>  <p>Neben dem Violinschlüssel stehen drei Kreuze, die zu den Noten c, f und g gehören. Da dieser Akkord aus den Noten e, g und c besteht, heißt der richtige Akkord e, gis, cis.</p>	<p>2. cis, e, a, cis</p> 
<p>3. cis, e, a, cis</p> 	<p>4. e, g, h</p> 
<p>5. fis, h, dis</p> 	<p>6. a, cis, e, gis</p> 
<p>7. fis, a, cis, fis</p> 	<p>8. f, gis, cis, dis</p> 
<p>9. e, g, cis, d</p> 	<p>10. h, d, gis, h</p> 

ÜBUNGSEINHEIT 10

1. h, d, f 	2. c, e, a 
3. g, h, e 	4. c, e, g 
5. a, c, g 	6. h, d, g, h 
7. h, d, g, h 	8. cis, d, g, h 
9. a, c, e, g 	10. e, a, c, e 

ÜBUNGSEINHEIT 13.1

Diese Übungen waren sehr einfach. Man musste lediglich die Tonleitertabelle zu Hilfe nehmen und sich die Anzahl der Kreuze oder *b*-Versetzungszeichen am Anfang der Partitur ansehen. Nehmen wir die erste Aufgabe:

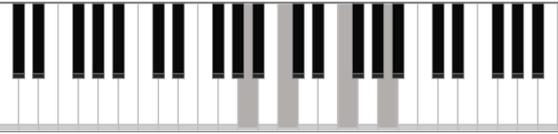
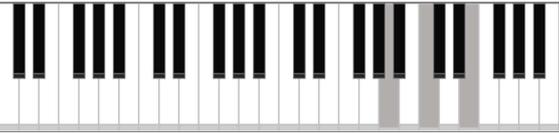
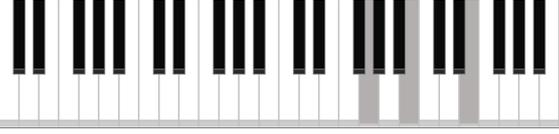
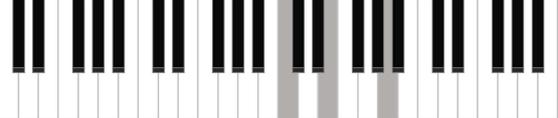
1. E-Dur

In diesem Beispiel enthält die Partitur 4 Kreuze, das entspricht laut Tonleitertabelle E-Dur.

2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
B-Dur (oder Ais)	G-Dur	C-Dur	Es-Dur (oder Dis)	D-Dur	F-Dur	Fis-Dur (oder Ges)	A-Dur	As-Dur (oder Gis)

ÜBUNGSEINHEIT 13.2

Diese Übung dauert etwas länger, da man über Verschiedenes nachdenken muss: Zunächst muss man die Tonleiter des Stückes kennen. Dafür vergleicht man den Anfang der Partitur mit der Tonleitertabelle (gleiches Prinzip wie in der Aufgabe 5.1). Anschließend müssen die Notennamen gefunden werden, die den Akkord bilden. Und schließlich wird das Stück in C-Dur transponiert. Dazu zählt man den Abstand zwischen dieser und unserer Zieltonleiter C-Dur und versetzt die Noten um diesen Abstand. Ein Kommentar zur ersten Aufgabe:

<p>1. d, f, a</p>	 <ol style="list-style-type: none"> 1) Die Tonleiter des Musikstückes ist Es-Dur (oder Dis), da die Partitur am Anfang 3 <i>b</i> aufweist. 2) Die Akkordnoten heißen f, as, c. 3) Der Abstand zwischen der Es-Dur- und der C-Dur-Tonleiter beträgt 3 Schritte, die Akkordnoten müssen folglich um 3 Schritte versetzt werden. Das f wird zum d, das as zum f und das c zum a.
<p>2. g, h, e</p> 	<p>3. f, a, c, f</p> 
<p>4. a, c, f, a</p> 	<p>5. a, c, e</p> 
<p>6. g, h, e, g</p> 	<p>7. g, h, d, g</p> 
<p>8. d, h, d</p> 	<p>9. g, h, e</p> 
<p>10. c, e, a</p> 	

ÜBUNGSEINHEIT 14.1

Hier gab es zwei unterschiedliche Möglichkeiten, um die Aufgabe zu lösen. Die erste und langsamere, aber verlässlichere besteht darin, auf der Tonleiter die Anzahl der (tonleitereigenen) Tasten zu zählen, welche die verschiedenen Akkordnoten voneinander trennen. Die zweite und schnellere, aber fehleranfälliger Variante ist das Abschätzen „auf Sicht“, indem man sich den Abstand zwischen den Noten anschaut.

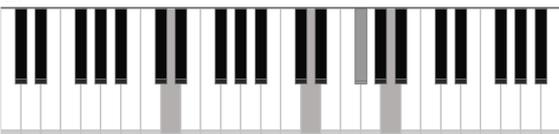
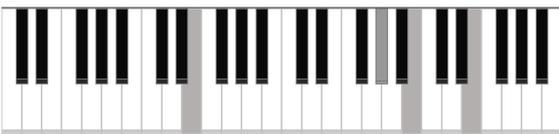
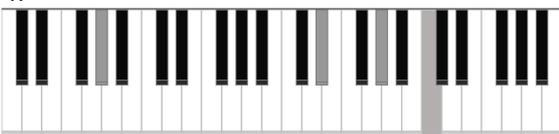
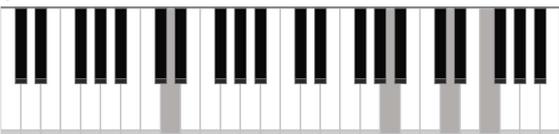
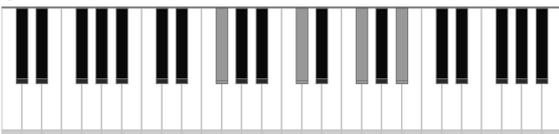
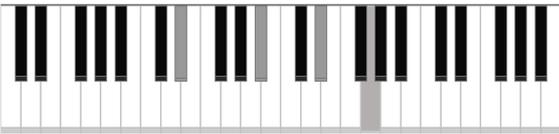
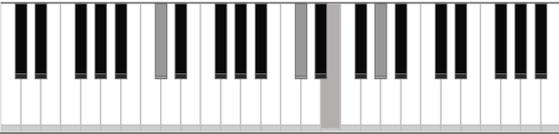
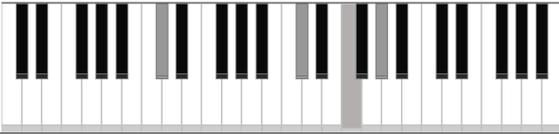
1. Der 1-1-Akkord

- 1) Die E-Dur-Tonleiter enthält die folgenden Noten: cis, dis, e, fis, gis, a und h. Zwischen cis (erste Akkordnote) und e (zweite Akkordnote) liegt also nur eine Note. Zwischen e und as (dritte Akkordnote) befindet sich ebenfalls nur eine Note. Dieser Akkord ist also ein **1-1-Akkord**.
- 2) Zweite Variante, *auf Sicht*: Man sieht direkt, dass die drei Noten den gleichen Abstand zueinander haben, was einem 1-1-Akkord entspricht.

2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1-2	1-1	1-1	2-1	2-1	1-1	2-1	2-1	1-2

ÜBUNGSEINHEIT 14.2

Um zum richtigen Ergebnis zu gelangen, musste man hier zunächst die Akkordfamilie bestimmen und anschließend den passenden Basston hinzufügen (je nach Akkordfamilie).

<p>1.</p>  <p>Die Akkordfamilie lautet hier 1-1. Wie in der Theorie vorgegeben, ist der mit der linken Hand zu spielende Melodieton die erste Akkordnote, in diesem Fall ein d.</p>	<p>2.</p> 
<p>3.</p> 	<p>4.</p> 
<p>5.</p> 	<p>6.</p> 
<p>7.</p> 	<p>8.</p> 
<p>9.</p> 	<p>10.</p> 

ÜBUNGSEINHEIT 16

In diesen Übungen musste man zunächst die Akkordfamilie finden und anschließend den passenden Bass-Melodieton bestimmen (Thema der letzten Übungseinheit). Danach verdoppelte man die gefundene Note, um eine zweite zu erhalten und zählte drei Tasten (innerhalb der Tonleiter) von der ersten Note nach unten, um die dritte Bassnote zu finden. Falls das unklar war, hier die erste Antwort mit Erklärung:

<p>1.</p>	 <p>Es handelt sich hier um einen 1-1-Akkord. Der Bass-Melodieton ist die erste Akkordnote, somit ein cis. Diese Note verdoppeln wir und erhalten cis-cis. Um die dritte Note herauszufinden, zählen wir vom Bass-Melodieton (cis) drei Noten nach links. In diesem Akkord, der sich in der E-Dur-Tonleiter befindet, finden wir drei Noten unterhalb des cis die folgende Note: cis->h->a->gis. Die drei Noten heißen also cis-gis-cis. Eine schnellere Möglichkeit, um zum selben Ergebnis zu kommen: Legen Sie Ihre Hand auf cis-cis und beobachten Sie, wo sich Ihr Zeigefinger befindet. Er müsste über der Note gis liegen.</p>	
<p>2.</p>	<p>3.</p>	
<p>4.</p>	<p>5.</p>	
<p>6.</p>	<p>7.</p>	
<p>8.</p>	<p>9.</p>	
<p>10.</p>		

ÜBUNGSEINHEIT 17

1. e g c	2. es, as, c	3. as, des, e	4. c, e, a	5. a, c, e
----------	--------------	---------------	------------	------------

Genauere Erklärung zu Punkt 1: Um die richtige Antwort zu finden, musste man lediglich die erste Akkordnote nehmen (links) und sie soweit versetzen, dass sie sich rechts vom Akkord befindet (wie beim „Bockspringen“). Hier haben wir einen Akkord mit den Noten **c, e, g**. Wenn wir das c auf die rechte Seite versetzen, erhalten wir den Akkord **e, g, c**.

ÜBUNGSEINHEIT 18

1.	2.	3.	4.	5.
Moll	Dur	Moll	Keins von beidem	Moll

Genauere Erklärung zu Punkt 1: Hier musste man den Akkord einmal umkehren, um einen 1-1-Akkord (d, f, a) zu erhalten. Danach nur noch, wie in der Theorie beschrieben, den Abstand zwischen den drei Noten des 1-1-Akkordes zählen. Da die mittlere Note hier einen Abstand über zwei Tasten zur ersten und über drei Tasten zur dritten Note aufweist, handelt es sich hier um einen Moll-Akkord.