



# AB: Teste dein Wissen -1-

Musik JMLA Bronze

L

- ① Benenne die folgenden Noten mit ihren richtigen **Oktavbezeichnungen**.

h      a''      c''      fis'      es''      b'

- ② Schreibe die angegebenen Noten in das Liniensystem. Achte auf die **Oktavbezeichnungen**.

c'''      a'      d''      b      dis'      ges''

- ③ Bilde zu den vorgegebenen Noten jeweils die **enharmonische Verwechslung**.  
Achte auf die **Oktavbezeichnungen**.

es'' = dis''      ais' = b'      ges' = fis'

- ④ Bringe die **Rhythmuswaagen** ins Gleichgewicht. Achte auf die angegebenen Bedingungen.

1      1 Notenwert      7      5 Notenwerte  
2      3 Notenwerte      8      1 Notenwert





⑤ Bestimme jeweils die richtige **Taktart**.



⑥ Schreibe die beiden **Dur-Tonleitern**.

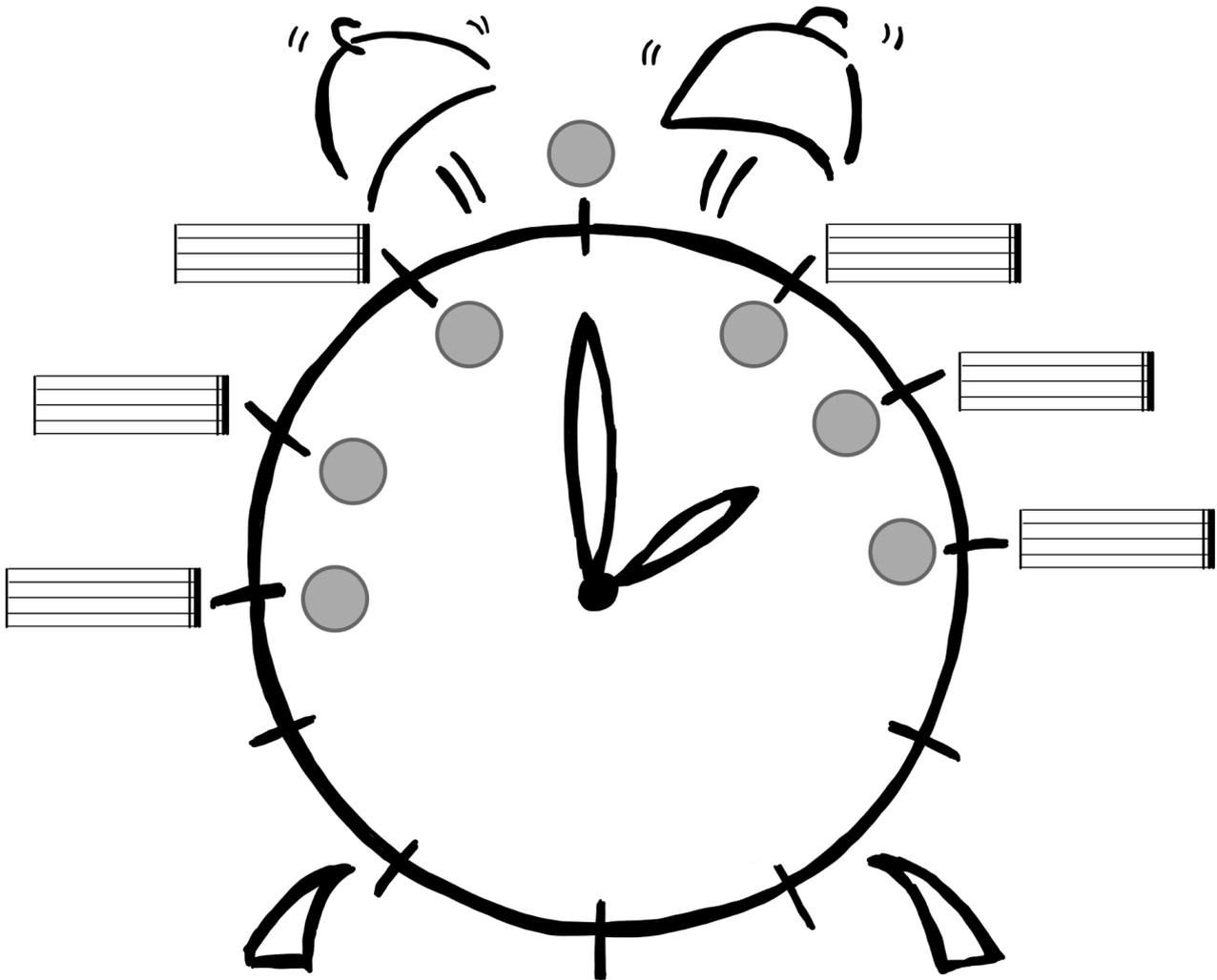
- Zeichne zuerst den **Notenschlüssel** an den Anfang der Notenzeile.
- Schreibe dann die **Vorzeichen** der Tonart auf und notiere die Töne.
- Setze die **Halbtöne** an die richtige Stelle.
- Schreibe dann den **Dreiklang**.

**D-Dur:**

**B-Dur:**



⑦ Fülle den **Quintenzirkel** richtig aus.





# AB: Teste dein Wissen -1-

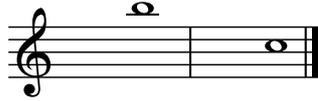
Musik JMLA Bronze

L

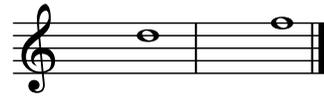
⑧ Bestimme die **Intervalle** in der Grobbestimmung.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



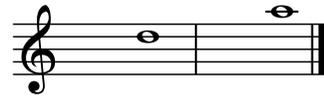
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

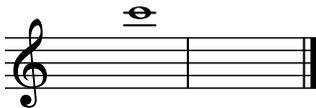


\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

⑨ Schreibe die geforderten **Intervalle**. Achte auf die angegebene Richtung.



Sekunde (abwärts)

\_\_\_\_\_



Sexte (aufwärts)

\_\_\_\_\_



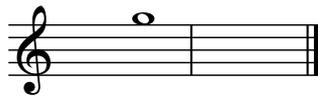
Quarte (abwärts)

\_\_\_\_\_



Quarte (aufwärts)

\_\_\_\_\_



Septime (abwärts)

\_\_\_\_\_



Terz (aufwärts)

\_\_\_\_\_

⑩ Übersetze die folgenden **musikalischen Fachausdrücke**.

Moderato = gemäßigt Andante = gehend, ruhig forte = laut

dolce = süß, sanft Grave = schwer, langsam piano = leise

furioso = wild, stürmisch Lento = langsam Presto = schnell

maestoso = majestätisch mezzopiano = mittelleise serio = ernst

tranquillo = ruhig legato = gebunden spielen Vivace = lebhaft

staccato = Töne deutlich voneinander getrennt kurz anstoßen

