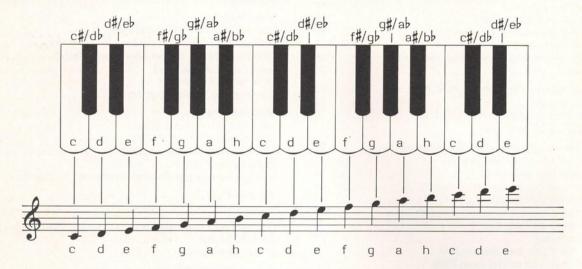
Schauen Sie sich die Tastatur Ihrer Orgel einmal genauer an, so erkennen Sie leicht, daß sich das Tastenbild in regelmäßigen Abständen wiederholt. In den gleichen Abständen wiederholen sich auch die Notenbezeichnungen für die einzelnen Tasten. Für die weißen Tasten z.B.: c, d, e, f, g, a, h, c, d, e, f, g, ... usw. Um nun aber während des Spiels sicher zu wissen, welches z.B. 'c' gemeint ist, übertragen wir die Tastatur mit den dazugehörigen Notenbezeichnungen in ein System, das jeder kennt. Nämlich in das aus fünf Linien und vier Zwischenräumen bestehende Notenliniensystem. Dieses System kann zur Noterband und vier Zwischenräumen bestehende Notenliniensystem. Dieses System kann zur Noterband und vier Zwischenräumen bestehende Notenliniensystem.



Jetzt sehen Sie sofort, welches 'c' gemeint ist. Denn das erste 'c' finden Sie auf der ersten unteren Hilfslinie, das zweite 'c' im dritten Zwischenraum und das dritte 'c' auf der zweiten oberen Hilfslinie. Und nacheinander angeschlagen ist auch sofort klar, je höher das 'c' im Notenliniensystem steht, um so höher klingt es auch.

Damit können Sie alle weißen Tasten im Notenliniensystem wiederfinden. Was ist aber mit den schwarzen Tasten? Die notieren wir mit Hilfe von zwei Versetzungszeichen. Dem Kreuz # und dem Be b .

Das Be hat die umgekehrte Wirkung. Mit ihm erniedrigen wir z.B. den Ton g zum g p , gesprochen ges und spielen die nächste links von der g-Taste gelegene schwarze Taste. Genauso ist es mit den anderen Tönen. Taucht ein b auf, so spielen Sie die nächste links vom erniedrigten Ton gelegene schwarze Taste. (Bei c b und f b würden Sie die nächste weiße nehmen, kommt aber nicht vor.). Dazu wird den erniedrigten Tönen ein -es angehängt. Ausnahmen sind das e b = es, a b = as und das h b = b oder b b !

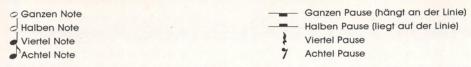
Jetzt verstehen Sie auch, warum an den schwarzen Tasten zwei Notennamen stehen. Denn gleich ob wir z.B. ein c zum c‡ erhöhen oder ein d zum d erniedrigen, spielen Sie doch auf jeden Fall die Taste, die zwischen c und d liegt. Und die ist mit c‡ / d bezeichnet. Damit sind Sie in der Lage, allen Tasten ihren Platz im Notensystem zuzuordnen. Wir haben Ihnen die Arbeit allerdings etwas erleichtert, indem wir Ihnen die Notennamen schon unter die Noten geschrieben haben. Während des Spiels wird Ihnen hin und wieder noch ein weiteres Zeichen begegnen. Das Auflösungszeichen ‡ . Dieses Zeichen setzt die Wirkung von Kreuz oder Be außer Kraft, Z.B.:



oder:



Nun klingen nicht alle Töne einer Melodie gleich lange. Daher müssen wir sie in ihrer Tondauer noch unterscheiden lernen. Dazu bedienen wir uns verschiedener Noten- und Pausenwertzeichen, wie der:



Dabei entspricht die Zeitdauer der ganzen Note der Zeitdauer von zwei Halben Noten, vier Viertel Noten oder acht Achtel Noten

Um das praktisch anzuwenden, müssen Sie noch wissen, daß Musikstücke durch senkrechte Taktstriche in Takte eingeteilt werden.



Die Takte stellen dabei gleiche musikalische Zeitabschnitte dar, in denen die Zeit durch Zählen gemessen wird.

Die Art des Taktes wird jeweils zu Beginn eines Stückes durch einen Bruch angegeben. Dabei bedeutet z.B. 4/4, daß das folgende Musikstück im Vier-Viertel-Takt notiert ist, was heißt, daß bei jedem Takt vier Zähleinheiten von der Länge einer viertel Note zu zählen sind. Treffen Sie also im Vier-Viertel-Takt auf eine ganze Note, so halten Sie den Ton über vier Zähleinheiten oder den ganzen Takt niedergedrückt. Eine halbe Note halten Sie zwei, eine viertel Note entsprechend eine Zählzeit niedergedrückt. Probieren Sie es einmal und zählen Sie mit:

Summ, summ,



Wie Sie am obigen Beispiel sehen können, kann man auch sagen: Die Summe der Noten- und Pausenwerte im 4/4-Takt ist in jedem Takt vier Viertel oder ein Ganzes.

Stellen Sie an Ihrer Begleitgutomatik einmal einen Swing oder Foxtrot ein und zählen Sie mit.

lm 3/4 = Drei-Viertel-Takt entfallen, wie Sie sich sicher schon gedacht haben, drei Zähleinheiten von der Länge einer Viertel Note auf jeden Takt. D.h., Sie zählen hier pro Takt bis drei. Z.B.:

Kuckuck, kuckuck

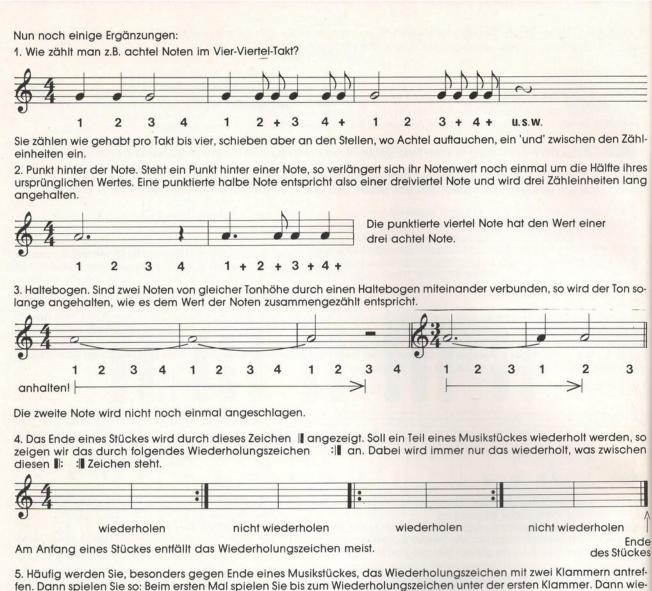


Stellen Sie dazu an der Begleitautomatik einen Walzer ein und zählen Sie wieder mit.

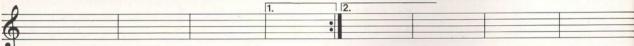
Fassen wir das bisher Gelernte an einem Beispiel zusammen.



Am Anfang eines Liedes steht 4/4, d.h., das Stück wird im Vier-Viertel-Takt gezählt. Sie zählen also ruhig und gleichmäßig in jedem Takt bis vier. Nun sehen Sie, daß das Stück mit einer Pause beginnt. Also beginnen Sie erst auf der Zwei zu spielen. Im zweiten Takt das 'g' halten Sie vier Zähleinheiten lang an. Im sechsten Takt halten Sie die beiden halben Noten 'g' und 'e' jeweils zwei Zähleinheiten an. Wenn Sie jetzt alles richtig gemacht haben, haben Sie erkannt, daß es sich bei dem Lied um "Oh When The Saints Go Marchina In" handelt.



5. Häufig werden Sie, besonders gegen Ende eines Musikstückes, das Wiederholungszeichen mit zwei Klammern antreffen. Dann spielen Sie so: Beim ersten Mal spielen Sie bis zum Wiederholungszeichen unter der ersten Klammer. Dann wiederholen Sie, überspringen aber bei Erreichen der ersten Klammer die unter der Klammer stehenden Takte und spielen direkt unter der zweiten Klammer weiter.



6. Treffen Sie am Ende eines Musikstückes auf die Bezeichnung D.C. (Da Capo), so heißt das, daß Sie das ganze Stück einfach noch einmal spielen sollen. Heißt es am Ende D.C. al Fine, so wiederholen Sie das Stück bis zu der Stelle, an der das Wort Fine steht.

Quelle: Das fröhliche Keyboard-Buch. Edition Melodia Hans Gerig—Köln ©1986