

ANMELDUNG ZUR PRÜFUNG DER LEISTUNGSSTUFE D1

WWW.LMV-RLP.DE | WWW.LMJ-RLP.DE

Bitte unbedingt ausfüllen!

D1

1/23

Name, Vorname

Geburtsdatum

Verein

Instrument

Der Landesmusikverband Rheinland-Pfalz erhebt die o.g. Daten, um die Prüfungsergebnisse dem/der Unterzeichner/-in zuordnen zu können. Zur Weiterentwicklung/Optimierung der Prüfungsbögen werden sie nach Art. 13 **DSGVO** nur in der LMJ-Geschäftsstelle aufbewahrt. Weitere Hinweise zur Datenverarbeitung sind auf der Website: www.lmj-rlp.de
Bei Teilnehmern/Teilnehmerinnen unter 16 Jahren ist für die Zustimmung die Unterschrift eines/einer Erziehungsberechtigten erforderlich.

Ich bin damit einverstanden! Datum:

Unterschrift:

Meine 5 Lieblingstonarten (Dur)
für das Tonleiterspiel

Prüfer:

Wertungspunkte

Standard

Bemerkungen

1. 4 Kriterien für die
Selbstwahlpflichtstücke

Tonqualität, Intonation
(Schlagzeug: Schlagqualität)

Rhythmus, Tempo

**Dynamik,
Musikalische Gestaltung**

Phrasierung, Artikulation
(Schlagzeug: Akzente)

2. Tonleiter/Dreiklang

3. Blattspiel

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

60%

THEORETISCHE PRÜFUNG

+

PRAKTISCHE PRÜFUNG

=

GESAMTERGEBNIS

nicht bestanden, teilgenommen	bestanden				Datum
0 - 23,5	24 - 30	30,5 - 36	36,5 - 40		
				Prüfungsvorsitzende/r KMV	

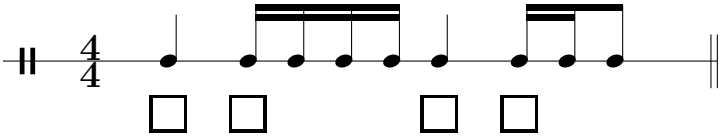
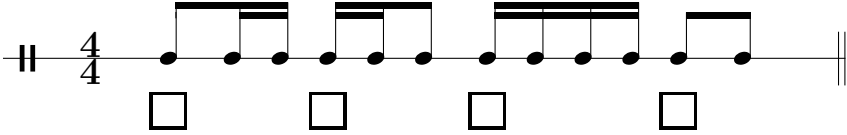
nicht bestanden, teilgenommen	bestanden				Datum
0 - 35,5	36 - 45	45,5 - 54	54,5 - 60		
				Prüfungsvorsitzende/r KMV	

BESTANDEN		
60 - 75	75,5 - 90	90,5 - 100
mit Erfolg	mit gutem Erfolg	mit sehr gutem Erfolg

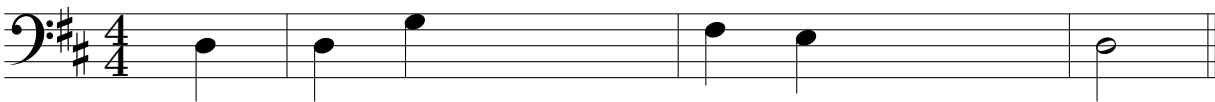
Die theoretische und die praktische Prüfung müssen mit jeweils 60% der zu erreichenden Punktzahl bestanden sein. Erst dann können die Punkte zum Gesamtergebnis addiert werden.



Landesmusikjugend
Rheinland-Pfalz

Rhythmus (G)	1 Markiere die fehlerhaften Zählzeiten. Pro Zeile ist ein Fehler enthalten. Kreuze das entsprechende Kästchen an. Jeder Rhythmus wird dir 2-mal vorgespielt.	
	(a) 	1 Punkt pro Fehler
	(b) 	2

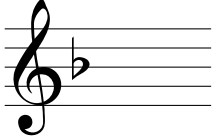
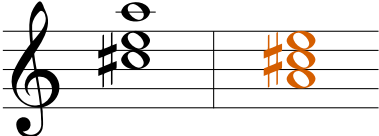
Intervall (G)	2 Welches Intervall hörst du? Kreuze die gespielten Intervalle an. Es werden nur reine oder große Intervalle gespielt. Jedes Intervall wird dir 2-mal melodisch sowie harmonisch vorgespielt.	
	1 ☐ Prime ☐ Sekunde ☐ Terz 2 ☐ Quarte ☐ Quinte ☐ Oktave 3 ☐ Terz ☐ Quarte ☐ Quinte	1 Punkt pro richtigem Intervall
		3

Melodie (G)	3 Ergänze die fehlenden Töne. In den Beispielen fehlen ein paar Noten, ergänze diese. Verwende ausschließlich Viertelnoten. Die Melodie wird dir 3-mal vorgespielt.	
		1 Punkt pro richtigem Ton
		4

Tonleiter (G)	4 Erkenne die Dur -Tonleitern. Dir werden 3 Tonfolgen vorgespielt. Welche davon sind Dur -Tonleitern? Markiere diese entsprechend. Jede Tonfolge wird dir 2-mal vorgespielt.	
	1 ☐ Dur ☐ nicht Dur 2 ☐ Dur ☐ nicht Dur 3 ☐ Dur ☐ nicht Dur	1 Punkt pro Tonfolge
		3

Notation	5 Notiere oder benenne die Töne. Notiere die Töne als ganze Noten oder benenne die Töne (mit Oktavbereichen):	1 Punkt pro Ton
	8	
Rhythmus	6 Ergänze die fehlenden Pausen. In jede Lücke passt genau eine Pause, ergänze diese. Vorsicht, es können auch punktierte Pausen vorkommen.	0.5 Punkte pro Pause
	2	
Intervalle	7 Notiere oder benenne die Intervalle. Notiere die Intervalle als ganze Noten aufwärts und benenne die abgebildeten Intervalle:	1 Punkt pro Intervall
	4	
Tonleiter	8 Ergänze die Versetzungszeichen, damit ein Dur-Tetrachord entsteht. Belasse den ersten Ton unverändert. Bei Bedarf kannst du die Halbtontschritte mit einem $\wedge$ markieren.	1 Punkt pro Tetrachord
	2	

16

Tonleiter	9 Zu welchen Dur-Tonarten gehören die Vorzeichen?  <u>F-Dur</u>  <u>D-Dur</u>	1 Punkt pro Tonart 2
Tonleiter	10 Zwischen welchen Stufen einer Dur-Tonleiter liegen die Halbtonschritte? Die Halbtonschritte der Dur-Tonleiter liegen zwischen den Stufen: 3 / 4 und 7 / 8	1 Punkt je Stufenpaar 2
Dreiklang	11 Bringe die Dur-Dreiklänge in Grundform und benenne diese.  <u>A-Dur</u>  <u>B-Dur</u>	2 Punkte pro Dreiklang 4
Fachbegriffe	12 Weise die Spielanweisungen ihren Bezeichnungen zu. Notiere die Nummer jeder Spielanweisung im Kästchen der zugehörigen Bezeichnung: 1. crescendo 2. Andante 3. mezzoforte (<i>mf</i>) 4. staccato 3 mittel laut 4 gestoßen, getrennt 2 gehend, mäßiges Tempo 1 lauter werden	1 Punkt pro Zuordnung 4
		12