

ANMELDUNG ZUR PRÜFUNG DER LEISTUNGSSTUFE D1

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

Bitte unbedingt ausfüllen!

D1
3/23

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

4

Rhythmus (G)



2

Ordne die **Klangkategorien** den Intervallen zu?

Erklingt ein **reines (R)**, **unvollkommen konsonantes (K)** oder **dissonantes (D)** Intervall? Jedes Intervall wird dir 3-mal melodisch sowie harmonisch vorgespielt.

Intervall	1	2	3	4
R/K/D				

Intervall (G)

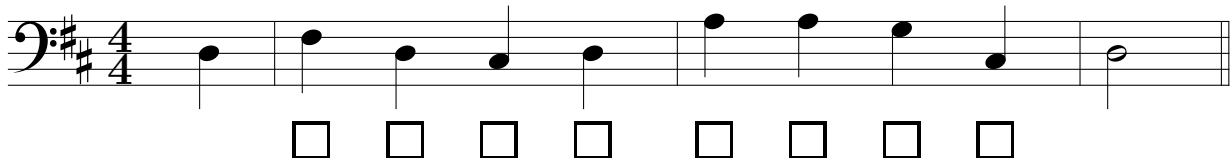
1 Punkt pro richtigem Intervall

4

3

Markiere die fehlerhaften Zählzeiten.

Pro Takt ist ein Fehler enthalten. Kreuze das entsprechende Kästchen pro Takt an. Die Melodie wird dir 3-mal vorgespielt.



Melodie (G)

1 Punkt pro Fehler

2

4

Erkenne die Dur-Dreiklänge.

Dir werden 2 Dreiklänge vorgespielt. Welcher davon ist ein **Dur-Dreiklang**? Markiere diesen mit einem **X**. Jeder Dreiklang wird dir 1-mal melodisch sowie harmonisch vorgespielt.

1.

2.

10

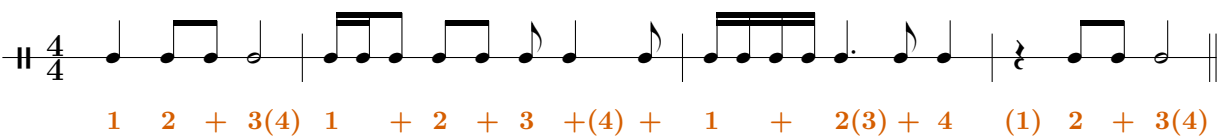
Harmonie (G)

2 Punkte = Richtiger Dreiklang

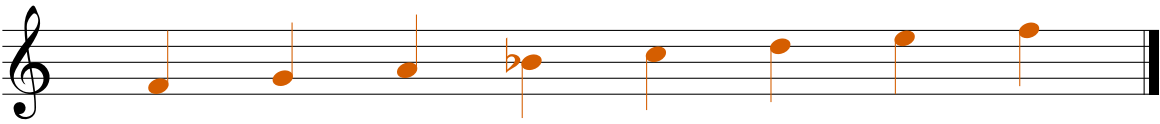
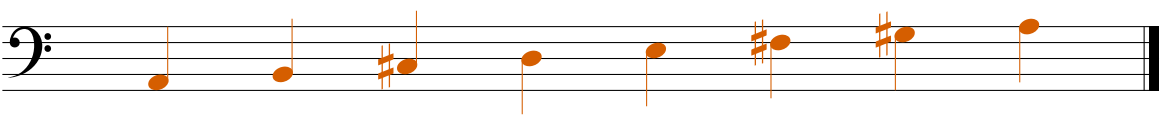
2

12

Notation	5 Notiere die Töne. Notiere die angegebenen Töne in einem geeigneten Noten-Schlüssel. Verwende Ganze Noten:  f g² des ais¹ b cis²	1 Punkt pro Ton
		6

Rhythmus	6 Notiere die Zählzeiten in Achtelunterteilung unter die Töne. Setze die stummen vollen Zählzeiten in Klammern.  1 2 + 3(4) 1 + 2 + 3 +(4) + 1 + 2(3) + 4 (1) 2 + 3(4)	1 Punkte pro Takt
		4

Intervalle	7 Notiere oder benenne die Intervalle. Notiere die Intervalle als ganze Noten aufwärts und benenne die abgebildeten Intervalle:  Quinte <u>Terz</u> Sekunde <u>Quarte</u>	1 Punkt pro Intervall
		4

Tonleiter	8 Schreibe die angegebenen Dur-Tonleitern im angegebenen Notenschlüssel aufwärts. Beginne auf dem jeweils angegebenen Grundton. Verwende Viertel-Noten: F-Dur ab f¹  A-Dur ab A 	2 Punkte pro Tonleiter
		4

9

Welche **Dur**-Tonarten verbergen sich in den folgenden Melodien?



A-Dur



F-Dur

Tonleiter

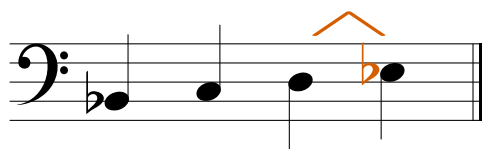
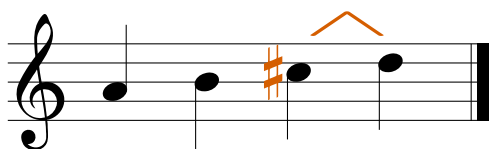
1 Punkt pro Tonart

2

10

Ergänze die **Versetzungszeichen**, damit ein **Dur**-Tetrachord entsteht.

Belasse den ersten Ton unverändert. Bei Bedarf kannst du die Halbtonschritte mit einem $\wedge$ markieren.



Tonleiter

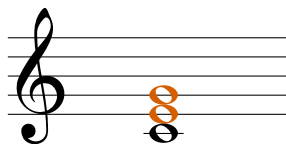
1 Punkt pro Tetrachord

2

11

Vervollständige die Grundtöne zu **Dur**-Dreiklängen in Grundstellung und benenne diese.

Achte auf entsprechende Versetzungszeichen. Benenne die Dreiklänge.



C-Dur



Es-Dur

Dreiklang

1 Punkte pro Dreiklang

2

12

Benenne das jeweilige Symbol der Spielanweisung.

Bei Spielanweisungen, die Töne betreffen, wurden Viertel-Noten ergänzt, um die Anweisung klarer darzustellen.



Fermate, Haltepunkt



decrescendo

fp

forte piano



tenuto

Fachbegriffe

1 Punkt pro Spielanweisung

4

10