

ANMELDUNG ZUR PRÜFUNG DER LEISTUNGSSTUFE D2

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

Bitte unbedingt ausfüllen!

D2

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 7 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 Ergänze den gehörten Rhythmus. Der Rhythmus wird dir 3-mal vorgespielt. Verwende keine Pausen.	1 Punkt pro richtigem Takt
		4

Intervalle (G)	2 Welche Intervalle hörst du? Kreuze die gespielten Intervalle an. Jedes Intervall wird 2-mal melodisch sowie harmonisch vorgespielt.	1 Punkt pro richtigem Intervall
	1 ☐ Prime ☐ Quinte ☐ Oktave 2 ☐ kl. Terz ☐ gr. Terz ☐ gr. Sexte 3 ☐ kl. Sekunde ☐ gr. Sekunde ☐ gr. Septime 4 ☐ Quarte ☐ Tritonus ☐ Quinte	4

Melodie (G)	3 Welche Melodie wurde gespielt? Eine der folgenden Melodien wird dir 2-mal vorgespielt. Kreuze die gespielte Melodie an:	2 Punkte = Richtige Melodie
	☐ ☐ ☐	2

Tonleiter (G)	4 Erkenne die Tonleitern. Dir werden 3 Tonfolgen vorgespielt. Kreuze an ob es sich um eine Dur-Tonleiter , eine natürliche Moll-Tonleiter oder eine andere Tonfolge handelt. Jede Tonfolge wird dir 2-mal vorgespielt.	1 Punkt pro Tonfolge
	1 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch 2 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch 3 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch	3

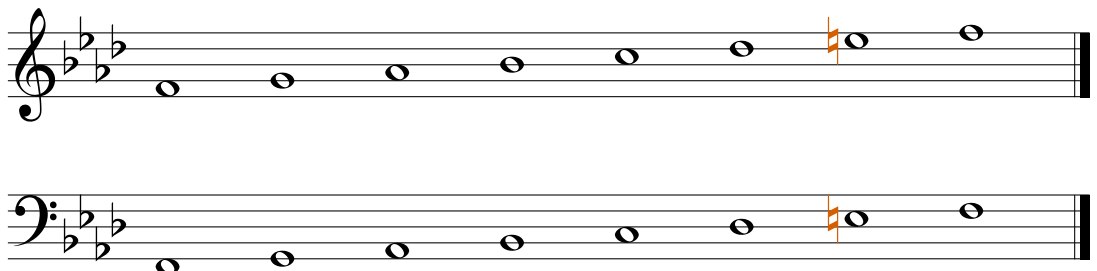
Notation	5	Notiere die enharmonischen Verwechslungen und benenne die Töne Ergänze für jeden Ton die enharmonische Verwechslung und benenne diese (mit Oktavbereich). Verwende Ganze-Noten:	1 Punkt pro Ton
			6

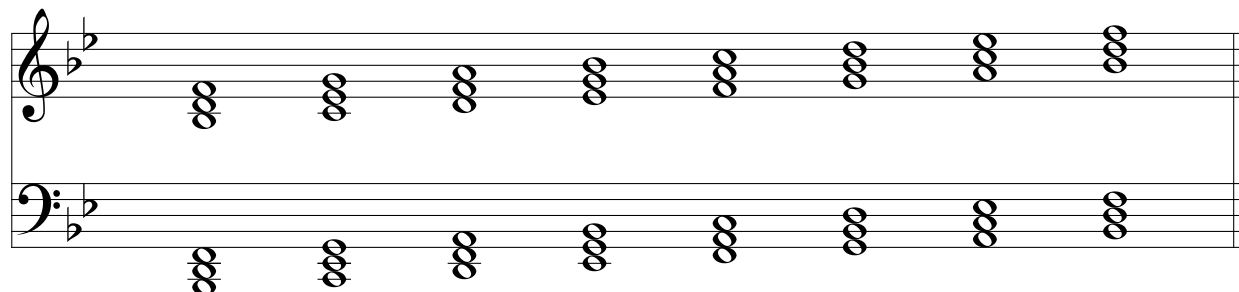
Rhythmus	6	Notiere die Zählzeiten in Sechzehntelunterteilung unter die Töne. Setze die stummen vollen Zählzeiten in Klammern.	1 Punkte pro Takt
			4

Intervalle	7	Bestimme oder notiere die Intervalle. Bestimme die Intervalle (fein) oder notiere die Intervalle als ganze Noten aufwärts. Verwende die Kurzschreibweise:	1 Punkt pro Intervall
			4

Tonleiter	8	Notiere eine chromatische Tonleiter von D aufwärts. Verwende einen Notenschlüssel deiner Wahl sowie einen geeigneten Oktavbereich. Verwende Viertel-Noten:	Je 1 Punkt für die Tonfolge und die Vorzeichen.
			2

Tonleiter	9 Wir betrachten eine harmonische Moll-Tonleiter aufwärts. Wie groß ist der Tonschritt zwischen der VI. und VII. Stufe? Bezeichne das Intervall in Kurzschreibweise:	1 Punkt je Antwort
	ü2 (Hiatus)	
Tonleiter	Durch die Erhöhung der siebten Stufe entsteht eine Strebung zum Grundton. Wie wird ein solcher Ton bezeichnet?	2
	Leitton	

Tonleiter	10 Ergänze die Versetzungszeichen, sodass eine harmonische f-Moll-Tonleiter entsteht. Verwende lediglich den Notenschlüssel deines Instruments. Belasse den Grundton unverändert.	1 Punkte = Richtige Vorzeichen
		
Tonleiter		1

Dreiklang	11 Ergänze die fehlenden Bezeichnungen der Dreiklänge, welche auf den Stufen der B-Dur- Tonleiter entstehen.	1 Punkt pro Dreiklang
		
Dreiklang	B-Dur C-Moll <u>D-Moll</u> <u>Es-Dur</u> F-Dur G-Moll <u>A°</u> B-Dur	3

Fachbegriffe	12 Weise die Spielanweisungen ihren Bezeichnungen zu. Notiere die Nummer jeder Spielanweisung im Kästchen der zugehörigen Bezeichnung:	1 Punkt pro Zuordnung													
	<table border="0"> <tr> <td>1. animato</td> <td> 3 </td> <td>scherzhaft</td> </tr> <tr> <td>2. meno</td> <td> 5 </td> <td>langsames Tempo</td> </tr> <tr> <td>3. scherzando</td> <td> 1 </td> <td>beschwingt, beseelt</td> </tr> <tr> <td>4. fortepiano <i>fp</i></td> <td> 2 </td> <td>weniger</td> </tr> <tr> <td>5. Lento</td> <td> 4 </td> <td>laut und sofort danach leise</td> </tr> </table>		1. animato	3	scherzhaft	2. meno	5	langsames Tempo	3. scherzando	1	beschwingt, beseelt	4. fortepiano <i>fp</i>	2	weniger	5. Lento
1. animato	3	scherzhaft													
2. meno	5	langsames Tempo													
3. scherzando	1	beschwingt, beseelt													
4. fortepiano <i>fp</i>	2	weniger													
5. Lento	4	laut und sofort danach leise													
Fachbegriffe		5													