

ANMELDUNG ZUR PRÜFUNG DER LEISTUNGSSTUFE D2

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

Bitte unbedingt ausfüllen!

D2

2/23

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	

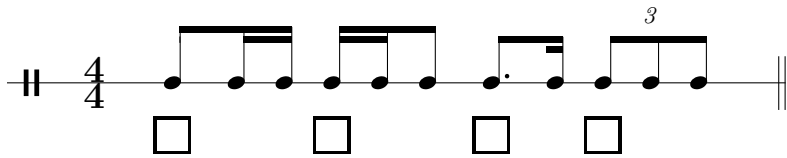
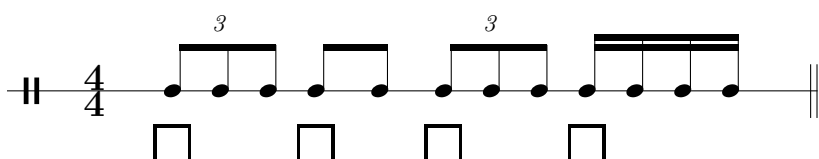
nicht bestanden, teilgenommen	bestanden				Datum
0 - 35,5	36 - 45	45,5 - 54	54,5 - 60		
				Prüfungsvorsitzende/r KMV	

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

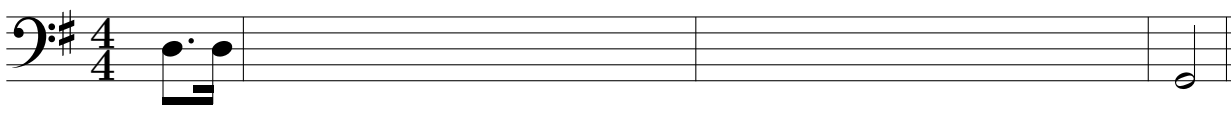
Die theoretische und die praktische Prüfung müssen mit jeweils 60% der zu erreichenden Punktzahl bestanden sein. Erst dann können die Punkte zum Gesamtergebnis addiert werden.



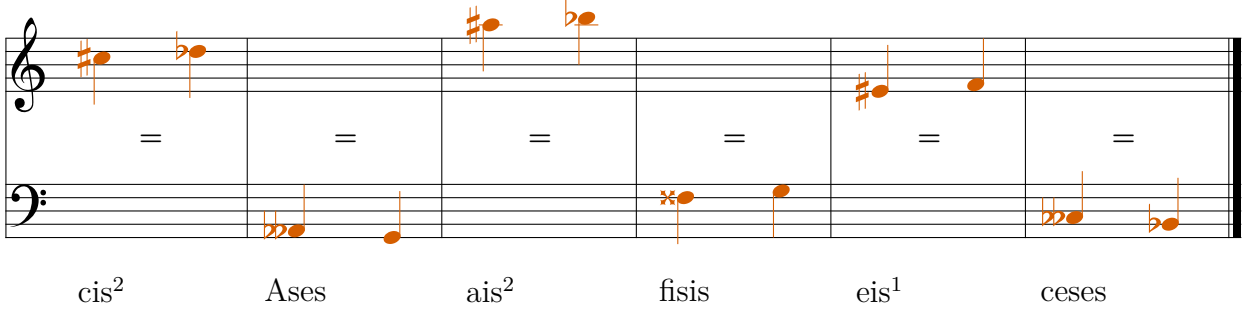
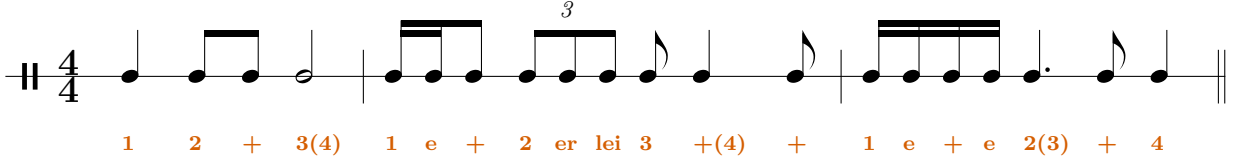
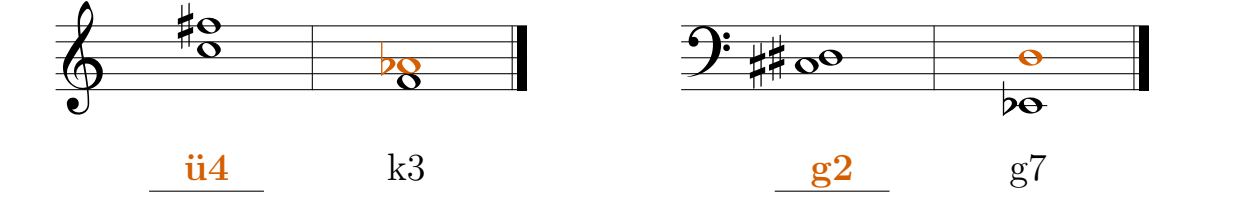
Landesmusikjugend
Rheinland-Pfalz

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

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

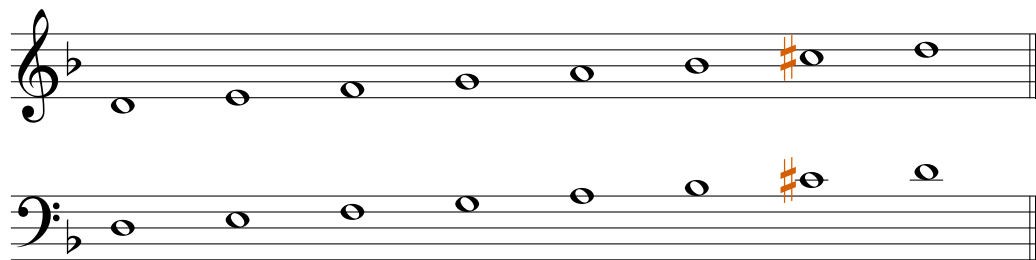
Melodie (G)	3 Ergänze die fehlenden Töne. In den Beispielen fehlen ein paar Noten, ergänze diese. Die Melodie wird dir 3-mal vorgespielt.	
		2 Punkt pro richtigem Takt 4

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 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch 2 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch 3 ☐ Dur ☐ natürlich Moll ☐ Weder noch	1 Punkt pro Tonfolge 3

5	Notiere die Töne und deren enharmonische Verwechslungen. Notiere die angegebenen Töne in einem geeigneten Notenschlüssel. Ergänze für jeden Ton die enharmonische Verwechslung. Verwende Viertel-Noten:  cis² Ases ais² fisis eis¹ ceses	1 Punkt pro Tonpaar 6
6	Notiere die Zählzeiten in Sechzehntelunterteilung unter die Töne. Setze die stummen vollen Zählzeiten in Klammern.  1 2 + 3(4) 1 e + 2 er lei 3 +(4) + 1 e + e 2(3) + 4	1 Punkte pro Takt 3
7	Bestimme oder notiere die Intervalle. Bestimme die Intervalle (fein) oder notiere die Intervalle als ganze Noten aufwärts. Verwende die Kurzschreibweise:  ü4 k3 g2 g7	1 Punkt pro Intervall 4
8	Notiere eine chromatische Tonleiter von H aufwärts. Verwende einen Notenschlüssel deiner Wahl sowie einen geeigneten Oktavbereich. Verwende Viertel-Noten: 	Je 1 Punkt für die Tonfolge und die Vorzeichen. 2

- 9** Ergänze die Versetzungszeichen, sodass eine **harmonische d-Moll**-Tonleiter entsteht. Verwende lediglich den Notenschlüssel deines Instruments. Belasse den Grundton unverändert.

Tonleiter

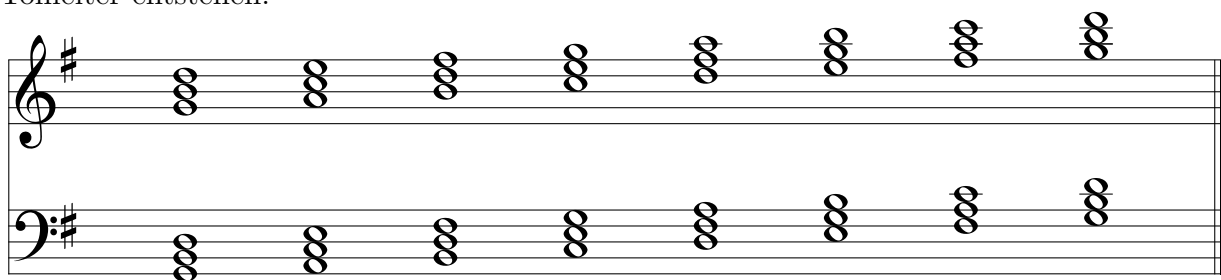


1 Punkte = Richtige Vorzeichen

1

- 10** Ergänze die fehlenden Bezeichnungen der Dreiklänge, welche auf den Stufen der **G-Dur**-Tonleiter entstehen.

Dreiklang



G-Dur A-Moll H-Moll C-Dur D-Dur E-Moll Fis° G-Dur

1 Punkt pro Dreiklang

3

- 11** Benenne oder notiere die Dreiklänge.

Beim Benennen kann es dir helfen die Dreiklänge zuerst in die Grundform umzuformen. Bezeichne **Dur**-Dreiklänge mit **D**, **Moll**-Dreiklänge mit **m**, **verminderte** Dreiklänge mit **v** und **übermäßige** Dreiklänge mit **ü**. Notiere die Dreiklänge in **Grundstellung**.

Dreiklang



ü

m

D

v

1 Punkte pro Dreiklang

4

- 12** Was bedeuten die Spielanweisungen, beschreibe diese.

Fachbegriffe

poco a poco nach und nach morendo ersterbend, verhallend
 più mosso etwas bewegter subito piano plötzlich leise

1 Punkt pro Spielanweisung

4

12