



JÁTÉK ∞ ÉLMÉNY

SZÍN - RAJZ - FELFEDEZÉS - TUDÁS

Kottavilág - Vonalország - Hangerdő

Minden napra egy kis ... lehetőség

KEZDETEK

Zeneélmény füzetek



JÁTÉK ∞ ÉLMÉNY

JELEK A KOTTÁBAN

4.

Kulcsok



KULCSOK

Mindenki számára léteznek olyan dolgok, amiket fontosak lát, vagy érez valamilyen okból. Akár rövidebb, akár hosszabb ideig van ez így, az éppen aktuális fontos dolgokat legtöbbször biztonságban szeretnék tudni, ezért biztos helyre teszik, őrzik. A szívben, az emlékezetben, leírva, vagy tárgy esetén egy dobozban, széfben, ... egy helyszínen. Ahhoz, hogy ezekre a helyszínekre, vagy csak éppen haza eljusson valaki, kulcsra van szüksége, amellyel a zárat kinyitja.

A zene kulcsaival ma a vonalrendszerbe írt jelek közül a hangmagasságokat és így a dallamokat tudjuk megnyitni, kikódolni.

A kulcs megmutatja, hol helyezkedik el az egyik törzshang az öt vonal rendszerében. Ezt követően már könnyű az olvasás, hiszen a szomszédos hangok ismeretével és a hangközök, akkordok távolságának tapasztalatával (látványt és hangmagasságot tekintve) kikódolható a zene.

Napjainkban három féle kulcsot használunk:

Az egyik a g' -t jelöli ki, ilyen a hegedűsök által is használt violinkulcs.

A másik az f helyét mutatja meg, ilyen a mély hangú és a nagy hangterjedelmet felölelő hangszerek játékosai használnak (fagottosok, csellisták, nagybőgősök, hárfások, billentyűsök, ...).

Míg a harmadik kulcs a c' helyére néz. A kulcs kulcspontja mutatja meg a kijelölt hang helyét. Ez a hely viszont több ponton is lehet a vonalrendszerben.

A kulcsok alapvető célja, hogy az öt vonalban és a pótvonalak mentén minden hangszeres a legkényelmesebben olvashasson, vagy írhasson kottát.



KULCSOK

Zeneélmény



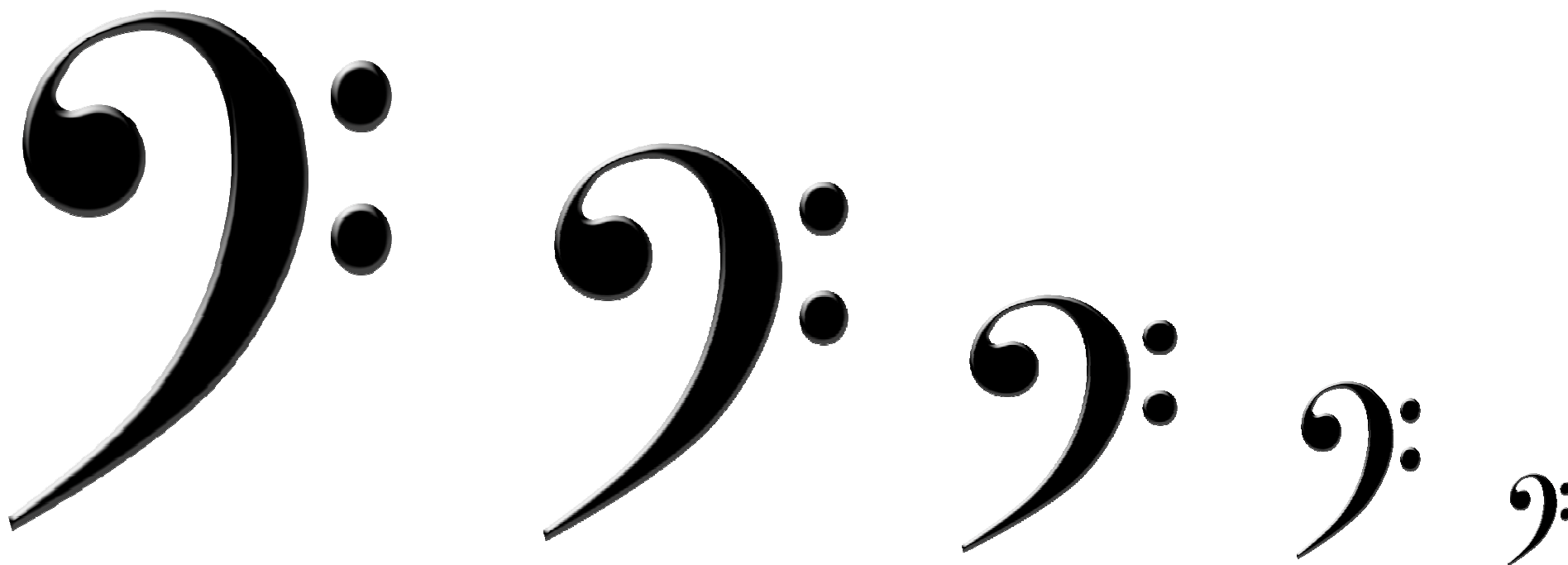
Violinkulcs; g-kulcs: kezdőpontjával a g' helyét mutatja meg. Figyeld meg és a közepéről indulva rajzold át!





Basszuskulcs; F-kulcs. A két „pötty” között lévő vonalon az f hang helyét jelöli ki.

Figyeld meg és a csiga-vonala közepétől felfelé indulva rajzold át!



VIOLINKULCS

ZeneÉlmény



Pont



Fel



Pont - fel - ív

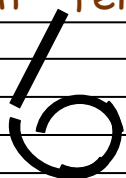


Pont - fel - ív - csiga





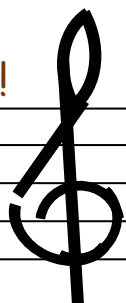
Pont - fel - ív - csiga-biga - ferde egyenes



Hattyú



Le!



Ernyő fogóval



Kedzőpont: a 4. vonal



Ív



Kisebb, kerekebb ív



Ív és lefele egy ferde egyenes



Ív, ferde egyenes lefelé, majd két pötty a 4. vonal köré





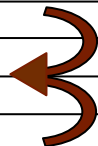
Kedzőpont: a 4. és a 5. vonal között



C alakú ív



Egy hármas számnak a közepét nyíllá egészítjük ki. Amelyik vonalra mutat, ott lakik a c'.



VAGY

Képzeld el egy 3-as számot. Ezt egészítjük ki középen meghosszabbítva és egy keresztező vonallal.



ALKOTÁS

ZeneÉlmény



Rajzold át! Színes ceruzával vastagítsd meg! Rajzol hozzá még százat, mint százszorszép szirmokat!

