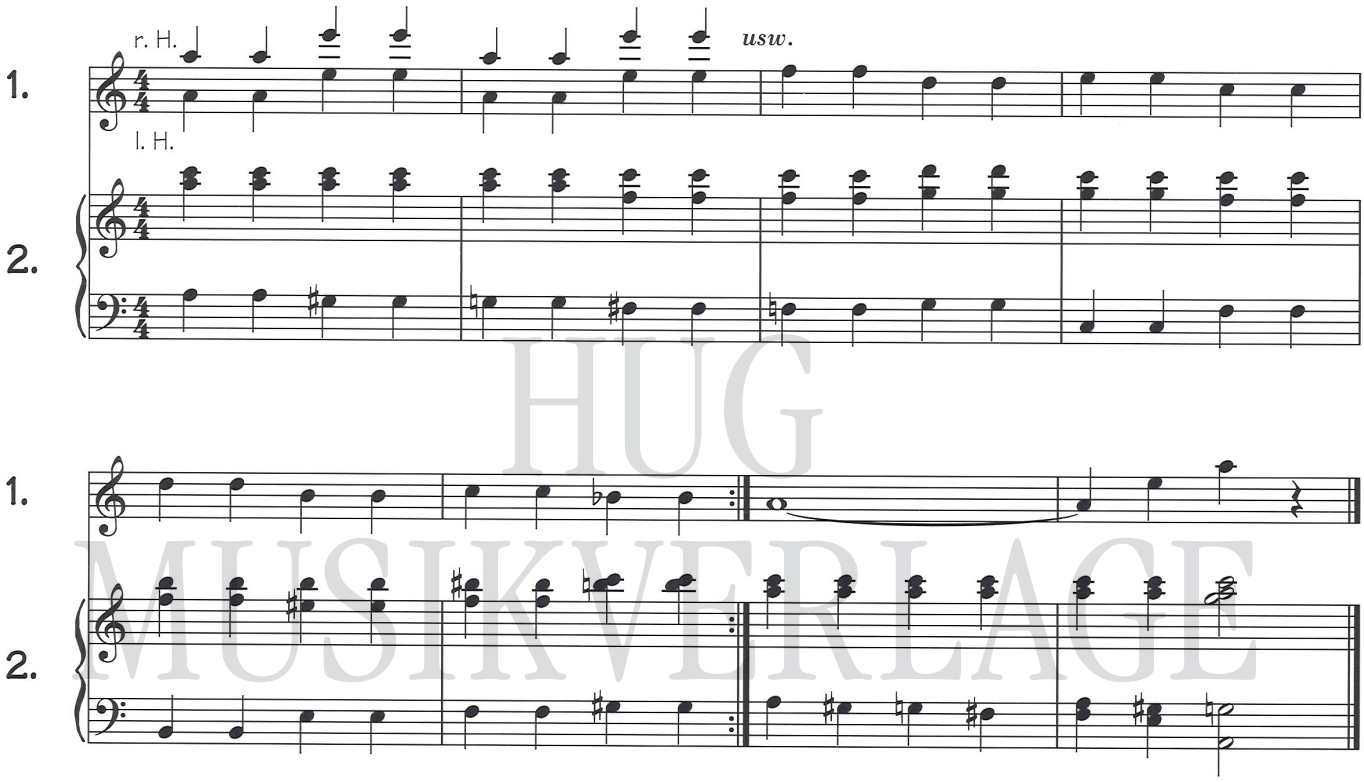
Probeseite · www.hug-musikverlage.ch · Probeseite · www.hug-musikverlage.ch · Probeseite · www.hug-musikverlage.ch

Trott und Antitrott

Trott:



Antitrott A: Der 2. Spieler spielt wie notiert. Der 1. Spieler setzt nicht mehr jeweils vier Anschläge pro Takt, sondern spart bei jedem Durchgang bestimmte Teile des Vierertaktes aus – etwa:

♩ ♩ ♩ 𝄽 oder ♩ 𝄽 𝄽 ♩ oder ♩ 𝄽 ♩ ♩ oder 𝄽 ♩ ♩ ♩ oder 𝄽 ♩ 𝄽 ♩ oder 𝄽 ♩ ♩ 𝄽

Antitrott B: Der 1. Spieler spielt wie notiert. Der 2. Spieler praktiziert das Spiel von Anschlägen und Pausen.
Antitrott C: 1. und 2. Spieler wählen je einen der abgeänderten Takte aus und kombinieren sie.
Antitrott D: Der 2. Spieler spielt wie notiert. Der 1. Spieler ordnet seine vier Anschläge bei jedem Durchgang einem anderen speziellen Rhythmus unter – Beispiele (unter vielen möglichen):

♩. ♪♩. ♪| ♩. ♪𝄾 ♪♩ |𝄾 ♩ ♪𝄾 ♪♩ |𝄾 ♪♪𝄾 𝄽 ♫♫| ♫♫𝄽 𝄾 ♪♩ |𝄽 ♫♫♩. ♪|

Antitrott E: 1. Spieler wie notiert, 2. Spieler übernimmt die kniffligen Rhythmen.
Antitrott F: 1. und 2. Spieler wählen je einen der Rhythmen und kombinieren sie.

Hinweis: Die Rhythmisierungen betreffen generell nur den Teil innerhalb des Wiederholungszeichens; die Schlusstakte können davon verschont bleiben.

Probeseite · www.hug-musikverlage.ch · Probeseite · www.hug-musikverlage.ch · Probeseite · www.hug-musikverlage.ch