

Øvelser i volter, gentagelsestegn, Codategn mn

ØVELSE 1

1 2 3 4

5 6 *To Coda* 8^{1.} 9^{2.}

10 11 12 13 *D.S. al Coda*

14 15 *Coda*

Skriv hvilken rækkefølge takterne kommer i i satsen ovenfor:

1 2 3 4 5 (fortsæt)

(Prøv at klappe den)

ØVELSE 2:

16 17 *To Coda* 18 19^{1.,3.} 20^{2.}

21 22 *D.C. al Coda* *Coda* 24

Skriv hvilken rækkefølge takterne kommer i i satsen ovenfor:

16 17 18 ... (fortsæt)

(Prøv at klappe den)

© Jesper Juellund Jensen Symboler for forløb

Gentagelsestegn

- Gentag afsnittet mellem tegnene.
- NB: Man kan ikke have gentagelsestegn „inden i“ hinanden.
- Gentag helt fra starten.
- Gentag foregående takt.
- Gentag de to foregående takter.

Volter

- 1. _____ Det, der står under klammen med 1-tallet under, skal spilles første gang, men anden gang – ved gentagelsen – springer man det indklamrede over og fortsætter ved klammen med 2-tallet.
- 2. _____ Der kan også være 3., 4., 5. volte osv., og der kan godt stå flere tal under samme volte.

Tegn for „spring“

- da capo / fine* *da capo* angiver, at man skal **starte forfra**, mens *fine* angiver, at stykket er slut (sidste gang, man kommer til *fine*).
- Tegnet bruges til at **springe tilbage** i satsen. Tegnet placeres det sted, som man vil springe **til**. Der, hvor man vil springe **fra**, skriver man så *dal segno*, *d.s.*, *dal* eller *d.* .
- Tegnet bruges til at **springe til en coda / outro**. Tegnet placeres både der, hvor man skal springe **fra**, og der, hvor man skal springe **til**.
- dal* Spring først tilbage til , og spring derefter til coda, så snart efterfølgende optræder. Kan også skrives *dal segno al coda*, *d. s. al* eller lignende.