

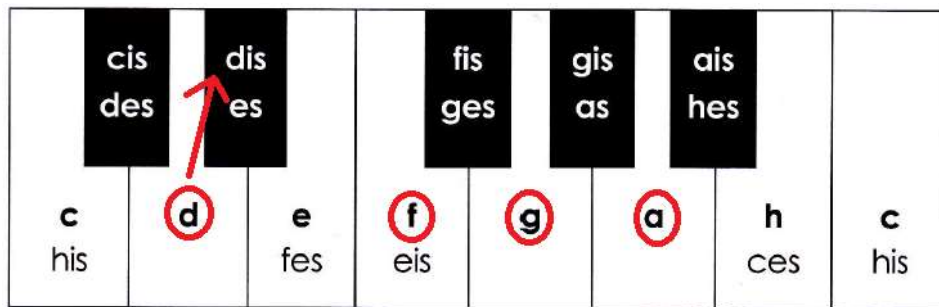
I. CELÉ TÓNY A POLTÓNY

K tomuto pracovnému listu ako pomôcku použijeme nakreslenú klaviatúru.

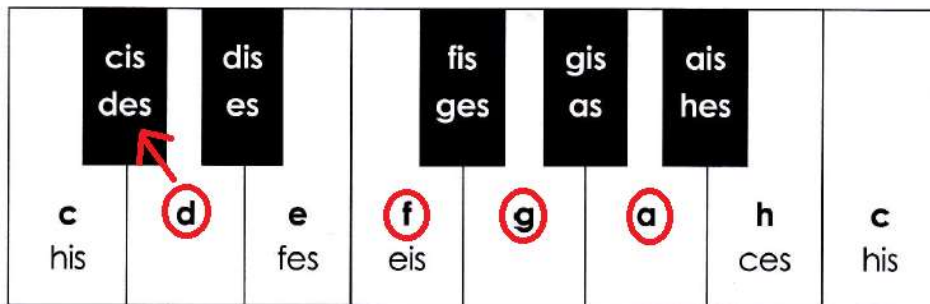
Poltón je najmenšia vzdialenosť medzi dvoma tónmi. Na klávesnici je všade tam, kde medzi dvoma susednými nie je žiaden iný.

ÚLOHA č.1

- podľa vzoru vyznač šípkami od označených kláves poltóny smerom hore (najbližší kláves vpravo):



- podľa vzoru vyznač šípkami od označených kláves poltóny smerom dole (najbližší kláves vľavo):



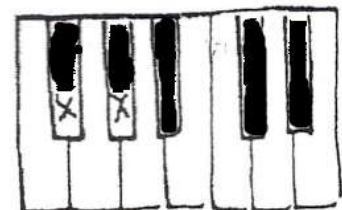
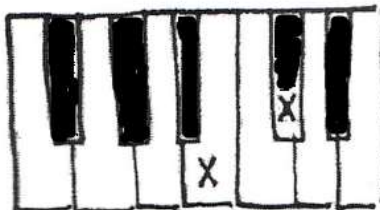
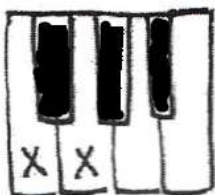
Celý tón na klávesnici je všade tam, kde medzi dvoma klávesmi je ešte jeden kláves. Je teda zložený z dvoch poltónov.

Napríklad:

1. Medzi dvoma bielymi klávesmi (preskoč čierne)

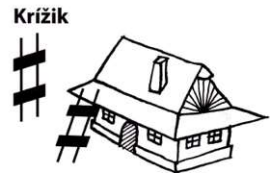
2. Medzi bielym a čiernym klávesom (preskoč biely)

3. Medzi čiernymi klávesmi (preskoč biely)



II. POSUVKY

Ak chceme notu posunúť o pol tónu smerom hore, čiže zvýšiť, použijeme **krížik**.



Krížik notu zvyšuje o pol tónu.

K názvu noty sa pridáva koncovka **-is**

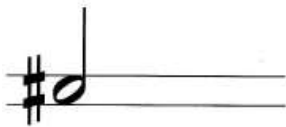
gis¹

Zvýšené noty teda okrem krížika dostanú aj nové meno a budú sa volať nasledovne:

cis¹ dis¹ eis¹ fis¹ gis¹ ais¹ his¹ cis²

ÚLOHA č.2

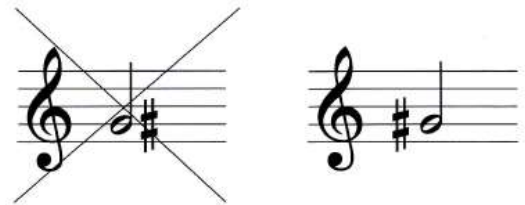
Opíš krížik v medzere:



Opíš krížik na čiare:



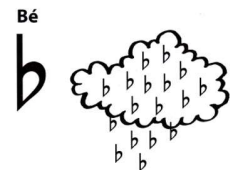
Krížik sa vždy píše pred notu (nikdy nie za ňu).



ÚLOHA č.3 – doplň nové názvy nôt

__is¹ __is¹ __is¹ __is¹ __is¹ __is¹ __is¹ __is²

Ak chceme notu posunúť o pol tónu smerom dolu, čiže znižiť, použijeme **béčko**.



Béčko notu znižuje o pol tónu.

K názvu noty sa pridáva koncovka **-es**

ges¹

Znížené noty teda okrem béčka dostanú aj nové meno a budú sa volať nasledovne:

ces¹ des¹ es¹ fes¹ ges¹ as¹ hes¹ ces²

(b1)

ÚLOHA č.4

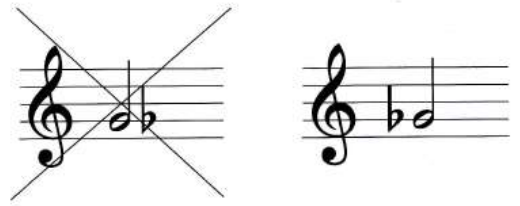
Opíš béčko v medzere:



Opíš béčko na čiare:



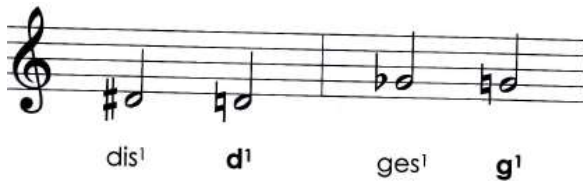
Béčko sa vždy píše pred notu (nikdy nie za ňu).



ÚLOHA č.5 – doplň nové názvy nôt



Ak chceme ich platnosť krížika alebo béčka zrušiť, použijeme **odrážku**.



Odrážka ruší platnosť krížikov a béčok.



ÚLOHA č.6 - pomôž žabke prejsť cez jazero, pozor, môže skákať iba cez 2/4 lekná (t.j. dvojdobý takt)

