

INFO: Taktarten

Musik



Takt

Musik ist in gleichmäßige Impulse unterteilt. Der Takt (*lateinisch tactus = Schlag*) ist die Einteilung dieser Impulse, des Grundschlags, in bestimmte **Abschnitte mit regelmäßiger Betonung**. Der Taktstrich zeigt dir diese Betonungsabschnitte an.



Am Beginn eines Stückes steht immer die Taktangabe (z.B. **3/4**).

Der Zähler zeigt die Anzahl der Grundsschläge im Takt an: **3**.
Der Nenner gibt die Einheit an, in der gezählt wird: **4** (=Viertel).

In diesem Beispiel sind also **3 Schläge** in einem Takt, und zwar **drei Viertel**.

Übersicht über verschiedene Taktarten und ihre Betonungen

	Taktart	Betonungen
Vier-Viertel-Takt		
Drei-Viertel-Takt		
Zwei-Viertel-Takt		
Sechs-Achtel-Takt		



Hinweis

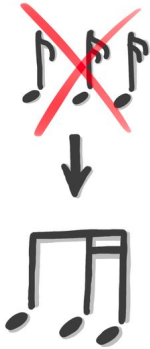
Man kann grundsätzlich unterscheiden zwischen Taktarten, die in „**Vierteln**“ zählen (2/4, 3/4, 4/4) und Taktarten, die in „**Achteln**“ zählen (6/8, 12/8, ...).

Sie haben **unterschiedliche Rhythmuspatterns**.



INFO: Taktarten

Musik



Rhythmuspattern

Mehrere Notenwerte (Achtel und Sechzehntel) ergeben unter einem Balken zusammengefasst ein „Rhythmuspattern“.

Jedes umfasst genau **einen Schlag / eine Zählinheit**.

Übersicht: Patterns der verschiedenen Taktarten

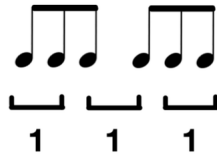
$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$	...	$\frac{6}{8}$	$\frac{9}{8}$	$\frac{12}{8}$	...
oder				oder			
weitere Patterns:				oder			
oderoder				oder			
oder				oder			
...				...			



INFO: Taktarten

Musik

Unterscheidungshilfe: 3/4 oder 6/8 Takt?



Wenn du die Anzahl der Schläge zusammenzählst, kommst du bei beiden Beispielen auf **3 Schläge / 3 Viertel**.

Trotzdem ist es nur links ein 3/4 Takt, rechts aber ein 6/8 Takt!



Woran erkenne ich einen 6/8 Takt?

1. Man kann den 6/8-Takt in der Taktmitte teilen, ohne ein Rhythmuspattern zu trennen.
2. Beide Takthälften sind gleich groß und haben den Wert einer punktierten Viertelnote.
3. Alle Patterns im 6/8-Takt haben den Wert einer **punktierten Viertelnote**.



[Taktarten erkennen und richtig unterscheiden](#)

