



INFO: Taktarten

Musik JMLA Bronze

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.



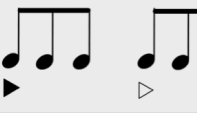
Am Beginn eines Stückes steht immer die Taktangabe (z.B. **3/4**).

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, ...).

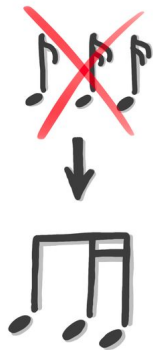
Sie haben **unterschiedliche Rhythmuspatterns**.





INFO: Taktarten

Musik JMLA Bronze



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

2 4	3 4	4 4	...	6 8	9 8	12 8	...
oder							
<i>weitere Patterns:</i>							
...				...			

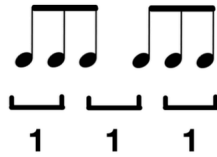
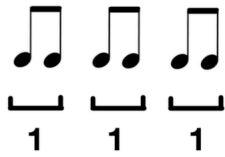




INFO: Taktarten

Musik JMLA Bronze

Unterscheidungshilfe: 3/4 oder 6/8 Takt?



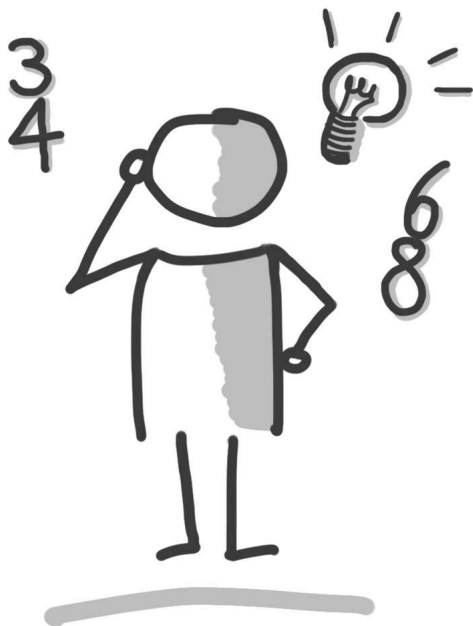
Wenn du die Anzahl der Schläge zusammenzählst, kommst du bei beiden Beispielen auf **3 Schläge / 3 Viertel**.

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](#)

