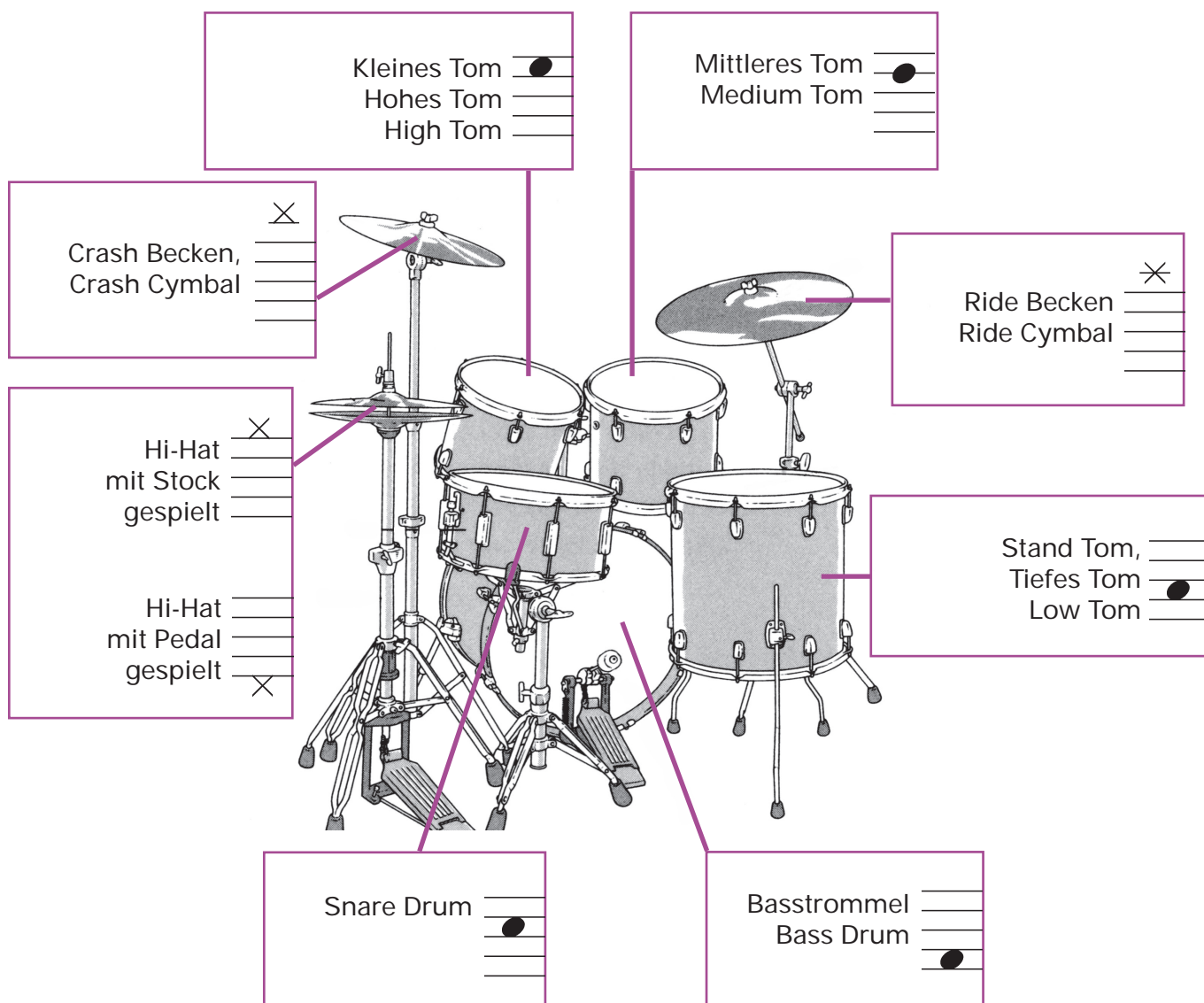


Drumset

mCheck

4

Technik	2
Grooves	4
Rhythmik	8
Blattlesen	10
Pflicht-/Wahlstücke	11



Technik

Single Stroke Roll ♩ = 70 – 80

Spiele die Wirbel mit 32tel-Noten

1

Double Stroke Roll - Open Roll ♩ = 70 – 80

Spiele die Wirbel mit 32tel-Noten

2

Press Roll ♩ = 80 – 100

Spiele die Wirbel mit gepressten 16tel-Noten

3

Rim Shot

Spieler die Akzente als Rim Shot. Der Lautstärkeunterschied zwischen den akzentuierten und unakzentuierten Schlägen soll deutlich hörbar sein.

♩ = 70 – 80 Sticking: R L R L

1

2

♩ = 80 – 90 Sticking: R L R L R L

3

4

Flam – Schlepp ♩ = 60 – 70

5

IR L R rL R L IR

Grooves – Open Hi-Hat & Up Beat Ride

Hi-Hat Openings Up Beat

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten gespielt.

♩ = 90 – 110

1 4 X's

2 4 X's

Hi-Hat Openings Down Beat

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten gespielt.

♩ = 90 – 110

3 4 X's

4 4 X's

Up Beat Ride

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten auf der Hi-Hat oder dem Ride gespielt.

♩ = 90 – 110

5 4 X's

6 4 X's

Grooves – 16th Ride Patterns

16th Ride Pattern 1

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten auf der Hi-Hat oder dem Ride gespielt.

♩ = 80 – 100

1 4 X's

2 4 X's

16th Ride Pattern 2

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten auf der Hi-Hat oder dem Ride gespielt.

♩ = 80 – 100

3 4 X's

4 4 X's

16th Ride Pattern 1 und 2 gemischt

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten auf der Hi-Hat oder dem Ride gespielt.

♩ = 80 – 100

5 4 X's

6 4 X's

Grooves - Swing

Swing

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten gespielt.

♩ = 90 - 110 ♩♩ = $\overset{3}{\text{♩}} \underset{\cdot}{\text{♩}}$

1 4 X's

2 4 X's

Swing

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten gespielt.

♩ = 90 - 110 ♩♩ = $\overset{3}{\text{♩}} \underset{\cdot}{\text{♩}}$

3 4 X's

4 4 X's

Grooves – Half Time Shuffle

Half Time Shuffle

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten auf der Hi-Hat oder dem Ride gespielt.

♩ = 90 – 110

1 4 X's

2 4 X's

Half Time Shuffle

Einer der beiden Grooves wird nach Wahl des Experten gespielt.

♩ = 90 – 110

3 4 X's

4 4 X's

Rhythmik – Binär & Ternär

Die Rhythmen sollen auf der Snare Drum oder auf einem Pad gespielt werden.
Der rechte oder linke Fuss spielt den Puls, oder der Lehrer spielt den Puls.

1 ♩ = 80 - 90

2 ♩ = 70 - 80

3 ♩ = 70 - 80

Rhythmik

Die Rhythmen sollen auf der Snare Drum oder auf einem Pad gespielt werden.
Der rechte oder linke Fuss spielt den Puls, oder der Lehrer spielt den Puls.

1 ♩ = 60 - 70

2 ♩ = 60 - 70

3 ♩ = 54 - 64

4 ♩ = 120 - 130 / medium Swing

Blattlesen

Der Experte bringt ein achttaktiges Stück im 4/4-Takt mit binären Figuren zur Prüfung mit. Der Schwierigkeitsgrad soll dem der Rhythmik aus mCheck 2 entsprechen.

Das Stück wird auf der Snare Drum oder ein Pad vorgetragen. Die Vorbereitungszeit beträgt eine Minute.

Beispiel:

♩ = 60 - 70

2

3 4

5 6

7 8

Pflichtstück

Der Schüler wählt in Absprache mit seinem Lehrer eines der Pflichtstücke aus.

Der Schüler kann mit oder ohne Partitur vorspielen.

Das Pflichtstück soll stufengerecht interpretiert werden.

Titel - Interpret - Album:

.....

Wahlstück

Das Wahlstück wird zu einem Play-Along/Jam-Track oder Original-Stück vorgetragen.

Es besteht auch die Möglichkeit mit einem Ensemble oder einer Band vorzuspielen.

Der Schüler/Lehrer bringt das Wahlstück in entsprechender Audio-Form (CD, mp3 usw.) zur Prüfung mit, oder organisiert das Vorspiel mit einer Band.

Das gewählte Stück muss den Anforderungen der Stufe entsprechen.

Der Schüler kann mit oder ohne Partitur vorspielen.

Titel - Interpret - Album:

.....