

Die Takttheile theilt man auch wieder in Glieder. Wenn nämlich die Takttheile Viertel sind, wie bei $\frac{2}{4}$ oder $\frac{3}{4}$ Takt, so sind die Achtel Taktglieder. Auch die Taktglieder sind unter einander gut und schlecht. Wenn bei $\frac{2}{4}$ Takt $\frac{4}{8}$ vorkommen, so ist das 1ste und 3te gut, und müssen ein wenig nachdrücklicher als das 2te und 4te angeschlagen werden. Man muß z. B. die nachstehenden 2 Takte genau dadurch unterscheiden, daß man den richtigen Accent aufs 1ste, 3te, und 5te Achtel legt.



§. XI. Von der Applicatur oder Fingersehung.

Wer ein fertiger und guter Klavier-Spieler werden, und auch schwerere Stücke vom Blatte spielen lernen will, dem ist es durchaus nothwendig, sich gleich Anfangs an eine gute Fingersehung oder Applicatur zu gewöhnen, weil ohne diese das Spielen stotternd und holpricht bleiben muß. Hier folgen die vorzüglichsten Regeln, die man beobachten muß, um sich eine gute Fingersehung zu eigen zu machen. Da zum guten Klavierspielen vorzüglich erfordert wird, daß man die Töne, welche zusammen gehören, rund und ungetrennt vortrage, so ergibt sich hieraus von selbst, daß man die Finger immer so ordnen und wählen müsse, wie man die vorgeschriebenen Noten auf die bequemste und ungezwungenste Weise spielen kann.

Bequemlichkeit und guter Anstand sind daher die wesentlichsten Erfordernisse zu einer guten Fingersehung, und alle Regeln dafür gründen sich darauf.

Man darf nicht mit einem Finger zwei verschiedene Tasten (indem man mit dem Finger fort rückt oder rutscht) nacheinander anschlagen, sondern man muß allemal auf die folgende Taste einen andern Finger nehmen, weil sonst die zusammengehörenden Töne getrennt, und Lücken entstehen würden. z. B.



Die unter den Noten stehenden Zahlen zeigen die Finger an.

Wenn zwischen den Noten Pausen stehen, so kann man den vorhergegangnen Finger auf die folgende Taste nehmen.



Wenn eine Pause folgt, muß man den zuletzt gebrauchten Finger während der Dauer derselben aufheben, und nicht auf der letzten Taste liegen bleiben.

Man muß immer auf die folgenden Noten sehen, ob sie auf- oder abwärts gehen, um die Finger darnach wählen zu können. z. B.

