




Leitmotive erkennen

Jede Figur in der Geschichte ist nicht nur einem bestimmten Instrument zugeordnet, sondern besitzt auch ein eigenes musikalisches Leitmotiv.


Mit den unten abgebildeten QR-Codes bzw. **Links** kannst du verschiedene Audiobeispiele abspielen.

Versuche das Gehörte den Figuren und Instrumenten zuzuordnen.




Audio 1

Figur:




Audio 2

Figur:




Audio 3

Figur:




Audio 4

Figur:




Audio 5

Figur:



Audio 6

Figur:



Audio 7

Figur:

Figuren:

1. Peter	-> <i>Violine</i>
2. Vogel	-> <i>Querflöte</i>
3. Ente	-> <i>Oboe</i>
4. Katze	-> <i>Klarinette</i>
5. Großvater	-> <i>Fagott</i>
6. Wolf	-> <i>Waldhörner</i>
7. Jäger	-> <i>Pauken (mit Trompetenthema)</i>