

Geisterkanon

T./M.: mündl. überliefert

1. Fins-ter, fins-ter, fins-ter, fins-ter, nur der Glüh-wurm glüht im Gins-ter

2. und der U - hu ruft im Grun-de: Geis - ter - stun - de.

3. Schwar - ze Ra - ben kräch - zen und Ge-spens - ter äch - zen:

4. u - - - i, u - - - i, u - - - - - i.

5. u - - - i, u - - - i, u - - - - - i.

6. u - - - i, u - - - i, u - - - - - i.

7. u - - - i, u - - - i, u - - - - - i.

8. u - - - i, u - - - i, u - - - - - i.

Drei grafische Darstellungen (mit Fachbegriffen: Staccato, Portato, Legato)

1. Übe den *Geisterkanon* in Abschnitten und als ganzes Stück.
2. Überlege dir aus den grafisch notierten Geisterstimmen ein passendes Vor-, Zwischen- und Nachspiel. Schreibe deinen Spielplan auf der Rückseite auf.