

Inhalt • Contents

Seite • Page CD

Ein paar persönliche Gedanken • A few thoughts	3
Wie verwende ich dieses Heft • How do I use this book?	4

Durtonleitern • Major Scales

12 Stairs to Luck	5
S1 – Stairs to Luck in D	6 3/4
S2 – Stairs to Luck in A	7 5/6
S3 – Stairs to Luck in E	8 7/8
S4 – Stairs to Luck in G	9 9/10
S5 – Stairs to Luck in C	10 11/12
S6 – Stairs to Luck in B	11 13/14
S7 – Stairs to Luck in F#	12 15/16
S8 – Stairs to Luck in F	13 17/18
S9 – Stairs to Luck in Bb	14 19/20
S10 – Stairs to Luck in C#	15 21/22
S11 – Stairs to Luck in Ab	16 23/24
S12 – Stairs to Luck in Eb	17 25/26
Funky	18
F1 – Funky D	20 27
F2 – Funky G	21 28
F3 – Funky C	22 29
F4 – Funky F	23 30
F5 – Funky Bb	24 31
F6 – Funky Eb	25 32
F7 – Funky Ab	26 33
F8 – Funky Db	27 34
F9 – Funky F#	28 35
F10 – Funky B	29 36
F11 – Funky E	30 37
F12 – Funky A	31 38

Durtonleitern und Dreiklänge • Major Scales and Arpeggios

Im Quaternzirkel • In a cycle of fourths	32
D / G / C	32 39
F / B / Es • F / Bb / Eb	32 40
As / Des / Ges • Ab / Db / Gb	32 41
H / E / A • B / E / A	32 42
Alle Tonarten • All keys	43
Mit der kleinen Septime • With the minor seventh	32
D / G / C	32 44
F / B / Es • F / Bb / Eb	32 45
As / Des / Ges • Ab / Db / Gb	46
H / E / A • B / E / A	47
Alle Tonarten • All keys	48

Durtonleitern und Dreiklänge alternierend • Alternating major scales and arpeggios

Gedanken über das Improvisieren • Improvisation

Spielstücke • Pieces for Playing

Bossanella	36 49/50
Pop Ballade	37 51/52

Stimmton a' = 442 Hz • Tuning note A = 442 Hz	1
Stimmton b' • Tuning note Bb	2



Track 3/4

12 Stairs to Luck

S1 – Stairs to Luck in D

Klaus Dickbauer
(* 1961)

Pattern

Scale

Part 1 in B $\flat$

Part 2 in B $\flat$

Part 3 in B $\flat$

Bass in C

Var. 1

Var. 2

8^{ad lib.}

Var. 3

Var. 4

Fine

8^{ad lib.}

Improvisation

Dmaj7

D.C. al Fine



S2 – Stairs to Luck in A

Pattern Scale

Part 1 in B $\flat$

Part 2 in B $\flat$

Part 3 in B $\flat$

Bass in C

Var. 1 Var. 2

Var. 3 Var. 4 Fine

8^{ad lib.} 1

Improvisation

A maj^7

D.C. al Fine

Funky

Klaus Dickbauer



Track 27

F1 – Funky D

♩ = ♩

Groove / Improvisation

Part 1 in B $\flat$

Part 2 in B $\flat$

Part 3 in B $\flat$

Bass in C

Fine

Unison

8^{ad lib.}

8

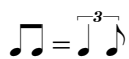
5

D.C. al Fine
von der Quinte chromatisch
abwärts zum Grundton



Track 28

F2 – Funky G



Groove / Improvisation

Part 1 in B $\flat$

Part 2 in B $\flat$

Part 3 in B $\flat$

Bass in C

Fine

Unison

5

D.C. al Fine

Spielstücke

Nun folgen zwei Spielstücke, in denen du das Spielen und Improvisieren von Tonleitern und Dreiklängen in die Praxis umsetzen kannst. Stimme dich mit den Vorübungen auf die Stücke ein.

Pieces for Playing

In the following two pieces you can put into practice the playing and improvising of scales and arpeggios. Use the preliminary exercises to get ready for the pieces.

Vorübungen zu *Bossanella*

Dreiklang C-Dur • C major arpeggio

Dreiklang D-Dur • D major arpeggio

Bossanella



Track 49/50

Klaus Dickbauer

Pop Ballade

Bei diesem Stück werden die Teile B, D und F doppelt so schnell gespielt wie die Teile A, C und E. Man nennt das *Double Time* bzw. *Half Time*. Achte darauf, in der *Double Time* in Halben Noten zu denken, die das gleiche Tempo haben wie zuvor die Viertelnoten.

Auf der Website www.universaledition.com/grooveconnection1 findest du eine Klavierbegleitung und eine zweite Stimme für Teil C.

In this piece sections B, D and F are played twice as fast as sections A, C and E. This is called *double time* or *half time*. Make sure to think in half notes when playing in *double time*. The half notes are played at the same tempo as the preceding quarter notes.

On the website www.universaledition.com/grooveconnection1 you can find a piano accompaniment and a second part for section C.

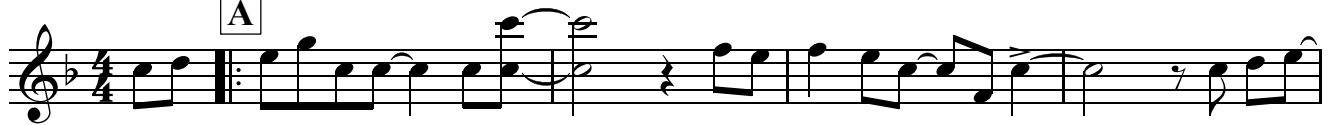


Track 51/52

Klaus Dickbauer

$\text{♩} = 80$ ($\text{♩} = \text{♩}$)

A



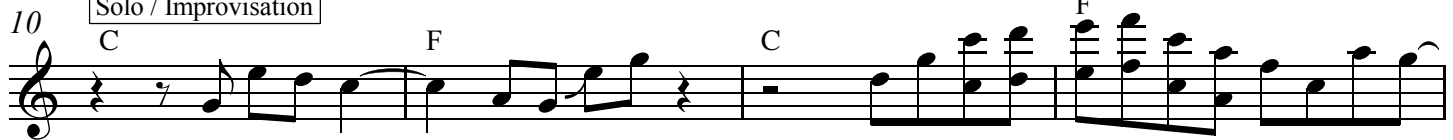
5



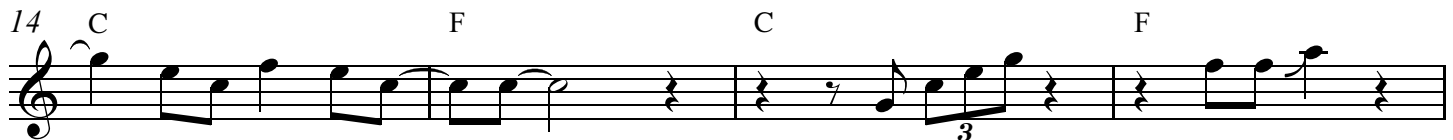
B $\text{♩} = \text{♩}$ ($\text{♩} = 160$)

Solo / Improvisation

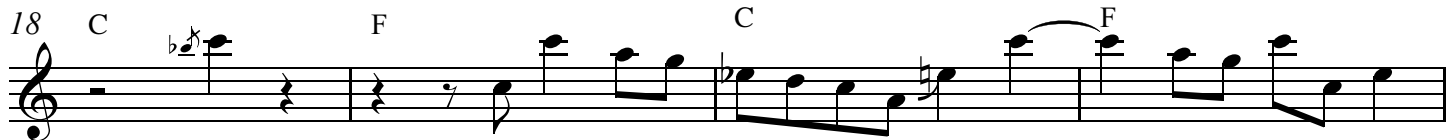
10



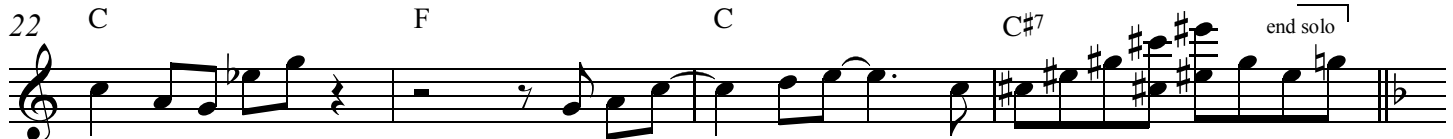
14



18



22



26

C $\text{♩} = \text{♩}$ ($\text{♩} = 80$)

