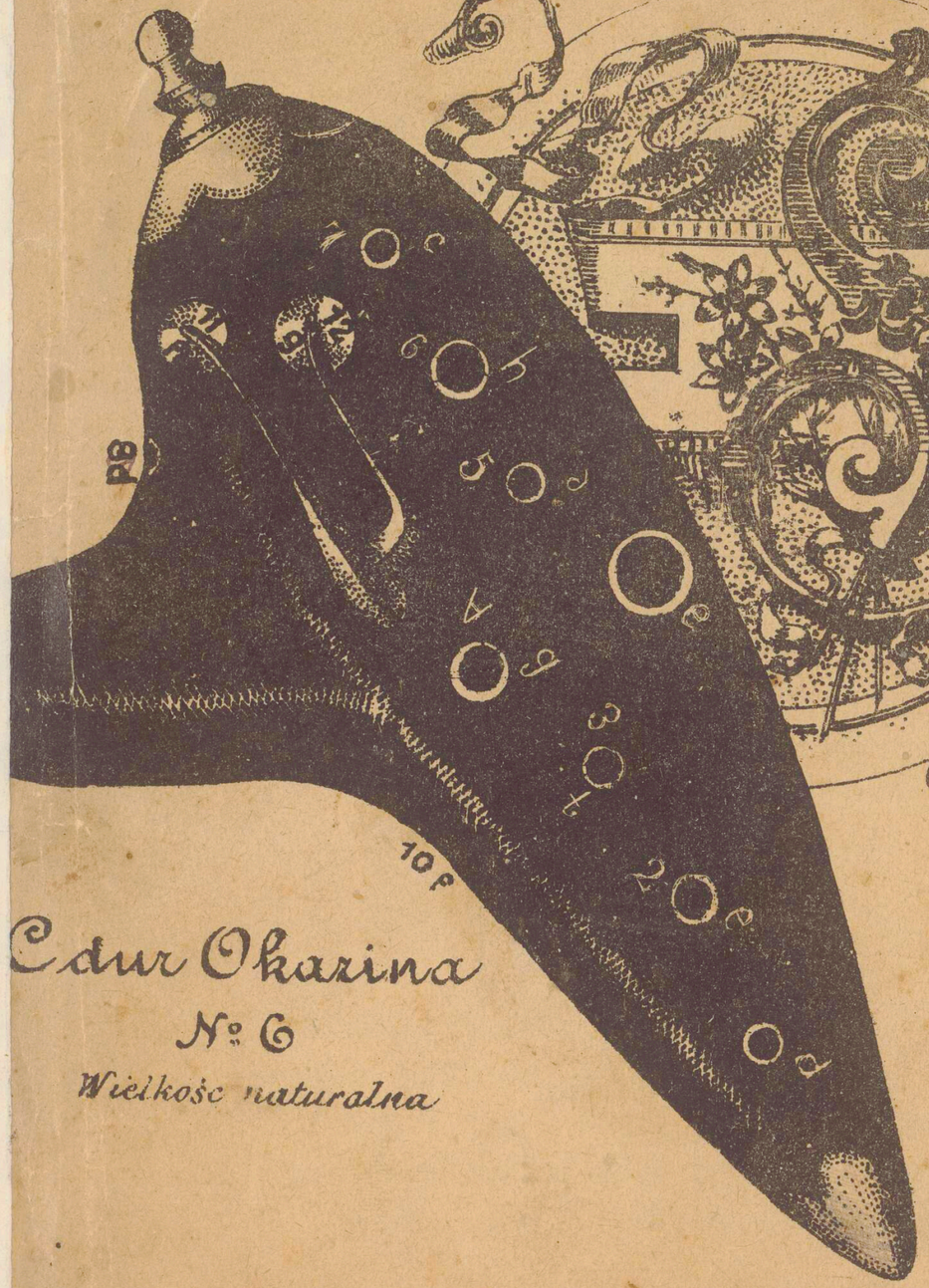
# ŁATWA
# SZKOŁA
# na Okarinę

*ułożona przez*

## W. KRUZIŃSKIEGO



*C dur Okarina*
*№ 6*
*Wielkość naturalna*

Cena 50 kop.

W WARSZAWIE

NAKŁAD SKŁADU i FABRYKI INSTRUMENTÓW MUZYCZNYCH
W. KRUZINSKIEGO
*ulica Trębacka № 6, róg Nowo-Senatorskiej*

Lit. K. Millera. Senatorska. 24.

Ю. ФЕЙГЕНБАУМЪ
Варшава, Маршалковская 153 Тел. 61-35.
Отдѣленіе: Бѣлянская 1 Тел. 56-94.

Fabryczny Skład Instrumentów Muzycznych
Gramofonów i Płyt
JUL. FEIGENBAUM
Warszawa, Marszałkowska 153 Tel. 61-35.
Filja: Bielańska № 1 Tel. 56-94.

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA
LWÓW
M 19541
M 19541
Ku 45178/31
13.3



**Okarina** instrument wynaleziony we Włoszech wyrabia się z preparowanej masy glinianej. Ton *Okariny* jest podobny do fletu. Nauka na tym instrumencie jest bardzo przystępną gdyż po kilku próbach każdy z łatwością potrafi zagrać krótsze piosenki, tańce i t. p.
Dla tego też Okarina została przyjętą w szerokich kołach przez amatorów. Lepsze gatunki *Okarin* są *czysto wystrojone* i mają do 11 — 12 *całych tonów*. Oprócz zwyczajnych *Okarin* są jeszcze z *wyciągaczem zniżającym* tony i *Okariny* z 2 ma klapami nadającemi 2 tony więcej Okarinie.

## SPOSÓB GRY.

Należy dziurki liczbami oznaczone przykryć szczelnie 10 cioma palcami, tak ażeby powietrze niemiało ujścia przez takowe. *Okarina* trzyma się w ten sposób ażeby dziurki № 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, były na wierzchu, № 8, i 10 pod spodem. Dolna dziurka № 8 przykrywa się wielkim palcem lewej, № 10 prawej ręki.

Górne czyli wierzchnie dziurki przykrywają się

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *Prawa ręka* | Dziurka | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | małym palcem | pierścionkowym palcem | serdecznym palcem | wskazującym palcem |
| *Lewa ręka* | Dziurka | 9 | 5 | 6 | 7 |
| | | małym palcem | pierścionkowym palcem | serdecznym palcem | wskazującym palcem |

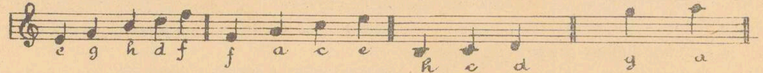
Uważaj aby mały palec lewej ręki przykrył dziurkę № 9, a nie 5,. mając wszystkie dziurki należycie przykryte, możesz zlekka zadąć. Jeżeli wyjdzie czysty i pełen ton rozpocznij gamę, grając powoli w górę i w dół, opuszczając stopniowo według № palce: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. i 8. 9. 10.

Jeżeli dziurki № 8, 9, 10. są częściej w użyciu, w takim razie zamiast palce z owych dziurek podnosić, lepiej je posunąć obok dziurek, co ułatwia trzymanie okariny.

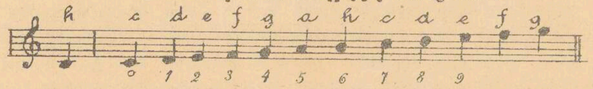
**Liczby** znaczą że należy tyle dziurek otwierać ( licząc zawsze od 1-szej dżiurki n. p
3 znaczy, że dziurkę 1-ą 2-ą i 3-ą należy otworzyć
5 „ „ „ 1, 2, 3, 4 i 5-ą należy otworzyć
6 „ „ „ 1, 2, 3, 4, 5 i 6 należy otworzyć
0 znaczy że wszystkie dziurki powinny być zamknięte.
I lub II oznacza przykrycie № 1 lub 2

## NUTY

W muzyce jest 7 głównych tonów, których szereg: *c, d, e, f, g, a, h,* może się w górę i nadół powtarzać. Dla wyrażenia nut pismem, używa się znaków zwanych *nutami* Nuty są umieszczone na *pięciu* poziomo i równolegle idących linjach. zwanych *pięciolinja*, która tworzy t. z. *system nutowy.* Na początku systemu kładzie się *Klucz*, według którego nuty otrzymują swe nazwy, Dla *Okariny* używa się klucza skrzypcowego (𝄞) spoczywającego na drugiej linji
Nuty piszą się albo na linjach, między linjami, pod linjami lub nad linjami




*Ocarina* posiada następujący szereg tonów
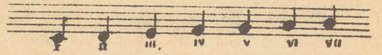



### Interwale czyli odległości
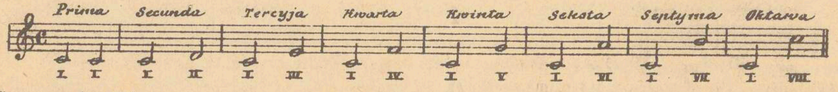
Gama składa się z 7 tonów zwanych stopniami, z których najniższy jest pierwszym



następny drugim stopniem i t p.
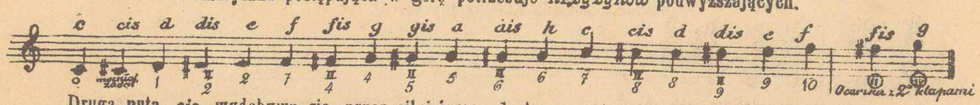



Otóż *stosunek* któregokolwiek stopnia gamy względem pierwszego zowie się interwalem, a przestrzeń między niemi zawarta jest odległością, Dlatego to stosunku. interwale otrzymują szczegółowe nazwy: primy, sekundy i t d. od stopnia na którem się znajduje dźwięk wyższy względem niższego, uważanego zawsze za stopień pierwszy.



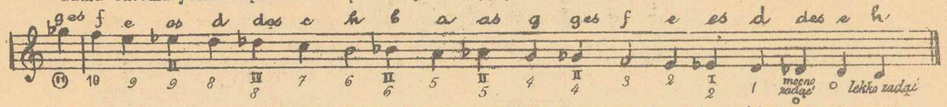

Gamy są dwojakie: *majorowe* i *minorowe*. *Majorowe* mają dwa całe tony i półton potem 3 całe tony i półton między stopniami III a IV, między VII a VIII. *Minorowe* zaś idące w górę mają między II-m a III-m stopniem, potem między VII a VIII· Idące w dół mają półton między VI-m a V-m i pomiędzy III-m a II-m stopniem. — Gamy w ten sposób idące, nazywają się *diatoniczne*. Gamy zaś postępujące samemi półtonami, nazywają się *chromatyczne*. Do tego są potrzebne oddzielne znaki jak *Krzyżyk* ♯ podwyższający nutę o pół tonu. i *bemol* ♭ zniżający nutę o ½ tonu i *kasownik* ♮ unieważniający *krzyżyk* lub *bemol*

Gama chromatyczna postępująca w górę potrzebuje *krzyżyków* podwyższających.

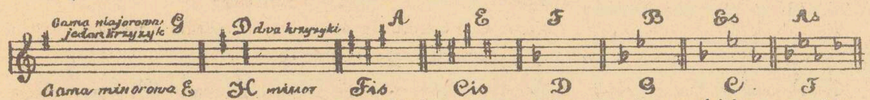



Druga nuta *cis* wydobywa się przez silniejsze zadęcie, czwarta nuta *dis* wydobywa się zapomocą przykrycia pierwszej (1) dziurki, gdy tymczasem druga jest otwartą. Jeżeli ma być graną najniższa nuta *h*, należy wydłużyć nieco usta i zlekka zadąć.

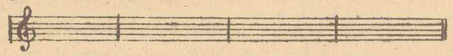
Gama chromatyczna idąca na dół potrzebuje zniżających bemoli




Gamy niezawsze rozpoczynają się od nuty C. Mogą się rozpocząć innemi tonami w takim razie otrzymuje:

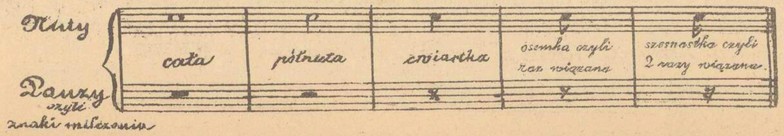



Ażeby kompozycje muzyczne mogły być dokładnie wykonane, bywają takowe podzielone na *takty*, które uwidocznione są *kreskami* taktowemi:



Na początku sztuczki jest zawsze podane ile cząstek czasu ma takt w sobie zawierać czy to wartości ćwiartek czy też ósemek n p. : *dwie ćwiartki* oznaczają się ułamkiem $\frac{2}{4}$ ( w tym razie należy liczyć, podczas gry w jednem takcie: *raz dwa* ); *trzy ćwiartki* oznaczają się $\frac{3}{4}$ ( wtedy na takt należy liczyć trzy uderzenia: 1. 2. 3. ); lub *cztery ćwiartki* $\frac{4}{4}$ lub C ( liczy się 1. 2. 3. 4 ) *sześć ósemek* $\frac{6}{8}$ ( liczy się; 1. 2. 3. 4. 5 6. ) i t. d

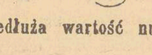
**Podział nut i pauz**






**Cała nuta** trwa w czasie tak długo jak dwie *półnuty* cztery *ćwiartki*, osiem *ósemek* czyli *raz wiązanych*; szesnaście *dwa razy* wiązanych. Oprócz tego dla przedłużenia dzwięku o połowę jego wartości czyli długości kładzie się przy nucie z prawej strony *Kropkę*. Więc

*Kropka* przy *całej* nucie przedłuża ją o półnutę
„ „ *półnucie* „ „ o ćwierćnutę
„ „ *ćwierćnucie* „ „ o ósemkę
„ „ *ósemce* „ „ o szesnastkę



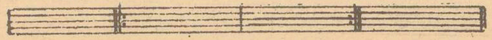
Obok tej kropki można położyć jeszcze jedną kropkę Ta druga kropka przedłuża wartość nuty o połowę wartości pierwszej kropki, czyli o czwartą część wartości n. p.

Oprócz taktu są jeszcze włoskie oznaczenia dla wyrażenia na początku kompozycyi, które powiadają jak grać należy czy szybko. czy wolno Najważniejsze są:

*Largo* bardzo wolno — *Larghetto* dosyć wolno
*Adagio* — wolno — *Andante* — niebardzo żywo
*Moderato* — miernie — *Allegretto* — dosyć żywo
*Allegro* — biegle — *Vivace* żywo.
*Praesto* — szybko — *Praestissimo* — jak najszybciej

## RÓŻNE ZNAKI.

podwójna kreska prostopadła na pięciolinii, oznacza koniec sztuki lub koniec jednej części. Jeżeli są dwa punkta umieszczone obok tych kresek w takim razie należy powtórzyć tę część z której są dwa punkta. Przy I ma volta i II da volta gra się pierwszy raz tylko do I my powtarzając drugi raz ową część kompozycyi, opuszcza się I ma volta a w to miejsce gra się II da volta

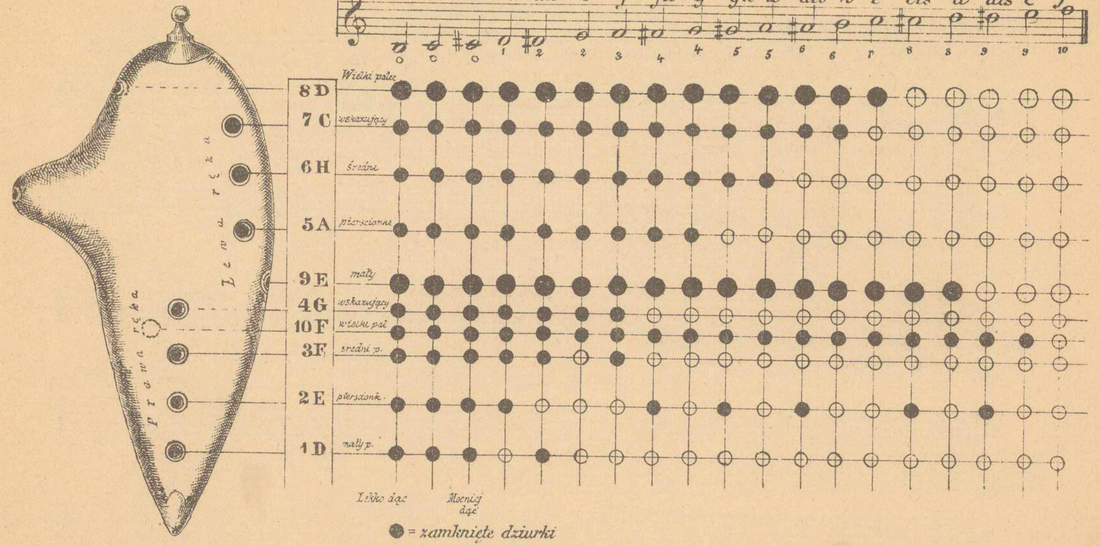


Znak 𝄋 ( Segno ) odnosi do tego miejsca od którego ma być powtórzoną sztuczka *Fine* znaczy koniec sztuczki *Dal Segno 𝄋 al Fine*, oznacza ażeby sztuczkę od znaku 𝄋 aż do końca powtórzyć. *Da Capo* lub *C. D.* znaczy od początku sztuczkę rozpocząć. *sf,-sforzando* - ton wzmocnić Znak < lub *cresc. crescendo.* - coraz bardziej wzmacniać > lub *dim. diminuendo* - zciszać coraz więcej. Jeżeli nad nutą lub pauzą znajduje się znak 𝄐 fermata, wtenczas się przedłuża według upodobania. ⁀ *legato, łącznie* oznacza, że nuty połączone należy przy jednym zadęciu grać. *Punkty nad nutami* oznaczają iż należy tony grać odrywająco *staccato*
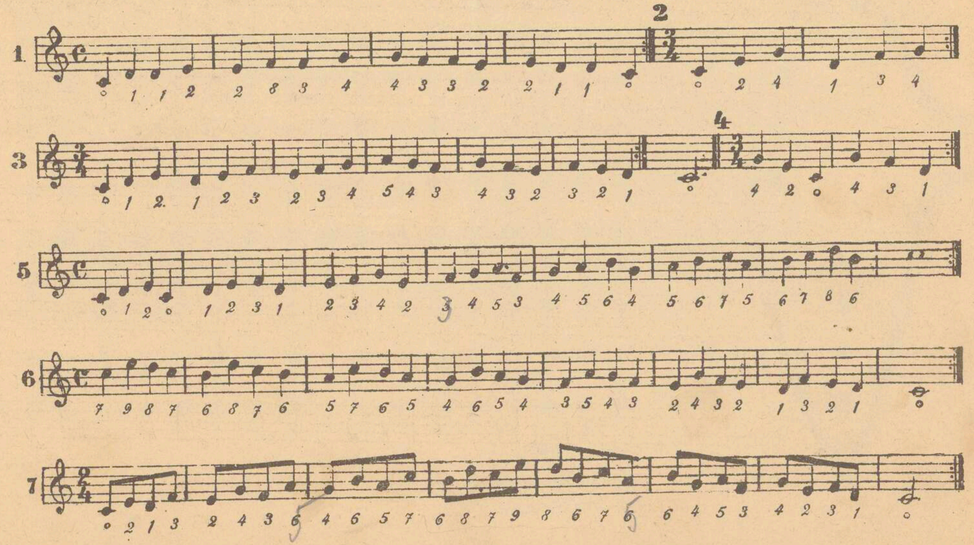


Gra na *Okarinie* wymaga równego i pełnego oddychania. Przed miejscami oznaczonemi *legato*, łukiem, należy wciągnąć więcej powietrza. ażeby módz za jednym zadęciem bez przerwy wykonać kilka nut. Przy *staccato* przeciwnie dmucha się krótko i po każdym tonie należy dotykać językiem ust, gdzie się dmucha,

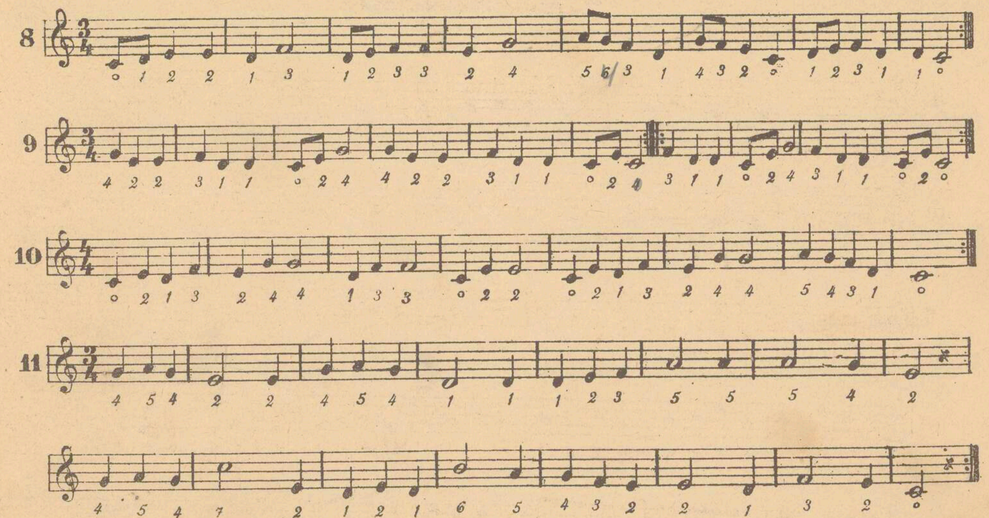
## Skala nutowa na Okarinę



## Pierwsze ćwiczenia





12

13

14

Gama C major

15

Moderato. Jasiek ciosał łyczki

16



Miernie

17

Dumka

18

Andante. Wyszła dziewczyna wyszła jedyna.

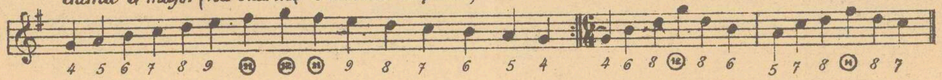
19

Andantino. Cztery latka wiernie służył

20

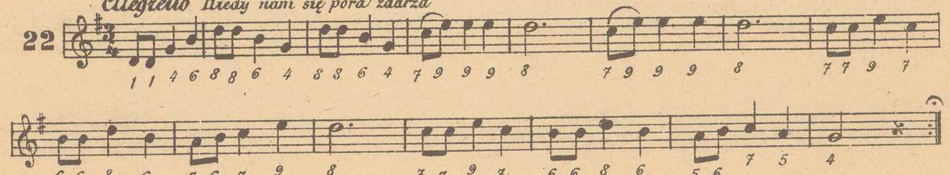
Gama G major (na Okarinę z dwoma klapami)

21



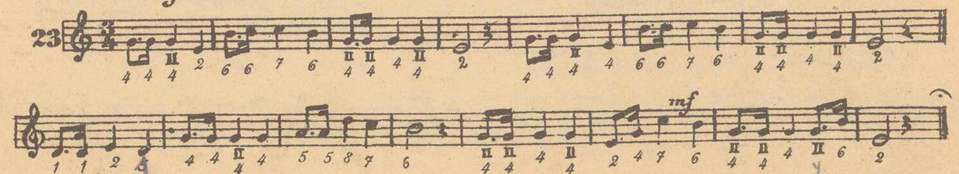
Allegretto Kiedy nam się pora zdarza

22



O! gwiazdeczko!
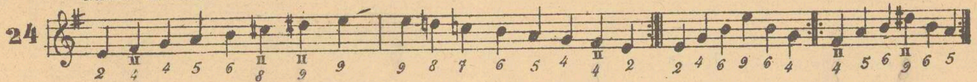
23
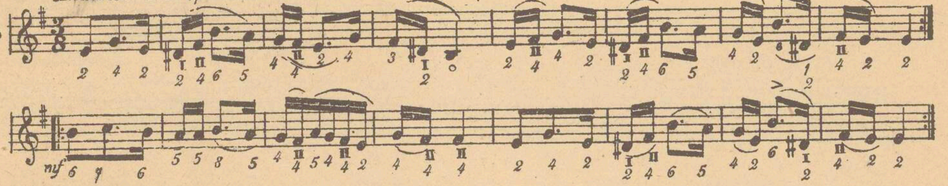





Gama E minor

24
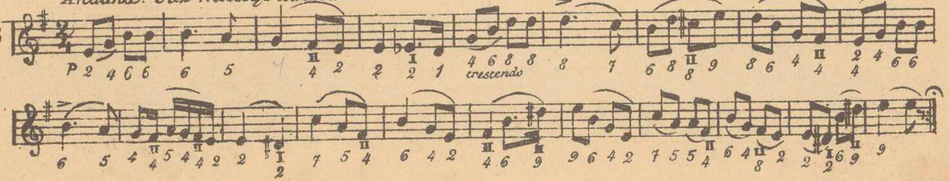


Andante. Już śpiewasz skowroneczku.

25
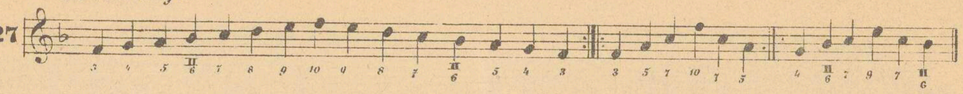



Andante. Już mrozisz zaszedł.
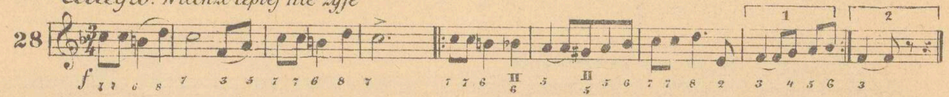
26
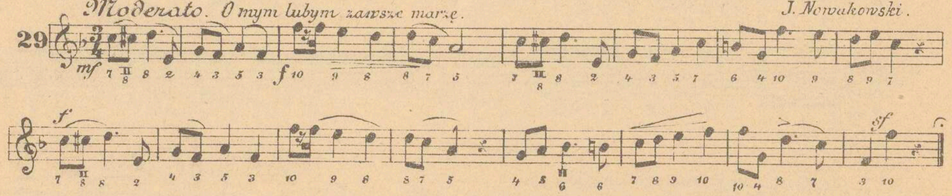


27 Gama F major



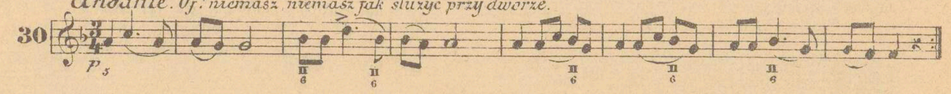
28 Allegro. Niechże lepiej nie żyje



29 Moderato. O mym lubym zawsze marzę. J. Nowakowski.
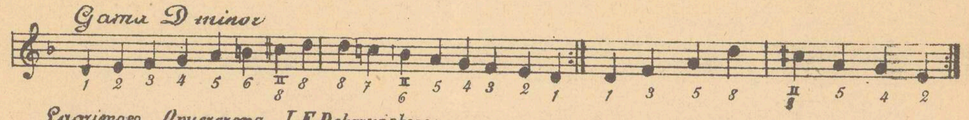


30 Andante. Oj! niemasz niemasz jak służyć przy dworze.
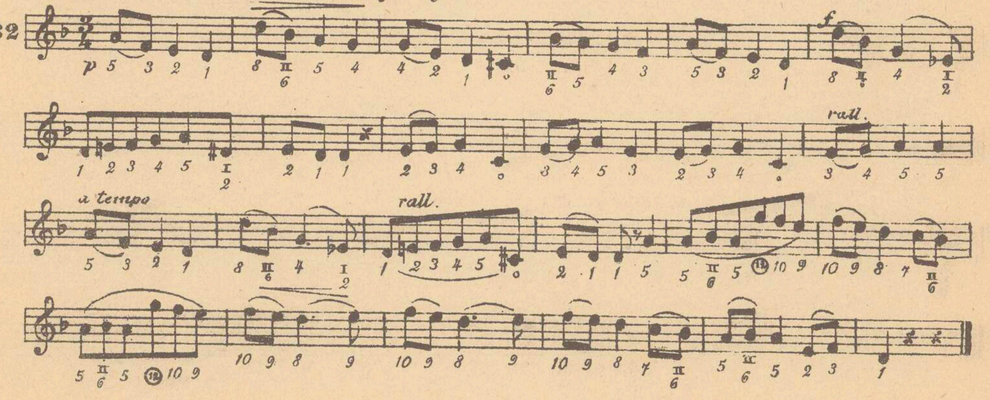




31 Gama D minor
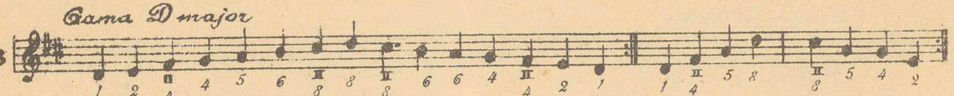


Lagrimoso Opuszczona, J. F. Dobrzyńskiego.
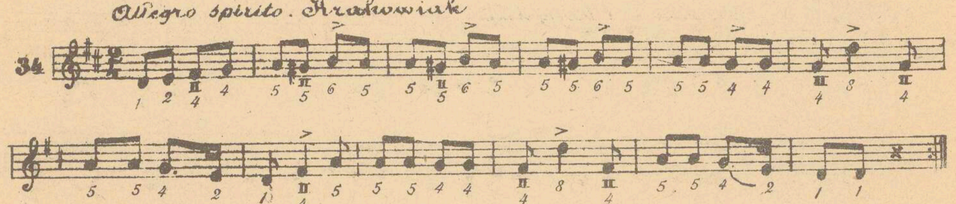
32
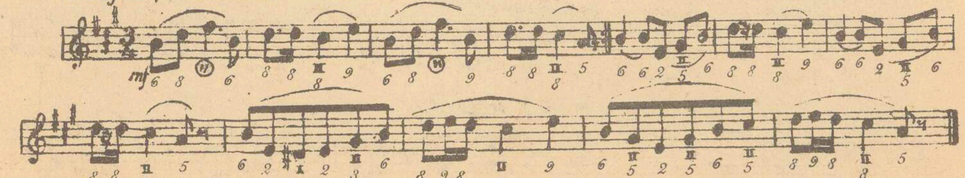


33 Gama D major



34 Allegro spirito. Krakowiak



Allegro. Sprawiedliwosc, Losiu, smiała.
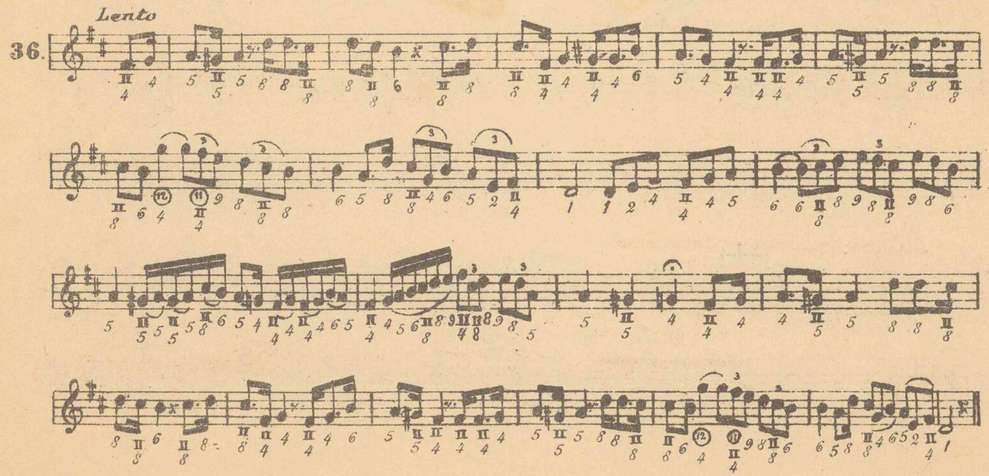




## Arja z Normy

Bellini
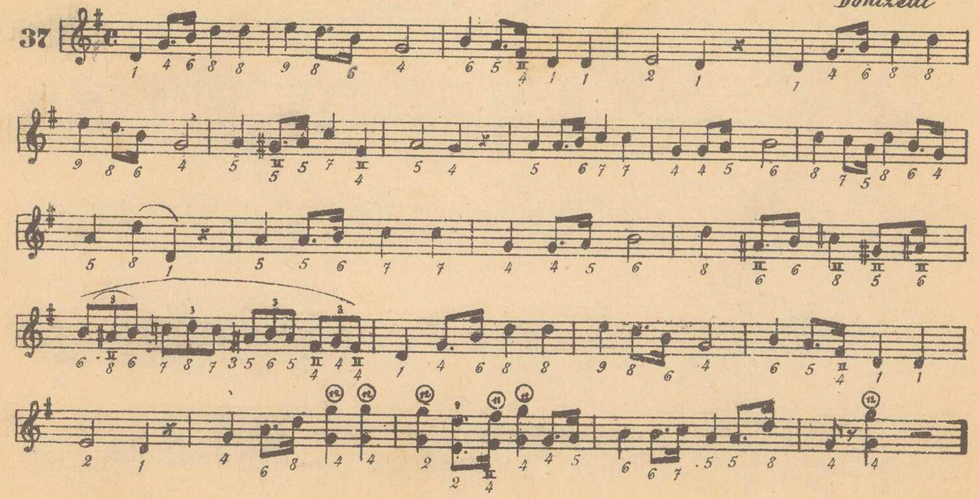
36. Lento



## Chór z Opery Lucia z Lamermorn:

Donizetti

37

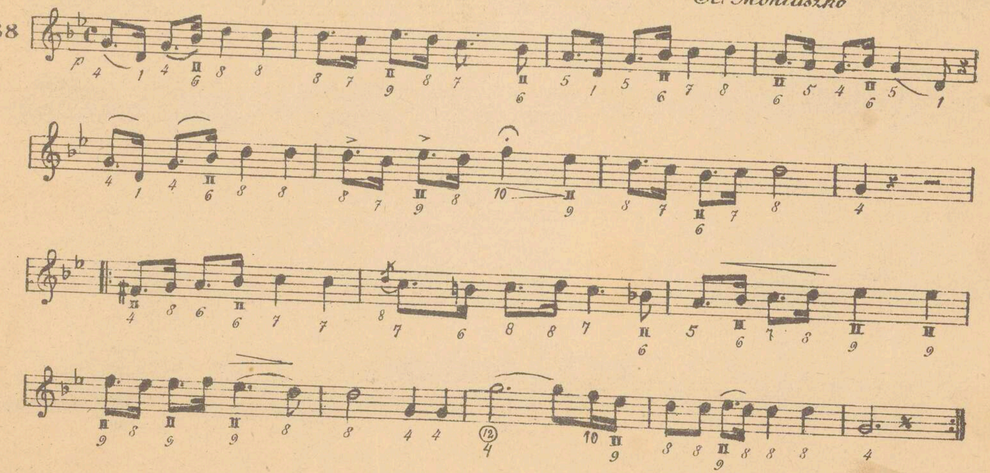




## Motyw z opery „Halka":
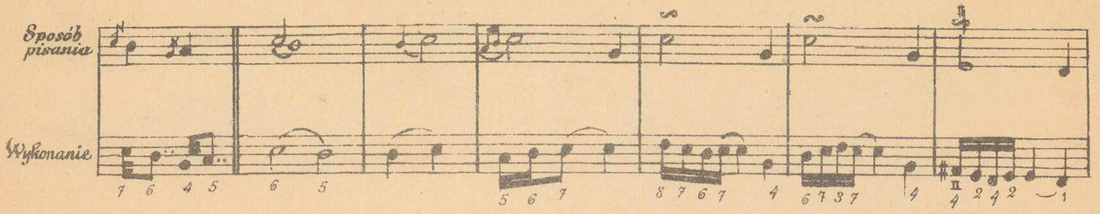
St. Moniuszko

38



# Ozdobniki

Przy grze na okarinie używają się przeważnie krótkie ozdobniki




*Tryl* wykonuje się w ten sposób że nuta główna i następna wyższa grają się szybko i równo (przykład A) Przykłady B i C grają się za pomocą klapy ⑪

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA W ŁODZI

Nakładem **W. KRUZIŃSKIEGO** w Warszawie

WYSZŁY:

Szkoła na Cytrę Wiedeńską, J. Szmideberga Rub. 2,50.
Wskazówki gry na cytrze akordowej . . . . kop. 50.
Szkoła wstępna Kompozycji muzycznej opracowana w 5 zeszytach **Wicentego Kruzińskiego** Zeszyt Rub. 1.20. kop.
Całość pięć zeszytów . . . . . Rubli 5.

*ulica Trębacka № 6, róg Nowo-Senatorskiej*

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA
W ŁODZI

M 19541

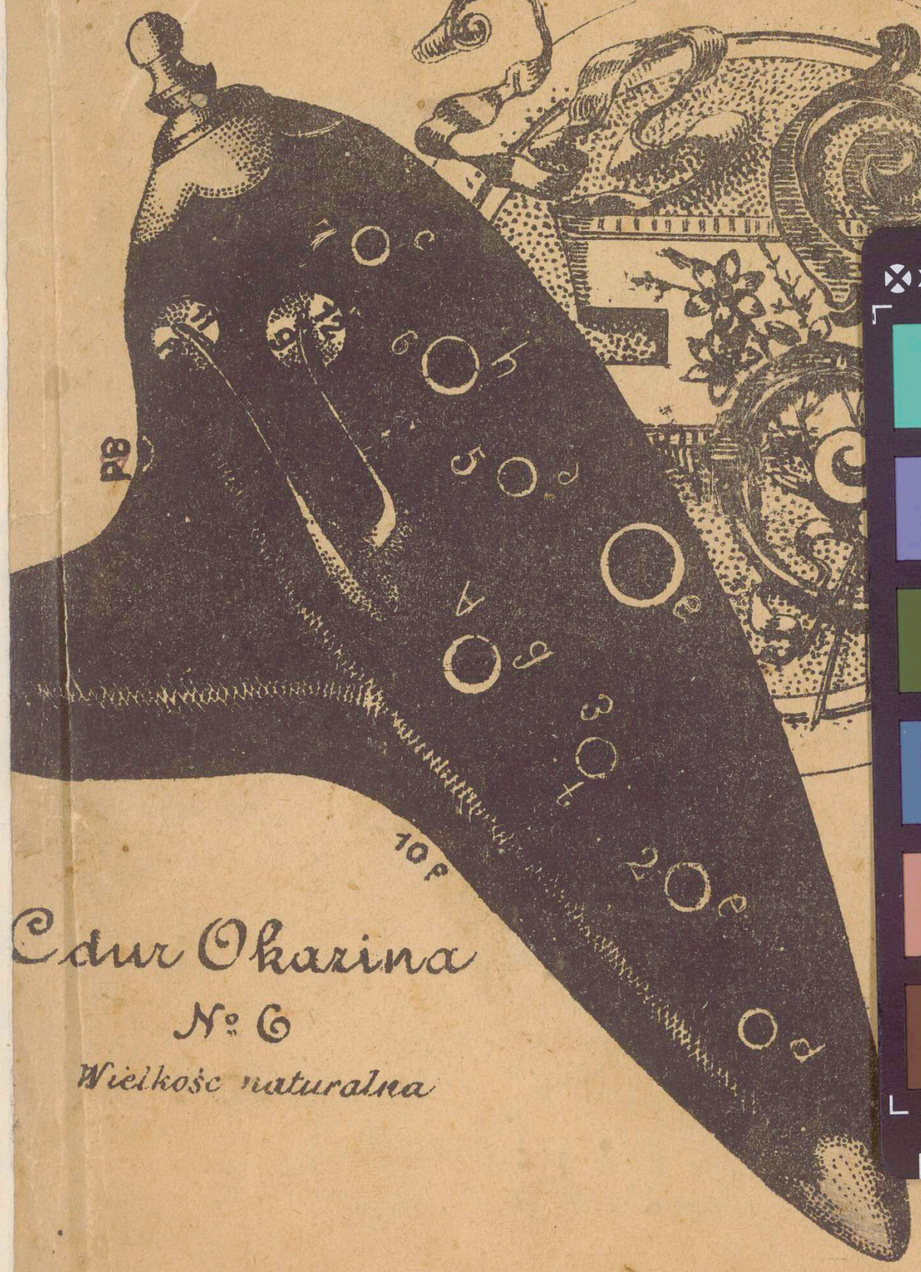
TYLKO NA MIEJSCU

BUŁ 2000000899721

# ŁATWA SZKOŁA na Okarinę

*ułożona przez*

W. KRUZIŃSKIEGO




Cena 50 kop.

Fabryczny Skład Instrumentów Muzycznych
Gramofonów i Płyt
JUL. FEIGENBAUM
Warszawa, Marszałkowska 153 Tel. 61-35.
Filja: Bielańska № 1 Tel. 56-94.

ZAWIE... INSTRUMENTÓW MUZYCZNYCH
W. KRUZINSKIEGO
ulica Trębacka № 6, róg Nowo-Senatorskiej

Lit. K. Millera. Senatorska. 24.