

Gitarre

Der Zauberwald

eine zauberische Dichtung für grosses Orchester und Sprecher

In dieser Nacht treffen sich die grössten Zauberer im dunklen Wald.

Erich Plüss

Allegro ♩=120

Musical notation for measures 1-15. Measure 1 starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. A dynamic marking of *mf* is present. Measure 2 contains a thick black bar. Measures 6-15 show various rhythmic patterns and rests, with measure 12 containing a thick black bar.

Sie müssen sich treffen um Missverständnisse zu klären. Als erster trifft Witz-Wutz, der lustige Zauberer, am Treffpunkt ein.

Musical notation for measures 16-33. Measure 16 starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. Measure 12 contains a thick black bar. Measure 19 contains a thick black bar.

Als Nächste erscheint die hässliche, alte Hexe Krummnas, die immer entweder böse vor sich hinkichert oder seufzt.

Musical notation for measures 34-56. Measure 34 starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. Measure 19 contains a thick black bar. Measure 3 contains a thick black bar. A *rit.* marking is present above measure 3.

Danach erscheint die traurige Hexe Hängkopp, sie weint viel und weiss nicht genau warum.

57 **Meno mosso** ♩=92

Musical notation for measures 57-76. Measure 57 starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. Measure 73 contains a thick black bar. A dynamic marking of *f* is present at the start of measure 73.

79

85

89

Die scheue, zarte Zauberfee Goldhaar
erscheint; man muss gut hinschauen,
sonst nimmt man sie gar nicht wahr.

95

96 **Adagio** $\text{♩} = 72$
4

105

110

Schnell huscht sie davon, denn Gefahr droht:
der grosse, alte Zaubermeister Akabra tritt auf!

116 **Allegro** $\text{♩} = 120$
3

120

So, nun hat sich der Zaubermeister
Akabra auch hingesetzt.
Die Diskussion kann also beginnen:

153

154

163

174

178

Die Gespräche bringen leider keine Lösungen,
sondern nur Streit.
Streit unter Hexen und Zauberer ist sehr gefährlich,
denn sie könnten ihre Zauberkräfte benutzen!

183

190

Allegro ♩=120

194

197

Es ist ein schlimmer Streit!

200

205

ff

209

212

Der grosse, alte Zaubermeister muss eingreifen. Er beendet den Streit! Wie macht er das?

214

Er verzaubert sie in Ratten!
Und was tun die schlaun Tiere?

215

9

225 **Presto** ♩=168

mf

229

ff

Abhauen!!

234