

Komponiert für ein zauberhaftes Musiklager, mit zauberhaften Kindern und einem zauberhaften Dirigenten!!

FX 6 (Goblins)

Der Zauberwald

eine zauberische Dichtung für grosses Orchester und Sprecher(in)

Erich Plüss

Allegro $\text{♩} = 120$

Two staves of musical notation for FX 6. The top staff is in treble clef, the bottom in bass clef. Both staves are in common time (indicated by '4'). The key signature is one sharp. The music consists of long notes followed by short rests. Measure numbers 2 and 3 are indicated above the staves.

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

Continuation of the musical score for FX 6. The top staff starts with a rest, followed by a measure with a bass note and a treble note. Measures 3 and 4 follow. The dynamic 'f' is indicated at the beginning of measure 6. Measure numbers 6, 3, and 3 are shown above the staves.

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

Continuation of the musical score for FX 6. The top staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note. Measures 12 and 12 are indicated above the staves. The bottom staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note.

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

Continuation of the musical score for FX 6. The top staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note. The bottom staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note. Dynamics 'f' and 'rit.' are indicated.

Final measures of the musical score for FX 6. The top staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note. The bottom staff shows a measure with a bass note and a treble note, followed by a measure with a bass note and a treble note. Dynamics 'rit.' and '3' are indicated.

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

57 **Meno mosso** $\text{♩} = 92$

67

81

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

85 8^{va}

95 **Adagio** $\text{♩} = 72$

103

FX 6 (Goblins)

3

111

rit.

8va

Allegro $\text{♩} = 120$

3

pp

3

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

119

f

6

8

6

8

134

f

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

142

10

p

154

ff

8

8

FX 6 (Goblins)

166

15

15

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

183

5

5

rit.

5

5

190 Allegro $\text{♩} = 120$

3

5

3

5

3

5

3

5

Es ist ein schlimmer Streit!

200

4

4

4

4

206

208

FX 6 (Goblins)

5

210

2
2

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

214 *8va*

1
3
3
3

215

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

Presto $\text{♩} = 168$
6

Abhauen!!

234