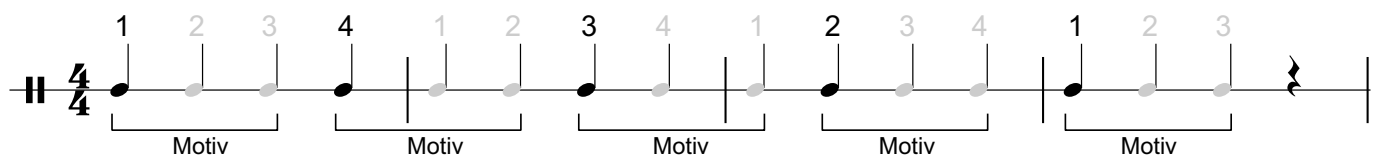


Bei Motiv-Wiederholungen wird – wie der Name vermuten lässt – ein Motiv wiederholt. Diese Wiederholungen geschehen lückenlos, ohne Pause zwischen den einzelnen Motiven. Diese unmittelbare Wiederholung verursacht eine rhythmische Verlagerung des Motiv-Beginns, die unerwartet und cool tönt.

Mit mehrfachen Wiederholungen wird ein „Wow!“-Effekt erzeugt. In den meisten Taktarten erzeugen Motiv-Längen von ungerader Dauer interessantere Effekte. Nachfolgend einige Möglichkeiten von Motiv-Wiederholungen.

3-Beat-Motiv im 4/4-Takt

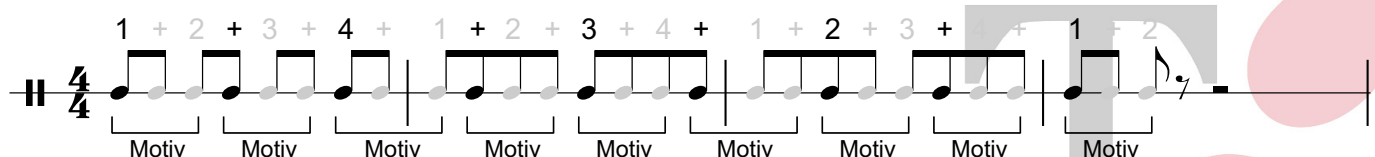
In diesem Titel steht bereits die Betriebsanleitung: Spiele ein rhythmisches Motiv von 3 Beats Länge und wiederhole es in einem 4/4-Takt. Dadurch verschiebt sich jeweils der Beginn des Motivs um einen Beat. Nach vier Wiederholungen endet ein Zyklus und das Motiv beginnt wieder auf Beat 1.



Training: [3-Beat-Motiv im 4/4-Takt](#)

3-Achtel-Motiv im 4/4-Takt

Auch hier ist der Titel bereits die Betriebsanleitung. Nach acht Wiederholungen des 3-Achtel-Motivs endet ein Zyklus. Aufgrund der Länge von 3 Achtel pendelt der Beginn eines Motivs zwischen Beat und Off Beat. Daher ist diese Form komplexer als das 3-Beat-Motiv im 4/4-Takt.



Training: [3-Achtel-Motiv im 4/4-Takt](#)

3-Sechzehntel-Motiv im 4/4-Takt

Und auch hier beschreibt der Titel bereits den Inhalt. Es werden Figuren von 3 Sechzehntel wiederholt. Da sich nur wenig rhythmische Varianten bieten, wird dieses Motiv vorwiegend mit tonalen Varianten verwendet. Nach 16 Wiederholungen endet ein Zyklus.

Training: [3-Sechzehntel-Motiv im 4/4-Takt](#)

