

9. Triumph der Eroberer

 $\text{♩} = 100$

Flöte

Klaρινette in B

Englisch Horn

Fagott

Pauken

Drum Set A

musicalion
klicken für mehr

3

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

dr

6

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

dr

1.

2.

This block contains the musical notation for measures 6, 7, and 8. It features six staves: flute (fl), clarinet (kl), euphonium (eglh), fagotto (fg), piano (pk), and drums (dr). The key signature has one sharp (F#). Measure 6 is marked with a '6' and a first ending bracket. Measure 7 is marked with a '1.' and a second ending bracket. Measure 8 is marked with a '2.' and a first ending bracket. The drum part includes various rhythmic patterns and accidentals.

musicalion
klicken für mehr

9

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

dr

This block contains the musical notation for measures 9, 10, 11, and 12. It features the same six staves as the previous block. Measure 9 is marked with a '9'. The notation continues with various musical symbols, including notes, rests, and accidentals, across all staves.

12

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

musicalion
klicken für mehr

15

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

18

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

musicalion

klicken für mehr

21

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

26

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

musicalion

klicken für mehr

30

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

33

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

musicalion

klicken für mehr

37

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

41

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

musicalion

klicken für mehr

45

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

48

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

dr

Die Babylonische Gefangenschaft

musicalion
klicken für mehr

51

fl

kl

eglh

fg

pk

dr

dr

Typ: Digitale Noten zum Download

Titel: [Die Babylonische Gefangenschaft, Nr. 09](#)

Komponist: [Eberhard Arning](#)

Epoche: 21. Jahrhundert

Thema: .Ohne Thema

Reihe/Zyklus: Oratorium: Die Babylonische Gefangenschaft

Schwierigkeit: Mittel

Instrumentierung Gruppe: Kammermusik gemischt

Arrangement: Flöte+[Klar+Fg]+[Px+Pk]+[Ehn]

Instrumentierung: Flöte (Querflöte) = Fl(1), Englischhorn = Ehn(1), Fagott = Fg(1), Klarinette = Klar(1), Pauken = Pk(1), Perkussion (alle Schlagzeuge) = Px(1)