

PŘIHLÁŠKA VYNÁLEZU

Zveřejněná podle §31 zákona č. 527/1990 Sb.

(21) Číslo dokumentu:

2023-103

(13) Druh dokumentu: **A3**

(51) Int. Cl.:

A63F 1/02 (2006.01)

A63F 1/04 (2006.01)

G09B 15/00 (2006.01)

G09B 1/32 (2006.01)

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLOVÉHO
VLASTNICTVÍ

(22) Přihlášeno: **15.03.2023**

(40) Datum zveřejnění přihlášky vynálezu: **11.09.2024**
(Věstník č. 37/2024)

- (71) Přihlašovatel:
Ing. Marek Posch, Ph.D., Praha 10, Vršovice, CZ
- (72) Původce:
Ing. Marek Posch, Ph.D., Praha 10, Vršovice, CZ
- (74) Zástupce:
Ing. Vladimír Čmejla, patentový zástupce, Pavlická
160/1, 155 21 Praha 5, Sobín

(54) Název přihlášky vynálezu:
Stolní hra s výukou hudebních symbolů

(57) Anotace:
Stolní hra s výukou hudebních symbolů, zaměřená na výuku druhu oktáv a pomlk, sestávající z tažných obrazových karet s notou, udávající výšku tónu umístěním v naznačené části notové osnovy, a dále sestávající i z tažných obrazových karet s vyznačenou délkou pomlky, která je umístěna v části notové osnovy.

Stolní hra s výukou hudebních symbolů

Oblast techniky

5

Vynález se týká stolní hry s výukou hudebních symbolů, pro upevnění znalosti not, usazených v notové osnově s basovým nebo houslovým klíčem a užitím pomlk, představující výrobek využitelný v oboru školství, pokrývá však i oblast mezilidské činnosti využití volného času.

10

Dosavadní stav techniky

Je známa řada druhů her, zabývajících se výukou hudebních symbolů. Uvedme například přihlášku vynálezu č. WO 2012109036 A2 o názvu „Checkerboard game for leaning musical note symbols and their associated hierarchy“, registrovanou 16.08.2012, přihlašovatel Wiehl Debra, USA. Hra využívá pomůcky, kterou je obdélníková plocha rozdělená do čtverců, plocha je podobná šachovnici. Po vylosování kruhových figur ve formě pohyblivých kamenů s obrazem určité noty lze si vytáhnout kruhové figury se zobrazenou notou celou, půlovou s tečkou, půlovou bez tečky nebo čtvrtovou. Figury se rozmístí podobně jako u dámy na tmavé čtverce. Obdobný jako u dámy je i diagonální pohyb figur prováděný střídavě mezi oběma hráči. Figura s obrazem noty se shodným nebo větším počtem dob má při postupu po tmavých čtvercích možnost po diagonále skákat a odstranit figuru noty se stejnou či nižší hodnotou. Hra je vytvořena složitěji, jsou tam i figurky čisté bez not, což jsou dámy, a jsou vytvořena ještě další pravidla, která hru vytvoří náročnější, ale i zábavnější. Hra v podstatě učí hráče v důsledku možností přeskočení a odstranění figurky rozeznávat noty užívané v hudební notové osnově.

Dále je známo řešení podle přihlášky vynálezu č. US 3070371 A o názvu „Musical game“, registrované 25.12.1962, přihlašovatel Alice Hearle, USA. Hra využívá herní desky, která má na sobě zobrazenou řadu dvaceti osmi pianových kláves, obsahující i půltónové klávesy, vše je zobrazeno v mezikruží. Klávesy vytvořené v mezikruží nesou abecední označení názvů not jdoucích jednotlivě po sobě shodně jako u klaviatury klavíru. Střed mezikruží obsahuje klávesy zobrazené v kruhu v počtu rovněž dvaceti osm kláves, střed mezikruží je otočný vůči desce s nakresleným mezikružím klaviatury. Tyto pohyblivé klávesy obsahují řadou různých hudebních symbolů, které tvoří úkoly pro hráče při otáčení středového mezikruží. Rovněž tato desková hra slouží pro výuku hudebních symbolů, tentokrát se úkoly zadávají otáčením kruhového středu herní pomůcky.

Také je známo řešení dle přihlášky vynálezu č. US 4895374 A o názvu „Board game for teaching music“, registrované 23.01.1990, přihlašovatel Bowles Illene, USA. Hra využívá herní desky, která má na sobě zobrazeny dvě dráhy v podobě L, kde jedna dráha tvoří basovou osnovu, druhá dráha houslovou osnovu. Pod znázorněnými osnovami je na desce zobrazena i část klaviatury, obsahující klávesy v rozsahu jedné oktávy a dvou tónů. Hráči vylosují hrací figury, každý z hráčů sedm figur představujících notu o různé velikosti doby a nesoucí abecední označení noty. Za použití házecích kostek a přiložených karet s instrukcemi, které se losují, hráči vkládají do notových osnov postupně jednotlivé figurky. Osazení do osnov je kontrolováno vzájemně na zobrazené klaviatuře. Studenti hudby se tak při hře učí názvy not a mezer basové i houslové osnovy v souvislosti s teoretickým předvedením na maketě kláves klavíru.

Dalším známým řešením je hra společnosti Zodpovědná výuka: „Já mám, kdo má noty“, zveřejněná pro třetí osoby dne 05.06.2022. Hra obsahuje 45 karet, na každé z nich je: notový klíč, obraz noty nebo pomlky ležící v notové osnově (například g1 půlová a nápis „Já mám“). V dolní části karty je stejná osnova, ale jiný druh noty, například C2 čtvrtová a nápis „Kdo má“. Ten, kdo má kartu s notou C2 čtvrtovou, se ozve a zeptá se: kdo má další notu, kterou má ve spodní části níže v osnově zobrazenou na své kartě. Takto si děti cvičí mezi sebou velikost not.

Hra neobsahuje noty v basovém klíči, tedy hra neučí noty ve velké oktávě či oktávě kontra. Popis not slouží pouze pro děti se znalostí písmen a číslic.

5 Znamé jsou i karetní hry podle dokumentu č. GB 2027974 A, zde karty učí žáky délky not, druhy pomlky, ale jelikož není využita notová osnova, karty neučí výšky tónu v notové osnově ani druhy oktáv.

10 Také je znám dokument č. DE 20308546 U1, jde o karetní hru, kde na lici karty je v notové osnově znázorněna nota a na rubové straně karty je uveden tón noty, například E, a rovněž je zde vytvořen obrázek zvířete, které počátečním písmenem noty začíná, zde například: E – Elefant. Tato karetní hra není vytvořena pro učení oktáv, ani není společenskou hrou.

15 Znamá řešení her, které dosáhly ochrany patentem využívajícím za základ herní pomůcky, jako je šachovnicové hrací desky s figurami not, nebo dva druhy her, kde figurují hrací desky s figurami not, notovou osnovou a zobrazených kláves, mají za cíl prostřednictvím hry poznávat druhy not, případně další hudební symboly. Řešení výše uvedená neobsahují systém naučit hráče všechny hlavní hudební symboly, neřeší všechny druhy oktáv, není řešeno učení oktáv pro předškolní děti a většinou chybí při těchto hrách v karty vzájemná soutěžní hra, kde soutěží více dětí, což postrádá funkci hry s kartami.

20 Uvedené řešení podle níže uvedeného vynálezu si bere za cíl využít při hře všechny nejdůležitější hudební symboly tak, aby pro žáky, ale i dospělé zájemce, zabývající se hudebním nástrojem, například klavírem, při učení druhů not, basové a houslové osnovy a při učení dalších hudebních symbolů, jako jsou hudební pomlky a druhy oktáv, odpadlo přemýšlení nad těmito základními prvky. To vše je provedeno systémem vzájemné soutěžní hry v karty zvláště pro děti předškolního i školního věku.

30 Podstata vynálezu

Uvedené nedostatky odstraňuje v podstatné míře stolní hra s výukou hudebních symbolů, která je zaměřena na výuku druhu not, oktáv, za pomoci obrazových karet s udanou délkou noty nebo pomlky, jehož podstata spočívá v tom, že sestává z tažných obrazových karet s notou, kde nota, která svým obrazem vyjadřuje délku tónu, například že jde o notu čtvrt'ovou, a tím, že je tato nota 35 umístěna v naznačené části notové osnovy, vyjadřuje i výšku tónu, například tón d, ale rovněž určuje i druh oktávy, například oktávu 2. Jelikož s hudebním nástrojem, a tedy s výukou hudebních symbolů, se má začínat s dětmi již v předškolním věku, kdy ještě děti neovládají písmena, je provedeno u této karetní hry rozlišení druhu oktáv pro předškolní děti barevností zástupného symbolu nebo rozmanitost jednotlivých zástupných symbolů, které jsou přiřazeny 40 oktávám u tažných obrazových karet. Druhy oktáv si nejlépe představíme jako skupiny tónu c, d, e, f, g, a, h, které se skrývají pod klapkami klavíru. Tyto skupiny tvoří vzestupnou řadu oktáv od basů v dolní části až po vysoké tony v horní části klaviatury pianina. Tato karetní hra obsahuje i druhou část tažných obrazových karet, které sestávají z tažných obrazových karet s vyznačenou délkou pomlky, naznačené v notové osnově. Délka pomlky je zvláště pro předškolní děti určena 45 velikostí dílu barevného zástupného symbolu, jako jsou například části plodu ovoce. Polovina zobrazeného plodu je přiřazena notě půlové, čtvrtina plodu k notě čtvrt'ové atd.

Výhodné je, že tažné obrazové karty s notou obsahují druh oktáv, které odlišuje barevnost a rozmanitost zástupných symbolů, představovaných plody ovoce a zeleniny. Obrazové odlišení 50 druhu oktávy je provedeno například druhem ovoce, jako je žlutý banán, v příkladu provedení je přiřazena oktáva velká, červené jablko představuje oktávu 1, modrá švestka oktávu 2. Předškolní děti si propojí tyto symboly s notou v uvedené oktávě. Pro všechny hudebníky pak jsou noty, oktávy nebo pomlky, pro pochopení, popsány i písmeny nebo číselným vyjádřením.

Rovněž je výhodné, že druhá část tažných obrazových karet, což jsou tažné obrazové karty s vyznačenou délkou pomlky, určují délku pomlky počtem části celku barevného zástupného symbolu, kterým je plod ovoce nebo zeleniny, jak je již uvedeno v prvním odstavci podstaty vynálezu.

Také je výhodné, že tažné obrazové karty s vyznačenou délkou pomlky určují délku pomlky počtem zástupných symbolů, kterými jsou počty zobrazených snímaných karet. Pro krátké pomlky osminové či šestnáctinové jsou tyto pomlky obrazově ztvárněny například dvěma či čtyřmi kartami, které je nutno při hře sejmout.

Velkou výhodou této stolní hry s výukou hudebních symbolů je to, že při této karetní hře, kdy se soutěže může zúčastnit 2 až 5 osob, zvláště dětí, lze dosáhnout zábavnou formou osvojení si čtení not, oktáv a hudebních pomlky, což je nutné pro děti učící se hudebním nástrojům. Díky hře si osvojí složitější noty na pomocných linkách, pochopí zápis not houslového i basového klíče a naučí se všechny druhy nejužívanějších oktáv a pomlky. Rychlé čtení not je pro žáky důležité proto, aby se mohli věnovat svému hudebnímu nástroji a nezdržovali se čtením a počítáním not nebo rozlišením pomlky. Hra je rozdělena na dva balíčky hracích karet po 64 kusech v každém balíčku. Pro začínající hudebníky je v prvním karetním balíčku ještě symbol not i pomlky vyjádřen informačním popisem ve formě písmen i rozlišen obrazem, lze tedy symbol noty nebo pomlky přečíst a učit se jeho umístění v notové osnově. Ve druhém karetním balíčku již musí žák hudební symbol v notové osnově pojmenovat podle umístění noty nebo pomlky, jelikož popis hudebních symbolů již chybí a je nutné již hudební symbol znát nebo jej vypočítat v notové osnově. Uvedená stolní hra zábavnou formou dosáhne intenzivního procvičování not v rozličných oktávách basového i houslového klíče.

Objasnění výkresů

Příklad provedení řešení stolní hry s výukou hudebních symbolů podle vynálezu, představuje na:

obr. 1 pohled na 16 tažných obrazových karet v oktávě 1, 2 a 3;

obr. 2 pohled na 16 tažných obrazových karet v oktávě kontra, malé oktávě a oktávě 1;

obr. 3 pohled na 16 tažných obrazových karet v oktávě velké, oktávě malé a oktávě 3; a

obr. 4 pohled na 16 tažných obrazových karet v oktávě velké, oktávě malé, oktávě 1 a všechy druhů pomlky.

Karty jsou zde pro malé hudebníky dle druhu oktáv nebo pomlky odlišeny ještě zobrazením různých druhů ovoce nebo částí ovoce či počtu karet.

Příklad uskutečnění vynálezu

Stolní hra s výukou hudebních symbolů sestává z tažné obrazové karty s notou, udávající délkou tónu a výšku tónu umístěním v naznačené části notové osnovy, a dále sestává i z tažné obrazové karty s vyznačenou velikostí pomlky, která je umístěna v části notové osnovy, a obrazovým vyjádřením oktáv nebo pomlky.

Stolní hru lze objasnit v následujícím příkladu provedení. Hrají čtyři hráči. Balíček má 64 karet, které jsou znázorněny na obr. 1 až obr. 4.

Nežli se začne s příkladem hry, je dobré ještě osvětlit níže uvedené zásady, aby hra byla srozumitelná.

Karty obsahují noty. Každá oktáva obsahuje 7 celých tónů: c, d, e, f, g, a, h. Dle výšky oktávy rozeznáváme oktávy: kontra, velká, malá, 1, 2, 3. Ve hře mají tóny dané oktávy stejné označení, například: C₁, C, c, c₁, c₂, c₃, což jsou noty c: kontra, velké, malé, 1, 2, 3.

5

Tóny oktávy kontra obsahují noty: C₁, D₁, E₁, F₁, G₁, A₁, H₁.

Tóny oktávy velké obsahují noty: C, D, E, F, G, A, H.

Tóny oktávy malé obsahují noty: c, d, e, f, g, a, h.

Tóny oktávy 1 obsahují noty: c₁, d₁, e₁, f₁, g₁, a₁, h.

10 Tóny oktávy 2 obsahují noty: c₂, d₂, e₂, f₂, g₂, a₂, h₂.

Tóny oktávy 3 obsahují noty: c₃, d₃, e₃, f₃, g₃, a₃, h₃.

15 Balíček s popsánými notami u každé noty obsahuje popis tónu a obraz oktávy. U nepopsané varianty, kde se hráči učí noty nebo noty znají, je na kartě obsažen pouze symbol noty, kterou hráč určí.

20 Karty obsahující pomlky: obsahují pomlku celou, půlovou, čtvrtovou, osminovou a šestnáctinovou. Tyto karty jsou buď při houslovém klíči nebo při basovém klíči. V případě, že je pomlka spojena s basovým klíčem, lze ji umístit vždy, když předcházející nota obsahuje basový klíč. V případě houslového klíče vždy, když předcházející hra obsahuje houslový klíč. Pokud dojde ke změně oktávy, viz měnič, řídí se klíč dle klíče umístěného na měniči.

25 Karta obsahující celou pomlku: všichni ostatní hráči jedno celé kolo nehrají. Pouze pokud by někdo z dalších hráčů měl také celou pomlku, může ji dát na stůl a pak od tohoto hráče další hráči nehrají jedno kolo. Vždy se kola zdrží alespoň jeden následující hráč, reagující na předloženou kartu.

30 Karta obsahující půlovou pomlku: polovina zbývajících hráčů nehraje, pokud je lichý počet hráčů, například 5 hráčů, zdrží se 2 hráči; pokud jsou ve hře např. 4 hráči, zdrží se hry jeden následující hráč. Pouze pokud by někdo z dalších hráčů měl celou nebo půlovou pomlku, může ji dát na stůl a pak od tohoto hráče další hráči nehrají dle pravidel jeho karty. Vždy se kola zdrží alespoň jeden následující hráč, reagující na předloženou kartu.

35 Karta obsahující čtvrtovou pomlku: čtvrtina zbývajících hráčů nehraje, pokud je lichý počet hráčů, například 5 hráčů, zdrží se 1 hráč; pokud jsou ve hře např. 4 hráči, zdrží se hry rovněž jeden hráč. Pouze pokud by někdo z dalších hráčů měl celou nebo půlovou pomlku, může ji dát na stůl a pak od tohoto hráče další hráči nehrají dle pravidel jeho karty. Vždy se kola zdrží alespoň jeden následující hráč, reagující na předloženou kartu.

40 Karta obsahující osminovou pomlku: následující hráč líže dvě karty a kolo pro něj končí! Pouze v případě, že má také osminovou pomlku nebo šestnáctinovou pomlku, může ji dát na hrací stůl a následující hráč líže potom čtyři karty nebo šest karet v případě položení šestnáctinové pomlky.

45 Karta obsahující šestnáctinovou pomlku: následující hráč líže čtyři karty a kolo pro něj končí! Pouze v případě, že má také osminovou pomlku nebo šestnáctinovou pomlku, může ji dát na hrací stůl a následující hráč líže potom šest karet nebo osm karet v případě položení další šestnáctinové pomlky.

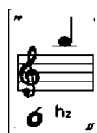
50 Karty obsahující měniče. Jde o kartu, která se stává měničem pouze pro jednu hru, po sejmutí balíčku karet: měnič je název tónu, například tón c. Pokud se učíte karty, zvolte měniče tón c. Každý, kdo má v ruce měniče, pro tón c jsou to C₁, C, c, c₁, c₂, c₃, může změnit oktávu

na jinou, kterou libovolně zvolí. Na stůl předchozí hráč dal například kontra d, což je označeno D₁ – následující hráč nemá žádný tón ze skupiny oktávy kontra ani jiné d, ale má v ruce měnič c₃. Následující hráč tedy má možnost položit na stůl hrací kartu měniče c₃ a změnit oktávu z kontra na oktávu, která je pro něj vhodnější, například oktávu 2. Další hráč pak musí dát na stůl tón ze zvolené oktávy měničem, například a₂. Pozor – měničem se neurčuje konkrétní tón, pouze oktáva.

Příklad hry. Jeden z hráčů zamíchá a postupně každému z hráčů rozdává čtyři karty. Karty hráči ostatním hráčům neukazují. Sejmutím balíčku se určí měnič. Zde se po sejmutí stal měničem f₁, což je tón f v oktávě 1 - to znamená, že měničem je jakákoliv nota f, tedy možnosti F₁, F, f, f₁, f₂, f₃. Zároveň se odkryje vrchní karta ze snímaného balíčku a položí se na stůl – karta h₂. Obraz karty h₂ je zde pro přehlednost umístěn mezi hráče 2, 3 a 4, viz níže. Na tuto kartu pokládá kartu další hráč ve hře. Zde začne hrát hráč 2, protože hráč 1 rozdával:

15 Hráč 2: D, C₁, H₁,  Hráč 2: dá na stůl kartu H₁, protože lze dát stejné tóny na sebe, H₁ na h₂.

Hráč 3: G, g, f₂, c₂ Hráč 3: položí na stůl kartu f₂, což je měnič. Mění, zvolí oktávu velkou.



20 Hráč 4: A₁, A, c₁, g₂ Hráč 4: zahraje A, protože nota patří do velké oktávy.

Hráč 1: c₁, d₂, E,  Hráč 1: pokládá E, protože E je ve stejné velké oktávě jako A.

25 Druhé kolo:

Hráč 2: D, C₁,  Hráč 2: dá na stůl kartu D, protože D je ve stejné velké oktávě jako E.

30 Hráč 3: G, g, c₂ Hráč 3: položí na stůl kartu G, protože G je ve stejné velké oktávě jako D.



Hráč 4: A₁, c₁, g₂ Hráč 4: zahraje g₂, protože lze dát stejné tóny na sebe, g₂ na G.

35 Hráč 1: c₁, d₂,  Hráč 1: pokládá , protože pomlka je v houslovém klíči jako poslední položená karta, ta je rovněž v houslovém klíči.

Třetí kolo:

40 Hráč 2: C₁,  Hráč 2: stojí a nehraje, protože předchozí karta je čtvrtěová pomlka a čtvrtina hráčů nehraje. Tomu odpovídá hráč číslo 2. On je čtvrtina ze čtyř hráčů.

45 Hráč 3: g, c₂ Hráč 3: zahraje notu c₂, protože c₂ je v houslovém klíči, stejně jako je poslední položená karta, ta je rovněž v houslovém klíči.



Hráč 4: A₁, e₁

Hráč 4: líže si kartu f, protože nemůže žádnou kartu umístit.

5 Hráč 1: c₁, d₂

Hráč 1: zahraje notu d₂, protože d₂ je ve stejné oktávě jako c₂.

Čtvrté kolo:

10 Hráč 2: C₁,

Hráč 2: dá na stůl , protože tato pomlka je v houslovém klíči, stejně jako poslední položená karta, která má notu rovněž v houslovém klíči.

Hráč 3: g

Hráč 3: si líže dvě karty, protože předchozí karta je a sám nemá v ruce ani osminovou, ani šestnáctinovou pomlku. Hráč si lízl c a .



15 Hráč 4: A₁, e₁, f

Hráč 4: zahraje notu e₁, protože e₁ je v houslovém klíči, stejně jako poslední položená karta, která má pomlku v houslovém klíči.

20 Hráč 1: c₁

Hráč 1: zahraje notu c₁, protože c₁ je ve stejné oktávě jako e₁. Hráč dal poslední kartu na stůl a tím vyhrál. Ostatní hráči pokračují.

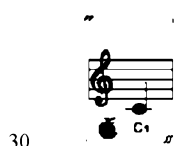
Páté kolo:

25 Hráč 2: C₁

Hráč 2: pokládá C₁, protože lze dát stejné tóny na sebe, C₁ na c₁. Hráč pokládá poslední kartu, a proto vyhrává a obsazuje celkově 2. místo.

Hráč 3: g, c,

Hráč 3: pokládá c, protože lze dát stejné tóny na sebe, c na C₁.



30 Hráč 4: A₁, f

Hráč 4: pokládá f, protože je to měnič a mění na kontra oktávu. Poslední karta, která mu zbyla v ruce, obsahuje tón v kontra oktávě, a tak si nahraje.

35 Šesté kolo:

Hráč 3: G,

Hráč 3: pokládá , tato karta obsahuje pomlku s basovým klíčem, náležející ke kontra oktávě.

Hráč 4: A₁

Hráč 4: si líže 4 karty – g₂, h, f₃, d, protože předchozí hráč položil na stůl šestnáctinovou pomlku.

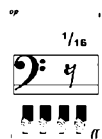
5

Sedmé kolo:

Hráč 3: g

Hráč 3: pokládá g, protože je nota v basovém klíči, stejně jako . Položil na stůl poslední kartu a celkově zvítězil na 3. místě.

10



Hráč 4: A₁, g₂, h, f₃, d Hráč 4: skončil na posledním 4. místě.

15

Průmyslová využitelnost

Stolní hra s výukou hudebních symbolů je vhodné vyrábět v provozovnách zabývajících se plasty nebo kartony za použití tisku. Využitelnost zařízení je tedy v odvětví lehkého průmyslu.

PATENTOVÉ NÁROKY

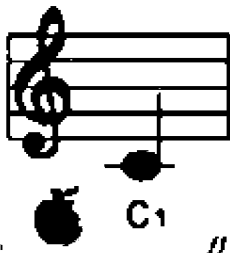
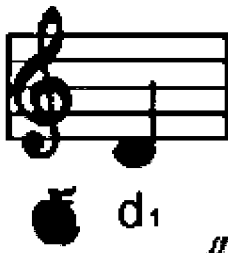
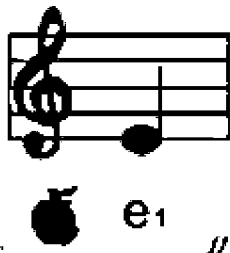
5 1. Stolní hra s výukou hudebních symbolů, zaměřená na výuku druhu oktáv a pomlky za pomoci obrazových karet s udanou výškou noty nebo délkou pomlky, **vyznačující se tím**, že sestává z tažných obrazových karet s notou, udávajících její výšku umístěním v naznačené části notové osnovy, kde druh oktávy určuje barevný zástupný symbol; a že dále sestává i z tažných obrazových karet s pomlkou, kde délka pomlky je určena velikostí dílu barevného zástupného symbolu nebo počtem zástupných symbolů.

10 2. Stolní hra podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že tažné obrazové karty s notou obsahují barevný zástupný symbol, kterým je plod ovoce nebo zeleniny.

3. Stolní hra podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že tažné obrazové karty s pomlkou určují délku pomlky počtem částí dílu barevného zástupného symbolu, kterým je plod ovoce nebo zeleniny.

15 4. Stolní hra podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že tažné obrazové karty s pomlkou určují délku pomlky počtem zástupných symbolů, kterými jsou počty zobrazených snímaných karet.

4 výkresy

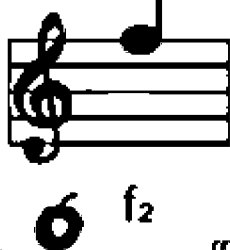
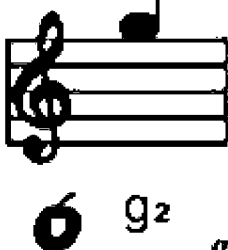




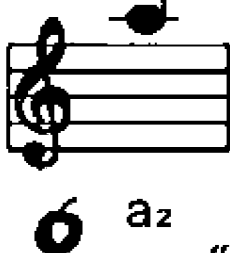
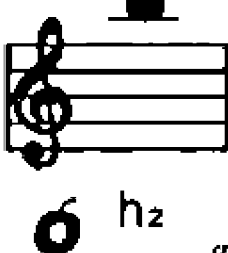
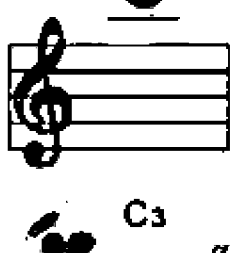
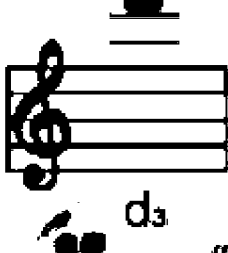








Obr. 1

The image displays a 4x4 grid of musical notation, showing notes on staves with clefs and dynamic markings. The notes are arranged in four rows and four columns:

- Row 1: A₁ (Bass clef), H₁ (Bass clef), g (Treble clef), f (Treble clef)
- Row 2: G₁ (Bass clef), F₁ (Bass clef), e (Treble clef), d (Treble clef)
- Row 3: E₁ (Bass clef), D₁ (Bass clef), C₁ (Bass clef), c (Treble clef)
- Row 4: C₁ (Bass clef), e₁ (Bass clef), d₁ (Bass clef), f₁ (Bass clef)

Each note is accompanied by a dynamic marking 'pp' (pianissimo) and a fermata symbol.

Obr. 2

Diagram illustrating musical notation for various notes and octaves, organized into four rows of four staves each. Each staff is preceded by a double bar line and a repeat sign (//).

Row 1: Bass Clef, Middle C and below

- Staff 1: Note E (below middle C)
- Staff 2: Note F (below middle C)
- Staff 3: Note G (below middle C)
- Staff 4: Note A (below middle C)

Row 2: Bass Clef, Middle C and above

- Staff 1: Note H (middle C)
- Staff 2: Note c (below middle C)
- Staff 3: Note d (below middle C)
- Staff 4: Note e (below middle C)

Row 3: Bass Clef, Middle C and above

- Staff 1: Note f (below middle C)
- Staff 2: Note g (below middle C)
- Staff 3: Note a (below middle C)
- Staff 4: Note h₃ (above middle C, with a treble clef staff below it)

Row 4: Treble Clef, Middle C and above

- Staff 1: Note a₃ (above middle C)
- Staff 2: Note g₃ (above middle C)
- Staff 3: Note f₃ (above middle C)
- Staff 4: Note e₃ (above middle C)

Obr. 3

Diagram illustrating musical notation and fingerings for various notes and rests across four rows of staves.

Row 1: Four staves showing notes D, C, h, and h. Each staff has a double bar line and a fermata.

Row 2: Four staves showing notes $\frac{1}{4}$, C₁, $\frac{1}{4}$, and a. Each staff has a double bar line and a fermata.

Row 3: Four staves showing notes $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{8}$, and $\frac{1}{16}$. Each staff has a double bar line and a fermata.

Row 4: Four staves showing notes $\frac{1}{1}$, $\frac{1}{1}$, $\frac{1}{2}$, and $\frac{1}{2}$. Each staff has a double bar line and a fermata.

Obr. 4