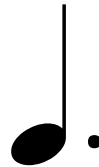


ANCORA IL PUNTINO DI VALORE...

Abbiamo già visto che, aggiungendo un puntino di seguito alle figure, il loro valore aumenta della metà di quel che valgono. Proviamo a mettere un puntino di seguito alla SEMIMINIMA, che vale 1 battito.. Il puntino aggiunge al suo valore la metà di 1 battito, cioè mezzo battito... La SEMIMINIMA CON IL PUNTO diventa una figura da UN BATTITO E MEZZO!



Ecco cosa succede:



La Semiminima con il punto vale 1 battito e mezzo, perché 1 più croma

Ecco quindi come eseguiremo la SEMIMINIMA PUNTATA...

Ta..	..a..	..a!	Ti!	Ta..	..a..	..a!	Ti!
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!

Ricorda che il puntino si può usare anche con le pause, e funziona esattamente come con le figure.



26. IL CANGURO

Posizione di Re Maggiore.

Attenzione! Il mignolo della mano sinistra suona sia il Re che il Do Diesis!

$\text{♩} = 120$

f

1 2 3 | 5 4 3 2 | 2 3 4 | 4 3 2 |

5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 |

5 | 2 3 | 5 4 3 2 | 2 3 4 | 2 |

5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 |

9 | 5 3 | 5 3 | 5 4 | 5 4 | 5 4 | 5 3 | 5 3 |

5 | 4 | 3 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 |

13 | 5 3 | 5 3 | 5 4 | 5 4 | 5 4 | 5 3 | 3 |

5 | 4 | 3 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 |