

23. Das Steckenpferd

Text: Karl Hahn (1807)

Melodie: Karl G.Hering (1766-1853)

Musical notation for 'Das Steckenpferd' in 2/4 time. The score consists of two staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The melody is written on a five-line staff with notes and rests. Below the staff are fingerings (3, 4, 5, 3, 4, 3, 2, 4) and chord symbols (b B, b B, b B, b B, b B, B b, B b, B b). The second staff continues the melody with fingerings (4, 3, 2, 5, 4, 3, 5, 4, 3, 5, 4, 3) and chord symbols (B b, B b, B b, b B, b B, b B, b B, b B, b B).

1. Hopp, hopp, hopp! Pferdchen lauf Galopp!
Über Dornen, über Steine,
tun dir ja nicht weh die Beine.
Immer im Galopp! Hopp, hopp, hopp, hopp, hopp!



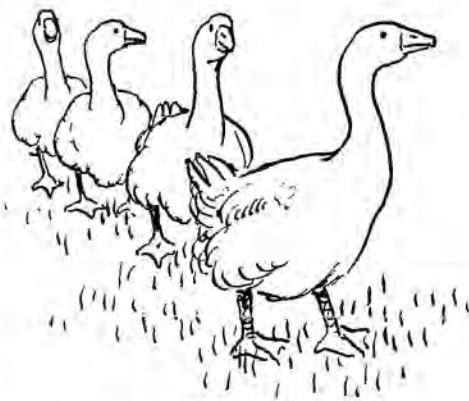
2. Tipp, tipp, tapp! Wirf mich ja nicht ab!
Sonst bekommst du Peitschenhiebe,
Pferdchen, tu mirs ja zuliebe,
wirf mich nur nicht ab! Tippti, tippti, tapp!

3. Ha, ha, ha! Juch, nun sind wir da!
Diener, Diener, liebe Mutter,
findet auch das Pferdchen Futter?
Juch, nun sind wir da! Ha, ha, ha, ha, ha!

4. Brr, brr, he! Pferdchen, steh doch, steh!
Sollst schon heute weiter springen,
muß dir nur erst Futter bringen.
Steh doch, Pferdchen, steh! Brr, brr, brr, brr, he!

24. Was haben wir Gänse

Text: H.Hoffmann von Fallersleben
Melodie: aus Schlesien



Was haben wir Gänse für Kleidung an?
Gigagack!
Wir gehen barfuß allezeit
in einem weißen Federkleid,
gigagack,
wir haben nur einen Frack.

Musical notation for 'Was haben wir Gänse' in 4/4 time. The score consists of four staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The melody is written on a five-line staff with notes and rests. Below the staff are fingerings (2, 3, 4, 3, 2, 3, 2) and chord symbols (B b, B b, D d, B b, D d, B b). The second staff has fingerings (3, 5, 4, 5) and chord symbols (B b, b, B b, b, B b, b). The third staff has fingerings (3, 5) and chord symbols (B b, b, b, B b, b, B b). The fourth staff has fingerings (4, 5, 3) and chord symbols (B b, b, B b, B b, B b, b).