

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Notenlernen mit Domino, Quartett & Co.

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Inhaltsverzeichnis

		Seite
Liebe Lehrerin, lieber Lehrer	Vorwort	2
Kontrollblatt	Lösungsvorlage	3
Paare finden		
Vorabinformation für den Lehrer		4
Die Spielregeln		5
Violinschlüssel – Symbolkarten	$c^1 - c^3$	6
Violinschlüssel – Namenskarten	$c^1 - c^3$	7
Bassschlüssel – Symbolkarten	$C - c^1$	8
Bassschlüssel – Namenskarten	$C - c^1$	9
Vorzeichen – Symbolkarten I	$cis - gis^1, des - b^1$	10
Vorzeichen – Namenskarten I	$cis - gis^1, des - b^1$	11
Vorzeichen – Symbolkarten II	$Cis - Gis, Des - B, cis^2 - gis^2, des^2 - b^2$	12
Vorzeichen – Namenskarten II	$Cis - Gis, Des - B, cis^2 - gis^2, des^2 - b^2$	13
Noten- und Pausenwerte – Symbolkarten	$\frac{1}{1} - \frac{1}{32},$ punktierte Noten	14
Noten- und Pausenwerte – Namenskarten	$\frac{1}{1} - \frac{1}{32},$ punktierte Noten	15
Dominos		
Vorabinformation für den Lehrer		16
Die Spielregeln		17
Violinschlüssel – Dominokarten	$c^1 - c^2$	18
Bassschlüssel – Dominokarten	$c - c^1$	24
Dreiklänge finden		
Vorabinformation / Die Spielregeln		30
Wie bilde ich einen Dreiklang?	Dur/Moll, kleine/große Terz, enge/weite Lage, Umkehrungen	31
Kreuztonrätsel		
Vorabinformation für den Lehrer		32
Die Spielregeln		33
Wie ist eine Dur-Tonleiter aufgebaut?	Dur-Tonleitern mit max. vier Vorzeichen	34
Rhythmo		
Vorabinformation / Die Spielregeln		35
Rhythmokarten – Wörter		36
Rhythmokarten – Rhythmen		37
Rhythmo-Quartett		
Vorabinformation für den Lehrer		38
Die Spielregeln		39
Quartettkarten		40
Rhythmo und Rhythmo-Quartett: Lösungen		42
Blankokarten		
Tests		
Test: Violinschlüssel	$c^1 - c^2$	44
Test: Bassschlüssel	$c - c^1$	45
Test: Vorzeichen	$c - c^2$	46
Test: Noten- und Pausenwerte	$\frac{1}{1} - \frac{1}{32}$	47
Test: Tonleitern und Dreiklänge	Dur-Tonleitern mit max. vier Vorzeichen	48

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

die Auseinandersetzung mit den Schriftzeichen zur Konservierung von Musik bedeutet für viele Schüler ein notwendiges Übel. Gerade wenn sie selbst kein Musikinstrument spielen, stellen Schüler die Sinnhaftigkeit dieses Unterrichtsstoffs oft infrage. Dabei ist die Notenschrift von kulturhistorischer Bedeutung: Mithilfe der Notenschrift war es über Jahrhunderte hinweg erst möglich, die Reproduktion von Musik zu gewährleisten. Dieses Kulturgut gilt es zu erhalten.

Daher ist die Vermittlung von Grundkenntnissen der Notenschrift zu Recht noch immer eine wichtige Aufgabe des Musikunterrichts. Die Herausforderung für Lehrer besteht nun darin, ihren Schülern das Basiswissen rund um das Thema Notenlehre auf effektive und gleichzeitig motivierende Art und Weise zu vermitteln. Genau hier setzen die Spiele in diesem Heft an.

Alle Lernspiele bieten die Möglichkeit, die im Musikunterricht erlernten Inhalte durch Wiederholung im Spiel zu verfestigen.

Die Auswahl der für Ihre Lerngruppe passenden Spiele ist nicht so sehr vom Alter abhängig, sondern eher vom Kenntnisstand der Spieler. Somit können Schüler der Klassen 5–10 die Lernspiele je nach Bedarf zur Wiederholung und Vertiefung des Unterrichtsstoffs spielen. Für jede Variante ist der Übersichtlichkeit halber angegeben, ab welcher Klassenstufe sich das Spiel in etwa eignet.

Natürlich können alle Spiele abgewandelt, durch Zusatzkarten (siehe S. 43) ergänzt oder, um den Spielumfang oder das Anforderungsniveau zu reduzieren, durch das Weglassen einiger Karten verkleinert werden.

Angaben zu Inhalt und Anforderungsniveau jedes Spiels sowie die nötigen Schritte zur Spielvorbereitung finden Sie in der jeweils vorangestellten „Vorabinformation für den Lehrer“.

Die Grundregeln zu den im Heft enthaltenen Varianten von Spieleklassikern (z. B. Domino oder Quartett) sind den meisten Schülern bekannt. Dies spart Zeit und erleichtert die selbstständige Beschäftigung der Schüler mit dem Material. Da in einigen Fällen die eine oder andere Besonderheit zu beachten ist, sollten die Schüler jedoch vor Spielbeginn die Spielregeln durchlesen. So wird auch gewährleistet, dass alle nach den gleichen Regeln spielen.

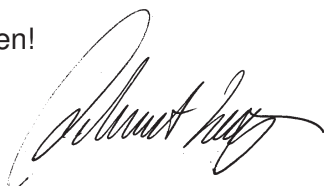
Alle Spiele können von Schülern ohne Hilfestellung durch den Lehrer gespielt werden. Ein Mitglied jeder Schülergruppe sollte immer die Funktion des sogenannten „Game-Checkers“ (Spilleiters) übernehmen und mithilfe der vorgesehenen Lösungsvorlagen sicherstellen, dass sich keine Fehler einschleichen.

Auf den letzten Seiten des Hefts finden Sie zu allen behandelten Themenbereichen Tests zur Selbstkontrolle. Auf diese Weise können die Schüler ihr Wissen selbstständig testen und anschließend mithilfe der Lösungshilfen überprüfen, ob sich die Inhalte verfestigt haben.

Was wird trainiert?

- | | |
|---|-----------------------------------|
| ● Notenschrift im Tonspektrum C bis c ³ | (Paare finden, Domino) |
| ● Violin- und Bassschlüssel | (Paare/Dreiklänge finden, Domino) |
| ● Intervalle | (Paare finden) |
| ● hoch- und tiefterte Noten im Tonspektrum C bis c ³ | (Paare finden) |
| ● Pausen- und Notenwerte | (Paare finden) |
| ● Aufbau von Dur-Tonleitern | (Kreuztonrätsel) |
| ● Aufbau von Dur- und Moll-Dreiklängen | (Dreiklänge finden) |
| ● einfache Rhythmen | (Rhythmo, Rhythmo-Quartett) |

Ich wünsche viel Spaß beim Spielen!



Kontrollblatt

C D E F G A H c d e f g a h c¹ d¹ e¹ f¹ g¹ a¹ h¹ c² d² e² f² g² a² h² c³

große Oktave kleine Oktave eingestrichene Oktave zweigestrichene Oktave

#-Vorzeichen

Cis Dis Fis Gis cis dis fis gis cis¹ dis¹ fis¹ gis¹ cis² dis² fis² gis²

b-Vorzeichen

Des Es As B des es as b des¹ es¹ as¹ b¹ des² es² as² b²

Pausen

$\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{1}{16}$ $\frac{1}{32}$

Notenwerte

$\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{1}{16}$ $\frac{1}{32}$

Punktierte Noten

$\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{1}{16}$ $\frac{1}{32}$



C sprich „großes C“ usw.

c sprich „kleines c“ usw.

c¹ sprich „eingestrichenes c“ usw.

c² sprich „zweigestrichenes c“ usw.

$\frac{1}{1}$ sprich „ganze Note“ usw.

$\frac{1}{2}$ sprich „halbe Note“ usw.

$\frac{1}{4}$ sprich „Viertelnote“ usw.

Paare finden: Vorabinformation für den Lehrer

Die unten stehenden Spielvorschläge sind für alle Schüler mit Grundkenntnissen der Notenlehre geeignet. Je nach Wissensstand kann das Erkennen und Benennen von *Noten* im Tonraum $c^1 - c^3$ (Violinschlüssel) bzw. $C - c^1$ (Bassschlüssel), von *Noten- und Pausenwerten* oder *Intervallen* geübt werden. Sind z. B. einige Vorzeichen noch nicht bekannt, können diese Karten ausgelassen oder durch andere ersetzt werden. Eigene Karten können mithilfe der Blankokarten (siehe S. 43) erstellt werden.

Der Spielleiter („Game-Checker“) erhält eine Kopie des Kontrollblatts (siehe S. 3), damit er überprüfen kann, ob die Zuordnungen korrekt sind.

Spielvorbereitung:

5+

Variante 1) Violinschlüssel – Identische Notensymbole finden und benennen

1. die Seiten 6 und 10 je zweimal kopieren
2. alle 46 Karten, auf denen Notensysteme im Violinschlüssel abgebildet sind, und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

5+

Variante 2) Violinschlüssel – Notensymbol und Notenname richtig zuordnen

1. die Seiten 6, 7, 10 und 11 je einmal kopieren
2. alle 46 Karten, auf denen Notensysteme im Violinschlüssel abgebildet oder benannt sind (Notenraum $c^1 - c^3$), und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

6+

Variante 3) Bassschlüssel – Identische Notensymbole finden und benennen

1. die Seiten 8 und 10 je zweimal kopieren
2. alle 46 Karten, auf denen Notensysteme im Bassschlüssel abgebildet sind, und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

6+

Variante 4) Bassschlüssel – Notensymbol und Notenname richtig zuordnen

1. die Seiten 8 und 9 je zweimal kopieren
2. alle 46 Karten, auf denen Notensysteme im Bassschlüssel abgebildet oder benannt sind (Notenraum $C - c^1$), und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

6+

Variante 5) Schlüsselmix – Identische Notensysteme finden und benennen

1. die Seiten 6 und 8 je zweimal kopieren
2. alle 60 Karten (ohne Joker) und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

6+

Variante 6) Schlüsselmix – Notensymbol und Notenname richtig zuordnen

1. die Seiten 6, 7, 8 und 9 je einmal kopieren
2. alle 60 Karten (ohne Joker) und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

5+

Variante 7) Intervalle finden

1. wahlweise die Seiten 6 und 10 je zweimal (nur Violinschlüssel), 8 und 10 je zweimal (nur Bassschlüssel) oder für besonders gute Schüler 6, 8, 10 und 12 je einmal (Violin- und Bassschlüssel gemischt) kopieren
2. alle 62 Karten (ohne Joker) und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden
3. Festlegen der Intervalle, die gesucht werden sollen (z. B.: große Terzen)

5+

Variante 8) Identische Noten- oder Pausenwerte finden und benennen

1. die Seite 14 zweimal kopieren
2. alle 32 Karten und die Spielregeln (S. 5) ausschneiden

5+

Variante 9) Noten-/Pausenwert und Noten-/Pausenname richtig zuordnen

1. die Seiten 14 und 15 je einmal kopieren
2. alle 32 Karten und die Spielregeln ausschneiden

Paare finden: Die Spielregeln

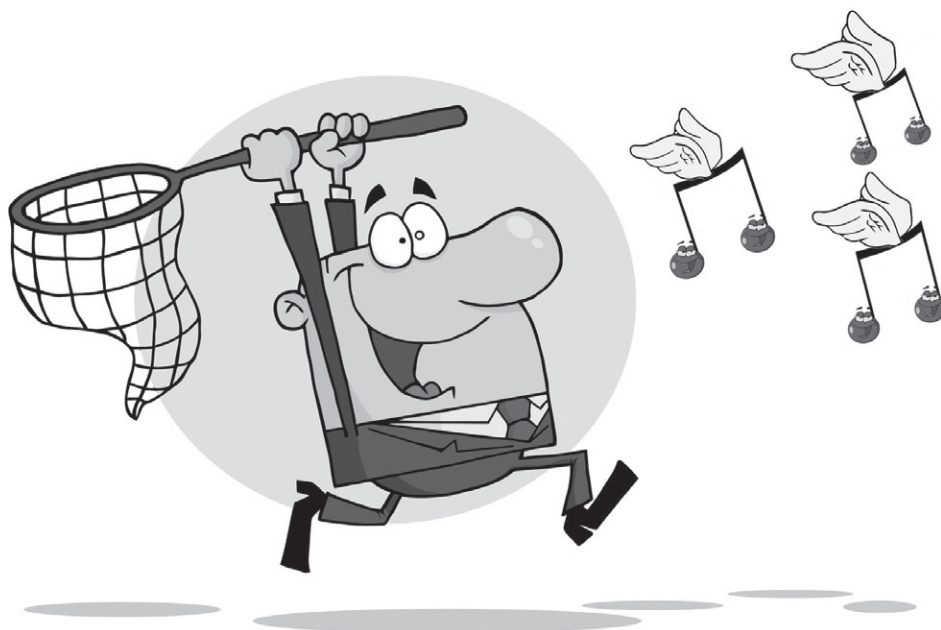
Anzahl der Spieler: 2–4

Spieldauer: ca. 10 Minuten

- Die Karten werden gemischt und verdeckt ausgelegt, sodass am Anfang nicht bekannt ist, wo welche Karte liegt.
- Ein Spieler dreht zwei beliebige Karten um, sodass diese für eine kurze Zeit für alle Mitspieler sichtbar sind.
- Passen die Karten nicht zusammen, muss er die beiden Karten wieder umdrehen und der nächste Mitspieler ist an der Reihe.
- Wenn die Karten zusammenpassen (je nach Variante Symbol/Symbol oder Symbol/Name), benennt der Mitspieler die darauf abgebildete Note oder Pause. Hat er die Note bzw. den Pausenwert richtig benannt, kann er die beiden Karten behalten und darf ein weiteres Mal zwei Karten umdrehen.
- Es wird gespielt, bis alle Karten erfolgreich aufgedeckt sind.
- Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Pärchen gesammelt hat.



Lösungshilfe für den „Game-Checker“: Kontrollblatt (siehe S. 3)







SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Notenlernen mit Domino, Quartett & Co.

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

