

Komplette Spielanleitung

Teil 1 – Notenlernprogramm

Bei Vier- bis Siebenjährigen ist zunächst ein älterer Spielpartner erforderlich.

Inhalt: 36 Lernkarten (Karten mit kleinen Bildern, rosa Rand)

Ziel des Notenlernprogramms

In kleinen Schritten (zuerst 2-3 Karten, später allmählich mehr) lernt das Kind, 36 Noten fachsprachlich richtig zu benennen. Dies geschieht mit Hilfe einer leicht verständlichen, eindeutigen Zuordnung von Bildern (mnemotechnischer Ansatz). Erklärungen über den komplizierten Aufbau des Notensystems können dabei vollständig entfallen.

Jedes Bild kommt dreimal vor. Unterschiedlich sind dabei jeweils nur die Noten bzw. Notenschlüssel (♩ oder ♭) und die Namen neben dem Bild durch die Zusätze „1“ oder „2“ bzw. „im Bass“.

(Abb.1)



Zu Anfang spielt man meist nur mit einer Kartensorte, also z.B. nur mit den Karten, deren Notennamen den Zusatz **1** haben.

Vorbereitung

Benutzt werden immer nur die Karten, deren Noten gelernt werden sollen. Das wird zunächst eine Auswahl von wenigen Karten sein und hängt unter anderem auch von dem jeweils zu erlernenden Instrument ab. Je nach Lernfortschritt kommen weitere Karten hinzu. Zu Beginn wird dem Kind erklärt, dass es zu jedem Bild einen passenden Notennamen gibt. Das Kind sagt laut: „Das ist der Ton e“ usw.

| | | | |
|-----|-------------------|-----|-----------|
| c | Z ebra * | fis | Fischer |
| cis | Z itrone * | g | Gespenst |
| d | Delfin | as | Astronaut |
| es | Eskimo | a | Ameise |
| e | Elefant | b | Besen |
| f | Frosch | h | Hand |

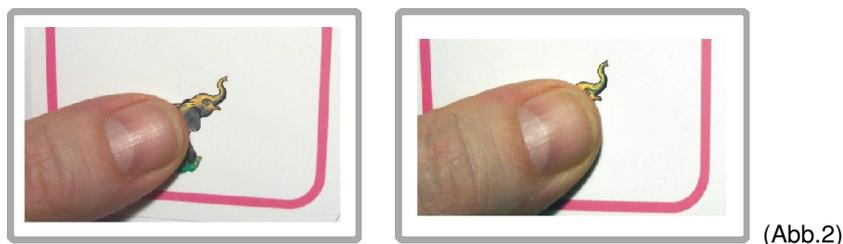
*) Bei Kindern, die schon schreiben können, kann ein Hinweis zur Rechtschreibproblematik gegeben werden. Bei c/**Z**ebra und cis/**Z**itrone war das Auswahlkriterium ausschließlich die **lautsprachliche** Richtigkeit.

Meine ersten Noten. Auf die Plätze

Die Karten werden gemischt und dem Kind einzeln gezeigt. Bei Kindern, die bereits lesen können, ist mit dem Daumen oder mit zwei Fingern der Notennamen unten links abzudecken. Wird die Note richtig bestimmt, legt man die Karte zur Seite. Andernfalls nennt man dem Kind den richtigen Notennamen, lässt es die Karte noch einmal intensiv betrachten und steckt diese Karte dann wieder hinter den Stapel, damit sie nachher noch ein weiteres Mal an die Reihe kommt.

Ein Durchgang ist erfolgreich beendet, wenn alle Noten richtig benannt wurden.

Im Laufe weiterer Durchgänge wird neben dem Buchstaben das Bild **von Mal zu Mal mehr abgedeckt**, bis die Kinder die Noten schließlich ganz ohne Bild benennen können.



(Abb.2)

Stellt man fest, dass die Kinder bestimmte Noten des öfteren verwechseln (erfahrungsgemäß sind das Noten, die ähnlich aussehen, wie **e1** und **g1** oder **f1** und **a1**), so legt man die betreffenden Karten nebeneinander und lässt das Kind den Unterschied selbst herausfinden.

... fertig los. Ich probier's schon mal!

Wer bereits einige Noten beherrscht, der kann sich jetzt schon mal am Notenspiel (vergleiche Spielanleitung, dort Spiel A) versuchen.

Erweiterung

Wird die Anzahl der Noten später erweitert (Bassschlüssel oder Noten „mit anderen Zahlen“), dann ist **erst ab diesem Zeitpunkt** bei der Nennung des Notennamens zur Unterscheidung (z.B. bei **e**) auch der Zusatz notwendig:

- e 1** (Fachausdruck „eingestrichenes e“)
- e 2** (Fachausdruck „zweigestrichenes e“)
- e im Bass** (Fachausdruck „kleines e“; diese Noten haben keine Zahl)



(Abb. 3)

Das Notenlernprogramm als Partnerspiel

(jetzt zusätzlich mit Chips)

Die Partner treffen zunächst eine Auswahl der benötigten Lernkarten. Jeder Partner erhält zusätzlich pro Karte einen Chip.

Beide Partner schauen sich zunächst gemeinsam die Karten an. Vor Beginn einer Spielrunde nimmt Spieler 1 die Karten auf, mischt sie und zeigt sie dann Spieler 2, wobei er jetzt die Bilder und den Namen unten abdeckt.

Bestimmt Spieler 2 die Note richtig, dann erhält er diese Karte. Wird sie falsch bestimmt, dann kostet dieser Fehler einen Chip, der zur Seite gelegt wird. Die Karte kommt noch einmal hinter den Stapel, damit sie nachher noch ein weiteres Mal an die Reihe kommt. Sind alle Chips abgegeben, so ist dieser Spieldurchgang verloren.

Sind alle Karten richtig bestimmt, werden die verbleibenden Chips gezählt.

Dann wechseln die Partner ihre Rollen.

Sieger ist, wer am Ende seines Durchgangs die meisten Chips behalten hat.

Das Notenlernprogramm als Gruppenwettkampf (ab 6 Mitspielern)

Bei größeren Gruppen empfiehlt sich die Benutzung weiterer LOGO-NOTE-Spiele.



(Abb.4)

Zwei möglichst gleich starke Mannschaften stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Vorab werden zwei (möglichst gute Notenkenner) zum Spielführer ernannt. Die zu benutzenden Lernkarten werden gemischt und an die beiden Spielführer aufgeteilt (gleiche Anzahl!).

Jeder Spielführer stellt sich nun mit seinem Kartenstapel vor eine Gruppe. Nach dem Startkommando zeigt jeder Spielführer jeweils dem ersten Spieler in der Reihe eine Karte, wobei er das Bild und den Notennamen unten mit einer Hand abdeckt. Bestimmt der Spieler die Note richtig, so erhält er dafür die Karte und stellt sich wieder hinten in die Reihe.

Ist die Note falsch, so darf sich der Spieler auch Bild und Notennamen der Karte noch einmal anschauen, um diesen Fehler beim nächsten Mal zu vermeiden. Danach steckt der Spielführer die Karte wieder hinter den Stapel, damit sie nachher noch ein weiteres Mal an die Reihe kommt. Der Spieler stellt sich ohne Karte wieder hinten in seine Reihe.

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle Karten richtig bestimmt hat.

Teil 2 Notenspiel

(Variante A, B, C D oder E)

Für 2-6 Kinder ab 4 Jahren (Bei Vorschulkindern ist es sinnvoll, zunächst einen älteren Spieler teilnehmen zu lassen)

Spiel D = Logo-Note alleine gespielt
 Spiel E = Differenzierung im Klassenverband

Inhalt: 72 Spielkarten (2 X 36 Karten, paarweise doppelt, große Bilder, lila oder blauer Rand)
 72 Chips (nur für Spiel B, C, D oder E)

Spiel A

Ziel des Spiels

Jeder Spieler muss versuchen, durch eine möglichst fehlerfreie Zuordnung von Noten zu Bildern, wie sie im **LOGO-NOTE-Lernprogramm** gelernt wurde, sogenannte „Paare“ zu sammeln.
 Sieger ist, wer nach Beendigung einer Runde die meisten Paare besitzt. Erst mit wenigen Paaren beginnen. Ein Spiel mit dem vollen Kartensatz ist in der Regel nur nach längerer Vorbereitungszeit sinnvoll. Vor allem bei kleineren Kindern gehe man behutsam vor. Es empfiehlt sich, die erlernten Noten zusätzlich an einem geeigneten Instrument auch **klanglich** zu verdeutlichen.

Vorbereitung



Benutzt werden immer nur die Karten, deren Bilder und Noten bereits durch das Lernprogramm bekannt sind (jetzt paarweise).

Die Karten werden in je zwei gleiche Stapel **getrennt** (lila oder blauer Rand). Beide Stapel werden je für sich gemischt.

(Abb. 5)

Ablauf

Auf der einen Kartenseite (spiegelverkehrt) sind zwei identische Noten zu sehen. Dies dient lediglich zur Betrachtung von der anderen Seite, falls sich die Spieler gegenüber sitzen.
 Es gilt immer die **unterste Note**.

Ein Stapel wird (**mit den Noten nach oben**) in die Mitte gelegt. Die Karten des anderen Stapels werden so auf dem Tisch ausgebreitet, dass alle **Bilder nach oben** zeigen.
 Reihum beginnt jedes Mal ein anderer Spieler.



Der Spieler, der an der Reihe ist, hat genau einen Versuch, zu der Note auf dem Stapel die passende Bildkarte zu finden. Er nimmt **zuerst** die Bildkarte oder legt zwecks Eindeutigkeit seinen Finger darauf.

Sind später vom gleichen Bild mehrere Karten im Spiel (also mit gleichem Tonnamen, aber verschiedenen Tonhöhen wie „e1, e2 oder e im Bass“), so muss **unbedingt** auf den Zusatz „1“ bzw. „2“ oder „im Bass“ geachtet werden.

(Abb.6)

Die Kontrolle erfolgt sofort durch Bildervergleich oder Notenvergleich (jeweilige Rückseite).
Wählt der Spieler richtig, erhält er das Kartenpaar.
Wählt er falsch, so kommt die oberste Karte aus dem Stapel wieder nach unten.
In jedem Fall ist danach der Nachbar an der Reihe.
Wenn alle Karten vergeben sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren.

... so, jetzt kann ´s schon losgehen!

Spiel B

Ziel des Spiels

Es geht wie bei Spielvariante A um das Sammeln von Paaren.
Fehler werden mit der Abgabe von Chips bestraft. Der Sieger wird nach Punkten ermittelt (je Paar = 2 Punkte, je Chip = 1 Punkt). Jeder Spieler erhält eine gleiche Anzahl Chips (z.B. so viel, wie er an Karten erhält).

Vorbereitung

Ein Stapel wird (**mit den Noten nach oben**) in die Mitte gelegt. Der andere Stapel wird gleichmäßig an die Mitspieler verteilt, und zwar so, dass alle **Bilder nach oben** zeigen. Das vorzeitige Umdrehen der Bilder ist unzulässig. Die Spieler legen ihre Karten offen (Bilder nach oben) vor sich auf den Tisch, am besten nebeneinander. Der Spieler nach dem Gebenden ist an der Reihe. Er vergleicht die Note vom Stapel mit seinen Bildern.

Es gibt nun drei Möglichkeiten. Egal, welche Möglichkeit zutrifft, in **jedem Falle** ist danach der nächste Spieler an der Reihe:

1. **Die Note (bzw. das Bild) ist dabei:**

Der Spieler ruft laut den Namen der Note oder des Bildes. Wenn verschiedene Tonhöhen im Spiel sind, ist zusätzlich die Nennung „eins“, „zwei“ bzw. „im Bass“ erforderlich: also z.B. „c eins“, „h zwei“ oder „g im Bass“.

Der Spieler hebt **zuerst** seine eigene Karte hoch oder legt zwecks Eindeutigkeit seinen Finger darauf. **Dann** nimmt er die Karte vom Stapel und vergleicht sie miteinander (Bildervergleich oder Notenvergleich möglich). Bei richtiger Antwort wird das Paar zur Seite gelegt. (Wertung je Paar = 2 Punkte).

2. **Es passt keine Karte** (oder der Spieler weiß es nicht):

Dann ruft der Spieler: „Ich kann nicht“ und gibt an den Nachbarn weiter.

3. **Der Spieler macht eine Falschmeldung** (die Karten stimmen nicht überein):
Dann kommt die Karte aus dem Stapel wieder **unter** den Stapel. Zur Strafe muss der Spieler einen Chip zurückgeben (in den Spieldeckel legen).

Ruft ein Spieler zwar den richtigen Notennamen, ohne aber selbst im Besitz der passenden Karte zu sein, wo wird dies leider auch als Falschmeldung gewertet, und er muss einen Chip abgeben.

Kommt derselbe Spieler noch einmal an die gleiche Karte, weil alle anderen Mitspieler „kann nicht“ gerufen haben, so ist jetzt **vor der Meldung** des Spielers diese Karte **unter** den Stapel zu legen (damit es keine „ewigen“ Runden gibt!).

Ende des Spiels

Hat ein Spieler alle Paare abgelegt, so gilt die Spielrunde als beendet. Jeder Spieler zählt seine verbleibenden Chips und erzielten Paare (je Paar = 2 Punkte, je Chip = 1 Punkt). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diese Runde. Bei Punktgleichstand gewinnt derjenige Spieler, der mehr Chips behalten hat. Es können auch mehrere Runden vereinbart werden. Die Punktzahlen werden entsprechend addiert.

Bemerkungen zu **gezielten Falschmeldungen**:

Ein Spieler, der an der Reihe ist, sieht, dass er **nicht die passende Karte** hat.

1. Er macht bewusst eine „Falschmeldung“, um die Rückseite einer eigenen Karte überprüfen zu können („Memoryeffekt“).
2. Er macht bewusst eine „Falschmeldung“, um zu erreichen, daß dem nachfolgenden Spieler eine zu ihm passende Karte vorenthalten wird, denn nach „Falschmeldungen“ kommt ja die oberste Karte aus dem Stapel wieder nach unten (s.o.).

Allerdings muss man mit Falschmeldungen vorsichtig umgehen. Wer keine Chips mehr besitzt und noch eine Falschmeldung macht, muss seine restlichen Karten zur Strafe an den Nachfolger abgeben.

Spieler mit unterschiedlichem Wissenstand

Bei der Verteilung der Chips vor Spielbeginn kann eventuell die schon vorher bekannte „Spielstärke“ der einzelnen Mitspieler berücksichtigt werden. Spielt eine Gruppe mehrmals hintereinander, so kann man z.B. vereinbaren, dass immer der Sieger der letzten Runde einen Chip weniger bekommt. Er kann sich somit auch nur weniger „Falschmeldungen“ leisten.

Spiel C

wie Spiel B, aber schwerer

Die Karten werden jeweils andersherum gelegt und verteilt, also auf dem **Stapel** sieht man jetzt das **Bild**, vor dem **Spieler** liegen jetzt die **Noten**. Bei größerer Kartenanzahl ist es übersichtlicher, sich die Noten in einer geordneten Folge, z.B. links die tiefste Note, rechts die höchste hinzulegen.

Spielablauf wie oben.

Spiel D

LOGO-NOTE alleine gespielt

Ein Stapel kommt in die Mitte. Der andere wird vor dem Spieler auf dem Tisch ausgebreitet. Der Spieler nimmt sich vor Spielbeginn eine ausreichende Menge Chips, die er selbst frei bestimmen kann.

Auch hier sind zwei Varianten spielbar

1. Variante (leichter):
Stapel in der Mitte = Note sichtbar
Karten für den Spieler = Bilder sichtbar
2. Variante (schwerer): siehe Spielvariante C auf Seite 6.

Es ist unbedingt darauf zu achten, dass **zuerst die eigene** Karte genommen wird und **erst dann der Vergleich** mit der Karte vom Stapel erfolgt.

Bei einem Fehler legt der Spieler einen Chip zurück und steckt die Karte aus dem Stapel wieder darunter, damit sie nachher noch ein weiteres Mal an die Reihe kommt. Ein Spieldurchgang ist beendet, wenn alle Paare richtig bestimmt wurden.

Zur Überprüfung des Lernfortschritts empfiehlt es sich, mehrere Spieldurchgänge mit denselben Karten und der gleichen Anzahl von Chips zu wiederholen. Die Anzahl der behaltenen Chips wird sich in der Regel von Spiel zu Spiel erhöhen.

Je nach Lernfortschritt ist nun die Anzahl der im Spiel befindlichen Karten zu erhöhen.

SPIEL E

Hinweise zur Differenzierung im Klassenverband

Bei größeren Gruppen empfiehlt sich die Benutzung weitere LOGO-NOTE-Spiele.

Die Schüler bilden je nach Leistungsstand bzw. Vorkenntnissen unterschiedliche **Gruppen** zu 3-6 Spielern.

Die Kartenpaare werden vor Aufteilung an die Gruppen nach Schwierigkeitsgrad sortiert.

Erfahrungsgemäß stufen Kinder Noten mit Versetzungszeichen (# oder b) bzw. Noten im Bassschlüssel (♭) schwerer ein.

Sieger können in eine leistungsstärkere Gruppe aufsteigen Verlierer in eine schwächere Gruppe wechseln.

Künstlerische Gestaltung und Spielidee von Horst Hoffmann

Inhalt:

- 36 Notenlernkarten
- 72 Spielkarten
- 72 Chips

© 1993 by HORO-Vertrieb
Vertrieb Midi-Music-Studio
Claudia Hoffmann & Albert Rohlfing
Schlesische Str. 24, 40205 Hasbergen
Tel. 0 54 05 – 33 21 / Fax 0 54 05 – 46 12
Made in Germany, Best.Nr. 09301
Webseite: www.mm-studio.eu Kontakt: info@mm-studio.eu