

## Hinweise zu den Stationen

### Infokarten:

Die Infokarten werden im Klassensatz kopiert/gedruckt und den Schülern als Informationsgrundlage zusammengeheftet gegeben.

### Hilfekarte:

Diese wird auch im Klassensatz gedruckt und laminiert. Sie dient den Schülern bei der Arbeit, falls nötig, als Hilfestellung.

### Station 2: Notennamen finden

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Glockenspiele/Schlägel

### Station 3: Der Violinschlüssel

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren

### Station 5: Merksätze

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren

### Station 6: Boomwhaker-Tonleiter

- Boomwhaker C-Dur-Tonleiter
- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Lösung

### Station 7: Höre genau hin

- Xylophon/Schlägel
- Tuch

### Station 8: Klammerkarte

Die Klammerkarte wird mehrfach ausgedruckt. Die Lösungspunkte werden nach hinten umgeknickt. Die Karten können laminiert werden.

- mehrere gelbe und rote Klammern

### Station 9: Unsinn-Geschichte

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Lösung

### Station 11: Notenwerte erkennen

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Lösung

### Station 12: Klammerkarte

Die Klammerkarte wird mehrfach ausgedruckt. Die Lösungspunkte werden nach hinten umgeknickt. Die Karten können laminiert werden.

- mehrere gelbe und rote Klammern

### Station 13: Notenwerte zählen

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Lösung

#### Station 14: Domino

- Domino mehrfach ausdrucken und laminieren
- Karten ausschneiden
- je ein Spiel in eine Kartenbox legen
- Spielanweisung ausdrucken, laminieren und auf die Box kleben

#### Station 15: Memo

- Memo mehrfach ausdrucken und laminieren
- Karten ausschneiden
- je ein Spiel in eine Kartenbox legen
- Spielanweisung ausdrucken, laminieren und auf die Box kleben

#### Station 17: Notenwerte legen

- Die Notenwerte-Karten, Taktangaben und der Taktstrich müssen pro Spiel mehrfach kopiert, laminiert und ausgeschnitten werden.
- je ein Spiel in eine Kartenbox legen
- Spielanweisung ausdrucken, laminieren und auf die Box kleben

#### Station 18: Kleines Spielstück

- Arbeitsblatt im Klassensatz kopieren
- Glockenspiele/Schlägel

VORSCHAU

# Spielanleitungen zum Laminieren und Aufkleben auf die Kartenbox

## Domino

### **So geht es:**

- Legt die Domino-Karten offen vor euch auf den Tisch.
- Beginnt die Kartenreihe mit der Startkarte. Schaut euch die Note auf der Startkarte genau an und legt die passende Karte (in Worten geschriebene Notenlänge mit Notennamen) an usw.
- Habt ihr die Dominoreihe richtig gelöst, liegt zum Schluss die Ende-Karte in der Reihe.

## Memo

### **So geht es:**

- Mischt die Karten und legt sie mit der Rückseite nach oben in Mehreren Reihen auf den Tisch.
- Deckt im Wechsel je zwei Karten auf. Findest du ein zusammenpassendes Kartenpaar, behältst du es und bist erneut an der Reihe.
- Wer die meisten Kartenpaare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Notenwerte Legen

### **So geht es:**

- Einer von euch sucht sich eine Taktart aus und legt sie auf den Tisch.
- Der Partner legt passende Notenkarten an.
- Danach wechselt ihr.



## Station 7 – Höre genau hin Infokarte 2

### Du brauchst:

- ☺ einen Partner
- ☺ ein Xylophon
- ☺ evtl. ein Tuch zum Verbinden der Augen

### So geht es:

- Spielt euch die C-Dur-Tonleiter einmal vollständig auf dem Xylophon vor.  
Du kannst gerne deine Augen schließen, um dir die Tonfolge genau einzuprägen.
- Einer von euch beiden spielt die C-Dur-Tonleiter auf dem Xylophon und lässt dabei einen Ton aus.
- Der andere hat die Augen verbunden oder geschlossen und versucht herauszufinden, welcher Ton ausgelassen wurde.



NIE!KAO



## Station 8 – Klammerkarte 1 Infokarte 2

### Du brauchst:

- ☺ eine Klammerkarte 1
- ☺ rote und gelbe Klammern

### So geht es:

- Schaue dir die Notenabbildung und den entsprechenden Notennamen an.
- Stimmt das Bild mit dem Notennamen überein, klammerst du eine gelbe Klammer an die Seite. Wenn es nicht zusammenpasst, befestigst du die rote Klammer am Rand.

*Kontrolliere anschließend mit der Lösung  
auf der Rückseite der Klammerkarte!*





# Station 11 - Notenwerte erkennen

Infokarte 3



## Aufgabe:

Umkreise die Noten in den angegebenen Farben.

	ganze Note (rot)
	halbe Note (blau)
	Viertelnote (gelb)



netzwerk  
lernen  
cher Notenwert bleibt übrig? \_\_\_\_\_

**zur Vollversion**

Klammerkarte 2 – Notennamen und Notenwerte  
Infokarte 3

richtig



falsch



Lösung



	Viertelnote d'		
	ganze Note e'		
	halbe Note f'		
	Achtelnote e'		
	Achtelnote f'		
	ganze Note e'		
	Viertelnote g'		
	Achtelnote h'		
	Viertelnote d''		

**Achtelnote h'**



**Achtelnote f'**



**ganze Note e'**



**halbe Note d'**

**Ende**





# Aufgabe 13 - Notenwerte zählen

Infokarte 3



## Aufgabe:

Schreibe die Zählzeiten unter die Noten. Schaue dir das Beispiel dazu vorher genau an.

1 2 3 u 4 1 u 2 u 3 - 4 1 - 2 3 4 1-2-3-4 1-2 3-4

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

