

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

