

Für 2- 5 Spieler/Innen ab 6 Jahren

Autorin: Karin Tiefenbeck

Illustration: Lisa Huber

tifonia-Spiel Nr. 1

© 2019 by tifonia, Mühldorf/Inn

Printed in Germany

www.tifonia-musikspiele.de

Spielinhalt:

8 Spielpläne

1 Klaviatur-Tastaturvorlage

24 Aktionskarten (+ 6 Leerkarten für eigene Ideen)

5 Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielbeschreibung

tifonia

Noten würfeln

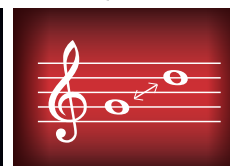
Spielbeschreibung

Verschiedene Spielpläne

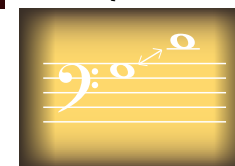
Spiel 1



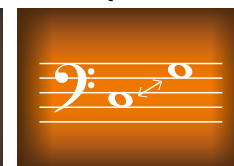
Spiel 2



Spiel 3



Spiel 4



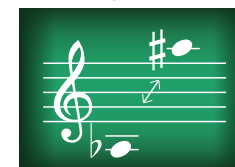
Spiel 5



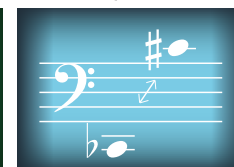
Spiel 6



Spiel 7



Spiel 8



mit Versetzungszeichen

mit Versetzungszeichen

tifonia

Einleitung:

Noten lesen, das ist seit jeher nicht unbedingt die beliebteste Aufgabe im Musikunterricht. Deshalb hat sich die Musikpädagogin Karin Tiefenbeck Gedanken gemacht, wie dieses „Thema“ unterhaltsam und doch mit „Lerneffekt“ gelöst werden kann. Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, im Instrumentalunterricht, einzeln oder in Gruppen, für Theorieprüfungen und Tests, im Schulunterricht, aber auch für zu Hause: Noten lernen kann auch Freude machen!

Spielziel / Spieldauer:

Ziel ist es, durch Benennen der erwürfelten Noten und/oder Notenwerte das Zielfeld zu erreichen. Bei zwei SpielerInnen kann das Spiel schon in wenigen Minuten vorbei sein, bei mehreren SpielerInnen kann es mit Einhalten sämtlicher Regeln aber auch etwa 20 Minuten dauern.

Die Spielpläne:

Die Spielpläne bestehen alle aus denselben Feldern in 7 unterschiedlichen Farben. Die grünen Felder sind Aktionsfelder, bei denen jeweils eine Karte gezogen wird. Je nach Spielplan ändern sich die Notenhöhen, der Violin – und Bassschlüssel und die Notenwerte von der „Ganzen Note“ bis zur „Sechzehntelnote“. Auf 3 Feldern darf noch ein weiteres Mal gewürfelt werden. Die Felder mit Notenschlüsseln deuten an, dass man über die „Tonleiter“ nach vorne zieht oder wieder nach hinten fällt. Den Spielweg kann man je nach Spielverlauf teilweise selbst bestimmen.

Die Karten:

Die Aktionskarten sind für Kinder, welche aus Altersgründen noch nicht flüssig lesen können, mit fröhlichen und traurigen Smileys und Symbolen gekennzeichnet. Zusätzlich haben sie farbige Markierungen im Text, um nach mehrmaligem Spielen auch ohne Hilfe den Sinn verstehen zu können. Karten ohne Symbole gehören schon zur schwierigeren Kategorie und sollten für jüngere Spieler herausgenommen oder vorgelesen werden.

Spielablauf:

- Spielplan auswählen und ausbreiten.
- Jede/r SpielerIn wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld.
- Jetzt wird noch vereinbart, ob der Notenname oder der Notenwert (oder beides) genannt werden muss, dann kann's losgehen: Der/die erste SpielerIn würfelt und zieht auf das erwürfelte Feld.
- Wird die Note richtig benannt, darf man auf dem Feld stehenbleiben. Falls nicht, rutscht man auf das vorherige Feld gleicher Farbe zurück.
- Und jetzt darf der/die Nächste würfeln.
- Kommt ein/e MitspielerIn auf das gleiche Spielfeld, muss der erste Spieler seine Figur auf das vorherige Feld gleicher Farbe zurückstellen.
- Kommt jemand auf ein grünes Feld, zieht er eine Aktionskarte und führt den Auftrag gleich aus. Die Karte darf behalten werden. Sammelt man im Spielverlauf 3 Karten, darf man diese einlösen und nochmal würfeln.
- Beim Feld mit dem Würfel wird nochmal gewürfelt.
- Landet man auf einem Feld mit Notenschlüssel, rutscht man entweder auf der Notenlinie zurück oder darf „hochklettern“.
- Gewonnen hat, wer genau in den Ziel-Notenschlüssel kommt, es kann aber bis zum „letzten Sieger“ weitergespielt werden!

Mögliche Spielvarianten findet Ihr auf der Rückseite der Tastatur!

tifonia