



Über "Hallo Achtel!"

MKH Medien Kontor Hamburg
Postfach 76 07 01
22057 Hamburg
Tel 0049 40 209 783 99
www.medien-kontor-hamburg.de
info@medien-kontor-hamburg.de

Für wen?

"Hallo Achtel!" ist ein Spielwerk, das dem Lernen auf die Sprünge helfen möchte. Denn im Musikunterricht liegt die Hürde vor allem der Theorie recht hoch. "Hallo Achtel!" wurde im Unterricht entwickelt und erprobt und greift auch den Einsteigerinnen und Einsteigern ein wenig unter die Arme, die zwar gerne in die Tasten greifen, mit der notwendigen theoretischen Ausrüstung (Notenlesen, im Takt bleiben, Intervalle hören usw.) aber ihre liebe Not haben. Gleichermäßen wie für den Lernenden bietet "Hallo Achtel!" somit auch für den Lehrenden eine erhebliche Erleichterung, Noten, Notenfolgen, Intervalle, Akkorde und manches mehr auf spielerische Weise zu vermitteln.

Und wie geht das?

"Hallo Achtel!" erscheint in drei Schwierigkeitsgraden, die sich von Mappe 1 bis Mappe drei steigern, und kann somit während der ersten Jahre musikalischen Lernens zu einem beliebten Begleiter werden.

Die Farben signalisieren verschiedene theoretische Hinsichten: "beige" steht für Notenhöhen und -namen, "rosa" für Schritte und Sprünge, "grün" für Tonfolgen, "rot" für Rhythmus, "hellblau" für Intervalle, "orange" für Akkorde, "gelb" für Lieder- und "blau" für das Spiel "Hallo Achtel!" selbst.

Es gibt in den verschiedenen Farben jeweils Legetafeln im Format DIN A4 sowie kleine Kärtchen. Die Kärtchen aus Mappe 1 tragen oben links *eine* kleine Achtelnote, die aus Mappe 2 tragen dort *zwei* Achtelnoten und entsprechend Mappe 3 - so kann nichts durcheinandergeraten, wenn man alle drei Mappen besitzt. Zusätzlich ist auf jeder Einzelkarte unten links der Name vermerkt, der die Zuordnung der Kärtchen zu den Legetafeln zum Kinderspiel macht.

Was kann man damit machen?

Wie man damit lernt und spielt, entnimmt man den allen Mappen beiliegenden Spielvorschlägen. Die meisten Spiele sind als Wettspiele möglich, aber auch "ohne Sieger" zu spielen. Hier haben die Benutzer der Mappen alle Freiheiten - genauso wie im Erfinden weiterer interessanter Spiele.

Die beigegebenen Vorschläge sind also exemplarisch zu verstehen; "Hallo Achtel!" folgt nicht strengen Regeln, sondern eröffnet Lernenden und Lehrenden zahlreiche Möglichkeiten, die mit aktiver Kreativität weiter gestaltet werden können, ohne daß neues Material erforderlich wäre.

Ergänzende Hinweise

Einige Hinweise zu den Karten selbst: Bezüglich der Notenschlüssel, der Notenlinien, der Takt- und Vorzeichen folgt "Hallo Achtel!" den jeweils zu lernenden Inhalten und Lernzielen, die durch so wenig wie möglich "Beigaben", die Anfänger oft verwirren, erreicht werden sollen.

Zugleich eröffnet die unterschiedliche Gestaltung der einzelnen Kärtchen weitere Verwendungs- und Handlungsmöglichkeiten; so kann zum Beispiel das Auftreten eines Vorzeichens in einer Tonfolge (grün) zum Nachfragen anregen, auf welche Tonart dieses Vorzeichen verweisen könnte, oder welcher Notenschlüssel zu vermuten wäre. So richten sich die Notationen ebenfalls danach, den spielend Lernenden so viele Möglichkeiten zu eröffnen, wie irgend möglich.

Stures Pauken blockiert die Motivation. Kinder aber lernen "spielend" - dieser Überzeugung verdankt sich die Entwicklung von "Hallo Achtel!". Nach unserer Kenntnis liegt somit erstmals ein Material vor, das sich nicht dem Rhythmus *allein* oder den Notennamen *allein* zuwendet, sondern die für Anfänger notwendige theoretische Breite *komplett* enthält - auch dies eine erhebliche Erleichterung für alle Beteiligten.

Eine Bitte

Ihre Erfahrungen mit "Hallo Achtel!" sind uns wichtig. Über Ermutigungen und Kritik freuen sich Herausgeberin und Verlag; sie sind nötig, um "Hallo Achtel!" weiterzuentwickeln und gegebenenfalls in einen höheren Schwierigkeitsgrad hinein weiter zu entfalten. Wenn Sie mögen, schicken Sie Ihre Meinung an:

MKH Medien Kontor Hamburg
Postfach 76 07 01
22057 Hamburg
Fax 040 209 783 99

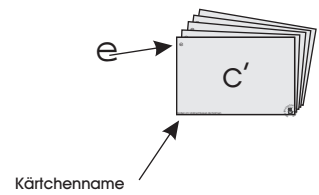
Barbara Kraus

Spielvorschläge

- "Hallo Achtel"
- Noten im Violinschlüssel c' - c''
- Noten im Baßschlüssel c - c'
- Noten im Violinschlüssel als Namen
- Noten im Baßschlüssel als Namen
- Sprünge und Schritte als "Noten"
- Sprünge und Schritte als Namen
- Tonfolgen 1
- Tonfolgen 2
- Rhythmus 1
- Rhythmus 2
- Lied: Laßt uns froh und munter sein...
- Lied: Hänschen klein...
- Lied: Alle meine Entchen...

- blau*
- blau* 24 Karten
- beige* 8 Karten und 1 Legetafel
- beige* 8 Karten und 1 Legetafel
- beige* 8 Karten
- beige* 8 Karten
- rosa* 8 Karten und 1 Legetafel
- rosa* 8 Karten
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel

Mappe 1

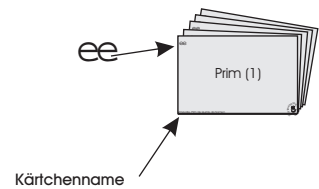


Spielvorschläge

- Tonfolgen 1
- Tonfolgen 2
- Rhythmus 1
- Rhythmus 2
- Intervalle, Prim bis Quinte als Noten
- Intervalle, Sexte bis Dezime als Noten
- Intervalle, Prim bis Quinte als Namen
- Intervalle, Sexte bis Dezime als Namen
- Lied: Schneeflöckchen
- Lied: Fuchs du hast die Gans gestohlen...
- Lied: Kommt ein Vogel geflogen...
- Lied: Ihr Kinderlein kommet...

- blau*
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- hellblau* 8 Karten und 1 Legetafel
- hellblau* 8 Karten und 1 Legetafel
- hellblau* 8 Karten
- hellblau* 8 Karten
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel

Mappe 2

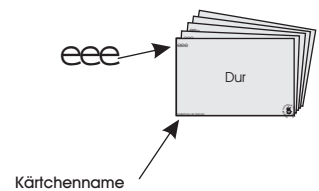


Spielvorschläge

- Noten im Violinschlüssel mit Vorzeichen
- Noten im Baßschlüssel mit Vorzeichen
- Noten im Violinschlüssel als Namen
- Noten im Baßschlüssel als Namen
- Tonfolgen 1
- Tonfolgen 2
- Rhythmus 1
- Rhythmus 2
- Dreiklänge als Noten
- Umkehr. von Drei- und Vierklängen als Noten
- Dreiklänge als Namen
- Umkehr. von Drei- und Vierklängen als Namen
- Lied: Stille Nacht...
- Lied: Oh when the saints...

- blau*
- beige* 8 Karten und 1 Legetafel
- beige* 8 Karten und 1 Legetafel
- beige* 8 Karten
- beige* 8 Karten
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- grün* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- rot* 8 Karten und 1 Legetafel
- orange* 8 Karten und 1 Legetafel
- orange* 8 Karten und 1 Legetafel
- orange* 8 Karten
- orange* 8 Karten
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel
- gelb* 8 Karten und 1 Legetafel

Mappe 3





Spielvorschläge

Hallo Achtell!

*Farbe: blau
für zwei bis vier Spieler*

Die Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt; diese sehen sie nicht etwa an, sondern legen sie - mit dem Kartenrücken nach oben - vor sich auf den Tisch. Ziel des Spiels ist es, als erster keine Karten mehr vor sich zu haben.

Der erste Spieler legt seine oberste Karte aufgedeckt in die Mitte des Tisches. Ist darauf eine Achtelnote zu sehen, ruft jeder, so schnell er kann: "Hallo Achtell!". Wer am langsamsten ist, muß die Karte nehmen und als unterste Karte unter seinen eigenen Stapel legen.

Nun legt der zweite Spieler seine oberste Karte offen in die Mitte des Tisches usw.

Natürlich befindet sich nicht auf jeder Karte eine Achtelnote. Sollten, wenn wieder eine Karte mit einer Achtelnote darauf erscheint, sich also bereits mehrere Karten unter jener mit der Achtelnote darauf befunden haben, muß der Langsamste eben alle Karten unter seinen eigenen Stapel legen.

Nun kann und sollte man das Spiel natürlich "verschärfen", damit es nicht gleich langweilig wird. Man muß nun nicht mehr nur bei einer Achtelnote reagieren, sondern zusätzlich bei einer Pause: Erscheint also eine Karte mit einer Pause darauf, ruft jeder, so schnell er oder sie es kann: "Guten Tag, Pause!"

Stufe drei: Erscheint etwa eine punktierte Note auf der ausgespielten Karte, ist zu rufen: "Sonnenschein!"

Stufe vier: Erscheint eine ganze Note, muß jeder ganz schnell eine Hand darauf legen. Der Langsamste erhält auch hier den ganzen Stapel.

Sollte jedoch einer etwas falsches rufen, was ganz gewiß rasch geschehen wird, so muß dieser sich den Stapel nehmen.

Je nach Schwierigkeitsstufe und Tempo wird das Spiel dramatischer - und lauter...

Selbstverständlich kann jeder gerne weitere Regeln einführen, zum Beispiel, daß jeder Mitspieler einmal vom Stuhl aufstehen und sich wieder hinsetzen muß, sobald eine Dreiviertelnote erscheint. Durch Regelveränderung hat es also jeder selbst in der Hand, das Spiel nach Wunsch zu gestalten - eher ruhiger... oder eben lebhafter...

Noten-Memory

*Farben: beige, rosa, hellblau, orange
für 2 Spieler oder Gruppe*

Die Regeln sind dieselben wie beim bekannten Memory - nacheinander decken die Mitspieler je zwei Karten auf - passen die Karten zusammen, darf man sie behalten. Wer am Ende am meisten Karten besitzt, hat gewonnen. Aber - Achtung! Die Karten, die zusammengehören, zeigen hier nicht - wie sonst - dasselbe Bild, sondern sie *meinen* dasselbe, also z. B. das d' als Note und das d' als Noten-Name gehören zusammen!

Hinhören

*Farben: rot, grün, hellblau, orange, rosa
für 2 Spieler oder Gruppe*

Die Noten- oder Namenkarten einer Farbe liegen aufgedeckt auf dem Tisch. Der erste Mitspieler prägt sich eine Karte ein, singt, klatscht sie oder spielt sie am Klavier oder einem anderen Instrument, das zur Hand ist. Wer als erster herausfindet, welche Karte erklingen ist, darf die nächste spielen bzw. klatschen.

Wer mag, kann ein Wettspiel daraus machen: Wer eine Karte richtig gehört hat, nimmt sich einen kleinen Gegenstand, z.B. eine der Kärtchen, die für das aktuelle Spiel nicht benötigt werden - oder man notiert die Punkte. Wer am Ende am meisten Karten oder Punkte hat, ist Sieger.

Zuordnen

*Farben: beige, rot, grün, gelb, hellblau, orange, rosa
für 1 oder 2 Spieler*

Man ordnet die acht Notenkarten auf die richtigen Felder der gleichfarbigen Legetafel. Zu zweit kann man natürlich ein Wettspiel daraus machen; wer als erster fertig ist - und keine Fehler gemacht hat - der hat gewonnen.

Blitzmerker

*Farben: rosa, hellblau, orange
für Gruppen*

Alle Notenkarten einer Farbe werden auf dem Tisch verteilt - aber mit dem Rücken nach oben. Der erste Spieler deckt schnell eine beliebige Karte auf. Wer zuerst den richtigen Namen der Karte laut gerufen hat (also: die richtige Schrift-Sprung-Folge, das richtige Intervall oder den richtigen Akkord) darf die Karte behalten und fortfahren.