

GEHÖRBILDUNG (3)

Thema: Gehörbildung

Hallo!
In den folgenden Aufgaben kannst du dir die Anfangstöne eines Liedes basteln, das du bestimmt kennst.

So geht's:

1. Gib zuerst deinen Namen in das Feld in der linken Spalte ein.
2. Jetzt nimmst du dein Notenheft und notierst den Violinschlüssel, ein # für die Tonart G-Dur und einen 3/4-Takt.
3. Auf jeder Seite klickst du den Notenschlüssel an.
4. Den gehörten Ton musst du auf dem abgebildeten Klavier finden. Als kleine Hilfestellung hast du vier Tonnamen zur Auswahl.
5. Wenn du dich entschieden hast, klicke die richtige Antwort an und schreibe die Note in den vorgegebenen Notenwerten in dein Notenheft.

Du kannst ...

- ... auf Hilfe klicken, wenn du einen Tipp brauchst.
- ... dich für den Tipp bedanken. Dann verschwindet das Infofeld wieder.
- ... die Aufgabe und die Töne auf dem Klavier so oft anklicken wie du willst.
- ... dich, wenn du deine Arbeit gut machst, also mehr als sechs Aufgaben richtig gelöst hast, am Ende auf ein **Klasse ! Kärtchen** freuen.
- ... das Spiel jederzeit beenden. Wenn du keine Lust mehr hast oder das Spiel zu schwer für dich ist. Klicke dann einfach auf die Tür.

Viel Erfolg!

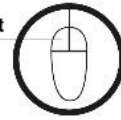
Start

Hier sollte der Name der Schülerin bzw. des Schülers eingetragen werden, um durch das Programm persönlich begleiten zu können.

Auf dieser Seite werden Anweisungen für den Gebrauch gegeben. Es empfiehlt sich, sie genau zu lesen (zumindest beim ersten Mal), weil es keine Möglichkeit des Zurückgehens gibt (Begründung: siehe nächste Seite, Punkt 7).

Wichtiger Hinweis:

1. Es werden keine detaillierten Zielgruppen angegeben; lediglich eine Empfehlung, z. B. ab Klasse 5. Das hat den einfachen Grund, dass es wesentlich von dem theoretischen und praktischen Vorwissen der/des jeweiligen Schülerin/Schülers sowie des realen Stattfindens des Musikunterrichts in den Vorjahren abhängt und nicht allgemein gesehen werden kann.
2. Natürlich wird an dieser Stelle mit keinem Wort erwähnt, um welches Lied es sich in dem jeweiligen Programm handelt. Das bleibt – auch für die Lehrkraft – eine Überraschung.



1. Die Schülerinnen und Schüler hören einen oder mehrere Töne, die sie bezeichnen und in ihr Notenheft schreiben.
2. Die Klaviatur bietet die Möglichkeit des Nachhörens und Vergleichens.
3. Ein Klick auf die Hilfe schiebt eine "Info" mit Tipps und weiterführenden Inhalten in den Hilfekasten.
4. Ein Klick auf DANKE lässt die Hilfeinfo wieder verschwinden.
5. Eine von vier Möglichkeiten wird ausgetestet und schließlich angeklickt.
6. In diesem Feld erfährt die Schülerin oder der Schüler sofort, ob die Antwort richtig oder falsch war.
7. Ein Klick auf OK führt zur nächsten Seite. Ein Zurückgehen ist nicht möglich. Das hat den Grund, dass die Schülerinnen und Schüler sich konzentriert mit der Seite beschäftigen und nur dann weitergehen sollen, wenn sie sich entschieden haben. Der pädagogische Hintergrund ist damit klar.
8. Das Programm kann jederzeit beendet werden.