

## Notenlernspiel für 12 Noten im Bereich von c1 – h1

- 12 Noten-Lernkarten (eingestrichene Oktave c1-h1, einseitig, rosa Rand)
- 12 Noten-Spielkarten (eingestrichene Oktave c1-h1, zweiseitig, lila Rand)
- 12 Noten-Spielkarten (eingestrichene Oktave c1-h1, zweiseitig, blauer Rand)

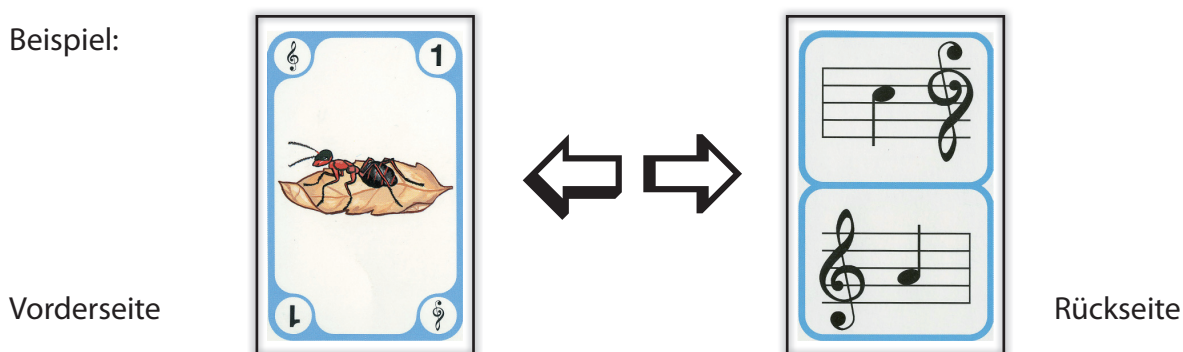
Die vollständige Spielanleitung und alle Karten laden Sie bitte auf unserer Webseite [www.mm-studio.eu](http://www.mm-studio.eu) herunter. Drucken Sie die Karten auf DIN-A4-Bögen aus. Ein hochwertiges Kartenlernspiel können Sie herstellen, wenn Sie die Kartenbögen vor dem Ausschneiden laminieren. Für Unterrichtszwecke bietet sich auch der Ausdruck auf Folien an.



Hier sehen Sie eine Übersicht der **Noten-Lernkarten** mit rosa Rand. Einseitig auf DIN-A4-Bögen auszudrucken.

Die **24 Noten-Spielkarten** mit blauem, bzw. mit lila Rand sind beidseitig so auszudrucken, dass Bild (Vorderseite) und Note (Rückseite) zusammenpassen. Orientieren Sie sich dabei an den Noten-Lernkarten (rosa), auf denen Bild und passende Note zusammen zu sehen sind. Achten Sie beim Druckbefehl darauf, die passenden Seiten einzeln aufzurufen.

Beispiel:



Bei Interesse erwerben Sie das vollständige Lernspiel mit über **3 Oktaven** (inkl. Bassschlüssel vom kleinen c – h2) günstig direkt als Download unter [www.mm-studio.eu](http://www.mm-studio.eu).

c<sup>1</sup>

cis<sup>1</sup>

d<sup>1</sup>

es<sup>1</sup>

e<sup>1</sup>

f<sup>1</sup>

fis<sup>1</sup>



g<sup>1</sup>



as<sup>1</sup>



a<sup>1</sup>



b<sup>1</sup>



h<sup>1</sup>

# Für die ganz Eiligen: Kurzanleitung von LOGO-NOTE

LOGO-NOTE enthält 2 Teile

TEIL 1 NOTEN-LERNPROGRAMM (1 Kartenstapel mit rosa Rand, kleine Bilder)

TEIL 2 NOTEN-LERNSPIEL (2 Kartenstapel mit lila bzw. blauem Rand, große Bilder)

## Teil 1: Noten-Lernprogramm

Hier steht die Note quasi als **Eselsbrücke** für ein passendes Bild (Karten mit kleinen Bildern).

Zur Vorführung lege man 2 – 3 Karten zurecht (z.B. Elefant / **e**1 und Ameise / **a**1 oder Delphin / **d**1).

Im Spiel steigert man die Anzahl der Karten nur langsam.

Die gewählten Karten werden eine Zeitlang offen betrachtet ("merke Dir die Lage der schwarzen Punkte, also der Noten!"), dann aufgenommen und dem Spielpartner vorgezeigt.

Dabei werden jetzt die kleinen **Bilder abgedeckt**, zuerst nicht ganz (bei kleinen Kindern), bald aber **vollständig**. Der Partner nennt aus der Erinnerung zur gezeigten Note das passende Bild. Er beweist damit, dass er die Note gelernt hat. Statt des Bildes wird nach kurzer Zeit nur noch der **Notenname** genannt. **Kontrollieren kann das jeder sofort**.

Das Spiel kann gespielt werden als

**Partnerspiel** (2 Kinder oder Mutter/Vater und Kind; **ggf. sogar alleine**)

**Gruppenspiel** (gleichstarke Mannschaften, beliebig viele Teilnehmer)

## Teil 2: Noten-Lernspiel

Hierbei geht es um das **Bilden von Paaren** (zwei gleiche Bilder).

Zur Vorführung lege man 2 – 3 Paare zurecht (z.B. Elefant 1, Ameise 1, Delphin 1, je 1 x blau und lila).

Man bildet **zwei gleiche Stapel** (einen mit lila, einen mit blauem Rand). Ein Stapel, egal welcher, wird in die **Mitte** des Tisches gelegt / **Noten sichtbar** – die anderen Karten werden auf dem Tisch **ausgebreitet** / die **Bilder sichtbar**.

Aufgabe: durch richtiges Zuordnen werden Paare gebildet. D.h. konkret, wer gelernt hat, dass die **Note**, die auf dem Stapel sichtbar ist, z.B. "**e**" heißt, wählt vom Tisch den **Elefanten**. Man überprüft sofort durch Umdrehen der Notenkarte. (LOGO-NOTE kontrolliert sich von alleine!).

Ist das Paar richtig, gibt es Pluspunkte.

Der Einsatz von Chips ist für die Anrechnung von Fehlern möglich.

Das Spiel kann gespielt werden:

**alleine**

als **Partnerspiel**

oder **in Gruppen** (bis zu 6 Spielern)

Näheres in der ausführlichen Spielanleitung!

Wichtiger Hinweis zu den Bildern c/**Z**ebra und cis/**Z**itrone!

Auswahlkriterium war ausschließlich für kleine Kinder die **lautsprachliche** Richtigkeit. Es gibt kein anderes Bild, welches von Kindern sofort erkannt, aber gleichzeitig phonetisch wie „ce“ bzw. annähernd auch wie „cis“ ausgesprochen wird. Bilder wie „**C**lown“ → [Klaun] oder „Zisterne“ (kennt kein Kind!) z.B. kommen aus diesem Grund nicht in Betracht.

Bitte geben Sie Kindern, die schon schreiben können, einen entsprechenden Hinweis.

## LOGO-NOTE pro und kontra von Pädagogen

Kontra	Pro
1) Ein Fachmann steht nicht immer beim Lernen zur Seite.	<p>Egal, ob man etwas von Musik versteht oder nicht, mit dem Spiel LOGO-NOTE können die Kinder erstmals sogar völlig selbständig <b>mit Begeisterung die Notenschrift erlernen.</b></p> <p>Die Kinder (oder die Eltern) brauchen keine Vorkenntnisse zu besitzen</p>
2 ) Die Kinder vermissen die Verbindung zur klingenden Musik.	<p>Das stimmt nur zum Teil. Zum einen kann und will LOGO-NOTE das auch gar nicht leisten, es stellt nur ein <b>ergänzendes Lernmaterial</b> dar. Es bleibt die Aufgabe des Pädagogen, praktische Anteile zu integrieren.</p> <p>Zum anderen aber begeistert die Kinder der <b>Freispiel - und Wettbewerbscharakter.</b></p>
3) Man erlernt zu den Noten nicht die Lage von Tasten, Saiten, Löchern, Klappen oder ähnliches am jeweiligen Instrument.	<p>Das stimmt. Es ist aber <b>nicht Konzeption des Spieles</b>, dieses zu leisten. Es geht ausschließlich um das <b>visuelle</b> Bestimmen von Noten.</p> <p>Für das andere ist nach wie vor der Instrumentallehrer da.</p>
4) Die Verwendung des Bildes mit dem Zebra für den Ton "C" ( bzw. Zitrone für "Cis" ) wird kritisiert.	<p>Es gibt absolut kein kindgerechtes Bild für den Ton "C" (oder "Cis"), das phonetisch wie "ze..." oder "zis..." ausgesprochen wird (Welches Kind kennt schon "Cäsar..." !). Hier wurde hinsichtlich der Frage nach der Rechtschreibung einerseits oder korrekter Lautsprachlichkeit andererseits ein Kompromiss eingegangen. Die Kinder sollen die Notennamen ja auch nicht schreiben.</p> <p>In der Praxis zeigt sich, daß wir Erwachsenen die berechnete Fragestellung in diesem Einzelfall überbetonen.</p>
5 ) LOGO-NOTE ist nicht geeignet für Bratsche und nicht so gut für Celli, Kontrabässe oder andere besonders tiefe Instrumente.	<p>Das stimmt. Wir verweisen auf den angegebenen <b>Tonumfang ( kleines c - h2 ) und die verwendeten Violin- und Bassschüssel.</b></p>

# Auf dem Prüfstand: Lernspiel Logo-Note

Über 10 Jahre ist es her, dass der Autor Horst Hoffmann sein Notenlernspiel „Logo-Note“ auf der Essener Spielmesse vorstellte. Die dritte große Auflage mit über 30.000 Exemplaren bestätigt sein Konzept: endlich Notenlernen mit Spaß.

Wir haben das Spiel getestet. „Logo-Note“ ist ein Spiel mit 108 farbigen Karten, in dem 36 verschiedene Noten vom kleinen c bis zum zweigestrichenen h vorkommen. Aufgeteilt werden die Karten in das vorangestellte Lernprogramm und das eigentliche Spiel, wobei festzustellen ist, dass auch der Umgang mit den Lernkarten sehr spielerisch erfolgt.

Zunächst steht die Note quasi als Eselsbrücke für ein passendes Bild

(z.B. Elefant /e1)



Dann werden die kleinen Bilder abgedeckt. Das Kind nennt aus der Erinnerung zur gezeigten Note das passende Bild und beweist damit,



dass es die Note gelernt hat. Statt des Bildes wird nach kurzer Zeit nur noch der Notenname genannt. Bereits mit diesen Karten lassen sich verschiedene Spielformen vom Alleinspiel bis hin zum spannenden Klassenwettkampf realisieren.



Klassenwettkampf mit Lernkarten

Wird eine Anzahl Notennamen beherrscht, kann richtig gespielt werden. Hier geht es um das Bilden von Paaren, ähnlich dem Memory-Spiel, jedoch nicht wie dort um das Merken der Lage von Karten, sondern um das Behalten von Notennamen.



Zuerst werden Paare vorbereitet. Dann wird eine Sorte umgedreht und in der Mitte auf einen Stapel gelegt.

Durch richtiges Zuordnen werden Paare gebildet. Wer gelernt hat, dass die Note, die auf dem Stapel sichtbar ist, z.B. "e" heißt, wählt vom Tisch den Elefanten,

was sich sofort durch Umdrehen der Notenkarte



beweisen lässt.

Auch dieses Spiel kann allein, zu zweit oder in Gruppen gespielt werden.

Im Vergleich zu anderen Notenlernspielen ist uns hier besonders positiv aufgefallen, dass zur Kontrolle des Lernvorgangs kein Fachwissen erforderlich ist, das Spiel kontrolliert sich durch die eindeutige Bilderzuordnung von selbst. Somit können Kinder unter sich spielen oder auch Eltern, die keine Notenkenntnisse haben, eingebunden werden.



Auch Eltern spielen mit

## Testergebnisse:

### Einsatz in der musikalischen Früherziehung (4-6-Jährige):

Lernspielkarten, erstes Lernen der Grundtöne, Testdauer 15 Minuten, 53 Probanden.

In den Test wurden auch Nichtfachleute (Eltern) einbezogen, die als Fragepartner fungierten.

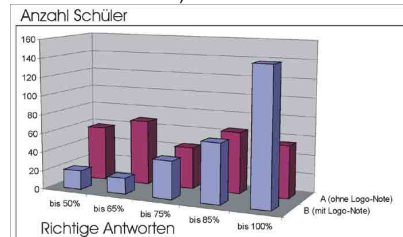
gemarkte Noten	3 Noten	4 Noten	5 Noten	6 Noten	7 Noten
1.Einsatz	100%	86%	76%	nicht gefragt	nicht gefragt
2. Einsatz ein Tag später	100%	100%	84%	71%	48%

### Einsatz in Schulklassen (5./6.Jahrgang):

Vergleichstest Notenkenntnisse, Abfrage von 50 verschiedenen Noten, auch mit Versetzungszeichen, Name zu Note und Note zu Name, Bassschlüssel c bis Violinschlüssel h".

Versuchsgruppe A (10 Klassen, 283 Kinder, ohne Einsatz von Logo-Note, Dauer 6 Unterrichtsstunden).

Versuchsgruppe B (10 Klassen, 291 Kinder, mit Einsatz von Logo-Note, Dauer 6 Unterrichtsstunden)



Auffallend die deutliche Verbesserung der Notenkenntnisse nach Verwendung von Logo-Note.

Der Einsatz des Lernspiels ermöglicht ein Eingehen auf individuelle Lernphasen, Stärken und Schwächen bei unterschiedlichen Lernvoraussetzungen.

## Einsatz im privaten Instrumentalunterricht:

Die Befragung von 30 Privatmusikerzählern ergab ein klares Votum für Logo-Note. Hervorgehoben wurden bisher nicht gekannte Lernmotivation für diesen eher trockenen Theoriebereich und die Möglichkeit der Selbstkontrolle. Einziger Kritikpunkt: die im Karton enthaltenen Spielchips sind überflüssig.

Das Spiel wird u.a. in den Rezensionen von Prof. Theo Hartogh und Prof. Dr. Hans-Christian Schmidt sehr empfohlen.

## Fazit:

Ein ausgereiftes und dennoch einfaches Lernspiel, das sich zu einem unentbehrlichen Hilfsmittel sowohl im Bereich des Instrumentalunterrichts als auch im theoretischen Bereich des pädagogischen Musiklehrer-Alltags gemausert hat. Das Spiel kostet 19,00 €. und ist erhältlich im Fachhandel oder direkt beim Hersteller.

Lernerfolg	★★★★★
Spaßfaktor	★★★★
Preis-Leistungsverhältnis	★★★★
Unsere Empfehlung	★★★★★

Bezugsquelle: HORO-Vertrieb, Schlesische Strasse 24, 49205 Hasbergen, Tel. 05405-3321, [www.mm-studio.eu](http://www.mm-studio.eu)