

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 / **e1** und Ameise / **a1** oder Delphin / **d1**).

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!