

„Prinz Tamino“ – ein Lernspiel zum Thema „Notenwerte“

Michael Horn, Eschenbach i.d.OPf.

Basisinformationen

Themenaspekte:	Notenwerte
Ziele:	Die Schülerinnen und Schüler können (geläufige) Notenwerte zusammenzählen und werden sich über deren Länge bewusst. Die Schülerinnen und Schüler trainieren den Umgang mit spielerischen „Konflikten“ und die Fähigkeit, mit dem Spielpartner angemessen zu kommunizieren.
Klassenstufen:	5–7
Zeitbedarf:	Vorbereitung (Durchlesen und Verstehen der Spielanleitung): ca. 5 Minuten; Spielphase: 15-30 Minuten.
Materialbedarf:	3 handelsübliche Würfel und 3 Spielsteine, Spielbrett M 2, Spielkarten
Word-Fassung:	CD 40 (Februar 2015), ROM-Teil

IV/D

Didaktisch-methodische Erläuterungen

Allgemeine Vorbemerkungen zur Methode „Lernspiel“

Häufig wird Lernspielen im Schulalltag wenig Raum geboten. Zu Unrecht, denn sie orientieren sich an einer einfachen Tatsache: Schülerinnen und Schüler spielen gerne. Die Freude am Spiel bewirkt einen positiven Lernprozess, der den Schülerinnen und Schülern hilft, Lerninhalte dauerhaft besser zu behalten. So können Lernspiele vor allem dann sinnvoll sein, um Kenntnisse, die sich die Schülerinnen und Schüler zuvor erarbeitet haben, zu vertiefen und zu wiederholen. Nur so werden diese dauerhaft im Gedächtnis gespeichert. Zudem bieten Lernspiele Möglichkeiten, fachliche und spielerische Kompetenzen zu fördern, Entwicklungsdefizite auszugleichen und Konflikte konstruktiv zu bewältigen. Sie tragen dazu bei, Aufmerksamkeit, Interesse und Ausdauer im Umgang mit bestimmten Gegenständen bzw. Inhalten des Verhaltens anzuregen. Ferner stabilisieren und steigern Lernspiele die soziale Kompetenz des Schülers im interpersonellen Umgang mit Spielpartnern. Des Weiteren ermöglicht ihr Einsatz abwechslungsreichen Unterricht, gehirngerechtes Arbeiten und notwendige Wiederholung eines Stoffgebietes. Darüber hinaus sind Lernspiele Motivator, um die dort geförderte Lern- und Leistungsmotivation zu fundieren. Eventuell kann man dadurch auch den Lernvorgang in einem bestimmten Fach attraktiver gestalten. Lernspiele aktivieren die Teilnehmer beim Spiel, beseitigen Lernbarrieren und fördern den Transfer in der Praxis. (Vgl. Hey 1984)

Einsatzmöglichkeiten von Lernspielen im Musikunterricht

Das Lernspiel „Prinz Tamino“ behandelt das Thema „Notenwerte“ aus dem Bereich „Allgemeine Musiklehre“ und kann im Musikunterricht in der Sekundarstufe I vielfältig eingesetzt werden: zur **Übung und Vertiefung** sowie zur **periodischen Wiederholung** der „Allgemeinen Musiklehre“ (beispielsweise vor oder nach Schulferien), in **auflockernden Unterrichtsphasen** (etwa nach Tests) oder in **Vertretungsstunden**.

M 1 Spielanleitung „Prinz Tamino“

Prinz Tamino

für 2 bis 3 Spieler



IV/D

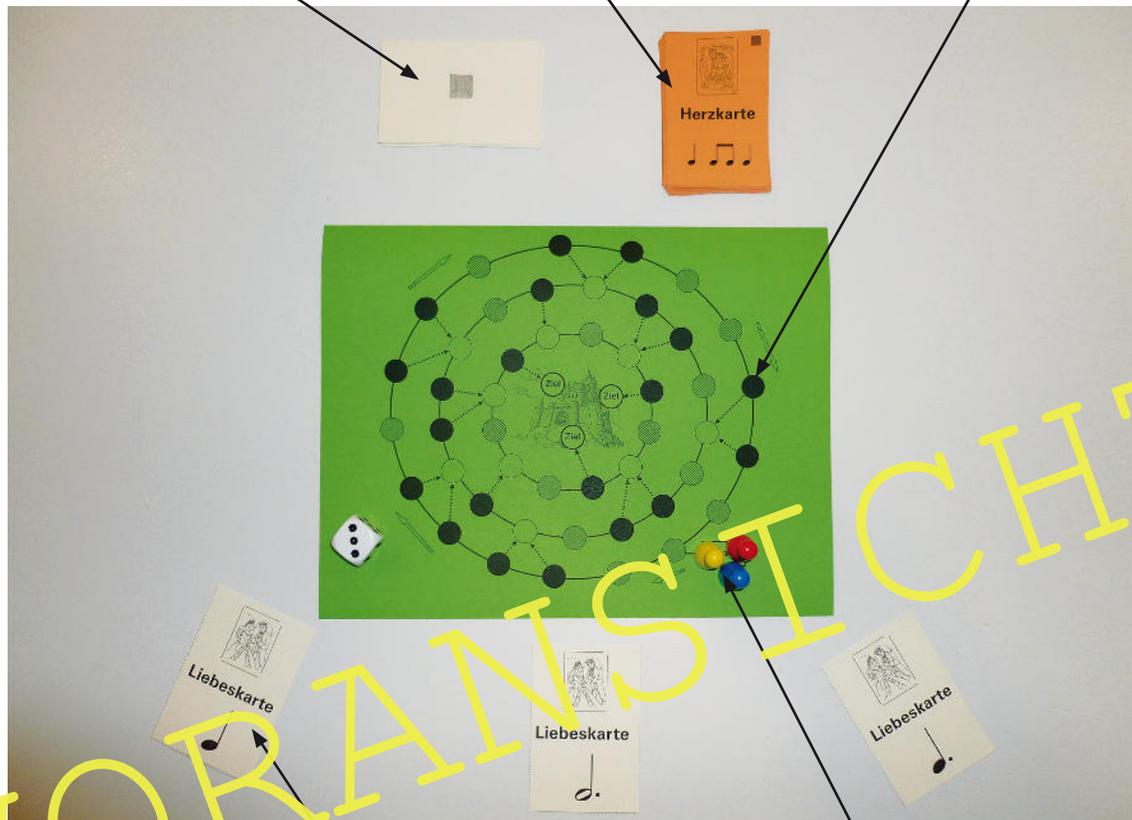
Aufbau	<ul style="list-style-type: none">– Stellt die Spielsteine auf das „Start“-Feld.– Mischt die Herzkarten und legt sie als <u>offenen</u> Stapel neben das Spielbrett.– Mischt die Liebeskarten und legt sie als <u>verdeckten</u> Stapel neben das Spielbrett.– Jeder Spieler zieht eine Liebeskarte und legt sie <u>offen</u> vor sich hin.						
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">– Man würfelt und geht auf der <u>Kreislinie</u> so viele Felder vorwärts, wie der Würfel Punkte zeigt.– Augenzahl „6“ → gehen und <u>noch einmal</u> würfeln– Wer auf einem Feld landet, auf dem <u>bereits ein Mitspieler</u> steht, bleibt darauf stehen.– Kommt man auf ...<ul style="list-style-type: none">● → 1. Schiebe die <u>oberste Herzkarte</u> unter den Herzkarten-Stapel.2. <u>Bleibe stehen</u>. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.● → 1. Zähle die <u>Noten</u> auf der <u>obersten Herzkarte</u> zusammen. (Herzkarte <u>bleibt</u> auf Stapel <u>liegen</u>). z.B.<table border="1"><tr><td>Herz- karte</td><td>=</td><td>Liebes- karte</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>2. Vergleiche die <u>Gesamtlänge</u> dieser Noten mit der Note auf <u>deiner Liebeskarte</u>.<ul style="list-style-type: none">▪ gleiche Länge:<ul style="list-style-type: none">– Ziehe auf das <u>Feld</u>, auf das der <u>Pfeil</u> zeigt.– Ziehe eine neue Liebeskarte und gib deine alte unter den Stapel.– Lasst die Herzkarte liegen. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.▪ nicht gleiche Länge:<ul style="list-style-type: none">– Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.○ → keine Aktion	Herz- karte	=	Liebes- karte			
Herz- karte	=	Liebes- karte					
Ziel	Gewonnen hat, wer <u>als Erster</u> auf einem der drei „ Ziel “-Felder landet.						
Kontrolle	Das Symbol (z.B. ☆) auf der Herzkarte muss mit dem Symbol auf der Rückseite der Liebeskarte übereinstimmen.						

Aufbau des Spiels:

restliche **Liebeskarten**
stapeln und neben das
Spielbrett legen

Herzkarten mischen und neben
dem Spielbrett stapeln.

In allen Kreisen
im Uhrzeigersinn
gehen



Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn jeweils
eine **Liebeskarte**.

Jeder Spieler muss die Note sehen können!

Spielsteine auf
„Start“ stellen

Zur Geschichte:

2 bis 3 Prinzessinnen buhlen um das Herz von Prinz Tamino. Dabei kommen sie im Laufe des Spiels Prinz Tamino näher. Wer als Erster in das Schloss („Ziel“) gelangt, hat das Herz Taminos erobert.

M 6 Herzkarten („Prinz Tamino“) – „leicht“ – Teil 2



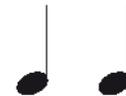
Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



Herzkarte



IV/D

VORANSICHT