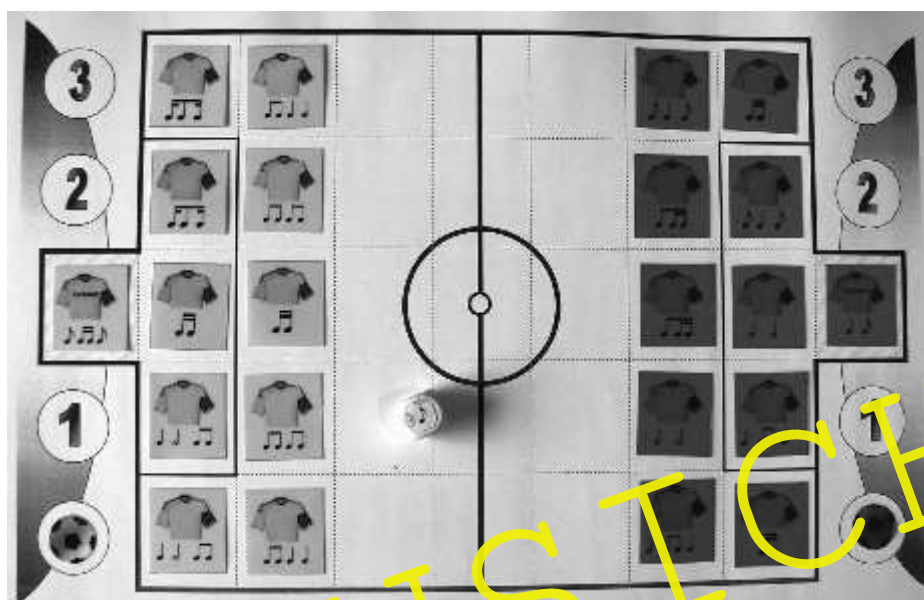


„Music Soccer“ – Ein Lernspiel für Notenwerte und Bassschlüssel

Michael Horn, Gleißenberg



Lernspiel „Music Soccer“. Für die Version „Notenwert“ aufgebauter Spielplan

Foto: Michael Horn


Probleme mit dem Notenlesen? „Notenwerte“, „Bassschlüssel“ in Kl 5 und 6 nicht vermittelbar, da ein viel zu abstraktes, „langweiliges“ Thema? – Nicht mit „Music Soccer“, dem neuen RAAbits-Musik-Lernspiel! Auf dem einem Fußballfeld nachgebildeten Spielplan bewegen sich die „Spieler“ mit Trikots, auf denen Notenzeichen aufgedruckt sind. Der Würfel zeigt die entsprechende Verbalisierung (z.B. „des“; „Viertel“). Ideal für Gruppen-(Frei)Arbeit zur spielerischen Wiederholung und Vertiefung mit viel Spaß, welcher die Behaltensleistung bekannterweise enorm steigert. Hierzu erhältlich ist eine Aufkleber-Folie zur Bestückung der Würfel.

| | |
|---------------------------|---|
| Klassenstufe: | 5–8 |
| Dauer: | Vorbereitung: ca. 5 Minuten; Spielphase: 25 Minuten |
| Themenaspekte: | Notenwerte Notennamen im Bassschlüssel |
| Hierzu erhältlich: | Würfelaufkleber-Folie (wie M 8) (Best.-Nr. R0202-002270 ; € 5,10/ sFr 7,15) |

M 1 Spielanleitung („Notenwerte“) – Vorderseite

Music Soccer

für genau **2** Fußballprofis

| | |
|---------------------------|--|
| Vorbereitung | Baue alles <u>genauso</u> auf, wie auf der <u>Rückseite</u> der Spielanleitung zu sehen. |
| Ablauf | <ul style="list-style-type: none"> – Mit Würfel würfeln und den <u>passenden</u> „Spieler“ <u>genau 1 Feld</u> weiter ziehen (auch der <u>Torwart</u> wird bewegt!!) → Aussetzen ist <u>verboten</u>. – Der Würfel gibt an, welchen „Spieler“ man bewegen <u>muss</u>. – Die <u>Länge des Notenwertes</u> bei Würfel und „Spieler“ <u>muss</u> gleich sein! <div style="text-align: center;">  </div> |
| Spielmöglichkeiten | <ul style="list-style-type: none"> → 1 Feld <u>gerade nach vorne</u> oder → 1 Feld <u>schräg nach vorne</u> – Kein Feld überspringen! – „Spieler“ dürfen nur nach vorne in Richtung des gegnerischen Tores bewegt werden. Seitlich oder gar zurück darf nicht gezogen werden! – „Spieler“ dürfen <u>nur</u> auf <u>freie Felder</u> gezogen werden! – Wenn mit dem Würfelergebnis kein „Spieler“ mit dieser Note bewegt werden kann, <u>muss</u> ein beliebig anderer „Spieler“ der <u>eigenen</u> Mannschaft bewegt werden. – Wird ein „Spieler“ <u>absichtlich</u> oder <u>unabsichtlich falsch</u> bewegt, so wird dieser zurückgestellt und stattdessen ein passender „Spieler“ richtig bewegt. |
| Tor | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn man einen eigenen „Spieler“ ins gegnerische Tor ziehen kann, sobald <u>dieses</u> Tor leer ist <u>oder</u> 2. der Gegner keinen seiner „Spieler“ mehr bewegen kann. <p>→ Ist ein Tor gefallen, werden die Spieler wieder wie bei Spielbeginn aufgestellt.</p> |
| Ziel | Wer die meisten Tore erzielt hat, hat gewonnen. |
| Selbstkontrolle | Wenn ihr euch über ein Ergebnis unsicher seid, dreht den „Spieler“ um. |

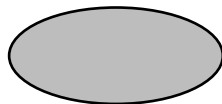
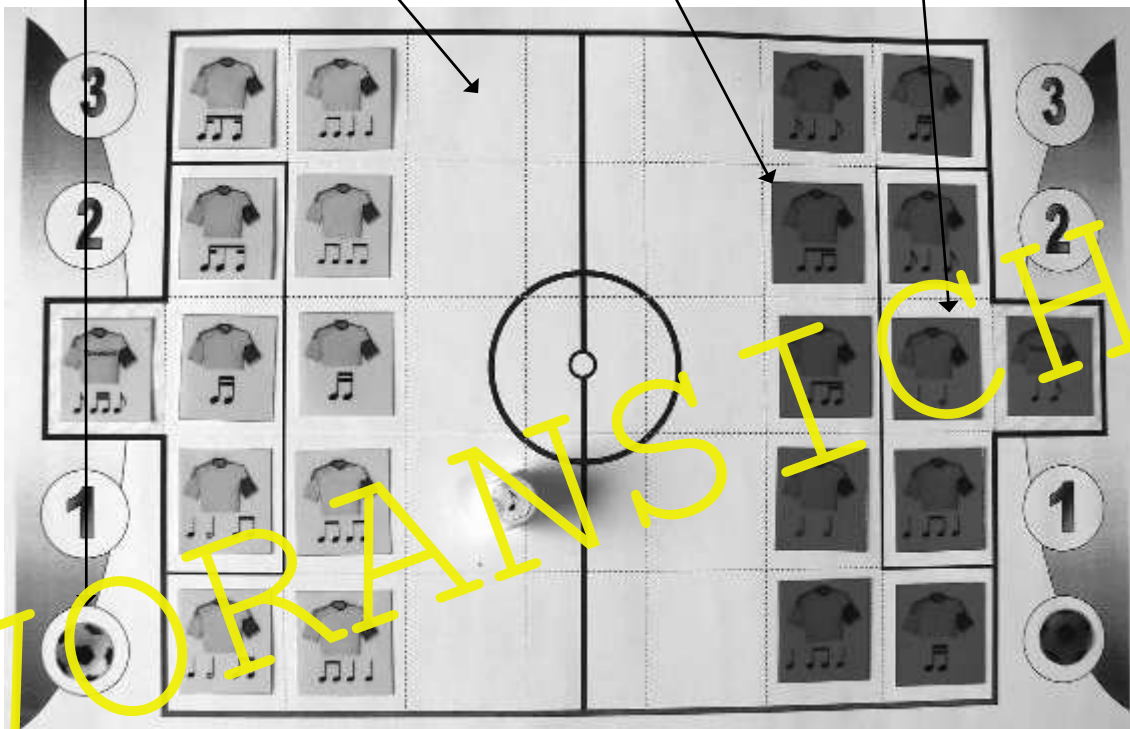
M 2 Spielanleitung („Notenwerte“) – Rückseite – „Spielstandmarker“

Spielstandmarker

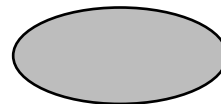
Die Anordnung der „Spieler“ erfolgt zufällig (Ausnahme: der **Torwart** muss im Tor stehen!)

Alle **Noten** der „Spieler“ müssen zu dir zeigen!!

Feld



Ihr sitzt hier!














„Spielstandmarker“: (Bitte kopieren, laminieren und mit einer Schere ausschneiden)














M 3 Spieler-Kärtchen – „Notenwerte“

(Spieler 1)

| | | | |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  | |

(Spieler 2)

| | | | |
|---|---|---|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  | |

VORANSICHT