

NOTEN - TWISTER

KURZBESCHRIEB

Das «Noten-Twister» ist am Gesellschaftsspiel «Twister» angelehnt. Die Schülerinnen und Schüler lernen das Notensystem und die Position der Noten innerhalb eines festgelegten Notenschlüssels wortwörtlich mit Händen und Füßen kennen. Gleichzeitig trainieren sie ihre Körperkoordination und ihren Gleichgewichtssinn. (Quelle: Valeria Schneuwly)

MATERIAL/INFRASTRUKTUR

Platz für Bewegung

Malerklebeband

Laptop mit Internetanschluss

Projektor/Beamer

Dynamische Hintergrundmusik

VORBEREITUNG

Etwa 25 Minuten. Mit dem Malerklebeband werden auf den Boden zwei gegenüberliegende Notensysteme geklebt. Der Abstand zwischen den einzelnen Notenlinien eines Notensystems beträgt in etwa eine Handlänge (ca. 20 - 22 cm). Die Länge der beiden Notensysteme sollte jeweils der Hälfte der Gruppe die Möglichkeit geben sich bequem in einer Reihe davor zu positionieren (bei einer 20köpfigen Klasse ca. 5 Meter pro Notensystem).

Auf dem Laptop werden folgende Links geöffnet und so auf die Leinwand projiziert, dass beide Drehscheiben gleichzeitig sichtbar sind (entweder mit «Split-Screen» oder mit zwei separat geöffneten Fenstern). Bitte Links ganz kopieren und manuell im Web einfügen, ansonsten öffnet sich nur eine unpersonalisierte Drehscheibe!

- <https://www.superteachertools.us/spinner/spinner.php?title=Noten&directions=Click+the+wheel+below+t+o+spin%3A&colorscheme=color3&labels=A%2CH%2CC%2CD%2CE%2CF%2CG>
- <https://www.superteachertools.us/spinner/spinner.php?title=HändeundFüsse&directions=Click+the+wheel+below+t+o+spin%3A&colorscheme=color3&labels=Rechte+Hand%2CRechter+Fuss%2CLinke+Hand%2CLinker+Fuss>

SPIELABLAUF

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe positioniert sich unterhalb ihres Notensystems, so dass beide Gruppen vis-à-vis zueinanderstehen, während die beiden Notensysteme dazwischenliegen. Der Spielleiter betätigt beide Drehscheiben und ruft jeweils die daraus entstehende Bewegungskombination laut aus. Mögliche Befehle sind z.B.: «Linke Hand auf E» oder «Rechter Fuss auf C». Alle Spieler führen den Befehl aus, wobei nur Füße und Hände den Boden berühren dürfen. Knie oder andere Körperpartien dürfen zu keinem Zeitpunkt Kontakt zum Boden haben. Ausserdem darf ein bereits platziertes Gliedmass erst wieder vom Boden gehoben werden, wenn es in einem neuen Befehl dazu aufgerufen wird. Ein Regelbruch wie auch das falsche Ausüben einer der Befehle führt zu einem Strafpunkt für die zugehörige Gruppe. Gewonnen hat die Gruppe, welche nach abgelaufener Zeit am wenigsten Strafpunkte hat. Das Spiel kann solange gespielt werden, bis die Motivation oder die Puste ausgeht.

ANMERKUNGEN

- Das Spiel eignet sich direkt nach dem Einführen der Notennamen, als Repetition oder als Prüfungsvorbereitung.
- Mit einer dynamischen Hintergrundmusik wird die Stimmung zusätzlich gelockert. Das Spiel soll und darf Spass machen!
- Bevor das Spiel beginnt, kann das Notensystem von den Spielern kurz «abgelaufen» werden (die LP ruft einen Notennamen, die Spieler positionieren sich richtig). So wird gewährleistet, dass die Positionen der Noten klar sind.
- Die Strafpunkte können an der Tafel als Striche geführt werden.

ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN/SCHWIERIGKEITSANPASSUNG

- Bei gewissen Noten sind zwei Lösungen möglich: Zum Beispiel im Violinschlüssel das eingestrichene und das zweigestrichene E. Es wird vorher festgelegt, ob auf eine Unterscheidung bestanden wird oder nicht.
- Das Spiel kann auch innerhalb des Bassschlüssels oder mit jedem anderen Notenschlüssel gespielt werden.