

Mammpfs Verkehrsschule. Teil 1: Der Kreisverkehr

Als Mammpf neulich so durch Ahlen trottete kam er an einen Kreisverkehr. Da gab es ganz schön viel zu beachten: Wer hat Vorfahrt, wo muss man abbiegen, und erst all diese Schilder ...

Als er dann nachts in seiner Grube lag, kam er nicht zur Ruhe. Er wusste, dass er so etwas schon einmal gesehen hatte, aber das war gaaanz lange her. Kein Wunder, in den letzten mehr als 40.000 Jahren hatte er ganz schön viel erlebt!

Aber dann fiel es ihm ein: Der QUINTENZIRKEL, das war's, der Quintenzirkel der Musiker, der ist doch eigentlich so etwas wie ein Kreisverkehr. Man biegt irgendwo an einer Kreuzung ein, dann geht es im Quintabstand immer weiter.

Eigentlich gibt es auch nicht mehr Gemeinsamkeiten zwischen dem Quintenzirkel und einem Kreisverkehr, aber das fiel Mammpf nicht mehr auf, denn über seine Gedanken war er eingeschlafen.

Am nächsten Morgen hatte er eine Idee: Er suchte eine alte Abbildung des Quintenzirkels ... irgendwo hatte er sie doch abgelegt ...

Die gute Nachricht: Er fand sie, irgendwo neben den Notizen, die er sich gemacht hatte, als er damals Mozart traf.

Die schlechte: Im Laufe der Jahrhunderte war das Papier zerbröselt, nun hielt er nur noch Fetzen in seinen Hufen.

So stellt er sie euch nun zur Verfügung, denn er selber konnte den Quintenzirkel nicht mehr zusammensetzen. Könnt ihr ihm helfen? Ob ihr es gemeinsam schafft? Die Fragen- und Aufgabekärtchen helfen euch bei euren Überlegungen, viel Vergnügen!

Für dieses Spiel braucht ihr:

- eine Spielfeld-Tastatur: Schneide die Vorlagen drei- oder viermal aus und klebe sie aneinander. Lege sie in ein Dreieck oder Rechteck.
- die Vorlage für einen Quintenzirkel
- alle Buchstaben- und Vorzeichenkärtchen (ausgeschnitten)
- Spielsteine für alle Spieler
- Aufkleber, mit denen ihr die schwarzen Tasten markieren könnt
- ein Buch mit Klaviernoten in vielen Tonarten, evtl. ein Konzertprogramm
- ein Klavier

Frage- und Aufgabenkärtchen (siehe nächste Seite)

Ausschneiden und umgekehrt in der Reihenfolge rückwärts aufeinander legen, also Nr. 1 nach oben. Hat ein Kind seine Aufgabe erledigt, darf es würfeln, dann wird im Uhrzeigersinn weiter gezählt. Das nächste Kind, das dran ist, darf dann ein Kärtchen abheben ...

Wichtig: In der ersten Spielerunde sollten alle Teilnehmer/innen einmal ein Kärtchen abheben. Falls es sich ergibt, dass jemand doppelt dran kommt, darf er einen Anderen aussuchen, der das nächste Kärtchen zieht.

Den Punkten im QZ (Quintenzirkel) werden im Uhrzeigersinn nach und nach die Tonarten-Namen (Buchstaben) und Vorzeichen zugeordnet.

Am Schluss müsste der QZ komplett belegt sein. Die Lösung kann mit der im Internet verglichen werden:

www.klavierunterricht-in-ahlen.de > Mammpfs Seite > Projekte > Mammpfs Verkehrsschule

<p style="text-align: center;">1</p> <p>Stellt alle eure Spielsteine auf die Taste C, die vor euch liegt.</p> <p>Du sollst das Lied <i>Alle meine Entchen</i> in C-Dur spielen.</p> <p>Spiele nur auf weißen Tasten – klingt das dann richtig?</p> <p>Lege dann den Buchstaben C zum obersten Punkt des Quintenzirkels.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>Welche Taste liegt eine Quinte über C?</p> <p>Sage den Namen und lege den Buchstaben neben den nächsten Punkt im QZ.</p> <p>Stellt Alle euren Spielstein auf die Taste mit diesem Namen (geht also eine Quinte höher).</p> <p>In dieser Tonart muss man eine weiße Taste durch eine schwarze austauschen. Suche das Kärtchen mit einem # und lege es neben den Buchstaben im QZ.</p>
<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>	<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Ratet Alle, um welche schwarze Taste es sich bei dem einen # handelt.</p> <p>Klebe einen Aufkleber auf diese schwarze Taste.</p> <p>Spiele dann eine Tonleiter von G bis G und achte darauf, dass du diese Taste austauschst – nun hast du in der Tonart G-Dur gespielt!</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p>Lege das Kärtchen mit zwei # zum nächsten Punkt im QZ.</p> <p>Überlege, welche zweite Taste man durch eine schwarze austauschen muss. Ein Tipp: Sie liegt eine Quinte höher als die erste schwarze! Klebe einen Aufkleber auf diese Taste.</p> <p>Welche beiden schwarzen Tasten sind nun markiert?</p> <p>Suche in dem Notenbuch ein Stück mit zwei #-Vorzeichen und lass es dir vorspielen.</p>
<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>	<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>

5

Wie heißt die Tonart, in der man statt F ein Fis und statt C ein Cis spielen muss?

Geht Alle mit eurem Spielstein eine Quinte weiter, dann wisst ihr die Lösung.

Lege das Buchstaben-Kärtchen zu den beiden #-Zeichen.

6

Spiele *Alle meine Entchen* in D-Dur.

Eigentlich müsstest du ja dem QZ nach ein Fis und Cis benutzen – warum spielst du trotzdem nur auf einer schwarzen Taste?

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

7

Welche Tonart hat drei # ?

Lege den Buchstaben und die drei #-Zeichen zum nächsten Punkt im QZ.

Stellt Alle euren Spielstein auf diese Taste.

8

Suche im Notenbuch ein Stück in A-Dur und lass es dir vorspielen.

Welche drei Tasten werden dort durch schwarze ausgetauscht?

Klebe eine Aufkleber auf die dritte schwarze Taste.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

9

Welche müsste die 4. schwarze Taste sein? Klebe einen Aufkleber dorthin.

Welche schwarzen Tasten gibt es nun?
Zähle sie auf.

Spieler auf dem Klavier eine Tonleiter mit diesen vier schwarzen Tasten, die Anderen sagen dir, wo du starten musst. (Sie stellen nämlich ihre Spielsteine wieder eine Quinte weiter.)

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

11

Lies vor (Konzertprogramm S.82):

Welches Stück von Beethoven wird gespielt?

Und in welcher Tonart steht es?

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

10

Wie heißt die Tonart mit 4 # ?
Lege den Buchstaben und die 4#-Zeichen zum nächsten Punkt im QZ.

Geht Alle zum Klavier und probiert, wie man *Alle meine Entchen* in dieser Tonart spielen müsste.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

12

Stellt eure Spielsteine eine Quinte weiter.

Lege das Buchstaben- und das 5#-Kärtchen zum nächsten Punkt im QZ.

Rechne:

Wie viele verschiedene Töne hat eine Tonleiter? Und wenn nun 5 davon durch schwarze Tasten austauscht – wie viele normale, weiße gibt es dann in dieser Tonart überhaupt?

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

13

Klebe einen Aufkleber zur 5. schwarzen Taste, die in der Tonart H-Dur vorkommt.

Wie heißt diese Taste?
(Wehe, du sagst „B“ ;-)

Zähle, wie viele Halbtonschritte zwischen den letzten beiden schwarzen Tasten liegen.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

15

Lege die 6# zum QZ.

Zähle sie auf - wie müsste die nächste ausgetauschte Taste heißen?

Wenn du jetzt den Aufkleber auf die nächste schwarze Taste kleben willst, was fällt dir auf?

In Fis-Dur gibt es also sechs ausgetauschte Tasten.

Welche einzige „normale“ Taste gibt es?

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

14

Wenn du von H aus 7 Halbtonschritte aufwärts gehst (und nur dann ist es eine reine Quinte), bei welcher Taste landest du dann?

Das ist der Name der nächsten Tonart.

Stellt alle euren Spielstein auf diese Taste.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

16

Welchen anderen Namen hat die Taste Fis?

Dann geht es nun in dieser Tonart weiter, sie hat keine # - sondern **b**-Vorzeichen.

Wie viele **b** gibt es dort?

Lege den Buchstaben und die richtige **b**-Zahl zu demselben Punkt im QZ, wo auch das Fis steht, denn die Tasten sind ja gleich.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

17

Setzt eure Spielsteine eine Quinte weiter, ihr bleibt ja nun auf schwarzen Tasten.

Wie heißt die Tonart?

Alle setzen ihren Spielstein auf diese Taste.

Ab jetzt werden die Vorzeichen immer weniger, diese Tonart hat also fünf **b**.

Lege das Kärtchen mit diesen Vorzeichen an.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

19

Tonart: Eine Quinte weiter.
Alle setzen ihren Spielstein auf diese Taste.

Vorzeichen: Eins weniger.

Lege beide Kärtchen zum QZ.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

18

Tonart: Eine Quinte weiter.
Alle setzen ihren Spielstein auf diese Taste.

Vorzeichen: Eins weniger.

Lege beide Kärtchen zum QZ.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

20

Tonart: Eine Quinte weiter.
Alle setzen ihren Spielstein auf diese Taste.

Vorzeichen: Eins weniger.

Lege beide Kärtchen zum QZ.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

21

Tonart: Eine Quinte weiter.

Achtung: Landest du auf einer schwarzen oder auf einer weißen Taste?

(Ein Tipp: Der Abstand muss genau 7 Halbtonschritte betragen!)

Alle setzen ihren Spielstein auf diese Taste.

Vorzeichen: Eins weniger.

Lege beide Kärtchen zum QZ.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

23

Dasselbe mit den *b*-Tonarten, das ist allerdings ganz schön komisch, weil die ja selber schon Silben als Namen haben:

Starte bei C und lies die Kreuz-Tonarten vor – jedes Kind soll dazu ein Wort erfinden.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

22

Angekommen, wenn ihr jetzt noch eine Quinte weiter geht, landet ihr wieder bei

...

Um sich die Stationen des QZ merken zu können, würden Sprüche helfen, bei denen jedes Wort mit einem dieser Buchstaben beginnt. Starte bei C und lies die #-Tonarten vor – jedes Kind soll dazu ein Wort erfinden.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

24

In der zweiten Spiele-Hälfte brauchtet ihr ja gar keine Aufkleber mehr auf die schwarzen Tasten zu machen.

Holt das nun nach, Jeder nimmt eine Taste:

Startet bei F-Dur, da gibt es eine *b*-Taste, nämlich genau das „B“.

Die nächsten schwarzen Tasten könnt ihr den Buchstaben im QU ablesen, wenn ihr ab B-Dur immer eine Station weiter geht.

Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.

<p style="text-align: center;">25</p> <p>Wie heißt die 6. ausgetauschte Taste, die es in Ges-Dur gibt?</p> <p style="text-align: center;">Wo liegt sie auf der Tastatur?</p> <p>Warum macht es keinen Sinn, ab dort weiter Quinten mit b-Vorzeichen zu bilden?</p>	<p style="text-align: center;">26</p> <p>Wobei hilft einem nun dieser QZ?</p> <p style="text-align: center;">(Deine Antwort)</p> <p style="text-align: center;">Aber er kann noch mehr:</p> <p style="text-align: center;">Wenn man die jeweils erste ausgetauschte schwarze Taste mit einem Be (B) und Kreuz (Fis) kennt, kann man im QZ die Reihenfolge ablesen, in der die schwarzen Tasten erscheinen.</p> <p>Mit den b-Tonarten hast du das ja schon ausprobiert. Teste es nun mit den Kreuztonarten: Zuerst F(is), dazu C(is), dann G(is) – wie geht es weiter?</p>
<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>	<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>
<p style="text-align: center;">27</p> <p>Der QZ kann Musikern aber auch dabei helfen, welche Tonarten gut zueinander passen:</p> <p style="text-align: center;">Zum Beispiel in C-Dur, da ist C die wichtigste Tonart, man kann sie aber gut mit F- und G-Dur kombinieren.</p> <p style="text-align: center;">Teste das mit dem Lied <i>Alle meine Entchen</i>: Spiele in C-Dur und begleite mit Quinten auf C, F und G.</p>	<p style="text-align: center;">28</p> <p>Und wenn du in D-Dur spielst, kannst du mit G- und A-Dur begleiten.</p> <p style="text-align: center;">Erkennst du das System?</p>
<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>	<p>Würfle, zählt IM Uhrzeigersinn die Kinder weiter, dann wisst ihr, wer als nächstes dran ist.</p>

29

Die Quintessenz:

Der Quintenzirkel ist klasse,
er hilft einem Musiker, das Universum
der Musik zu verstehen!

Alle Tonarten hängen durch Quinten
zusammen, und die auszutauschenden
Noten kann man damit auch ableiten.

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie
heißt du, welche Schule besuchst du,
welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie
heißt du, welche Schule besuchst du,
welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie
heißt du, welche Schule besuchst du,
welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...- **Pause -**

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

- Pause -

Stell dich den Anderen kurz vor: Wie heißt du, welche Schule besuchst du, welches Schuljahr ...

