



Station 9 – Taktarten 2



Arbeitsauftrag

- Bearbeite die Aufgaben. Kontrolliere Aufgabe 2 und 3 mit der Lösung.

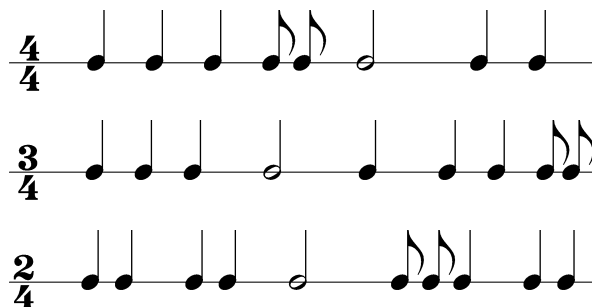
Aufgabe 1

Klatsche diese Rhythmen und zähle dazu.



Aufgabe 2

Ergänze an der richtigen Stelle den Taktstrich. Manchmal kommen mehrere Taktstriche vor.



Aufgabe 3

Kreuze die richtigen Antworten an und fülle die Lücken aus.

- ☐ In einen 4/4-Takt passen drei Viertelnoten.
- ☐ In einen 4/4-Takt passen vier Viertelnoten.
- ☐ In einen 4/4-Takt passen zwei Viertelnoten.
- ☐ In einen 3/4-Takt passen sechs Achtelnoten.
- ☐ In einen 3/4-Takt passen sieben Achtelnoten.
- ☐ In einen 3/4-Takt passen zwei Viertelnoten.

Eine Melodie wird durch _____ in Takte eingeteilt.

Der _____ fasst die Noten in Gruppen zusammen.

Am _____ eines Liedes steht, welche _____ das Lied hat.

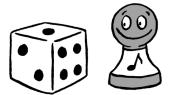


Station 21 – Kreuz und quer durch die Notenlehre

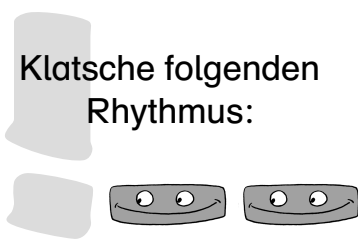
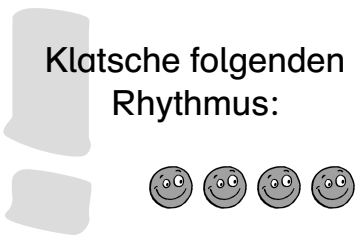
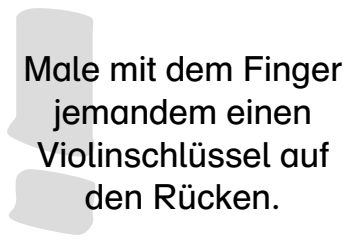
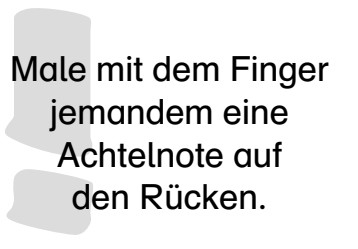
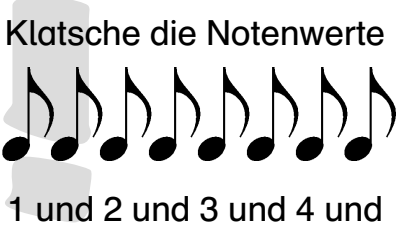
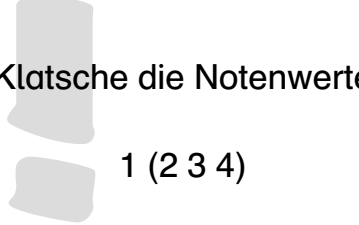
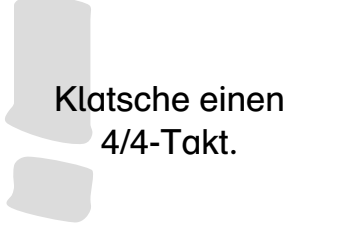
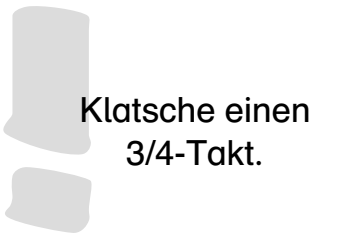
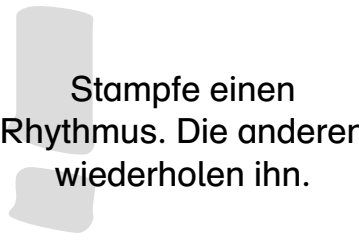
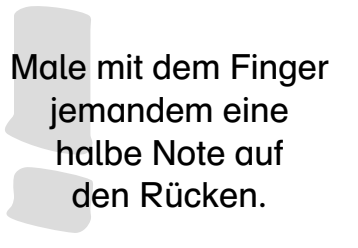
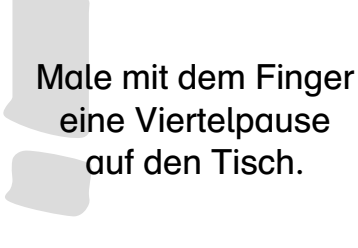
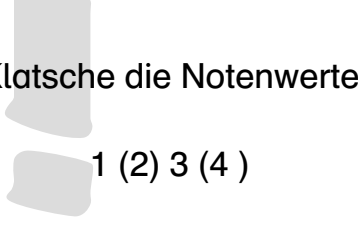
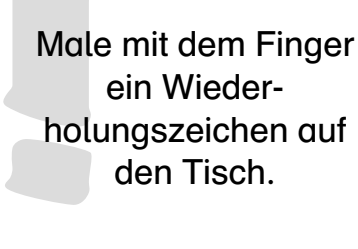


Spielregeln

- Jeder Spieler braucht eine Spielfigur und einen Würfel.
- Alle Spielfiguren stehen auf dem Startfeld. Fragekarten und Ereigniskarten kommen auf je einen Stapel.
- Der jüngste Spieler beginnt.
- Bei einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden.
- Wer auf ein (?) -Feld kommt, muss eine Fragekarte ziehen. Wer rechts daneben sitzt, liest dann die Frage vor.
- Wenn die Frage richtig beantwortet wurde, darf man zwei Felder vorgehen. Wenn die Frage falsch beantwortet wurde, muss man stehen bleiben. Die Karte kommt wieder unter den Stapel.
- Wer auf ein 😊 -Feld kommt, muss eine Ereigniskarte ziehen und die Aufgabe darauf lösen. Wenn er die Aufgabe geschafft hat, darf er ein Feld vorgehen. Wenn er die Aufgabe nicht schafft, muss er stehen bleiben.
- Wer zuerst das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.



Ereigniskarten

Klatsche folgenden Rhythmus: 	Klatsche folgenden Rhythmus: 	Klatsche folgenden Rhythmus: 
Klatsche folgenden Rhythmus: 	Male mit dem Finger jemandem einen Violinschlüssel auf den Rücken. 	Male mit dem Finger jemandem eine Achtelnote auf den Rücken. 
Klatsche die Notenwerte  1 und 2 und 3 und 4 und	Klatsche die Notenwerte  1 (2 3 4)	Klatsche einen 4/4-Takt. 
Klatsche einen 3/4-Takt. 	Stampfe einen Rhythmus. Die anderen wiederholen ihn. 	Male mit dem Finger jemandem eine halbe Note auf den Rücken. 
Male mit dem Finger eine Viertelpause auf den Tisch. 	Klatsche die Notenwerte  1 2 3 4	Klatsche die Notenwerte  1 (2) 3 (4)
Male mit dem Finger ein Wiederholungszeichen auf den Tisch. 	Singe ein Lied. 	



Stationslauf Noten - Laufzettel

Name: _____

Station		erledigt (Unterschrift)	X
Station 1: Tonlängen I			
Station 2: Tonlängen II			
Station 3: Notenwerte I			
Station 4: Notenwerte II			
Station 5: Noten und ihre Zählzeiten			
Station 6: Pausenwerte			
Station 7: Noten- und Pausenpyramide			
Station 8: Taktarten I	$\frac{2}{4}$		
Station 9: Taktarten II			
Station 10: Glockenspiel untersuchen			
Station 11: Die C-Dur-Tonleiter			
Station 12: Lieder auf dem Glockenspiel spielen			
Station 13: Der Violinschlüssel			
Station 14: Noten-Domino			
Station 15: Notenrätsel			
Station 16: Noten-Memory			
Station 17: Fragebogen			
Station 18: C-Dur-Tonleiter legen			
Station 19: Notensystem-Modell			
Station 20: Melodien legen			
Station 21: Kreuz und quer durch die Notenlehre			