SIE UND IHR KIND - GEMEINSAM MIT MUSIKERN

Spielen wir Happy Birthday mit einem Orchester!



Beginnen Sie langsam. Spielen Sie später im Konzerttempo.
Eine kleine Aufgabe, die Sie bewältigen können, ist ein guter Anfang.

Mit dem Orchester spielen

Das Programm vorbereiten:

Deutsch wählen · 1:14

MIDI verbinden · 0:53

Eine Probestunde für ein Kind von 2 bis 3 Jahren und einen Erwachsenen
Hellene Hiner · Soft Way to Mozart® · Hiner-Methode

Erste musikalische Entdeckungen



Eine Probestunde für ein Kind von 2 bis 3 Jahren und einen Erwachsenen

Hellene Hiner · Soft Mozart

Was machen wir heute?
Heute besuchen wir das Königreich der Musik, lernen die musikalischen Bilder kennen, **üben, unsere Finger zu bewegen, und entdecken die Karten**, hören Musik und versuchen, selbst zu spielen.

Sie können diese Lektion auf mehrere kurze Einheiten verteilen. Machen Sie weiter, solange Ihr Kind Interesse hat.

Beginnen Sie mit der Technik-Lektion

Öffnen Sie Die Technologie von Soft Mozart kennenlernen: Erkunden Sie das Programm, finden Sie die Module und Ihre Ergebnisse, wählen Sie den Namen des Lernenden und verbinden Sie Ihr Instrument. Kehren Sie danach zu dieser Probestunde zurück.

Technik-Lektion öffnen →

Alle Lernmaterialien sind in dieser Probestunde enthalten und kostenlos zugänglich. Das Buch, das Hände-Bild, die Karten und das animierte Lied finden Sie direkt bei den jeweiligen Aktivitäten. Sie müssen sie weder suchen noch gesondert kaufen.

Beginnen Sie mit dem Gerät, das Ihnen am besten passt: Computer, Tablet oder Smartphone. Um auf einem echten Tasteninstrument zu spielen, benötigen Sie eine MIDI-Verbindung. Die Technik-Lektion zeigt Ihnen, wie Sie diese einrichten.

In dieser Lektion

1. Pädagogik: Ihre Rolle beim Lernen	3
2. Das Königreich der Musik: Märchen, Buch und Guess Key	5
3. Feinmotorik und Koordination	8
4. Musiktheorie und Gehörbildung	10
5. Klavier spielen: Happy Birthday in Gentle Piano	13
Mit dem Orchester spielen	16
6. Musik entdecken und hören	19

1. Pädagogik: Ihre Rolle beim Lernen



Probieren Sie die Aktivität zuerst selbst aus. Lassen Sie Ihr Kind zuschauen und mitmachen.

Wozu dient diese Aktivität?

Sie müssen vorher nicht prüfen, ob Ihr Kind Talent oder „musikalische Begabung“ hat. Wir geben ihm Gelegenheit, schauen, hören, sich konzentrieren und handeln zu lernen.

In jedem Teil der Lektion, vom Märchen bis zum Spielen auf den Tasten, wird Ihr Kind selbst aktiv: Es entdeckt ein Zeichen, hört einen Klang und antwortet mit einer Bewegung oder mit seiner Stimme. Nach und nach lernt es, seine Aufmerksamkeit zu halten und das Gesehene und Gehörte mit seinem Handeln zu verbinden.

Ihre Aufgabe ist es, durch Ihr eigenes Beispiel Interesse zu wecken, Ihrem Kind Zeit zum Ausprobieren zu geben und ihm zu helfen, wenn es darum bittet. Musikalische Vorkenntnisse brauchen Sie nicht: Entdecken Sie die Aktivitäten gemeinsam. Bleiben Sie an seiner Seite, ohne jede Bewegung zu überwachen oder ständig einzugreifen.

Ein eigener Name für die eigenen Ergebnisse

Bevor Ihr Kind beginnt, wählen Sie unter Mein Lernen seinen Namen. Falls er noch fehlt, legen Sie ihn an. Drücken Sie Einheit starten. Für Ihre eigenen Versuche wählen Sie Ihren Namen: So bleiben Ihre Ergebnisse und die Ihres Kindes getrennt.

Öffnen Sie nach der Einheit Meine Ergebnisse. Vergleichen Sie die Ergebnisse Ihres Kindes mit seinen früheren Versuchen in derselben Aktivität, um **seine Entwicklung im Laufe der Zeit zu erkennen**.

Was können Sie tun?

- **Entdecken Sie die Aktivität zuerst selbst.** Probieren Sie das Spielen, Singen oder Auslegen der Karten aus. Lassen Sie Ihr Kind sehen, dass es Ihnen Freude macht.
- **Geben Sie ihm Gelegenheit, zuzuschauen und mitzumachen.** Sprechen Sie ruhig und geben Sie kurze Anweisungen.
- **Bieten Sie kleine Schritte an, solange Ihr Kind Interesse hat.** Richten Sie die Dauer der Einheit und den Zeitpunkt der nächsten Begegnung nach diesem Interesse – nicht nach einem starren Zeitplan.
- **Achten Sie auf Ihr Kind: Wenn es müde wird, sich abwendet oder ungeduldig wird, hören Sie auf.** Sie können die Aktivität später wieder aufnehmen.

Was können Sie tun?

- Würdigen Sie konkrete Handlungen: „Du hast die Taste ganz allein gefunden!“ oder „Du hast auf den Schmetterling gewartet!“
- **Filmen Sie die ersten Versuche in jeder Art von Aktivität.** Halten Sie Datum und Ergebnisse fest: Sie erzählen von den ersten Schritten Ihres Kindes.

Was Sie vermeiden sollten

- Versuchen Sie nicht, seine Aufmerksamkeit durch Drängen, viele Fragen oder Aufforderungen wie „Setz dich hin und hör zu!“ zu erzwingen.
- Drängen Sie Ihr Kind nicht zur Eile und übernehmen Sie keine Bewegung, die es gerade selbst lernen möchte.
- Verlangen Sie nicht, alle Aktivitäten in einer Einheit zu schaffen oder einen gelungenen Versuch sofort zu wiederholen.
- Vergleichen Sie Ihr Kind nicht mit anderen und beurteilen Sie seine Fähigkeiten nicht nach dem ersten Versuch.
- **Machen Sie die Einheiten nicht zu Vorführungen für Gäste oder die Kamera.** Verlangen Sie keine neue Aufnahme, nur damit das Video perfekt wird.

Eine häufige Situation

„Ich habe alles vorbereitet, aber mein Kind möchte nicht mitmachen.“

Beginnen Sie selbst: Öffnen Sie das Buch, legen Sie Karten aus oder probieren Sie das Spielen aus. Geben Sie Ihrem Kind Zeit, neugierig zu werden. Wenn es heute nur zuschauen möchte, muss es nicht mitmachen.

Worauf können Sie achten?

Ihr Kind kommt näher, um zuzuschauen, hört aufmerksam hin, greift nach einer Karte, versucht eine Taste zu drücken oder kehrt zu einer Aktivität zurück. Achten Sie darauf, was es allein tut und wobei es Hilfe braucht.

Halten Sie die Anfänge fest

Nach unserer Erfahrung bemerken Eltern manchmal so schnelle Veränderungen, dass sie bedauern, die ersten Versuche nicht gefilmt zu haben. Bewahren Sie alltägliche Aufnahmen auf – mit Pausen und Schwierigkeiten. Später zeigen sie Ihnen, welchen Weg Ihr Kind zurückgelegt hat. Sie müssen diese Videos nicht veröffentlichen.

Das Wichtigste

Ihr Interesse lädt Ihr Kind zum Mitmachen ein. Ihre Geduld gibt ihm Zeit zum Lernen.

2. Das Königreich der Musik: Märchen, Buch und Guess Key

Was ist das Königreich der Musik?

Im Königreich der Musik steht jede Figur für eine Stufe der Tonleiter.

In der Musik sind die Töne miteinander verbunden. In Dur und Moll haben sie eigene Aufgaben und Beziehungen zueinander. Im Königreich der Musik werden diese Beziehungen durch die Charaktere der Figuren und die Ereignisse des Märchens lebendig.

Ihr Kind lernt nicht nur einzelne Noten kennen, sondern entdeckt, wie die Sprache der Musik aufgebaut ist. Das legt den Grundstein für das tonale Hören: die Fähigkeit, Beziehungen zwischen Tönen wahrzunehmen. Darauf baut später auf, Melodien nach Gehör zu spielen, passende Harmonien zu finden und Musik in andere Tonarten zu übertragen.

Das Buch „Zeit zum Lernen!“

„Zeit zum Lernen!“ öffnen

Dieses Buch lädt zum gemeinsamen Anschauen, Lesen und Ausmalen ein. Achten Sie besonders auf die Notensymbole: Sie verbinden die Märchenseiten, die Figuren und die Klaviertasten.

Öffnen Sie das Buch und schauen Sie es zunächst selbst an. Wenn Ihr Kind dazukommt, zeigen Sie ihm die Bilder und lesen Sie vor. Entdecken Sie die Bilder an den Türen: Dominostein–Do, Regen–Re und Milch–Mi. Dieselben Bilder begegnen Ihrem Kind auf den Tastaturhilfen hinter den Tasten und im Programm wieder.

Legen Sie keine Menge wie „eine Seite am Tag“ fest. Schauen, lesen und malen Sie, solange Ihr Kind Freude daran hat. Sie können zu einer Lieblingsseite zurückkehren oder weitere Seiten entdecken.

Vom Buch zum Spiel



Guess Key

Im Programm heißt dieses Modul Guess Key. Merken Sie sich den Namen und das Symbol: Damit finden Sie die Aktivität wieder.

Im Spiel begegnen Ihrem Kind vertraute Symbole und Figuren wieder. Nun kann es die passende Taste suchen, darauf drücken und den Klang hören.

Vor dem ersten Spiel: Ihren Namen wählen

Wählen Sie für diese Aktivitäten **Mein Lernen**: In diesem Modus spielen Sie unter Ihrem Namen und können Ihre Ergebnisse verfolgen. Freies Spiel ermöglicht es, das Programm ohne das Speichern persönlicher Fortschritte kennenzulernen.

Wählen Sie bei Tonika Ihren Namen und drücken Sie **Einheit starten**. Wenn Ihr Kind an der Reihe ist, kehren Sie zu Tonika zurück, wählen seinen Namen und starten seine Einheit. Öffnen Sie danach Guess Key erneut.



Die ersten Schritte in Guess Key

So finden Sie die Aktivität: Demo öffnen → bei Tonika Module wählen → bei Herrn Ups Guess Key auswählen → die grüne Starttaste drücken.

Spiel ausprobieren Ohne Schülerprofil	**Lernen und Ergebnisse speichern** Über Mein Lernen

1. **Drücken Sie zuerst F1,** um die Anleitung und die Befehle kennenzulernen. Probieren Sie die Aktivität selbst aus.
2. Prüfen Sie vor dem Versuch Ihres Kindes auf dem Bildschirm **seinen Namen**.
3. Beginnen Sie mit dem ersten Abschnitt. In der Demo dauert jeder Versuch **45 Sekunden Spielzeit**.
4. Lassen Sie Ihr Kind das Symbol betrachten, die passende Taste suchen und selbst darauf drücken. Bleiben Sie an seiner Seite und benennen Sie bei Bedarf Bilder, die es schon kennt.

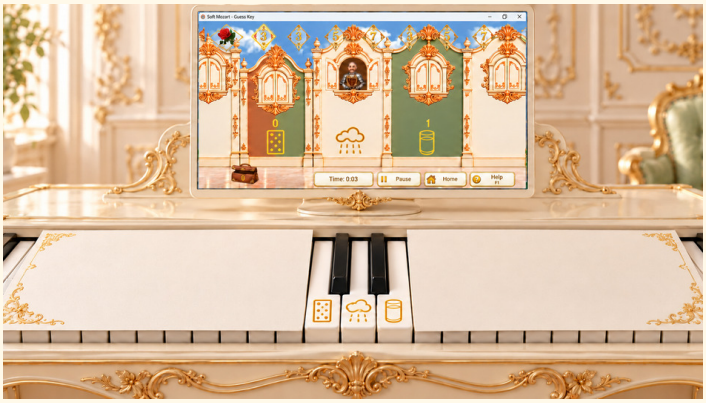
Drücken Sie die Tasten nicht anstelle Ihres Kindes.

Das Spiel berücksichtigt die Aktionen der spielenden Person. Wenn Sie für Ihr Kind drücken, speichert das Programm Ihre Aktionen als seine. Die Punkte, die Ihr Kind allein erzielt, sind wirklich seine eigenen.

In der Demo dauert ein Versuch 45 Sekunden Spielzeit. Wenn Ihr Kind müde wird, können Sie früher aufhören.

Wenn es zu viele Tasten sind

Erleichtern Sie die Orientierung: Decken Sie den noch nicht benötigten Teil der Tastatur mit Papier oder Pappe ab und lassen Sie einige passende Tasten sichtbar. Auf der Abbildung bleiben die Tasten Do, Re und Mi frei. Papier oder Pappe dürfen die Tasten weder herunterdrücken noch ihre Bewegung behindern. Legen Sie nach und nach weitere Tasten frei.



Worauf können Sie achten?

Ihr Kind erkennt ein Symbol, schaut auf die Tastatur, findet eine Taste und drückt sie selbst. Entscheidend ist die Verbindung zwischen dem, was es sieht und hört, und dem, was es tut.

Nach dem Spiel

Öffnen Sie **Meine Ergebnisse**. Vergleichen Sie das Ergebnis Ihres Kindes mit seinen früheren Versuchen in derselben Aktivität, um **seine Fortschritte im Laufe der Zeit zu erkennen**. Datum und selbstständig erzielte Punkte können Sie in Ihrem Lerntagebuch festhalten.

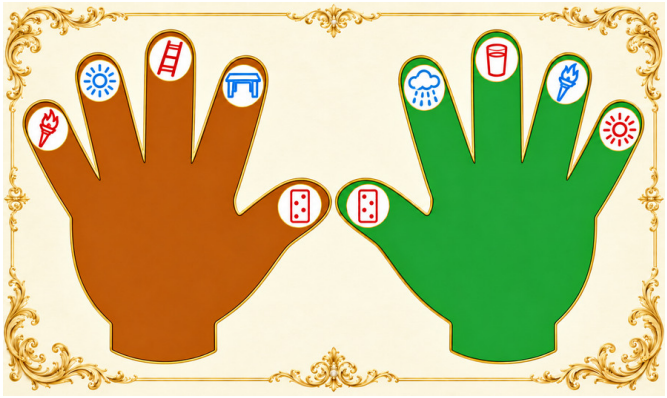
Was Sie vermeiden sollten

Führen Sie die Hände Ihres Kindes nicht, drücken Sie nicht für es und verlangen Sie keine bestimmte Punktzahl. Wenn es um Hilfe bittet, zeigen Sie auf ein vertrautes Symbol oder erinnern Sie an dessen Namen. Die Taste drückt es selbst.

3. Feinmotorik und Koordination

Hände-Bild herunterladen

Laden Sie das Hände-Bild über die Schaltfläche oben herunter und drucken Sie es aus. Legen Sie Ihre Hände auf die Zeichnung und laden Sie Ihr Kind ein, es Ihnen nachzumachen.



Die kleinen Finger entdecken

Jeder Finger trägt ein vertrautes Notensymbol. In dieser Übung haben die Finger musikalische Namen.

Finger	Rechte Hand	Linke Hand
Daumen	Do–Dominostein	Do–Dominostein
Zeigefinger	Re–Regen	Ti–Tisch
Mittelfinger	Mi–Milch	La–Leiter
Ringfinger	Fa–Fackel	Sol–Sonne
Kleiner Finger	Sol–Sonne	Fa–Fackel

Was können Sie tun?

Zeigen Sie zuerst Ihre eigene Hand: „Das ist mein Daumen: Do.“ Heben Sie ihn und senken Sie ihn wieder. Nennen Sie dann eine Note und lassen Sie Ihr Kind versuchen, den passenden Finger zu heben.

Sie können die Notennamen sprechen oder singen. Beginnen Sie mit den Fingern, die Ihr Kind interessieren, und machen Sie weiter, solange es Freude daran hat.

Wenn es noch schwierig ist

Zeigen Sie die Bewegung erneut mit Ihrer eigenen Hand. Lassen Sie Ihrem Kind Zeit zum Ausprobieren. Wenn sich benachbarte Finger mitheben, halten Sie sie nicht gewaltsam fest und erwarten Sie keine sofortige Genauigkeit.

Worauf können Sie achten?

Ihr Kind verbindet den gehörten Namen, das Symbol auf dem Bild und seinen eigenen Finger. Es versucht, eine Bewegung auszuwählen und selbst auszuführen.

Was Sie vermeiden sollten

Verlangen Sie nicht, dass es jeden Finger einzeln hebt oder sich sofort alle Namen merkt. Machen Sie daraus keine Prüfung. Hier entdecken wir Bewegungen: Ein Stück mit allen Fingern spielen zu können, ist noch nicht das Ziel.

4. Musiktheorie und Gehörbildung

Unsere Figuren in der C-Dur-Tonleiter



Königin Tonika · Re, der Wächter · Hofdame Mimi · Prinzessin Subdominante · König Dominant · Onkel Was-wäre-wenn · Der Kurier

Starten Sie das animierte Lied auf Deutsch. Ihr Kind hat die Figuren bereits im Märchen kennengelernt und mit ihnen in Guess Key gespielt. Jetzt begegnet es ihnen in der C-Dur-Tonleiter!

Die Namen der Figuren müssen nicht auswendig gelernt werden. Durch die wiederholten Begegnungen lernt Ihr Kind nach und nach, sie auf den Bildern und in der Musik wiederzuerkennen. Schauen, hören und singen Sie gemeinsam!



Das animierte Lied auf Deutsch. Das animierte Lied ansehen

Die Karten: von Bildern zu Notennamen

Laden Sie hier die roten und blauen Karten herunter. Wählen Sie das vertraute Buchstabensystem: Der Ton Ti heißt in Deutschland H, in anderen Ländern B. Die Solmisationssilben sind in beiden Kartensätzen gleich.

Karten herunterladen: Ti als H

Karten herunterladen: Ti als B

Drucken Sie den gewählten Satz aus. Ein Erwachsener schneidet die Karten aus. Gehen Sie die folgenden Schritte nach und nach durch, sobald Ihr Kind bereit dafür ist.

Schritt 1. Die Bilder kennenlernen

Zeigen Sie eine Karte: „Das ist ein Dominostein. Der Dominostein ist rot.“ Stellen Sie dann den Regen und die Milch vor.

Legen Sie die Karten aus und bitten Sie: „Gib mir den Dominostein“, „Gib mir den Regen“ oder „Gib mir die Milch“.

Verwenden Sie zunächst den vollständigen Namen jedes Bildes. In diesem Schritt muss Ihr Kind noch nicht nach der Farbe auswählen.

Schritt 2. Farben unterscheiden

Wenn die Bilder vertraut sind, legen Sie ihre roten und blauen Varianten aus: „Gib mir den roten Dominostein“, „Gib mir den blauen Dominostein“, „Gib mir den roten Regen“ und „Gib mir den blauen Regen“.

Schritt 3. Die Notennamen entdecken

Verbinden Sie jedes Bild mit seinem kurzen musikalischen Namen: „Dominostein–Do“, „Regen–Re“ und „Milch–Mi“.

Bitten Sie nun: „Gib mir Do“, „Gib mir Re“ oder „Gib mir Mi“. Vorerst sind beide Farben richtig.

Schritt 4. Notennamen und Farbe verbinden

„Gib mir das rote Do“, „Gib mir das blaue Do“, „Gib mir das rote Re“ oder „Gib mir das blaue Mi“.

Jetzt wählt Ihr Kind die Karte nach zwei Merkmalen aus: dem Notennamen und der Farbe.

Danach: die ganze Notenfolge

Wenn die Bilder vertraut werden, ergänzen Sie die übrigen: Fackel–Fa, Sonne–Sol, Leiter–La und Tisch–Ti.

Das nächste Ziel ist, die Karten der Reihe nach auszulegen: Do–Re–Mi–Fa–Sol–La–Ti–Do. Dafür brauchen Sie zwei Karten mit einem Dominostein.

Legen Sie die Karten aus und singen Sie zum Lied mit. Bei einem Kind von 2 bis 3 Jahren entsteht die vollständige Reihe nach und nach. Sie ist keine Voraussetzung für die erste Begegnung.

Wenn es noch schwierig ist

Bieten Sie weniger Karten an. Zeigen und benennen Sie selbst ein vertrautes Bild. Kehren Sie zu einem verständlichen Schritt zurück oder räumen Sie die Karten weg, bis Ihr Kind wieder Interesse daran hat.

Worauf können Sie achten?

Ihr Kind wählt das genannte Bild aus, unterscheidet später seine Farbe, erkennt den Notennamen und verbindet diese Merkmale nach und nach. Es kann Ihrem Gesang zuhören, versuchen mitzusingen und von selbst zu vertrauten Karten zurückkehren.

Was Sie vermeiden sollten

Verlangen Sie nicht gleich die ganze Notenfolge. Gehen Sie nicht sofort zum „roten Do“ über, solange Ihr Kind den Dominostein und die Farben noch kennenlernt. Bitten Sie es nicht, gleichzeitig eine Karte auszuwählen, zu singen und noch etwas anderes zu tun.

5. Klavier spielen: Happy Birthday in Gentle Piano

Öffnen Sie Gentle Piano unter Ihrem Namen, drücken Sie zuerst F1 und hören Sie dann Happy Birthday an.

Der Erwachsene beginnt

In diesem Teil bereiten Sie sich darauf vor, Ihr Kind zu begleiten: Lernen Sie die Bedienung von Gentle Piano kennen, probieren Sie das Stück selbst aus und wählen Sie einen Abschnitt, den Ihr Kind bewältigen kann.

So finden Sie die Aktivität: Demo öffnen → bei Tonika unter Mein Lernen Ihren Namen wählen und Einheit starten drücken → Gentle Piano → Happy Birthday.

Spiel ausprobieren Ohne Schülerprofil	**Lernen und Ergebnisse speichern** Über Mein Lernen

Drücken Sie in Gentle Piano zuerst F1, um alle Befehle kennenzulernen. Die unten genannten Tasten S, L und R befinden sich auf der Computertastatur. Spielen Sie die Musik auf dem angeschlossenen Instrument.

Probieren Sie diese Reihenfolge aus

1. Drücken Sie **S** und hören Sie Happy Birthday an.
2. Wählen Sie **Darstellung 1** und dann **L** für die linke Stimme. Das Programm spielt die Melodie der anderen Stimme.
3. Versuchen Sie, die Begleitung zu spielen. Wenn Sie möchten, probieren Sie anschließend die andere Stimme und dann beide zusammen aus. Die Anleitung finden Sie unter F1.
4. Wenn das ganze Stück noch schwierig ist, wählen Sie einen kurzen Abschnitt. Wie Sie einen Abschnitt auswählen und wieder zum ganzen Stück zurückkehren, steht in **F1**.

Beobachten Sie das Thermometer

Versuchen Sie beim Spielen, das Thermometer überwiegend im grünen Bereich zu halten. Wenn Gelb oder Rot überwiegt, wiederholen Sie die Stimme oder wählen Sie einen kürzeren Abschnitt. Geben Sie sich Zeit, mit der Aufgabe vertraut zu werden. Die Technik-Lektion erklärt diese Anzeige und die visuomotorische Verzögerung.

Die Anzeige misst die Ausführung einer bestimmten Aufgabe. Beurteilen Sie damit nicht die Fähigkeiten Ihres Kindes. Öffnen Sie nach dem Spielen Meine Ergebnisse. Vergleichen Sie Ihre Versuche miteinander und die Ihres Kindes mit seinen eigenen früheren Versuchen.



Das Thermometer in Gentle Piano

Jetzt ist Ihr Kind an der Reihe

Kehren Sie vor seinem Versuch zu Tonika zurück, wählen Sie **seinen Namen** unter Mein Lernen und drücken Sie Einheit starten. Öffnen Sie Gentle Piano → Happy Birthday erneut.

Wann können die Finger einer Hand dazukommen?

Solange das Thermometer in Gentle Piano Rot oder Gelb zeigt, verlangen Sie von Ihrem Kind nicht, bestimmte Finger zu benutzen. Seine Aufmerksamkeit ist damit beschäftigt, die Taste zu finden, zu drücken, zu halten und loszulassen.

Wenn das Thermometer Grün zeigt, können Sie nach und nach anregen, mit den Fingern **einer einzigen Hand zu spielen – rechts oder links**.

Um die Orientierung auf der Tastatur zu erleichtern, können Sie kleine runde Aufkleber oder andere gut sichtbare Markierungen auf den Tasten anbringen.

Beginnen Sie mit der linken Stimme

Öffnen Sie das ganze Stück Happy Birthday, wählen Sie Darstellung 1 und den Modus L. Ihr Kind kann die linke Stimme mit beiden Händen spielen und dabei die beiden Zeigefinger benutzen.

In dieser Stimme kommen die Kombinationen B und C, dann F und C vor. Im deutschen Buchstabensystem ist B das erniedrigte H. Folgen Sie den Noten im Programm: Helfen Sie Ihrem Kind bei der Orientierung; die Tasten drückt es selbst.

Zeigen Sie in einer Darstellung mit Fokuslinie die Abfolge: Taste drücken, bis zum Erscheinen des Schmetterlings halten und dann loslassen. Eine kurze Anweisung genügt: „Halte die Taste … da ist der Schmetterling: loslassen.“ Lassen Sie Ihr Kind selbst drücken, halten und loslassen.

Wenn es weitermachen möchte: die rechte Stimme

Sie können die Melodie im Modus **R** ausprobieren. Wählen Sie einen kurzen Abschnitt, den Ihr Kind bewältigen kann. Wenn er leichter fällt und Ihr Kind weitermachen möchte, verlängern Sie ihn oder öffnen Sie das ganze Stück. Die Regel für die Finger bleibt gleich: In Rot und Gelb keine bestimmten Finger verlangen; in Grün nach und nach die Finger einer Hand anbieten.

Singen

Sie können die Noten benennen und singen. Lassen Sie Ihr Kind mitmachen, wenn es möchte. Verlangen Sie nicht, dass es gleichzeitig eine Taste sucht, sie gedrückt hält, auf den Bildschirm schaut und singt.

Wenn es schwierig wird

Verkürzen Sie den Abschnitt, kehren Sie zu einer vertrauten Stimme zurück oder beenden Sie den Versuch. Helfen Sie Ihrem Kind, wenn es darum bittet. Lassen Sie es die Taste selbst drücken, halten und loslassen.

Worauf können Sie achten?

Ihr Kind betrachtet das Notensymbol, findet eine Taste, hört das Ergebnis seiner Handlung und versucht, den Ton zu halten und die Taste zum richtigen Zeitpunkt loszulassen. Achten Sie auf die Bewegungen, die es schon ohne Hilfe ausführt.

Was Sie vermeiden sollten

Drücken Sie nicht für Ihr Kind, drängen Sie es nicht und verlangen Sie weder das ganze Stück noch beide Stimmen auf einmal. Erschweren Sie die Aufgabe nicht nur, um ein Ergebnis auf dem Bildschirm zu erzielen.

Nach der Einheit

Öffnen Sie **Meine Ergebnisse** und vergleichen Sie die Versuche Ihres Kindes in derselben Aktivität, um seine Fortschritte im Laufe der Zeit zu erkennen. Bewahren Sie alltägliche Versuche mit ihren Pausen und Schwierigkeiten auf.

Happy Birthday mit Orchester

Beginnen Sie langsam. Spielen Sie später im Konzerttempo.
Beide Videos zeigen die deutschen Notenbilder auf den Tasten.



Langsames Tempo

In Ihrem eigenen Tempo beginnen.

2:59

Video öffnen



Konzerttempo

Wenn Sie sich sicher fühlen.

2:21

Video öffnen

Sie können zunächst zuhören. Kehren Sie dann zum Anfang des Videos zurück und spielen Sie mit dem Orchester.

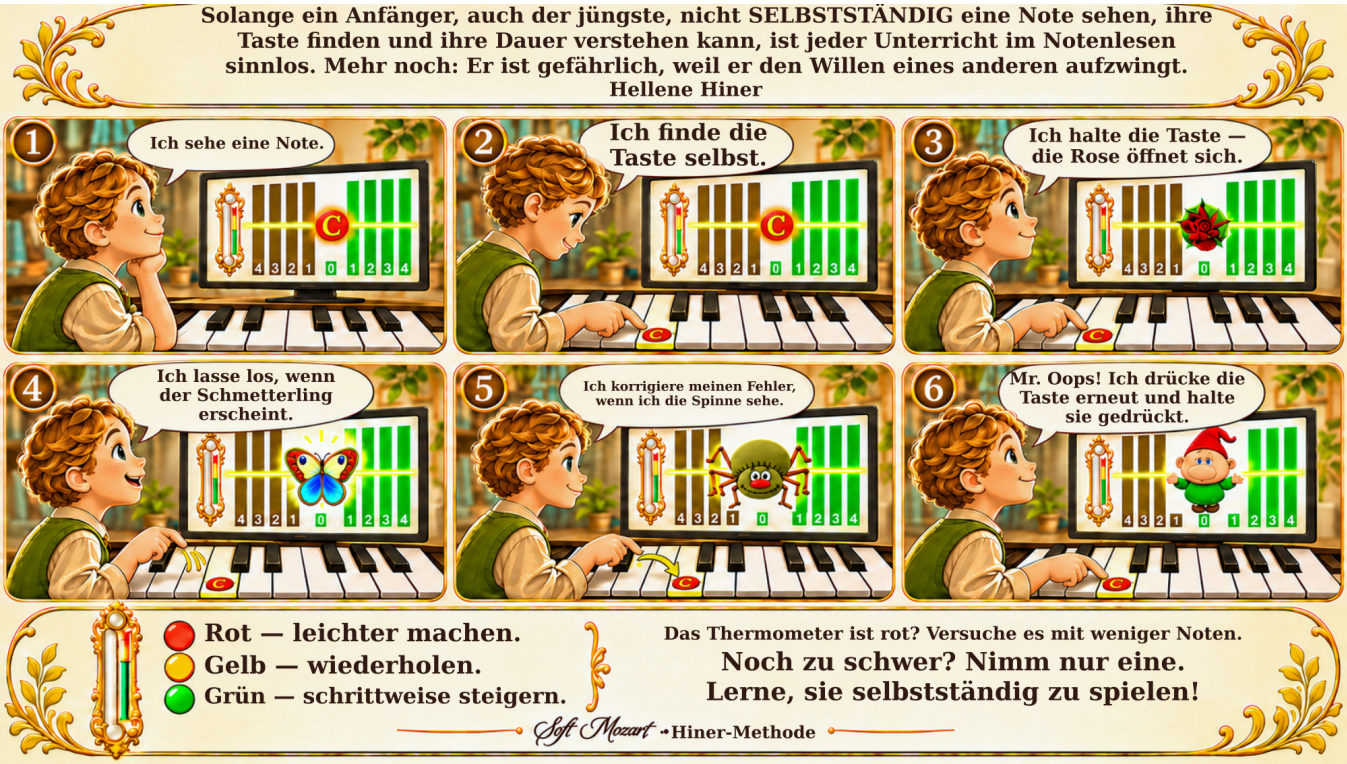
Online mit dem Orchester spielen

Auf den nächsten Seiten finden Sie illustrierte Tipps: die Rückmeldung des Programms verstehen, einen passenden Abschnitt wählen und selbstständig üben.

Comics und Übetipps öffnen

Ich sehe die Note. Ich finde ihre Taste.

Die Rückmeldung des Programms hilft dabei, Fehler selbst zu erkennen und zu korrigieren.



1. Ich sehe die Note.
Ich finde sie auf dem Bildschirm.

2. Ich finde ihre Taste.
Ich suche sie selbstständig.

3. Die Rose öffnet sich.
Ich halte die Taste gedrückt.

4. Der Schmetterling erscheint.
Ich lasse die Taste los.

5. Ich sehe die Spinne.
Ich korrigiere meinen Fehler.

6. Mr. Oops!
Ich drücke die Taste erneut und halte sie gedrückt.

Rot: vereinfachen. Gelb: wiederholen. Grün: schrittweise steigern.
Noch zu schwer? Wählen Sie weniger Noten oder nur eine.

Comics ansehen und vergrößern

Vom ersten Abschnitt zum Orchester



Computertastatur: Strg + Eingabetaste markiert den Anfang; Strg + Rücktaste markiert das Ende; Strg + Leertaste hebt die Auswahl auf.



Wählen Sie die rechte Hand, die linke oder beide. Sie können die Noten ausblenden. Arbeiten Sie mit Ihrer Lehrkraft an Fingersatz und Phrasierung und spielen Sie dann mit dem Orchester.

6. Musik entdecken und hören

Starten Sie die ausgewählte Aufnahme und hören Sie sie gemeinsam mit Ihrem Kind an.

Ein vertrautes Lied, gespielt von Musikern

Ihr Kind ist Happy Birthday schon in Gentle Piano begegnet: Es hat das Lied gehört, selbst versucht zu spielen oder Ihnen beim Spielen zugehört. Lassen Sie es nun hören, wie andere Musiker das Lied interpretieren.

Wozu dient diese Aktivität?

So verbinden wir seine eigene musikalische Erfahrung mit der großen Welt der Musik.

Was können Sie tun?

Erklären Sie vor dem Hören: „Das ist Happy Birthday – Zum Geburtstag viel Glück. Dieses Lied haben wir auf den Tasten gespielt. Hören wir, wie die Musiker es spielen."

Starten Sie die ausgewählte Aufnahme und hören Sie gemeinsam zu. Sie können singen, tanzen, sich wiegen oder die Musik „dirigieren". Wenn Ihr Kind lieber still schaut und zuhört, lassen Sie es.

Nennen Sie das Stück und die Interpreten. Kehren Sie zu der vertrauten Musik zurück, wenn Ihr Kind möchte. Weitere Interpretationen können Sie nach und nach entdecken.

Hören Sie Strawinsky

Igor Strawinsky komponierte Greeting Prelude auf der Grundlage von Happy Birthday. Darin erhält das vertraute Lied eine neue Gestalt. Hören Sie das Werk einfach gemeinsam an, ohne zu erwarten, dass Ihr Kind die Melodie sofort erkennt.

Zum Anschauen: die Osloer Philharmoniker unter der Leitung von Vasily Petrenko.

▶Die Aufführung ansehen

Zum Anhören ohne YouTube: das Columbia Symphony Orchestra unter der Leitung von Igor Strawinsky. Die vollständige, 55 Sekunden lange Aufnahme ist auf der Website des Verlags Boosey & Hawkes verfügbar.

▶Die Aufführung anhören

Es handelt sich um zwei Interpretationen desselben Werks.

Worauf können Sie bei den Reaktionen achten?

Hört Ihr Kind aufmerksam hin, lächelt es, bewegt es sich zur Musik, greift es die Melodie auf oder möchte es sie noch einmal hören? Achten Sie auf diese Reaktionen: Sie zeigen Ihnen, was sein Interesse geweckt hat.

Was Sie besser vermeiden

Verlangen Sie nicht, dass es stillsitzt, bis zum Ende zuhört oder die Melodie erkennt. Machen Sie das Zuhören nicht zur Prüfung: „Was ist das? Weißt du es noch?“

Lernen Sie mit Soft Mozart weiter

Die nächsten Lektionen führen diese ersten musikalischen Entdeckungen weiter. Sie helfen Ihrem Kind, Noten zu lesen und zu singen, Stücke zu spielen, Musik zu hören und zu verstehen – in seinem eigenen Tempo und mit Ihrer Unterstützung.

Sie können selbstständig oder mit unseren zertifizierten Lehrkräften lernen, online oder vor Ort. Im Forum können Sie Fragen stellen, Fortschritte teilen und sich mit anderen Familien und Lehrkräften austauschen.

Wir veranstalten Konzerte und Leistungsbewertungen und nominieren Teilnehmende für Medaillen und Diplome. Aus den ersten Versuchen zu Hause kann eine lebenslange Verbindung zur Musik wachsen.

Werden Sie Teil von Soft Mozart: Lernen Sie mit uns, teilen Sie Ihre Entdeckungen und wachsen Sie mit der Musik!

Kaufen

Soft Mozart

Zwei Wege zum Spiel

Spiel ausprobieren öffnet das gewählte Modul im freien Spiel, ohne Schülerprofil und ohne Speicherung des persönlichen Lernfortschritts. Spiel und Ton beginnen erst nach einem Klick auf Start.

Für das Lernen nach Plan mit gespeicherten Ergebnissen verwenden Sie die zweite Schaltfläche: Wählen Sie Mein Lernen, dann das Schülerprofil und das Modul. Die Hinweise im Plan zur Namenswahl gelten für diesen Modus.

Speichern Sie dieses PDF. Kehren Sie nach dem Spiel zum Plan zurück, um die Lektion fortzusetzen.

Guess Key

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern
Ohne Schülerprofil	Über Mein Lernen

Gentle Piano

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern
Ohne Schülerprofil	Über Mein Lernen