SOFT MOZART · VORBEREITUNGSSTUFE C

Selbstständig spielen und üben lernen

Kennenlernstunde ab 5 Jahren.
Leitfaden für Eltern und Lehrkräfte.



Pädagogik · Königreich der Musik · Fünf Finger
Interaktive Module zur Musiktheorie
Happy Birthday: Hände einzeln und zusammen, auswendig und mit dem Orchester

Materialien, Abbildungen und Videolinks enthalten.
Deutsche Ausgabe · 17. November 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

So verwenden Sie diesen Unterrichtsplan

Beginnen Sie mit der technischen Einführung

Öffnen Sie die Einführung in Soft Mozart: Erkunden Sie das Programm, finden Sie die Module und die Ergebnisanzeigen, lernen Sie, das Schülerprofil auszuwählen und das Instrument anzuschließen. Kehren Sie anschließend zu dieser Kennenlernstunde zurück.

Technische Einführung öffnen →

Diese Unterrichtseinheit kann auf mehrere Termine verteilt werden. Wählen Sie den nächsten Schritt anhand der Ergebnisse Ihres Kindes. Die vorherigen Stufen müssen nicht zuvor durchlaufen werden.

Happy Birthday mit dem Orchester öffnen →

Inhalt

1. Pädagogik: Verständnis und Selbstständigkeit

2. Das Königreich der Musik und die Harmonie

3. Feinmotorik und Koordination

4. Musiktheorie und Gehörbildung

5. Klavier spielen: Happy Birthday

6. Musikkultur und Hören

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1. Pädagogik: Verständnis und Selbstständigkeit

Modul 1. Ihr Kind und seine Entwicklung

Kinder ab fünf Jahren beim verständigen und selbstständigen Lernen begleiten

Gegen Ende der Kindergartenzeit und zu Beginn der Grundschule lernt das Kind schrittweise, planvoll zu handeln: ein Ziel im Gedächtnis zu behalten, eine Anweisung zu verstehen, eine passende Handlung auszuwählen, einen Fehler zu bemerken und die Arbeit wieder aufzunehmen. Erwachsene schaffen die Bedingungen dafür, dass das Kind diese Schritte selbst ausführen kann.

Mit Soft Mozart wird dieser Ablauf bereits bei den ersten Handlungen am Klavier zugänglich. Das Kind sieht ein Symbol, findet eine Taste, hört das Ergebnis und erhält eine Rückmeldung. Es kann eine kleine Aufgabe auswählen, die angezeigten Zahlen betrachten und über den nächsten Schritt entscheiden. So lernt es, seine Zeit und seine Anstrengung bewusst einzusetzen.

Ihr Kind und seine Entwicklung

Exekutive Funktionen — Arbeitsgedächtnis, Impulskontrolle und kognitive Flexibilität — helfen dem Kind, sich die Aufgabe zu merken, nicht wahllos zu handeln und bei Schwierigkeiten die Vorgehensweise zu ändern. Sie entwickeln sich während der Kindheit weiter. Klare äußere Orientierungshilfen erleichtern Handlungen, die noch nicht vertraut sind. [3]

Eine Klavieraufgabe verbindet mehrere Beziehungen: Symbol und Taste, Bewegung und Klang, Beginn und Dauer, Reihenfolge und räumliche Lage. Mit Soft Mozart lassen sie sich an einem kurzen Abschnitt erkunden. Die senkrechte Notendarstellung und die visuellen Hilfen verbinden die Note mit der Klaviatur; die Interaktion mit der Note setzt sich beim Halten und Beenden des Tons fort. Diese Einheit von Zeichen, Klang und Dauer wird in den Arbeiten von Hellene Hiner und Irina Gorbunova beschrieben. [6]

Ein konkretes Beispiel. Das Kind hat die richtige Taste gefunden. Nun soll es sie halten, statt schon die nächste zu suchen: Solange sich die Rose öffnet, klingt der Ton weiter; der Schmetterling zeigt den Zeitpunkt zum Loslassen. So lernt das Kind, die Handlung zu Ende zu führen, statt die Taste nur anzuschlagen.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Die Aufgabe anhand der Ergebnisse auswählen

Das Ziel ist, das ganze Stück mit jeder Hand einzeln und beiden Händen zusammen zu spielen, anschließend auswendig und mit dem Orchester. Die Anzeigen helfen, den Umfang jedes Versuchs zu wählen. Ist das Thermometer der visuomotorischen Verzögerung rot oder gelb, lassen Sie das Kind einen Abschnitt zum Wiederholen auswählen und das Ergebnis betrachten. Werden die Bewegungen sicherer, verbinden Sie die Abschnitte und kehren zum ganzen Stück zurück. Die Hilfe des Erwachsenen wird schrittweise durch eigene Entscheidungen des Kindes ersetzt.

Passen Sie die Schwierigkeit an das Ergebnis an. Sucht das Kind lange nach den Tasten und macht viele Fehler, verkürzen Sie den Abschnitt. Spielt es genauer und findet die Tasten sicherer, nehmen Sie einige Noten hinzu. Verändern Sie jeweils nur eine Bedingung. So erkennen Sie, was geholfen oder eine Schwierigkeit verursacht hat.

Fortschritte sichtbar machen: visuomotorische Verzögerung und Thermometer

VMV steht für visuomotorische Verzögerung. Im hier verwendeten Modus von Gentle Piano zeigt dieser Wert die gesamte Zeit an, in der das Programm auf die erforderlichen Handlungen des Kindes wartet. Gemeint ist nicht die gesamte Spieldauer: Einen Ton für seine musikalisch vorgesehene Dauer zu halten, stellt für sich genommen keine Verzögerung dar.

Das Thermometer setzt die angesammelte Wartezeit ins Verhältnis zur Anzahl der erfolgreich gespielten Noten. Seine Farbe hilft, die Aufgabe anzupassen: Bei Rot oder Gelb präzisieren Sie das Ziel und wiederholen den gewählten Abschnitt; bei Grün und gleichbleibender Genauigkeit versuchen Sie den nächsten Schritt. Die VMV ist ein pädagogischer Kennwert für eine konkrete Aufgabe. Das Programm misst keine Augenbewegungen. Zahlen und Farbe unterstützen Entscheidungen, bewerten aber nicht die Persönlichkeit des Kindes.

Ein Unterrichtsbeispiel: derselbe Abschnitt mit acht Noten. Hand, Darstellung und Bedingungen bleiben gleich. Die folgenden Zahlen veranschaulichen ein Gespräch über Ergebnisse; sie sind weder Normwerte noch Versuchsdaten aus einer Studie.

Versuch	Erfolgreiche Noten	VMV	Pro Note
Erster	8 von 8	32 s	4 s
Nächster	8 von 8	16 s	2 s
Später	8 von 8	6 s	0,75 s

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Das Kind erkennt: Die Genauigkeit ist gleich geblieben, während die Wartezeit für das Finden und Ausführen der Bewegungen abgenommen hat. Besprechen Sie: „Was ist leichter geworden? Möchtest du dieses Ergebnis festigen oder einige Noten dazunehmen?“ Bei einem neuen Abschnitt beginnt ein neuer Vergleich. Ergebnisse verschiedener Aufgaben gehören nicht auf eine gemeinsame Fortschrittsskala.

Eine kleinere Zahl allein zeigt noch nicht, was das Kind gelernt hat. Berücksichtigen Sie die Genauigkeit, die Vertrautheit mit dem Stück, erhaltene Hilfen und Müdigkeit. Hat der Erwachsene jede Taste angesagt, zeigen die Zahlen keine selbstständige Suche.

Fehler selbstständig korrigieren lassen

Das Programm macht einen Fehler sichtbar, ohne dass der Erwachsene sofort urteilen muss. Die Spinne weist auf eine falsche Taste hin; Herr Ups auf ein vorzeitiges Loslassen. Geben Sie dem Kind Zeit, das Signal zu bemerken und seine Handlung anzupassen.

Statt: „Nein, schon wieder falsch!“
Sagen Sie: „Schau, was dir das Programm zeigt.“ Wird das Signal noch nicht verstanden, erklären Sie es und lassen das Kind anschließend selbst handeln.

Die Forschung zu Rückmeldungen und selbstreguliertem Lernen hebt drei Fragen hervor: Was ist das Ziel, was ist jetzt gelungen und welcher nächste Schritt ist hilfreich? Beziehen Sie diese Fragen auf einen konkreten Versuch. Wiederholen Sie ihn anschließend, um die gewählte Lösung zu überprüfen. [4] [5]

Vertrauen auf eigene Erfahrungen gründen

„Du bist begabt“ ist ein Urteil von außen. „Ich habe einen kürzeren Abschnitt gewählt, geübt und spiele ihn jetzt genauer“ erklärt ein Ergebnis durch die eigenen Handlungen. Zahlen, Klang und Rückmeldungen des Programms helfen dem Kind, seine Entscheidungen mit seinen Fortschritten zu verbinden.

So schaffen wir günstige Bedingungen für eine internale Kontrollüberzeugung: Das Kind lernt zu erkennen, was es an seiner eigenen Arbeit verändern kann. Es gewinnt begründetes Vertrauen in sich selbst und wird weniger abhängig von der Zustimmung oder Ablehnung anderer. Die Begleitung durch die Lehrkraft bleibt wichtig: Sie hilft beim Verstehen, ohne das eigene Urteil des Kindes zu ersetzen. Das Thermometer misst weder Selbstvertrauen noch Kontrollüberzeugung; deren Entwicklung lässt sich am Verhalten beobachten.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Erfahrungen über die Musik hinaus nutzen

Beim Üben entsteht eine Vorgehensweise: **Ziel wählen → handeln → Ergebnis überprüfen → Aufgabe oder Vorgehensweise anpassen**. Damit das Kind diesen Ablauf im Alltag und in der Schule nutzen kann, helfen Sie ihm, das Vertraute in einer neuen Situation wiederzuerkennen.

- **Lesen:** einen kurzen Abschnitt wählen, ein schwieriges Wort erneut lesen und prüfen, ob der Sinn klarer wird.
- **Schreiben:** einen Teil eines Buchstabens wählen, die eigenen Versuche vergleichen und eine konkrete Veränderung erkennen.
- **Mathematik:** zur Aufgabenstellung zurückkehren, den schwierigen Schritt finden und die Korrektur überprüfen.
- **Alltag:** die Vorbereitungen zum Hinausgehen in einzelne Schritte aufteilen und selbst prüfen, ob alles erledigt ist.

Der Erwachsene kann fragen: „Wie hast du beim Musizieren entschieden, was du wiederholst? Wie hast du das Ergebnis überprüft? Was könnte dir jetzt helfen?“ So wird die Übertragung auf andere Situationen Teil der pädagogischen Arbeit.

Praktische Hinweise für Eltern und Lehrkräfte

Das hilft

- Machen Sie sich mit der technischen Vorbereitung vertraut und verwenden Sie jeweils Ihr eigenes Schülerprofil.
- Formulieren Sie vor jedem Versuch ein konkretes Ziel.
- Lassen Sie das Kind den nächsten Schritt anhand des vorherigen Ergebnisses auswählen.
- Geben Sie ihm Zeit, Rückmeldungen zu verstehen und sich selbst zu korrigieren.
- Vergleichen Sie seine eigenen Versuche unter gleichen Bedingungen.
- Betrachten Sie Genauigkeit, VMV und erhaltene Hilfen gemeinsam.
- Besprechen Sie, welche Handlung zu dem Ergebnis geführt hat.
- Verkleinern Sie bei Müdigkeit die Aufgabe oder machen Sie eine Pause.

Das sollten Sie vermeiden

- Vergleichen Sie das Kind nicht mit anderen.
- Machen Sie aus dem Thermometer keine Note für Begabung oder Anstrengung.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- Sagen Sie nicht jede Taste vor und spielen Sie nicht anstelle des Kindes.
- Verlangen Sie keine Geschwindigkeit auf Kosten der Genauigkeit.
- Erhöhen Sie die Schwierigkeit nicht allein deshalb, weil das Kind fünf Jahre alt ist.
- Verwechseln Sie eine Verbesserung unter ständiger Anleitung nicht mit selbstständigem Lernen.
- Setzen Sie eine Schwierigkeit nicht mit Faulheit oder fehlendem musikalischem Gehör gleich.

Darauf können Sie achten

1. Kann das Kind sagen, was es vorhat?
2. Versteht es die Signale des Programms?
3. Bemerkt es einen Fehler und versucht es, ihn zu korrigieren?
4. Bleibt die Genauigkeit erhalten, wenn die VMV abnimmt?
5. Benötigt es weniger Hinweise von Erwachsenen?
6. Kann es erklären, warum es eine leichtere oder schwierigere Aufgabe wählt?
7. Bemerkt es seine Müdigkeit und kann es um eine Pause bitten?

Ein häufiger Irrtum

Gestern spielte das Kind selbstständig einen Abschnitt mit acht Noten bei einer Verzögerung von sechzehn Sekunden. Heute waren es nur drei Sekunden, doch der Erwachsene sagte jede Taste im Voraus an. Die Hilfe hat sich verändert; diese Versuche belegen daher keinen selbstständigen Fortschritt. Wiederholen Sie den Abschnitt ohne Hinweise und vergleichen Sie unter gleichen Bedingungen.

Der wichtigste Grundsatz

Helfen Sie dem Kind, den Zusammenhang zwischen der gewählten Aufgabe, den eigenen Handlungen und dem Ergebnis zu erkennen. Sein Vertrauen beruht dann auf einer nachvollziehbaren Erfahrung: „Ich kann verstehen, den nächsten Schritt wählen und lernen.“

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Wissenschaftliche Grundlagen und Quellen

Die Studien von Gordon Shaw und seinen Kollegen sind hier wegen ihres Schwerpunkts auf dem Lernen an einem Tasteninstrument relevant. An der Studie von Rauscher, Shaw und ihren Mitautoren (1997) nahmen 78 Vorschulkinder teil; 34 erhielten Einzelunterricht an einem Tasteninstrument. Nur diese Gruppe zeigte eine signifikante Verbesserung des räumlich-zeitlichen Denkens. Bei anderen Tests zur räumlichen Wiedererkennung ergaben sich keine signifikanten Veränderungen. [1]

Graziano, Peterson und Shaw (1999) untersuchten das Lernen von 237 Kindern der zweiten Klasse. Kinder, die Unterricht an einer Klaviatur mit einem räumlich-zeitlichen Mathematikprogramm kombinierten, erzielten bei Aufgaben zu Brüchen und Proportionen bessere Ergebnisse als Kinder, die dasselbe Mathematikprogramm zusammen mit dem Kontrolltraining erhielten. [2] Diese Studien betreffen bestimmte Unterrichtsprogramme und die jeweils gemessenen Ergebnisse. Die vorherigen Beispiele veranschaulichen den pädagogischen Einsatz von Rückmeldungen mit Soft Mozart.

Shaws Forschung wird auch in diesem Buch vorgestellt: Keeping Mozart in Mind (2. Auflage, 2004). Für unsere Kennenlernstunde ist besonders die Verbindung zwischen Handlungen auf der Klaviatur, räumlichen Beziehungen und der Abfolge von Lösungsschritten wichtig. [7]

1. Rauscher F. H., Shaw G. L. et al. (1997). Music training causes long-term enhancement of preschool children's spatial-temporal reasoning.
2. Graziano A. B., Peterson M., Shaw G. L. (1999). Enhanced learning of proportional math through music training and spatial-temporal training.
3. Diamond A. (2013). Executive Functions.
4. Hattie J., Timperley H. (2007). The Power of Feedback.
5. Panadero E. (2017). A Review of Self-regulated Learning: Six Models and Four Directions for Research.
6. Hiner H., Gorbunova I. B. (2024). Guido d'Arezzo's Musical Notation and Their Significance in the Development of Musical Pedagogy through Interactive Digital Technologies in the Digital Age.
7. Shaw G. L. (2004). Keeping Mozart in Mind. 2nd edition. Elsevier Academic Press.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2. Das Königreich der Musik und die Harmonie

Lesen, erklären und zeigen



Öffnen Sie das Buch „Zeit zum Lernen!“. Lassen Sie das Kind einige Seiten selbst lesen, von den Figuren erzählen und die zugehörigen Noten auf der Klaviatur und in der Notenschrift zeigen.

Der Dominostein erinnert an Do, der Regen an Re und die Milch an Mi. Lassen Sie das Kind erklären, wie das Bild beim Erkennen des Notennamens hilft. Anschließend findet es die Note auf einer Karte und auf der Klaviatur.

Das Kind kann ein jüngeres begleiten: ihm die ausgewählten Seiten vorlesen, die Figuren vorstellen und die Noten zeigen. Lernt es selbst noch lesen, ist auch das Erzählen anhand der Bilder eine selbstständige Tätigkeit. Der Erwachsene hilft auf Wunsch beim Lesen einzelner Wörter.

Ausmalbuch öffnen

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Guess Key — Tasten und Klänge erkennen

45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Das Notensymbol mit seinem Klang und seinem Platz auf der Klaviatur verbinden. Wenn die visuellen Hilfen abnehmen, lernt das Kind, genauer hinzuhören und sich mit den verbleibenden Hilfen stärker auf sein Gehör zu stützen.

1. Zeigen Sie dem Kind, wie es unter „Mein Lernen“ seinen eigenen Namen auswählt. Öffnen Sie Guess Key im Modulmenü. Lesen Sie vor dem ersten Versuch die Hilfe mit **F1**.
2. Beginnen Sie auf Stufe 1. Lassen Sie das Kind die durch das Symbol angezeigte Taste selbst finden und drücken. Sobald die Bedienung vertraut ist, kann es den Namen der gehörten Note mitsingen.
3. Bewältigt das Kind die Aufgabe selbstständig, erkunden Sie die Stufen 2, 3 und weitere. Vergleichen Sie Ergebnisse jeweils auf derselben Stufe und im selben Modus.
4. Gelingt die Aufgabe sicher, versuchen Sie die Buchstabennamen der Noten mit der Taste **A**; zu den Bildern gelangen Sie zurück mit **I**.
5. Im nächsten Schritt blenden Sie die Hinweise zu den erklingenden Noten aus mit **0**. Drücken Sie ein zweites Mal **0** , um versuchsweise „das Licht auszuschalten“. Gemeint sind zwei aufeinanderfolgende Betätigungen derselben Taste, nicht die Zahl „00“.

Ändern Sie jeweils nur eine Einstellung. Vergleichen Sie zunächst Versuche ohne die gewohnten Hilfen, bevor Sie den nächsten Modus ausprobieren. Im Nachtmodus bleiben einige Orientierungshilfen erhalten. Das Gehör wird schrittweise gefordert; das Kind muss nicht sofort alle Klänge ohne jede Hilfe erkennen.

Das hilft

Lassen Sie das Kind einen Modus auswählen, einen Versuch machen und seine Zahlen betrachten. Nehmen die Fehler zu, stellen Sie die vorherigen Hilfen wieder her und versuchen es erneut.

Das sollten Sie vermeiden

Spielen Sie nicht anstelle des Kindes, sagen Sie nicht jede Taste vor und entfernen Sie nicht alle Hilfen auf einmal, um die Aufgabe schwieriger zu machen.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Darauf achten

Findet das Kind die Taste selbst? Hört es auf den Klang? Bleibt die Genauigkeit nach dem Moduswechsel erhalten? Kann es erklären, warum es eine Hilfe wieder eingeschaltet hat?

Spiel ausprobieren · Guess Key	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

Das hilft

Bitten Sie das Kind, eine Figur vorzustellen, ihre Note zu zeigen und sie einem jüngeren Kind oder einem Erwachsenen zu erklären.

Das sollten Sie vermeiden

Erzählen Sie nicht alles anstelle des Kindes und machen Sie das Lesen nicht zu einem Geschwindigkeitstest.

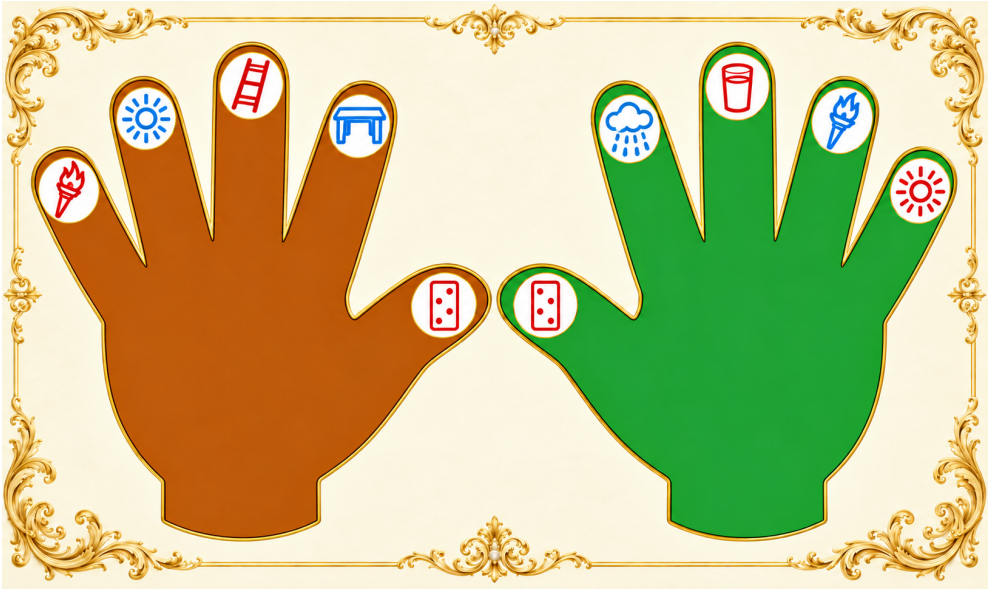
Darauf achten

Verbindet das Kind Bild, Namen und Platz der Note? Kann es mit eigenen Worten erklären und auf eine Frage seines Zuhörers antworten?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. Feinmotorik und Koordination

Wir beginnen mit der Zeichnung der Hände



Zeichnung der Hände herunterladen

Drucken Sie die Zeichnung aus. Lassen Sie das Kind die rechte und linke Hand zeigen, den Daumen finden und die Finger vom Daumen bis zum kleinen Finger nummerieren: **1–2–3–4–5**. An beiden Händen ist der Daumen der erste Finger.

Die musikalischen Namen der Finger, vom Daumen bis zum kleinen Finger:

- **Rechte Hand:** Do — Re — Mi — Fa — Sol; zurück: Sol — Fa — Mi — Re — Do.
- **Linke Hand:** Do — Ti — La — Sol — Fa; zurück: Fa — Sol — La — Ti — Do.

Lassen Sie das Kind die Reihenfolge an seinen eigenen Händen zeigen und jemand anderem erklären.

„Fünf Finger“ mit Königin Tonica

Sehen Sie sich die Vorführung an und spielen Sie die Übung **mit der rechten Hand, mit der linken Hand und mit beiden Händen zusammen**. Beginnen Sie mit der langsamen Aufnahme bei 75 % des Originaltempos. Die Aufnahme im normalen Tempo entspricht 100 %.

Wechseln Sie zwischen zwei Aufgaben: die Notennamen singen oder die Fingernummern sprechen. Wenn beide Hände spielen, singen Sie die Noten der Stimme einer ausgewählten Hand; die Fingernummern begleiten die Bewegung.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Langsam · 75 % des Originaltempos

Video ansehen →

Normales Tempo · 100 %

Video ansehen →

Von Do aus in verschiedenen Oktaven spielen

Finden Sie eine andere Do-Taste, bereiten Sie die Handposition vor und wiederholen Sie die Übung in der neuen Oktave. Behalten Sie dieselbe Bewegungsfolge bei. Spielen Sie erst mit jeder Hand einzeln, dann mit beiden zusammen.

Prüfen Sie die Bewegung zunächst ohne Begleitung und spielen Sie dann mit Königin Tonica. Bleibt die Reihenfolge im langsamen Tempo richtig, versuchen Sie das normale Tempo. Bei Schwierigkeiten kehren Sie zur langsamen Version zurück und üben die Stelle, an der Sie angehalten haben.

Das hilft

Trennen Sie die Aufgaben: zuerst die Fingerfolge, dann Singen oder Zählen und schließlich das Spielen zur Aufnahme. Lassen Sie das Kind die Oktave für den nächsten Versuch auswählen.

Das sollten Sie vermeiden

Heben Sie die Finger des Kindes nicht mit Ihren Händen an und halten Sie benachbarte Finger nicht gewaltsam fest. Beschleunigen Sie nicht auf Kosten einer entspannten Bewegung.

Darauf achten

Bleiben Fingerfolge und Genauigkeit nach dem Oktavwechsel erhalten? Sind beide Hände koordiniert? Kann das Kind spielen und singen, ohne den Atem anzuhalten oder sich zu verspannen?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Musiktheorie und Gehörbildung

Von den Karten zum musikalischen Alphabet

Wählen Sie den Kartensatz mit der Buchstabenbezeichnung für Ti, die in Ihrem Programm verwendet wird: H oder B. Die Silbennamen Do, Re, Mi, Fa, Sol, La und Ti sind in beiden Sätzen gleich. Ein Erwachsener schneidet die Karten aus.

Karten: Ti = H

Karten: Ti = B

Legen Sie die Reihenfolge **Do — Re — Mi — Fa — Sol — La — Ti — Do**. Dafür brauchen Sie zwei Do-Karten. Versuchen Sie anschließend, die Noten rückwärts zu nennen. Beginnen Sie auch mit einer anderen Note und finden Sie ihre Nachbarn. Überprüfen Sie die Reihenfolge mit den Karten und schauen Sie dann schrittweise seltener nach.

Das Lied der Noten und Figuren aus dem Königreich der Musik

Video ansehen →

Vor dem Beginn: Das Kind wählt unter „Mein Lernen“ seinen eigenen Namen, findet das Modul anhand von Namen und Symbol und liest die Bedienhinweise mit F1. Die Lehrkraft oder ein Elternteil zeigt ein Beispiel unter dem eigenen Namen. Anschließend handelt das Kind selbstständig.

Kostenlose Version und Vollversion

In der kostenlosen Version dauert jeder Versuch in einem Modul **45 Sekunden**. Die Vollversion bietet komplexere und umfangreichere Abläufe. Die erste Begegnung mit den Modulen kann auf mehrere Unterrichtstermine verteilt werden.

Notieren Sie nach jedem Versuch den Modulnamen, die Stufe, den Modus, die Zeit und die angezeigten Ergebnisse. Vergleichen Sie das Kind mit sich selbst unter gleichen Bedingungen. Punktzahlen verschiedener Module lassen sich nicht zu einer allgemeinen Bewertung seiner Fähigkeiten zusammenfassen.

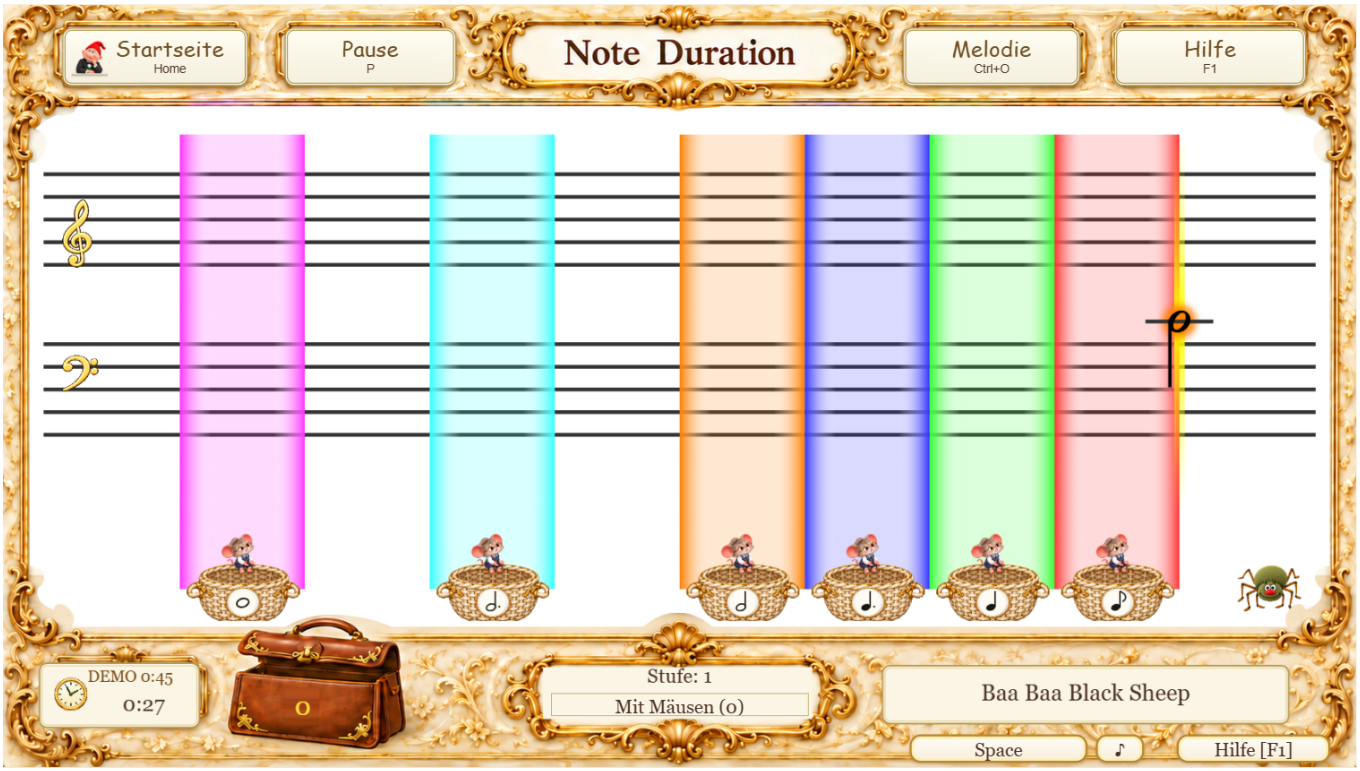
© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Note Duration — die Notenwerte

45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Die Tondauer als Handlung: den Ton im richtigen Moment beginnen, halten und beenden. Eine einzige Taste am Computer genügt — die Leertaste. So konzentriert sich die Aufmerksamkeit auf die Dauer des Tons statt auf die Suche nach seiner Tonhöhe.

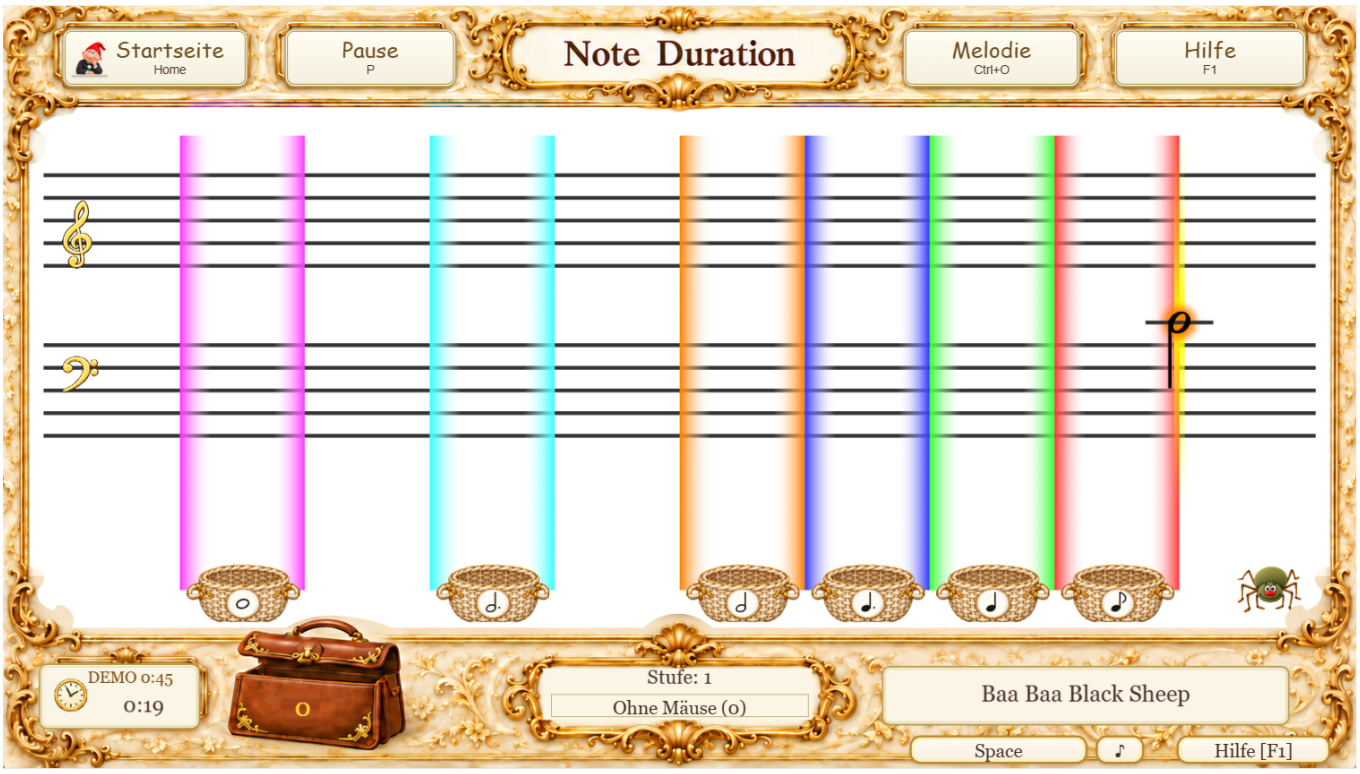
1. Öffnen Sie die Hilfe mit **F1**. Wenn die Note die gelbe Linie erreicht, drücken Sie die **Leertaste**.
2. Halten Sie die Leertaste gedrückt, während sich die Note auf den Korb mit demselben Notenwert zubewegt.
3. Lassen Sie die Leertaste über dem passenden Korb los. Im Modus „Mit Mäusen“ fangen die kleinen Mäuse die Früchte auf, die im Korb landen.



Mit Mäusen: mit spielerischer visueller Unterstützung beginnen.

Zum Modus ohne Mäuse wechseln

Sobald die Bedienung vertraut ist, drücken Sie die Ziffer **0** auf der Computertastatur. Die Mäuse verschwinden; die Körbe mit den Notenwerten bleiben sichtbar. Drücken Sie erneut **0** , um die Mäuse zurückzuholen. Die Handlungsfolge bleibt gleich: drücken, halten, loslassen.



Ohne Mäuse: an den Notenwerten und Körben orientieren. Mit der Taste 0 wechseln Sie den Modus.

Das hilft

Lassen Sie das Kind das Notensymbol selbst dem passenden Korb zuordnen. Vergleichen Sie Versuche mit derselben Melodie, auf derselben Stufe und im selben Modus.

Das sollten Sie vermeiden

Lassen Sie die Leertaste nicht anstelle des Kindes los und geben Sie nicht zu jeder Bewegung ein Kommando. Verlangen Sie nicht, dass es vor dem ersten Ausprobieren alle Bezeichnungen der Notenwerte lernt.

Darauf achten

Unterscheidet das Kind kurzes und langes Halten? Wählt es den Zeitpunkt zum Loslassen selbst? Bemerkt es ein zu frühes Tonende? Bleibt es auch ohne Mäuse sicher in der Bedienung?

Spiel ausprobieren · Note Duration	**Lernen und Ergebnisse speichern**

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Note Alphabet — das musikalische Alphabet

45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Die Reihenfolge der Noten in beide Richtungen und die Fähigkeit, von jeder Stelle aus die vorherige oder nächste Note zu finden.

Öffnen Sie nach der Arbeit mit den Karten Note Alphabet. Mit den Pfeiltasten ← / → verschieben Sie die fallende Note an die richtige Stelle der Reihe. Ist die Position gewählt, beschleunigt die Leertaste das Fallen. Prüfen Sie die Bedienung mit **F1**.

Beginnen Sie mit den Bildern über die lateinische Taste **I**. Wenn das Kind sicher ist, versuchen Sie die Buchstaben mit **A**. Die Karten können zur selbstständigen Kontrolle dienen; legen Sie sie später beiseite.

Das hilft

Lassen Sie das Kind eine Verschiebung erklären: Welche Note muss vor oder nach der angebotenen Note stehen? Machen Sie einen Versuch und vergleichen Sie ihn mit dem vorherigen im selben Modus.

Das sollten Sie vermeiden

Beschränken Sie die Aufgabe nicht darauf, die Reihe nur von Do aus und nur aufwärts aufzusagen. Drücken Sie die Leertaste erst, nachdem die Position gewählt ist.

Darauf achten

Setzt das Kind die Reihe in beide Richtungen fort? Findet es eine Nachbarnote, ohne die ganze Reihe von vorne aufzusagen? Bleibt es beim Wechsel der Symbole genau?

Spiel ausprobieren · Note Alphabet	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Fruit Lines — Notenposition und Notenname

Stufe 1 · 45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Eine Position im Notensystem mit dem Namen der Note verbinden. Das Kind unterscheidet Linien und Zwischenräume und nutzt die Notenfolge, um den richtigen Korb auszuwählen.

Wählen Sie die **erste Stufe**. Mit den Pfeiltasten ← / → stellen Sie den Korb mit dem richtigen Notennamen unter die fallende Frucht oder Blütenknospe. Nach der Wahl des Korbs beschleunigt die Leertaste das Fallen. Prüfen Sie vor dem Beginn die Bedienung mit **F1**.

Lassen Sie das Kind beobachten, wo die Frucht erscheint — auf einer Linie oder in einem Zwischenraum — und diese Position mit dem Notennamen verbinden. Machen Sie in der kostenlosen Version einen Versuch von 45 Sekunden.

Das hilft

Besprechen Sie danach ein Beispiel: Position im Notensystem → Notenname → passender Korb. Wiederholen Sie die erste Stufe und vergleichen Sie die Ergebnisse.

Das sollten Sie vermeiden

Verlangen Sie nicht, bei der ersten Begegnung alle Stufen zu durchlaufen. Beschleunigen Sie das Fallen nicht, solange das Kind seinen Korb noch auswählt.

Darauf achten

Unterscheidet das Kind Linie und Zwischenraum? Nutzt es die Reihenfolge der Noten? Werden zufällige Bewegungen seltener?

Spiel ausprobieren · Fruit Lines	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Treble Staff Puzzle — Violinschlüssel

45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Der Platz jeder Note im Notensystem mit Violinschlüssel: Notenname → passende Linie oder passender Zwischenraum. Das ist die umgekehrte Aufgabe zum Benennen einer Note anhand ihrer Position.

Öffnen Sie die Hilfe mit **F1**. Mit den Pfeiltasten ← / → lenken Sie die Note auf die richtige Linie oder in den richtigen Zwischenraum. Richtig platzierte Teile setzen ein Bild zusammen. Die Leertaste beschleunigt die Bewegung, nachdem die Position gewählt ist.

Beginnen Sie mit den Bildern. Machen Sie einen eigenen Versuch von 45 Sekunden. Vergleichen Sie die Ergebnisse im Violin- und Bassschlüssel getrennt.

Das hilft

Bitten Sie das Kind nach dem Platzieren zu zeigen, wo sich die Note befindet, und zu erklären, warum es diese Stelle gewählt hat.

Das sollten Sie vermeiden

Sagen Sie nicht die Position jeder Note vor. Beurteilen Sie die Arbeit nicht allein danach, wie schnell das Bild entsteht.

Darauf achten

Unterscheidet das Kind benachbarte Linien und Zwischenräume? Erkennt es eine Position wieder? Kann es seine Wahl nach einer Rückmeldung des Programms korrigieren?

Spiel ausprobieren · Treble Staff Puzzle	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — Bassschlüssel

45 Sekunden in der kostenlosen Version

Das lernen wir. Der Platz jeder Note im Notensystem mit Bassschlüssel: Notenname → passende Linie oder passender Zwischenraum. Das ist die umgekehrte Aufgabe zum Benennen einer Note anhand ihrer Position.

Öffnen Sie die Hilfe mit **F1**. Mit den Pfeiltasten ← / → lenken Sie die Note auf die richtige Linie oder in den richtigen Zwischenraum. Richtig platzierte Teile setzen ein Bild zusammen. Die Leertaste beschleunigt die Bewegung, nachdem die Position gewählt ist.

Beginnen Sie mit den Bildern. Machen Sie einen eigenen Versuch von 45 Sekunden. Vergleichen Sie die Ergebnisse im Violin- und Bassschlüssel getrennt.

Das hilft

Bitten Sie das Kind nach dem Platzieren zu zeigen, wo sich die Note befindet, und zu erklären, warum es diese Stelle gewählt hat.

Das sollten Sie vermeiden

Sagen Sie nicht die Position jeder Note vor. Beurteilen Sie die Arbeit nicht allein danach, wie schnell das Bild entsteht.

Darauf achten

Unterscheidet das Kind benachbarte Linien und Zwischenräume? Erkennt es eine Position wieder? Kann es seine Wahl nach einer Rückmeldung des Programms korrigieren?

Spiel ausprobieren · Bass Staff Puzzle	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Klavier spielen: Happy Birthday

Zuerst die Bedienung kennenlernen



Öffnen Sie Gentle Piano → Happy Birthday. Drücken Sie F1, um die Hilfe zu lesen. S startet die Wiedergabe, R wählt die Stimme der rechten Hand, L die der linken Hand. Diese Befehle geben Sie über die Computertastatur ein; die Musik spielen Sie auf dem angeschlossenen Instrument.

Spiel ausprobieren · Gentle Piano	Lernen und Ergebnisse speichern

Ohne Profil ausprobieren. Zum Speichern: „Mein Lernen“ → Schülerprofil → Modul. Klicken Sie auf „Starten“. Kehren Sie danach zu diesem PDF zurück.

Das ganze Stück mit jeder Hand einzeln und beiden Händen zusammen spielen

Wählen Sie Ihren Namen und Darstellung 1. Hören Sie Happy Birthday an und spielen Sie das Stück anschließend mit der rechten Hand, mit der linken Hand und mit beiden Händen zusammen. Die Handwahl und die Befehle zum Wiederholen finden Sie unter F1.

Halten Sie die Taste, solange sich die Rose öffnet; lassen Sie beim Erscheinen des Schmetterlings los. Die Spinne zeigt eine falsche Taste an. Endet der Ton zu früh und erscheint Herr Ups, drücken Sie die benötigte Taste erneut und halten Sie sie.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Lassen Sie das Kind das Signal verstehen und seine Bewegung selbst korrigieren. Üben Sie zunächst, die richtigen Tasten zu finden, zu halten und loszulassen. Präzisieren Sie den Fingersatz, während diese Handlungen sicherer werden.

Den Übungsabschnitt anhand der VMV auswählen

Ist das VMV-Thermometer rot oder gelb, wählen Sie einen Abschnitt zum Wiederholen. Behalten Sie die Handwahl und die Darstellung bei, machen Sie mehrere einzelne Versuche und vergleichen Sie die Zahlen. Verkürzen Sie bei Bedarf den Abschnitt oder kehren Sie zu einer Hand zurück.

Wenn die Handlungen genauer werden, die VMV abnimmt und weniger Hilfe nötig ist, verbinden Sie die Abschnitte. Kehren Sie zum ganzen Stück zurück. Betrachten Sie die grüne Farbe gemeinsam mit der Anzahl erfolgreicher Noten und falsch angeschlagener Tasten.

Das Kind kann den nächsten Schritt selbst vorschlagen: „Ich wiederhole diese Stelle“, „Ich verbinde diese beiden Abschnitte“, „Ich versuche es mit beiden Händen“. Lassen Sie es seine Entscheidung anhand seiner Ergebnisse begründen.

Auswendig spielen

Verwenden Sie nach der Arbeit mit den Noten die Funktion von Gentle Piano, mit der sich die Noten der ausgewählten Stimme ausblenden lassen. Prüfen Sie den Befehl unter F1. Spielen Sie auswendig mit der rechten Hand, mit der linken Hand und mit beiden Händen zusammen.

Stockt die Folge an einer bestimmten Stelle, blenden Sie die Noten wieder ein, üben diesen Abschnitt und prüfen ihn erneut auswendig. Spielen Sie anschließend das ganze Stück, ohne auf den Bildschirm zu schauen, und hören Sie auf Melodie und Begleitung.

Mit dem Orchester spielen

Öffnen Sie die Orchesterseite und wählen Sie die langsame Aufnahme. Hören Sie das Vorspiel, finden Sie den Einsatz Ihrer Stimme und spielen Sie das ganze Stück mit der Begleitung. Sie können auch jede Hand einzeln mit dem Orchester üben, bevor Sie beide verbinden.

Wenn das Kind die Notenfolge beibehält und auf die Begleitung hören kann, wechseln Sie zum normalen Tempo. Verliert es den Faden, finden Sie die Stelle in Gentle Piano, wiederholen sie und kehren zur vollständigen Darbietung mit dem Orchester zurück.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Happy Birthday

Spielen wir mit dem Orchester?

Zuerst langsam.
Dann wie auf der Konzertbühne.

Mit dem Orchester spielen →

Hinweise in Comicform und zwei Orchesterarrangements: langsam und im Konzerttempo.

Das hilft

Wechseln Sie zwischen Notenlesen, dem Wiederholen eines Abschnitts, Auswendigspielen und dem Spielen mit dem Orchester. Besprechen Sie nach jedem Versuch einen nächsten Schritt.

Das sollten Sie vermeiden

Sagen Sie nicht jede Taste im Voraus an. Betrachten Sie das Stück nicht allein wegen der Thermometerfarbe als gelernt. Verlangen Sie das Konzerttempo erst, wenn das Spiel koordiniert ist.

Darauf achten

Hält das Kind die Töne bis zum Ende? Korrigiert es Fehler selbstständig? Kann es die Folge auswendig wiederfinden? Hört es das Vorspiel und bleibt es mit dem Orchester verbunden?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Musikkultur und Hören

Ein vertrautes Lied in der Welt der Musik

Hören Sie **Igor Strawinskys Greeting Prelude**. Der Komponist griff das Thema von Happy Birthday auf und gab dem vertrauten Lied einen überraschenden Orchesterklang.

Sagen Sie dem Kind: „Du hast schon versucht, dieses Lied zu spielen. Jetzt hören wir, wie ein Komponist es verwandelt und wie ein Orchester es spielt.“

Wir schauen dem Orchester zu

Osloer Philharmoniker.
Leitung: Vasily Petrenko.

Aufführung ansehen

Wir hören die Aufnahme des Komponisten

Columbia Symphony Orchestra.
Leitung: Igor Strawinsky.

Aufnahme anhören

Weitere Interpretationen von Happy Birthday finden

Suchen Sie eine weitere Interpretation von Happy Birthday: gesungen, am Klavier oder mit einem Orchester. Das Kind kann eine Aufnahme vorschlagen und seine Wahl erklären. Ein Erwachsener hilft, eine geeignete Aufnahme zu öffnen.

Vergleichen Sie zwei Interpretationen anhand eines Merkmals: Tempo, Mitwirkende, Charakter, Lautstärke oder Begleitung. Lassen Sie das Kind eine konkrete Stelle zeigen, an der es einen Unterschied bemerkt hat.

Nennen Sie bei der Vorstellung von Greeting Prelude den Komponisten: Igor Strawinsky. Singen Sie vor dem erneuten Hören das vertraute Thema und versuchen Sie zu hören, wie der Komponist es verändert hat.

Das hilft

Hören Sie zunächst das ganze Werk. Wählen Sie anschließend eine Frage und hören Sie die betreffende Stelle noch einmal. Lassen Sie das Kind einem jüngeren Kind oder einem Erwachsenen von seiner Entdeckung erzählen.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Das sollten Sie vermeiden

Schreiben Sie nicht vor, welche Gefühle die Musik auslösen „muss“. Machen Sie das Kennenlernen verschiedener Interpretationen nicht zu einem Fragebogen mit vorgegebenen Antworten.

Darauf achten

Kann das Kind seine Beobachtung an einer gehörten Stelle zeigen? Unterscheidet es Melodie und Begleitung? Bemerkt es, dass ein vertrautes Lied auf unterschiedliche Weise gespielt werden kann?

Den eigenen Lernweg festhalten

Notieren Sie Datum, gewählte Aufgabe, Bedingungen und Ergebnis. Bewahren Sie ein kurzes Video einer gewöhnlichen Darbietung auf. Vergleichen Sie beim nächsten Termin, was das Kind genauer und selbstständiger ausführt. Lassen Sie es dann wählen, was es wiederholen oder anspruchsvoller gestalten möchte.

Mit Soft Mozart weiterlernen

Lernen Sie selbstständig oder mit einer zertifizierten Lehrkraft, online oder vor Ort. Bewahren Sie Ihre Ergebnisse und Videos auf, um Ihre Fortschritte zu verfolgen.

Weiterlernen →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Zwei Wege, ein Spiel zu öffnen

Zum Kennenlernen eines Moduls wählen Sie „Spiel ausprobieren“. Ein Profil ist dafür nicht nötig. Das Spiel beginnt nach einem Klick auf „Starten“.

Um Ergebnisse zu speichern, wählen Sie „Lernen und Ergebnisse speichern“, dann „Mein Lernen“, das Schülerprofil und das Modul. Kehren Sie anschließend zu diesem PDF zurück, um die Kennenlernstunde fortzusetzen.

Guess Key

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Note Duration

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Note Alphabet

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Fruit Lines

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Treble Staff Puzzle

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Bass Staff Puzzle

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

Gentle Piano

Spiel ausprobieren	Lernen und Ergebnisse speichern

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart