SOFT MOZART

Musikalische Probestunde für Kinder von 2 bis 3 Jahren

Erste musikalische Entdeckungen

Für ein Kleinkind und einen Erwachsenen – gemeinsam entdecken und lernen

Ihr müsst nicht alle Abschnitte auf einmal durcharbeiten.

BEVOR IHR BEGINNT: KOSTENLOSE MATERIALIEN UND VORBEREITUNG

Die Lernmaterialien gehören zu dieser Lektion und stehen kostenlos zum Herunterladen bereit.

In den passenden Abschnitten findet ihr das Lese- und Malbuch Zeit zum Lernen!, das Hände-Bild, die roten und blauen Karten mit den Notensymbolen und das deutsche Lied von Do. Ihr müsst sie nicht einzeln suchen oder kaufen.

Wir zeigen euch jeden Schritt, auch wenn ihr noch nie Klavier gespielt habt. Probiert zuerst selbst eine Aufgabe aus. Euer Kind darf zuschauen und sich anschließen. Ihr müsst nicht die ganze Lektion auf einmal machen.

Bereitet nur vor, was ihr gerade braucht

Ihr könnt das Buch zunächst am Bildschirm ansehen. Zum Ausmalen oder für die Karten druckt ihr später die benötigten Seiten aus. Ein Erwachsener schneidet die Karten aus.

Haltet außerdem Stifte, Papier oder Karton und eine Schere für den Erwachsenen bereit.

Welches Gerät könnt ihr verwenden?

Die Demoversion von Soft Mozart funktioniert auf Computern, Tablets und Smartphones. Wählt ein Gerät, das für euch gut geeignet ist. Auf einem größeren Bildschirm sind die Grafiken und ihre Einzelheiten besser zu erkennen.

Für Aufgaben an echten Klaviertasten

Verbindet ein Digitalpiano oder Keyboard über MIDI mit dem Gerät, auf dem die Demoversion läuft. Der Anschluss des Instruments wird separat erklärt.

1. PÄDAGOGIK: EURE ROLLE BEIM LERNEN EURES KINDES

Probiert die Aufgabe zuerst selbst aus. Lasst euer Kind zuschauen und mitmachen, wenn es möchte.

Warum das wichtig ist

Ihr müsst vor dem Anfang nicht prüfen, ob euer Kind besonders begabt oder „musikalisch“ ist. Wir schaffen Bedingungen, unter denen es schauen, hören, sich konzentrieren und selbst handeln lernen kann.

In jedem Abschnitt, vom Entdecken der Geschichte bis zum Spielen auf den Tasten, wird euer Kind aktiv: Es betrachtet ein Symbol, hört einen Klang und reagiert mit einer Bewegung oder seiner Stimme. Nach und nach lernt es, seine Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und einzelne Eindrücke zu einer sinnvollen Handlung zu verbinden.

Eure Aufgabe ist es, durch euer eigenes Beispiel Interesse zu wecken, Zeit zum Ausprobieren zu geben und zu helfen, wenn euer Kind darum bittet. Dafür braucht ihr keine musikalische Vorbildung. Ihr könnt gemeinsam mit eurem Kind lernen. Bleibt in der Nähe, ohne ständig über seine Schulter zu schauen oder bei jedem Schritt einzugreifen.

Was ihr tun könnt

• Probiert die Aufgabe zuerst selbst: spielen, singen oder Karten auslegen. Lasst euer Kind euer Interesse sehen.

• Gebt ihm Gelegenheit, zuzuschauen und mitzumachen. Sprecht ruhig und gebt kurze Hinweise.

• Bietet kleine Aufgaben an, wenn euer Kind Interesse hat. Sein Interesse bestimmt, wie lange ihr euch damit beschäftigt und wann ihr wieder darauf zurückkommt – ohne festen Zeitplan.

• Achtet auf euer Kind. Wenn es müde wird, sich abwendet oder ärgert, hört auf. Ihr könnt später weitermachen.

• Benennt konkrete Schritte: „Du hast die Taste selbst gefunden!“ oder „Du hast auf den Schmetterling gewartet!“

• Haltet die ersten Versuche auf Video fest. Notiert Datum und Ergebnisse: So bewahrt ihr die Geschichte der ersten Schritte.

Was ihr vermeiden solltet

• Versucht nicht, Aufmerksamkeit durch Drängen, wiederholte Fragen oder Aufforderungen wie „Setz dich hin und hör zu!“ zu erzwingen.

• Drängt euer Kind nicht zur Eile und übernehmt keine Handlung, die es gerade selbst versucht.

• Verlangt nicht, dass es alle Aufgaben auf einmal erledigt oder einen gelungenen Versuch sofort wiederholt.

• Vergleicht es nicht mit anderen Kindern und beurteilt seine Fähigkeiten nicht nach dem ersten Versuch.

• Macht aus dem Lernen keine Vorführung für Besuch oder Kamera.

• Verlangt keine Wiederholungen für eine perfekte Videoaufnahme.

Eine häufige Situation

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

Fangt selbst an: Öffnet das Buch, legt Karten aus oder spielt auf den Tasten. Gebt eurem Kind Zeit, neugierig zu werden. Wenn es heute nur zuschaut, muss es nicht mitmachen.

Worauf ihr achten könnt

Euer Kind kommt näher, schaut zu, hört hin, greift nach einer Karte, versucht eine Taste zu drücken oder kehrt zu einer Aufgabe zurück. Beobachtet, was es selbstständig tut und wobei es Hilfe braucht.

Bewahrt die ersten Schritte

Unsere Erfahrung zeigt: Manchmal bemerken Eltern so schnell Veränderungen, dass sie bedauern, die ersten Versuche nicht aufgenommen zu haben. Filmt gewöhnliche Momente, auch Pausen und Schwierigkeiten. Später könnt ihr daran den zurückgelegten Weg erkennen. Ihr müsst die Aufnahmen nicht veröffentlichen.

Der wichtigste Gedanke

Euer Interesse lädt zum Mitmachen ein. Eure Geduld gibt eurem Kind Raum zum Lernen.

2. DAS KÖNIGREICH DER MUSIK: GESCHICHTE, BUCH UND GUESS KEY

Öffnet das Buch und beginnt selbst darin zu entdecken.

Was ist das Königreich der Musik?

In der Musik stehen Töne miteinander in Beziehung. Innerhalb von Dur und Moll haben sie bestimmte Aufgaben und Beziehungen zueinander. Das Königreich der Musik macht diese Zusammenhänge durch Märchenfiguren und ihre Erlebnisse anschaulich.

Euer Kind lernt nicht nur einzelne Noten kennen, sondern entdeckt, wie die Sprache der Musik funktioniert. So entsteht eine Grundlage für das tonale Hören: die Beziehungen zwischen Tönen wahrzunehmen. Darauf kann es später aufbauen, wenn es Melodien nach Gehör spielt, passende Harmonien findet oder Musik in andere Tonarten überträgt.

Das Buch Zeit zum Lernen!

Dieses Buch könnt ihr gemeinsam betrachten, lesen und ausmalen. Achtet besonders auf die Notensymbole. Sie verbinden die Seiten und Figuren der Geschichte mit der Tastatur.

Öffnet das Buch und schaut es euch an. Wenn euer Kind dazukommt, zeigt ihm die Bilder und lest vor. Entdeckt die Bilder an den Zimmertüren: „Hier ist der Dominostein.“ „Hier ist der Regen.“

Legt keine Menge wie „eine Seite am Tag“ fest. Schaut, lest und malt, solange euer Kind Interesse hat. Ihr könnt zu einer Lieblingsseite zurückkehren oder weitere Seiten entdecken.

Lese- und Malbuch herunterladen

Vom Buch zum Spiel

Guess Key

Öffnet Guess Key. Merkt euch den Namen und das Symbol, damit ihr das Spiel im Programm wiederfindet.

Euer Kind begegnet vertrauten Symbolen und Figuren. Nun kann es die passende Taste suchen, sie drücken und ihren Klang hören.

Vor dem ersten Spiel: einen Modus wählen

• Freies Spiel: das Programm ohne persönlichen Lernverlauf ausprobieren.

• Mein Lernen: einen Namen verwenden und Ergebnisse verfolgen. Wählt für eure eigenen Versuche euren Namen und für die Versuche des Kindes seinen Namen.

Erste Schritte mit Guess Key

1. Probiert das Spiel zuerst selbst aus, unter eurem Namen oder im Modus „Freies Spiel“.

2. Mit F1 könnt ihr bei Bedarf die Hilfe öffnen.

3. Wenn euer Kind an der Reihe ist, wählt seinen Namen, sofern ihr seine Ergebnisse speichern möchtet.

4. Beginnt mit der ersten Stufe. In der Demoversion dauert eine Spielrunde 45 Sekunden.

5. Lasst euer Kind das Symbol ansehen, die passende Taste suchen und selbst drücken.

6. Ihr könnt in der Nähe bleiben und die vertrauten Bilder benennen.

Wichtig: Drückt die Tasten nicht für euer Kind

Der Spielalgorithmus reagiert auf die Handlungen der spielenden Person. Wenn ihr die Tasten für euer Kind drückt, erfasst das Programm eure Handlungen als seine Leistung. Die Punkte, die es selbst erspielt, gehören ihm.

Die 45 Sekunden sind die Dauer einer Demospielrunde. Sie verpflichten euer Kind nicht, bis zum Ende an der Tastatur zu bleiben.

Öffnet die Demoversion über die Seite dieser Lektion.

Wenn zu viele Tasten zu sehen sind

Begrenzt die Tastatur optisch: Deckt den noch nicht benötigten Bereich mit Papier oder Karton ab, sodass nur wenige Tasten sichtbar bleiben. Die Illustration zeigt Do, Re und Mi. Das Papier darf keine Tasten herunterdrücken oder ihre Bewegung behindern. Deckt bei Bedarf weitere Tasten auf.

Worauf ihr achten könnt

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

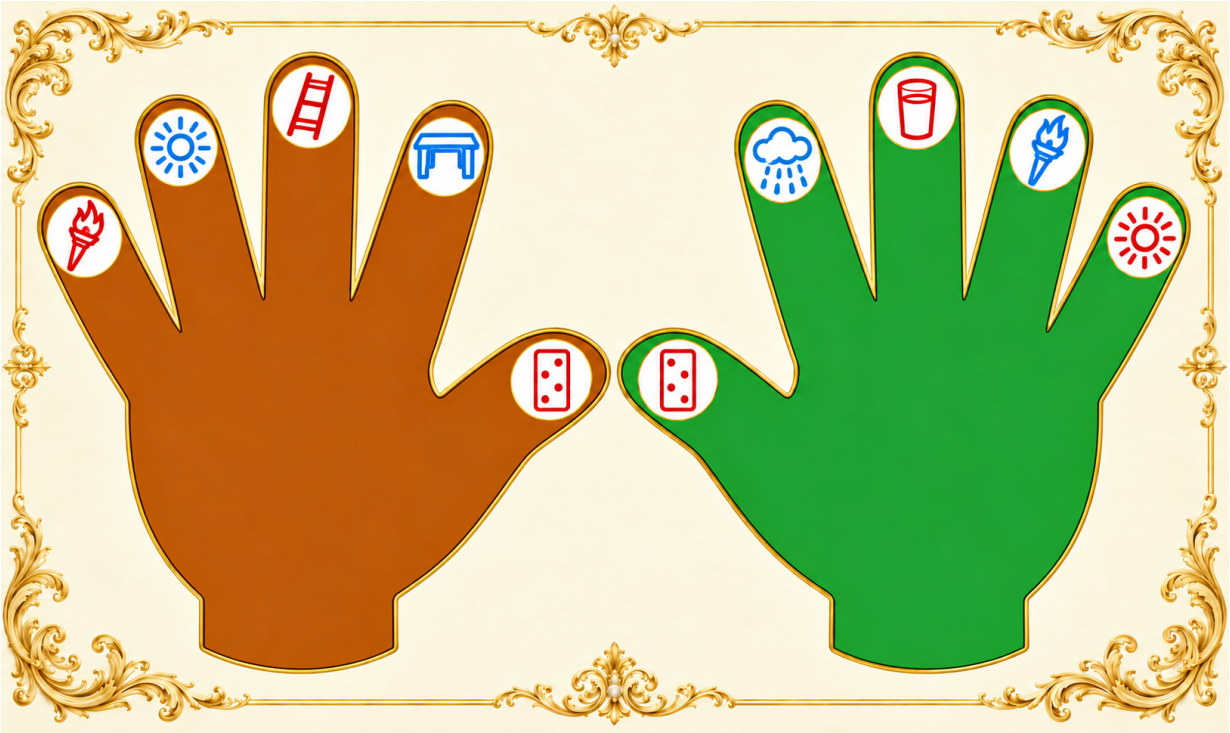
Nach dem Spiel

Wenn ihr Mein Lernen gewählt habt, könnt ihr das Ergebnis unter Meine Ergebnisse ansehen. Notiert bei Bedarf das Datum und die selbst erspielten Punkte in einem Lerntagebuch.

Was ihr vermeiden solltet

Führt nicht die Hände eures Kindes, drückt keine Tasten für es und verlangt keine bestimmte Punktzahl. Wenn es um Hilfe bittet, zeigt auf ein bekanntes Symbol oder erinnert an seinen Namen. Die Taste drückt das Kind selbst.

3. FEINMOTORIK UND KOORDINATION



Druckt das Hände-Bild aus und ladet euer Kind ein, seine Hände daraufzulegen.

Die Finger kennenlernen

Legt das Bild vor euch hin. Euer Kind kann versuchen, seine Hände auf die abgebildeten Hände zu legen.

Warum das wichtig ist

Jeder Finger trägt ein bekanntes Notensymbol. In dieser Aufgabe bekommen die Finger musikalische Namen.

Rechte Hand, vom Daumen zum kleinen Finger

- Daumen: Do – Dominostein.
- Zeigefinger: Re – Regen.
- Mittelfinger: Mi – Milch.
- Ringfinger: Fa – Fackel.
- Kleiner Finger: Sol – Sonne.

Linke Hand, vom Daumen zum kleinen Finger

• Daumen: Do – Dominostein.

• Zeigefinger: Ti – Tisch.

• Mittelfinger: La – Leiter.

• Ringfinger: Sol – Sonne.

• Kleiner Finger: Fa – Fackel.

Was ihr tun könnt

Zeigt die Bewegung zuerst mit eurer eigenen Hand: „Das ist mein Daumen: Do.“ Hebt und senkt ihn. Nennt dann den Notennamen und lasst euer Kind versuchen, den passenden Finger zu heben.

Ihr könnt die Notennamen sprechen oder singen. Beginnt mit den Fingern, die euer Kind interessieren, und macht weiter, solange es Freude daran hat.

Wenn es zunächst schwerfällt

Zeigt die Bewegung noch einmal mit eurer eigenen Hand. Lasst Zeit zum Ausprobieren. Wenn sich die Nachbarfinger mitheben, haltet sie nicht fest und verlangt nicht sofort eine genaue Bewegung.

Worauf ihr achten könnt

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

Was ihr vermeiden solltet

Erwartet nicht, dass es sofort jeden Finger einzeln hebt oder sich alle Namen merkt. Macht daraus keine Prüfung. Hier erkunden wir Bewegungen; ein Stück mit allen Fingern zu spielen ist noch nicht nötig.

Die Druckvorlage findet ihr bei den Materialien dieser Lektion.

4. MUSIKTHEORIE UND GEHÖRBILDUNG

Startet das Lied, schaut euch die Karten an und lasst euer Kind mitmachen.

Lied und Karten

Startet den deutschen Sprechgesang ab Do. Schaut die Bilder an, hört zu und singt mit. Das Lied enthält die ganze Tonfolge von Do bis zum nächsten Do. Das bedeutet nicht, dass euer Kind sofort alle Noten benennen oder ordnen muss.

Legt die roten und blauen Karten bereit. Geht von den vertrauten Bildern zu den Notennamen über und bezieht das Erkennen der Farben schrittweise ein.

Schritt 1. Die Bilder kennenlernen

Zeigt eine Karte: „Das ist der Dominostein. Der Dominostein ist rot.“ Stellt danach den Regen und die Milch vor.

Legt die Karten hin und bittet: „Gib mir den Dominostein.“ „Gib mir den Regen.“ „Gib mir die Milch.“

Verwendet zunächst die vollständigen Namen der Bilder. Nach Farben auswählen muss euer Kind dabei noch nicht.

Schritt 2. Die Farben unterscheiden

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

Schritt 3. Die Notennamen kennenlernen

Verbindet jedes Bild mit seinem kurzen musikalischen Namen: „Dominostein – Do.“ „Regen – Re.“ „Milch – Mi.“

Bittet nun: „Gib mir Do.“ „Gib mir Re.“ „Gib mir Mi.“ Dabei spielt die Farbe noch keine Rolle.

Schritt 4. Notenname und Farbe verbinden

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

Jetzt wählt euer Kind nach zwei Merkmalen aus: dem Notennamen und der Farbe.

Später: die ganze Tonfolge

Stellt nach und nach die weiteren Bilder vor: Fackel – Fa, Sonne – Sol, Leiter – La und Tisch – Ti.

Das nächste Ziel ist die Reihenfolge Do – Re – Mi – Fa – Sol – La – Ti – Do. Dafür braucht ihr zwei Karten mit dem Dominostein.

Deutsches Lied von Do: Video ansehen und mitsingen

Legt die Karten aus und singt die Notennamen. Für ein Kind von zwei bis drei Jahren ist die ganze Tonfolge das Ergebnis einer allmählichen Entdeckung, keine Anforderung beim ersten Versuch.

Wenn es zunächst schwerfällt

Legt weniger Karten hin. Zeigt und benennt ein vertrautes Bild. Kehrt zu einem verständlichen Schritt zurück oder legt die Karten beiseite, bis euer Kind wieder Interesse hat.

Worauf ihr achten könnt

Euer Kind wählt ein Bild nach seinem Namen aus, unterscheidet später die Farbe, erkennt den Notennamen und verbindet diese Merkmale nach und nach. Es hört euch beim Singen zu, versucht mitzusingen oder greift selbst wieder nach vertrauten Karten.

Was ihr vermeiden solltet

Verlangt nicht gleich die ganze Tonfolge. Geht nicht sofort zu „das rote Do“ über, solange euer Kind den Dominostein und die Farben erst kennenlernt. Es muss Karten nicht gleichzeitig auswählen, singend benennen und noch weitere Handlungen ausführen.

Karten zum Ausdrucken: H-Schreibweise. Im Materialpaket enthalten.

Karten zum Ausdrucken: B-Schreibweise. Im Materialpaket enthalten.

Wählt den Kartensatz passend zur Buchstabenanzeige eures Programms. In der deutschen Schreibweise heißt der natürliche siebte Ton H, in der internationalen B-Schreibweise B. In beiden Kartensätzen heißt seine Solmisationssilbe Ti. Das deutsche B bezeichnet dagegen den erniedrigten Ton, international B♭.

5. KLAVIERSPIEL: HAPPY BIRTHDAY IN GENTLE PIANO

Öffnet Gentle Piano zuerst unter eurem eigenen Namen und hört Happy Birthday an.

Zuerst übt der Erwachsene

Hier bereitet ihr euch darauf vor, euer Kind zu begleiten: Ihr lernt die Bedienung von Gentle Piano kennen, probiert das Stück aus und wählt einen Abschnitt aus, den euer Kind bewältigen kann.

Wählt euren eigenen Namen. Öffnet Gentle Piano und das vollständige Stück Happy Birthday. Die folgenden Befehle gebt ihr über die Computertastatur ein. Die Musik spielt ihr auf dem angeschlossenen Instrument.

Öffnet die Demoversion über die Seite dieser Lektion.

Die wichtigsten Befehle

• F1: Hilfe öffnen.

• S: das Stück anhören.

• 1: die erste Notendarstellung wählen.

• R (Right): die rechte Stimme spielen, während das Programm die andere übernimmt.

• L (Left): die linke Stimme spielen, während das Programm die andere übernimmt.

• P (Pair): beide Stimmen spielen.

• 1, 2, 3, 4, 5, 6: zwischen den Notendarstellungen wechseln.

Probiert diese Reihenfolge aus

1. Drückt S und hört Happy Birthday an.

2. Wählt die Darstellung 1.

3. Drückt R und spielt die rechte Stimme.

4. Drückt L und spielt die linke Stimme.

5. Drückt P und versucht, beide Stimmen zu spielen.

6. Seht euch die Darstellungen 1–6 an: Wie verändert sich das Notenbild? Kehrt anschließend zu Darstellung 1 zurück.

Achtet auf das Thermometer

Die visuell-motorische Verzögerung (VMD) ist die Zeit zwischen dem Wahrnehmen eines Notenzeichens und der Antwort durch einen Tastendruck. Das Programm stellt diesen Ablauf mit dem Thermometer dar.

Achtet beim eigenen Üben darauf, dass das Thermometer überwiegend grün bleibt. Überwiegt Gelb oder Rot, wiederholt die Stelle oder wählt einen kürzeren Abschnitt. Gebt euch Zeit, mit der Aufgabe vertraut zu werden.

Der Wert beschreibt die Leistung bei einer bestimmten Aufgabe. Beurteilt damit nicht die Fähigkeiten eures Kindes.

Öffnet nach dem Spielen Meine Ergebnisse, um eure Ergebnisse anzusehen. Vergleicht eure Versuche mit euren eigenen früheren Versuchen und die des Kindes mit seinen früheren Versuchen.

Einen Abschnitt auswählen

Ihr verändert oder löscht das Stück nicht. Ihr legt fest, welcher Teil im Programm gespielt wird.

1. Geht mit den Pfeiltasten nach oben und unten zum Anfang des gewünschten Abschnitts.

2. Markiert den Anfang mit Strg + Enter (Ctrl + Enter).

3. Geht zum gewünschten Ende und markiert es mit Strg + Rücktaste (Ctrl + Backspace).

4. Wählt R, L oder P und spielt den ausgewählten Abschnitt.

5. Mit der Leertaste (Space) hebt ihr die Auswahl auf und kehrt zum ganzen Stück zurück.

Beginnt der Abschnitt am Anfang des Stücks, genügt es, sein Ende zu markieren. Wenn ihr unsicher seid, welche Takte ausgewählt sind, hört euch die Auswahl mit S an. Die Hilfe öffnet ihr mit F1.

Mit ausgeblendeten Noten spielen

Hier erkundet der Erwachsene die Funktionen des Programms. Das ist keine Pflichtaufgabe für das Kind.

• Wählt R und drückt anschließend H, um die Noten der rechten Stimme auszublenden.

• Wählt L und drückt anschließend H, um die Noten der linken Stimme auszublenden.

• Wählt P und drückt anschließend H, um beide Stimmen auszublenden.

• Mit V blendet ihr die Noten wieder ein.

Probiert die Befehle zuerst selbst aus. Für die ersten Versuche des Kindes zeigt ihr die Noten wieder an und wählt Darstellung 1.

Jetzt ist euer Kind an der Reihe

Wählt seinen Namen, wenn ihr die Ergebnisse speichern möchtet.

Die linke Stimme mit beiden Zeigefingern

Öffnet das ganze Stück Happy Birthday, wählt Darstellung 1 und dann L. Euer Kind kann diese Stimme mit dem Zeigefinger jeder Hand spielen.

Hier kommen die Kombinationen B und C, danach F und C vor. Gemeint ist das deutsche B: das erniedrigte H, international B♭. Folgt den Noten im Programm. Gebt Orientierung, wenn euer Kind um Hilfe bittet, und lasst es die Tasten selbst drücken.

Zeigt den Ablauf: Taste drücken, halten, bis der Schmetterling erscheint, und loslassen. Ein kurzer Hinweis reicht: „Halten … da ist der Schmetterling: loslassen."

Später kann euer Kind Daumen und Zeigefinger ausprobieren. Das hat Zeit. Jetzt lernt es die Handlung und ihre Verbindung mit Bild und Klang kennen.

Die rechte Stimme

Wählt R. Lasst euer Kind versuchen, mit der rechten Hand zu spielen. Ist das ganze Stück noch zu schwierig, wählt mit den bereits geübten Befehlen einen Abschnitt aus. Wenn das Spielen leichter wird und euer Kind weitermachen möchte, erweitert ihr den Abschnitt oder kehrt zum ganzen Stück zurück.

Singen

Ihr könnt die Notennamen selbst sprechen oder singen. Euer Kind darf mitmachen, wenn es sich damit wohlfühlt. Erwartet nicht, dass es eine Taste findet, sie gedrückt hält, auf den Bildschirm schaut und gleichzeitig singt.

Wenn es schwerfällt

Verkürzt den Abschnitt, kehrt zu einer vertrauten Stelle zurück oder hört erst einmal auf. Helft, wenn euer Kind darum bittet. Drücken, Halten und Loslassen übernimmt es selbst.

Worauf ihr achten könnt

Euer Kind betrachtet das Notenzeichen, findet eine Taste und hört das Ergebnis seiner eigenen Handlung. Es versucht, den Ton zu halten und die Taste rechtzeitig loszulassen. Beobachtet, welche Schritte es schon selbstständig ausführt.

Was ihr vermeiden solltet

Drückt die Tasten nicht für euer Kind. Drängt es nicht und verlangt nicht, das ganze Stück oder sofort beide Stimmen zu spielen. Erschwert die Aufgabe nicht allein für ein besseres Ergebnis auf dem Bildschirm.

6. MUSIKKULTUR UND MUSIKERLEBEN

Startet die ausgewählte Aufnahme und hört gemeinsam zu.

Ein bekanntes Lied – von Musikern gespielt

Euer Kind ist Happy Birthday in Gentle Piano begegnet: Es hat zugehört, selbst zu spielen versucht oder euch beim Spielen erlebt. Nun kann es hören, wie andere Musiker dieses Lied gestalten.

Warum das wichtig ist

So verbindet euer Kind seine eigenen musikalischen Erfahrungen mit der Welt der Musik.

Was ihr tun könnt

Sagt vor dem Hören: „Das ist Happy Birthday. Das haben wir auf unserem Keyboard gespielt. Jetzt hören wir den Musikern zu.“

Startet die Aufnahme und hört gemeinsam zu. Mitsingen, Tanzen, Wiegen oder „Dirigieren“ sind willkommen. Wenn euer Kind lieber ruhig zuhört oder zuschaut, ist das ebenso in Ordnung.

Nennt das Werk und die Musiker. Kehrt zu vertrauter Musik zurück, wenn euer Kind Interesse hat. Lernt nach und nach weitere Interpretationen kennen.

Strawinsky hören

Igor Strawinsky verwendete Happy Birthday als Grundlage für sein Greeting Prelude. Das bekannte Lied erscheint darin in einer überraschenden Gestalt. Genießt das gemeinsame Hören, ohne zu erwarten, dass euer Kind die Melodie sofort erkennt.

Ansehen: Osloer Philharmoniker unter der Leitung von Vasily Petrenko.

Interpretation ansehen

Ohne YouTube anhören: Columbia Symphony Orchestra unter der Leitung von Igor Strawinsky. Eine 55-sekündige Aufnahme auf der Website des Verlags Boosey & Hawkes.

Bei Boosey & Hawkes anhören

Es sind zwei Interpretationen desselben Werks.

Eine weitere Interpretation finden

Sucht im Internet eine weitere Interpretation von Happy Birthday, die euch gefällt: für Klavier, Ensemble oder Orchester. Hört sie zuerst selbst an und teilt sie dann mit eurem Kind.

Mögliche Suchbegriffe sind „Happy Birthday Orchester“, „Happy Birthday Klavier“ oder „Heidrich Happy Birthday Variationen“.

Folgt eurer eigenen Neugier. Auch ihr entdeckt dabei Musik für euch.

Worauf ihr achten könnt

Hört euer Kind aufmerksamer zu, lächelt es, bewegt es sich zur Musik, singt es mit oder möchte es die Aufnahme noch einmal hören? Solche Reaktionen helfen euch, seine Interessen zu erkennen.

Was ihr vermeiden solltet

Verlangt nicht, still zu sitzen, bis zum Ende zuzuhören oder die Melodie zu erkennen. Macht aus dem Hören keine Prüfung mit Fragen wie „Was ist das? Weißt du es noch?“

LERNT MIT SOFT MOZART WEITER

Die nächsten Lektionen bauen auf den ersten musikalischen Entdeckungen auf: Noten lesen und singen lernen, Stücke spielen, Musik hören und verstehen – im Tempo eures Kindes und mit eurer Begleitung.

Ihr könnt selbstständig lernen oder euch von unseren zertifizierten Lehrkräften begleiten lassen, online oder vor Ort. In unserem Forum könnt ihr Fragen stellen, Fortschritte teilen und andere Familien und Lehrkräfte kennenlernen.

Wir veranstalten Konzerte und Leistungsprüfungen und nominieren Teilnehmende für Medaillen und Diplome. Aus den ersten Versuchen zu Hause kann ein musikalischer Weg fürs Leben werden.

Werdet Teil von Soft Mozart – lernt mit uns, teilt eure Entdeckungen und wachst gemeinsam weiter!

Wählt auf der Unterrichtsseite „Kaufen“, um weiterzulernen.