

Die Welt der Musik

In verschiedenen märchenhaften und fantastischen Spielwelten sollen den Kindern verschiedene Bereiche des Volksschulmusikunterrichts beigebracht werden. Geplant sind folgende Lernbereiche:
Notenkunde, Instrumentenlehre, Takt- und Rhythmusgefühl und Gehörschulung.

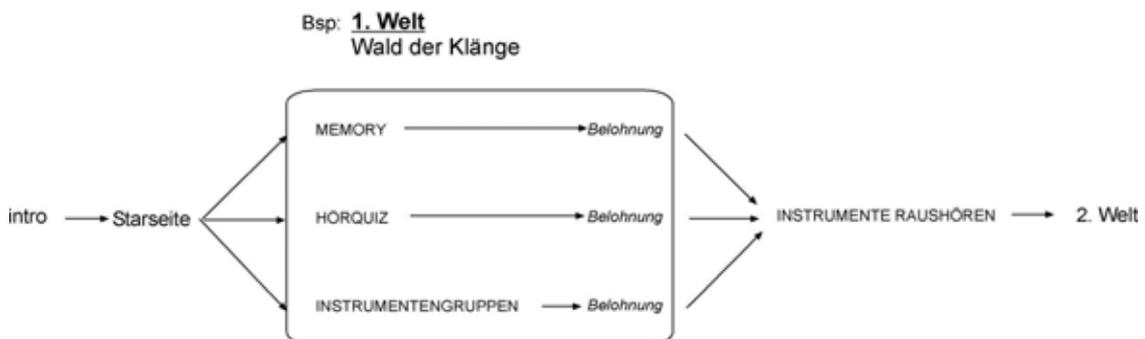


Vermittlung des Lerninhalts

Die Lehrinhalte werden in spielerischer Weise (Versuch und Irrtum) nähergebracht und geprüft. Begleitet wird es von einem Sprecher, der die Spiele einerseits erklärt und das Kind motiviert, und andererseits Informationen über Spielstand und Instrumente liefert. Erledigt ein Kind eine Aufgabe erfolgreich so erhält es eine Belohnung. Wenn alle Belohnungen in einer Welt eingesammelt sind, kommt das Kind zur einer Extraaufgabe, in der alle gelernten Elemente vereint sind.

Die vier Spielwelten, als auch die darin befindlichen drei Spiele bauen inhaltlich aufeinander auf.

Screenflow



Zielgruppe

Lernspiel für Volksschulkinder, 1. und 2. Klasse

Detailplanung

1. Welt: *Wald der Klänge*

Spielziel: Instrumentenkunde



Diese Spielwelt gliedert sich in drei Bereiche, drei Spiele die in der Geschichte eines verwunschenen Märchenwalds eingebettet sind.

Das erste ist eine Art Memory, wobei das Kind beim aufdecken eines Pilzes das Instrument sehen und den dazugehörigen Klang hören kann. Deckt das Kind zwei richtige Pilze nacheinander auf, erfährt es von einem Sprecher/ einem Begleitcharakter wie das gefundene Instrument heißt und zu welcher Instrumentenfamilie es gehört.



Im zweiten Spiel soll das Kind nun aufsetzend auf das erste nicht mehr gleiche Bilder finden, sondern einem Ton eines von vier abgebildeten Instrumenten zuordnen. Verwunschene Tiere geben die Laute der Instrumente wieder. Durch richtiges Zuordnen kann das Kind nun das Tier von seinem falschen Laut befreien und ihm seinen gewohnten Tierlaut zurückgeben.

Im dritten Spiel soll das Kind einen Überblick über die verschiedenen Instrumentenfamilien bekommen. Es muss aus einer Gruppe von Instrumenten das falsche (nicht der Familie zugehörige) ausfindig machen und aussortieren. Dies geschieht nach dem „trial and error“ Prinzip. Jeweils fünf Musikinstrumente hängen von einem Baum. Beim Anklicken eines Instruments fällt dieses geräuschvoll zu Boden. Wenn das Kind jedoch das falsche anklickt, so kommt dieses Instrument wieder zurück auf den Baum.

Die Extraaufgabe dieser Welt vereint das bisher Gelernte. Dem Kind werden 3 Lieder vorgespielt. Es soll nur durch Hören erkennen, welche Instrumente in dem jeweiligen Lied mitspielen.

2. Welt: Die Insel der Bongos

Spielziel: Takt- und Rhythmusgefühl

3. Welt: Der Orchestergraben

Spielziel: Notenkunde

4. Welt: Das Tal der Echos

Spielziel: Gehörschulung



Projektstatus

Wir werden nur die erste Welt umsetzen, da das Projekt sonst zu umfangreich würde. Für diese Welt ist das Bildmaterial der 30 Instrumente fertig bearbeitet. Das Konzept und die Hintergrundscreens sind fertig. Im Director bereits das Memory-Spiel programmiert. Der Begleitcharakter und die Sprechertexte sind in Arbeit, der Sprecher ausgewählt. Es fehlen die Animationen der Tiere und der Instrumente, das Intro, die Hilfe und die genaue Ausarbeitung des Belohnungssystems.