

Ziel
C E G

Midimaster Intervalle

H/B

A

G

F

E

D

C

H/B

A

G

F

E

D

C

H/B

A

F

G

E

D

C

H/B

A

G

F

E

D

C

H/B

A

G

F

E

D

C
Start

Intervall-Rad



Sonderaufgaben

- Sing ein Lied, das die Mitspieler erraten sollen.
- Noch einmal Sing oder spiel das gewürfelte Intervall.
- Summe oder preife eine Lied das die Mitspieler erraten sollen.
- Errate einen Liedanfang, den dir die Mitspieler vorspielen.
- Sage alle Intervallnamen von 1 bis 8 Tönen Abstand auf.
- Errate ein Intervall, das dir die Mitspieler vorspielen.

Spielregeln:

Bei diesem Spiel lernst du die Namen der Intervalle kennen. Ziel ist es, so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu kommen. Aber wir laufen nicht die Anzahl der Augen des Würfels, sondern nach "Intervallen".

Vorbereitung:
Du brauchst einen Würfel und für jeden Spieler eine Spielfigur. Alle Spielfiguren stellst du zu Beginn auf Start. Das Startfeld zählt wie eine Note "C".

Würfeln:
Wenn du an der Reihe bist, dann würfelst du und sagst laut zu den Mitspielern, was du gewürfelt hast. Aber aufpassen! Wenn du eine 3 gewürfelt hast, musst du "Terz" rufen. Wenn du aus Versehen "3" sagst oder gar nichts rufst, dann musst du dein Intervall rückwärts gehen. Die richtigen Intervall-Namen kannst du am Intervall-Rad ablesen.

Ziehen:
Hast du alles richtig gesagt, dann gehst du jetzt mit deiner Spielfigur das Intervall nach vorne. Aber aufpassen! Das Feld, auf dem du stehst, zählt bereits mit. Wenn du eine 3 gewürfelt hast und auf "G" stehst, so zählst du laut vor "G-A-H" und rückst vor auf das "H".

Wer sich hier verzählt, geht das Intervall zurück statt nach vorne. Das wäre bei dem Beispiel "Terz" bei "G" dann "G-F-E". Du musst also bei einem Fehler zurück zum "E".

Schlagen:
Wenn auf dem neuen Feld bereits eine Spielfigur steht, musst du diese Figur schlagen. Sie muss dann eine Oktave zurück. Das sind 8 Felder, z.B. von "C" zurück zum vorherigen "C". Wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht, dann nimmst du die nächste freie Position dahinter.

Sonderaufgaben:
Wer auf ein rotes Sonderfeld kommt, muss eine Aufgabe lösen. Dabei ist es egal, ob derjenige gerade an der Reihe ist, oder von Mitspielern dorthin versetzt wurde. Schaffst du die Aufgabe nicht, dann musst du eine Oktave zurück. Welche Aufgaben zu lösen sind entscheidet die gewürfelte Zahl. Sind alle Sonderaufgaben gelöst, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels:
Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Ziel erreicht. Allerdings muss er es mit dem passenden Intervall schaffen. Das Zielfeld zählt wie die 3 Noten "C", "E" und "G". Steht du z.B. auf dem "A" und hast eine Quinte gewürfelt, so darfst du ins Ziel, denn die Quinte von "A" ist das "E" und das gehört zum Zielfeld. Schaffst du es nicht passend ins Ziel zu kommen, so musst du das Intervall zurück laufen. Bei der Quinte von "A" heißt dies zurück zum "E".

midimaster

Music Education Software
Hauptstraße 27
90537 FEUCHT
Tel: 0 91 28 / 92 51 - 591
Hotline: - 591 Fax: - 596
info@midimaster.de
www.midimaster.de

