

VOLLER INHALT (Version 12-11-2019)

BITTE BEACHTEN SIE: Dieses Handbuch wird nicht aktualisiert!
Für die neuesten Informationen besuchen Sie bitte unsere Hilfeseiten

Earz

Earz besteht aus 'Modulen'. Die Inhalte dieser Module können innerhalb eines vom Lehrer zu erstellenden Spiels beliebig verwendet und kombiniert werden. Die App 'spielt' dann in zufälliger Reihenfolge vom ausgewählten Material ab. (Standardmäßig gibt es in Earz Dutzende von Spielen, die von Lehrern und Schülern genutzt werden können).

Die Module sind:

- Töne (nach Gehör erkennen der musikalischen Grundprinzipien hoch/tief, lang/kurz und laut/leise)
- Instrumente (nach Gehör erkennen)
- Noten lesen (Noten auf einer Notenlinie erkennen)
- Rhythmus (rhythmisches Diktat; Rhythmus-elemente an die richtige Stelle setzen)
- Intervalle (nach Gehör erkennen)
- Akkorde (nach Gehör erkennen)
- Tonleiter (nach Gehör erkennen)
- Melodie (melodisches Diktat; Noten auf die richtige Tonhöhe setzen)
- Quiz (lehrereigene Fragen, evtl. mit Bild- und Sound-/YouTube-Filmen)
- Stile (nach Gehör erkennen)
- Theorie (Antwortfrage)

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über die Funktionsweise der einzelnen Module, die wählbaren Inhalte und die vom Lehrer einstellbaren Werte.



Töne

Spiel:

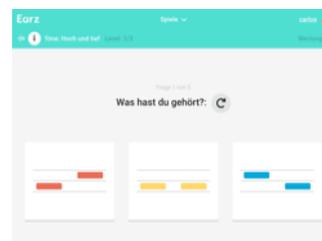
Der Schüler hört eine Reihe von "Töne" und sieht dann 3 (verschiedenfarbige) Serien, aus denen er die richtige durch Anklicken auswählen muss.

Durch die Einrichtung des Lehrers:

- Anzeige: Grafik oder Notation
- Anzahl der Elemente: Minimum 2, Maximum 6

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- laut und leise
- kurz und lang
- tief und hoch

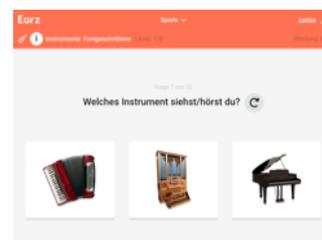


Instrumente

Der Schüler hört ein Fragment, das von einem Instrument (oder einer Gruppe) gespielt wird, und sieht dann 3 Namen von Instrumenten, aus denen er das richtige durch Anklicken auswählen muss.

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- Streichinstrumente:
Akustikgitarre, Bassgitarre, Kontrabass, E-Gitarre, Harfe, Laute, Mandoline
- Holzblasinstrumente:
Bassklarinette, Blockflöte, Flöte, Fagott, Oboe, Klarinette, Piccolo, Saxophon
- Blechblasinstrumente: Bugle, Horn, Posaune, Trompete, Tuba
- Streichinstrumente:
Bratsche, Cello, Kontrabass, Geige
- Tasteninstrumente:
Akkordeon, E-Piano, elektronische Orgel, Kirchenorgel, Keyboard, Cembalo, Klavier
- Schlagzeug: Becken, Bongos, Röhrenglocken, Kastagnetten, Celesta, Claves, Congas, Kuhglocken, Darboeka, Djembé, Drum Set, Gong, große Trommel, Güiro, Kabassa, Glockenspiel, Maracas, Pauken, Kleine Trommel, Tamburin, Tom-Toms, Triangel, Vibraphon, Holzblock, Xylophon



- Weltmusikinstrumente:

Banjo, Koto, Mundharmonika, Panflöte, Saz, Sitar

- Gesang:

Gemischter Chor, Männerchor, Männerstimme, Frauenchor, Frauenstimme

- Ensembles:

Big Band, Holzbläser, Jazzband, Blasorchester, Popband, Streicher, Symphonieorchester



Noten Lesen

Spiel:

Der Schüler sieht eine Note und muss innerhalb einer bestimmten Zeit auf den richtigen "Buchstaben" klicken.

Vom Lehrer festzulegen:

- Notation: 'c,d,e' oder 'do,re,mi'.
- Antwortzeit (Geschwindigkeit): sehr langsam, langsam, durchschnittlich oder schnell
- Punktzahl abhängig von der Zeit: ja/nein
- Instrument
- Schlüssel: G-, F-, Alt-, oder Tenor-Schlüssel
- ausgewählter Schlüssel in der App setzen: ja/nein
- 'Splitpunkt' (niedrigste Note in G-Schlüssel)
- Versetzungszeichen: mindestens 0, höchstens 7 Kreuze und/oder Bes
- Art der Versetzungszeichen: fest oder "zufällig".



Vom Lehrer wählbare Inhalte:

Alle Noten von C1 bis C7 *

(* auf der Lehrerseite wird das zentrale C (C4) mit einem C angezeigt).



Rhythmus

Spiel:

Der Schüler hört ein rhythmisches Fragment. Indem man Rhythmus-elemente an die richtige Stelle setzt, muss das richtige Notenbild erreicht werden (Hinweis: Die letzte Note eines Schlages ist immer fixiert).

Vom Lehrer festzulegen:

- Taktart + Taktanzahl
- Tempo (40-120 S/min)
- max. Anzahl der möglichen Bindungsbögen (max. 1 pro Takt; nicht bis zur letzten Note)



Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- Rhythmus-elemente x/4 takt:



- Rhythmus-elemente x/8 takt:





Intervalle

Spiel:

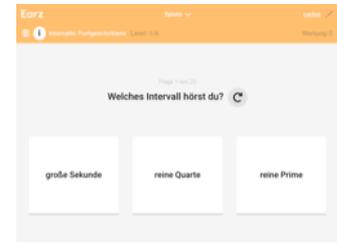
Der Schüler hört ein Intervall und muss aus (2 oder) 3 möglichen Antworten die richtige auswählen.

Vom Lehrer festzulegen:

- Grundton: variabel oder fest
- Wiedergabemodus: fortlaufend oder gleichzeitig
- Wiedergabemodus als fortlaufend: aufsteigend, absteigend oder zufällig
- Geschwindigkeit Wiedergabe: sehr langsam / langsam / mittel / schnell
- Darstellung: Text oder Noten

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

reine Prime, kleine Sekunde, große Sekunde, kleine Terz, große Terz, reine Quarte, übermäßige Quarte, reine Quinte, kleine Sexte, große Sexte, kleine Septime, große Septime, reine Oktave, übermäßige Oktave, große None, kleine Dezime, große Dezime, reine Undezime, übermäßige Undezime, reine Duodezime



Akkorde

Spiel:

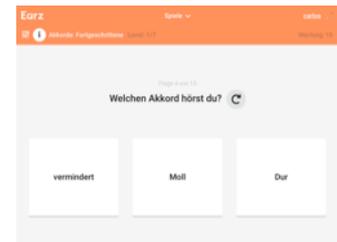
Der Schüler hört einen Akkord und muss aus (2 oder 3) möglichen Antworten die richtige Antwort auswählen.

Vom Lehrer festzulegen:

- Position: Bodenposition, 1., 2. oder 3. Umkehrung
- Grundton: variabel oder fest
- Wiedergabemodus: gebrochen oder gleichzeitig
- Geschwindigkeit wiedergabe: sehr langsam / langsam / mittel / schnell
- Darstellung: Text, Noten oder Akkordsymbole

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

Dur-Dreiklang, Moll-Dreiklang, übermäßiger Dreiklang, verminderter Dreiklang, stark verminderter Dreiklang, sus2 Akkord, sus4, großer Septakkord in Dur, Dominantseptakkord, kleiner Septakkord in Moll, großer Septakkord in Moll, verminderter Septakkord, stark verminderter Septakkord, halbverminderter Septakkord, übermäßiger Septakkord, übermäßiger Dominantseptakkord, Dur Sextakkord, Moll Sextakkord, Powerchord



Tonleiter

Spiel:

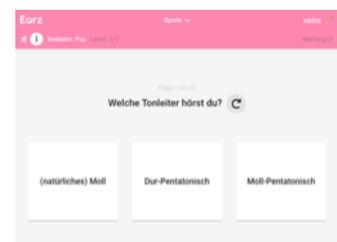
Der Schüler hört eine Tonleiter und muss aus (2 oder 3) möglichen Antworten die richtige auswählen.

Vom Lehrer festzulegen:

- Grundton: variabel oder fest
- Wiedergabemodus: aufsteigend, absteigend oder zufällig
- Wiedergabe geschwindigkeit: sehr langsam / langsam / mittel / schnell / mittel / schnell
- Darstellung: Text oder Notizblock

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

Dur, (natürliches) Moll, harmonisches Moll, melodisches Moll, chromatisch, Ganzton, Dur-Pentatonisch, Moll-Pentatonisch, Blues, Zigeuner-Dur, Zigeuner-Moll, dorisch, phrygisch, lydisch, mixolydisch, lokrisch





Melodie

Spiel:

Der Schüler hört eine Melodie. Durch die Platzierung der Noten an der richtigen Stelle mit Pfeilen (und ggf. mit Zeichen) muss das richtige Bild der Noten erreicht werden.

Vom Lehrer festzulegen:

- Tempo (40-120 S/min)
- Instrument
- Schlüssel
- Tonart
- Versetzungszeichen
- Takt (1 2/4 Takt bis 2 4/4 Takte)
- maximaler Intervall zwischen den Noten
- die erste Note ist/ist nicht Grundton
- die abschließende Note ist/ist nicht Grundton



Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- alle Noten im Bereich des ausgewählten Instruments
- Halbe-, Viertel- und/oder Achtelnoten



Quiz

Spiel:

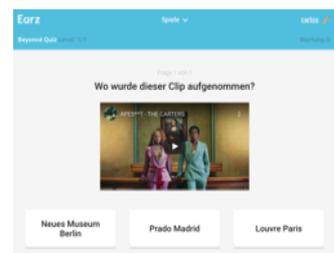
Der Schüler sieht Fragen, die vom Lehrer ausgedacht und eventuell mit Audio- und Videomaterial versehen wurden und muss aus (2 oder) 3 möglichen Antworten die richtige Antwort auswählen (oder eine offene Frage beantworten).

Vom Lehrer festzulegen:

- Antwortzeit (Geschwindigkeit)
- Punktzahl je nach Zeit: ja/nein

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- selbstkonzipierte Frage: Multiple-Choice- oder offene Frage *)
- Video- oder Audiomaterial hinzugefügt:
 - Audioclip (mp3-Format) und/oder Bild (jpg oder png-Format)
 - oder: Link zu Youtube-Video (möglicherweise mit Start- und Endpunkt)



Wenn als Multiple-Choice-Frage:

- pro Frage 1 richtige Antwort
- pro Frage 1 oder 2 falsche Antworten

*HINWEIS: Antworten auf offene Fragen müssen zuerst vom Lehrer im Schüler-Tracking-System bewertet werden, bevor das Spiel eine Abschlussnote erhält.



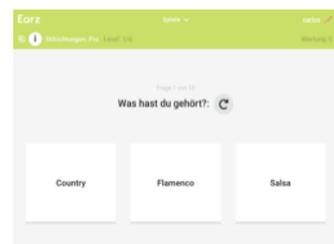
Stilrichtungen

Spiel:

Der Schüler hört ein Musik-Ausschnitt und sieht dann (2 oder) 3 Namen von Musikstilen, aus denen er durch Anklicken den richtigen auswählen muss.

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- allgemein:
 - Jazz, Klassik, Popmusik, Weltmusik, Popmusik
- Popmusik:
 - Blues, Funk, Grunge, Heavy Metal, Hip-Hop, House, New Wave, R&B(urban), Reggae, Rock'n Roll, Singer-Songwriter, Soul, Techno, Trance
- Klassik: Barock, Klassik, Impressionismus, Moderne Klassik, Renaissance, Romantik - Jazz:
 - Bebop, Big Band, Cool Jazz, Dixieland, Swing
- Weltmusik:
 - Country, Flamenco, Salsa, Samba





Spiel:

Der Schüler muss eine Frage beantworten, indem er aus (2 oder 3) möglichen Antworten die richtige Antwort wählt.

Vom Lehrer festzulegen:

- Antwortzeit (Geschwindigkeit): sehr langsam, langsam, mittel oder schnell
- Punktzahl je nach Zeit: ja/nein

Vom Lehrer wählbare Inhalte:

- Notennamen; wie lautet der Name dieser Note:



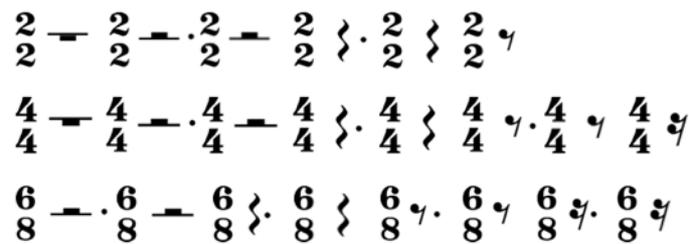
- Namen von Pausen; wie heißt dieser Pausenzeichen?



- Notenlänge; Wie lange dauert diese Note?:



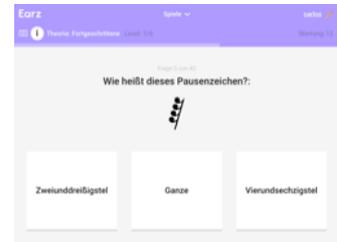
- Länge der Pausen; Wie lange dauert diese Pause?:



- Takt: Wie viel Schläge sind in diesem Takt:
- Takt: Welche Note bekommt einen Schlag:



- Dynamik: Was bedeutet diese Abkürzung?:



- Dynamik; Was bedeutet:

crescendo, decrescendo, diminuendo, forte, fortissimo, fortississimo, mezzo forte, mezzo piano, morendo, pianissimo, pianississimo, rinf, rfz, sfz, smorzando

• Tempobezeichnungen; Was bedeutet:

adagio, allegretto, allegro, allegro moderato, andante, andantino, fast, grave, larghetto, largo, lento, medium, moderato, presto, slow, vivace

• Tempoveränderungen; Was bedeutet:

a tempo, acc., accelerando, ad lib., ad libitum, animando, calando, con moto, l'istesso tempo, meno mosso, piu mosso, rall., rallentando, rit., ritardando, ritenuto, rubato, string., stringendo, tempo primo

• Tonarten; Welche Tonarten siehst du hier?:

0 t.m. 7 sharps major

0 t.m. 7 flats major

0 t.m. 7 sharps minor

0 t.m. 7 flats minor

- Artikulation/Bezeichnungen; Was bedeutet:

arco, col legno, con sord., con sordino, du-wah, fortissimo, fp, gliss., glissando, legatissimo, legato, leggierissimo, leggero, marcato, non legato, pizz., pizzicato, portato, s. sord., senza sordino, sf, sforzato, spiccato, staccatissimo, staccato

- Charakterbezeichnungen; Was bedeutet:

affabile, affettuoso, agile, agitato, animato, appassionato, cantabile, comodo, deciso, dolce, energico, espressivo, feroce, grandioso, grazioso, lacrimoso, lamentoso, lirico, maestoso, pastorale, rapido, scherzando, tenuto, tranquillo, vigoroso

- Worte und Abkürzungen; Was bedeutet:

8va, 8va bassa, a due, a2, accel., accelerando, allargando, div., divisi, fermate, ottava, ottava bassa, sim., simile, sub., subito, v.s., volte subito

- Italienische Bezeichnungen; Was bedeutet:

alla breve, assai, attacca, coda, consenza, da capo, dal segno, fine, meno, mezzo, molto, mosso, moto, non, non troppo, piu, poco, poco a poco, secco segno, sempre, solo, sul tasto, tacet, tranquillo, tremolo, troppo, tutti

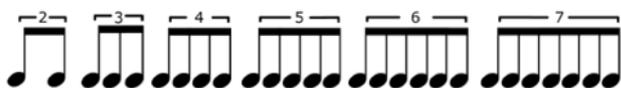
- Englische Bezeichnungen; Was bedeutet:

afterbeat, beat, beats per minute, blue note, bpm, break, bridge, chord, chorus, cover, downbeat, fade in, fade out, fast, fill, ghost-note, interlude intro, leadzanger, medium, mute, optional, outro, powerchord, riff, scoop, sample, slow, slow off, song, swing, verse

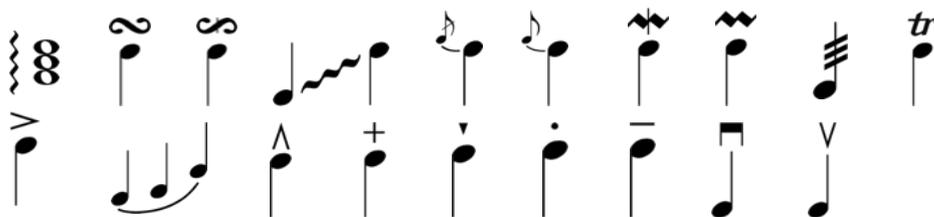
- Terminologie; Was bedeutet:

a capella, basso continuo, consonant, dissonant, intermezzo, ostinato, unisono

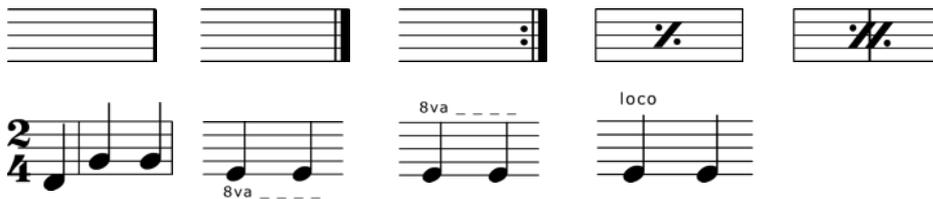
- Antimetrische Figuren; Was siehst du hier?



- Verzierungen/Artikulation/Bezeichnungen; Was siehst du hier?



- Zeichen; Was ist dies, oder was bedeutet:



D.C. D.C. al \oplus D.C. al fine D.S. D.S. al \oplus D.S. al fine

- Taktbetonung; Diese Taktart ist:
(binär/ternär, einfach/zusammengesetzt, gerade/ungerade)

2 3 4 2 3 4 5 6 7 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
2 2 2 4 4 4 4 4 4 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8

- Akkorde; Welchen Akkord siehst du hier?:

- als Notenbild dargestellt
- Inhalt: siehe Modul 'Akkorde'
- Tonarte: alle bis zu 5 Kreuze und Bes

- Akkorde; Aus welchen Tönen ist dieser Akkord aufgebaut:

- als Symbole dargestellt
- als Notenbild dargestellt
- Inhalt: siehe Modul 'Akkorde'
- Tonarte: alle bis zu 5 Kreuze und Bes

- Intervalle: Welches Intervall siehst du hier?:

- Inhalt: siehe Modul 'Intervalle'
- Tonarte: alle bis zu 5 Kreuze und Bes

- Tonleiter: Welche Tonleiter siehst du hier:

- Inhalt: siehe Modul 'Tonleiter'
- Tonarte: alle bis zu 5 Kreuze und Bes