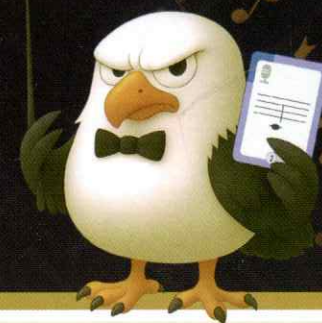


TONALUDO

SPELENDERWIJS MUZIEK LEREN

NOTENRACE & BLIKSEMNOTEN

Spelregels



Oefenen is de sleutel tot succes!

Speel deze oefenspelletjes om spelenderwijs noten te leren herkennen en je muzikaal brein wakker te schudden. Hoe meer je oefent, hoe vlotter je straks het Notenduel aangaat!

Ontdek video-uitleg, de scoretracker-app en extra oefen- en spelvormen op www.tonaludo.com

In de doos

1. De kaarten

Het spel bevat in totaal 86 speelkaarten.

52 notenkaarten
4 exemplaren per noot



20 gevorderde notenkaarten
2 exemplaren per noot



7 notennaamkaarten
met letter- en solfège-naam



5 actiekaarten
waaronder de sleutelkaart



2 hulpkaarten

toont de notenrij in het Notenduel



2. Noten- en speloverzicht (2x)

Jouw muzikale houvast!
Hier vind je een handig overzicht van de basisnoten én een kort speloverzicht van het Notenduel.



Wat staat er op een notenkaart?



Spel 1. Notenrace

Een echte muzikant herkent noten in een oogwenk! In de Notenrace train je je leesvaardigheid en snelheid door de noten razendsnel te herkennen en op de juiste plek te leggen. Hoe sneller en foutlozer je bent, hoe beter je muzikale inzicht wordt.

A. Voorbereiding van het spel

1. Kies de sleutel

Kies de **solsleutel (G-sleutel)** of de **fasleutel (F-sleutel)** en leg de sleutelkaart voor je op tafel.



2. Kies de noten

A. Notennamen: Kies het aantal notennamen dat je wil oefenen. Kies tevens of je speelt met 'do, re, mi...' of 'C, D, E...'. Zo kan je zowel de letter- als solfège-naam oefenen.



Level 1: twee notennamen
Level 2: drie notennamen
Level 3: vier notennamen
enz: ... hoe hoger het level, hoe meer uitdaging

Leg de gekozen notennamen in een rij voor je op tafel

B. Notenkaarten: Neem er de bijhorende notenkaarten bij en schud de kaarten goed door elkaar.



Notenkaarten snel zoeken: gebruik de noot op de voorzijde of de kleuren op de achterzijde om sneller te sorteren.



Dezelfde noot kan op verschillende octaven voorkomen en dus op verschillende plaatsen op de notenbalk staan. Kies zelf welke posities je wil oefenen.

3. Optioneel

Spelers mogen een notenoverzicht voor zich leggen. Deze kaart zal helpen de noten terug te vinden.



B. Spelverloop

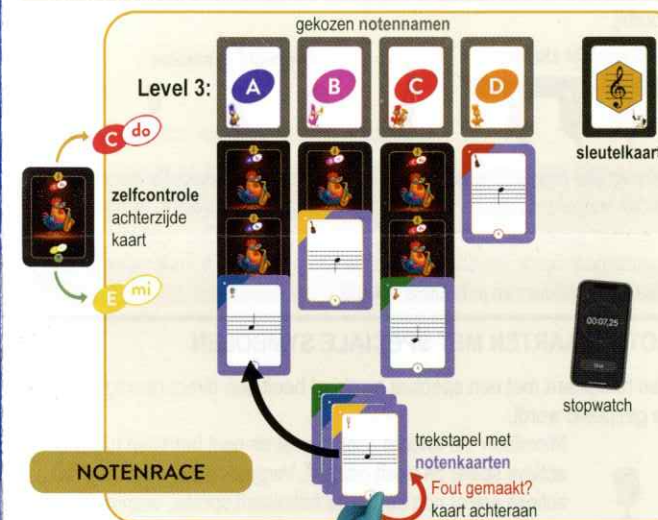
1. Start de stopwatch (bijv. op je smartphone).



2. **Sorteer de noten** – Leg de notenkaarten zo snel mogelijk omgedraaid bij de juiste notennaam. Controleer daarna of de noot klopt. **Fout gemaakt?** Voeg de kaart opnieuw toe als laatste in de trekstapel.

3. **Noteer je tijd** – Hoe snel kon je alle notenkaarten correct sorteren? Schrijf op welke noten je geoefend hebt en noteer je tijd. Probeer je record of dat van een vriend(in) te verbreken.

C. Voorbeeld



Tip! Oefen regelmatig en verhoog de moeilijkheid door meer noten toe te voegen. Klaar voor een extra uitdaging? Gebruik dan ook de gevorderde notenkaarten.

Spel 2. Blicksemnoten

Stel de timer in op **30 seconden** en probeer zoveel mogelijk notenkaarten juist te benoemen! Het cijfer onderaan de kaart geeft aan hoeveel punten deze kaart waard is. Tel je score op en probeer je eigen record te verbreken, of daag een vriend(in) uit.

A. Voorbereiding van het spel

1. Kies de sleutel

Kies de **solsleutel (G-sleutel)** of de **fasleutel (F-sleutel)** en leg de sleutelkaart voor je op tafel.



2. Neem de notenkaarten

Kies de notenkaarten waarmee je wil oefenen, schud ze goed en neem ze als trekstapel in je hand, met de noten naar boven.



B. Spelverloop

1. Stel de timer in op 30 seconden (bijv. op je smartphone).



2. **Benoem de noten** – Noem de noot op de bovenste notenkaart. Leg daarna de kaart omgekeerd op de aflegstapel en controleer vervolgens of je antwoord juist is. **Fout gemaakt?** Voeg de kaart opnieuw toe als laatste in je trekstapel.

3. **Tel je punten op** – Schrijf op welke noten je geoefend hebt en tel je punten op. Probeer je eigen recordscore te verbeteren, of daag een vriend(in) uit.

Puntentelling



puntenwaarde
onderaan elk
notenkaart

Tip! Voor startende spelers mag de tijd gerust op 60 seconden ingesteld worden.

C. Voorbeeld



Tip! Ook interessant om te oefenen.

Noem eerst de noten op met hun **letternaam** (A, B, C,...) en daarna met hun **solfège-naam** (la, si, do,...), of omgekeerd. Dit helpt je beide systemen te leren.



Speloverzicht - 3 games in 1 doos

Notenrace en Blicksemnoten

DEZE PAGINA

Word een meester in noten lezen!

Speel deze oefenspelletjes om op een leuke manier noten te leren lezen/herkennen en je muzikaal inzicht te versterken.



Het Notenduel

KEERZIJDE PAGINA

Twee muzikanten. Eén duel. Eén winnaar.

Ben je klaar om je talent te bewijzen? Neem het op tegen een andere speler in een spannend muzikaal duel! Alleen wie snel, scherp en foutloos speelt, verdient het applaus van de dirigent.

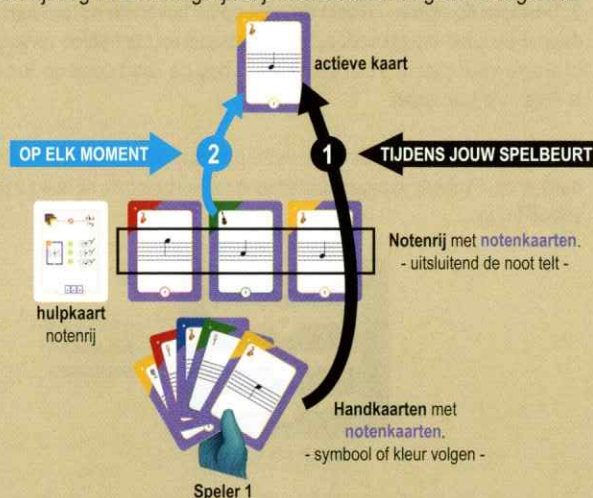


TONALUDO

SPELENDERWIJS MUZIEK LEREN

In een notendop

Het **doel van het spel** is om na drie rondes de meeste punten te behalen. Elke speler start het spel met 5 handkaarten en 3 kaarten in de notenrij. Leg zo snel mogelijk al je handkaarten volgens de regels af.



Het Notenduel - De spelregels

Het is tijd om te knallen! Kun jij je tegenstander overtreffen en het applaus van de dirigent verdienen?

A. Voorbereiding van het spel

Zorg ervoor dat beide spelers de actieve kaart in dezelfde richting kunnen bekijken. Het wordt aangeraden om *schuin* naast elkaar te zitten in plaats van tegenover elkaar.

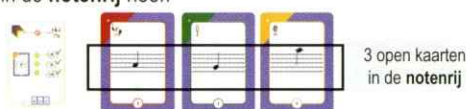
Wat heb je nodig? 52 notenkaarten, 5 actiekaarten, 2 hulpkaarten, pen en papier.

Optioneel:

- Spelers mogen ervoor kiezen een noten- en speloverzicht voor zich te leggen. Deze kaart zal helpen de noten terug te vinden.
- Ervaren spelers kunnen de 20 gevorderde notenkaarten toevoegen.

1. Geef iedere speler in totaal 8 notenkaarten.

- 5 gedekte handkaarten.
 - 3 open kaarten en de notenrij-hulpkaart.
- Deze open kaarten legt de speler voor zich in de notenrij neer.



2. Schud de overige notenkaarten en leg deze als trekstapel in het midden. Draai de bovenste kaart van de trekstapel om en leg de actieve kaart duidelijk zichtbaar op tafel.



3. Bepaal de startspeler: wie de hoogste noot kan zingen, mag beginnen.



HET NOTENDUEL

Spelregels



- Leg de **sleutelkaart** open op tafel en beslis samen of je start met de **sol-** of **fasleutel**. De startspeler kiest nog één extra **actiekaart**. Aan het begin van elke ronde kiest de startspeler een nieuwe **actiekaart** en legt de vorige weg. (zie **actiekaarten**)

B. Spelverloop

TIJDENS JOUW SPELBEURT

Handkaarten met notenkaarten

- 1. Speel een handkaart** die past bij de kleur of het symbool van de actieve kaart. Leg ze af, benoem de noot correct, en houd rekening met de actiekaarten. De gespeelde handkaart wordt altijd de nieuwe actieve kaart. Als je geen passende kaart hebt, trek dan een nieuwe kaart van de trekstapel en speel die indien mogelijk meteen. Als dit niet lukt, dan houd je de kaart als extra handkaart en is je beurt voorbij.

Overzicht kleuren



Overzicht symbolen



Belangrijke regel! Elke gespeelde kaart moet luid en duidelijk benoemd worden volgens de sleutel en actiekaart. Vergeet je de noot te benoemen, of benoem je ze fout en merk je tegenstander dit op? Dan mag je tegenstander op de trekstapel slaan. Je kaart blijft liggen, maar je moet een extra kaart trekken en je beurt is voorbij.

NOTENKAARTEN MET SPECIALE SYMBOLEN

Een handkaart met een speciaal symbool heeft een direct gevolg zodra ze gespeeld wordt.



Microfoon: De andere speler moet de noot herhalen nadat de actieve speler ze heeft gezegd. Vergeet hij dit? Dan mag de actieve speler nog een extra handkaart spelen, volgens de spelregels.



Stemvork: Tijd om te herstemmen! Leg een extra kaart van de trekstapel in de notenrij van de tegenstander.



Dirigent: Draai een actieve actiekaart om. De nieuwe regels gelden meteen.

ACTIEKAARTEN

Speel je een **handkaart** met het dirigentsymbool op? Dan moet je een actiekaart omdraaien. Houd bij spelen van de volgende kaart hier direct rekening mee.

De sleutelkaart (verplicht)

Beginners: Kies één sleutel om mee te spelen.

Deze blijft liggen en mag niet gedraaid worden.

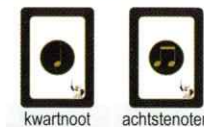
Gevorderden: Wisselen van sleutel is toegestaan.

Andere actiekaarten

Actie dynamiek: Wissel tussen piano (zacht): fluister de noot en forte (luid): roep de noot luid.



Actie ritme: Wissel tussen een kwartnoot (zeg de noot één keer) en twee achtstenoten (zeg de noot twee keer na elkaar).



Actie solfège: Wissel hoe je noot moet benoemen bij het afleggen (do, re, mi of C, D, E).



Actie melodie: Noem één noot of drie opeenvolgende. Bij drie begin je met de noot van de actieve kaart en zeg je daarna de twee volgende (bv. **do re mi**).



Gevorderde varianten:

- Je mag meerdere **actiekaarten** inzetten. Als een speler een dirigentsymbool speelt, kiest hij welke actie wordt geactiveerd door deze om te draaien.
- Voeg de gevorderde **notenkaarten** toe voor een extra uitdaging.

OP ELK MOMENT

2. Kaarten uit de notenrij spelen.

Belangrijke regel! Kaarten uit de notenrij mogen op om het even welk moment gespeeld worden (ook wanneer je niet aan de beurt bent) en tellen niet als beurt. Je mag er meerdere na elkaar spelen.

Zo speel je kaarten uit de notenrij: Je neemt een **notenkaart** uit je notenrij en legt die (om het snelst) op de actieve kaart. De kaart moet **één noot lager** zijn, **gelijk** zijn aan, of **één noot hoger** zijn dan de actieve kaart en bij het spelen correct benoemd worden volgens de actieve **actiekaart(en)**. De gespeelde notenrij-kaart wordt de nieuwe actieve kaart.

Bij het spelen van kaarten uit de notenrij moet je **geen** rekening houden met de symbolen en de kleuren. De bijhorende gevolgen bij de symbolen (microfoon, stemvork en dirigent) worden ook **niet** uitgevoerd.



Tip starters: Vind je de symbolen en kleuren op de notenrij nog wat verwarrend? Schuif de kaarten dan onder elkaar, zodat alleen de noot zichtbaar is. Zo hou je de focus enkel op de noten!



Tip gevorderden: Het spelen van een **notenkaart** uit de notenrij kan het symbool en/of de kleur van de actieve kaart veranderen. Speel het handig uit om sneller je handkaarten kwijt te raken.

Twee muzikanten. Eén duel. Eén winnaar.

Vandaag draait alles om snelheid, lef en muzikaal talent. De dirigent kijkt streng toe, geen fout ontsnapt aan zijn scherpe blik. Neem het op tegen je tegenstander in een spannend muzikaal duel. Herken, benoem en speel foutloos of sneller dan de ander. Alleen wie notenkennis en concentratie perfect combineert, verdient zijn applaus.

Wie speelt zich naar de overwinning? De dirigent beslist.

EINDE RONDE

De ronde eindigt **onmiddellijk** nadat een speler zijn laatste handkaart heeft afgelegd.

C. Puntentelling rondes

Je verdient **pluspunten** wanneer je de kaarten uit je notenrij kan afleggen.

Tel het aantal overgebleven kaarten in je notenrij	
0 kaarten = 3 punten	2 kaarten = 1 punt
1 kaart = 2 punten	3 of meer kaarten = 0 punten

Iedere overgebleven handkaart levert één **minpunt** op.

Puntentelling:

Voorbeeld: **Speler 1** heeft één kaart over in de notenrij (2 pluspunten) en drie handkaarten over (-3 minpunten). **Totale score:** 2 pluspunten en 3 minpunten = 1 minpunt. | **Speler 2** heeft twee kaarten in de notenrij over (1 pluspunt) en geen handkaarten (0 minpunten). **Totale score:** 1 pluspunt en 0 minpunten = 1 pluspunt.

Na elke ronde wordt de score genoteerd en worden de kaarten opnieuw gedeeld. De speler met het laagste puntenaantal wordt de nieuwe startspeler. Bij gelijkstand begint de andere speler. De nieuwe startspeler kiest een andere **actiekaart**.

D. Einde spel

Na drie rondes is het spel ten einde. De speler met de **hoogste totaalscore** is het grootste muzikale talent en krijgt een oververdoend applaus van de dirigent.

Gelijke stand? Speel nog één extra ronde om het duel te bepalen. Wie de vorige ronde niet startte wordt de startspeler.

Heb je verloren? Oefen met de oefenspellen om je vaardigheden te verbeteren en daag daarna je tegenstander opnieuw uit.

E. Voorbeeld

