

Musik-Leiterlispiel

Wenn möglich das Spiel auf A3 vergrössern. Dann brauchst du nur noch dein Instrument, einen Würfel, Spielfiguren, Mitspielende, die auch ein Instrument spielen, und los geht es!

| | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------|------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------|------|
| Start | | $\frac{4}{4}$ | | | | | | |
| | | Spiele dein Lieblingsstück | | Oje! Zurück zum Start! | | | | |
| Spiele den tiefsten Ton, den du spielen kannst, so lange wie möglich | | b | | $\#$ | | f | | |
| | | Zeichne einen Notenschlüssel | | Spiele den höchsten Ton, den du spielen kannst, möglichst kurz | | | Klatsche und würfle noch einmal | |
| Klatsche und würfle noch einmal | o | $ $ | $\#$ | Klatsche und würfle noch einmal | | $4/4$ | | $\#$ |
| ff | | b | | 9 | Rücke auf das Feld deiner Mitspielerin vor oder zurück (beachtet Regel 2) | | | |
| | b | p | b | 9 | Spiele eine Tonleiter so oft, wie du gewürfelt hast | | c | |
| o | Erfinde eine Melodie | | $\#$ | | c | | | Ziel |

Regeln:

1. Wer auf einem rosa Feld landet, darf dem Instrument auf das rote Feld folgen.
2. Wenn zwei Spielerinnen auf demselben Feld landen, müssen sie zusammen etwas spielen oder improvisieren.
3. Landest du auf einem Feld mit einem $\#$, darfst du ein Feld vorrücken.
4. Landest du auf einem Feld mit einem b , musst du ein Feld zurück.
5. Landest du auf einem Feld mit einem musikalischen Zeichen, einer Pause oder einer Note und du weisst nicht, was es bedeutet, musst du einmal aussetzen. Wenn du weisst, was es bedeutet, darfst du noch einmal würfeln.