

2. ERSTE SCHRITTE

2.1. Erste Spiele

Die kleinste Einheit im Score-Trainer ist eine Lektion. Eine Lektion beschreibt das Tonmaterial, dass bei den Spielen Verwendung findet.

Jeweils 20 dieser Lektionen sind in Bibliotheken zusammengefasst.

Wenn keine Spiel aktiv ist, befindet sich rechts unten ein graues Feld mit der aktuellen Bibliothek. Die gewählte Lektion ist rot geschrieben. Mit der Maus, der Computertastatur oder per Midi-Fernsteuerung lässt sich diese Auswahl ändern. Behalten Sie zunächst die erste Einstellung: „Oktave egal: Sehr leicht C bis G“.



Die ersten Gehversuche macht man am Besten im *Schwierigkeitsgrad: Training*. Klicken Sie sofort auf das sechste Symbol in der Button-Leiste, bis die Schildkröte erscheint oder wählen den Schwierigkeitsgrad in dem Menü

Start: *Schwierigkeitsgrade: Training*.



Nun beginnen Sie mit **„einzelnen Noten“** – zweites Symbol oder Menü Start: einzelne Noten. Zwei Fenster öffnen sich: eines mit einem großen Notensystem, in dem die zu bestimmenden Noten angezeigt werden, und eines mit dem virtuellen Eingabeinstrument, in das Sie die Antwort durch Klicken eingeben können. Wenn Sie die Note richtig erkannt haben, erhalten Sie eine Bestätigung in grüner Schrift und die nächste zu erratende Note wird unmittelbar darauf hin angezeigt. Wurde zwei Mal falsch geantwortet, ertönt eine wirre Folge von Tönen und das richtige Ergebnis wird sowohl in Textform, als auch durch orange Hervorhebung auf dem Bildschirminstrument angezeigt.



Im Trainingsmodus können Sie so lange üben, wie Sie wollen – das Spiel hört erst auf, wenn Sie es beenden. Klicken Sie dafür auf den Tür-Button oder betätigen Sie die ESC-Taste.



Probieren Sie nun **„Wörter raten“**. Hier werden Wörter in Noten „geschrieben“. Beispielsweise wird das gesuchte Wort „GEIGE“ aus den Noten g, e, g und e zusammengesetzt. Buchstaben, die nicht als Notenbezeichnung existieren, werden durch eine Pause ersetzt und stehen im Klartext an der betreffenden Stelle unter der Notenzeile. In unserem Beispiel wird das „I“ von Geige so dargestellt, da es keine Note mit dem Namen „I“ gibt. Tippen Sie mit der Computer-Tastatur das Lösungswort ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der Return-Taste. Wenn Sie den richtigen Begriff gefunden haben, erscheint die nächste Aufgabe. Beenden Sie diese Trainingsrunde nach Belieben mit dem Tür-Button oder der ESC-Taste.



Als nächstes wollen wir **„Noten malen“**. Das Programm fragt beispielsweise: *Wo ist die Note e?* Mit der Maus fahren Sie senkrecht über die Notenzeile, wodurch graue Noten unter dem Mauszeiger angezeigt werden. Wenn Sie die richtige Note

gefunden haben, drücken Sie die linke Maustaste. Ist die Antwort richtig, erhalten Sie einen Bestätigungstext, die Note wird grün dargestellt, und die nächste Frage erscheint, andernfalls färbt sich die falsche Note rot und Sie können es noch einmal versuchen. Wurde nach einer bestimmten Zeit keine richtige Note angegeben, hilft Ihnen Score-Trainer. Erst wenn Sie die gesuchte Note angeklickt haben, kommt die nächste Frage. Beenden Sie auch diese Spiel mit dem Tür-Button oder der ESC-Taste.



Das letzte Spiel in unserem Exkurs sind die „**fließenden Noten**“. Dabei müssen Sie auch im Trainings-Modus schnell sein. Die Noten fließen in regelmäßigen Abständen von rechts nach links über die Notenzeile und müssen per Tastatur, Keyboard oder Bildschirminstrument bestimmt werden. Wenn Sie zu langsam sind, unterbricht der Fluss, bis die richtige Antwort gegeben wurde. Sie bestimmen das Ende mit dem Tür-Button oder der ESC-Taste.



Jetzt haben Sie die Spiele von Score-Trainer kennen gelernt und können in den **Prüfungsmodus** wechseln. Klicken Sie auf die Schildkröte bis die Uhr erscheint.

Anders als vorher werden Ihre Antworten nun gewertet. Antworten Sie falsch oder zu spät, sammeln Sie Fehlerpunkte, richtige Antworten werden positiv gezählt. Jedes Spiel startet mit einem Einzähler und endet entsprechend der Spieleinstellung nach einer vorgegebenen Zeit, einer Höchstzahl falscher Antworten, nach der vorgegebenen Gesamtzahl von Fragen oder, wenn Sie das Spiel mit dem Tür-Button, bzw. der ESC-Taste abbrechen – je nachdem welches Ereignis zuerst eintritt.



Unser Einstiegs-Tutorial beenden wir mit dem **Lernmodus**: Drücken Sie das Uhrensymbol bis das Auge erscheint. Jetzt reagiert Score-Trainer auf Ihre Eingaben und stellt sie notistisch dar.

Bei den „**einzelnen Noten**“ werden die Noten, die Sie über Midi, die Tastatur oder das Bildschirminstrument eingeben, in die Notenzeile geschrieben.

Bei „**Wörter raten**“ werden die Wörter, die Sie eingetippt und mit Return bestätigt haben, soweit möglich in Noten geschrieben. Buchstaben und Buchstabenkombinationen, die nicht als Notennamen existieren, werden unterhalb der Notenzeile ausgeschrieben.

Sie können auch „**Noten malen**“. Klicken Sie in die Notenzeile, und das Programm gibt die Notenbezeichnung aus.

Die „**fließenden Noten**“ werden wie die „**einzelnen Noten**“ eingegeben und angezeigt, mit dem Unterschied, dass sie nicht mit der nächsten Neueingabe gelöscht, sondern weiter gescrollt werden, bis sie irgendwann am linken Anfang der Notenzeile verschwinden.

Auf der folgenden Seite noch einmal die Elemente des Programms in einer zusammenfassenden Auflistung:

2.2. Bibliotheken und Lektionen

Beim Score-Trainer können Sie auf Ihr Instrument angepasste Lektionen laden. Eine solche Sammlung von Lektionen besteht aus bis zu 20 Lektionen.

Laden Sie zunächst bei „Lektionen wechseln“ die passende Sammlung

Wählen Sie daraus bei „Start“ eine der 20 Lektionen. Sie sind oft nach der Schwierigkeit sortiert. Beginnen Sie zunächst mit Lektion 1.

2.3. Spiele und Varianten

Beim Score-Trainer können Sie zwischen 4 verschiedenen Spielen zum Notenlesen wählen und diese 4 Spiele in jeweils 3 Varianten starten:

4 Spiele:

- Einzelne Note
- Wörter raten
- Noten malen
- Fließende Noten

3 Varianten:

- A) Ansehen und Ausprobieren
- B) Trainingsstufe ohne Zeitdruck
- C) Prüfung des Erlernten mit Stoppuhr

Daraus ergeben sich 12 mögliche Kombinationen:

1. Spiel: Einzelne Note

- A) Prüfung: Spielen Sie 30 Einzelnoten fehlerfrei nach
- B) Trainingsstufe: Spielen Sie vorgegebene Einzelnoten nach
- C) Ansehen: Computer zeigt die Noten an, die Sie vorspielen

2. Spiel: Wörter raten

- A) Prüfung: Erraten Sie möglichst viele Worte fehlerfrei
- B) Trainingsstufe: Üben Sie das Erraten der Worte
- C) Ansehen: Computer wandelt Worte, die Sie eingeben in Noten

3. Spiel: Noten malen

- A) Prüfung: Setzen Sie die Noten fehlerfrei auf die richtige Zeile
- B) Trainingsstufe: Üben Sie das Malen der Noten
- C) Ansehen: Computer erkennt die Namen, der Noten, die Sie malen

4. Spiel: Fließende Noten

- A) Prüfung: Spielen Sie die Noten schneller als der Computer
- B) Trainingsstufe: Üben Sie das Lesen mehrerer Noten in Zeilen
- C) Ansehen: Computer schreibt Lieder, die Sie spielen

Wählen Sie immer zuerst die Variante aus und starten Sie das Spiel mit Klick auf den Spiel-Button.