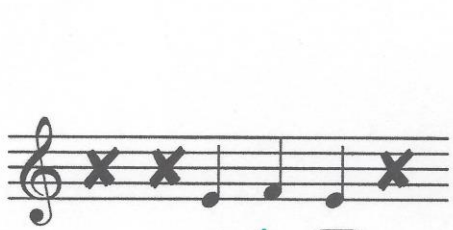
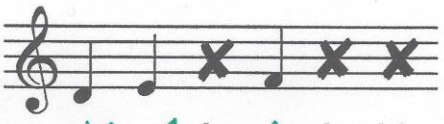
Tonraum c' - g' **1**

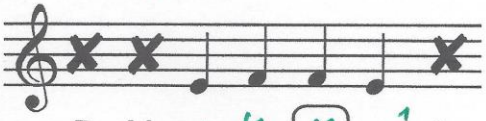
Einfach tierisch!

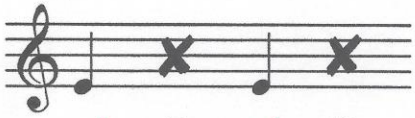
Trage die Notennamen ein.
Für jedes richtige Tier gibt es einen Punkt.

K A e¹ f¹ [e¹ 9] R

→ Käfer

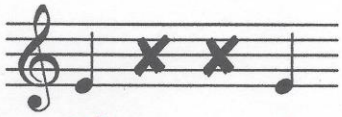


d¹ e¹ L f¹ I N

→ Delfin

B U e¹ f¹ [f¹ 1] e¹ L

→ Büffel

e¹ B e¹ R

→ Eber

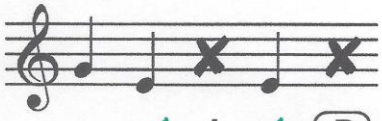


e¹ U L e¹

→ Eule

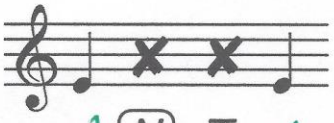
Z e¹ c¹ K e¹

→ Zecke



g¹ e¹ I e¹ [R 2]

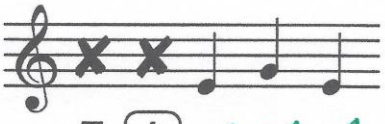
→ Geier



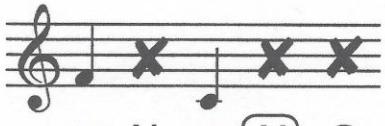
e¹ [N 10] T e¹

→ Ente

g¹ e¹ c¹ K [O 3]

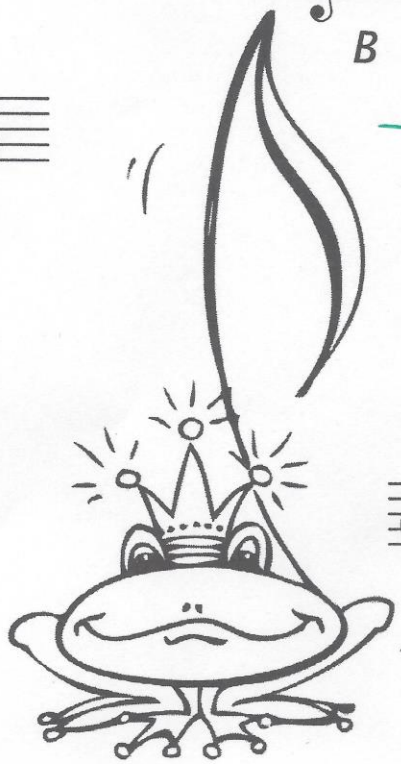
→ Gecko

Z [I 11] e¹ g¹ e¹

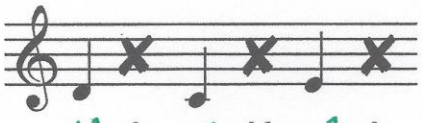
→ Ziege



f¹ U c¹ [H 6] S

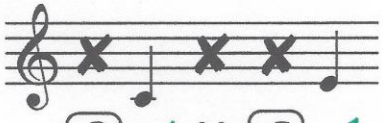
→ Fuchs



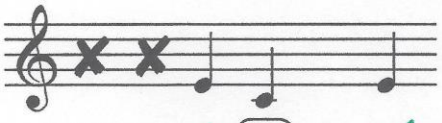


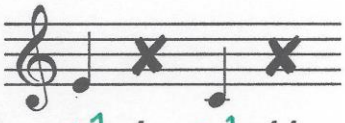
d¹ A c¹ K e¹ L

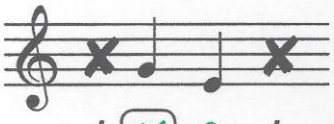
→ Dackel



O₈ c¹ H S₄ e¹

→ Ochse

M U e¹ c¹₅ K e¹

→ Mücke

e¹ L c¹ H

→ Elch

I g¹₁₂ e L

→ Igel

f¹ e¹ R K₇ e¹ L

→ Ferkel

Trage die gesuchten Buchstaben in die Kästchen ein. Wie heißt das Lösungswort?

F₁	R₂	O₃	S₄	C₅	H₆	K₇	O₈	E₉	N₁₀	I₁₁	G₁₂

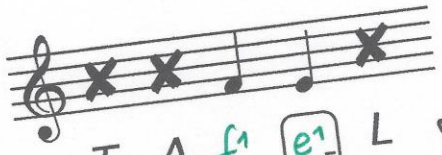
Punkte von 18

Tonraum c' - g'

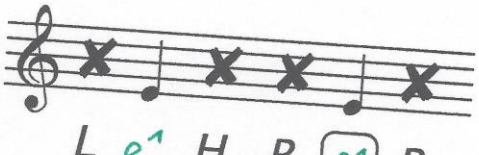
2

In der Schule

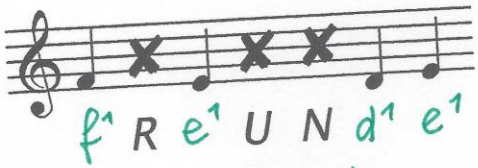
Löse die Wörter und finde das Lösungswort.



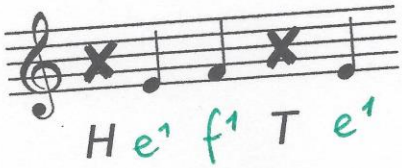
T A f¹ [e¹ 5] L

→ Tafel

L e¹ H R [e¹ 2] R

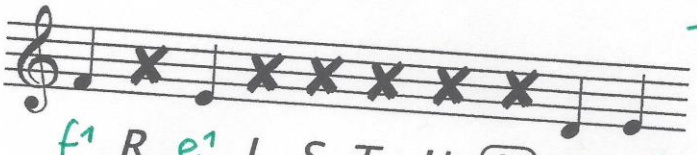
→ Lehrer



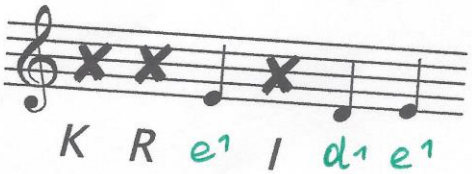
f¹ R e¹ U N d¹ e¹

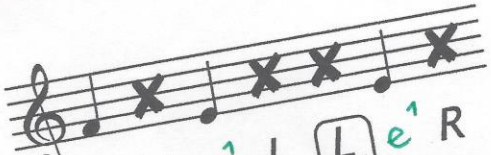
→ Freunde

H e¹ f¹ T e¹

→ Hefte

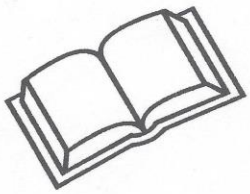


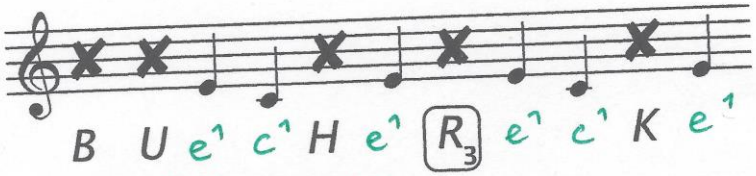
f¹ R e¹ I S T U [N 4] d¹ e¹

→ Freistunde

K R e¹ I d¹ e¹

→ Kreide

f¹ U e¹ L [L 1] e¹ R

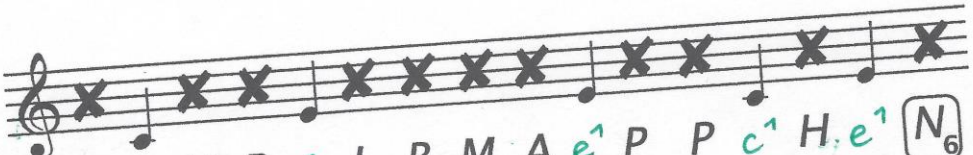
→ Füller





B U e¹ c¹ H e¹ [R 3] e¹ c¹ K e¹

→ Bücherecke



S c¹ H R e¹ I B M A e¹ P P c¹ H e¹ [N 6]

→ Schreibmäppchen

Lösungswort: [L 1] [E 2] [R 3] [N 4] [E 5] [N 6]

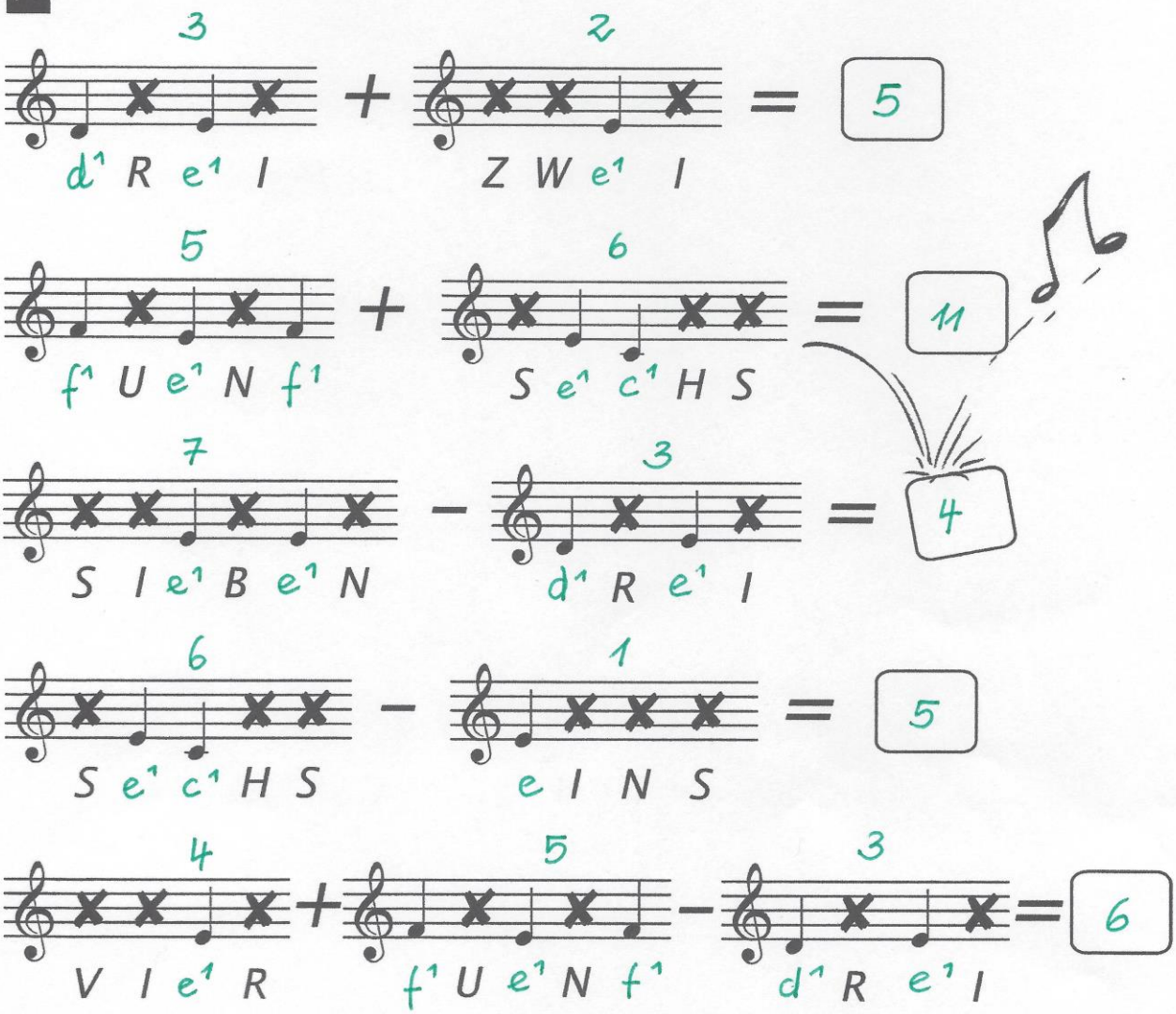
Punkte von 10

Tonraum c' - g'

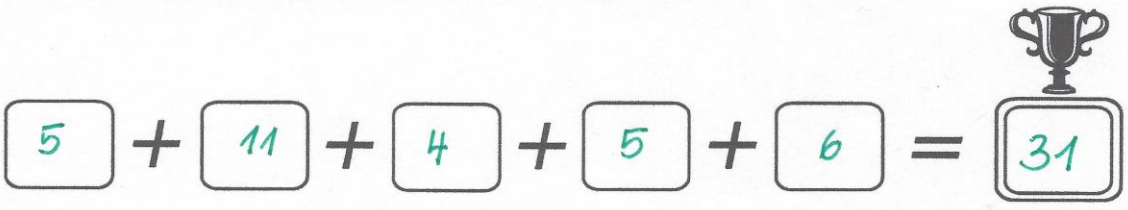
3

Noten Mathematik

Für jede richtig gelöste Aufgabe erhälst du zwei Punkte.



Trage die Ergebnisse in die Kästchen ein und errechne das Endergebnis.
Für die richtige Lösung erhälst du 3 Bonuspunkte!



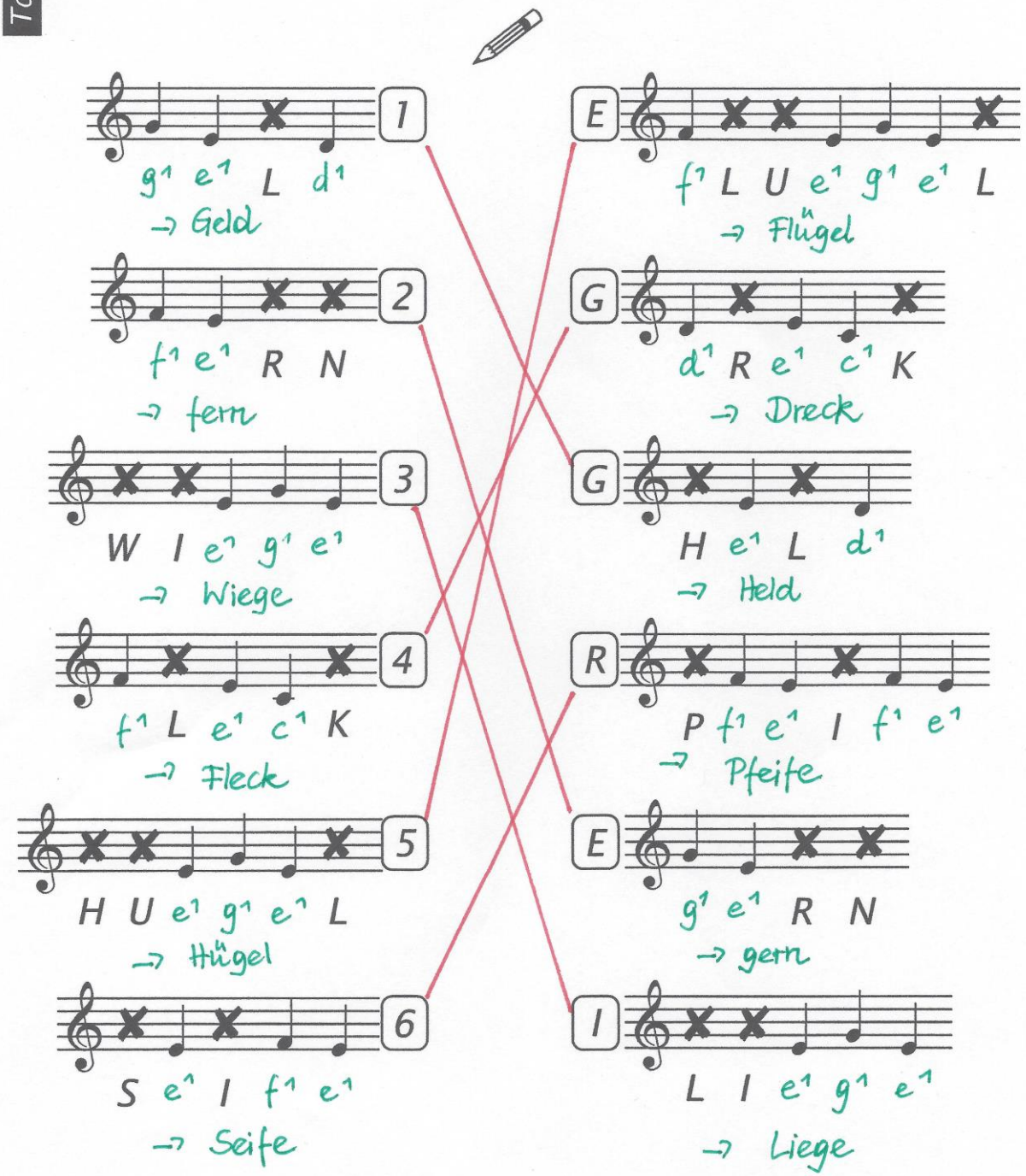
Punkte von 13

Tonraum c' - g'

4

Reimwörter

Verbinde die Wörter die sich reimen.
Gesucht wird ein Musiker.



Lösungswort: G (1) E (2) I (3) G (4) E (5) R (6)

Punkte von 12

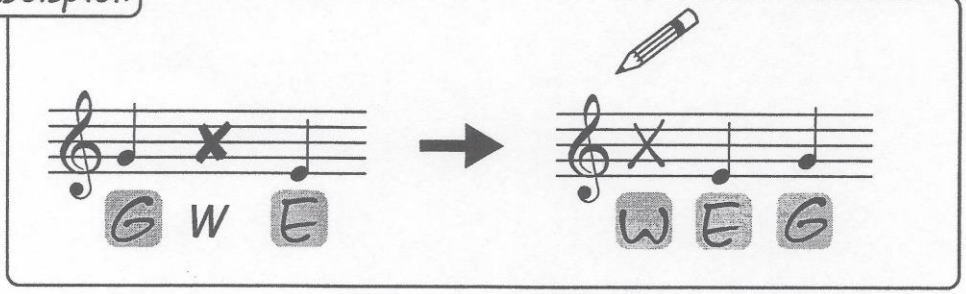
Tonraum c' - a'

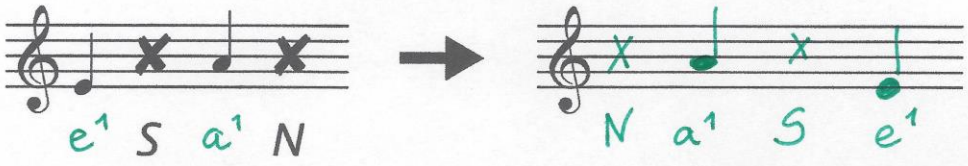
5

Völlig verdreht

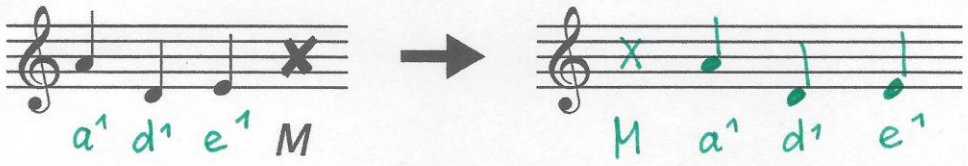
Bringe die Buchstaben in die richtige Reihenfolge.
Schreibe das Wort in Geheimschrift auf.

Beispiel:

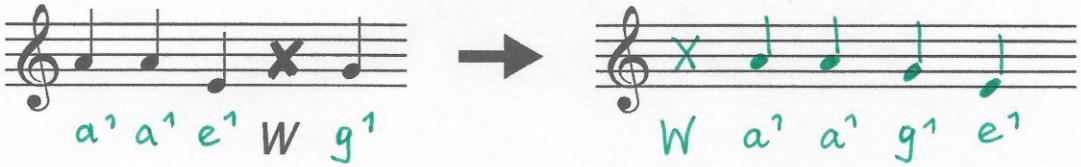




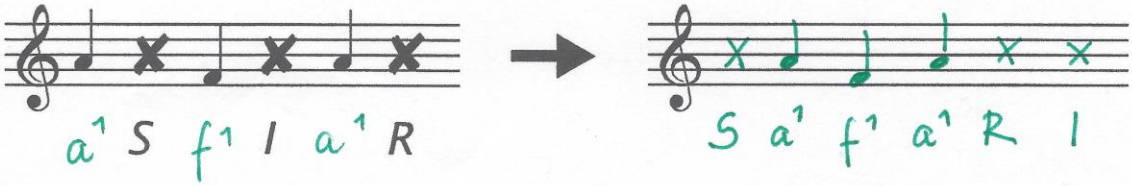
→ Nase



→ Made



→ Waage



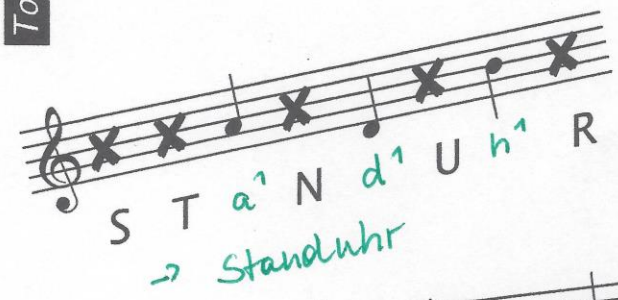
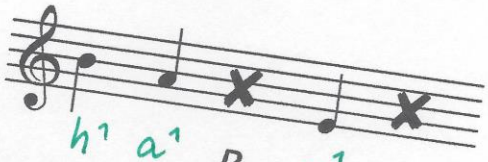
→ Safari

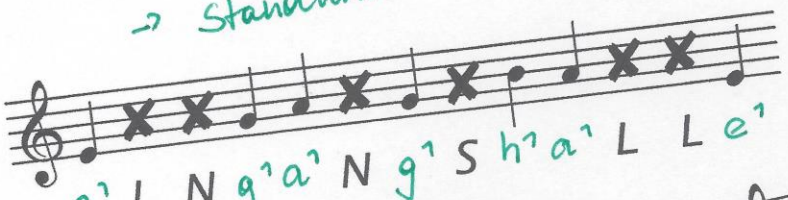
Punkte
von 8

Tonraum c' - c''

6

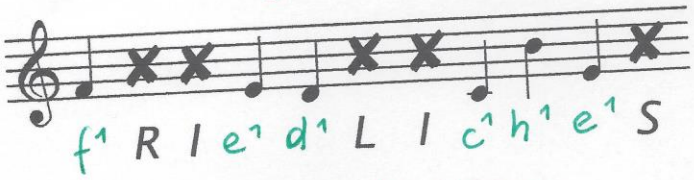
Burg Notenkopf

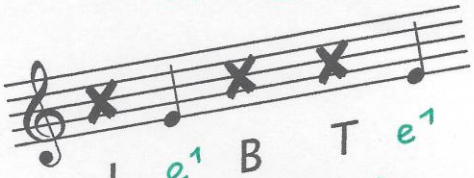
Löse die Geheimwörter und trage sie an den passenden Stellen im Lückentext ein.

→ Standuhr

→ haben

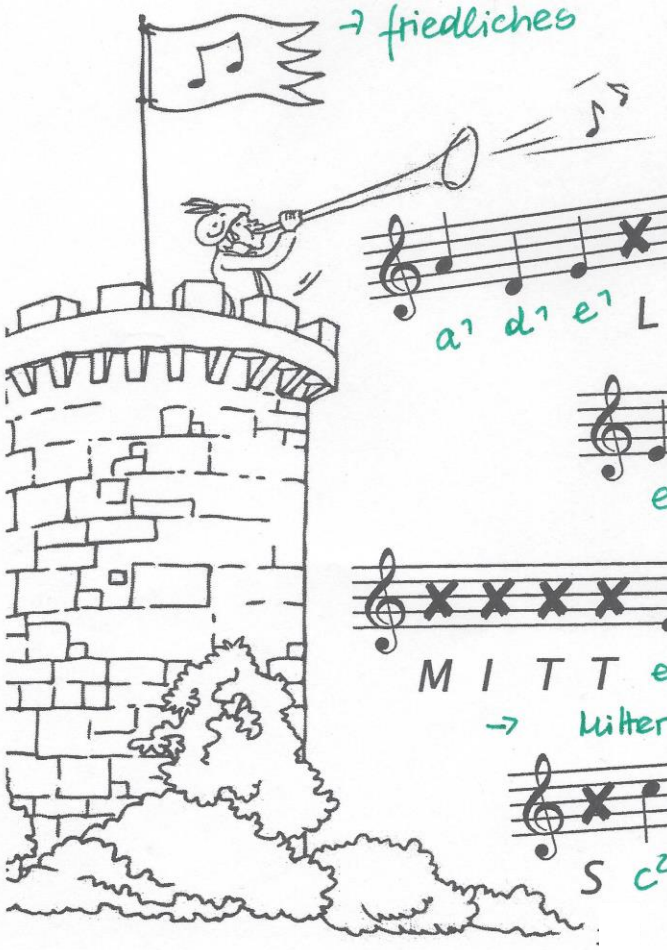
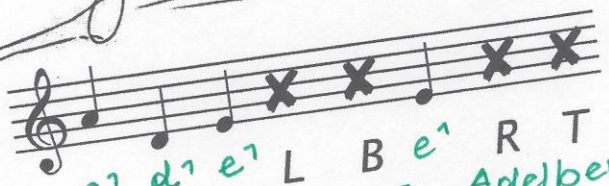


→ Eingangshalle

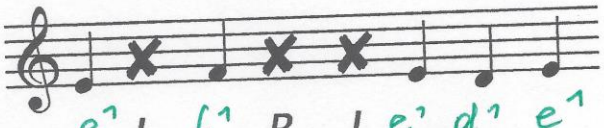
→ legen

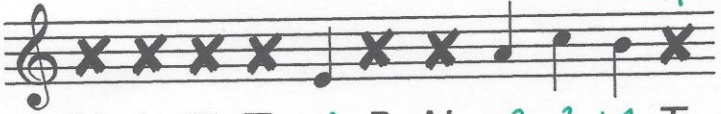
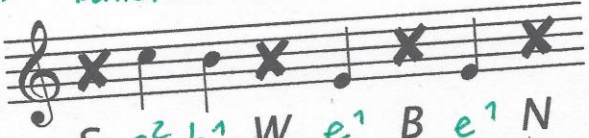


→ friedliches

→ lebte



→ Adelbert



→ Elfriede

→ Mitternacht

→ Schweben

Punkte von 10

Auf Burg Notenkopf passieren viele merkwürdige Dinge. Gegenstände verschwinden einfach so! Der Burgherr Adelbert und seine Gemahlin Elfriede glauben schon, auf ihrer Burg treibt sich ein Geist herum. Neulich kam sogar das Lieblingsbild von Adelbert aus der Eingangshalle abhanden. Er beschloss kurzerhand, sich eines Nachts auf die Lauer zu legen um ein für alle mal herauszufinden, wer in seinen Gemäuern die Sachen verschwinden lässt. Pünktlich um Mitternacht schlug die große Standuhr im Kaminzimmer und Adelbert sah plötzlich ein weißes Objekt durch den Raum schweben. Es war das Gespenst Spuki, das sich höflich beim Burgherren vorstellte. Ohne zu zögern gab Spuki zu, die Sachen geklaut zu haben. Er habe sie in einer großen, Schatzkiste im Keller versteckt. Spuki überreichte Adelbert den Schlüssel und versprach, nie mehr etwas verschwinden zu lassen. Spuki lebte fortan als friedliches Gespenst auf der Burg Notenkopf.

Punkte von 10