

## Die Spieluhr mit den Lochkarten

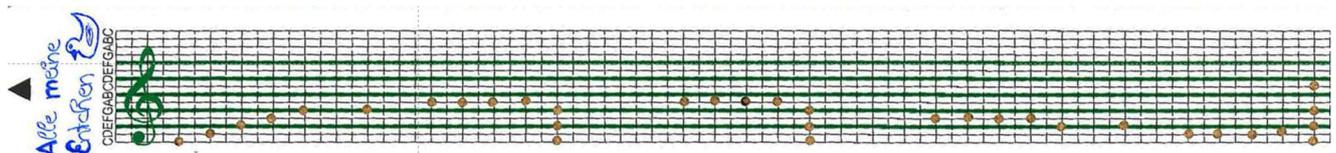
Eine Spieluhr ist ein Musikinstrument, bei dem man die **Töne durch Löcher in einem Papierstreifen erzeugt**. Dabei werden kleine Metallstäbchen zum Schwingen gebracht, die genau so lang sind, dass ein bestimmter Ton erklingt. Der Streifen sieht aus, wie eine Notenzeile und überall dort, wo normalerweise eine Note steht, wird ein Loch gestanzt. Wenn man nun die Löcher in einer bestimmten Reihenfolge ausstanzt und den Streifen durch die Spieluhr kurbelt, dann erklingt eine Melodie.



Das „Wolferl“ – Spieluhr (selbstgemachtes Foto)

### Ein Beispiel

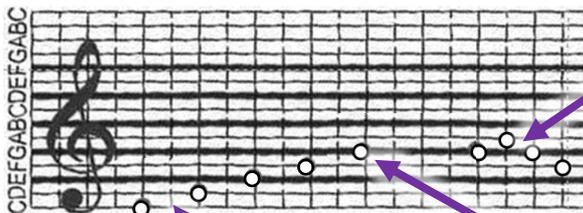
Wenn du zum **Beispiel „Alle meine Entchen“** spielen willst, muss der Lochstreifen so aussehen:



Wie man sieht, wird für jeden **Ton** des Liedes ein **Loch** in den Streifen gestanzt. Um das Lied spielen zu können, steckt man einfach den Lochstreifen mit dem Pfeil voraus in die Spieluhr und dreht die Kurbel.

## Zum Stanzen der Noten

Die Länge des Tons entscheidet hier nicht sein Aussehen, sondern der **Abstand** zwischen den Tönen. Nach einer **Viertelnote** ♩ musst du einen strichlierten, senkrechten Strich Platz lassen, nach einer **Achtelnote** ♪ gar keinen Strich. Eine halbe Note braucht zweimal so viel Abstand wie eine Viertelnote.



Das ist eine Viertelnote ♩.  
Danach musst du einen Strich freilassen!

Bei einer Achtelnote ♪ muss auf dem nächsten Strich die nächste Note sein. Die Spieluhr kann jedoch nicht zwei gleiche Achtelnoten hintereinander spielen!

Nach einer halben Note ♩ musst du doppelt so viel Platz lassen, wie nach einer Viertelnote ♩.

## Probiere es selbst!

Probiere auch selbst das Stanzen von Liedern aus. Welche Lieder fallen dir ein? Schaffst du es, sie zu stanzen? Damit das Lied richtig klingt, sollte zwischen zwei gleichen Noten, also zwei Löchern in derselben Zeile, immer mindestens ein Abstand von einem senkrechten Strich sein. Viel Spaß!

