

Meine erste Spielesammlung

Kleine Musik-Macher

8 erste Spiele im Musik-Macherland für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren und 1 Erwachsenen.

Autorin: Dietlind Löbker, Musikpädagogin

Illustration: Martina Leykamm

Spieldauer: ca. 5 Minuten je Spiel

Spielmaterial

1 Spielplan (beidseitig bedruckt), 4 Handglocken, 1 Dirigent (= Enrico Eichhörnchen), 12 runde Tier-Plättchen, 12 runde Glocken-Plättchen, 1 Punktwürfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

Kinder brauchen Musik, um grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten im Bereich der sozial-emotionalen Intelligenz zu erwerben, die für ihre gesunde und erfolgreiche Entwicklung notwendig sind.

Musik fördert die sprachliche, intellektuelle und motorische Entwicklung von Kindern. Jedes Kind trägt musikalische Anlagen in sich, die es im Rahmen der musikalischen Früherziehung zu unterstützen und weiterzuentwickeln gilt: Es hat eine natürliche Neugier für Geräusche, Töne und Lieder.

Besonders viel Freude zeigen Kinder, wenn sie selbst Musik machen können.

Hier setzt die Spielesammlung *Kleine Musik-Macher* zielgerichtet an und begeistert Kinder für die Welt der Musik, der Klänge und Töne: In kindgerechten Aktionen können sie mit Klängen, Tönen, Rhythmen und Bewegungen experimentieren und so spielerisch wichtige Schlüsselkompetenzen erwerben.

**Dietlind Löbker (Musikpädagogin) &
Ihre Erfinder für Kinder**



Spielmaterial

Spielplan Waldlichtung



Enricos Start- und Zielfeld

Enricos Laufweg

Ablagefelder für Tier- oder Glocken-Plättchen

Spielplan Notenblatt



Ablagefelder für Glockenplättchen

Spielfigur Enrico



4 Handglocken



1 Punktewürfel



12 Glocken-Plättchen Rückseite

12 Glocken-Plättchen Vorderseite



12 Tier-Plättchen Vorderseite

12 Tier-Plättchen Rückseite



Spieleübersicht

Spiel 1: Willkommen bei den Musik-Machern

Seite 4

Ein lustiges Musik-Mitmach-Spiel

Lernthemen: Gehörbildung

Spiel 2: Li-La-Lausche-Mäuse gesucht

Seite 5

Ein Hören-im-Raum-Spiel

Lernthemen: lokalisiertes und genaues Hören, Konzentration

Spiel 3: Alle Mi-Ma-Musik-Macher singen mit

Seite 7

Ein witziges Mitmach-Lied

Lernthemen: Singen, Motorik, Gemeinschaftssinn

Spiel 4: Kleines Tier-Konzert

Seite 8

Ein kooperatives Farben-Memo-Spiel

Lernthemen: Gedächtnis, Konzentration, Teamgeist

Spiel 5: Ratet mal, welche Glocke das war

Seite 9

Ein Glocken-Hör-Spiel

Lernthemen: Gehörbildung, Konzentration

Spiel 6: Was singen die Tiere?

Seite 10

Ein Hör-gut-zu-und-mach's-nach-Spiel

Lernthemen: Singen, Motorik, Gemeinschaftssinn

Spiel 7: Ich packe meinen Klangkoffer

Seite 12

Ein Hör-Memo-Spiel

Lernthemen: genaues Hören, Gehörbildung, Gedächtnis

Spiel 8: Großes Tier-Konzert

Seite 13

Ein Farben-Memo-Spiel mit Würfel

Lernthemen: Gedächtnis, Konzentration, Gewinnen und Verlieren

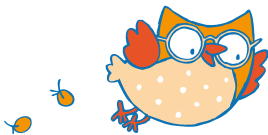
+ Mitmach-Lied "Ein tierisches Waldkonzert!"

Seite 15

Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den beiden Seiten des Spielplans und den verschiedenen Plättchen sehen kann. So fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.

Ihr Kind wird sicher gern mit den 4 Handglocken läuten. Sprechen Sie über die unterschiedlichen Farben und Töne der einzelnen Handglocken. Zeigen Sie auch die Glocken-Plättchen und üben sie zusammen einfache Zuordnungs- und Hörspiele. Begleiten Sie Ihr Kind mit einfachen Fragen. Beispiele sind: *Welche Glocke klingt am höchsten? Welche Glocke passt zu diesem Plättchen? Läute zwei Glocken zusammen und höre, wie sie klingen.*



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: *Welches Tier ist hier zu sehen? Welche Farbe ist das? Wo siehst du Mäuse/Eichhörnchen Enrico/den Bären? Auch einfache Zählaufgaben machen Kindern viel Spaß. Beispiele sind: Zähle die Musikinstrumente. Wie viele Frösche siehst du? Zähle die Käfer in Enricos Chor.*

Spiel 1: Willkommen bei den Musik-Machern

Ein lustiges Musik-Mitmach-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan Notenblatt, Handglocken, Glocken-Plättchen

Lernthemen:

- Gehörbildung



Bevor es losgeht

Der Spielplan kommt mit der Notenblatt-Seite nach oben in die Tischmitte. Die 4 Handglocken und je 1 Glocken-Plättchen pro Farbe kommen vor den Erwachsenen, die restlichen Glocken-Plättchen liegen offen um den Spielplan herum.



Jetzt geht's los

Der Erwachsene läutet mit einer Handglocke und legt das passende Plättchen offen in ersten Kreis der obersten Notenzeile.

Das Kind spielt den Ton mit der richtigen Handglocke nach und legt ein passendes Plättchen vom Tisch offen in den ersten Kreis der mittleren Notenzeile.

Dann wird wieder vorne begonnen und ein neues Glocken-Plättchen ergänzt, bis 3 Glocken-Plättchen in der Notenzeile liegen.

Dann spielt das Kind die komplette Klangfolge nach.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Jeweils nach 3 Glocken-Plättchen ist das Spiel zu Ende.

Bei älteren Kindern kann man die Glocken-Plättchen nach dem Nachspielen umdrehen. Nun muss sich das Kind die Reihenfolge merken und diese am Ende aus dem Gedächtnis spielen.



Variante

Das Kind legt beliebig viele Glocken-Plättchen offen auf das Notenblatt und spielt das selbst kreierte Lied nach. Anschließend kann es die Klangfolge verändern und hören, wie es nun klingt. Diese Variante können auch mehrere Kinder gemeinsam oder abwechselnd spielen.

Spiel 2: Li-La-Lausche-Mäuse gesucht

Ein Hören-im-Raum-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Handglocken, Enrico Eichhörnchen, Tier-Plättchen mit Igel, Katze, Hund und Löwe, Glocken-Plättchen

Lernthemen:

- lokalisiertes und genaues Hören
- Konzentration



Bevor es losgeht

Dieses Spiel wird nicht am Tisch, sondern im ganzen Raum gespielt. Die Kinder setzen sich in der Raummitte auf den Boden. Die Handglocken werden in vier verschiedene Ecken gestellt. Der Erwachsene nimmt die 4 Tier-Plättchen und Enrico Eichhörnchen. Die Glocken-Plättchen werden bereitgelegt.

Jetzt geht's los

Alle Kinder halten sich mit den Händen ihre Augen zu. Der Erwachsene schleicht zu einer Handglocke, läutet sie und schleicht in die Raummitte zurück. Dann legt er das zur gerade geläuteten Handglocke passende Tier-Plättchen verdeckt auf den Boden und stellt Enrico Eichhörnchen darauf.

Jetzt dürfen alle Kinder die Augen öffnen. Jedes Kind überlegt, woher der Glockenklang kam, entscheidet sich für eine Ecke und geht dann zu dieser Handglocke.

Haben sich alle Kinder entschieden, dreht der Erwachsene das in der Mitte liegende Tier-Plättchen um und zeigt es den Kindern.

Alle Kinder die richtig geraten haben, bekommen ein Glocken-Plättchen als Belohnung und stapeln es an ihrem Platz.

Ende des Spiels

Nach vier Runden endet das Spiel. Alle Kinder stapeln ihre Glocken-Plättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Ein Geräusch zu lokalisieren, also den genauen Ort der Klangquelle herauszufinden und richtig einzuordnen bzw. ein Geräusch bei einer sich bewegenden Klangquelle nur durch das Gehör mitzuverfolgen, sind wichtige Fähigkeiten, die u.a. auch im Straßenverkehr von Bedeutung sind. Diese Fähigkeit können die Kinder erst durch Training lernen, genauso wie Kinder erst lernen müssen, Geschwindigkeiten einzuschätzen.



Spiel 3: Alle Mi-Ma-Musik-Macher singen mit

Ein witziges Mitmach-Lied

Benötigtes Spielmaterial:

beliebig viele Tier-Plättchen, Liedtext mit Bewegungen (Seite 15/16)

Lernthemen:

- Singen
- Motorik
- Gemeinschaftssinn



Bevor es losgeht

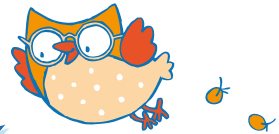
Dieses Spiel wird nicht am Tisch, sondern in der Mitte des Raumes gespielt. Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Der Erwachsene nimmt beliebig viele Tier-Plättchen und stapelt sie in der Mitte.

Jetzt geht's los

Der Erwachsene dreht das erste Plättchen um, singt den Refrain und die passende Strophe und macht die Bewegungen vor (Liedtext und zugehörnde Bewegung siehe Seite 15). Die Kinder singen und tanzen dabei mit.

Ende des Spiels

Nach dem letzten Tier-Plättchen endet das Spiel.



Bei Kindern, die das Lied und die Bewegungen schon kennen, kann man auch eine Plättchen-Reihe auslegen und diese Folge gemeinsam singen und tanzen.

Spiel 4: Kleines Tier-Konzert

Ein kooperatives Farben-Memo-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan Waldlichtung, Handglocken, Enrico Eichhörnchen, Glocken-Plättchen, Tier-Plättchen, ggf. Würfel

Lernthemen:

- Gedächtnis
- Konzentration
- Teamgeist



Bevor es losgeht

Der Spielplan kommt mit der Waldlichtung-Seite nach oben in die Tischmitte. Enrico Eichhörnchen wird auf sein Feld in die Spielplanmitte gestellt, die Handglocken kommen neben den Spielplan. Die Tier-Plättchen werden offen um den Spielplan herum verteilt.

Die Glocken-Plättchen werden zunächst offen auf die runden Felder gelegt. Die Kinder sollen sich die Farben der Glocken-Plättchen merken – dann werden sie verdeckt.

Jetzt geht's los

Das älteste Kind zeigt auf ein beliebiges Glocken-Plättchen und läutet mit der Handglocke, von der es glaubt, dass sie auf dem Plättchen abgebildet ist. Kleinere Kinder können auch den Würfel auf das Plättchen setzen, um es zu markieren.

War es die richtige Handglocke?

- **Ja?** Super, das Kind bekommt das Glocken-Plättchen als Belohnung. Dann nimmt es ein beliebiges Tier-Plättchen und legt es offen auf den frei gewordenen Platz des Glocken-Plättchens.
- **Nein?** Das Glocken-Plättchen wird wieder umgedreht, nachdem alle anderen Kinder es gesehen haben. Enrico läuft auf seinem Weg ein Feld vorwärts.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn

- das Tier-Orchester um den Baumstamm herum sitzt, also alle Felder von einem Tier-Plättchen besetzt sind. Die Kinder haben gemeinsam gewonnen und veranstalten ein großes Tierkonzert

oder

- Enrico einmal um den Baumstamm gelaufen ist. Die Kinder haben gemeinsam verloren. Vielleicht versuchen sie es gleich noch einmal.



Um es einfacher zu machen, kann man mit weniger Glocken-Plättchen beginnen und einige Felder von Beginn an mit Tier-Plättchen besetzen.

Spiel 5: Ratet mal, welche Glocke das war

Ein Glocken-Hör-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Handglocken, Enrico Eichhörnchen, Tier-Plättchen, Glocken-Plättchen (4 pro mitspielendes Kind)

Lernthemen:

- Gehörbildung
- Konzentration



Bevor es losgeht

Jedes Kind sucht sich ein Tier-Plättchen ohne Glocke aus und bekommt 4 beliebige Glocken-Plättchen. Der Erwachsene bekommt die 4 Tier-Plättchen mit den Glocken (Katze, Igel, Hund, Löwe) und Enrico Eichhörnchen. Nun werden die 4 Handglocken mit Abstand zueinander in die Mitte gestellt. Der Erwachsene läutet alle Handglocken einmal, die Kinder prägen sich den jeweiligen Klang ein.

Jetzt geht's los

Alle Kinder halten sich mit den Händen ihre Augen zu. Der Erwachsene läutet mit einer beliebigen Handglocke und legt das entsprechende Tier-Plättchen verdeckt neben die Handglocken. Seine restlichen Tier-Plättchen stapelt er verdeckt vor sich und stellt Enrico Eichhörnchen darauf.

Alle Kinder öffnen die Augen wieder und legen ihr Tier-Plättchen neben die Handglocke, von der sie vermuten, dass sie geläutet wurde.

Haben alle Kinder ihr Tier-Plättchen gelegt, wird das Tier-Plättchen des Erwachsenen aufgedeckt und kontrolliert. Wer die richtige Glocke erraten hat, darf eines seiner Glocken-Plättchen abgeben.

Anschließend wird die nächste Runde Glocken-Raten gespielt.

Ende des Spiels

Sobald ein Kind sein letztes Glocken-Plättchen abgegeben hat, endet das Spiel. Dieses Kind hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Man kann auch mit 2 Handglocken beginnen und die Schwierigkeit dann langsam von Spiel zu Spiel steigern. Oder die Kinder läuten zwischendurch noch mal alle Handglocken, um den jeweiligen Klang zu hören.

Spiel 6: Was singen die Tiere?

Ein Hör-gut-zu-und-mach's-nach-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan Waldlichtung, Enrico Eichhörnchen, alle Tier-Plättchen ohne Glocke

Lernthemen:

- Singen
- Motorik
- Gemeinschaftssinn



Bevor es losgeht

Der Spielplan kommt mit der Waldlichtung-Seite nach oben in die Tischmitte. Enrico Eichhörnchen wird auf sein Feld in die Spielplanmitte gestellt. Die Tier-Plättchen liegen bereit. Der Erwachsene sucht eines der Tier-Plättchen aus und legt es offen auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Anschließend macht er den Kindern das zum Tier passende Geräusch und die Bewegung vor (siehe Seite 15/16). Die Kinder machen beides nach. Der Erwachsene wiederholt den Vorgang mit einem neuen Tier-Plättchen, bis ca. 4 bis 6 verschiedene Tiere auf dem Spielplan liegen. Überzählige Tier-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt geht's los

Der Erwachsene nimmt Enrico und stellt ihn vor ein beliebiges Tier auf dem Spielplan. Die Kinder sollen jetzt gemeinsam das zum Tier passende Geräusch und die Bewegung vormachen.

Anschließend stellt der Erwachsene Enrico vor ein anderes Tier-Plättchen auf dem Spielplan. So entsteht nach und nach ein turbulentes und aktives Tierkonzert.

Ende des Spiels

Nachdem Enrico jedes Tier 3 bis 4 Mal besucht hat, ist das Spiel zu Ende.

Zusammen mit den Bewegungen kann auch die passende Strophe des Liedes gesungen werden (siehe Seite 15). Während des Spiels können weitere Tier-Plättchen hinzugenommen werden. Nach einiger Zeit können auch die Kinder im Wechsel die Rolle des Dirigenten übernehmen und auswählen, vor welches Tier-Plättchen die Figur gestellt werden soll.



Variante für ältere Kinder:

Wenn die Kinder das Spiel schon gut kennen, kann sich jeder zu Spielbeginn ein Tier-Plättchen aussuchen und auf den Spielplan legen. Immer, wenn Enrico vor das eigene Tier-Plättchen gestellt wird, darf nur dieses Kind das entsprechende Geräusch und die Bewegung machen.

Nach und nach kann sich jedes Kind auch mehrere Tier-Plättchen auswählen. Dann ist es auch möglich mit den Tier-Plättchen mit Glocke zu spielen.

Spiel 7: Ich packe meinen Klangkoffer

Ein Hör-Memo-Spiel

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan Notenblatt, Handglocken, Glocken-Plättchen, Tier-Plättchen

Lernthemen:

- genaues Hören
- Gehörbildung
- Gedächtnis



Bevor es losgeht

Der Spielplan kommt mit der Notenblatt-Seite nach oben in die Tischmitte. Die Glocken-Plättchen werden offen neben den Spielplan gelegt, die Handglocken kommen daneben. Jedes Kind bekommt 4 Tier-Plättchen. Überzählige Tier-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt, nimmt sich ein Glocken-Plättchen, läutet die entsprechende Handglocke und legt das Plättchen verdeckt auf das erste Feld des Notenblattes.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe: Es läutet die Handglocke, die zum verdeckten Glocken-Plättchen passt, und dreht es zur Kontrolle um. Ist es richtig, darf es ein neues Glocken-Plättchen nehmen, die entsprechende Handglocke läuten und es verdeckt auf das zweite Feld legen.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und spielt beide Handglocken nacheinander und kontrolliert die mit den Plättchen gelegte Klangfolge. Spielt ein Kind die falsche Handglocke, gibt es eines seiner Tier-Plättchen ab.

Ende des Spiels

Sobald ein Kind sein letztes Plättchen abgegeben hat oder das letzte Feld auf dem Notenblatt besetzt ist, endet das Spiel.

Das Kind, das jetzt noch die meisten Tier-Plättchen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Spiel 8: Großes Tier-Konzert

Ein Farben-Memo-Spiel mit Würfeln

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan Waldlichtung, Handglocken, Enrico Eichhörnchen, Tier-Plättchen, Glocken-Plättchen, Würfel

Lernthemen:

- Gedächtnis
- Konzentration
- Gewinnen und Verlieren



Bevor es losgeht

Der Spielplan kommt mit der Waldlichtung-Seite nach oben in die Tischmitte. Enrico Eichhörnchen wird auf sein Feld in die Spielplanmitte gestellt, die Handglocken kommen neben den Spielplan. Die Tier-Plättchen werden offen um den Spielplan herum verteilt. Die Glocken-Plättchen werden zunächst offen auf die runden Felder gelegt. Die Kinder sollen sich die Farben der Glocken-Plättchen merken – dann werden sie verdeckt. Der Würfel wird bereit gehalten.

Jetzt geht's los

Das älteste Kind würfelt und zieht Enrico entsprechend der Anzahl der Würfelpunkte vorwärts zu dem nächsten Glocken-Plättchen. Das Kind läutet mit der Handglocke, von der es glaubt, dass sie auf dem Plättchen abgebildet ist.

War es die richtige Handglocke?

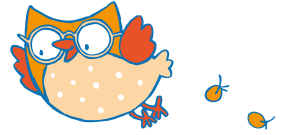
- **Ja?** Super, das Kind bekommt das Glocken-Plättchen als Belohnung. Dann nimmt es ein beliebiges Tier-Plättchen und legt es offen auf den frei gewordenen Platz des Glocken-Plättchens.
- **Nein?** Das Glocken-Plättchen wird wieder umgedreht, nachdem alle anderen Kinder es gesehen haben.

Kommt man auf ein Feld, auf dem ein Tier-Plättchen liegt, darf man Enrico auf ein beliebiges Feld mit einem verdeckten Glocken-Plättchen stellen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn das Tier-Orchester um den Baumstamm herum sitzt, also alle Felder von einem Tier-Plättchen besetzt sind. Das Kind mit den meisten Glocken-Plättchen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer aber verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Gehen Sie in jeder Situation auf Ihr Kind ein, freuen Sie sich mit ihm oder trösten Sie. Kinder, die eben verloren haben, brauchen die Bestätigung und das Wissen, dass es für sie schon im nächsten Spiel eine neue Chance gibt. So werden sie emotional stark für die Hochs und Tiefs im Leben.

Lied: Ein tierisches Waldkonzert!

Hier können Sie die Melodie des Liedes hören: www.haba.de/musikmacher



Lied: Ein tierisches Waldkonzert!

Das Lied beginnt immer mit dem Refrain:



Kommt her, kommt her zum Wald-kon-zert und macht doch al-le mit!
 Kommt her, kommt her zum Wald-kon-zert und macht doch al-le mit!

Dann folgt die Strophe, die Bezug zum Tier und Instrument nimmt.

Dann wieder Refrain + Strophe neues Tier + passende Bewegung und Geräusch usw.

Strophen der einzelnen Tiere:



Die Kat-ze fein die Glo-cke schwingt,
 gar süß der hel-le Ton er-klingt.



Herr Waschbär die Trompete bläst,
 den Ton ganz laut erklingen lässt.



Die Kinder halten ihre Hände wie einen Trichter vor den Mund und rufen „Törö, törö“.



Die Pauke spielt beherzt der Bär,
 das Trommeln fällt ihm gar nicht schwer.



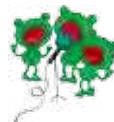
Die Kinder klatschen sich mit der Hand auf den Bauch und rufen „Bum, bum“.



Der Löwe flott die Glocke schlägt,
 sie mit der Pranke flink bewegt.



Die Kinder läuten mit der dunkelgrünen Glocke.



Die Frösche quaken laut im Chor,
 so ein Gesang, der bleibt im Ohr.



Die Kinder schwingen ihre Hüften und singen „Oh lala, quak, quak“.



Der Esel ruft ganz laut I-ah
er ist der Lauteste, na klar!

Die Kinder halten ihre Faust vor das Gesicht und rufen „I-ah, i-ah“.



Der Hund stößt laut die Glocke an,
sie keiner besser spielen kann.

Die Kinder läuten mit der orangefarbenen Glocke.



Auf's Tamburin die Maus schlägt leis',
den rechten Takt sie immer weiß.

Die Kinder klatschen sich mit der Hand auf den Arm und rufen „Schäng, schäng“.



Der Maulwurf laut die Hupe drückt,
er so das ganze Stück ausschmückt.

Die Kinder halten ihre Faust vor das Gesicht, drücken sie mit der anderen Hand und rufen „Hup, hup“.



Die Katze fein die Glocke schwingt,
gar süß der helle Ton erklingt.

Die Kinder läuten mit der hellgrünen Glocke.



Der Dachs die kleinen Bongos schlägt,
sich ständig rhythmisch wild bewegt.

Die Kinder klatschen sich mit ihren Händen auf die Oberschenkel und rufen „Bong, bong“.



Das Schwein ganz fest das Becken knallt,
dass es im ganzen Wald laut hallt.

Die Kinder klatschen in beide Hände und rufen „Tsching, tsching“.



Beim Igel hell die Glocke klingt,
begeistert er sie kräftig schwingt.

Die Kinder läuten mit der gelben Glocke.



My Very First Games

Little Music Maker

ENGLISH

Eight first games from the land of music makers, for 1-3 players age 2+ and 1 adult.

The author: Dietlind Löbker, music educator

Illustrations: Martina Leykamm

Length of the game: each game approx. 5 min.

Contents

1 game board (illustrated on both sides), 4 hand bells, 1 conductor (Sammy the squirrel), 12 round animal tiles, 12 round bell tiles, 1 die with dots, set of game instructions

Dear Parents,

Children need music in order to learn fundamental skills and abilities in the area of social and emotional intelligence which are essential for proper and healthy development.

Music fosters linguistic and intellectual aptitude, as well as motor skills in children. Every child is born with a musical talent that needs to be fostered and nurtured in the early stages of development. Children are naturally curious when they hear sounds, tunes and songs, they're especially delighted when they get the chance to make their own music.

This *Little Music Maker* game collection takes advantage of this simple fact, and introduces children to the wonderful world of sounds and music. In games and activities designed specifically for them, children are given the opportunity to experiment with sounds, beats and rhythms, and acquire essential skills while playing.

**Dietlind Löbker, music educator &
Your inventors of inquisitive playthings**



Contents

game board forest glade



starting and finish square for Sammy

path for Sammy

collecting squares for animal or bell tiles

game board sheet of music



collecting squares for bell tiles

1 play figure Sammy the squirrel



4 hand bells

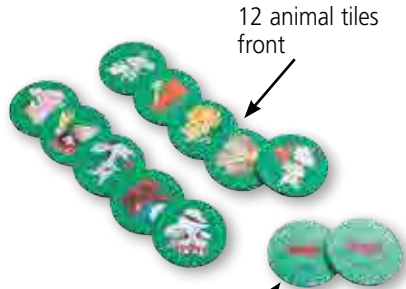


1 die



12 bell tiles back

12 bell tiles front



12 animal tiles front

12 animal tiles back



Games' summary:

Game 1: Welcome to the Music Makers

page 20

A cheerful play along game

Educational topics: ear training

Game 2: Where are the tra-la-la, eager listening mice?

page 21

Locate the sounds in the room game

Educational topics: localized and careful listening, concentration

Game 3: A ding-dong, multi-music makers sing-along

page 23

A lively sing-along game

Educational topics: singing, motor skills, community spirit

Game 4: Little animal concert

page 24

A co-operative color memory game

Educational topics: memory skills, concentration, team spirit

Game 5: Guess which bell has rung

page 25

A bell listening game

Educational topics: ear training, concentration

Game 6: What tune are the animals singing?

page 26

A listen carefully and joining in game

Educational topics: singing, motor skills, community spirit

Game 7: I pack my sound suitcase

page 28

A listening memory game

Educational topics: careful listening, ear training, memory skills

Game 8: Big animal concert

page 29

A color memory game with die

Educational topics: memory skills, concentration, winning and losing

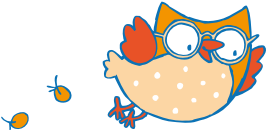
+ Song: "A terrific forest concert!"

page 31

Free play and discovering details

In free, unstructured play, your child becomes familiar with the game materials. Play with your child. Together, look at all the illustrations, and talk about what is shown on both sides of the game board and on the tiles. In this way, you stimulate your child's language skills, vocabulary, and attention to detail.

Without a doubt your child will be thrilled to ring the four hand bells. Talk about the different color and sound of each handbell. Also have a look at the bell tiles and practice some simple matching and listening games together. At the same time ask some simple questions: For example: *Which bell has the highest pitch? Which bell matches this tile? Ring two bells simultaneously and listen to their sounds.*



If the children are a little older and already familiar with the game material, you can also ask questions about details of the game board. For example: What animal can you see here? What color is this? Can you see the mice/Sammy the squirrel/ the bear?

Simple counting is also a lot of fun for children. For example: Count the musical instruments. How many frogs can you see? Count the ladybugs in Sammy's choir.

Game 1: Welcome to the Music Makers

A cheerful play along game

Game material needed:

Game board sheet of music, handbells, bell tiles

Educational topics:

- ear training



Before Starting to Play

Place the game board with the sheet of music face up in the center of the table. The adult receives the 4 handbells and one bell tile of each color.

Spread the remaining bell tiles face up around the game board.



And Off You Go

The adult rings a hand bell and places the matching tile face up in the first circle of the upper music bar.

The child repeats the tune with the corresponding handbell, takes a matching tile from the table and places it face up in the first circle of the middle music bar.

Start again and add a bell tile until there are three bell tiles in the music bar.

Then the child repeats the entire sequence of notes.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends when each player has placed and played three bell tiles.

If there are older children you can turn round the bell tiles that have been played. The child now has to memorize the sequence and repeat it from memory.



Variation

The child places any number of bell tiles face up on the sheet of music and plays the self-created tune. Then he can vary the sequence of notes and listen to what this new variation sounds like. This variation can also be played by more children together or taking it in turns.

Game 2: Where are the tra-la-la, eager listening mice?

A locate the sounds in a room game

Game material needed:

Handbells, Sammy the squirrel, animal tiles showing the hedgehog, cat, dog and lion, bell tiles

Educational topics:

- localized and careful listening
- concentration



Before Starting to Play

This game is not played at the table but in the room. The children sit down on the floor in the center of the room. Place the hand bells in four different corners. The adult receives the 4 animal tiles and Sammy the squirrel. Get ready the bell tiles.

And Off You Go

All children cover their eyes. The adult tiptoes up to a hand bell, rings it and sneaks back to the center. Then he places the animal tile matching the hand bell he just rung face down on the floor and puts Sammy the squirrel on it.

Now the children open their eyes. Each child thinks about where the sound of the bell came from, chooses a corner and walks up to this hand bell.

Once all the children have decided on their corner, the adult turns the animal tile back over and shows it to the children.

The children, who were correct, receive a bell tile as a reward and place it in a pile where they are seated.

End of the Game

The game ends after four rounds. The children stack their bell tiles. The player with the highest stack wins the game. There can be various winners.

Locating a sound, that is detecting and determining the exact spot from where a sound comes from or following how a sound source moves just by listening, are important skills that play a vital role, for example with traffic. Children have to acquire this skill through training just as they have to learn to judge speed.



Game 3: A ding-dong, multi-music makers sing-along

A lively sing-along game

Game material needed:

Any number of animal tiles, song text with indicated activities (page 31/32)

ENGLISH Educational topics:

- singing
- motor skills
- community spirit



Before Starting to Play

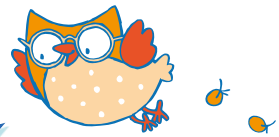
The game is not played at the table, but in the center of the room. The children stand in a circle. The adult takes any number of animal tiles and piles them up in the center.

And Off You Go

The adult turns the first tile round, sings the chorus and the matching verse and shows the movements (refer to page 31 for song text and corresponding movements). The children join in, singing and dancing.

End of the Game

After playing the last animal tile the game ends.



If there are children already familiar with the song and the movements, you can line up a row of tiles and sing and dance this sequence together.

Game 4: Little animal concert

A co-operative color memory game

Game material needed:

Game board forest glade, handbells, Sammy the squirrel, bell tiles, animal tiles

Educational topics:

- memory skills
- concentration
- team spirit



Before Starting to Play

Place the game board showing the forest glade face up in the center of the table. Put Sammy the squirrel on his square in the center of the game board. The hand bells are deposited next to the game board. Distribute the animal tiles face up around the game board.

To start, place the bell tiles face up on the empty squares. Ask the children to memorize the colors of the bell tiles - then turn them round.

And Off You Go

The oldest child points to any bell tile and rings the hand bell he thinks is shown on the tile he has indicated. Smaller children can mark the tile by placing the die on it.

Is it the right hand bell?

- **Yes!** Great, as a reward the child receives the bell tile! He then takes any animal tile and places it face up on the now empty square of the bell tile.
- **No?** The bell tile is turned back over once all the children have seen it. Sammy moves one square ahead on his path.

Then it's the turn of the next player.



End of the Game

The game ends when

- the animal band is seated around the tree trunk, that is when all the squares are covered by an animal tile. The children have won together and perform a big animal concert

or

- Sammy has taken a complete walk around the tree trunk. The children lose together. Why not have another go?



To make things easier you can play with fewer bell tiles and place an animal tile on some of the squares right from the beginning.

Game 5: Guess which bell has rung

A bell listening game

Game material needed:

Hand bells, Sammy the squirrel, animal tiles, bell tiles (4 tiles per player)

Educational topics:

- ear training
- concentration



Before Starting to Play

Each child chooses an animal tile that does not show a bell and receives any four bell tiles.

The adult receives the 4 animal tiles showing a bell (cat, hedgehog, dog, lion) and Sammy the squirrel. The adult places the 4 hand bells with some distance between them in the center and rings each bell once. The children memorize the sound of each one.

And Off You Go

All children cover their eyes with their hands. The adult rings any hand bell and places the matching animal tile face down next to the hand bells. He piles up the remaining animal tiles face down and places Sammy on top.

The children open their eyes and place their animal tiles next to the bell they think has been rung.

When this is done, the animal tile placed by the adult is turned round and checked. Whoever has guessed the right bell, may hand in one of his bell tiles.

Then a new round of bell guessing is played.

End of the Game

As soon as a child has turned in his last bell tile, the game ends. This child has won the game. There can be various winners.



You can also start with 2 hand bells and increase the degree of difficulty from round to round.
Or the children ring the hand bells a second time in the middle of the game to listen to the sound again.

Game 6: What tune are the animals singing?

A listen carefully and joining in game

Game material needed:

Game board forest glade, Sammy the squirrel, the animal tiles without a bell

Educational topics:

- singing
- motor skills
- community spirit



Before Starting to Play

Place the game board in the center of the table, the forest glade face up. Sammy the squirrel is placed on his square in the center of the game board. Get the animal tiles ready.

The adult chooses one animal tile and places it face up on any square of the game board. Then he makes the sound and movement that matches this animal (refer to page 31). The children repeat both. The adult repeats the procedure with a new animal tile until there are 4 to 6 different animals on the game board.

Return the remaining animal tiles to the game box.

And Off You Go

The adult places Sammy in front of any animal on the game board.

All together the children now have to reproduce the sound and movement that match this animal.

Then the adult places Sammy in front of another animal tile on the game board. In this way, one by one, you create a turbulent and active animal concert.

End of the Game

The game ends when Sammy has visited each animal 3 or 4 times.

Alongside the movements the matching verse of the song can be sung (refer to page 31).

While playing, other animal tiles can be added.

With some practice the children can take turns to play the part of the conductor and choose which animal tile to place the squirrel figure in front of.



Variation for older Children

When the children are already familiar with the game, each player right from the beginning can choose and place an animal tile on the game board. When Sammy is placed in front of a player's tile, only this child may make the matching sound and movement.

As they go along, the children also can choose various animal tiles, as well as those showing a bell.

Game 7: I pack my Sound Suitcase

A listening memory game

Game material needed:

Game board sheet of music, hand bells, bell tiles, animal tiles

Educational topics:

- careful listening
- careful listening
- memory skills



Before Starting to Play

Place the game board in the center of the table, with the sheet of music face up. Place the bell tiles face up next to the game board and the hand bells close to them. Each child receives 4 animal tiles. Return the remaining animal tiles to the game box.

And Off You Go

The youngest child starts, takes a bell tile, rings the matching bell and places the tile face down on the first circle of the sheet of music.

Then it's the turn of the next player. He rings the hand bell that matches the bell tile face; then turns it over to check the answer. If he is correct, he may take a new bell tile, ring the matching bell and place it face down on the second circle of the sheet of music.

It's the turn of the next child to ring both hand bells one by one and check the sound sequence of the tiles that have been placed on the game board.

If a child rings a wrong hand bell he has to turn in one of his animal tiles

End of the Game

The game ends, as soon as a child has turned in his last tile or the last circle of the sheet of music has been covered.

The child in possession of the most animal tiles at that moment then wins the game. There can be various winners.



Game 8: Big animal concert

A color memory game with die

Game material needed:

Game board forest glade, hand bells, Sammy the squirrel, animal tiles, bell tiles, die

ENGLISH

Educational topics:

- memory skills
- concentration
- winning and losing

Before Starting to Play

Place the game board in the center of the table, with the forest glade face up. Place Sammy the squirrel on his square in the center of the game board and the handbells next to the game board. Distribute the animal tiles around the game board.

To start, place the bell tiles face up on the empty squares. The children now have to memorize the colors of the bell tiles - which are then turned over. Get ready the die.

And Off You Go

The oldest child rolls the die and moves Sammy the corresponding number of squares ahead up to the next bell tile. The child rings the hand bell he thinks is shown on the tile.

Is it the right hand bell?

- **Yes!** Great, as a reward the child gets the bell tile! He then takes any animal tile and places it face up on the now empty square of the bell tile.
- **No?** The bell tile is turned back over once all the children have seen it.

If Sammy lands on a square with an animal tile on it, you can place him on any square with a bell tile face down.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as the animal orchestra is seated around the tree trunk that is when there is an animal tile on every square. The child with the most bell tiles wins. There can be various winners.



ENGLISH

Winning and losing ... are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured and to know that they'll get another chance in the next game. They will become emotionally stronger and better prepared for the highs and lows of life.

Song: A terrific forest concert!

Here you can listen to the tune of the song: www.haba.de/lilmusicmaker



Song: A terrific forest concert!

The song always starts with this chorus:



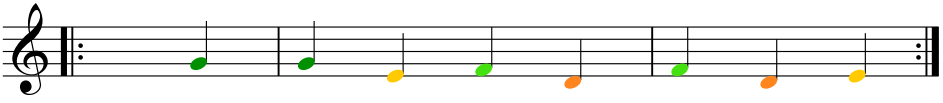
Join in, join in the fo- rest song every beast can play a- long!
 Join in, join in the fo- rest song every beast can play a- long!

ENGLISH

Now sing the verse that refers to the animal and its instrument.

Continue with the chorus + the verse for the new animal with the matching movement and sound, and so on.

Verse of the individual animals:



The cat so swift- ly rings the bell,
 its clear bright sound rings fine and well.



The proud raccoon the trumpet blows,
 ever so loud the tune just flows.



The children hold their hands like funnels in front of their mouth and shout, "toot-toot".



The bear bangs loud on the kettledrum,
 oh such fun to have a good drum.



The children tap their belly and shout, "tumpety-tum".



The lion grabs the bell with claws,
 moving it rashly with his paws.



The children ring the dark green bell.



The frog choir croaks, all in a huddle,
 They sing so loud, it's all a muddle!



The children swing their hips and sing, "oh la, la, ribbit, ribbit"



"Hee-haw" the donkey brays out loud,
so loud, it makes him really proud.

The children place their fist in front of their face and shout, "hee-haw".



The dog bangs loudly on the bell
but no one else can play so well.

The children ring the orange bell.



The tambourine, the mouse here taps,
with her on rhythm, no one naps!

The children slap their arms and shout, "jingle, jingle".



The mole blows hard on his small horn,
That is how a concert is born.

The children hold their fist in front of their face, press against it with the other hand, and shout, "beep-beep".



The cat so swiftly rings the bell,
its clear bright sound rings fine and well.

The children ring the light green bell.



The badger bongo keeps the beat
leading the band to tap their feet.

The children slap their legs and shout, "bong-bong".



The pink pig makes the cymbals bang
and all the forest hears the clang.

The children clap their hands and shout, "clish-clash".



The hedgehog gently rings his bell.
He trills away and thinks it's swell.

The children ring the yellow bell.



Petits musiciens

8 premiers jeux pour s'amuser à faire de la musique, pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans et 1 adulte.

Auteure : Dietlind Löbker, pédagogue musicale
Illustration : Martina Leykamm
Durée d'une partie : env. 5 minutes par jeu

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 plateau de jeu (illustré sur les deux faces), 4 clochettes, 1 chef d'orchestre (= Éric l'écureuil), 12 plaquettes rondes représentant des animaux, 12 plaquettes rondes représentant des clochettes, 1 dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Les enfants ont besoin de musique pour acquérir les facultés et aptitudes fondamentales dans le domaine de l'intelligence socio-émotionnelle, qui leur sont nécessaires pour qu'ils se développent sainement et avec succès.

La musique aide au développement du langage, et des facultés intellectuelles et motrices des enfants.

Chaque enfant a des dispositions musicales qu'il s'agit de soutenir et de faire évoluer dans le cadre de l'éveil musical précoce. Chaque enfant s'intéresse aux bruits, aux sons et aux chansons.

Les enfants prennent surtout beaucoup de plaisir à faire de la musique eux-mêmes. La collection de jeux *Petits musiciens* est donc « l'instrument » idéal et divertit les enfants en leur faisant découvrir le monde de la musique, des sons et des tonalités. Dans des actions adaptées, ils peuvent expérimenter les tonalités, sons, rythmes et mouvements et acquérir ainsi tout en jouant les compétences clés essentielles.



**Dietlind Löbker (Pédagogue musicale) &
Les créateurs pour enfants joueurs**

Contenu du jeu

Plateau de jeu « Clairière »



case de départ et d'arrivée d'Éric

parcours d'Éric

cases où poser les plaquettes représentant les animaux ou les clochettes

Plateau de jeu « Partition »



cases où poser les plaquettes représentant les clochettes

pion Éric l'écureuil



4 clochettes

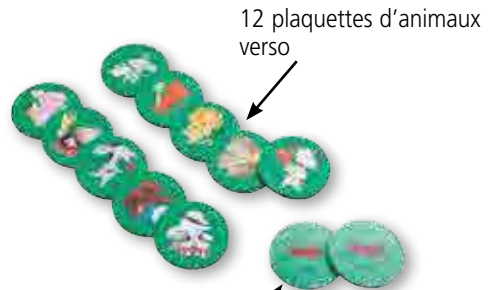


1 dé



12 plaquettes de clochettes recto

12 plaquettes de clochettes verso



12 plaquettes d'animaux verso

12 plaquettes d'animaux recto



Récapitulatif des jeux

Jeu n° 1 : Bienvenue chez les musiciens

Un jeu divertissant pour s'amuser à faire de la musique

Thème d'apprentissage : apprentissage auditif

voir page 36

Jeu n° 2 : Tends bien l'oreille

Un jeu d'écoute dans une pièce

Thèmes d'apprentissage : écoute localisée et attentive, concentration

voir page 37

Jeu n° 3 : Si on dansait sur une chanson

Chanter et danser tout en s'amusant

Thèmes d'apprentissage : chanter, motricité, esprit d'équipe

voir page 39

Jeu n° 4 : Le petit concert des animaux

Un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs

Thèmes d'apprentissage : mémoire, concentration, esprit d'équipe

voir page 40

Jeu n° 5 : Devinez la bonne clochette

Un jeu d'attention auditive

Thèmes d'apprentissage : apprentissage auditif, concentration

voir page 41

Jeu n° 6 : Que chantent les animaux ?

Un jeu pour écouter et participer

Thèmes d'apprentissage : chanter, motricité, esprit communautaire

voir page 42

Jeu n° 7 : Je fais ma valise en musique

Un jeu de mémoire et d'attention auditive

Thèmes d'apprentissage : écoute attentive, d'équipe, mémoire

voir page 44

Jeu n° 8 : Le grand concert des animaux

Un jeu de mémoire sur les couleurs, joué avec un dé

Thèmes d'apprentissage : mémoire, concentration, gagner et perdre

voir page 45

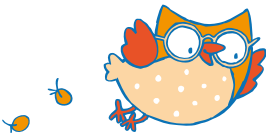
+ Chanson : "Un concert dans la clairière !"

voir page 47

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les deux faces du plateau de jeu et sur les différentes plaquettes. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Votre enfant aura certainement beaucoup de plaisir à faire sonner les quatre clochettes. Indiquez-lui les différentes couleurs et faites-lui découvrir les différentes tonalités des clochettes. Montrez-lui les plaquettes représentant les clochettes et exercez-vous ensemble à de simples jeux de correspondance et d'écoute. Accompagnez votre enfant en lui posant des questions simples. Exemples : *Quelle clochette a la tonalité la plus aigue ? Quelle clochette correspond à cette plaquette ? Fais sonner deux clochettes en même temps et écoute comment elles sonnent.*



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails. Exemples: Quel animal vois-tu ici? Quelle couleur est-ce ? Où vois-tu des souris/l'écureuil Éric/l'ours ? Les enfants prendront également plaisir à compter différents objets. Exemples: Compte les instruments de musique. Combien de grenouilles vois-tu ? Compte les coccinelles faisant partie de la chorale d'Éric.

FRANÇAIS

Jeu n°1: Bienvenue chez les musiciens

Un jeu divertissant pour s'amuser à faire de la musique

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Partition », clochettes, plaquettes-clochettes

Thème d'apprentissage :

- apprentissage auditif



Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Partition » au milieu de la table. Mettre les 4 clochettes et 1 plaquette-clochette par couleur devant l'adulte, les plaquettes-clochettes restantes sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.



C'est parti

L'adulte fait sonner une clochette et pose la plaquette correspondante face visible sur le premier cercle représenté sur la première ligne de la partition.

L'enfant répète le son en prenant la bonne clochette et pose de manière visible sur le premier cercle de la ligne du milieu de la partition une plaquette correspondante parmi celles réparties autour du plateau de jeu.

Puis on recommence comme au début, on pose une nouvelle plaquette-clochette jusqu'à ce qu'il y en ait trois sur la ligne de la partition. L'enfant répète alors la séquence complète des sons.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand trois plaquettes-clochettes ont été respectivement posées sur chaque ligne de la partition.

FRANÇAIS

Si des enfants plus âgés jouent, on peut retourner les plaquettes-clochettes tout de suite après que l'enfant ait répété le son. Il devra alors se souvenir de l'ordre des sons et jouer toute la séquence de mémoire.



Variante

L'enfant pose un nombre quelconque de plaquettes-clochettes, faces visibles, sur la partition et joue alors la mélodie ainsi créée. Il peut ensuite modifier la séquence des sons et écouter la tonalité ainsi obtenue. Cette variante peut être aussi jouée par plusieurs enfants jouant en même temps ou l'un après l'autre.

Jeu n° 2: Tends bien l'oreille

Un jeu d'écoute dans une pièce

Accessoires de jeu nécessaires :

Clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-animaux représentant le hérisson, le chat, le chien et le lion, plaquettes-clochettes

Thèmes d'apprentissage :

- écoute localisée et attentive
- concentration



Avant de jouer

Ce jeu n'est pas joué sur la table mais dans toute la pièce. Les enfants s'assoient par terre au milieu de la pièce. Les clochettes sont posées aux quatre coins. L'adulte prend les 4 plaquettes-animaux et Éric l'écureuil. On prépare les plaquettes-clochettes.

C'est parti

Les enfants se cachent les yeux avec leurs mains. L'adulte se dirige vers une clochette sans faire de bruit, la fait sonner et revient au milieu de la pièce. Il pose par terre, face cachée, la plaquette d'animal correspondant à la clochette qu'il vient de faire sonner et y met dessus Éric l'écureuil.

Maintenant, les enfants ont le droit d'ouvrir les yeux. Chaque enfant réfléchit et essaye de se rappeler de quelle direction venait le son. Il choisit un coin et se rend vers cette clochette.

Quand tous les enfants ont fait leur choix, l'adulte retourne la plaquette d'animal posée par terre et la montre aux enfants.

Tous les enfants qui ont bien deviné récupèrent une plaquette-clochette en récompense et la posent ou l'empilent à leur place.

Fin de la partie

La partie se termine au bout de quatre tours. Tous les enfants empilent leurs plaquettes-clochettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Localiser un bruit, c'est-à-dire trouver l'endroit d'où vient exactement le son, et le classer correctement ou suivre un bruit quand il s'agit d'un son qui se déplace sont des facultés importantes à maîtriser par exemple pour la circulation routière. Les enfants doivent apprendre cette faculté en s'exerçant, tout comme ils doivent apprendre à évaluer la vitesse d'un véhicule.



Jeu n° 3 : Si on dansait sur une chanson

Chanter et danser tout en s'amusant

Accessoires de jeu nécessaires :

Un nombre quelconque de plaquettes-animaux, texte de la chanson avec gestes (voir page 47/48)

Thèmes d'apprentissage :

- chanter
- motricité
- esprit d'équipe



FRANÇAIS

Avant de jouer

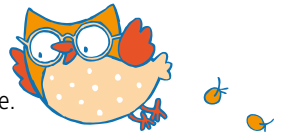
Ce jeu n'est pas joué sur la table mais au milieu de la pièce. Tous les enfants se mettent debout en rond. L'adulte prend un nombre quelconque de plaquettes-animaux et les empile au milieu du cercle.

C'est parti

L'adulte retourne la première plaquette, chante le refrain ainsi que le texte correspondant de la chanson en faisant les gestes (texte de la chanson et geste correspondant : voir page 47). Les enfants chantent et dansent en même temps.

Fin de la partie

La partie se termine après que la dernière plaquette ait été retournée.



Si les enfants connaissent déjà bien la chanson et les gestes, on peut aussi poser une rangée de plaquettes et chanter cette séquence tout en dansant.

Jeu n° 4 : Le petit concert des animaux

Jeu de mémoire coopératif sur les couleurs

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-clochettes, plaquettes-animaux, éventuellement le dé

Thèmes d'apprentissage :

- mémoire
- concentration
- esprit d'équipe



Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Poser Éric l'écureuil sur sa case au milieu du plateau de jeu. Poser les clochettes à côté du plateau de jeu. Les plaquettes-animaux sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.

Les plaquettes-clochettes sont d'abord posées faces visibles sur les cases rondes. Les enfants mémorisent la couleur des plaquettes et celles-ci sont ensuite retournées.

C'est parti

Le joueur le plus âgé indique n'importe quelle plaquette-clochette et fait sonner la clochette dont il pense qu'elle est représentée sur la plaquette. Les plus petits pourront aussi poser le dé sur la plaquette en guise de repère.

C'était la bonne clochette ?

- **Oui !** Super, le joueur récupère la plaquette en récompense. Il prend alors n'importe quelle plaquette d'animal et la pose face visible à la place de la plaquette-clochette.
- **Non ?** La plaquette-clochette est de nouveau retournée après que tous les autres joueurs l'aient vue. Éric l'écureuil avance d'une case sur son parcours.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Fin de la partie

La partie se termine quand

- l'orchestre formé par les animaux est complet autour du tronc d'arbre, c'est-à-dire quand toutes les cases sont occupées par une plaquette-animal. Les joueurs gagnent tous ensemble et organisent un super concert d'animaux,

ou

- quand Éric a fait une fois le tour du tronc d'arbre. Les joueurs perdent tous ensemble. Ils auront peut-être plus de chance à la prochaine partie.



Pour faciliter le jeu, on peut poser moins de plaquettes-clochettes au début de la partie et compléter les cases par des plaquettes-animaux.

FRANÇAIS

Jeu n° 5 : Devinez la bonne clochette

Un jeu d'attention auditive

Accessoires de jeu nécessaires :

Clochettes, Éric l'écureuil, plaquette-animaux, plaquettes-clochettes (4 par joueur)

Thèmes d'apprentissage :

- apprentissage auditif
- concentration



Avant de commencer

Chaque enfant choisit une plaquette-animal sur laquelle il n'y a pas de clochette représentée et prend 4 plaquettes-clochettes quelconques. L'adulte prend les quatre plaquettes-animaux (chat, hérisson, chien, lion) sur lesquelles les clochettes sont représentées et Éric l'écureuil. Les 4 clochettes sont posées au milieu en laissant un écart entre elles. L'adulte fait sonner toutes les clochettes une fois l'une après l'autre et les enfants doivent mémoriser le son de chacune d'elles.

C'est parti

Les enfants se cachent les yeux avec leurs mains. L'adulte fait sonner n'importe quelle clochette et pose la plaquette-animal correspondante, face cachée, à côté des clochettes. Il empile ses plaquettes-animaux restantes, faces cachées, devant lui et y pose dessus Éric l'écureuil.

Les enfants rouvrent les yeux et posent chacun leur plaquette-animal à côté de la clochette dont il pense avoir entendu le son.

Une fois que tous les enfants ont posé leur plaquette-animal, on retourne celle de l'adulte et on vérifie. Celui qui a deviné la bonne clochette a le droit de se débarrasser de l'une de ses plaquettes-clochettes.

On joue ensuite le tour suivant pour deviner une clochette.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur se débarrasse de sa dernière plaquette-clochette. Ce joueur est le gagnant. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



On peut aussi commencer à jouer avec 2 clochettes et augmenter la difficulté de partie en partie.

Pendant la partie, les enfants peuvent aussi faire sonner toutes les clochettes afin d'entendre de nouveau le son de chacune d'elles.

Jeu n° 6: Que chantent les animaux?

Un jeu pour écouter et participer

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », Éric l'écureuil, toutes les plaquettes-animaux ne représentant pas de clochette

Thèmes d'apprentissage :

- chanter
- motricité
- esprit d'équipe



Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Mettre Éric l'écureuil sur sa case au milieu du plateau de jeu. Préparer les plaquettes-animaux.

L'adulte choisit une des plaquettes-animaux et la pose face visible sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Ensuite, il fait le bruit correspondant à l'animal et le geste (voir page 47). Les enfants refont le bruit et le geste. L'adulte recommence et pose une nouvelle plaquette-animal, et continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait 4 à 6 animaux sur le plateau de jeu. Les plaquettes-animaux en trop sont remises dans la boîte.

C'est parti

L'adulte prend Éric et le pose à côté de n'importe quel animal posé sur le plateau de jeu. Les enfants doivent alors faire ensemble le bruit correspondant à l'animal ainsi que le geste. Ensuite, l'adulte pose Éric à côté d'une autre plaquette-animal. On réalise ainsi un concert d'animaux turbulent et plein d'actions.

FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie se termine après qu'Éric se soit rendu 3 à 4 fois auprès de chaque animal.

En même temps que les enfants font les gestes, ils peuvent aussi chanter la strophe correspondante de la chanson (voir page 47).

Pendant la partie, on peut ajouter d'autres plaquettes-animaux.

Au bout d'un certain temps, les enfants peuvent aussi prendre le rôle du chef d'orchestre et choisir la plaquette-animal à côté de laquelle le pion doit être posé.



Variante pour enfants plus âgés :

Quand les enfants connaîtront bien le jeu, chacun d'eux pourra choisir une plaquette d'animal au début de la partie et la poser sur le plateau de jeu. A chaque fois qu'Éric est posé à côté de sa propre plaquette, seul cet enfant a alors le droit de faire le bruit correspondant et le geste.

Chaque enfant peut aussi choisir plusieurs plaquettes-animaux au fur et à mesure. Il est alors possible de jouer avec les plaquettes-animaux sur lesquelles les clochettes sont représentées.

Jeu n° 7 : Je fais ma valise en musique

Jeu de mémoire et d'écoute

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Partition », clochettes, plaquettes-clochettes, plaquettes-animaux

Thèmes d'apprentissage :

- écoute attentive
- apprentissage auditif
- mémoire



Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Partition » au milieu de la table. Répartir les plaquettes-clochettes faces visibles à côté du plateau de jeu, poser les clochettes à côté du plateau de jeu. Chaque enfant prend 4 plaquettes-animaux. Les plaquettes-animaux en trop sont remises dans la boîte.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence, prend une plaquette-clochette, fait sonner la clochette correspondante et pose la plaquette, face cachée, sur la première case de la partition.

C'est ensuite au tour du joueur suivant : il fait sonner la clochette correspondant à la plaquette qui vient d'être retournée et vérifie en regardant cette plaquette. Si c'est la bonne clochette, il a alors le droit de prendre une nouvelle plaquette-clochette, fait sonner la clochette correspondante et pose la plaquette, face cachée, sur la deuxième case.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il fait sonner les deux clochettes l'une après l'autre et vérifie la séquence sonore à l'aide des plaquettes

Si un joueur s'est trompé de clochette, il redonne une de ses plaquettes-animaux.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a redonné sa dernière plaquette ou quand la dernière case de la partition est occupée.

Le joueur qui a alors le plus de plaquette-animal gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



Jeu n° 8 : Le grand concert des animaux

Un jeu de mémoire sur les couleurs, joué avec un dé

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu face « Clairière », clochettes, Éric l'écureuil, plaquettes-animaux, plaquettes-clochettes, dé

Thèmes d'apprentissage :

- mémoire
- concentration
- gagner et perdre

Avant de jouer

Poser le plateau de jeu montrant la face « Clairière » au milieu de la table. Éric l'écureuil est posé sur sa case au milieu du plateau de jeu, les clochettes sont posées à côté du plateau de jeu. Les plaquettes-animaux sont réparties faces visibles autour du plateau de jeu.

Les plaquettes-clochettes sont d'abord posées faces visibles sur les cases rondes. Les enfants doivent mémoriser les couleurs des plaquettes-clochettes et celles-ci sont ensuite retournées. Préparer le dé.

C'est parti

Le joueur le plus âgé lance le dé et avance Éric du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé en direction de la plaquette-clochette suivante. Le joueur fait alors sonner la clochette dont il pense qu'elle est représentée sur la plaquette.

Était-ce la bonne clochette ?

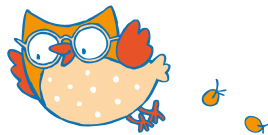
- **Oui !** Super, le joueur récupère la plaquette-clochette en récompense. Ensuite, il prend n'importe quelle plaquette-animal et la pose face visible à la place de la plaquette-clochette récupérée.
- **Non !** La plaquette-clochette est de nouveau retournée après que tous les autres joueurs l'aient bien vue.

Quand on arrive sur une case sur laquelle il y a une plaquette-animal, on avance Éric sur n'importe quelle case recouverte par une plaquette-clochette masquée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand l'orchestre formé par les animaux est complet autour du tronc d'arbre, c'est-à-dire quand toutes les cases sont occupées par une plaquette-animal. Le joueur qui aura le plus de plaquettes-clochettes gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

Chanson : Un concert dans la clairière !

Ici, vous pouvez écouter la mélodie de la chansonnette : www.haba.fr/ptsmusiciens



Chanson : Un concert dans la clairière !

La chanson commence toujours par le refrain :



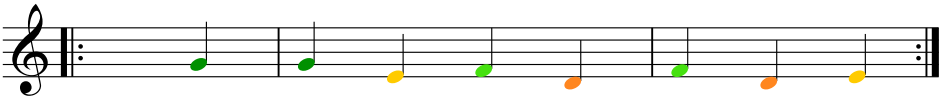
Les a- ni- maux vont faire la fête. Ve- nez tous au con- cert!
 Les a- ni- maux vont faire la fête. Ve- nez tous au con- cert!

Ensuite, c'est la strophe qui se rapporte à un animal et à un instrument.

De nouveau le refrain + la strophe se rapportant à un autre animal + geste et cri correspondants.

Strophes se rapport à chacun des animaux :

FRANÇAIS



Mon- sieur Min- ou aime la clo- chette,
 Quel joli son pour faire la fê- te.



Quand il souffle dans la trompette,
 Monsieur raton laveur est l'maître.



Les enfants tiennent leurs mains en forme d'entonnoir devant leur bouche et crient « Teureu, teureu ».



Sur son gros ventre sans effort
 De la grosse caisse l'ourson joue fort.



Les enfants se tapent sur le ventre avec une main et crient « Boum, boum ».



Sur la clochette, le lion frappe,
 Il ne lui faut qu'un coup de patte.



Les enfants font sonner la clochette vert foncé.



Les grenouilles coassent toutes en chœur :
 C'est extra ordinaire pour l'heure.



Les enfants font remuer leurs hanches et chantent : « Oh la la, coa, coa ».



A tuetête, l'âne gris crie hi-han
C'est l'plus bruyant, évidemment !

Les enfants forment un poing devant leur visage et crient « hi-han, hi-han ! »



Le chien avec la clochette sonne,
Tout passionné mène sa besogne.

Les enfants font sonner la clochette orange.



Le tambourin avec cadence,
La souris tape, tout le monde danse.

Les enfants se tapent sur le bras avec une main et crient « Bing, bing »



La taupe s'exerce au klaxon,
Tout en donnant le premier ton.

Les enfants tiennent leur poing devant le visage, appuient avec l'autre main et crient « Tou-tout, tou-tout ».



Monsieur Minou aime la clochette,
Quel joli son pour faire la fête.

Les enfants font sonner la clochette vert clair.



Le blaireau joue comme un fou
A tout le monde, Ça plaît beaucoup.

Les enfants se frappent sur les cuisses et crient « Bong, bong ».



Sur la cymbale, le cochon frappe
Comme il aime ça, il tape, tape, tape.

Les enfants frappent dans leurs mains et crient : « Tsching, tsching ».



Le hérisson prend la clochette,
Une mélodie lui vient en tête.

Les enfants font sonner la clochette jaune.



Kleine muzikanten



8 eerste spelletjes in muzikantenland voor 1 - 3 kinderen vanaf 2 jaar en 1 volwassene.

Auteur: Dietlind Löbker, muziekpedagoog

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: ca. 5 minuten per spel

Spelmateriaal

1 speelbord (tweezijdig geïllustreerd), 4 handbelletjes, 1 dirigent (= Enrico de eekhoorn), 12 ronde dierenkaartjes, 12 ronde belkaarten, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders

Kinderen hebben muziek nodig om basisvaardigheden en -vermogens op het gebied van sociaal-emotionele intelligentie te verwerven, die noodzakelijk zijn voor hun gezonde en succesvolle ontwikkeling.

Muziek bevordert de verbale, intellectuele en motorische ontwikkeling van kinderen. Ieder kind beschikt over muzikale vaardigheden, die in het kader van de vroege muzikale opvoeding kan worden ondersteund en ontwikkeld: want hij heeft een natuurlijke nieuwsgierigheid voor geluiden, klanken en liedjes.

Kinderen vinden het vooral erg leuk als ze zelf muziek kunnen maken.

De spelletjesverzameling *Kleine muzikmakers* wijst kinderen doelgericht de weg om de wereld van muziek, klanken en tonen te leren kennen. Door middel van op kinderen gerichte handelingen kunnen ze met klanken, tonen, ritmes en bewegingen experimenteren en zo spelenderwijs belangrijke kerncompetenties verwerven.

**Dietlind Löbker (muziekpedagoog) &
Uw uitvinders voor kinderen**



Spelmateriaal

speelbord open plek



Enrico's start- en eindveld

Enrico's looppad

velden voor dieren- of belkaartjes

speelbord muziekblad



velden voor belkaartjes

speelfiguur Enrico de eekhoorn



4 handbelletjes



1 dobbelsteen



12 belkaartjes achterkant

12 belkaartjes voorkant



12 dierenkaartjes achterkant

12 dierenkaartjes voorkant



Spellenoverzicht

Spel 1: Welkom bij de muzikanten

Een vrolijk muzikaal doe-mee-spel

Leerthema's: ontwikkeling van het gehoor

zie bladzijde 52

Spel 2: Li-la-luistermuisjes gezocht

Een ruimtelijk luisterspel

Leerthema's: goed en driedimensionaal luisteren, concentratie

zie bladzijde 53

Spel 3: Alle mi-ma-muzikanten zingen mee

Een vrolijk doe-mee-liedje

Leerthema's: zingen, motoriek, gemeenschapszin

zie bladzijde 55

Spel 4: Klein dierenconcert

Een coöperatief kleuren- en geheugenspel

Leerthema's: geheugen, concentratie, teamgeest

zie bladzijde 56

Spel 5: Raad eens welk belletje het was

Een luisterspel met belletjes

Leerthema's: ontwikkeling van het gehoor, concentratie

zie bladzijde 57

Spel 6: Wat zingen de dieren?

Een spel om goed bij te luisteren en na te doen

Leerthema's: zingen, motoriek, gemeenschapszin

zie bladzijde 58

Spel 7: Ik pak mijn klankenoffer

Een luister- en geheugenspel

Leerthema's: goed luisteren, ontwikkeling van het gehoor, geheugen

zie bladzijde 60

Spel 8: Groot dierenconcert

Een geheugenspel over kleuren met de dobbelsteen

Leerthema's: geheugen, concentratie, winnen en verliezen

zie bladzijde 61

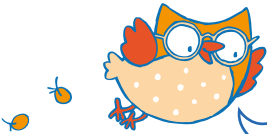
+ Lied: Een beestachtig bosconcert!

zie bladzijde 63

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Vertel uw kind wat er op de beide kanten van het speelbord en op de verschillende kaartjes te zien is. Zo bevordert u het spraakvermogen, de woordenschat en opmerkzaamheid.

Uw kind zal vast en zeker graag de vier handbelletjes laten rinkelen. Vertel over de verschillende kleuren en tonen van de afzonderlijke handbelletjes. Laat hem ook de belkaartjes zien en oefen samen eenvoudige ordenings- en luisterspellen. Begeleid uw kind met eenvoudige vragen. Bijvoorbeeld: Welk belletje klinkt het hoogst? Welk belletje hoort bij dit kaartje? Laat twee belletjes tegelijk klinken en luister hoe ze samen klinken.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen stellen over details. Bijvoorbeeld: Welk dier is hier te zien? Welke kleur is dit? Waar zie je de muis/eeekhoorn Enrico/de beer?

Ook vinden kinderen het leuk eenvoudige teloefeningen te doen. Bijvoorbeeld: Tel de muziekinstrumenten. Hoeveel kikkers zie je? Tel de kevers van Enrico's koor.

Spel 1: Welkom bij de muzikanten

Een vrolijk muzikaal doe-mee-spel

Benodigd spelmateriaal:

speelbord muziekblad, handbelletjes, belkaartjes

Leerthema's:

- ontwikkeling van het gehoor



Voordat er wordt begonnen

Het speelbord wordt met het muziekblad omhoog midden op tafel gelegd. De 4 handbelletjes en telkens 1 belkaartje van elke kleur liggen voor de volwassene; de overgebleven belkaartjes worden open rondom het speelbord gelegd.



Nu gaat het beginnen

De volwassene luidt een handbelletje en legt het bijpassende kaartje open in de eerste cirkel van de bovenste notenbalk.

Het kind speelt de toon met het juiste belletje na en legt een bijpassend kaartje van tafel open in de eerste cirkel van de middelste notenbalk.

Daarna wordt er opnieuw begonnen door een nieuw belkaartje, tot 3, op de notenbalk te leggen.

Vervolgens speelt het kind de hele reeks klanken na.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is steeds na het derde belkaartje afgelopen.

Bij oudere kinderen kunnen de belkaartjes worden omgekeerd als ze zijn nagespeeld. Nu moet het kind de volgorde onthouden en deze aan het eind uit zijn hoofd naspelen.



Variant

Het kind legt een aantal belkaartjes naar keuze open op het muziekblad en speelt het zelf gemaakte lied na. Vervolgens kan hij de volgorde van de klanken veranderen om te horen hoe het nu klinkt. Deze variant kan ook door meerdere kinderen samen of om de beurt worden gespeeld.

NEDERLANDS

Spel 2: Li-la-luistermuisjes gezocht

Een ruimtelijk luisterspel

Benodigd spelmateriaal:

handbelletjes, Enrico de Eekhoorn, dierenkaartjes met egel, kat, hond en leeuw, belkaartjes

Leerthema's:

- goed en driedimensionaal luisteren
- concentratie



Voordat er wordt begonnen

Dit spel wordt niet aan tafel, maar in de hele kamer gespeeld. De kinderen gaan in het midden van de kamer op de grond zitten. De handbelletjes worden in vier verschillende hoeken gezet. De volwassene pakt de 4 dierenkaartjes en Enrico de eekhoorn. De belkaartjes worden klaargelegd.

Nu gaat het beginnen

Alle kinderen houden hun handen voor hun ogen. De volwassene sluipt naar een handbelletje, laat het rinkelen en loopt zachtjes terug naar het midden van de kamer. Vervolgens legt hij het dierenkaartje dat bij het belletje hoort dat hij heeft geluid omgekeerd op de grond en zet Enrico de eekhoorn erbovenop.

Daarna mogen alle kinderen hun ogen opendoen. Elk kind probeert te bedenken waar het geluid van het belletje vandaan kwam, kiest een hoek uit en gaat dan bij dit belletje staan.

Als alle kinderen een keus hebben gemaakt, draait de volwassene het dierenkaartje dat in het midden ligt om en laat het aan de kinderen zien.

Als alle kinderen een keus hebben gemaakt, draait de volwassene het dierenkaartje dat in het midden ligt om en laat het aan de kinderen zien.

Einde van het spel

Na vier ronden is het spel afgelopen. Alle kinderen leggen hun belkaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Een geluid te lokaliseren, dus precies de plaats te bepalen waar het vandaan komt en te interpreteren, of het geluid van een bewegende geluidsbron alleen met het gehoor te volgen, zijn belangrijke vaardigheden die o.a. ook in het verkeer van belang zijn. Deze vaardigheid kunnen kinderen alleen door oefening leren, net als kinderen moeten leren om snelheden in te schatten.



Spel 3: Alle mi-ma-muzikanten zingen mee

Een vrolijk doe-mee-liedje

Benodigd spelmateriaal:

een willekeurig aantal dierenplaatjes, liedtekst met bewegingen (zie blz. 63/64)

Leerthema's:

- zingen
- motoriek
- gezamenlijk zingen



Voordat er wordt begonnen

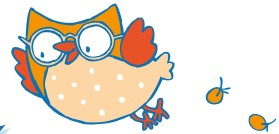
Dit spel wordt niet aan tafel, maar in het midden van de kamer gespeeld. Alle kinderen gaan in een kring staan. De volwassene pakt een willekeurig aantal dierenkaartjes en legt ze in het midden op een stapel.

Nu gaat het beginnen

De volwassene draait het eerste kaartje om, zingt het refrein en de bijpassende coupletregel en doet de bewegingen voor (voor liedtekst en bijpassende bewegingen, zie blz. 63). Tegelijk zingen en dansen de kinderen mee.

Einde van het spel

Na het laatste dierenkaartje is het spel afgelopen.



Bij kinderen die het lied en de bewegingen al kennen, kan ook een rij kaartjes worden neergelegd om ze daarna op volgorde samen te zingen en te dansen.

Spel 4: Klein dierenconcert

Een coöperatief kleuren- en geheugenspel

Benodigd spelmateriaal:

speelbord open plek, handbelletjes, Enrico de eekhoorn, belkaartjes, dierenkaartjes, evt. de dobbelsteen

Leerthema's:

- geheugen
- concentratie
- teamgeest



Voordat er wordt begonnen

Het speelbord wordt met de open plek in het bos omhoog midden op tafel gelegd. Enrico de eekhoorn wordt op zijn veld midden op het speelbord gezet, de handbelletjes staan naast het speelbord. De dierenkaartjes worden open rondom het speelbord verdeeld.

Daarna worden de belkaartjes open op de ronde velden gelegd. De kinderen moeten de kleuren van de belkaartjes onthouden, die vervolgens worden omgekeerd.

Nu gaat het beginnen

Het oudste kind wijst op een willekeurig belkaartje en luidt het belletje waarvan hij denkt dat het op het kaartje staat afgebeeld. Jongere kinderen kunnen ook de dobbelsteen op het kaartje leggen om deze te markeren.

Was het het juiste belletje?

- **Ja!** Geweldig, het kind krijgt het belkaartje als beloning. Daarna pakt hij een dierenkaartje naar keuze en legt het open op de vrijgekomen plek van het belkaartje.
- **Nee?** Het belkaartje wordt opnieuw omgekeerd nadat alle kinderen het hebben gezien. Enrico loopt een veld vooruit op zijn pad.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als

- het dierenorkest rondom de boom zit en dus alle velden door een dierenkaartje zijn bezet. De kinderen hebben met z'n allen gewonnen en voeren een groot dierenconcert uit

of

- Enrico één keer rondom de boomstam is gelopen. De kinderen hebben met z'n allen verloren. Misschien proberen ze het meteen nog een keer.



Om het eenvoudiger te maken, kan met minder belkaartjes worden begonnen door op een paar velden aan het begin wat dierenkaartjes te leggen.

Spel 5: Raad eens welk belletje het was

Een luisterspel met belletjes

Benodigd spelmateriaal:

handbelletjes, Enrico de eekhoorn, dierenkaartjes, belkaartjes (4 voor elk kind dat meespeelt)

Leerthema's:

- ontwikkeling van het gehoor
- concentratie



Voordat er wordt begonnen

Elk kind kiest een dierenkaartje zonder bel uit en krijgt 4 willekeurige belkaartjes. De volwassene krijgt de vier dierenkaartjes met de belletjes (kat, egel, hond, leeuw) en Enrico de eekhoorn. Nu worden de vier handbelletjes op enige afstand van elkaar in het midden neergezet. De volwassene luidt een keer alle handbelletjes en de kinderen proberen het bijpassende geluid te onthouden.

Nu gaat het beginnen

Alle kinderen houden hun handen voor hun ogen. De volwassene luidt een van de belletjes en legt het bijpassende dierenkaartje omgekeerd naast het handbelletje. Zijn overige dierenkaartjes legt hij omgekeerd op een stapel en zet Enrico de eekhoorn erop.

Alle kinderen doen hun ogen weer open en leggen hun dierenkaartjes naast het belletje dat volgens hen is geluid.

Als alle kinderen hun dierenkaartjes hebben neergelegd, wordt het dierenkaartje van de volwassene omgedraaid en gecontroleerd. Wie het juiste belletje heeft geraden, mag een van zijn belkaartjes wegleggen.

Daarna wordt de volgende ronde belletjesraden gespeeld.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn laatste belkaartje heeft weggelegd, is het spel afgelopen. Dit kind heeft gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Er kan ook met 2 belletjes worden begonnen om geleidelijk bij elk spel de moeilijkheidsgraad te verhogen.
Of de kinderen luiden tijdens het spel alle belletjes nog een keer om opnieuw naar hun klank te luisteren.

Spel 6: Wat zingen de dieren?

Een spel om goed bij te luisteren en na te doen

Benodigd spelmateriaal:

speelbord open plek, Enrico de eekhoorn, alle dierenkaartjes zonder belletje

Leerthema's:

- zingen
- motoriek
- gemeenschapszin



Voordat er wordt begonnen

Het speelbord wordt met de open plek in het bos omhoog midden op tafel gelegd. Enrico de eekhoorn wordt op zijn veld in het midden van het speelbord gezet. De dierenkaartjes liggen klaar.

De volwassene kiest een dierenkaartje uit en legt het open op een veld naar keuze van het speelbord. Vervolgens doet hij de kinderen het bij het dier passende geluid en de beweging voor (zie blz. 63). De kinderen doen ze allebei na. De volwassene herhaalt het voorgaande met een nieuw dierenkaartje, tot er ca. 4 tot 6 verschillende dieren op het speelbord liggen. Overgebleven dierenkaartjes gaan terug in de doos.

Nu gaat het beginnen

De volwassene neemt Enrico en zet hem voor een willekeurig dier op het speelbord.

De kinderen moeten nu gezamenlijk het bij het dier passende geluid en de beweging nadoen.

Daarna zet de volwassene Enrico voor een ander dierenkaartje op het speelbord. Zo ontstaat langzaam maar zeker een stormachtig en actief dierenconcert.

Einde van het spel

Nadat Enrico elk dier 3 tot 4 keer heeft bezocht, is het spel afgelopen.



Tegelijk met de bewegingen kan ook het bijpassende couplet van het lied worden gezongen (zie bladzijde 63). Tijdens het spel kunnen er extra dierenkaartjes bij worden gepakt. Na verloop van tijd kunnen ook de kinderen de rol van spelleider overnemen en bepalen voor welk dierenkaartje de figuur wordt neergezet.

NEEDERLANDS



Variante voor oudere kinderen:

Als de kinderen het spel al goed kennen, kan iedereen aan het begin al een dierenkaartje uitzoeken en op het speelbord leggen. Steeds als Enrico voor het eigen dierenkaartje wordt gezet, mag alleen dit kind het bijpassende geluid en de beweging maken.

Na verloop van tijd kan elk kind ook meerdere dierenkaartjes uitkiezen. Dan kan er ook met de dierenkaartjes met een belletje worden gespeeld.

Spel 7: Ik pak mijn klankenkoffer

Een luister- en geheugenspel

Benodigd spelmateriaal:

speelbord muziekblad, handbelletjes, belkaartjes, dierenkaartjes

Leerthema's:

- goed luisteren
- ontwikkeling van het gehoor
- geheugen



Voordat er wordt begonnen

Het speelbord wordt met het muziekblad omhoog midden op tafel gelegd. De belkaartjes worden open naast het speelbord gelegd, de handbelletjes komen ernaast. Elk kind krijgt 4 dierenkaartjes. Overgebleven dierenkaartjes gaan terug in de doos.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint, pakt een belkaartje, luidt het bijpassende belletje en legt het kaartje verdekt op het eerste veld van het muziekblad.

Daarna is het volgende kind aan de beurt: hij luidt het belletje dat bij het omgekeerde belkaartje hoort en draait het ter controle om. Als dit het juiste is, mag hij een nieuw belkaartje pakken, het bijpassende belletje luiden en het kaartje omgekeerd op het tweede veld leggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en luidt de twee belletjes na elkaar en controleert de volgorde van klanken die op de kaartjes staan.

Als een van de kinderen een verkeerd belletje gebruikt, geeft hij een van zijn dierenkaartjes terug.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn laatste kaartje heeft teruggegeven of als het laatste veld op het muziekblad is bezet, is het spel afgelopen.

Het kind dat nu nog de meeste dierenkaartjes heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Spel 8: Groot dierenconcert

Een kleuren- en geheugenspel met dobbelsteen

Benodigd spelmateriaal:

speelbord open plek, handbelletjes, Enrico de eenhoorn, dierenkaartjes, belkaartjes, dobbelsteen

Leerthema's:

- geheugen
- concentratie
- winnen en verliezen

Voordat er wordt begonnen

Het speelbord wordt met de open plek in het bos omhoog midden op tafel gelegd. Enrico de eekhoorn wordt op zijn veld midden op het speelbord gezet, de handbelletjes staan naast het speelbord. De dierenkaartjes worden open rondom het speelbord verdeeld.

Daarna worden de belkaartjes open op de ronde velden gelegd. De kinderen moeten de kleuren van de belkaartjes onthouden, die vervolgens worden omgekeerd. De dobbelsteen wordt klaargelegd.

Nu gaat het beginnen

Het oudste kind gooit met de dobbelsteen en zet Enrico het gegooide aantal ogen vooruit naar het volgende belkaartje. Het kind luidt het belletje waarvan het denkt dat dit op het kaartje staat afgebeeld.

Was het het juiste belletje?

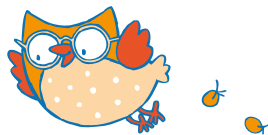
- **Ja!** Geweldig, het kind krijgt het belkaartje als beloning. Daarna pakt hij een dierenkaartje naar keuze en legt het open op de vrijgekomen plek van het belkaartje.
- **Nee?** Het belkaartje wordt opnieuw omgekeerd nadat alle kinderen het hebben gezien.

Wie op een veld met een dierenkaartje terecht komt, mag Enrico op een veld naar keuze met een omgekeerd belkaartje zetten.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het dierenorkest rondom de boomstam zit en dus alle velden door een dierenkaartje zijn bezet. Het kind met de meeste belkaartjes wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Winnen en verliezen... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost hem. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.

NEDERLANDS

Lied: Een beestachtig bosconcert!



Hier kunt u de melodie van het liedje beluisteren: www.haba.de/kleinmuzikanten



Lied: Een beestachtig bosconcert!

Het lied begint altijd met het refrein:

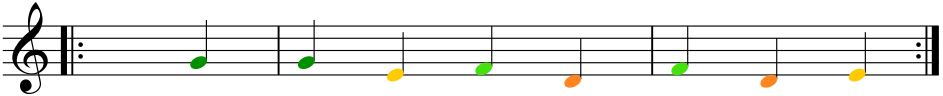


Kom hier, ga mee naar 't bos- con- cert en doe al- le- maal mee!
Kom hier, ga mee naar 't bos- con- cert en doe al- le- maal mee!

Daarna volgt het couplet dat op het dier en zijn instrument betrekking heeft.

Daarna opnieuw het refrein plus een couplet met een nieuw dier en de bijpassende beweging en het geluid etc.

Versregels van de afzonderlijke dieren:



De kat haar klok- je rin- kelt zacht,
er twin- kelt zacht- jes in de nacht.

NEDERLANDS



Trompet speelt een wasbeermeneer,
die toetert als een echte heer.



De kinderen houden hun handen als een trechter voor hun mond en roepen "retteketet".



De beer slaat rustig op de trom,
en op de maat klinkt zijn gebrom.



De kinderen slaan met een hand op hun buik en roepen "boem, boem".



De leeuw slaat vrolijk op zijn bel,
en nog met leeuwen kracht, dat wel.



De kinderen luiden het donkergroene belletje.



De kikkers kwaken luid in koor,
dat lied blijft hangen in je oor.



De kinderen bewegen met hun heupen en zingen "tralala, kwaak, kwaak".



De ezel roept heel hard i-a,
i-a, wie doet hem het best na?

De kinderen houden hun vuist voor hun gezicht en roepen "ia, ia".



Ook de hond klingelt luid de bel
ja zijn muziek hoor je vast wel.

De kinderen luiden het oranje belletje.



Op de tamboerijn slaat de muis,
die voelt zich bij het ritme thuis.

De kinderen slaan met hun hand op hun arm en roepen "tsjik, tsjik".



Op de toeter knijpt druk de mol,
dat geluid vindt hij al te dol.

De kinderen houden hun vuist voor hun gezicht, knijpen er met hun andere hand in en roepen "pepperdepep".



De kat haar klokje rinkelt zacht
er twinkelt zachtjes in de nacht.

De kinderen luiden het lichtgroene belletje.



Op kleine bongo's slaat de das,
Alsof hij zelf het ritme was.

De kinderen slaan met hun handen op hun dijen en roepen "bong, bong".



Het varken slaat met het bekken,
en komt zo flink aan zijn trekken.

De kinderen klappen in hun handen en roepen "tsjing, tsjing".



De melodie van egel klinkt
Kijk hoe hij op de maat mee swingt.

De kinderen luiden het gele belletje.

