



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele
**Kling-Klang-
Wald**



My Very First Games – Ding Dong Forest
Mes premiers jeux – Petite forêt musicale
Mijn eerste spellen – Kling-Klang-bos
Mis primeros juegos – El bosque Tin tán
I miei primi giochi – Il bosco din don dan

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Meine ersten Spiele

Kling-Klang-Wald

Eine erste musikalische Spielesammlung für 1 - 3 Spieler ab 2 Jahren und einen Erwachsenen.

Autorin: Dietlind Löbker, Musikpädagogin
Illustration: Martina Leykamm
Design Instrumente: Ines Frömelt
Spieldauer: je Spiel 5 - 10 Minuten

Die Familie der kleinen Mia Maus wohnt mit vielen anderen Tieren im Kling-Klang-Wald. Dies ist ein ganz besonderer Wald, denn hier lieben alle Waldbewohner die Musik. Daher kann auch jedes Tier ein Musikinstrument spielen. Nur die kleine Mia Maus kann sich noch nicht entscheiden, welches Instrument sie spielen möchte. Daher besucht sie nach und nach ihre Freunde und probiert verschiedene Instrumente aus. Möchtest du mit Mia Maus in fünf lustigen Spielen die bunte Welt der Musik erkunden?

Liebe Eltern,

die speziell für Kinderhände entwickelten Instrumente und Spielmaterialien eröffnen Ihren Kindern einen ersten Zugang zur Welt der Musik. Spielerisch erkunden sie im Kling-Klang-Wald Klänge, Rhythmen, sie lernen Instrumente zu spielen und deren typischen Klang zu erkennen.

Dabei wird das Gehör der Kinder geschult: Sie lernen Klänge zu erkennen, richtig zuzuordnen, im Raum zu lokalisieren und beim Hören und Spielen ein erstes Rhythmikgefühl zu entwickeln. Neben der Feinmotorik beim Spiel mit den Instrumenten werden Sozialkompetenzen und die Konzentrationsfähigkeit geschult. Damit erwerben die Kinder bereits viele wichtige Voraussetzungen für den späteren erfolgreichen Eintritt in die Grundschule.

Gehen Sie gemeinsam mit Ihren Kindern auf eine spannende Erlebnisreise in die Welt der Musik: Fördern Sie die Musikalität, Kreativität und Fantasie Ihrer Kinder beim gemeinsamen Spiel mit den Instrumenten und den Bewohnern des Kling-Klang-Waldes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Mama Maus (Holzfigur)
- 1 Tamburin
- 1 Metallophon mit Schlegel
- 1 Paar Klangstäbe
- 1 Spielplan
- 3 Waldhäuser
- 3 Mia Maus-Plättchen (Rückseite: Fliegenpilz)
- 9 Tier-Plättchen (Rückseite: Fliegenpilz)
- 3 Mäusewohnungen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Schauen Sie sich zusammen mit Ihrem Kind das Spielmaterial und die Instrumente an. Erklären Sie Ihrem Kind wie die Instrumente heißen und wie sie gespielt werden. Lassen Sie Ihr Kind die Instrumente ausprobieren und den Tier-Plättchen (Eichhörnchen, Fuchs, Bär) zuordnen.

Als Einführungsübung kann Ihr Kind selbst ein Tier nennen und das entsprechende Instrument spielen.

Spiel 1: Kleine Maus, wo steckst du?

Ein erstes rhythmisches Hör-Spiel

Benötigtes Spielmaterial

Spielplan, 3 Waldhäuser, Tamburin, Metallophon mit Schlegel, 2 Klangstäbe, 9 Tier-Plättchen, 3 Mia Maus-Plättchen und Mama Maus

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die drei runden Löcher werden jeweils mit einem Waldhaus abgedeckt. Dabei soll die Tiermama mit dem Instrument nach oben zeigen. Nun kommt das restliche Spielmaterial neben den Spielplan. Der Würfel wird bereitgelegt.



Spielablauf

Der Erwachsene und das Kind/die Kinder sind abwechselnd an der Reihe.
Die Reime, die der Erwachsene aufsagt, können natürlich auch von den Kindern mitgesprochen werden, wenn sie das Spiel schon kennen.

Beginnen Sie und sagen:

*Augen zu und Ohren auf,
die Geschichte' nimmt ihren Lauf!*

Verdecken Sie mit beiden Händen Ihre Augen und halten Sie sie dann als Trichter hinter die Ohren. Das ist das Zeichen für die Kinder, ihre Augen zu schließen. Dann sprechen Sie weiter und verstecken dabei das Mia Maus-Plättchen unter einem beliebigen Waldhaus und nehmen das Instrument der abgebildeten Tiermama in die Hand:

*Heute geht die kleine Maus
in den Kling-Klang-Wald hinaus.
Möchte dort ein Tier besuchen,
freut sich schon auf Saft und Kuchen.*

Während Sie das Instrument spielen (= an der Tür des Waldhauses klingeln) und es dann wieder zurücklegen, fahren Sie fort:

*Klingelt an der Haustür fein.
„Lieber Freund, lass mich herein!“
„Die kleine Maus! Oh, ist das schön!
Ich freue mich, dich heut zu seh'n.
Schließ die Tür schnell hinter dir
und setz dich dann hier her zu mir.“*

Jetzt dürfen die Kinder ihre Augen öffnen.
Stellen Sie Mama Maus in die Mitte des Spielplans und sagen:

*Augen auf, geradeaus –
da kommt plötzlich Mama Maus!
„Wo steckt denn nur mein Mausekind?
Wisst ihr wohl, wo ich es find'?“*

Die Kinder überlegen, bei welchem Tier Mama Maus an der Haustür geklingelt hat. Wer es weiß, nimmt sich das Instrument und spielt ein paar Töne. Jetzt darfst du das entsprechende Waldhaus aufdecken und nachschauen, ob das Maus-Plättchen darunter liegt.

Ist Mia Maus dort?

- **Ja?**

Sie bestätigen dies, indem Sie sagen:

*Da ist es ja, das Mausekind,
läuft zu Mama wie der Wind.
Alle freu'n sich, schrei'n „Hurra!“,
das Mausekind ist wieder da!*

Zur Belohnung bekommt das Kind ein Tier-Plättchen.

- **Nein?**

In diesem Fall sagen Sie:

*„Das Versteck vom Mausewicht?
Tut mir leid, das kenn' ich nicht.“*

Das Kind bekommt leider kein Tier-Plättchen.

Mama Maus wird jetzt wieder vom Spielplan genommen.

Eine neue Runde beginnt. Der Erwachsene versteckt wieder ein Mia Maus-Plättchen und das Spiel setzt sich wie oben beschrieben fort.

Tipp: Kleinere Kinder sollten so lange raten dürfen, bis sie Mia Maus gefunden haben. Eventuell schließen sie vor jedem Rateversuch noch einmal die Augen und der Erwachsene spielt noch einmal das Instrument.

Anmerkung für die Eltern:

Was für Erwachsene einfach erscheinen mag, stellt für kleine Kinder eine große Leistung dar: Sie müssen einen Klang zeitversetzt einem Instrument zuordnen.

Mit diesem Spiel werden Gehör, Aufmerksamkeit, Gedächtnis und die Fähigkeit der Zuordnung von Klängen trainiert. Das sichere Erkennen bzw. Zuordnen eines Tons ist für die weiteren Spielvarianten eine wichtige Voraussetzung.

Spiel 2: Unterwegs im Kling-Klang-Wald

Ein klangvolles Such- und Sammelspiel

Benötigtes Spielmaterial

Spielplan, 3 Waldhäuser, Tamburin, Metallophon mit Schlegel, 2 Klangstäbe, 3 Mia Maus-Plättchen, Mama Maus, 9 Tier-Plättchen, Würfel und für jedes Kind eine Mäusewohnung

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die drei Waldhäuser mit der Tiermama nach oben auf die Löcher gelegt. Neben dem Spielplan werden die neun Tier-Plättchen offen zu einem Raster von 3 x 3 geordnet. Jedes Kind erhält eine Mäusewohnung.

Stellt Mama Maus auf dem Spielplan auf ein beliebiges Feld des Waldweges. Haltet die Instrumente, die drei Mia Maus-Plättchen und den Würfel bereit.



Spielablauf

Die Kinder schauen sich die Tier-Plättchen mit den Instrumenten gut an und prägen sie sich ein. Anschließend werden sie der Reihe nach verdeckt. Jetzt schließen die Kinder die Augen. Der Erwachsene versteckt ein Mia Maus-Plättchen unter einem Waldhaus. Dann dürfen die Kinder die Augen wieder öffnen.

Das Kind mit den kleinsten Füßen beginnt das Spiel und würfelt. Setze Mama Maus auf ein beliebiges Feld der gewürfelten Farbe.

Was ist auf dem Waldfeld abgebildet?

- **Ein Tierkind?**

Mama Maus sucht jetzt dieses Tier. Versuche ein Tier-Plättchen mit dem gleichen Tierkind aufzudecken.

→ **Richtig?**

Super! Zur Belohnung darfst du das Tier-Plättchen in deiner Mäusewohnung ablegen und das Instrument dieses Tierkinds spielen. Wenn du möchtest, kannst du so viele Töne spielen, wie Noten auf dem Plättchen abgebildet sind.

Aufgepasst: In einer Mäusewohnung müssen immer drei verschiedene Tierkinder abgelegt werden.

→ **Falsch?**

Schade, drehe das Plättchen wieder um, nachdem alle anderen Kinder es auch angeschaut haben.

• **Mia Maus?**

Mama Maus hat vergessen, wo Mia Maus gerade steckt.
In welchem Waldhaus vermutest du Mia?

Nimm das entsprechende Instrument und klinge an der Haustür
(= spiele das Instrument). Dann deckst du das Waldhaus auf.

Ist Mia Maus dort?

→ **Ja?**

Super, zur Belohnung bekommst du das Mia Maus-Plättchen.
Jetzt schließen alle Kinder wieder die Augen und der Erwachsene versteckt ein weiteres Mia Maus-Plättchen unter einem Waldhaus.

→ **Nein?**

Schade, lege das Waldhaus an seinen Platz zurück. Du bekommst leider kein Mia Maus-Plättchen für deine Mäusewohnung.

Das Mia Maus-Plättchen liegt unter einem anderen Waldhaus, vielleicht findest du es beim nächsten Versuch.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Kind, das als Erster drei verschiedene Tierkinder in seiner Mäusewohnung abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

Variante

Das Spiel wird etwas schwerer, wenn die Tier-Plättchen verdeckt ausgelegt werden und vor Spielbeginn nicht angeschaut werden dürfen.

Spiel 3: Die kleine Maus spielt Zuhause

Ein musikalisches Klang- und Instrumenten-Memo

Benötigtes Spielmaterial

Tamburin, Metallophon mit Schlegel, 2 Klangstäbe, Mama Maus, 9 Tier-Plättchen und für jedes Kind eine Mäusewohnung

Spielvorbereitung

Die neun Tier-Plättchen werden verdeckt gestapelt in die Tischmitte gelegt. Jedes Kind bekommt eine Mäusewohnung und legt sie vor sich. Das übrige Material wird bereitgehalten.

Spielablauf

Das Kind, das zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, beginnt.

Du nimmst dir drei Tier-Plättchen und legst sie offen neben deine Mäusewohnung. Jetzt prägst du dir die Instrumente auf den Plättchen gut ein. Dann werden sie umgedreht. Jetzt sind drei Fliegenpilze zu sehen.

Setze Mama Maus auf einen beliebigen Fliegenpilz und überlege, welches Instrument das Tierkind unter dem Fliegenpilz spielt. Nimm das entsprechende Instrument und spiele auf ihm. Dann deckst du das Plättchen auf.

Hast du das richtige Instrument gespielt?

- **Ja? – Prima.**
Du darfst das Plättchen in deine Mäusewohnung legen.
- **Nein? – Schade!**
Lege das Plättchen in die Schachtel zurück.

Jetzt setzt du Mama Maus auf den nächsten Fliegenpilz und darfst wieder raten, welches Instrument das Tierkind spielt. Hast du bei allen drei Tier-Plättchen einmal geraten, ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

War jedes Kind einmal an der Reihe, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt das Kind mit den meisten Tier-Plättchen in seiner Mäusewohnung. Bei Gleichstand habt ihr gemeinsam gewonnen.

Spiel 4:

Wo hat die kleine Maus gerade gespielt?

Ein klangvolles Suchspiel im ganzen Raum

Benötigtes Spielmaterial

Tamburin, Metallophon mit Schlegel, 2 Klangstäbe, 3 Mia Maus-Plättchen, je 1 Tier-Plättchen pro Tierkind (Eichhörnchen, Fuchs, Bär), 3 Waldhäuser

Spielablauf

Alle Kinder wählen gemeinsam drei Raumecken und legen dort je ein Waldhaus-Plättchen mit der Tiermama nach oben ab. Die Instrumente werden bereitgehalten. Die Kinder sitzen in der Raummitte und schließen die Augen. Der Erwachsene nimmt die drei Tier-Plättchen, ein Mia Maus-Plättchen und ein beliebiges Instrument. Er geht leise in die drei Ecken und legt auf jedes Waldhaus verdeckt ein Tier-Plättchen. Das Plättchen mit dem Instrument, das er gleich spielen wird, hält er bei sich verborgen und legt stattdessen das Mia Maus-Plättchen verdeckt auf das entsprechende Waldhaus. Nun spielt er das Instrument aus der Ecke, in der das Mia Maus-Plättchen liegt, schleicht dann zurück zu den Kindern und sagt:

„Augen auf! Wo hat Mia Maus wohl gerade gespielt?“

Sofort laufen die Kinder los und stellen sich in die Ecke, von der sie glauben, dass das Instrument dort gerade gespielt wurde. Wenn alle an einem Platz sind, decken sie das Tier-Plättchen auf.

„Wo steckt jetzt Mia Maus? Wer hat sie gefunden?“

Die Kinder, die am richtigen Platz stehen, werden gefeiert. Anschließend sammelt ihr alle übrigen Tier-Plättchen wieder ein und eine neue Runde beginnt. Das Spiel endet, wenn das dritte Mia Maus-Plättchen gefunden wurde.

Spielt nur ein Kind mit, darf es das Mia Maus-Plättchen zu sich nehmen.

Anmerkung für die Eltern:

Die Spiele 3 und 4 sind wichtige Übungen, wie sie später auf andere Weise auch im Musikunterricht in der Grundschule trainiert werden.

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.

Tipp: Verfolge Mia Maus im Kling-Klang-Wald

Eine tolle Übung zum Richtungshören ist auch folgendes Spiel:

- Die Kinder sitzen aufrecht und mit geschlossenen Augen in der Zimmermitte. Das aufrechte Sitzen unterstützt dabei das Richtungshören.
- Der Erwachsene ist Mia Maus. Er spielt ein beliebiges Instrument und geht damit durch den Raum.
- Plötzlich bleibt er stehen und hört auf zu spielen.
Wo steckt jetzt Mia Maus?
Ohne die Augen zu öffnen, zeigen die Kinder in die Richtung, in der sie den Erwachsenen vermuten.

Das Spiel kann mit den unterschiedlichen Instrumenten beliebig oft wiederholt werden.

Spiel 5: Ein Geburtstagslied für die kleine Maus

Ein kooperatives Liederspiel

Benötigtes Spielmaterial

2 Waldhäuser, Tamburin, Metallophon mit Schlegel, 2 Klangstäbe, 9 Tier-Plättchen und Mama Maus

Spielvorbereitung

Die beiden Waldhäuser mit der Tiermama werden nach unten gelegt.
Die Instrumente, die Tier-Plättchen und das Mia Maus-Plättchen werden bereitgehalten.

Spielablauf

Der Erwachsene wählt vier Tier-Plättchen aus und legt je zwei offen unter jedes Waldhaus.

Beispiel:**Waldhaus 1:**

Metallophon (2 Noten)
und Tamburin (1 Note)

Waldhaus 2:

Klangstäbe (3 Noten)
und Tamburin (2 Noten)

Die Kinder schauen sich die Tier-Plättchen in Ruhe an. Dann schließen sie die Augen und halten sie mit ihren Händen zu. Der Erwachsene dreht die Tier-Plättchen um und die Kinder können die Augen wieder öffnen.

Jetzt spielt der Erwachsene eine der beiden Klangfolgen eines Waldhauses, z.B. 3 x Klangstäbe und 2 x Tamburin.

Welches „Lied“ habt ihr gehört?

Setzt Mama Maus vor das entsprechende Haus.

Habt ihr das Lied richtig erkannt?

Prima! Alle klatschen fröhlich in die Hände.

Steht Mama Maus beim falschen Waldhaus?

Schade! Hört beim nächsten Mal genau zu und versucht es am besten gleich noch einmal.

Der Erwachsene gibt euch gleich noch einmal eine Aufgabe.



Variante

- Ihr könnt diese Spielvariante auch als Wettbewerbsvariante spielen und seid nacheinander mit dem Erkennen der Klangfolge an der Reihe. Wer sie richtig erkennt, bekommt eines der beiden erkannten Tier-Plättchen zur Belohnung. Auf die leere Stelle wird ein neues Tier-Plättchen gelegt. Wer nach einer festgelegten Anzahl von Runden (z.B. drei) die meisten Tier-Plättchen hat, gewinnt das Spiel.
- Das Spiel wird etwas schwerer, wenn die Kinder ihre Augen geschlossen halten sollen, auch während der Erwachsene spielt. So müssen sie zusätzlich heraushören, welche Instrumente wie oft gespielt werden. Noch schwerer wird das Spiel, wenn 2 x 3 Tier-Plättchen ausgelegt werden.

Tipps:

- Spielen mehrere Kinder, nimmt sich jedes ein Instrument und ein entsprechendes Tier-Plättchen mit beliebiger Notenanzahl. Dann spielen sie mehrmals reihum je so viele Noten, wie auf ihren Tier-Plättchen zu sehen sind. So entsteht ein erstes kleines Konzert mit einer wechselnden Rhythmus- und Klangfolge.
- Die Instrumente eignen sich auch zum freien Spiel. Liegen dabei die Tier-Plättchen offen aus, können die Kinder die Noten nachspielen.

My Very First Games

Ding Dong Forest



A first musical game collection for 1 - 3 players aged 2+ and one adult.

Author: Dietlind Löbker, Music pedagogue teacher
Illustrations: Martina Leykamm
Instrument Design: Ines Frömelt
Length of the game: each game 5 -10minutes

The family of little Mia Mouse lives with many other animals in the Ding Dong Forest. This is a very special forest, as here all the inhabitants love music. So each animal can play an instrument. Only little Mia Mouse can't decide which instrument she would like to play. So one by one she visits her friends and tries out the different instruments. Do you want to explore, with Mia Mouse, the colorful world of music in five fun games?

Dear Parents,

The instruments and game material, especially conceived and designed for children's hands, offer your child a first introduction to the world of music.

The children, through play, explore sounds and rhythms in the Ding Dong Forest and learn to play instruments and recognize the sounds they make.

In this way the hearing skills of children are trained; they learn to identify sounds and match them to instruments, to locate sounds in a room, while also developing a first sense of rhythm. Apart from fostering children's motor skills by playing the instruments, their social skills and concentration are also trained. Thus children acquire many important skills that will enable them later to have a more successful start at elementary school.

Together with your child take exciting excursions into the world of music, foster their musicality, creativity and imagination by playing the instruments together with the inhabitants of the Ding Dong Forest.

Lots of fun playing!

Your inventors for inquisitive minds

Contents

- 1 Mama Mouse (woodenfigure)
- 1 tambourine
- 1 metallophone with mallet
- 1 pair of hardwood percussion sticks
- 1 game board
- 3 forest houses
- 3 Mia Mouse tiles (back side: toadstool)
- 9 animal tiles (back side: toadstool)
- 3 mouse homes
- 1 color die

Before playing for the first time

Together with your child take a good look at the game material and the different instruments. Explain what the instruments are called and how they are played. Let your child experiment playing the instruments and assigning them to the animal tiles. (squirrel, fox, bear).

As a first introduction your child can pick an animal and play the appropriate instrument.

Game 1: Little Mouse, where are you headed?

A first rhythmic listening-game

Game material required

Game board, 3 forest houses, tambourine, metallophone with mallet, 2 wooden sticks, 9 animal tiles, 3 Mia Mouse tiles and Mama Mouse

Preparation of the Game

Place the game board in the middle of the table. The three round holes are each covered with a forest house, with the animal mama and the instrument facing upwards. Place the rest of the game material ready next to the game board.



How to Play

The adult and the child/children take it in turns.

The rhymes spoken by the adult, can also obviously be said by the children, when they get to know the game.

You begin and say:

*Eyes shut and all ears pricked,
Listen to hear which house has been picked!*

Cover your eyes with both hands and cup your hands behind your ears. This is the sign for the children to shut their eyes. Carry on talking and hide the Mia Mouse tile under any forest house and then take the instrument shown in the animal mama's hand:

*Today the little Mouse gets lost
Deep in the Ding Dong Forest.
She went to visit some animal friends
And cakes and juice are what she finds.*

Play the instrument (= "knocking on the door of the forest house"), then afterwards put it down, and carry on with:

*Knock, then ring at the fine front door
"Oh nice friend let me in once more!"
"Oh look, how nice, it's Mia Mouse!
Please come into my little house!
Shut the door behind you dear
And sit right down, beside me, here.*

Now the children can open their eyes.

Place Mama Mouse in the middle of the game board and say:

*Eyes wide open, but who's that so glum,
Look it must be Mia's Mum!
"Oh do you know where to find my child?
Not knowing is simply driving me wild".*

The children think about which animal door Mama Mouse has knocked on. Whoever thinks he knows takes the matching instrument and plays a few notes. Now you can turn over the right forest house and check to see whether the Mia Mouse tile is lying underneath.

Is Mia Mouse there?

- **Yes?**

Confirm by saying:

*Look your little Mia is safe and sound,
Mama is so happy she's been found.
Everyone's happy and shouts, "Hurray!",
Little Mia Mouse has been found today!*

As a reward you receive an animal tile.

- **No?**

In this case you say:

*"But no, your little Mia is not there
Oh dear, I have no idea where."*

Sadly you receive no animal tile.

Mama Mouse is removed from the game board and a new round begins. The adult hides the Mia Mouse tile once again and the game continues as described before.

Hint: Younger children should be given the opportunity to keep guessing until they find Mia Mouse. Sometimes it helps if during the mouse hunt the children shut their eyes once again and the adult plays the instrument once more.

Notes for the Parents

What for an adult can seem quite simple may be quite difficult for little children: hearing a sound and then later matching it with an instrument. With this game, hearing, concentration, memory and the ability to assign sounds will be trained. Confidence in recognizing the sounds for example is an important requirement for the later game variations

Game 2: Deep in the Ding Dong Forest

A resounding search and collecting game

Game Material required

Game board, 3 forest houses, tambourine, metallophone with mallet, 2 wooden sticks, 3 Mia Mouse tiles, 9 animal tiles, die and a mouse home for each child.

ENGLISH

Preparation of the Game

Put the game board in the middle of the table and the three forest homes with their animal mamas face up on top of the holes. Lay out the animal tiles in a grid of 3 x 3 beside the game board. Each child then takes a mouse home.

Place Mama Mouse on the game board on any square on the forest path.
Get the instruments, the three Mia Mouse tiles and the die ready.



How to Play

Take a good look at the animal tiles with the instruments and carefully memorize them. Then afterwards turn them over one by one. Now you have to close your eyes. The adult hides a Mia Mouse tile under one of the forest houses. Then you open your eyes again.

The child with the smallest feet begins the game and rolls the die. Place Mama Mouse on a square that is the same color as the one shown on the die.

What is shown on the forest square?

- **An animal child?**

Mama Mouse now looks for this animal. Try to turn over an animal tile with the same animal child.

→ **Correct?**

Great! As a reward you may place an animal tile in your mouse home and play the instrument of this animal child. If you want to, you can play as many notes as are shown on the tile.

Watch out: In a mouse home there must always be three different kinds of animal children.

→ **Wrong?**

Pity! Turn the tile back over after all the other children have had a good look at it.

• **Mia Mouse?**

Mamma Mouse has forgotten where Mia Mouse is.
Which forest house do you think Mia is in?

Take the appropriate instrument and “knock at the door” (= play the instrument).
Then lift up the forest house.

Is Mia Mouse there?

→ **Yes?**

Great, as a reward you receive one Mia Mouse tile.
Now all the children close their eyes again and the adult hides another Mia Mouse tile under a forest house.

→ **No?**

Pity! Place the forest house back in its place. Unfortunately you don't receive a Mia Mouse tile for your mouse home.

The Mia Mouse tile is lying under a different forest house but perhaps you will find it the next time.

Then it is the turn of the next child to roll the die.

End of the Game

The first child to place three different animal children in his mouse home is the winner of the game.

Variation

The game becomes harder if the animal tiles are laid out face down and you can't look at them before the game begins.

Game 3: Little Mia Mouse plays at home

A melodius musical instrument memory game

Game material required

Tambourine, metallophone with mallet, 2 wooden sticks, Mama Mouse, 9 animal tiles and a mouse home for each child

Preparation of the Game

The nine animal tiles are placed in a pile face down in the middle of the table. Each child takes a mouse home and places it in front of him. Get the rest of the game material ready.

How to Play

The child who most recently went walking in the forest begins.

He takes three animal tiles and places them face up next to his mouse home. He carefully memorizes which instruments are on which tiles. Then the tiles are turned over so that they show three toadstools.

Place Mama Mouse on any one of the toadstools and think about which instrument the animal child under the toadstool plays. Pick up the corresponding instrument and play it. Then you can turn the tile over.

Have you played the right instrument?

- **Yes? – Great.**
Now you can place the tile in your mouse home.
- **No? – Pity!**
Place the tile back in the box.

Now place Mama Mouse on the next toadstool and think once again about which instrument the animal child plays. Once you have tried all three animal tiles it's then the next child's turn.

End of the Game

When each child has had a turn the game ends. The child with the most animal tiles in his mouse home wins. If there is a draw you win together.



Game 4:

Where has the little Mouse just played?

A musical searching game in the whole room

Game Material Required

Tambourine, metallophone with mallet, 2 wooden sticks, 3 Mia Mouse tiles, one animal tile of each animal child (squirrel, fox, bear), 3 forest houses

How to Play

Choose three corners in the room and place a forest house in each with the animal mama face up. Get the instruments ready.

The children sit in the middle of the room and shut their eyes. The adult takes three animal tiles, one Mia Mouse tile and any one of the instruments. He quietly walks to the three corners and places on each forest house an animal tile face down.

However, he keeps the tile showing the instrument he is about to play and places instead the Mia Mouse tile face down on the corresponding forest house. He plays the instrument in the corner where he placed the Mia Mouse tile before he tiptoes back to the children and says:

Eyes open! – Where has Mia Mouse just played?

The children then rush off and stand in the corner where they think the instrument was played. As soon as each child is standing in a corner they turn over the animal tile there.

Where is Mia Mouse? Who has found her?

The children who are standing in the right place are applauded. Afterwards they collect the other animal tiles and a new round begins.

The game ends when the third Mia Mouse tile has been found.

If only one child is playing, he can take the Mia Mouse tile.

Notes for parents:

Both game 3 and 4 are important exercises exploring what will later and in a different way also be taught in music classes at primary school.

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



Hint: Follow Mia Mouse as she goes through Ding Dong Forest

The following game is an excellent exercise for directional hearing:

- The children sit upright, with their eyes shut, in the middle of the room. Sitting upright aids children with directional hearing.
- The adult is Mia Mouse. He plays any one of the instruments and walks with it through the room.
- Suddenly he stops walking and plays.
Where is Mia Mouse now?
Without opening their eyes, the children point, to where they think the adult is.

The game can be repeated with all the different instruments.

Game 5:

A birthday song for little Mouse

A cooperative song game

Game material required

2 forest houses, tambourine, metallophone with mallet, 2 wooden sticks 9 animal tiles and Mama Mouse

Preparation of the Game

Place the two forest houses with the animal mamas face down.
Get the instruments and the animal tiles ready.

How to play

The adult chooses four animal tiles and places two of each under each forest house.

For example:



Forest house 1:
metallophone (2 notes) and
tambourine (1 note)

Forest house 2:
wooden sticks (3 notes) and
tambourine (2 notes).

Take your time looking at the animal tiles. Then close your eyes and place your hands over them. The adult turns over the animal tiles and then you can open your eyes again.

Then the adult plays one of the two sound sequences of one of the forest houses, for example 3 notes with the sticks and 2 notes on the tambourine.

Which “Song” have you heard?

Now place Mama Mouse in front of the chosen house.

Have you recognized the song correctly?

Excellent. Everybody happily claps hands.

Have you put Mama Mouse beside the wrong forest house?

Pity, try to listen really carefully next time and try again.

The adult immediately sets up another challenge.



Variation

- You can also play this variation as a competitive variation and take turns to recognize the sequence of sounds. Whoever recognizes it correctly receives one of the two animal tiles as a reward. A new animal tile is then placed in the empty space.
Whoever, after the agreed number of rounds (for example: three), has the most animal tiles, wins the game.
- The game will become harder if the children keep their eyes shut even when the adult plays the instrument. They now in addition have to listen which instruments are played how many times. The game will become even harder when 2 x 3 animal tiles are laid down.

Hints:

- If there are several children playing they each choose an instrument and one matching animal tile with any number of notes. Then they play one by one as many notes as are on their animal tiles. In this way a little concert with an alternating sequence of rhythms and sounds will arise.
- The instruments are also suitable for free play. Lay out the animal tiles face up so that the children can play the notes from them.

Petite forêt musicale

Une première collection de jeux musicaux pour 1 à 3 joueurs à partir de 2 ans et un adulte.

Auteure : Dietlind Löbker, pédagogue musicale
Illustration : Martina Leykamm
Conception des instruments : Ines Frömelt
Durée de la partie : 5 à 10 minutes par jeu

La petite souris Mia et sa famille ainsi que beaucoup d'autres animaux habitent dans la petite forêt musicale. C'est une forêt bien particulière, car tous ses habitants aiment la musique et jouent donc d'un instrument. Seule la petite souris Mia n'arrive pas à décider de quel instrument elle veut jouer. Elle va donc rendre visite à ses amis les uns après les autres et essaye différents instruments.

As-tu envie, en compagnie de la petite souris Mia, de découvrir le monde de la musique dans cinq jeux amusants ?

Chers parents,

Les instruments et les accessoires de ce jeu, conçus spécialement pour les mains d'enfants, offrent à vos enfants une première approche du monde de la musique.

En jouant, les enfants découvrent dans la forêt musicale des sons et des rythmes ; ils apprennent à jouer des instruments et à reconnaître leur tonalité.

Ceci exerce l'ouïe des enfants : ils apprennent à reconnaître les sons, à les classer correctement, à les localiser dans une pièce et à développer leur premier sens musical en écoutant et en jouant. Ils exercent leur motricité fine avec les instruments et entraînent leurs compétences sociales et leur capacité de concentration. Les enfants acquièrent donc des bases essentielles pour réussir leur entrée à l'école primaire.

Accompagnez vos enfants dans ce passionnant voyage musical. Stimulez leur musicalité, leur créativité et leur imagination en jouant des instruments avec eux et avec les habitants de la petite forêt musicale.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 Maman souris (pion en bois)
- 1 tambourin
- 1 métallophone avec baguette
- 1 paire de baguettes sonores
- 1 plateau de jeu
- 3 cabanes (plaquettes rondes)
- 3 plaquettes souris Mia (verso : champignon)
- 9 plaquettes d'animaux (verso : champignon)
- 3 maisons de souris (dépôts)
- 1 dé multicolore

Avant de jouer pour la première fois

Avec votre enfant, regardez les accessoires de jeu et les instruments. Dites à votre enfant comment les instruments s'appellent et expliquez-lui comment on y joue. Faites-lui essayer les instruments et classer les plaquettes des animaux (écureuil, renard, ours).

Comme exercice de départ, votre enfant pourra nommer lui-même un animal et jouer sur l'instrument correspondant.

Jeu n° 1 : Petite souris, où es-tu ?

Un premier jeu d'écoute rythmique

Accessoires de jeu nécessaires

Plateau de jeu, 3 cabanes, tambourin, métallophone avec baguette, 2 baguettes sonores, 9 plaquettes d'animaux, 3 plaquettes souris Mia et Maman souris

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Les trois trous sont recouverts chacun par une cabane, face animal avec un instrument de musique visible. Posez les accessoires de jeu restants à côté du plateau de jeu.



Déroulement de la partie

L'adulte et l'enfant/les enfants jouent chacun à tour de rôle.

Les rimes dites par l'adulte pourront être aussi récitées par les enfants une fois qu'ils connaîtront bien le jeu.

Commencez en disant :

*Ferme les yeux, mais ouvre tes oreilles,
L'histoire commence, tends bien l'oreille !*

Fermez les yeux avec vos deux mains et mettez vos mains ensuite derrière les oreilles en signe d'écoute. Pour les enfants, c'est le signal de fermer les yeux. Continuez à parler, cachez en même temps la plaquette de la petite souris Mia sous n'importe quelle cabane et prenez l'instrument que tient la maman animal sur la plaquette-cabane :

*Aujourd'hui, la petite souris
Part dans la forêt musicale.
Elle va voir un animal
Et en est ravie.*

Pendant que vous jouez de l'instrument (= « sonner à la porte de la cabane ») et le reposez ensuite, vous continuez comme suit :

*Elle sonne à la porte plusieurs fois :
« Mon ami, laisse-moi entrer ! ».
« Mais c'est la petite souris ! »
« Rentre vite, Mia !
Ferme la porte derrière toi
Et assieds-toi à mes côtés ! »*

Les enfants rouvrent les yeux.

Posez la maman souris au milieu du plateau de jeu et dites :

*Ouvrez les yeux bien grands
Voilà maman souris !
« Où est mon enfant ?
Savez-vous où il est parti ? »*

Les enfants réfléchissent pour savoir à la porte de quelle cabane la maman souris a sonné. Celui qui le sait prend l'instrument et en joue un peu. Maintenant, tu retournes la cabane correspondante et vérifie si la plaquette de la souris est bien dessous.

La souris Mia est-elle cachée là ?

- **Oui ?**

Vous le confirmez en disant :

*« Oui, c'est bien mon enfant !
Coure vite vers ta maman ».
Tous se réjouissent et crient hurra,
La souris Mia est de nouveau là !*

En récompense, tu prends une plaquette d'animal.

- **Non ?**

Dans ce cas, vous dites :

*« La cachette de Mia ?
Désolé, ce n'était pas là ! »*

Tu ne récupères pas de plaquette d'animal.

La maman souris est retirée du plateau de jeu.

Un nouveau tour commence. L'adulte cache de nouveau une plaquette souris Mia et le jeu continue comme décrit plus haut.

Conseil : Les plus petits devront chercher jusqu'à ce qu'ils aient trouvé la souris Mia. Ils pourront éventuellement fermer les yeux chaque fois avant de chercher la souris, et l'adulte jouera encore une fois de l'instrument.

Note pour les parents :

Ce qui semble facile pour les adultes représente un exploit pour les jeunes enfants : ceux-ci doivent, avec un intervalle de temps « en différé », associer un son à un instrument.

Ce jeu permet d'entraîner l'ouïe, l'attention, la mémoire et la faculté de classer les sons. Reconnaître les sons et les associer à l'instrument correspondant est une condition importante pour les autres variantes du jeu.

Jeu n° 2 : En promenade dans la petite forêt musicale

Un jeu de recherche et de collecte en musique

Accessoires de jeu nécessaires

plateau de jeu, 3 cabanes, tambourin, métallophone avec baguette, 2 baguettes sonores, 3 plaquettes souris Mia, Maman souris, 9 plaquettes d'animaux, le dé et pour chaque enfant une maison de souris.

Préparatifs

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table, et sur chaque trou, poser une cabane, face maman animale visible. A côté du plateau de jeu, poser les neuf plaquettes d'animaux en 3 rangées de 3. Chaque enfant prend une maison de souris.



Posez la maman souris sur le plateau de jeu, sur n'importe quelle case du chemin de la forêt. Préparez les instruments, les trois plaquettes souris Mia et le dé.

Déroulement de la partie

Regardez bien les plaquettes d'animaux avec les instruments et mémorisez-les bien. Ensuite, vous les retournez les unes après les autres. Maintenant vous fermez les yeux. L'adulte cache une plaquette souris Mia sous une cabane. Ensuite vous rouvrez les yeux.

L'enfant qui aura les plus petits pieds commence en lançant le dé. Pose la maman souris sur n'importe quelle case de couleur correspondant à celle du dé.

Que représente la case de la forêt ?

• Un bébé animal ?

La maman souris cherche alors cet animal : essaye de trouver le bébé animal en retournant une plaquette d'animal.

→ Est-ce la bonne plaquette ?

Super ! En récompense, tu poses la plaquette de l'animal dans ta maison de souris et tu joues de l'instrument correspondant à cet animal. Si tu veux, tu peux jouer autant de sons que de notes de musique représentées sur la plaquette.

Attention : dans une maison de souris, il faudra toujours poser trois bébés animaux différents.

→ **Est-ce une mauvaise plaquette ?**

Domage, retourne la plaquette de nouveau après que tous les autres joueurs l'aient aussi vue.

• **La souris Mia ?**

Maman souris ne sait plus où se trouve Mia en ce moment.
Dans quelle cabane penses-tu la trouver ?

Prends l'instrument correspondant et « sonne à la porte de la cabane » (= joue de cet instrument). Ensuite retourne la cabane.

Mia est-elle là ?

→ **Oui ?**

Super, en récompense tu récupères la plaquette souris Mia.
Maintenant, tous les enfants ferment les yeux et l'adulte cache une autre plaquette souris Mia sous une cabane.

→ **Non ?**

Domage, remets la cabane en place. Tu ne récupères pas de plaquette souris Mia.

La plaquette souris Mia se trouve sous une autre cabane. Peut-être la trouveras-tu au prochain tour.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

L'enfant qui aura posé en premier trois bébés animaux différents dans sa maison de souris gagne la partie.

Variante

Le jeu sera un peu plus compliqué si les plaquettes d'animaux sont posées faces cachées et si on n'a pas le droit de les regarder avant de commencer la partie.

Jeu n° 3 : La petite souris joue à la maison

Un jeu de mémoire musical sur les sons et les instruments

Accessoires de jeu nécessaires

tambourin, métallophone avec baguette, 2 baguettes sonores, Maman souris, 9 plaquettes d'animaux et une maison de souris pour chaque enfant.

Préparatifs

Empiler les neuf plaquettes d'animaux, faces cachées, et posez-les au milieu de la table. Chaque enfant prend une maison de souris et la pose devant lui. Préparer le reste des accessoires.

Déroulement de la partie

L'enfant qui aura fait en dernier une promenade en forêt commence.

Il prend trois plaquettes d'animaux et les pose faces visibles à côté de sa maison de souris. Il mémorise bien les instruments représentés sur les plaquettes, puis les retourne. Maintenant, on voit trois champignons.

Pose Maman souris sur n'importe quel champignon et essaye de te souvenir de quel instrument joue l'animal représenté sur l'autre face de la plaquette. Prends l'instrument correspondant et joue quelques notes dessus. Ensuite tu retournes la plaquette.

As-tu joué sur le bon instrument ?

- **Oui ? – Bravo.**
Tu poses la plaquette dans ta maison de souris.
- **Non ? – Dommage !**
Remets la plaquette dans la boîte.

Maintenant, tu poses maman souris sur le champignon suivant et devines quel est l'instrument joué par l'animal.

Une fois que tu auras deviné les trois plaquettes, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque chaque enfant a joué une fois. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de plaquettes d'animaux dans sa maison de souris. En cas d'égalité, vous gagnez ensemble.

Jeu n° 4 :

Où la petite souris vient-elle de jouer ?

Un jeu musical de recherche joué dans toute la pièce

Accessoires de jeu nécessaires

tambourin, métallophone avec baguette, 2 baguettes sonores, 3 plaquettes souris Mia, 1 plaquette d'animal par bébé animal (écureuil, renard, ours), 3 cabanes

Déroulement de la partie

Choisissez trois coins de la pièce et posez-y une cabane avec la maman animal visible. Préparez les instruments de musique.

Les enfants sont assis au milieu de la pièce et ferment les yeux. L'adulte prend les trois plaquettes d'animaux, une plaquette souris Mia et n'importe quel instrument. Il va sans faire de bruit dans chacun des coins et pose une plaquette d'animal face cachée sur chaque cabane. Il garde en main la plaquette représentant l'instrument sur lequel il va jouer maintenant et pose à la place la plaquette souris Mia sur la cabane correspondante. Il joue alors sur l'instrument depuis le coin où se trouve la plaquette souris Mia, puis revient vers les enfants sans faire de bruit et dit :

Ouvrez les yeux ! De quel coin de la pièce Mia vient-elle de jouer ?

Les enfants courent dans le coin d'où ils pensent avoir entendu l'instrument. Quand tous sont positionnés à un endroit, ils retournent la plaquette d'animal.

Où se trouve la souris Mia ? Qui l'a trouvée ?

Les enfants qui étaient au bon endroit sont récompensés par des applaudissements. Ensuite, vous ramassez les autres plaquettes d'animaux et un nouveau tour commence.

La partie se termine lorsque la troisième plaquette souris Mia a été trouvée.

Si un seul enfant joue, il récupère la plaquette souris Mia.

Note pour les parents :

Les jeux n° 3 et 4 sont des exercices importants qui seront pratiqués plus tard d'une manière différente pendant les cours de musique à l'école primaire. 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.

Conseil : Poursuis Mia dans la forêt musicale

Le jeu suivant est également un bon exercice pour apprendre à localiser un son :

- Les enfants sont assis le dos droit au milieu de la pièce et ont les yeux fermés. En se tenant droit, les enfants peuvent mieux discerner d'où vient le son.
- L'adulte est la souris Mia. Il joue sur n'importe quel instrument et se promène dans la pièce en même temps.
- Il reste à un endroit et s'arrête de jouer.
Où se trouve la souris Mia maintenant ?
Sans ouvrir les yeux, les enfants montrent du doigt la direction où ils pensent que se trouve l'adulte.

Le jeu peut être répété à volonté avec les différents instruments.

Jeu n° 5 : Quelques notes de musique pour la petite souris

Un jeu coopératif sur un chant

Accessoires de jeu nécessaires

2 cabanes, tambourin, métallophone avec baguette, 2 baguettes sonores, 9 plaquettes d'animaux et Maman souris

Préparatifs

Posez les deux cabanes, face sans maman animal visible.
Préparez les instruments et les plaquettes d'animaux.

Déroulement de la partie

L'adulte choisit quatre plaquettes d'animaux et en pose respectivement deux sous chaque cabane.

Exemple :



Cabane 1 :
métallophone (2 notes) et
tambourin (1 note)

Cabane 2 :
2 baguettes sonores
(3 notes) et tambourin
(2 notes)

Regardez les plaquettes d'animaux bien tranquillement. Puis fermez les yeux avec vos mains. L'adulte retourne les plaquettes d'animaux et vous rouvrez les yeux.

L'adulte joue alors la séquence de tons correspondant à une cabane, par ex. 3 x baguettes sonores et 2 x tambourin.

Quel « morceau de musique » avez-vous entendu ?

Posez la maman souris devant la cabane correspondante.

Avez-vous reconnu le bon morceau de musique ?

Bravo. Tous frappent joyeusement dans leurs mains.

Maman souris est-elle devant la mauvaise cabane ?

Domage. Ecoutez mieux la prochaine fois. Pourquoi ne pas recommencer tout de suite ?

L'adulte vous joue encore un morceau à reconnaître.

Variante

- Vous pouvez jouer cette variante comme concours : vous devez reconnaître la séquence des tons chacun à votre tour. Celui qui réussit prend une des deux plaquettes d'animaux en récompense. Une nouvelle plaquette est posée à l'emplacement vide. Celui qui aura le plus de plaquettes après un nombre de tours fixé d'avance (par exemple 3) gagne le concours.
- Le jeu sera un peu plus compliqué si les enfants gardent les yeux fermés pendant que l'adulte joue. Ils devront alors trouver quel instrument est joué et combien de fois il est joué. Le jeu sera encore plus difficile si on pose 2x 3 plaquettes d'animaux.

Conseils :

- Si plusieurs enfants jouent, chacun prend un instrument et une plaquette d'animal correspondante avec un nombre quelconque de notes. Puis ils jouent plusieurs fois chacun à leur tour autant de notes que représentées sur leurs plaquettes. On a ainsi un mini-concert avec une séquence de rythmes et tons variés.
- Les instruments se prêtent également au jeu libre. Poser les plaquettes d'animaux de manière visible et les enfants jouent les notes correspondantes.



Mijn eerste spellen

Kling-Klang-bos

Een eerste muzikale spelletjesverzameling voor 1 - 3 spelers vanaf 2 jaar en een volwassene.

Auteur: Dietlind Löbker, muziekpedagoge
Illustraties: Martina Leykamm
Design instrumenten: Ines Frömelt
Speelduur: elk spel 5 - 10 minuten

De familie van het kleine muisje Mia woont met een heleboel andere dieren in het kling-klang-bos. Dit is een heel bijzonder bos want hier zijn alle bosbewoners dol op muziek. En daarom kan ook elk dier een muziekinstrument bespelen. Alleen de kleine Mia Muis kan nog niet beslissen op welk instrument ze zou willen spelen. Daarom gaat ze om beurten bij al haar vriendjes op bezoek en probeert ze de verschillende instrumenten uit.

Wil je samen met Mia in vijf vrolijke spellen de rijke wereld der muziek leren kennen?

Lieve ouders

De muziekinstrumenten en het spelmateriaal zijn speciaal voor kinderhanden ontwikkeld om uw kinderen voor het eerst met de wereld der muziek te laten kennismaken.

Spelenderwijs komen ze in het kling-klang-bos met klanken en ritmes in aanraking, leren ze instrumenten bespelen en hun specifieke geluid herkennen.

Bovendien wordt het gehoor van het kind geoefend: ze leren klanken herkennen en op juiste wijze te classificeren en in de ruimte te lokaliseren. Tijdens het luisteren en spelen wordt voor het eerst hun ritmegevoel ontwikkeld. Naast de fijne motoriek bij het spelen met de instrumenten, worden sociale vaardigheden en het concentratievermogen geoefend. Hierdoor verkrijgen de kinderen vele belangrijke vaardigheden om later met succes de kleuter- en basisschool te beginnen.

Ga samen met uw kinderen op een spannende reis naar de wereld der muziek: bevorder de muzikaliteit, creativiteit en fantasie van uw kinderen door gezamenlijk met de instrumenten en de bewoners van het kling-klang-bos te spelen.

Veel plezier bij het spelen!

Uw uitvindsters voor kinderen

Spelinhoud

- 1 moeder muis (houten figuur)
- 1 tamboerijn
- 1 metallofoon met drumstokje
- 1 stel claves
- 1 speelbord
- 3 boswoningen
- 3 Mia-muiskaartjes (achterzijde: vliegenzwam)
- 9 dierkaartjes (achterzijde: vliegenzwam)
- 3 muizenwoningen
- 1 kleurendobbelsteen

Voor het eerste spel

Bekijk samen met uw kind het spelmateriaal en de instrumenten. Vertel uw kind hoe de instrumenten heten en hoe ze worden bespeeld. Laat uw kind de instrumenten uitproberen en de dierkaartjes (eekhoortje, vos, beer) op volgorde leggen.

Bij wijze van introductie kan uw kind zelf een dier noemen en het bijpassende instrument bespelen.

Spel 1: Kleine muis, waar zit je?

Een eerste, ritmisch luisterspel

Benodigd spelmateriaal

Speelbord, 3 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 9 dierkaartjes, 3 Mia- muiskaartjes en moeder muis.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. De drie ronde gaten worden ieder met een boswoning afgedekt. Hierbij moet de dierenmoeder met het instrument omhoog liggen. Leg het overige spelmateriaal naast het speelbord klaar.



Spelverloop

De volwassene en het kind/de kinderen spelen om beurt.

De rijmpjes die de volwassene voordraagt, kunnen natuurlijk ook samen met de kinderen worden opgezegd als ze het spel al wat beter kennen.

U begint en zegt:

*Ogen dicht en oren open,
nu gaat 't verhaaltje lopen!*

Bedek met beide handen uw ogen en houd ze vervolgens als een trechter achter uw oren. Dat is het teken voor de kinderen om hun ogen te sluiten. Daarna spreekt u verder en verstopt tegelijk het Mia- muiskaartje onder een boswoning naar keuze terwijl u het instrument van de hierop afgebeelde dierenmoeder in uw hand neemt:

*Vandaag gaat het kleine muisje
langs ieder Kling-Klang-huisje.
Gaat bij ieder dier op bezoek
en vraagt een sapje en een koek.*

Terwijl u het instrument bespeelt (= "bij de deur van de boswoning aanbellen"), en het daarna weer neerlegt, gaat u verder met:

*Ze belt bij de huisdeur aan.
"Beste vriend, mag ik binnengaan?"
"Wat een verrassing, het kleine muisje!
Kom toch binnen in mijn huisje!
Doe de deur snel achter je dicht
en laat me 'ns kijken naar je gezicht."*

Nu mogen de kinderen hun ogen open doen.
Zet moeder muis in het midden van het speelbord en zeg:

*Ogen open, recht naar huis,
gaat plotseling moeder muis!
"Waar is nu mijn muizenkind?
Wie weet waar het zich bevindt?"*

De kinderen proberen uit te vinden bij welke dierenmoeder de huisbel heeft geklingeld. Wie het weet, pakt het instrument en speelt een paar noten. Nu mag je de bijpassende boswoning omdraaien en controleren of het muizenplaatje eronder ligt.

Ligt Mia Muis eronder?

- **Ja?**

Bevestig dit door te zeggen:

*Daar is mijn lieve muizenkind,
kom naar mama als de wind.
Iedereen roept "hoera" en is blij,
het muizenkind is er weer bij!*

Als beloning krijg je een dierkaartje.

- **Nee?**

In dit geval zegt u:

*"Waar zit nu mijn muisjelijf?
het spijt me, maar dat weet ik niet."*

Je krijgt helaas geen dierplaatje.

Moeder muis wordt nu van het speelbord gehaald.

Er begint een nieuwe ronde. De volwassene verstopt opnieuw een van de Mia-muiskaartjes en het spel gaat zoals boven beschreven verder.

Tip: jongere kinderen mogen net zolang raden tot ze Mia Muis hebben gevonden. Eventueel doen ze opnieuw hun ogen dicht voordat ze weer mogen raden en de volwassene bespeelt nogmaals het instrument.

Opmerking voor ouders:

Wat voor volwassenen eenvoudig te begrijpen is, kan voor kinderen een grote opgave zijn: u moet het geluid van een instrument met enige tussenpozen laten horen.

Met dit spel worden het gehoor, de oplettendheid en het vermogen om klanken onder te brengen geoefend. Het met zekerheid kunnen herkennen of classificeren van een klank is voor de andere spelvarianten een belangrijke voorwaarde.

Spel 2: Onderweg in het Kling-Klang-bos

Een klankvol zoek- en verzamelspel

Benodigd spelmateriaal

speelbord, 3 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 3 Mia-muiskaartjes, moeder muis, 9 dierkaartjes, de dobbelsteen en voor ieder kind een muizenwoning

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op tafel gelegd en de drie boswoningen worden met de dierenmoeder omhoog bovenop de gaten gelegd. Naast het speelbord komen de negen dierkaartjes in een vierkant van 3 x 3 te liggen. Elk kind krijgt een muizenwoning.

Zet moeder muis op een willekeurig veld van het bospad op het speelbord. Houd de instrumenten, de drie Mia-muiskaartjes en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Bekijk eerst de dierkaartjes met de instrumenten eens goed en onthoud ze.

Vervolgens draaien jullie ze één voor één om.

Nu doen jullie je ogen dicht. De volwassene verstopt een Mia-muiskaartje onder een van de boswoningen. Daarna mogen jullie je ogen weer open doen.

Het kind met de kleinste voeten begint het spel en gooit met de dobbelsteen. Zet moeder muis op een veld naar keuze met de gegooide kleur.

Wat staat er op het bosveld afgebeeld?

• Een dierenkind?

Moeder muis gaat op zoek naar dit dier. Probeer een dierkaartje met hetzelfde dierenkind om te draaien.

→ Goed?

Geweldig! Als beloning mag je het dierkaartje op je muizenwoning neerleggen en het instrument van dit dierenkind bespelen. Als je wilt, mag je net zoveel noten spelen als er op het kaartje staan afgebeeld.

Opgelet: op een muizenwoning moeten altijd drie verschillende dierenkinderen worden neergelegd.

→ **Verkeerd?**

Helaas, draai het kaartje weer om nadat alle andere kinderen het ook hebben gezien.

• **Mia Muis?**

Moeder muis is vergeten waar Mia Muis nu weer uithangt.

In welke boswoning denk je dat Mia zit?

Pak het bijbehorende instrument en "bel aan de huisdeur" (= bespeel het instrument). Daarna draai je de boswoning om.

Is Mia Muis daar?

→ **Ja?**

Geweldig, als beloning krijg je het Mia-muiskaartje.

Nu doen alle kinderen hun ogen weer dicht en de volwassene verstopt opnieuw een Mia-muiskaartje onder een van de boswoningen.

→ **Nee?**

Helaas. Leg de boswoning op zijn plaats terug. Je krijgt helaas geen Mia-muiskaartje voor je muizenwoning.

Het Mia-muiskaartje ligt onder een andere boswoning, misschien vind je het bij je volgende poging.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste drie verschillende dierenkinderen op zijn muizenwoning heeft neergelegd, wint het spel.

Variant

Het spel wordt iets moeilijker als de dierkaartjes omgekeerd worden neergelegd en voor het begin van het spel niet mogen worden bekeken.

Spel 3: De kleine muis speelt thuis

Een klankvol en muzikaal geheugenspel

Benodigd spelmateriaal

tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, moeder muis, 9 dierkaartjes en voor elk kind een muizenwoning

Spelvoorbereiding

De negen dierkaartjes worden verdekt op een stapel midden op tafel gelegd. Ieder kind krijgt een muizenwoning en legt hem voor zich. Houd het overige materiaal klaar.

Spelverloop

Het kind dat als laatste door het bos heeft gewandeld, begint.

Hij pakt drie dierkaartjes en legt ze open naast zijn muizenwoning. Nu probeert hij de instrumenten op de kaartjes goed te onthouden. Daarna worden ze omgedraaid. Nu zijn er drie vliegenschimmels te zien.

Zet moeder muis op een vliegenschimmel naar keuze en probeer te bedenken op welk instrument het dierenkind onder de vliegenschimmel speelt. Pak het betreffende instrument en speel erop. Daarna draai je het kaartje om.

Heb je op het juiste instrument gespeeld?

- **Ja?**
Geweldig!
Je mag het kaartje op je muizenwoning leggen.
- **Nee?**
Helaas!
Leg het kaartje in de doos terug.

Nu zet je moeder muis op de volgende vliegenschimmel en je mag opnieuw raden op welk instrument het dierenkind speelt.

Heb je bij alle drie dierkaartjes een keer geraden, dan is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als ieder kind een keer aan de beurt is geweest, is het spel afgelopen. De winnaar is het kind dat de meeste dierkaartjes op zijn muizenwoning heeft liggen. Bij gelijkspel hebben jullie gezamenlijk gewonnen.

Spel 4: Waar heeft de kleine muis zojuist gespeeld?

Een klankvol zoekspel in het hele vertrek

Benodigd spelmateriaal

tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 3 Mia-muiskaartjes, 1 dierkaartje per dierenkind (eekhoortje, vos, beer), 3 boswoningen

Spelverloop

Kies drie hoeken van het vertrek en leg in iedere hoek een boswoningkaartje met de dierenmoeder omhoog. Houd de instrumenten klaar.

De kinderen zitten in het midden van het vertrek en doen hun ogen dicht. De volwassene pakt de drie dierkaartjes, een Mia-muiskaartje en een instrument naar keuze. Zachtjes loopt hij naar de drie hoeken en legt op iedere boswoning een verdekt dierkaartje. Het kaartje met het instrument, waarop hij zo meteen gaat spelen, houdt hij bij zich verborgen en legt er het Mia-muiskaartje verdekt op de betreffende boswoning voor in de plaats. Nu speelt hij vanuit de hoek waarin het Mia-muiskaartje ligt op het instrument. Dan sluipt hij terug naar de kinderen en zegt:

Ogen open! Waar heeft Mia Muis zojuist gespeeld?

Nu rennen de kinderen er onmiddellijk vandoor en gaan in de hoek staan waarvan ze denken dat daar op het instrument is gespeeld. Als iedereen een plek heeft gevonden, draaien ze het dierkaartje om.

Waar zit Mia Muis nu? Wie heeft haar gevonden?

De kinderen die op de juiste plek staan, krijgen een applaus. Daarna worden alle overige dierkaartjes opnieuw verzameld en begint er een nieuwe ronde. Het spel is afgelopen als het derde Mia-muiskaartje is gevonden.

Als er slechts één kind meedoet, mag hij/zij het Mia-muiskaartje houden.

Opmerking voor ouders:

De spellen 3 en 4 zijn belangrijke oefeningen zoals ze later op andere wijze ook tijdens de muzikles op de basisschool worden geleerd.

Een geluid te lokaliseren, dus de precieze oorsprong van de klankbron uit te vinden en onder te brengen, of het geluid van een in beweging zijnde klankbron alleen door middel van het gehoor te volgen, zijn belangrijke vermogens die o.a. ook op straat in het verkeer van belang zijn. Deze bekwaamheden moeten de kinderen door middel van training leren, net zoals kinderen moeten leren om snelheden in te schatten.

Tip: Achtervolg Mia Muis in het kling-klang-bos

Een leuke oefening om de richting van een geluid te leren bepalen, is ook het volgende spel:

- De kinderen zitten rechtop en met gesloten ogen in het midden van de kamer. Door rechtop te zitten, wordt het directioneel horen ondersteund.
- De volwassene is Mia Muis. Hij bespeelt een willekeurig instrument en loopt ermee door het vertrek
- Plotseling blijft hij staan en stopt met spelen
Waar zit Mia Muis nu?
Zonder hun ogen open te doen, wijzen de kinderen in de richting waarvan ze denken dat de volwassene zich bevindt.

Het spel kan met verschillende instrumenten net zo vaak als gewenst worden herhaald.

Spel 5: Een verjaardagslied voor de kleine muis

Een coöperatief liedjesspel

Benodigd spelmateriaal

2 boswoningen, tamboerijn, metallofoon met drumstokje, 2 claves, 9 dierkaartjes en moeder muis

Spelvoorbereiding

Leg de twee boswoningen met de dierenmoeder omlaag neer.
Houd de instrumenten en de dierkaartjes klaar.

Spelverloop

De volwassene kiest vier dierkaartjes uit en legt er steeds twee onder elke boswoning.

Vb.:



Boswoning1:
metallofoon (2 noten)
en tamboerijn (1 noot)

Boswoning2:
claves (3 noten) en
tamboerijn (2 noten).

Bekijk de dierkaartjes eerst eens rustig. Daarna doen jullie je ogen dicht en houden jullie je handen ervoor. De volwassene draait de dierkaartjes om en daarna mogen jullie je ogen weer opendoen.

Nu speelt de volwassene een van de twee reeksen klanken van een boswoning, bv. 3 x claves en 2 x tamboerijn.

Welk "lied" hebben jullie gehoord?

Zet moeder muis voor de betreffende woning.

Hebben jullie het liedje herkend?

Geweldig. Iedereen klapt vrolijk in zijn handen.

Staat moeder muis bij de verkeerde boswoning?

Helaas, luister de volgende keer goed en probeer het meteen nog eens een keer.

De volwassene geeft jullie gelijk nog een opdracht.

Variant

- Jullie kunnen deze variant ook als wedstrijdvariant spelen en zijn dan achter elkaar aan de beurt om de reeks klanken te herkennen. Wie ze goed herkent, krijgt een van de twee dierkaartjes die zijn herkend als beloning. Op de lege plek wordt een nieuw dierkaartje neergelegd.
Wie na een bepaald aantal ronden (bv. drie) de meeste dierkaartjes heeft, wint het spel.
- Het spel wordt iets moeilijker als de kinderen hun ogen dicht moeten houden, ook terwijl de volwassene het instrument bespeelt. Zo moeten ze bovendien proberen uit te vinden welke instrumenten hoe vaak worden bespeeld. Nog moeilijker wordt het spel door 2 x 3 dierkaartjes neer te leggen.

Tips:

- Als er meerdere kinderen meedoen, pakt elk kind een instrument en een bijpassend dierkaartje met een willekeurig aantal noten. Daarna spelen ze meerdere keren om de beurt net zoveel noten als er op hun dierkaartjes staan afgebeeld. Zo ontstaat voor het eerst een klein concert met een wisselende reeks ritmes en klanken.
- De instrumenten zijn ook geschikt om vrij mee te spelen. Als er ook dierkaartjes open op tafel liggen, kunnen de kinderen de noten naspelen.



Mis primeros juegos

El bosque Tin tán

Una primera colección musical de juegos para 1 - 3 jugadores a partir de los 2 años, y un adulto.

Autora: Dietlind Löbker, pedagoga musical
Ilustraciones: Martina Leykamm
Diseño de los instrumentos: Ines Frömelt
Duración de una partida: cada juego entre 5 y 10 minutos

La familia de la ratoncita Mía vive con muchos otros animales en el bosque Tin tán. Se trata de un bosque muy especial porque todos sus habitantes adoran la música, y por este motivo cada animal sabe tocar un instrumento musical. Pero la ratoncita Mía no ha decidido todavía qué instrumento quiere tocar, y por ello va a visitar poco a poco a sus amigos y va probando en sus casas los diferentes instrumentos que tienen.

¿Quieres explorar el fascinante mundo de la música en cinco divertidos juegos en compañía de la ratoncita Mía?

Queridos padres:

Estos instrumentos y materiales de juego, diseñados especialmente para las manos de los niños, brindan a sus hijos un primer acceso al mundo de la música:

En el bosque Tin tán exploran, jugando, los sonidos, los ritmos, aprenden a tocar instrumentos y a reconocer su sonido característico.

Con ello se va entrenando el oído de los niños. Aprenden a reconocer sonidos, a clasificarlos correctamente, a ubicarlos en el espacio y a desarrollar, escuchando y jugando, un primer sentido del ritmo. Además de la motricidad fina, al jugar con los instrumentos se entrenan las competencias sociales y la capacidad de concentración. Los niños adquieren de esta manera muchos de los presupuestos importantes para el posterior ingreso exitoso en la escuela primaria.

Acompañen a sus hijos en este emocionante viaje de experiencias por el mundo de la música. Fomenten la musicalidad, la creatividad y la imaginación de sus hijos jugando con ellos y con los habitantes del bosque Tin tán y tocando también los instrumentos.

¡Que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 mamá ratona (figurita de madera)
- 1 pandereta
- 1 metalófono con palillo
- 1 par de palillos
- 1 tablero de juego
- 3 casitas del bosque
- 3 fichas de la ratoncita Mía (reverso: amanita muscaria)
- 9 fichas de animales (reverso: amanita muscaria)
- 3 viviendas de ratoncitos
- 1 dado de colores

Antes de jugar por primera vez

Examinen en compañía de su hijo el material de juego y los instrumentos. Explíquenle cómo se llaman los instrumentos y cómo se tocan. Dejen que su hijo pruebe los instrumentos y los relacione con las fichas de animales (ardilla, zorro, oso).

Como ejercicio introductorio, su hijo puede nombrar un animal y tocar el correspondiente instrumento.

Juego 1:

¿Dónde te has metido, ratoncita?

Un primer juego rítmico de oído

Material de juego necesario

Tablero de juego, 3 casitas del bosque, pandereta, metalófono con palillo, 2 palillos, 9 fichas de animales, 3 fichas de ratoncita Mía y la mamá ratona.

Preparativos

Coloque el tablero de juego en el centro de la mesa. Se cubre cada uno de los tres agujeros redondos con una casita del bosque de manera que muestre a la mamá del animal con el instrumento. Ponga el material de juego restante junto al tablero de juego.



¿Cómo se juega?

Se van alternando el adulto y el niño / los niños.

Las rimas que el adulto recita también las podrán recitar los niños cuando ya conozcan el juego.

Comience usted diciendo:

*Cerramos los ojos, aguzamos los oídos,
¡comienza la historia de Mía y los sonidos!*

Tápese los ojos con las dos manos y acto seguido colóquelas detrás de las orejas formando un pabellón. Ésta es la señal para que los niños cierren los ojos. Siga recitando a continuación al tiempo que esconde la ficha de la ratoncita Mía debajo de una casita del bosque cualquiera. Coja el instrumento de la mamá dibujado en ella:

*La ratoncita sale muy de mañana a pasear,
cantando va por el bosque Tin tán, Tin tán.
Va a visitar a unos animalitos muy amigos
que la invitan a queso, chocolate e higos.*

Toque el instrumento (= «llamar a la casita del bosque»), y acto seguido vuelva a dejarlo a un lado y continúe recitando:

*A la puerta de la casa llama con una melodía.
«¡Amigo mío, aquí estoy, soy tu amiga Mía!»
«¡La adorable ratoncita! ¡Qué gran alegría!
¡Pasa dentro, no te vayas a quedar fría!
Cierra rápido la puerta tras de ti
y siéntate enseñada junto a mí.»*

Los niños pueden abrir ahora los ojos.

Coloque a la mamá ratona en el centro del tablero de juego y diga:

*Abrid los ojos, mirad bien al frente.
¡La mamá ratona aparece de repente!
«Mí niña Mía, ¿dónde se ha metido?
¿Sabéis en qué casa, en qué nido?»*

Los niños reflexionan a qué puerta ha llamado la mamá ratona. Quien lo sepa que coja el instrumento y toque algunas notas. Ahora debes levantar la casita del bosque correspondiente y comprobar si debajo está efectivamente la ficha de la ratoncita.



¿Está en ella la ratoncita Mía?

- **¿Sí?**

Usted lo confirma diciendo:

*¡Está aquí, sí, mi niñita adorada!
¡Princesa del bosque de las hadas!
¡Bravo! Exclamamos con alegría,
¡Aquí está otra vez la ratoncita Mía!*

Recibes de premio una ficha de animales.

- **¿No?**

En ese caso diga usted:

*«¿Que dónde está el escondrijo?
Pues ni lo sé, ni me lo dijo.»*

Te quedaste esta vez sin ficha de animales.

Se vuelve a retirar a la mamá ratona del tablero de juego.

Da comienzo una nueva ronda. El adulto esconde de nuevo una ficha de ratoncita Mía y prosigue la partida como ha quedado indicado más arriba.

Consejo: Los niños más pequeños deberían poder seguir dando su pronóstico hasta dar con la ratoncita Mía. También pueden cerrar los ojos antes de cada intento mientras el adulto vuelve a tocar el instrumento.

Nota para los padres:

Lo que para los adultos puede parecer sencillo, representa un gran desafío para los niños pequeños porque tienen que relacionar un sonido con un instrumento y hacerlo con un desfase temporal.

Con este juego se entrenan el oído, la atención, la memoria y la capacidad de clasificar los sonidos. El reconocimiento, o bien la clasificación segura de un tono es un requisito importante para las demás variantes del juego.

Juego 2 De camino por el bosque Tin tán

Un sonoro juego de búsqueda y de recolección

Material de juego necesario

tablero de juego, 3 casitas del bosque, pandereta, metalófono con palillo, 2 palillos, 3 fichas de ratoncita Mía, la mamá ratona, 9 fichas de animales, el dado y una vivienda de ratoncito para cada niño.

Preparativos

Se pone el tablero de juego en el centro de la mesa y se colocan en los agujeros las tres casitas del bosque mostrando a la mamá de los animales. Las nueve fichas de animales se colocan boca arriba junto al tablero de juego formando una tabla de 3 x 3 fichas. Cada niño recibe una vivienda de ratoncito.

Colocad a la mamá ratona sobre el tablero de juego en una casilla cualquiera del camino del bosque.

Tened preparados los instrumentos, las tres fichas de ratoncita Mía y el dado.



¿Cómo se juega?

Mirad con atención las fichas de animales con los instrumentos y memorizadlas bien. A continuación dadles la vuelta una por una.

Ahora tenéis que cerrar los ojos. El adulto esconde una ficha de ratoncita Mía debajo de una casita del bosque cualquiera. Ahora podéis abrir de nuevo los ojos

Comienza la partida tirando el dado el niño que tenga los pies más pequeños. Coloca a la mamá ratona en una casilla cualquiera del color que ha salido en el dado.

¿Qué aparece dibujado en la casilla del bosque?

• ¿Una cría de animal?

La mamá ratona se pone a buscar ahora a ese animal. Intenta dar la vuelta a una ficha de animal en la que figure esa misma cría.

→ ¿Acertaste?

¡Qué bien! De premio te puedes quedar la ficha de animal colocándola en tu vivienda de ratoncito y tocar el instrumento de esa cría. Si quieres puedes tocar tantas notas como las que aparecen dibujadas en la ficha.

Atención: En una vivienda de ratoncito sólo está permitido poner tres crías diferentes.

→ **¿Te equivocaste?**

¡Lástima! Vuelve a dar la vuelta a la ficha después de que los demás niños la hayan visto también.

• **¿La ratoncita Mía?**

La mamá ratona se ha olvidado de dónde está metida la ratoncita Mía en ese momento.

¿En qué casita del bosque te parece a ti que está la ratoncita Mía?

Coge el instrumento correspondiente y «llama a la puerta» (= toca el instrumento). A continuación levanta la casita del bosque.

¿Está en ella la ratoncita Mía?

→ **¿Sí?**

¡Qué bien! De premio recibes la ficha de la ratoncita Mía.

Ahora los niños vuelven a cerrar los ojos y el adulto esconde otra ficha de ratoncita Mía debajo de una casita del bosque.

→ **¿No?**

¡Lástima! Vuelve a poner en su sitio la casita del bosque. Esta vez te quedaste sin la ficha de la ratoncita Mía para colocar en tu vivienda de ratoncito.

La ficha de ratoncita Mía está debajo de otra casita del bosque. Quizás la encuentres en el siguiente intento.

Ahora le toca tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

Gana la partida el niño que deposite tres crías diferentes en su vivienda de ratoncito.

Variante

El juego se complica un poquito si se forma la tabla inicial con las fichas de animales boca abajo y no se miran antes de comenzar la partida.

Juego 3 La ratoncita toca en casita

Un musical juego de memoria para sonidos e instrumentos.

Material de juego necesario

pandereta, metalófono con palillo, 2 palillos, la mamá ratona, 9 fichas de animales y una vivienda de ratoncito para cada niño.

Preparativos

Se hace una pila con las nueve fichas de animales boca abajo y se coloca en el centro de la mesa. Cada niño recibe una vivienda de ratoncito y se la coloca delante. Tened preparado el material restante.

¿Cómo se juega?

Comienza el niño que más recientemente haya dado un paseo por el bosque.

El niño coge tres fichas de animales y las coloca boca arriba junto a su vivienda de ratoncito. Ahora memoriza los instrumentos que aparecen en esas fichas. A continuación se da la vuelta a las fichas con lo cual ahora se verán tres amanitas muscaria.

Pon a la mamá ratona encima de una amanita muscaria cualquiera y piensa qué instrumento toca la cría de animal que está debajo de la seta. Coge el instrumento correspondiente y tócalo. A continuación levanta la ficha.

¿Has tocado el instrumento correcto?

- **¿Sí? – ¡Qué bien!**
Ponte esa ficha en tu vivienda de ratoncito.
- **¿No? – ¡Lástima!**
Devuelve la ficha a la caja.

Pon ahora a la mamá ratona en la siguiente amanita muscaria y adivina de nuevo qué instrumento toca la cría que hay debajo.

Cuando hayas acabado con las tres fichas de animales, le tocará el turno al niño siguiente.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los niños hayan jugado dos turnos. Gana el niño con el mayor número de fichas de animales en su vivienda de ratoncito. En caso de empate habréis ganado conjuntamente.

Juego 4:

¿Dónde acaba de tocar la ratoncita?

Un sonoro juego de búsqueda por toda la habitación

Material de juego necesario

pandereta, metalófono con palillo, 2 palillos, 3 fichas de ratoncita Mía, 1 ficha de animal por cada cría de animal (ardilla, zorro, oso), 3 casitas del bosque

¿Cómo se juega?

Elegid tres rincones de la habitación y poned en cada uno de ellos una casita del bosque mostrando a la mamá. Tened los instrumentos preparados.

Los niños estarán sentados en el centro de la habitación y cerrarán los ojos. El adulto cogerá las tres fichas de animales, una ficha de ratoncita Mía y un instrumento cualquiera, y se irá silenciosamente a los tres rincones para poner una ficha de animal encima de cada casita del bosque, boca abajo. La ficha con el instrumento que va a tocar a continuación la mantendrá consigo oculta y en lugar de ésta colocará boca abajo la ficha de ratoncita Mía en la casita del bosque correspondiente. Ahora tocará el instrumento desde el rincón en el que está la ficha de la ratoncita Mía, regresará donde están los niños y dirá:

¡Abrid los ojos! ¿Desde dónde acaba de tocar la ratoncita Mía?

Los niños se pondrán inmediatamente en pie y correrán al rincón desde el que creen que acaba de sonar el instrumento. Cuando todos hayan ocupado un lugar, darán la vuelta a la ficha de animal.

¿Dónde se ha metido ahora la ratoncita Mía? ¿Quién la ha encontrado?

Se aplaudirá a los niños que estén situados en el lugar correcto. A continuación reunireis de nuevo todas las fichas de animales restantes y dará comienzo una nueva ronda.

La partida acaba después de encontrar la tercera ficha de ratoncita Mía.

Si sólo juega un niño, éste podrá quedarse la ficha de ratoncita Mía.

Nota para los padres:

Los juegos 3 y 4 son ejercicios importantes que anticipan cómo se entrenará a los chicos posteriormente en la clase de música de la escuela primaria con otros medios.

Localizar un sonido, es decir, averiguar y situar debidamente el lugar exacto de la fuente de sonido, o bien perseguir sólo con el oído un sonido de una fuente sonora en movimiento son habilidades fundamentales que también tienen su importancia en otros ámbitos, como por ejemplo en el tráfico rodado. Los niños tienen que aprender esa habilidad mediante el entrenamiento, de la misma manera que los niños aprenden a hacer estimaciones sobre velocidades.

Consejo: Persigue a la ratoncita Mía por el bosque Tin tán

Otro juego estupendo para distinguir la dirección de un sonido con el oído es el siguiente:

- Los niños están sentados con el tronco erguido en el centro de la habitación y con los ojos cerrados. Sentarse recto ayuda a distinguir la dirección del sonido.
- El adulto hace de ratoncita Mía. Toca un instrumento cualquiera y va caminando así por la habitación.
- De pronto se queda parado y deja de tocar.
¿Dónde está escondida la ratoncita Mía?
Sin abrir los ojos, los niños señalan en la dirección en la que suponen que está el adulto.

Este juego se puede repetir las veces que se desee y con los diferentes instrumentos.

Juego 5 Una canción de cumpleaños para la ratoncita

Un juego cooperativo de canciones

Material de juego necesario

2 casitas del bosque, pandereta, metalófono con palillo, 2 palillos, 9 fichas de animales y la mamá ratona.

Preparativos

Poned dos casitas del bosque con la mamá de los animales boca abajo. Tened preparados los instrumentos y las fichas de animales.

¿Cómo se juega?

El adulto escoge cuatro fichas de animales y pone dos, boca arriba, debajo de cada casita del bosque.

Ejemplo:



Casita del bosque 1:
metalófono (2 notas)
y pandereta (1 nota)

Casita del bosque 2:
palillos (3 notas) y
pandereta (2 notas).

Observad con calma las fichas de animales. A continuación tenéis que cerrar los ojos y taparlos con las dos manos. El adulto da la vuelta a las fichas de animales y entonces podéis volver a abrir los ojos.

Ahora el adulto tocará una de las series de sonidos dibujados en las fichas que están debajo de una casita del bosque, p.ej. 3 veces los palillos y 2 veces la pandereta.

¿Qué «canción» habéis oído?

Colocad a la mamá ratona frente a la casa correspondiente.

¿Habéis reconocido la canción correctamente?

Estupendo. Todos dan una palmada de alegría con las manos.

¿Está la mamá ratona en la casita del bosque equivocada?

¡Lástima! Escuchad la próxima vez con más atención. Lo mejor es que lo intentéis enseguida otra vez.

El adulto os pondrá inmediatamente otra tarea.

Variante

- Esta variante del juego también la podéis jugar como una variante competitiva. Entonces tendréis que proceder por turnos a la hora de reconocer la sucesión de los sonidos. Quien acierte recibe de premio una de las dos fichas de animales que ha reconocido con acierto. En el lugar de esta ficha se colocará una nueva ficha de animal.
Gana la partida quien tenga el mayor número de fichas de animales después de un número acordado de rondas (p.ej. tres).
- Este juego se complica un poquito si los niños deben mantener cerrados los ojos incluso cuando el adulto toca el instrumento. De esta manera tendrán que prestar atención adicionalmente al instrumento en cuestión y a las veces que es tocado. El juego se complica todavía un poco más si en lugar de dos fichas de animales se colocan tres por cada casita.

Consejos:

- Si juegan varios niños, cada uno coge un instrumento y una ficha de animal correspondiente con un número de notas cualquiera. A continuación tocan varias veces por turnos el número de notas que figuran en sus fichas de animales. De esta manera se crea un primer concierto breve con una serie cambiante de sonidos y de ritmos.
- Estos instrumentos resultan también apropiados para el juego libre. Con las fichas de animales boca arriba, los niños pueden reproducir las notas.



I miei primi giochi

Il bosco din don dan

Una prima raccolta di giochi musicali, per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni e per un adulto.

Autrice: Dietlind Löbker, educatrice musicale
Illustrazioni: Martina Leykamm
Design strumenti: Ines Frömelt
Durata del gioco: ogni gioco 5 -10 minuti

La famiglia della topina Mia abita con molti altri animali nel bosco din don dan: un bosco tutto particolare, perché tutti i suoi abitanti amano la musica e, di conseguenza, tutti suonano uno strumento. Solo la topina Mia è ancora indecisa: che strumento le piacerebbe suonare? Per decidersi, visita uno dopo l'altro i suoi amici e prova i loro strumenti.

Vuoi scoprire con Mia il colorato mondo della musica attraverso cinque divertenti giochi?

Cari genitori,

gli strumenti e i materiali di gioco appositamente sviluppati per le manine dei bambini accostano i vostri figli al mondo della musica: giocando nel bosco din don dan, i bambini scoprono suoni e ritmi, imparano a suonare e a riconoscere gli strumenti e i loro suoni caratteristici.

Inoltre, si affina l'udito dei bambini, che imparano a riconoscere i suoni, a correlarli in modo corretto, a localizzarli nello spazio ed a sviluppare, durante l'ascolto e il gioco, una prima sensibilità ritmica. Oltre alla motricità fine, il gioco con gli strumenti esercita le competenze sociali e la capacità di concentrazione. In tal modo i bambini acquisiscono già preziose capacità, che favoriranno un felice ingresso nella scuola elementare.

Accompagnate i vostri bambini in un emozionante viaggio alla scoperta del mondo della musica: giocando insieme con gli strumenti musicali e con gli abitanti del bosco din don dan ne stimolerete la musicalità, la creatività e la fantasia.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Dotazione del gioco

- 1 Mamma Topina (figura in legno)
- 1 tamburello
- 1 metallofono con bacchetta
- 2 bacchette sonore
- 1 Tabellone
- 3 casette del bosco
- 3 cartoncini topina Mia (retro funghetto rosso)
- 9 cartoncini di animali (retro funghetto rosso)
- 3 tane di topo
- 1 Dado a colori

Prima di iniziare a giocare

Osservate insieme a vostro figlio il materiale di gioco e gli strumenti. Spiegategli come si chiamano gli strumenti e come si suonano. Fategli provare gli strumenti per poi poterli associare ai cartoncini degli animali (scoiattolo, volpe, orso).

Come esercizio di prova, il bambino può nominare un animale e suonare lo strumento corrispondente.

Gioco 1: Topina, dove sei?

Un primo gioco ritmico di ascolto

Materiale di gioco necessario

Tabellone, 3 casette del bosco, tamburello, metallofono con bacchetta, 2 bacchette sonore, 9 cartoncini degli animali, 3 cartoncini Mia e mamma topina.

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. I tre fori rotondi si coprono con le casette del bosco. Il lato che mostra la mamma animale con strumento deve essere rivolto verso l'alto. Preparate il restante materiale di gioco, disponendolo accanto al tabellone.



Svolgimento del gioco

L'adulto e il bambino/bambini si alternano al gioco. Naturalmente, anche i bambini possono recitare le rime pronunciate dall'adulto, quando già conoscono il gioco.

Iniziate dicendo:

*Occhi chiusi, orecchie ben aperte:
la storia ora diverte!*

Copritevi gli occhi con le due mani e poi tenetele dietro le orecchie ad imbuto. È il segnale perché i bambini chiudano gli occhi. Poi continuate a parlare, nascondendo il cartoncino Mia sotto una delle cassette del bosco e prendete in mano lo strumento della mamma animale raffigurata.

*Oggi topina al bosco va,
Un amico visiterà
E succo e dolci mangerà.*

Mentre suonate lo strumento (= "suonare alla porta della casetta del bosco") e poi lo riponete, continuate così:

*Un tocco al campanello,
"Sono io, amico bello!"
"Topina! Oh, entra pure,
chiudi la porta e
senza indugiare vieni a raccontare!"*

Ora i bambini possono aprire gli occhi. Mettete mamma topina al centro del tabellone e dite:

*Gli occhi aprite e
Mamma topina udite:
"Dov'è la mia piccina?
Sapete dove trovar la bricconcella?"*

I bambini pensano a quale porta ha suonato mamma topina. Chi lo sa prende lo strumento e suona alcune note. Può quindi scoprire la corrispondente casa del bosco e controllare se sotto c'è il cartoncino.

Mia è lì?

- **Sì:**

Confermate dicendo:

*Eccola qui, Mia la bella
Che corre da mamma come una gazzella.
Tutti son contenti e gridano "Hurrà!"
Ecco la topina, che felicità!*

Chi ha indovinato riceve in premio un cartoncino degli animali.

- **No:**

In questo caso direte:

*"Dov'è nascosta la bricconcella?
Chissà mai dove sarà!"*

Purtroppo, chi ha sbagliato non riceve il cartoncino degli animali.

Si ritira poi mamma topina dal tabellone.

Inizia un nuovo giro. L'adulto nasconde di nuovo un cartoncino Mia ed il gioco prosegue come sopra descritto.

Consiglio: I più piccini possono continuare ad indovinare fino a quando trovano la topina Mia. Eventualmente chiudono di nuovo gli occhi prima di ogni tentativo e l'adulto suona ancora una volta lo strumento.

Nota per i genitori:

Ciò che per un adulto sembra facile, per i bambini piccoli rappresenta una grande prova: devono correlare ad uno strumento un suono, in modo temporalmente differito.

Con questo gioco si esercitano l'udito, l'attenzione, la memoria e la capacità di correlare i suoni. Il sicuro riconoscimento, vale a dire la correlazione, di un suono è un'importante premessa per le altre varianti di gioco.

Gioco 2: A spasso nel bosco din don dan

Un gioco sonoro di ricerca e raccolta

Materiale di gioco necessario

Tabellone, 3 cassette del bosco, tamburello, metallofono con bacchetta, 2 bacchette sonore, 3 cartoncini Mia, mamma topina, 9 cartoncini di animali, il dado e per ogni bambino una tana di topo.

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e sui fori le tre cassette, con la mamma animale rivolta verso l'alto. Disponete i nove cartoncini di animali scoperti, formando un quadrato di 3 x 3 cartoncini accanto al tabellone. Ogni bambino riceve una tana di topo.

Collocate mamma topina sul tabellone, su una delle caselle del sentiero del bosco. Preparate gli strumenti, i tre cartoncini Mia ed il dado.

Svolgimento del gioco

Osservate con attenzione i cartoncini di animali con gli strumenti e memorizzateli bene per poi coprirli.

Adesso chiudete gli occhi. L'adulto nasconde un cartoncino Mia sotto una cassetta del bosco. Potete riaprire gli occhi.

Inizia e tira il dado il bambino che ha i piedi più piccoli.

Metti mamma topina su una delle caselle del colore uscito sul dado.

Che figura c'è sulla casella del bosco?

- **Un cucciolo:**

Mamma topina cerca allora questo animale. Cerca anche tu di scoprire il cartoncino di animali con lo stesso cucciolo.

- **Giusto?**

Magnifico! In premio ricevi il cartoncino di animali da deporre nella tua tana e puoi suonare lo strumento di questo cucciolo. Se vuoi, puoi fare tanti suoni quante sono le note raffigurate nel cartoncino.

Attenzione: In una tana di topo devono essere sempre messi tre cuccioli diversi.

→ **Sbagliato?**

Peccato! Gira di nuovo il cartoncino, dopo che gli altri bambini l'hanno visto.

• **La topina Mia:**

Mamma topina ha dimenticato dov'è ora Mia.

In quale casetta del bosco credi si trovi Mia?

Prendi il corrispondente strumento e "suona alla porta di casa" (= suona lo strumento).

Scopri poi la casetta del bosco.

C'è Mia?

→ **Si:**

Fantastico! Ricevi in premio il cartoncino Mia.

Tutti i bambini chiudono di nuovo gli occhi e l'adulto nasconde un altro cartoncino Mia sotto una casetta del bosco.

→ **No:**

Peccato! Rimetti al suo posto la casetta. Purtroppo non ricevi il cartoncino Mia per la tua tana.

Il cartoncino Mia è sotto un'altra casetta del bosco, forse lo troverai al prossimo tentativo.

Il turno passa al bambino seguente, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Vince il gioco il bambino che per primo ha tre cuccioli diversi nella sua tana.

Variante

Il gioco diventa più difficile se si mettono i cartoncini di animali coperti e se non si possono guardare prima di iniziare a giocare.

Gioco 3: La topina suona a casa

Un memory musicale di suoni e strumenti

Materiale di gioco necessario

Tamburello, metallofono con bacchetta, 2 bacchette sonore, mamma topina, 9 cartoncini di animali e una tana per ogni bambino

Preparazione del gioco

Si forma al centro del tavolo un mazzo con i cartoncini coperti. Ogni bambino riceve una tana e la mette davanti a sé. Tenete pronto il materiale restante.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino che per ultimo ha fatto una passeggiata nel bosco.

Prende tre cartoncini di animali e li mette scoperti accanto alla sua tana. Prima di girarli, memorizza gli strumenti dei cartoncini. Sono ora visibili tre funghetti rossi.

Colloca mamma topina su uno dei funghetti e pensa a quale strumento è suonato dal cucciolo sotto il funghetto rosso.

Prendi lo strumento corrispondente e suonalo.

Scopri poi il cartoncino.

Hai suonato lo strumento giusto?

- **Si: – benissimo.**
Puoi mettere il cartoncino nella tua tana.
- **No: – Peccato!**
Rimetti il cartoncino nella scatola.

Metti adesso mamma topina sul successivo funghetto rosso e cerca di indovinare che strumento suona il cucciolo.

Se hai indovinato tutti i tre cartoncini, il turno passa al bambino seguente.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ogni bambino è stato una volta di turno. Vince il bambino che ha il maggior numero di cartoncini di animali nella sua tana. In caso di parità condividete la vittoria.

Gioco 4:

Dove ha appena suonato la topina?

Un gioco sonoro di ricerca in tutta la stanza

Materiale di gioco necessario

Tamburello, metallofono con bacchetta, 2 bacchette sonore, 3 cartoncini Mia, 1 cartoncino per animale (scoiattolo, volpe, orso), 3 cassette del bosco.

Svolgimento del gioco

Scegliete tre angoli della stanza e mettete in ognuno un cartoncino cassetta del bosco con la mamma animale rivolta verso l'alto. Tenete pronti gli strumenti.

I bambini sono seduti al centro della zona scelta e chiudono gli occhi. L'adulto prende i tre cartoncini di animali, un cartoncino Mia e uno strumento a scelta. Si dirige poi, in punta di piedi, nei tre angoli e mette, coperti, su due cassette del bosco, i cartoncini di animali corrispondenti. Tiene invece nascosto in mano il cartoncino con lo strumento che sta per suonare e al suo posto, sulla corrispondente cassetta del bosco, mette coperto il cartoncino Mia. Suona ora lo strumento nell'angolo in cui si trova il cartoncino Mia, torna dai bambini e dice:

Aprite gli occhi! Dove ha appena suonato Mia?

I bambini partono subito alla ricerca e si mettono nell'angolo da cui pensano sia stato emesso il suono. Quando tutti hanno raggiunto una posizione, scoprono il cartoncino di animale.

Dov'è ora Mia? Chi l'ha trovata?

I bambini che si trovano nel posto giusto vengono festeggiati. Raccogliete poi di nuovo tutti i restanti cartoncini di animali: ha inizio un nuovo giro.

Il gioco finisce quando si trova il terzo cartoncino Mia.

Se gioca un solo bambino, questo potrà prendere il cartoncino Mia.

Nota per i genitori:

I giochi 3 e 4 sono importanti esercizi, che verranno poi anche eseguiti in altro modo nelle lezioni di musica della scuola elementare.

Localizzare un rumore, cioè scoprire il punto esatto della fonte sonora e identificarlo correttamente, e seguire solo con l'udito un rumore emesso da una fonte sonora in movimento sono importanti capacità, utili tra l'altro anche nel traffico stradale. I bambini devono, con l'esercizio, sviluppare queste capacità quanto prima, così come altrettanto presto devono imparare a valutare le velocità.

Consiglio: Segui la topina Mia nel bosco din don dan

Questo gioco è anche un fantastico esercizio per l'ascolto direzionale:

- I bambini siedono ben dritti al centro della stanza con gli occhi chiusi. Sedere in posizione diritta aiuta l'ascolto direzionale.
- L'adulto è la topina Mia. Si muove nella stanza suonando uno degli strumenti.
- D'improvviso si ferma e smette di suonare.
Dov'è ora Mia?
Senza aprire gli occhi i bambini indicano la direzione in cui credono si trovi l'adulto.

Il gioco si può ripetere a volontà, con i diversi strumenti.

Gioco 5: **Una canzone di compleanno per la topina**

Un gioco cooperativo di canzoni

Materiale di gioco necessario

2 cassette del bosco, tamburello, metallofono con bacchetta, 2 bacchette sonore, 9 cartoncini e mamma topina.

Preparazione del gioco

Mettete le due cassette del bosco con la mamma animale rivolta verso il basso. Preparate gli strumenti ed i cartoncini di animali.

Svolgimento del gioco

L'adulto sceglie quattro cartoncini di animali e ne dispone due, scoperti, vicino a ogni casetta del bosco.

Esempio:



casetta del bosco 1:
metallofono (2 note)
e tamburello (1 nota)

casetta del bosco 2
bacchette sonore (3 note)
e tamburello (2 note)

Osservate con calma i cartoncini di animali. Chiudete gli occhi e copriteli con le vostre mani. L'adulto copre i cartoncini e voi potete aprire gli occhi.

L'adulto suona una delle due sequenze sonore di una casetta del bosco, ad esempio 3 volte le bacchette sonore e due il tamburello.

Che "canzone" avete udito?

Mettete mamma topina davanti alla casetta corrispondente.

Avete riconosciuto la canzone?

Perfetto. Tutti battono felici le mani.

Mamma topina è davanti alla casetta sbagliata?

Peccato! La prossima volta ascoltate con più attenzione e magari provateci di nuovo.

L'adulto vi propone subito un altro compito.

Variante

- Potete giocare questa variante di gioco anche come una gara, riconoscendo a turno la sequenza dei suoni. Chi la riconosce correttamente riceve in premio uno dei due cartoncini di animali che ha riconosciuto. Al suo posto si mette un nuovo cartoncino.
Vince il gioco chi ha più cartoncini dopo un determinato numero di giri (ad esempio tre).
- Il gioco si fa più difficile se i bambini tengono gli occhi chiusi anche quando l'adulto suona. Devono inoltre percepire quale sia lo strumento suonato e quante volte lo si è suonato. Ancora più difficile diventa poi il gioco se si mettono 2 x 3 cartoncini di animali.

Consigli:

- Se giocano più bambini, ognuno prende uno strumento e un corrispondente cartoncino con un numero qualsiasi di note. Si suonano poi a turno tante note quante ce ne sono sui cartoncini. In tal modo si produrrà un piccolo concerto con una sequenza ritmica e sonora alterna.
- Gli strumenti possono essere usati anche per il gioco libero. Se i cartoncini stanno scoperti, i bambini possono suonarne le note.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

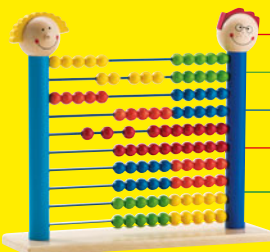
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

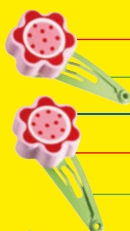
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

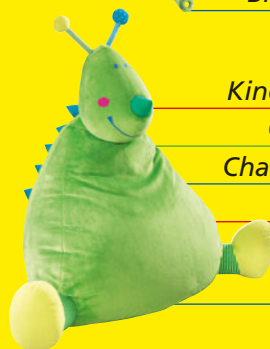
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, con accessori che danno un senso di benessere, con bigiotteria, regali e altro ancora. Perché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de