

HABA

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

PAPPERLAPAPP

Ohren gespitzt und losgespielt



Papperlapapp
Arrête ton bla-bla !
Babbelbox
Palabreando
Bla bla bla





Papperlapapp

Eine Lernspielsammlung zur Förderung von Sprachentwicklung und Sprechen, Hören und Fühlen für 1 - 6 Kinder ab 3 - 8 Jahren und einen Spielleiter.

Autorin: Anja Wrede
Fachliche Beratung und Mitarbeit: Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier
Illustration: Katharina Wieker
Spieldauer: je 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

18 Figuren aus Holz (in 4 Farben),
1 rotes Glöckchen,
1 blaue Glocke,
20 Karten,
1 Farbwürfel,
1 Stoffsäckchen,
1 CD mit Tierlauten und Geräuschen,
1 Spielanleitung



Diese Figuren sind enthalten:

Rote Figuren: der Hahn, die Kuh, die Katze, das Pferd, das Glöckchen

Grüne Figuren: der Elefant, der Frosch, die Schlange, das Schwein, das Schaf

Gelbe Figuren: die Maus, der Löwe, das Auto, die Biene, die Ente

Blaue Figuren: der Hund, der Esel, die Ziege, die Lokomotive, die Glocke

Für die Spiele 3 und 4 wird ein CD-Spieler benötigt, der über die Taste Zufallsauswahl (auch „random“ oder „shuffle“ genannt) und Endloswiedergabe („repeat“) verfügt.

Trackliste CD

1.	Hahn	8.	Schlange	15.	Ente
2.	Kuh	9.	Schwein	16.	Hund
3.	Katze	10.	Schaf	17.	Esel
4.	Pferd	11.	Maus	18.	Ziege
5.	Glöckchen	12.	Löwe	19.	Lokomotive
6.	Elefant	13.	Auto	20.	Glocke
7.	Frosch	14.	Biene		



Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Sprechen und Zuhören, Feinmotorik und Konzentration. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Diese Lernspielsammlung ersetzt allerdings keine Therapie – es gibt lediglich Anregungen zur Sprachförderung. Wenn Sie meinen, dass die Sprachentwicklung Ihres Kindes nicht „normal“ verläuft, nehmen Sie bitte fachliche Unterstützung in Anspruch: Ihr Haus- oder Kinderarzt kann Sie kompetent beraten.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

die Erfinder für Kinder

Allgemeine Hinweise

1. Die Spiele sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet. Um die Spiele zu vereinfachen, können Sie einige Holzfiguren und die entsprechenden Karten in der Schachtel lassen (z.B. die Tiere, die die Kinder noch nicht kennen).
2. Sehen Sie sich die Tiere gemeinsam mit Ihrem Kind an und sprechen Sie über interessante Details. Sie können etwas erzählen, z.B. Das Schaf lebt am liebsten in einer Herde auf einer großen Wiese. Es frisst gerne Gras. Es macht „mäh“ und hat ein weiches Fell. Oder Sie können einfache Fragen stellen, z.B. Wo lebt das Tiere? Wie sieht es aus? Was frisst es? Legen Sie bei allen Spielen Wert darauf, die Tiere zu beschreiben, und regen Sie auch Ihr Kind an, sich sprachlich zu äußern. Machen Sie gemeinsam die passenden Geräusche nach – mit und ohne Unterstützung der CD.
3. Wenn Ihr Kind Sprachauffälligkeiten hat, helfen und unterstützen Sie es besonders gut, ...
 - ... wenn Sie es ausreden lassen. Auch wenn es vielleicht etwas länger dauert: Vermeiden Sie, seine Sätze zu beenden. Vermeiden Sie, das Kind Ihre Sätze nachsprechen zu lassen.
 - ... wenn Sie bei falsch ausgesprochenen Lauten nicht direkt tadeln und korrigieren: Wiederholen Sie das vom Kind Gesagte nur in der richtigen Form.
 - ... wenn Sie langsam und deutlich sprechen sowie kurze Sätze formulieren.
 - ... wenn Sie das Gesagte durch Betonung der Worte und Satzteile und durch Mimik und Gestik unterstreichen.
 - ... wenn Sie darauf achten, beim Sprechen Blickkontakt zu suchen und zu halten.
 - ... wenn Sie für eine ausgewogene Gesprächssituation sorgen: Fragen Sie Wissen nicht nur ab, sondern betten Sie Ihre Fragen und die Antworten Ihres Kindes in ein Gespräch ein.



Spiel 1: Erzähle, was du schon alles weißt

Ein kooperatives Zuordnungsspiel 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren und einen Spielleiter
– zum Kennenlernen des Spiels und des Spielmaterials.

Lernbereiche:

genaues Schauen, Fühlen, Sprechen, Sprachverständnis, Wortschatz

Spielvorbereitung

Alle Figuren werden in das Säckchen gesteckt. Die Karten liegen offen nebeneinander auf dem Tisch. Der Würfel und die CD werden nicht benötigt.

Spielablauf

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, darf beginnen und eine Figur aus dem Säckchen ziehen.

Welche Figur ist es? Welche Farbe hat sie? Welches Geräusch passt dazu? Auf welcher Karte ist sie abgebildet?

Die Figur wird benannt und auf die passende Karte gelegt.

Die anderen Kinder dürfen die Geräusche auch nachmachen und beim Suchen helfen.

Wenn alle Figuren zugeordnet sind, können Sie einige Fragen zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden stellen.

Nacheinander sortieren die Kinder die Figuren und beantworten die Fragen.

Stellen Sie immer nur wenige, ausgewählte Fragen und sprechen Sie diese dann gemeinsam intensiv durch.

Beispiele:

- Welche Tiere haben die gleiche Farbe? Sucht alle blauen (roten, grünen ...) Tiere heraus.
- Welche Tiere haben ein Fell? Welche Tiere haben Federn? Welche Tiere haben Flügel?
- Welchen Figuren bist du schon einmal begegnet? Welche kennst du nur aus einem Buch oder dem Fernsehen?
- Welche Figuren sind Tiere/keine Tiere?
- Welche Tiere leben auf dem Bauernhof/in Afrika/im Zoo?
- Welche Figuren sind im richtigen Leben kleiner als du/größer als du?
- Wer kann schwimmen/laufen/kriechen/fliegen/fahren?
- Legen Sie das rote Glöckchen an die linke Seite der Karten, die blaue Glocke an die andere Seite: Welche Tiere schauen zum roten Glöckchen, welche zur blauen Glocke?

Varianten:

1. Weiterführende Fragen zu den Figuren:

- Die Kuh möchte wissen, was alles aus ihrer Milch gemacht wird. Welche Dinge kennst du?
- Das Pferd frisst gerne Obst. Wer von euch mag auch Obst? Welches Obst esst ihr gerne? usw.



2. Geschichten erzählen:

- Sie können die Kinder anregen, sich selbst Sätze oder Geschichten auszudenken.
- Lustige Quatsch-Geschichten können auch reihum „erwürfelt“ werden: Ein Kind würfelt, stellt eine farblich passende Figur in die Tischmitte und beginnt die Geschichte mit dem einem Satz, in dem die Figur vorkommt. Dann würfelt das nächste Kind, nimmt sich eine farblich passende Figur, stellt sie neben die erste und setzt die Geschichte fort. Würfelt das Kind den Stern, darf es sich eine Figur aussuchen.

Spiel 2: Welches Tier versteckt sich hier?

Ein lustiges Fühl-Würfel-Spiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Lernbereiche:

genaues Fühlen, Schauen, Sprechen, Wortschatz

Spielvorbereitung

Wählen Sie einige der Figuren aus und schauen Sie sich diese mit den Kindern an. Wir empfehlen maximal 12 Figuren (je nach Zahl der Kinder und gewünschtem Schwierigkeitsgrad). Stecken Sie die Figuren dann in das Säckchen. Die passenden Karten liegen offen nebeneinander auf dem Tisch. Der Würfel wird bereitgehalten. Übrige Figuren, Karten und die CD werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe**
Das Kind schaut auf den Karten nach, welche Figuren diese Farbe haben. Nun versucht es eine farblich passende Figur in dem Säckchen zu erfühlen. Wenn es keine Karte in der entsprechenden Farbe mehr gibt, würfelt das Kind ein zweites (und letztes) Mal.
- **Den Stern**
Das Kind darf sich eine Farbe aussuchen und eine passende Figur im Beutel erfühlen.

Dann holt das Kind eine Figur aus dem Säckchen.

Stimmt die erfühlte Figur mit der erwürfelten Farbe überein?

- Ja! Das Kind bekommt die passende Karte als Belohnung und legt sie offen vor sich ab. Die Figur wird wieder in das Säckchen gesteckt. Der Würfel wird weiter gegeben.
- Nein! Die Figur wird wieder ins Säckchen gesteckt. Das Kind darf keine Karte nehmen. Es darf aber noch ein zweites (und letztes) Mal würfeln und anschließend versuchen, eine passende Figur zu erfühlen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch die Karten einer einzigen Farbe auf dem Tisch liegen. Das Kind, das die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.



Memo-Variante:

Suchen Sie 12 Figuren aus und stecken Sie diese ins Säckchen. Legen Sie alle dazugehörenden Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Der Würfel und die CD werden nicht benötigt.

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Zug gefahren ist (oder das älteste Kind), darf beginnen. Das Kind zieht eine Figur aus dem Säckchen und versucht anschließend die passende Karte aufzudecken.

Passen Figur und Karte zusammen?

- Ja! Das Kind darf die Figur und die Karte vor sich ablegen und ist ein zweites Mal an der Reihe.
- Nein! Die Figur wird zurück in das Säckchen gesteckt, die Karte wird wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Paare gefunden wurden. Das Kind, das die meisten Paare sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spiel 3: Hören wie ein Luchs

Ein spannendes Geräusche-Hör-Spiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Lernbereiche:

genaues Hören, genaues Schauen, Geräusche nachahmen, Reaktion

Spielvorbereitung

Verteilen Sie 12 Karten gleichmäßig an die Kinder. Jedes Kind legt die erhaltenen Karten offen vor sich aus. Die zu den Karten passenden Figuren werden in die Tischmitte gelegt. Legen Sie die CD in den CD-Spieler ein und stellen Sie das Gerät so auf, dass Sie es gut bedienen können.

Überzählige Karten, die dazugehörenden Figuren, der Würfel und das Säckchen kommen in die Schachtel zurück.

Hören Sie sich zu Beginn gemeinsam die einzelnen Geräusche an und stoppen Sie die CD jeweils, um das Geräusch den Figuren zuzuordnen.

Spielablauf

Die Kinder spielen gleichzeitig. Starten Sie die CD per Zufallsauswahl-Schalter und Endlos-wiedergabe.

Das Kind, das das Geräusch zu einer der vor ihm liegenden Karte erkennt, steht kurz auf, ahmt das Geräusch laut nach und setzt sich dann wieder hin.

Hat das Kind richtig getippt?

- Ja! Das Kind darf sich die entsprechende Figur nehmen und auf seine Karte legen.
- Nein! Wenn das Kind aufgestanden ist, obwohl das Geräusch nicht zu einer seiner Karten gehört, bekommt es keine Figur.

Tipp

Für jüngere oder langsamere Kinder wird die CD nach jedem Geräusch gestoppt, sodass sie mehr Zeit zum Zuordnen haben.



Spielende

Das Spiel endet, sobald das erste Kind seine letzte Figur auf die vor ihm liegenden Karten legt und so das Spiel gewinnt.

Varianten:

- Wer falsch aufgestanden ist, muss eine seiner Karten umdrehen und darf sie erst beim übernächsten Geräusch wieder aufdecken.
- Ertönt das Geräusch in der Runde, in der die Karte „aussetzt“, hat das Kind leider Pech gehabt.
- Anstatt aufzustehen, wird eine andere Bewegung/Geste vereinbart oder die Kinder laufen z.B. einmal um den Tisch herum.
- Die Figuren stehen auf einem separaten Tisch oder sind im Zimmer verteilt und müssen von dort geholt werden, wenn das passende Geräusch ertönt.
- Es liegen alle Figuren in der Tischmitte. Wenn ein Kind entdeckt, dass die zum Geräusch passende Karte nicht auf dem Tisch liegt, ruft es „Papperlapapp“. Die CD wird gestoppt, das Kind macht das Geräusch und die vereinbarte Geste nach. Wenn der Tipp richtig war, bekommt das Kind zur Belohnung die Figur.

Spiel 4: Aufgepasst, Ohren gespitzt und schnell geschnappt

Ein schnelles Hör-Spiel mit CD-Unterstützung für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Lernbereiche:

genaues Hören und Schauen, schnelle Reaktion

Spielvorbereitung

Legen Sie alle Figuren in die Tischmitte. Legen Sie die CD in den CD-Spieler ein und stellen Sie das Gerät so auf, dass Sie es gut bedienen können.

Die Karten, der Würfel und das Säckchen kommen in die Schachtel zurück.

Hören Sie sich zu Beginn gemeinsam die einzelnen Geräusche an und stoppen Sie die CD jeweils, um das Geräusch der Figur zuzuordnen.

Spielablauf

Alle Kinder spielen gleichzeitig. Starten Sie die CD per Zufallsauswahl-Schalter und Endlos-wiedergabe. Das Kind, das das Geräusch erkennt, schnappt sich die entsprechende Figur.

**Hat das Kind richtig geschnappt?**

- Ja! Das Kind darf die entsprechende Figur behalten und vor sich ablegen.
- Nein! Wenn das Kind eine falsche Figur geschnappt hat, legt es diese zurück in die Tischmitte.

Dann wird das nächste Geräusch per Zufallsauswahl-Schalter abgespielt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch 2 Figuren in der Tischmitte liegen. Dann wird die CD gestoppt. Das Kind, das die meisten Figuren sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Variante:

- Wer ein Geräusch erkennt, ruft die Farbe der entsprechenden Figur. War der Tipp richtig, erhält das Kind die entsprechende Figur und legt sie vor sich ab.

Spiel 5: Flinke Füchse gesucht

Ein Hör-Spiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Lernbereiche:

genaues Hören, genaues Schauen, Reaktionsschnelligkeit, Konzentration, Geräuschdifferenzierung

Spielvorbereitung

Legen Sie die Figuren in die Tischmitte. Wer das Spiel vereinfachen möchte, lässt einige Figuren in der Schachtel. Die Karten, der Würfel, das Säckchen und die CD werden nicht benötigt. Machen Sie vor dem Spiel alle Geräusche einmal vor und sagen bzw. zeigen Sie, zu welcher Figur sie gehören.

Spielablauf

Nehmen Sie eine Figur und ahmen Sie das entsprechende Geräusch nach und bewegen Sie die Figur über den Tisch. Ändern Sie nach einiger Zeit das Geräusch und kehren Sie dann wieder zum ersten Geräusch zurück.

Beispiel: Nehmen Sie die Lokomotive, schieben Sie sie langsam über den Tisch und ahmen Sie deutlich das Geräusch einer fahrenden Lokomotive nach: „**TSCH-TSCH-TSCH**“. Fügen Sie dann ein anderes Geräusch dazu, z.B. „**TSCH-TSCH-TSCH-WAU-WAU**“ und gehen Sie dann wieder zu „**TSCH-TSCH-TSCH**“ über.

Alle Kinder spielen gleichzeitig und versuchen, die Figur zum neuen Geräusch zu schnappen.

Wer hat richtig geschnappt?

- Das Kind, das richtig geschnappt hat, darf die entsprechende Figur behalten und vor sich ablegen.
- Alle falsch geschnappten Figuren werden wieder zurück in die in die Tischmitte gelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch 3 Figuren in der Tischmitte liegen. Das Kind, das die meisten Figuren sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

**Varianten:**

- Schieben Sie z.B. die Lokomotive über die Tischmitte und stoppen Sie neben einer Figur. Wer zuerst das zu dieser Figur passende Geräusch richtig nachahmt, bekommt sie als Belohnung.
- Ein Kind übernimmt die Rolle des Spielleiters.

Spiel 6: Singt alle mit!

Ein Spiellied mit verteilten Rollen für 3 - 8 Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Lernbereiche:

Hören, Aussprache, Rhythmik

Spielvorbereitung

Legen Sie folgende Figuren bereit: Ente, Katze, Pferd, Maus, Schlange, Biene, Auto, Lokomotive. Das übrige Material wird nicht benötigt und bleibt in der Schachtel. Jedes Kind sucht sich eine Figur aus.

Die Kinder stellen sich so nebeneinander auf, dass sie Sie gut im Blick haben.

Wenn weniger als 8 Kinder mitspielen: Behalten Sie die übrigen Figuren bei sich und halten sie zu Beginn der entsprechenden Strophe hoch. Die dazu passenden Geräusche machen die Kinder dann gemeinsam nach.

Spielablauf

Singen Sie zur Melodie „Auf der Mauer, auf der Lauer ...“ die acht Strophen. Die Kinder singen diese nach und später dann gleich mit. Jede Strophe handelt von einer anderen Figur. Die Melodie wird jedoch leicht verändert: In jede Strophe wird das passende Geräusch eingefügt. Das Kind, das die passende Figur in der Hand hält, macht dann jeweils das passende Geräusch nach.

Strophe 1:

Erwachsener:	In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.
Alle:	In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.
Erwachsener:	Hört euch mal die Ente an, wie die Ente schnattern kann:
Enten-Kind:	Quak, quak, quak
Alle:	In der Wanne, in der Wanne schwimmt die kleine Ente.

Ebenso:

Strophe 2:

Auf der Straße, auf der Straße, fährt das kleine Auto.
 Auf der Straße, auf der Straße, fährt das kleine Auto.
 Hört euch mal das Auto an, wie das Auto brummen kann:
 Auto-Kind: Brumm, brumm, brumm
 Auf der Straße, auf der Straße, fährt das kleine Auto.



Strophe 3:

Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche Pferdchen.
Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche Pferdchen.
Hört euch mal das Pferdchen an, wie es so schön schnauben kann:
Prrrr, Prrrr (Lippen anfeuchten und flattern lassen).
Auf der Wiese, auf der Wiese steht das freche Pferdchen.

Strophe 4:

Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke Katze.
Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke Katze.
Hört euch mal die Katze an, wie die Katze schnurren kann:
Schnurr (Schnarchen o.ä.).
Auf dem Sofa, auf dem Sofa liegt die dicke Katze.

Strophe 5:

Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte Biene.
Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte Biene.
Hört euch mal die Biene an, wie die Biene summen kann:
Sssssssssss
Auf der Blume, auf der Blume sitzt die satte Biene.

Strophe 6:

Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule Schlange.
Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule Schlange.
Hört euch mal die Schlange an, wie die Schlange zischeln kann:
ZZzzz
Auf dem Felsen, auf dem Felsen liegt die faule Schlange.

Strophe 7:

In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine Mäuschen.
In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine Mäuschen.
Hört euch mal das Mäuschen an, wie das Mäuschen piepsen kann:
Piep, piep, piep
In der Ecke, in der Ecke sitzt das kleine Mäuschen.

Strophe 8:

Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte Lok.
Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte Lok.
Hört euch mal die Lok an, wie sie kräftig schnaufen kann:
Tsch, Tsch, Tsch
Den Berg hinauf, den Berg hinauf fährt die alte Lok.

Wer möchte, denkt sich noch Bewegungen für die einzelnen Figuren aus oder erfindet noch Verse für die anderen Tiere.

Alle Audio-Dateien können auch heruntergeladen werden:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

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.

Papperlapapp

A collection of educational games that foster speech development and speaking, hearing and tactile sensitivity for 1 to 6 children ages 3 - 8.

ENGLISH



Author: Anja Wrede
Professional consultant and staff member: Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier
Illustrations: Katharina Wieker
Game duration: 10 to 15 minutes, each game

Contents

- 18 wooden figures in 4 colors
- 1 red little bell
- 1 blue bell
- 20 cards
- 1 color die
- 1 cloth bag
- 1 CD with animal calls and sounds
- 1 set of instructions



The game includes the following figures:

Red figures: rooster, cow, cat, horse, little bell
 Green figures: elephant, frog, snake, pig, sheep
 Yellow figures: mouse, lion, car, bee, duck
 Blue figures: dog, donkey, goat, train engine, bell

Games 3 and 4 require a CD player with a random play or shuffle function and a repeat function.

CD tracks

- | | | |
|----------------|-----------|------------------|
| 1. Rooster | 8. Snake | 15. Duck |
| 2. Cow | 9. Pig | 16. Dog |
| 3. Cat | 10. Sheep | 17. Donkey |
| 4. Horse | 11. Mouse | 18. Goat |
| 5. Little bell | 12. Lion | 19. Train engine |
| 6. Elephant | 13. Car | 20. Bell |
| 7. Frog | 14. Bee | |

Dear Parents,

Thank you for choosing this game! You have made an excellent choice, providing your child with many opportunities to learn and develop.

These instructions offer you several pointers and ideas for exploring the game materials together with your child, and for applying them to a variety of games. Playing these games encourages the development of different abilities and skills in your child, such as speaking and listening, fine motor skills and concentration. But best of all, they are simply loads of fun: learning naturally happens along the way. This educational game collection, however, does not replace therapy. It simply provides impulses for speech development. If you think your child's speech skills are not developing 'normally', please take advantage of professional assistance. Your doctor or pediatrician can provide you with referrals.

We wish you loads of fun playing and discovering together!

Your Children's Inventors

General information

1. The games are arranged according to their level of difficulty. To simplify them, only bring animals into play that the children already know. The other wooden figures and corresponding cards can be left in the game box.
2. Look at and talk about the animals with your child, discovering interesting details. You can share what you know, for example, about sheep; that sheep live in a herd on a large meadow; that they eat grass, go baaa and have soft fur. Or you can ask simple questions. Where does this animal live? What does it look like? What does it eat? In all games, make a point of describing the animal and encourage your child to speak as well. Make the appropriate animal calls and sounds together, with and without support from the CD.
3. If your child has conspicuous speech irregularities, you can offer excellent support and aid by...
 - ... allowing your child to finish sentences. Even when your child needs a bit more time, avoid finishing sentences for him. Also avoid having your child repeat your sentences.
 - ... repeating wrongly pronounced phonetics in their correct form (built into a sentence) instead of criticizing and correcting your child.
 - ... speaking slowly and clearly in short sentences.
 - ... underscoring spoken words and phrases with facial expressions and gestures.
 - ... catching and holding eye contact when speaking with your child.
 - ... creating a comfortable environment for your child. Do not merely 'test' your child's knowledge with a series of questions; rather embed your questions and your child's answers in a conversation.

Game 1: Tell me what you know!

A cooperative matching game for 1 to 6 children ages 3 and older and a game guide to familiarize players with the game and game materials.

Learning areas:

Precise observation, tactile sensitivity, speech and speech comprehension, vocabulary building

Game preparation

Put all figures in the cloth bag. The cards are laid face up on the playing area. The CD and die are not needed.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who last petted an animal may begin by taking a figure out of the bag.

Which figure is it? Which color is it? What sound does it make? Where is the corresponding card?

The figure is identified and placed on the matching card.

The other children may also make the sounds, as well as help find the matching card.

Once all figures have been matched, you can ask a few questions about what the figures have in common and what their differences are.

One after the other, the children sort the figures and answer the questions.

Ask only a few, select questions, which are then discussed in detail.

ENGLISH



Examples:

- Which animals have the same color? Find and collect all the blue (red, green, yellow) animals.
- Which animals have a fur? Which animals have feathers? Which animals have wings?
- Which figures have you already seen in real life? Which ones have you only seen in books or on TV?
- Which figures are animals? Which are not?
- Which animals live on a farm/ in Africa/ in the zoo?
- Which figures are smaller in real life than you are? Which are bigger?
- Which figures can swim/ run/ crawl/ fly/ drive?
- Lay the red little bell on the left side of the cards and the blue bell on the right side of the cards. Which animals face towards the red little bell? Which ones face towards the blue bell?

Variations:

1. More detailed questions about the figures:
 - The cow would like to know what products are made from her milk. Can you name some?
 - The horse likes to eat fruit. Who among you also likes to eat fruit? Which fruits do you like best?
 - And so on...
2. Tell stories:
 - You can encourage the children to form sentences or think up stories.
 - Hilarious nonsense stories can be 'rolled' around. One child rolls the die and places a figure matching the color on the die in the center of the play area. The child now begins the story with one sentence about the pertinent figure. Now the next child rolls the die, chooses a color-matching figure, places it next to the first figure and continues the story. If a child rolls the star, he may choose any figure.

Game 2: Fingers full of animals!

An amusing fingering & die rolling game for 2 to 6 children ages 4 and older and a game guide.

Learning areas:

Differentiated tactile sensitivity, precise observation, speech and vocabulary building



ENGLISH

Game preparation

Choose several figures and look at them with the children. We recommend a maximum of 12 figures, based on the number of children and on the desired level of difficulty. Put the figures in the cloth bag. The corresponding cards are laid face up in a row on the playing area. Have the die ready. The rest of the figures, cards and the CD will not be needed and remain in the game box.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The youngest child begins by rolling the die.

What do you see on the die?

- **A color**

The child looks at the cards to discover which figures have the same color. The child now tries to find one of these color-corresponding figures by fingering the cloth bag. If all the correct color-corresponding cards have been played, the child gets a second (and final) chance to roll the die and finger a figure.

- **The star**

The child may choose any color and try to finger a matching figure from the cloth bag.

Now the child takes the figure out of the bag.

Does the figure match the color on the die?

- Yes! The child wins the matching card, placing it face up in front of him. The figure goes back into the bag. The die is passed on to the next child.
- No! The figure goes back into the bag. The child does not win a card, but has the chance to roll the die (only) once again and try to finger a matching figure from the bag.

Now it is the next child's turn to roll the die.

End of the game

The game ends when there is only one color left in the row of cards. The child who was able to collect the most cards, wins the game.

Memory variation:

Select 12 figures and put them in the cloth bag. Lay all the corresponding cards face down in a row on the playing area. The die and CD will not be needed.

The game proceeds clockwise. The child who most recently rode on a train (or the oldest child) begins. The child takes a figure from the cloth bag and now tries to find the matching card and turns over the card chosen.



Do the figure and the card match?

- Yes! The child wins the card and figure, placing them in front of him. He now gets to go again.
- No! The figure is returned to the bag and the card is turned face down again.

Now it is the next child's turn.

The game is over as soon as all pairs have been found. The child who was able to collect the most pairs, wins the game.

Game 3: Now I've heard everything!

A suspenseful sound & hearing game for 1 to 6 children ages 4 and older and a game guide.

Learning areas:

Differentiated hearing and precise observation, imitating sounds, responding to audio information

Game preparation

Distribute 12 cards evenly among the children. The children lay the cards face up in front of them. The figures corresponding to the cards are placed in the center of the playing area. Insert the CD into the CD player and put the player within easy reach. The rest of the cards and figures, as well as the die and cloth bag, will not be needed and come back in the game box. Before beginning the game, listen to the CD together. Stop the CD after each sound to allow the children to match the sound to the appropriate figure.

Let's play!

Everyone plays at once. Play the CD, setting it on random play or shuffle, as well as on repeat. The child who recognizes a sound corresponding to one of the cards in front of him, stands up, imitates the sound and sits down again.

Did the sound match the card?

- Yes! The child may take the corresponding figure and place it on the card.
- No! When the child stood up although the sound does not match the card, he does not get a figure.

Pointer

To accommodate younger or slower children, stop the CD after each sound, allowing more time to match sounds to cards or cards to sounds.

End of the game

The game ends the moment a child has won a figure for every card in front of him, thereby winning the game.

**Variations:**

- If a child stands up without having the sound among his cards, he must turn a card face down and skip his turn by the next sound. By the sound after that, he turns the card face up again and continues playing.
- If a matching sound comes for a card turned face down, it is bad luck for the child because he may not stand up.
- Instead of standing up, other movements or gestures may be agreed upon, or, for example, the children run once around the playing area.
- The figures are placed further from the playing area or are distributed around the room and the children must run and get them when a matching sound is played.
- All figures are in the center of the playing area. When a child hears a sound but does not see the matching card anywhere on the playing area, he calls out 'Papperlapapp!' The CD is stopped, the child imitates the sound and makes the agreed upon gesture. If he has heard and seen correctly, he wins the figure.

Game 4: Listen, look and snatch it up!

A high-speed listening game with CD for 2 to 6 children ages 4 and older and a game guide.

Learning areas:

Differentiated listening and observation, reacting quickly to audio information

Game preparation

Place all figures in the center of the playing area. Insert the CD in the CD player and place it within easy reach.

The cards, die and cloth bag will not be needed and are returned to the game box. First listen to the CD together, stopping the CD to allow time for allocating the sound to the figures.

Let's play!

Everyone plays at once. Start the CD, using the shuffle and repeat functions.

The child who recognizes a sound snatches up the matching figure.

Did the child snatch up the correct figure?

- Yes! The child then wins the figure, placing it in front of him.
- No! A falsely snatched up figure is placed back in the center of the playing area with the other figures.

Now the next sound is played, using the shuffle function.

End of the game

The game ends when only two figures are left in the center of the playing area. The CD is turned off and the player who was able to snatch up the most figures, wins.

Variation:

- When a child recognizes a sound, he calls out the color of the figure. If he correctly identifies sound, color and figure, he wins the figure and places it in front of him.



Game 5: Quick & clever

A listening game for 1 to 6 children ages 4 and older and a game guide.

Learning areas:

Precise listening, precise observation, speed reaction, concentration, sound differentiation

Game preparation

Place all figures in the center of the playing area. For a simplified version, reduce the number of figures. The cards, die, cloth bag and CD are not needed.

First, demonstrate all the sounds and tell or show the children to which figure they belong.

Let's play!

Choose one figure and make the matching sound while moving the figure across the playing area. After a while, change the sound, using one for a different figure, then return to the sound for the current figure.

Example: Take the train engine and push it slowly over the playing area while making the train engine sound, **CHOO-CHOO-CHOO**. Now insert another sound, **CHOO-CHOO-CHOO-WOOF- WOOF**, gliding smoothly back into **CHOO-CHOO-CHOO**.

Everyone plays at once, trying to be the first to snatch up the figure corresponding to the inserted sound.

Did a child snatch up the correct figure?

- A child snatching up the correct figure wins the figure, placing it in front of him.
- A falsely snatched up figure is placed back in the center of the playing area with the other figures.

End of the game

The game ends when there are only 3 figures left in the center of the playing area. The child who was able to snatch up the most figures, wins.

Variations:

- Move the figure (train engine, etc.) over the playing area and stop next to another figure. The first child to make the correct sound for this figure, wins the figure.
- A child takes on the role of game guide.

Game 6: All together now!

A sing-song game with roles for 3 to 8 children ages 4 and older and a game guide.

Learning areas:

Listening, pronunciation, rhythm

Game preparation

Have the following figures at hand: duck, cat, horse, mouse, snake, bee, car, train engine. The rest of the material will not be needed and remains in the game box. Each child chooses a figure.

The children stand next to each other, so they can clearly see the game guide.

When there are less than 8 children, the game guide keeps the other figures, hold them up during the pertinent verse. The children echo the sound together.



ENGLISH

Let's play!

Verse by verse, recite the text. The children echo each verse until they can recite it along with you. Each verse is about a different figure, so the text is slightly different for each figure and the appropriate sound is included. The child with the matching figure, plays the role, making the matching sound when his figure's verse comes.

Verse 1:

Game guide: Little ducky, little ducky, swimming in the water.

Everyone: Little ducky, little ducky, swimming in the water.

Game guide: Listen to this chatter-box, how the ducky likes to talk:

Duck child: Quack, quack, quack.

Everyone: Little ducky, little ducky, swimming in the water.

Now follow this pattern:

Verse 2:

On the highway, on the highway, a car is driving home.

On the highway, on the highway, a car is driving home.

Listen to the motor run, driving home is so much fun.

Vroom, vroom, vroom

On the highway, on the highway, a car is driving home.

Verse 3:

Pretty pony, pretty pony, gallops on the meadow.

Pretty pony, pretty pony, gallops on the meadow.

Listen to the pony neigh, how the pony loves to play.

Wiii, wiii, wiii.

Pretty pony, pretty pony, gallops on the meadow.

Verse 4:

Sleepy kitty, sleepy kitty, lazing on the sofa.

Sleepy kitty, sleepy kitty, lazing on the sofa.

Listen to the kitty purr, nothing ever bothers her.

Rrr, rrr, rrr (rolling r's or similar).

Sleepy kitty, sleepy kitty, lazing on the sofa.

**Verse 5:**

On the flower, on the flower, the busy bee works well.
 On the flower, on the flower, the busy bee works well.
 Listen to the busy bee, working for its family.
 Buzz, buzz, buzz
 On the flower, on the flower, the busy bee works well.

Verse 6:

In the sunshine, in the sunshine, the snake lies on a rock.
 In the sunshine, in the sunshine, the snake lies on a rock.
 Listen to the curled up snake, what a funny sound it makes.
 Hiss, hiss, hiss
 In the sunshine, in the sunshine, the snake lies on a rock.

Verse 7:

In the corner, in the corner, there is a little mouse!
 In the corner, in the corner, there is a little mouse!
 Listen hard to hear the mouse, hoping no one's in the house.
 Squeak, squeak, squeak
 In the corner, in the corner, there is a little mouse!

Verse 8:

Up the mountain, up the mountain, the engine's puffing hard.
 Up the mountain, up the mountain, the engine's puffing hard.
 Listen to the engine strain, pulling up the cargo train.
 Chug, chug, chug
 Up the mountain, up the mountain, the engine's puffing hard.

If so desired, you can also invent gestures for each figure or make up verses for the other animals.

All audio files can also be downloaded: <http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

Dear Children and Parents,

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

Arrête ton bla-bla !

Une sélection de 6 jeux éducatifs destinés à stimuler le développement du langage, l'expression orale, les sens de l'ouïe et du toucher, pour 1 à 6 enfants à partir de 3 - 8 ans plus un adulte dirigeant le jeu.

Auteure : Anja Wrede
**Conseil et coopération
pédagogiques :** Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier
Illustration : Katharina Wieker
Durée d'une partie : 10 à 15 minutes par jeu

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 18 figurines en bois
(de 4 couleurs différentes)
- 1 grelot rouge
- 1 cloche bleue
- 20 cartes
- 1 dé multicolore
- 1 petit sac en tissu
- 1 CD avec cris d'animaux et bruits
- 1 règle du jeu



Ces figurines sont incluses :

Figurines rouges : le coq, la vache, le chat, le cheval, le grelot
Figurines vertes : l'éléphant, la grenouille, le serpent, le cochon, le mouton
Figurines jaunes : la souris, le lion, la petite auto, l'abeille, le canard
Figurines bleues : le chien, l'âne, la chèvre, la locomotive, la cloche

Pour les jeux n° 3 et 4, il faut disposer d'un lecteur de CD muni d'une touche de sélection au hasard (également appelée « random » ou « shuffle ») et du mode de lecture continue (« repeat »).

Liste des bruits/cris sur le CD

- | | | | | | |
|----|------------|-----|---------|-----|------------|
| 1. | Coq | 8. | Serpent | 15. | Canard |
| 2. | Vache | 9. | Cochon | 16. | Chien |
| 3. | Chat | 10. | Mouton | 17. | Âne |
| 4. | Cheval | 11. | Souris | 18. | Chèvre |
| 5. | Grelot | 12. | Lion | 19. | Locomotive |
| 6. | Éléphant | 13. | Auto | 20. | Cloche |
| 7. | Grenouille | 14. | Abeille | | |

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu. Vous avez fait un bon choix et allez ouvrir à votre enfant de nombreuses perspectives favorables à son développement.

Dans ce fascicule, de nombreux conseils et des suggestions vous sont donnés pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et les utiliser pour différentes idées de jeu. En jouant, différentes aptitudes et facultés de votre enfant seront stimulées : parler et écouter, motricité fine et concentration. Mais jouer, c'est surtout avoir beaucoup de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Cette sélection de jeux éducatifs, cependant, ne remplace aucune thérapie et donne seulement des suggestions pour développer le langage. Si vous pensez que le langage de votre enfant n'est pas « normalement » développé, veuillez consulter un spécialiste. Votre médecin généraliste ou votre pédiatre sera compétent pour vous conseiller.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en découvrant !

Les créateurs pour enfants joueurs

Informations générales

1. Les jeux sont classés par ordre de difficulté. Pour rendre les jeux plus faciles, vous pouvez laisser certaines figurines en bois et les cartes correspondantes dans la boîte (par ex. les animaux que les enfants ne connaissent pas encore).
2. Avec votre enfant, regardez ensemble les animaux et parlez de détails intéressants. Vous pouvez raconter quelque chose, par ex. le mouton vit de préférence dans un troupeau et mange de l'herbe dans le pré. Il fait « mēhhh » et sa laine est toute douce. Ou bien, vous posez des questions toutes simples, par ex. où l'animal vit-il ? A quoi ressemble-t-il ? Que mange-t-il ? Dans tous les jeux, veillez à décrire les animaux et incitez votre enfant à s'exprimer. Imitiez ensemble les cris des animaux – à l'aide du CD ou non.
3. Si votre enfant a certaines difficultés de langage, aidez-le, notamment ...
 - ... en le laissant parler, même si cela dure un certain temps. Évitez de terminer les phrases qu'il a commencées. Évitez de lui faire répéter les phrases que vous aurez dites.
 - ... en ne le corrigeant pas ni en le réprimandant s'il a mal prononcé certains mots. Répétez ce que votre enfant vient de dire en le prononçant correctement.
 - ... en parlant lentement et distinctement et en formulant des phrases courtes.
 - ... en soulignant ce que vous dites par une intonation des mots et des passages de phrase et par des mimiques ainsi que par des gestes.
 - ... en veillant à chercher et garder le contact visuel avec votre enfant quand vous parlez.
 - ... en veillant à ce que l'échange verbal soit équilibré : ne posez pas uniquement des questions relatives aux connaissances mais développez une conversation en insérant vos questions et les réponses de votre enfant.

Jeu n° 1 : Raconte tout ce que tu sais déjà

Un jeu de classement coopératif pour 1 à 6 enfants à partir de 3 ans et un adulte. Permet de connaître le jeu et les accessoires du jeu.

Domaines éducatifs :

Observation précise, toucher, expression orale, compréhension du langage, vocabulaire



Préparatifs

Mettre toutes les figurines dans le petit sac. Les cartes sont posées les unes à côté des autres sur la table, faces visibles. Le dé et le CD ne sont pas nécessaires.

Déroulement de la partie

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un animal en dernier commence en tirant une figurine du sac.

Quelle figurine est-ce ? De quelle couleur est-elle ? Quel cri/bruit fait-elle ? Sur quelle carte est-elle illustrée ?

L'enfant dit le nom de la figurine et la pose sur la carte correspondante.

Les autres enfants ont le droit d'imiter le cri/le bruit de cette figurine et d'aider à la chercher.

Quand toutes les figurines ont été classées, vous pouvez poser quelques questions sur ce que les figurines ont en commun et sur leurs différences.

L'un après l'autre, les enfants classent les figurines et répondent aux questions.

Posez toujours juste quelques questions bien ciblées et parlez ensuite ensemble de manière intensive.



FRANÇAIS

Exemples :

- Quels animaux sont de la même couleur ? Cherchez tous ceux qui sont bleus (rouges, verts ...).
- Quels animaux ont du poil ? Quels animaux ont des plumes ? Quels animaux ont des ailes ?
- Quelles figurines as-tu déjà rencontrées ? Lesquelles connais-tu pour les avoir vues seulement dans un livre ou à la télévision ?
- Quelles figurines sont des animaux ? Lesquelles ne sont pas des animaux ?
- Quels animaux vivent à la ferme/en Afrique/au zoo ?
- Quelles figurines sont en réalité plus petites que toi/plus grandes que toi ?
- Qui peut nager/marcher/ramper/rouler ?
- Posez le grelot rouge sur le côté gauche des cartes, la clochette bleue de l'autre côté : quels animaux regardent en direction du grelot rouge, lesquels regardent en direction de la clochette bleue ?

Variantes :

1. Autres questions sur les figurines :

- La vache aimerait bien savoir tout ce que l'on peut faire avec son lait. Peux-tu l'aider ?
- Le cheval aime bien manger des fruits. Lequel d'entre vous aime bien aussi manger des fruits ? Quels fruits préférez-vous ? etc.

2. Raconter des histoires :

- Vous pouvez inciter les enfants à se dire des phrases entre eux ou à se raconter des histoires.
- On peut aussi inventer des histoires farfelues qui seront racontées par les enfants chacun à leur tour après avoir lancé le dé : un des enfants lance le dé, pose une figurine de couleur correspondante au milieu de la table et commence l'histoire en disant une phrase dans laquelle il cite cette figurine. L'enfant suivant lance le dé, prend une figurine de couleur correspondante, la pose à côté de la première et continue l'histoire. Quand le dé tombe sur l'étoile, l'enfant a le droit de choisir une figurine.

Jeu n° 2 : Quel animal est caché ici ?

Un amusant jeu de dé et de toucher, pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans et un adulte.

Domaines éducatifs :

Toucher, regarder, parler, vocabulaire

Préparatifs

Prenez quelques figurines et regardez-les ensemble avec les enfants. Nous recommandons de choisir au maximum 12 figurines (selon le nombre d'enfants et le degré de difficulté souhaité). Mettez les figurines dans le petit sac. Les cartes correspondantes sont posées les unes à côté des autres sur la table, faces visibles. Préparer le dé. Les cartes et les figurines restantes ainsi que le CD ne sont pas nécessaires et sont laissés dans la boîte.

Déroulement de la partie

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

L'enfant regarde sur les cartes quelles figurines sont de cette couleur. Il essaye alors, au toucher, de trouver dans le sac une figurine de couleur correspondante. S'il n'y a plus de cartes de la couleur demandée, l'enfant lance le dé encore une (et dernière) fois.

- **L'étoile**

L'enfant a le droit de choisir une couleur et il essaie de trouver au toucher la figurine correspondante dans le sac.

L'enfant sort alors une figurine du sac.

La figurine correspond-elle à la couleur du dé ?

- Oui ! L'enfant récupère la carte correspondante en récompense et la pose devant lui, face visible. La figurine est remise dans le sac. Le dé est passé au joueur suivant.
- Non ! La figurine est remise dans le sac. L'enfant ne récupère pas de carte. Il a cependant le droit de lancer le dé encore une 2ème (et dernière) fois et d'essayer de trouver au toucher une figurine correspondante dans le sac.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus que les cartes d'une seule couleur sur la table. L'enfant qui a récupéré le plus de cartes gagne la partie.

Variante memory :

Prenez 12 figurines et mettez-les dans le sac. Posez les cartes correspondantes les unes à côté des autres sur la table, faces cachées. Le dé et le CD ne sont pas nécessaires.



Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fait un trajet en train en dernier (ou le joueur le plus âgé) commence. Il tire une figurine du sac et essaye ensuite de trouver la carte correspondante en la retournant.

La figurine et la carte correspondent-elles ?

- Oui ! L'enfant pose la figurine et la carte devant lui et joue encore une fois.
- Non ! La figurine est remise dans le sac, la carte est reposée face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie se termine dès que toutes les paires ont été trouvées. L'enfant qui a récupéré le plus de paires gagne la partie.

Jeu n° 3 : Tendez bien l'oreille !

Un fascinant jeu d'écoute de bruits/cris, pour 1 à 6 enfants à partir de 4 ans et un adulte.

Domaines éducatifs :

Écouter attentivement, regarder, imiter des bruits, réaction

Préparatifs

Distribuez 12 cartes en donnant le même nombre à chacun des joueurs. Chaque enfant pose ses cartes devant lui, faces visibles. Les figurines correspondant aux cartes sont posées au milieu de la table. Introduisez le CD dans le lecteur de CD et posez l'appareil de manière à pouvoir le manipuler facilement.

Les cartes en trop, les figurines correspondantes, le dé et le sac sont mis dans la boîte.

Commencez par écouter ensemble chacun des bruits/cris et stoppez le CD à chaque fois afin d'attribuer le bruit/le cri aux figurines.

Déroulement de la partie

Les enfants jouent en même temps. Démarrez le CD en appuyant sur la touche de sélection au hasard et la touche de lecture continue.

L'enfant qui reconnaît le bruit/le cri correspondant à l'une des cartes posées devant lui se lève, imite le bruit/le cri et se rassoit.

L'enfant a-t-il bien associé le bruit/le cri à une de ses cartes ?

- Oui ! L'enfant récupère la figurine correspondante et la pose sur sa carte.
- Non ! Si l'enfant s'est levé bien que le bruit/le cri ne corresponde pas à l'une de ses cartes, il ne récupère pas de figurine.

Conseil

Pour les enfants plus jeunes ou plus lents, on stoppe le CD après chaque bruit/cri pour qu'ils aient plus de temps pour associer le bruit/le cri à la bonne carte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que le premier enfant pose sa dernière figurine sur l'une de ses cartes. Il gagne la partie.

Variantes :

- Celui qui s'est trompé en se levant doit retourner une de ses cartes (face cachée) et passer son tour 1 fois avant d'avoir le droit de la retourner de nouveau.
- Si, au cours du tour pendant lequel il n'a pas le droit de jouer, on entend le bruit correspondant à cette carte, ce n'est pas de chance pour lui.
- Au lieu de se lever, on convient de faire un autre mouvement/geste ou bien les enfants font une fois le tour de la table.
- Les figurines se trouvent sur une autre table ou sont réparties dans la pièce et il faut aller les chercher quand on entend le bruit/le cri correspondant.
- Toutes les figurines sont posées au milieu de la table. Quand un enfant s'aperçoit que la carte correspondant au bruit/cri n'est pas posée sur la table, il dit : « Arrête ton bla-bla ! ». On stoppe le CD, l'enfant fait le bruit/le cri et le geste convenu. Si l'enfant ne s'est pas trompé, il récupère la figurine en récompense.

Jeu n° 4 : Soyez attentifs et réagissez vite !

Un rapide jeu d'écoute joué à l'aide du CD, pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans et un adulte.

FRANÇAIS



Domaines éducatifs :

Écouter et regarder attentivement, réagir rapidement

Préparatifs

Posez toutes les figurines au milieu de la table. Introduisez le CD dans le lecteur de CD et posez l'appareil de manière à pouvoir le manipuler facilement.

Les cartes, le dé et le sac sont remis dans la boîte.

Commencez par écouter ensemble chacun des bruits et stoppez le CD à chaque fois afin d'attribuer le bruit/le cri aux figurines.

Déroulement de la partie

Les enfants jouent tous en même temps. Démarrez le CD en appuyant sur la touche de sélection au hasard et la touche de lecture continue.

L'enfant qui reconnaît le bruit/le cri attrape la figurine correspondante.

L'enfant a-t-il attrapé la bonne figurine ?

- Oui ! L'enfant a le droit de garder la figurine et il la pose devant lui.
- Non ! Si l'enfant a attrapé une mauvaise figurine, il la remet au milieu de la table.

Ensuite, on écoute le prochain bruit/cri en appuyant sur la touche de sélection au hasard.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus que 2 figurines au milieu de la table. On stoppe le CD. L'enfant qui a récupéré le plus de figurines gagne la partie.

Variante :

- Celui qui reconnaît un bruit/cri dit la couleur de la figurine correspondante. S'il ne se trompe pas, l'enfant récupère la figurine et la pose devant lui.

Jeu n° 5 : Recherche renards rapides

Un jeu d'écoute, pour 1 à 6 enfants à partir de 4 ans et un adulte.

Domaines éducatifs :

Écoute attentive, observation, rapidité de réaction, concentration, différenciation des bruits/cris

Préparatifs

Posez les figurines au milieu de la table. Si l'on souhaite simplifier le jeu, on laissera quelques figurines dans la boîte. Les cartes, le dé, le sac et le CD ne sont pas nécessaires.

Avant de jouer, imiter une fois tous les bruits/cris et dites/montrez à quelle figurine ils appartiennent.



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Prenez une figurine, imitez le bruit/cri correspondant et déplacez la figurine sur la table. Au bout d'un petit moment, modifiez le bruit/cri et revenez ensuite au premier bruit/cri.

Exemple : Prenez la locomotive, poussez-la doucement sur la table en faisant le bruit distinct d'une locomotive en marche : « **TCHOU-TCHOU-TCHOU** ». Introduisez alors un autre bruit, par ex. : « **TCHOU-TCHOU-TCHOU-WOAF-WOAF** » et revenez ensuite au bruit initial « **TCHOU-TCHOU-TCHOU** ».

Les enfants jouent tous en même temps et essayent d'attraper la figurine correspondant au nouveau bruit/cri.

Qui a attrapé la bonne figurine ?

- L'enfant qui a attrapé la bonne figurine a le droit de la garder. Il la pose devant lui.
- Toutes les autres figurines attrapées par erreur sont remises au milieu de la table.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus que 3 figurines au milieu de la table. L'enfant qui a récupéré le plus de figurines gagne la partie.

Variantes :

- Poussez, par ex., la locomotive sur la table et arrêtez-la à côté d'une figurine. Celui qui imitera en premier le bruit/le cri correspondant à cette figurine la récupère en récompense.
- Un enfant prend le rôle de l'adulte.

Jeu n° 6 : Parlez tous ensemble !

Un jeu où il faut parler en jouant divers rôles, pour 3 à 8 enfants à partir de 4 ans et un adulte.

Domaines éducatifs :

Écouter, prononciation, rythmique

Préparatifs

Préparez les figurines suivantes : canard, chat, cheval, souris, serpent, abeille, auto, locomotive. Remettez le reste des accessoires dans la boîte. Chaque enfant prend une figurine.

Les enfants se placent les uns à côté des autres de manière à bien vous voir.

S'il y a moins de 8 enfants, l'adulte garde les figurines en trop près de lui et les lève au début de la strophe correspondante. Les cris/bruits correspondants sont imités par les enfants tous ensemble.

Déroulement de la partie

L'adulte lit les huit parties du texte les unes après les autres. Les enfants les répètent et après, ils les diront en même temps que vous. Chaque partie traite d'une figurine différente. Le texte est cependant légèrement modifié : dans chaque partie, on insère le cri/le bruit correspondant. L'enfant qui tient la figurine respective dans sa main, imite le bruit/le cri correspondant.

FRANÇAIS



Partie 1 :

Adulte : Dans la baignoire, dans la baignoire nage le petit canard.
Tous : Dans la baignoire, dans la baignoire nage le petit canard.
Adulte : Écoutez tous comme il fredonne son refrain :
Enfant canard : Coin, coin, coin
Tous : Dans la baignoire, dans la baignoire nage le petit canard.

On continue de cette façon :

Partie 2 :

Dans les rues de la ville, la petite auto file.
Dans les rues de la ville, la petite auto file.
Écoutez tous comment elle roule :
Enfant auto : vroumm, vroumm, vroumm
Dans les rues de la ville, la petite auto file.

Partie 3 :

Dans le pré, dans le pré broute le cheval futé.
Dans le pré, dans le pré broute le cheval futé.
Écoutez tous quand il se met à s'ébrouer :
Prrrr, Prrrr (mouiller les lèvres et souffler pour les faire vibrer).
Dans le pré, dans le pré broute le cheval futé.

Partie 4 :

Sur le canapé, sur le canapé le gros matou fait dodo.
Sur le canapé, sur le canapé le gros matou fait dodo.
Écoutez tous sa chanson quand il ronronne :
Ron ron ron ron.
Sur le canapé, sur le canapé le gros matou fait dodo.

Partie 5 :

Sur la fleur, sur la fleur butine la petite abeille.
Sur la fleur, sur la fleur butine la petite abeille.
Écoutez tous ce qu'elle chantonne quand elle fait du miel :
Sssssssssss
Sur la fleur, sur la fleur butine la petite abeille.

Partie 6 :

Sur les cailloux, sur les cailloux rampe le serpent.
Sur les cailloux, sur les cailloux rampe le serpent.
Écoutez tous son chant emporté par le vent :
ZZzzz
Sur les cailloux, sur les cailloux rampe le serpent.

Partie 7 :

Dans le coin, dans le coin guette la petite souris.
Dans le coin, dans le coin guette la petite souris.
Écoutez tous ce qu'elle crie du bout de son nez gris :
Piiip, piiip, piiip
Dans le coin, dans le coin guette la petite souris.

Partie 8 :

Tout doucement, tout doucement la vieille locomotive grimpe la côte.
Tout doucement, tout doucement la vieille locomotive grimpe la côte.
Écoutez tous son refrain quand elle est à bout de souffle :
Tchou, Tchou, Tchou
Tout doucement, tout doucement la vieille locomotive grimpe la côte.

Celui qui veut peut aussi exécuter des mouvements pour chacune des figurines ou bien inventer d'autres strophes pour les autres animaux.

Les fichiers audio peuvent aussi être téléchargés :

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

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.



Babbelbox

Een leerspellenverzameling voor de bevordering van de taalontwikkeling en om aan te zetten tot spreken, luisteren en voelen voor 1-6 kinderen vanaf 3 - 8 jaar en één speelleider.

Auteur:

Anja Wrede

**Professioneel advies
en medewerking:**

Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier

Illustraties:

Katharina Wieker

Speelduur:

telkens 10-15 minuten

Inhoud van het spel:

18 houten figuren (in 4 kleuren)

1 rood belletje

1 blauw klokje

20 kaarten

1 kleurendobbelsteen

1 stoffen zakje

1 cd met dierengeluiden en klanken

1 spelhandleiding



NEDERLANDS



Deze figuren zijn inbegrepen:

Rode figuren: de haan, de koe, de kat, het paard, het belletje

Groene figuren: de olifant, de kikker, de slang, het varken, het schaap

Gele figuren: de muis, de leeuw, de auto, de bij, de eend

Blauwe figuren: de hond, de ezel, de geit, de locomotief, het klokje

Voor spel 3 en 4 is een cd-speler met een knop voor willekeurige weergave (shuffle) en voor herhaalde weergave (repeat) nodig.

Tracklist cd

- | | | | | | |
|----|----------|-----|--------|-----|------------|
| 1. | Haan | 8. | Slang | 15. | Eend |
| 2. | Koe | 9. | Varken | 16. | Hond |
| 3. | Kat | 10. | Schaap | 17. | Ezel |
| 4. | Paard | 11. | Muis | 18. | Geit |
| 5. | Belletje | 12. | Leeuw | 19. | Locomotief |
| 6. | Olifant | 13. | Auto | 20. | Klokje |
| 7. | Kikker | 14. | Bij | | |

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spellen te gebruiken. Daarbij worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: spreken en luisteren, fijne motoriek en concentratie. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Deze leerspellenverzameling vervangt in geen geval therapie: ze stimuleert alleen de taalontwikkeling. Als u denkt dat de taalontwikkeling bij uw kind niet 'normaal' verloopt, zoek dan professionele hulp. Uw huis- of kinderarts kan u hier deskundig advies over geven.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen

Algemene instructies

1. De spellen zijn gerangschikt volgens moeilijkheidsgraad. Om de spellen gemakkelijker te maken, kunt u enkele houten figuren en de bijbehorende kaarten in de doos laten (bijv. de dieren die de kinderen nog niet kennen).
2. Bekijk de dieren samen met uw kind en spreek over interessante details. U kunt dingen vertellen, bijv.: Het schaap leeft liefst in een kudde op een grote weide. Het eet graag gras. Het doet bè en heeft een zachte vacht. Of u kunt vragen stellen, bijv.: Waar leeft het dier? Hoe ziet het eruit? Wat eet het? Zorg ervoor dat u bij alle spellen de dieren beschrijft en stimuleer ook uw kind om zich verbaal uit te drukken. Boots samen de juiste geluiden na, met of zonder hulp van de cd.
3. In geval van spraakproblemen kunt u uw kind het beste helpen en ondersteunen ...
 - ... door het te laten uitspreken, ook als het soms wat langer duurt. Voorkom dat u de zin afmaakt. Laat het kind uw zinnen niet nazeggen.
 - ... door verkeerd nagebootste geluiden niet direct af te keuren en te corrigeren. Herhaal alleen wat het kind heeft gezegd in de juiste vorm.
 - ... door langzaam en duidelijk te praten en korte zinnen te gebruiken.
 - ... door wat u zegt, kracht bij te zetten met klemtonen op woorden of zinsdelen en met mimiek en gebaren.
 - ... door erop te letten dat u bij het praten oogcontact zoekt en houdt.
 - ... door voor een evenwichtig gesprek te zorgen. Vraag niet gewoon naar kennis, maar integreer uw vragen en de antwoorden van het kind in een gesprek.

Spel 1: Vertel wat je allemaal al weet

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-6 kinderen vanaf 3 jaar en één spelleider – om het spel en het spelmateriaal te leren kennen.

Leeraspecten:

aandachtig kijken, voelen, spreken, taalbegrip, woordenschat



NEDERLANDS

Vorbereiding van het spel

Alle figuren worden in het zakje gestopt. De kaarten liggen met de afbeelding naar boven naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen en de cd zijn niet nodig.

Verloop van het spel

De kinderen spelen kloksgewijs. Wie als laatste een dier heeft gestreeld, mag beginnen en een figuur uit het zakje halen.

Welke figuur is het? Welke kleur heeft hij? Welk geluid hoort erbij? Op welke kaart staat hij afgebeeld?

De figuur wordt benoemd en op de bijbehorende kaart gelegd.

De andere kinderen mogen de geluiden ook nabootsen en helpen bij het zoeken.

Als alle figuren op de juiste kaart liggen, kunt u enkele vragen stellen over overeenkomsten en verschillen.

De kinderen kunnen dan de dieren sorteren en de vragen beantwoorden.

Stel weinig en specifieke vragen en bespreek ze samen met de kinderen.

Voorbeelden

- Welke dieren hebben dezelfde kleur? Zoek alle blauwe (rode, groene ...) dieren.
- Welke dieren hebben een vacht? Welke dieren hebben veren? Welke dieren hebben vleugels?
- Welke figuren heb je al in het echt gezien? Welke ken je alleen uit boeken of van televisie?
- Welke figuren zijn dieren/geen dieren?
- Welke dieren leven op de boerderij/in Afrika/in de zoo?
- Welke figuren zijn in het echte leven kleiner/groter dan jij?
- Wat kan zwemmen/lopen/kruipen/vliegen/rijden?
- Leg het rode belletje links en het blauwe klokje rechts van de kaarten. Welke dieren kijken naar het belletje en welke naar het klokje?

Varianten

1. Verdere vragen over de figuren
 - De koe wil weten wat allemaal met haar melk wordt gemaakt. Welke dingen ken jij?
 - Het paard eet graag fruit. Wie van jullie eet ook graag fruit? Welk fruit eet je het liefst? Enz.
2. Verhaaltjes vertellen
 - U kunt de kinderen aansporen om zelf zinnen of verhaaltjes te bedenken.
 - De spelers kunnen met de dobbelsteen ook leuke onzinverhaaltjes verzinnen. Een kind gooit met de dobbelsteen, legt een figuur in de kleur van de worp in het midden van de tafel en begint een verhaaltje met een zin waarin de figuur voorkomt. Het volgende kind gooit met de dobbelsteen, neemt een figuur in de juiste kleur, legt hem naast de eerste en vervolgt het verhaaltje. Als een speler de ster gooit, mag hij een figuur kiezen.



Spel 2: Welk dier verstopt zich hier?

Een leuk voel-/dobbelspel voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig voelen, kijken, spreken, woordenschat

Vorbereiding van het spel

Kies enkele figuren uit en bekijk ze samen met de kinderen. Wij raden aan om maximaal 12 figuren te kiezen (afhankelijk van het aantal kinderen en de gewenste moeilijkheidsgraad). Stop de figuren vervolgens in het zakje. De bijbehorende kaarten liggen met de afbeelding naar boven naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen wordt klaargelegd. De overige figuren en kaarten alsook de cd zijn niet nodig en blijven in de doos.

Verloop van het spel

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- Een kleur
Het kind controleert op de kaarten welke figuren deze kleur hebben. Vervolgens probeert het door te voelen een van deze figuren in het zakje te vinden. Als er geen kaart meer is met de juiste kleur, gooit het kind een tweede (en laatste) keer.
- De ster
Het kind mag een kleur kiezen en door te voelen een bijbehorende figuur in het zakje zoeken.

Het kind haalt de figuur uit het zakje.

Heeft de figuur de kleur van de worp?

- Ja! Het kind krijgt de bijbehorende kaart als beloning en legt die met de afbeelding naar boven voor zich neer. De figuur gaat weer in het zakje. De dobbelsteen wordt doorgegeven.
- Nee! De figuur gaat weer in het zakje. Het kind mag geen kaart nemen, maar het mag nog een tweede en laatste keer met de dobbelsteen gooien en vervolgens proberen om een bijbehorende figuur te zoeken.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als op de tafel alleen nog kaarten met allemaal dezelfde kleur liggen. Het kind dat de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Memovariant

Kies 12 figuren en stop ze in het zakje. Leg alle bijbehorende kaarten verdeckt naast elkaar op de tafel. De dobbelsteen en de cd zijn niet nodig.



NEDERLANDS

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste met de trein heeft gereden (of het oudste kind), mag beginnen. Dat kind neemt een figuur uit het zakje en probeert vervolgens de bijbehorende kaart om te draaien.

Horen de figuur en de kaart bij elkaar?

- Ja! Het kind mag de figuur en de kaart voor zich neerleggen en nog een keer spelen.
- Nee! De figuur gaat terug in het zakje en de kaart wordt weer omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Het spel eindigt, als alle paren gevonden zijn. Het kind dat de meeste paren heeft verzameld, wint het spel.

Spel 3: Spits je oren

Een spannend klanken-/luisterspel voor 1-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren en goed kijken, klanken nabootsen, reactie

Vorbereiding van het spel

Verdeel 12 kaarten gelijkmatig onder de kinderen. Elk kind legt zijn kaarten met de afbeelding naar boven voor zich neer. De bijbehorende figuren worden in het midden van de tafel gelegd. Plaats de cd in de cd-speler en zet het apparaat op een plek waar u het gemakkelijk kunt bedienen.

Overtollige kaarten, bijbehorende figuren, de dobbelsteen en het zakje gaan terug in de doos. Luister eerst samen naar de verschillende geluiden en stop telkens de cd, om de geluiden aan de figuren te linken.



Verloop van het spel

De kinderen spelen tegelijk. Start de cd door op de shuffle-knop en op repeat te drukken. Het kind dat het geluid bij een van de kaarten voor zich herkent, staat recht, bootst het geluid luid na en gaat weer zitten.

Had het kind het juist?

- Ja! Het kind mag de bijbehorende figuur nemen en op zijn kaart leggen.
- Nee! Als het kind is rechtgestaan, terwijl het geluid niet bij een van zijn kaarten hoort, krijgt het geen figuur.

Tip:

Voor jongere of langzamere kinderen wordt de cd na elk geluid gestopt, zodat ze meer tijd hebben om het aan een kaart te linken.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra het eerste kind de laatste figuur op zijn kaarten legt en zo het spel wint.

Varianten

- Wie verkeerd is rechtgestaan, moet een van zijn kaarten omdraaien en mag die pas na één spelronde weer omdraaien.
- Als het bijbehorende geluid wordt afgespeeld in de ronde waarin de kaart is 'uitgeschaald', heeft het kind helaas pech.
- In plaats van rechtstaan, wordt een andere beweging of actie afgesproken of lopen de kinderen bijv. één keer rond de tafel.
- De figuren liggen op een andere tafel of zijn in de kamer verspreid en moeten daar worden gehaald, als het bijbehorende geluid wordt afgespeeld.
- Alle figuren liggen in het midden van de tafel. Als het kind ziet dat de kaart bij het afgespeelde geluid niet op de tafel ligt, roept het "Blablabla!". De cd wordt gestopt, het kind bootst het geluid na en voert de afgesproken actie uit. Als het kind het juist had, krijgt het de figuur.

Spel 4: Let op, luister goed en wees snel!

Een snel luisterspel met behulp van de cd voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren en kijken, snelle reactie



NEDERLANDS

Vorbereiding van het spel

Leg alle figuren in het midden van de tafel. Plaats de cd in de cd-speler en zet het apparaat op een plek waar u het gemakkelijk kunt bedienen.

De kaarten, de dobbelsteen en het zakje gaan terug in de doos.

Luister eerst samen naar de verschillende geluiden en stop telkens de cd, om de geluiden aan de figuren te linken.

Verloop van het spel

Alle kinderen spelen tegelijk. Start de cd door op de shuffle-knop en op repeat te drukken. Het kind dat het geluid herkent, pakt snel de bijbehorende figuur.

Heeft het kind de juiste figuur gepakt?

- Ja! Het kind mag de figuur houden en voor zich op de tafel leggen.
- Nee! Als het kind een verkeerde figuur heeft gepakt, legt het die terug in het midden van de tafel.

Druk op de shuffle-knop om het volgende geluid af te spelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als er nog maar 2 figuren in het midden van de tafel liggen. Dan wordt de cd gestopt. Het kind dat de meeste figuren heeft verzameld, wint het spel.

Variant:

- Wie een geluid herkent, roept de kleur van de bijbehorende figuur. Als het juist is, mag het kind de figuur houden en voor zich op de tafel leggen.

Spel 5: Pak hem vlug!

Een luisterspel voor 1-6 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

aandachtig luisteren, aandachtig kijken, reactiesnelheid, concentratie, onderscheid maken tussen geluiden

Vorbereiding van het spel

Leg de figuren in het midden van de tafel. Als u het spel gemakkelijker wilt maken, laat u een aantal figuren in de doos. De kaarten, de dobbelsteen, het zakje en de cd zijn niet nodig. Doe vóór het spel alle geluiden één keer voor en zeg of toon bij welke figuren elk geluid hoort.

Verloop van het spel

Neem een figuur en boots het bijbehorende geluid na, terwijl u de figuur over de tafel beweegt. Verander na enige tijd even van geluid en keer dan terug naar het oorspronkelijke geluid.

Voorbeeld: Neem de locomotief, schuif hem langzaam over de tafel en boots duidelijk het geluid van een rijdende locomotief na: **“Tjoeketjoeke ...”**. Voeg dan een andere geluid toe, bijv. **“Tjoeketjoecketjoeke piep piep”** en ga dan weer voort met **“Tjoeketjoeke ...”**. Alle kinderen spelen tegelijk en proberen de figuur die bij het andere geluid hoort, te pakken.

Wie heeft de juiste figuur te pakken gekregen?

- Het kind dat de juiste figuur heeft gepakt, mag hem houden en voor zich op de tafel leggen.
- Alle ‘verkeerde’ figuren worden terug in het midden van de tafel gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als er nog maar 3 figuren in het midden van de tafel liggen. Het kind dat de meeste figuren heeft verzameld, wint het spel.

Varianten

- Schuif bijv. de locomotief over de tafel en stop naast een figuur. Wie als eerste het geluid dat bij de figuur hoort, kan nabootsen, krijgt de figuur als beloning.
- Een kind speelt de rol van spelleider.



Spel 6: Zeg het na!

Een spreekspel met rolverdeling voor 3-8 kinderen vanaf 4 jaar en één spelleider.

Leeraspecten:

luisteren, uitspraak, ritme

Voorbereiding van het spel

Leg de volgende figuren klaar: de eend, de kat, het paard, de muis, de slang, de bij, de auto en de locomotief. Het overige materiaal is niet vereist en blijft in de doos. Elk kind kiest een figuur.

De kinderen gaan zo naast elkaar staan, dat u ze allemaal goed kunt zien.

Als minder dan 8 kinderen meespelen: houd de resterende figuren bij u en houd ze zichtbaar omhoog bij het begin van het bijbehorende deel van de tekst. De kinderen bootsen dan samen het bijbehorende geluid na.

Verloop van het spel

Lees de acht versjes van de tekst één voor één voor. De kinderen zeggen de tekst na en later meteen samen met u. Elk versje gaat over een andere figuur. De tekst wordt steeds aangepast en in elk versje wordt het bijbehorende geluid toegevoegd. Het kind dat de betreffende figuur vastheeft, bootst telkens het bijbehorende geluid na.



NEDERLANDS

Versje 1:

Volwassene:

Allen:

Volwassene:

Kind met de eend:

Allen:

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

Spits je oren, luister goed, hoe het eendje snatert:

kwak, kwak, kwak!

In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.

En op dezelfde manier:

Versje 2:

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

Spits je oren, luister goed, hoe de auto bromt:

Kind met de auto: brom, brom, brom!

In de straat, in de straat rijdt de kleine auto.

Versje 3:

Op de weide, op de weide draaft het dulle paardje.

Op de weide, op de weide draaft het dulle paardje.

Spits je oren, luister goed, hoe het paardje briest:

prrrr, prrrr! (lippen nat maken en laten flapperen)

Op de weide, op de weide draaft het dulle paardje.

Versje 4:

Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.
Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.
Spits je oren, luister goed, hoe de poes spint:
krrrrr, krrrrr! (bijv. ronken)
Op de zitbank, op de zitbank ligt de luie poes.

Versje 5:

Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.
Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.
Spits je oren, luister goed, hoe de bij zoemt:
zzzz, zzzzz!
Op de bloem, op de bloem zit de kleine bij.

Versje 6:

Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.
Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.
Spits je oren, luister goed, hoe hij daarbij sist:
sssss, sssss!
Op het rotsblok, op het rotsblok slaapt de lange slang.

Versje 7:

In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.
In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.
Spits je oren, luister goed, hoe het muisje piept:
piep, piep, piep!
In een hoekje, in een hoekje zit de kleine muis.

Deel 8:

Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.
Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.
Spits je oren, luister goed, hoe hij daarbij tuft:
tjoeke, tjoeke!
Over de berg, over de berg rijdt de locomotief.

Wie wil, kan bewegingen bedenken voor de verschillende figuren of extra versjes verzinnen voor de andere dieren.

Alle audiobestanden kunnen ook worden gedownload:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

Beste ouders, lieve kinderen,

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



Palabreando

Una colección de juegos didácticos para el fomento del desarrollo del lenguaje y del habla, el oído y el tacto para 1 - 6 niños a partir de los 3 - 8 años más un director del juego.

Autora:

Anja Wrede

Asesoramiento y

colaboración especializada: Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier

Ilustraciones: Katharina Wieker

Duración de una partida: entre 10 y 15 minutos

Contenido del juego

18 figuritas de madera (en 4 colores)

1 cascabel rojo

1 campana azul

20 cartas

1 dado de colores

1 saquito de tela

1 CD con voces de animales
y sonidos

1 instrucciones del juego



Estas figuritas se dividen en:

Figuritas rojas: el gallo, la vaca, el gato, el caballo, el cascabel

Figuritas verdes: el elefante, la rana, la serpiente, el cerdo, la oveja

Figuritas amarillas: el ratón, el león, el coche, la abeja, el pato

Figuritas azules: el perro, el asno, la cabra, la locomotora, la campana

Para los juegos 3 y 4 se necesita un reproductor de CD que disponga de tecla de reproducción aleatoria (también denominada en inglés «random» o «shuffle») y reproducción continua («repeat»).

Pistas del CD

1.	Gallo	8.	Serpiente	15.	Pato
2.	Vaca	9.	Cerdo	16.	Perro
3.	Gato	10.	Oveja	17.	Asno
4.	Caballo	11.	Ratón	18.	Cabra
5.	Cascabel	12.	León	19.	Locomotora
6.	Elefante	13.	Coche	20.	Campana
7.	Rana	14.	Abeja		

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego. Han optado ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo el material de juego conjuntamente con su hijo y utilizarlo en los diferentes juegos.

En ellos se ponen a prueba distintas capacidades y habilidades de su hijo: hablar y escuchar, la motricidad fina y la concentración. Pero lo que proporciona jugar es, sobre todo, ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce como de pasada y casi por sí solo.

Cabe mencionar que esta colección de juegos didácticos no sustituye a ninguna terapia, sino que únicamente ofrece estímulos para el fomento del lenguaje. Si ustedes opinan que el desarrollo lingüístico de su hijo no transcurre “con normalidad”, por favor contacten a un especialista. Su médico de cabecera o su pediatra les podrán asesorar con garantía al respecto.

Mucha diversión al jugar y descubrir conjuntamente les desean

los inventores para niños

Indicaciones generales

1. Estos juegos están ordenados por grado de dificultad. Para que resulten más fáciles los juegos, ustedes pueden dejar en la caja algunas figuritas de madera y sus correspondientes cartas (por ejemplo, los animales que los niños no conocen todavía).
2. Miren los animales juntamente con su hijo y hablen acerca de detalles interesantes. Pueden contar algo, por ejemplo, «la oveja vive en un rebaño y pasta en grandes praderas. Le gusta comer hierba. Hace bée y tiene una lana suave como pelaje». O también pueden formular preguntas fáciles, por ejemplo, «¿dónde vive este animal? ¿Qué aspecto tiene? ¿Qué come?». En todos los juegos pongan ustedes especial interés en describir a los animales, y estimulen también a su hijo a expresarse lingüísticamente. Realicen conjuntamente los sonidos correspondientes, con o sin ayuda del CD.
3. Si su hijo tiene alguna peculiaridad que llame la atención en su manera de hablar, la mejor manera de ayudarlo y de respaldarlo es ...
 - ... dejar que hable hasta el final. Aunque se tarde tal vez un poco más de tiempo, eviten terminar ustedes las frases de su hijo. Eviten hacer que su hijo imite las frases de ustedes.
 - ... no criticar ni corregir directamente los sonidos mal pronunciados. Límitense a repetir en la forma correcta lo que su hijo ha dicho.
 - ... hablar despacio y con claridad, y también expresarse con frases cortas.
 - ... enfatizar lo dicho resaltando las palabras y las partes de la frase y utilizar para ello la mímica y la gesticulación.
 - ... prestar atención a buscar y mantener un contacto visual con su hijo al hablar.
 - ... procurar tener una conversación equilibrada con su hijo. No se limiten a preguntarle por sus conocimientos sino más bien a integrar las preguntas de ustedes y las respuestas de su hijo en un hilo de conversación.

ESPAÑOL



Juego 1:

Cuéntame todo lo que sabes

Un juego cooperativo de clasificación para 1 – 6 niños a partir de los 3 años y un director para conocer el juego y el material de juego.

Ámbitos de aprendizaje:

observación precisa, tacto, habla, comprensión lingüística, vocabulario

Preparativos

Se introducen todas las figuritas en el saquito. Se ponen las cartas boca arriba unas al lado de las otras encima de la mesa. No se necesitan el dado ni el CD.

Comienza la función

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. Comienza extrayendo una figurita del saquito quien más recientemente haya acariciado a un animal.

¿Qué figurita es? ¿De qué color es? ¿Qué sonido hace? ¿En qué carta aparece dibujada?

Se da el nombre a la figurita y se coloca sobre la carta correspondiente.

A los demás niños se les permite también imitar los sonidos y ayudar en la búsqueda.

Una vez que todas las figuritas estén clasificadas, usted puede formular algunas preguntas sobre las similitudes y las diferencias.

Uno tras otro, los niños clasifican las figuritas y responden a las preguntas.

Plantee siempre pocas preguntas y bien elegidas, y hablen entonces juntos intensamente sobre ellas.

Ejemplos:

- ¿Qué animales son del mismo color? Encontrad y sacad todos los animales azules (rojos, verdes...).
- ¿Qué animales tienen pelaje? ¿Qué animales tienen plumas? ¿Qué animales tienen alas?
- ¿Con qué figuritas te has encontrado ya alguna vez? ¿Cuáles conoces sólo por los libros o por la televisión?
- ¿Qué figuritas son animales / no son animales?
- ¿Qué animales viven en la granja / en África / en el zoo?
- ¿Qué figuritas son más pequeñas o más grandes que tú en la vida real?
- ¿Qué animal sabe nadar / correr / reptar / volar / conducir?
- Pongan el cascabel rojo a la izquierda de las cartas y la campana azul en el lado derecho. ¿Qué animales están mirando hacia el cascabel rojo?, ¿y cuáles hacia la campana azul?

Variantes:

1. Preguntas posteriores sobre las figuritas:

- A la vaca le gustaría saber todo lo que se hace con su leche. ¿Qué productos conoces?
- Al caballo le gusta comer fruta. ¿A quién de vosotros le gusta también la fruta? ¿Qué frutas os gusta comer? etc.



ESPAÑOL

2. Contar historietas:

- Usted puede estimular a los niños a inventarse frases o historietas.
- También pueden “dadoinventarse” divertidas y locas historietas, por turno. Un niño tira el dado, pone una figurita de ese color en el centro de la mesa y comienza la historieta con una frase en la que aparezca esa figurita. A continuación tira el dado el siguiente niño, coge una figurita del color correspondiente, la coloca junto a la primera y prosigue la historieta. Si a un niño le sale la estrella en el dado, podrá elegir la figurita que quiera.

Juego 2:

¿Qué animal está escondido aquí?

Un divertido juego de dados y de palpar para 2 – 6 niños a partir de los 4 años, y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

palpar con precisión, mirar, hablar, vocabulario

Preparativos

Elija usted algunas de las figuritas y mírelas con los niños. Les recomendamos un máximo de 12 figuritas (dependiendo del número de niños y del grado de dificultad deseado). A continuación introduzca las figuritas en el saquito. Ponga las cartas correspondientes encima de la mesa, en fila y boca arriba. Hay que tener el dedo a mano. No se necesitan las figuritas y cartas restantes ni tampoco el CD, así que permanecerán en la caja.

Comienza la función

Los niños juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un color**

El niño mira en las cartas qué figuritas tienen ese color. Ahora intentará palpar en el interior del saquito la figurita correspondiente de ese color. Si no hay ninguna carta de ese color, el niño tirará una segunda (y última) vez.

- **La estrella**

El niño puede elegir el color que quiera y palpar en la bolsa una figurita del color correspondiente.

A continuación, el niño saca una figurita del saquito.

¿Coincide el color de la figurita palpada con el color que ha salido en el dado?

- ¡Sí! El niño se queda la carta como premio y se la coloca delante boca arriba. Se vuelve a introducir la figurita en el saquito. Se entrega el dado al siguiente niño.
- ¡No! Se vuelve a introducir la figurita en el saquito. El niño no puede quedarse la carta, pero puede volver a tirar el dado una segunda y última vez e intentar palpar a continuación una figurita de ese color.

A continuación es el turno del siguiente niño.

ESPAÑOL



Final del juego

La partida acaba en cuanto sólo queden encima de la mesa las cartas de un único color. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de cartas.

Variante Memo:

Escoja usted 12 figuritas e introdúzcalas en el saquito. Ponga las cartas correspondientes encima de la mesa, boca abajo y una al lado de la otra. No se necesitan el dado ni el CD.

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que más recientemente haya viajado en tren (o el niño más mayor). Este niño extrae una figurita del saquito y a continuación intenta dar la vuelta a la carta pareja.

¿Coinciden la figurita y la carta?

- ¡Sí! El niño puede quedarse la figurita y la carta, se las coloca delante y puede volver a jugar una segunda vez.
- ¡No! Se vuelve a introducir la figurita en el saquito y se vuelve a dar la vuelta a la carta.

A continuación es el turno del siguiente niño.

La partida acaba en el momento en que se hayan encontrado todas las parejas. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de parejas.

Juego 3: Oído de lince

Un emocionante juego de escuchar sonidos para 1 - 6 niños a partir de los 4 años, y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír con precisión, mirar con precisión, imitar sonidos, reacción



ESPAÑOL

Preparativos

Reparta las 12 cartas a los niños por igual. Cada niño se coloca las cartas delante boca arriba. Las figuritas que se corresponden con las cartas se colocan en el centro de la mesa. Ponga el CD en el reproductor de CD y coloque el aparato de manera que pueda accionarlo con comodidad.

Se devuelven a la caja las cartas restantes, sus correspondientes figuritas, el dado y el saquito. Para comenzar, escuchen conjuntamente cada uno de los sonidos y detenga usted cada vez el CD para asignar cada uno de los sonidos a su figurita correspondiente.

Comienza la función

Los niños juegan a la vez. Ponga en marcha el reproductor de CD con la tecla de reproducción aleatoria y la de reproducción continuas activadas.

El niño que reconoce el sonido de una de las cartas que tiene delante, se levanta brevemente, imita el sonido en voz alta y vuelve a sentarse de nuevo.

¿Ha acertado el niño?

- ¡Sí! El niño se queda la figurita correspondiente y la coloca sobre su carta.
- ¡No! Si se levanta y el sonido no se corresponde con ninguna de sus cartas, se quedará sin la figurita.

Sugerencia

Para niños más pequeños o más lentos se parará el CD después de cada sonido, de modo que dispondrán de más tiempo para la asignación.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño pone su última figurita sobre las cartas que tiene delante, y de este modo gana la partida.

Variantes:

- Quien se haya levantado erróneamente tendrá que poner boca abajo una de sus cartas y no podrá volver a darle la vuelta hasta que no pase un sonido más.
- Si el sonido de esa carta suena mientras la carta está «suspendida», será mala suerte para el niño.
- En lugar de levantarse se puede acordar otro movimiento o gesto, o se dispone que los niños den una vuelta, por ejemplo, alrededor de la mesa.
- Se pueden poner las figuritas en una mesa separada o se pueden repartir por la habitación y hay que ir a buscarlas allí cuando suene el sonido correspondiente.
- Todas las figuritas están en el centro de la mesa. Cuando un niño descubre que la carta correspondiente al sonido no está encima de la mesa, exclama «¡blabláblá!». Se para el CD y el niño realiza el sonido y el gesto acordado. Si estaba en lo cierto, el niño se quedará la figurita como premio.

Juego 4: ¡Prestar atención, aguzar los oídos y atrapar con rapidez!

Un rápido juego de escuchar con el soporte de un CD para 2 - 6 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír y mirar con precisión, reacción rápida

Preparativos

Ponga todas las figuritas en el centro de la mesa. Ponga el CD en el reproductor de CD y coloque el aparato de manera que pueda accionarlo con comodidad.

Se devuelven a la caja las cartas, el dado y el saquito.

Para comenzar, escuchen conjuntamente cada uno de los sonidos y detenga usted cada vez el CD para asignar cada sonido a las figuritas.

Comienza la función

Los niños juegan a la vez. Ponga en marcha el reproductor de CD con la tecla de reproducción aleatoria y la de reproducción continuas activadas. El niño que reconozca el sonido atraparé la figurita correspondiente.

ESPAÑOL



¿Ha acertado el niño?

- ¡Sí! El niño se quedará la figurita correspondiente y se la colocará delante.
- ¡No! Si el niño atrapa una figurita equivocada, entonces la devolverá al centro de la mesa.

A continuación se escuchará el sonido siguiente que ofrezca el modo de reproducción aleatoria.

Final del juego

La partida acaba cuando sólo queden 2 figuritas en el centro de la mesa. Entonces se parará el CD. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de figuritas.

Variante:

- Quien reconozca un sonido dirá el color de la figurita correspondiente. Si ese niño acierta, se quedará la figurita correspondiente y se la colocará delante.

Juego 5: Se buscan zorros despabilados y listos

Un juego de escuchar para 1 - 6 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír con precisión, mirar con precisión, rapidez en reaccionar, concentración, diferenciación de sonidos

Preparativos

Ponga las figuritas en el centro de la mesa. Si se desea hacer más fácil el juego, pueden dejarse algunas figuritas en la caja. No se necesitan el dado, ni el saquito, ni el CD.

Antes de jugar enseñe usted todos los sonidos una vez y diga o muestre a qué figurita pertenece cada sonido.



ESPAÑOL

Comienza la función

Coja usted una figurita, imite el sonido correspondiente y mueva la figurita por encima de la mesa. Al cabo de unos instantes modifique el sonido y regrese luego de nuevo al primer sonido. Ejemplo: coja usted la locomotora, desplácela despacito por encima de la mesa e imite claramente el sonido de una locomotora en marcha: «CHÚ-CHÚ-CHÚ». Añada a continuación otro sonido, por ejemplo. «CHÚ-CHÚ-CHÚ-GUAU-GUAU» y entonces regrese de nuevo al «CHÚ-CHÚ-CHÚ».

Todos los niños juegan a la vez e intentan atrapar la figurita del sonido nuevo.

¿Quién ha atrapado la figurita correcta?

- El niño que atrape la figura correcta se la quedará y se la colocará delante.
- Todas las figuritas incorrectas se devolverán al centro de la mesa.

Final del juego

La partida acaba cuando solamente queden 3 figuritas en el centro de la mesa. Gana la partida el niño que pudo reunir el mayor número de figuritas.

Variantes:

- Desplace usted la locomotora, por ejemplo, por encima del centro de la mesa y deténgala junto a una figurita. El primero en imitar correctamente el sonido correspondiente a esa figurita se la quedará como premio.
- Un niño adopta el papel de director del juego.

Juego 6: ¡Hablad todos!

Un juego para hablar, con división de roles, para 3 - 8 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír, pronunciación, rítmica

Preparativos

Prepare usted las siguientes figuritas: pato, gato, caballo, ratón, serpiente, abeja, coche, locomotora. El material restante no se necesita y permanecerá en la caja. Cada niño escoge una figurita. Los niños se colocan uno al lado del otro de modo que puedan tenerle a usted a la vista. Si juegan menos de 8 niños: sostenga usted las figuritas restantes y manténgalas en alto al comienzo de la estrofa correspondiente. Los niños imitarán juntos los sonidos correspondientes.

Comienza la función

Recite las ocho estrofas del texto, poco a poco. Los niños las repetirán y, en fases posteriores, las recitarán al mismo tiempo. Cada estrofa se ocupa de una figurita. Sin embargo, el texto cambia ligeramente: en cada parte se añade el sonido correspondiente. El niño que tenga en la mano la figurita correspondiente imitará en cada caso el sonido correspondiente.

Estrofa 1:

Adulto:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.
Todos:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.
Adulto:	Escuchad bien al pato graznar:
Niño patito:	cua, cua, cua
Todos:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.

De la misma manera:

Estrofa 2:

Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.
Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.
Escuchad bien al coche zumbar:
Niño coche: brumm, brumm, brumm
Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.

ESPAÑOL



Estrofa 3:

En el prado, en el prado, está el caballito descarado.
 En el prado, en el prado, está el caballito descarado.
 Escuchad bien al caballito resoplar:
 Prrrr, Prrrr (humedecer los labios y hacer que aleteen soplando).
 En el prado, en el prado, está el caballito descarado.

Estrofa 4:

En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.
 En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.
 Escuchad bien al gato ronronear:
 grrrrr (roncar, o algo similar).
 En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.

Estrofa 5:

En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.
 En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.
 Escuchad bien a la abeja zumar:
 Sssssssssss
 En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.

Estrofa 6:

Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.
 Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.
 Escuchad bien a la serpiente silbar:
 ZZzzz
 Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.

Estrofa 7:

En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.
 En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.
 Escuchad bien al ratón musitar:
 pip, pip, pip
 En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.

Estrofa 8:

Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.
 Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.
 Escuchad bien a la locomotora jadear:
 chú, chú, chú.
 Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.



ESPAÑOL

Quien lo desee puede pensarse otros movimientos para cada una de las figuritas o puede inventarse más versos para los demás animales.

Todos los archivos de audio pueden descargarse en la dirección siguiente:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

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.

Bla bla bla

Una raccolta di giochi didattici, per stimolare lo sviluppo del linguaggio, dell'espressione orale, dell'ascolto e del tatto, per 1 - 6 bambini a partire da 3 - 8 anni e un animatore del gioco.

Autrice:

Anja Wrede

Consulenza e

collaborazione tecnica:

Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier

Illustrazioni:

Katharina Wieker

Durata del gioco:

10 - 15 minuti per ogni partita

Contenuto

18 figure di legno (in 4 colori)

1 campanella rossa

1 campanella blu

20 carte

1 dado dei colori

1 sacchetto di stoffa

1 CD con versi degli animali e suoni

1 istruzioni di gioco



Il contenuto comprende le seguenti figure:

Figure rosse: il gallo, la mucca, il gatto, il cavallo, la campanella

Figure verdi: l'elefante, la rana, il serpente, il maiale, la pecora

Figure gialle: il topo, il leone, l'automobile, l'ape, l'anatra

Figure blu: il cane, l'asino, la capra, la locomotiva, la campana

Per i giochi 3 e 4 occorre un lettore CD con il tasto selezione casuale (denominata anche "random" o "shuffle") e di ripetizione ("repeat").

Elenco dei brani del CD

1.	Gallo	8.	Serpente	15.	Anatra
2.	Mucca	9.	Maiale	16.	Cane
3.	Gatto	10.	Pecora	17.	Asino
4.	Cavallo	11.	Topo	18.	Capra
5.	Campanella	12.	Leone	19.	Locomotiva
6.	Elefante	13.	Automobile	20.	Campana
7.	Rana	14.	Ape		

ITALIANO



Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli e suggerimenti su come scoprire il materiale insieme al vostro bambino durante il gioco e su come utilizzarlo per vari giochi. In questo modo vengono stimulate diverse abilità e capacità del vostro bambino: parlare e ascoltare, motricità fine e concentrazione. Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Tuttavia, questa raccolta di giochi per imparare non sostituisce alcuna terapia, e fornisce solo suggerimenti per stimolare lo sviluppo del linguaggio. Se ritenete che lo sviluppo del linguaggio del vostro bambino non sia "normale", considerate l'eventualità di un supporto specialistico: il vostro medico di base o il pediatra possono consigliarvi con competenza.

Buon divertimento, giocando e scoprendo insieme

I vostri inventori per bambini

Indicazioni generali

1. I giochi sono classificati per grado di difficoltà. Per facilitare i giochi potete lasciare nella scatola alcune figure di legno e le relative carte (per es. gli animali che i bambini non conoscono ancora).
2. Osservate gli animali insieme al vostro bambino e parlate dei dettagli interessanti. Potete raccontare qualcosa, per es. alla pecora piace moltissimo vivere nel gregge, su un grande prato. Mangia volentieri l'erba. Fa "bee" e ha un pelo morbido. Oppure potete porre delle domande semplici, per es.: "Dove vive questo animale? Che aspetto ha? Che cosa mangia?" In tutti i giochi fate in modo di descrivere gli animali e stimulate il bambino a esprimersi con le parole. Insieme imitate i suoni corrispondenti, con o senza l'aiuto del CD.
3. Se il vostro bambino ha difficoltà a esprimersi con le parole, aiutatelo e sostenetelo, in particolare...
 - ... lasciandolo finire di parlare. Anche se ciò dovesse richiedere un po' più di tempo, evitate di completare le sue frasi. Non lasciate che il bambino ripeta le vostre frasi.
 - ... se pronuncia male dei suoni, non rimproveratelo né correggetelo direttamente: limitatevi a ripetere nella forma corretta quanto detto dal bambino.
 - ... parlando lentamente e in modo chiaro, con frasi brevi.
 - ... sottolineando quanto detto accentuando le parole e le parti di frasi con mimica e gesti.
 - ... facendo attenzione a cercare e a mantenere il contatto visivo mentre parlate.
 - ... mantenendo un colloquio equilibrato: non limitatevi a interrogarlo su quello che sa, bensì inserite le vostre domande e le risposte del vostro bambino in un discorso.



ITALIANO

Gioco n. 1: Racconta tutto quello che sai

Un gioco cooperativo di classificazione per 1 - 6 bambini a partire da 3 anni e un animatore del gioco, per imparare a conoscere il gioco e il materiale di gioco.

Ambiti di apprendimento:

osservazione attenta, tatto, espressione orale, comprensione del linguaggio, lessico

Prima di cominciare

Mettete tutte le figure nel sacchetto. Sistemate le carte scoperte sul tavolo, l'una accanto all'altra. Il dado e il CD non servono.

Svolgimento del gioco

I bambini giocano in senso orario. Chi più di recente ha accarezzato un animale comincia ed estrae una figura dal sacchetto.

Che figura è? Di che colore è? Quale suono le si addice? Su quale carta è raffigurata?

La figura viene denominata e collocata sulla rispettiva carta.

Gli altri bambini possono anche imitare i suoni e aiutare nella ricerca.

Quando tutte le figure sono associate, potete fare qualche domanda sulle caratteristiche comuni e sulle differenze.

Uno dopo l'altro i bambini scelgono le figure e rispondono alle domande.

Ponetate sempre solo poche domande precise, e poi approfondite insieme gli argomenti.

Esempi:

- Quali animali sono dello stesso colore? Cercate tutti gli animali blu (rossi, verdi ...).
- Quali animali hanno il pelo? Quali animali hanno le piume? Quali animali hanno le ali?
- Quali figure hai già incontrato? Quali conosci solo dai libri o dalla televisione?
- Quali figure sono di animali / non sono di animali?
- Quali animali vivono nella fattoria / in Africa / allo zoo?
- Quali figure a grandezza naturale sono più piccole / più grandi di te?
- Chi sa nuotare/camminare/strisciare/volare/viaggiare con un mezzo?
- Mettete la campanella rossa a sinistra delle carte e la campana blu dall'altra parte: quali animali guardano verso la campanella rossa, quali verso quella blu?

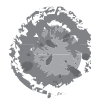
Varianti:

1. Ulteriori domande riguardanti le figure:

- La mucca vorrebbe sapere che cosa si fa con il suo latte. Tu ne sai qualcosa?
- Il cavallo mangia volentieri la frutta. A chi di voi piace la frutta? Che frutta vi piace mangiare? ecc.

2. Raccontare storie:

- Potete stimolare i bambini a inventare delle frasi o delle storie.
- Si possono anche "tirare a sorte" allegre storielle ridicole: un bambino tira il dado, mette al centro del tavolo una figura del colore corrispondente e comincia la storia con una frase che contiene la figura. Poi il prossimo bambino tira il dado, prende una figura del colore adatto, la mette accanto alla prima e continua la storia. Se il bambino che tira il dado ottiene la stella, può scegliere una figura a piacere.



Gioco n. 2:

Quale animale si nasconde qui?

Un simpatico gioco tattile con il dado per 2 - 6 bambini a partire da 4 anni e un animatore del gioco.

Ambiti di apprendimento:

tastare con attenzione, osservazione, espressione orale, lessico

Prima di cominciare

Scegliete alcune figure e osservatele con i bambini. Consigliamo di scegliere non più di 12 figure (a seconda del numero di bambini e del grado di difficoltà desiderato). Poi mettete le figure nel sacchetto. Sistemate le relative carte scoperte sul tavolo, l'una accanto all'altra. Tenete pronto il dado. Le figure e le carte restanti e il CD non si usano e si lasciano nella scatola.

Svolgimento del gioco

I bambini giocano a turno in senso orario. Il bambino più piccolo comincia e tira il dado. Che cosa mostra il dado?

- **Un colore**

Il bambino guarda sulle carte quali figure hanno quel colore. Ora cerca di tastare nel sacchetto una figura del colore uscito. Se non c'è più neanche una carta del colore giusto, il bambino tira una seconda (e ultima) volta il dado.

- **La stella**

Il bambino può scegliere un colore e tastare nel sacchetto una figura di quel colore.

Poi il bambino estrae dal sacchetto una figura.

La figura che ha scelto corrisponde al colore uscito sul dado?

- Sì! Il bambino riceve in premio la carta corrispondente e la mette davanti a sé, scoperta. La figura viene messa nuovamente nel sacchetto. Il dado viene passato agli altri giocatori.
- No! La figura viene messa nuovamente nel sacchetto. Il bambino non può prendere alcuna carta. Può però tirare il dado una seconda e ultima volta e tentare così di tastare una figura adatta.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena sul tavolo restano solo le carte di un colore. Vince il bambino che è riuscito a raccogliere il maggior numero di carte.



ITALIANO

Variante memo:

Scegliete 12 figure e mettetele nel sacchetto. Mettete sul tavolo l'una accanto all'altra tutte le rispettive carte coperte. Il dado e il CD non servono.

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi più di recente è andato in treno (o il bambino più grande) comincia. Il bambino estrae una figura dal sacchetto e prova a scoprire la carta corrispondente.

Figura e carta si corrispondono?

- Sì! Il bambino può mettere la figura e la carta davanti a sé e tirare una seconda volta.
- No! La figura viene rimessa nel sacchetto e la carta viene di nuovo coperta.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Il gioco termina non appena sono state trovate tutte le coppie. Vince il bambino che è riuscito a raccogliere il maggior numero di coppie.

Gioco n. 3: Avere un orecchio fine

Uno stimolante gioco di ascolto di suoni, per 1 - 6 bambini a partire da 4 anni e un animatore del gioco.

Ambiti di apprendimento:

ascolto attento, osservazione attenta, imitazione dei suoni, reazione

Prima di cominciare

Distribuite equamente ai bambini 12 carte. Ogni bambino mette davanti a sé scoperte le carte che ha ricevuto. Le figure corrispondenti alle carte vengono messe al centro del tavolo. Inserite il CD nel lettore CD e collocate l'apparecchio in modo da poterlo azionare senza difficoltà. Rimettete nella scatola le carte in eccesso, le rispettive figure, il dado e il sacchetto. All'inizio ascoltate insieme i singoli suoni e fermate il CD di volta in volta per associare i suoni alle figure.

Svolgimento del gioco

I bambini giocano contemporaneamente. Fate partire il CD mediante il tasto di selezione casuale e di ripetizione.

Il bambino che riconosce il suono riferito a una carta che ha davanti si alza in piedi, imita ad alta voce il suono e poi si siede di nuovo.

Il bambino ha indovinato?

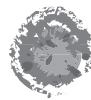
- Sì! Il bambino può prendere la figura corrispondente e metterla sulla sua carta.
- No! Se il bambino si è alzato in piedi e il suono non corrisponde a una delle sue carte, non riceve alcuna figura.

Suggerimento

Per i bambini più piccoli o più lenti fermate il CD dopo ogni suono, in modo da lasciargli più tempo per l'abbinamento.

Conclusione del gioco

Il gioco termina appena un bambino, che vince così il gioco, mette per primo una figura sull'ultima carta libera che ha davanti.



Varianti:

- Chi si è alzato sbagliando deve girare una delle sue carte e lasciarla coperta durante l'ascolto del prossimo suono. La può scoprire di nuovo solo prima del suono successivo.
- Se il relativo suono si sente durante il giro in cui la carta è "sospesa", purtroppo il bambino ha avuto sfortuna.
- Invece di alzarsi in piedi si concorda un altro movimento/gesto oppure, per es., i bambini fanno un giro intorno al tavolo.
- Le figure stanno in piedi su un altro tavolo, oppure sono distribuite qua e là nella stanza e bisogna andare a prenderle quando si sente il suono corrispondente.
- Tutte le figure stanno al centro del tavolo. Quando un bambino scopre che la carta corrispondente al suono non è sul tavolo, dice "bla bla bla". Il CD viene fermato, il bambino imita il suono e il gesto concordato. Se ha indovinato, riceve in premio la figura.

Gioco n. 4: Attenti, drizzate le orecchie e acchiappate in fretta

Un veloce gioco di ascolto con supporto del CD per 2 - 6 bambini a partire da 4 anni e un animatore del gioco.

Ambiti di apprendimento:

ascolto attento, osservazione attenta e reazione rapida

Prima di cominciare

Mettete tutte le figure al centro del tavolo. Inserite il CD nel lettore CD e collocate l'apparecchio in modo da poterlo azionare senza difficoltà.

Rimettete nella scatola le carte, il dado e il sacchetto.

All'inizio ascoltate insieme i singoli suoni e fermate il CD ogni volta per associare i suoni alle figure.

Svolgimento del gioco

I bambini giocano contemporaneamente. Fate partire il CD mediante il tasto di selezione casuale e di ripetizione.

Il bambino che riconosce il suono afferra la figura corrispondente.

Il bambino ha afferrato la figura giusta?

- Sì! Il bambino può prendere la figura e metterla davanti a sé.
- No! Se il bambino ha afferrato una figura sbagliata, la rimette al centro del tavolo.

Poi mediante il tasto di selezione casuale viene riprodotto il suono successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena al centro del tavolo restano solo 2 figure. Il CD viene fermato. Vince il bambino che è riuscito a raccogliere il maggior numero di figure.



ITALIANO

Variante:

- Chi riconosce un suono dice il nome del colore della rispettiva figura. Se ha indovinato, il bambino riceve la figura corrispondente e la mette davanti a sé.

Gioco n. 5: Cercansi volpi astute

Un gioco di ascolto per 1 - 6 bambini a partire da 4 anni e un animatore del gioco.

Ambiti di apprendimento:

ascolto attento, osservazione attenta, reazione rapida, concentrazione, distinzione dei suoni

Prima di cominciare

Mettete le figure al centro del tavolo. Se volete semplificare il gioco, lasciate alcune figure nella scatola. Le carte, il dado, il sacchetto e il CD non si usano.

Prima del gioco imitate tutti i suoni e dite o mostrate a quale figura si riferiscono.

Svolgimento del gioco

Prendete una figura, imitate il relativo suono e muovete la figura sopra il tavolo. Dopo un po' di tempo cambiate il suono e poi tornate al primo suono.

Esempio: Prendete la locomotiva, spingetela lentamente attraverso il tavolo e imitate chiaramente il suono di una locomotiva in viaggio: **"CIU-CIU-CIU"**.

Poi aggiungete un altro suono, per es. **"CIU-CIU-CIU-UAU-UAU"**, quindi tornate a **"CIU-CIU-CIU"**.

Tutti i bambini giocano contemporaneamente e cercano di afferrare la figura corrispondente al nuovo suono.

Chi ha afferrato la figura giusta?

- Il bambino che ha afferrato la figura giusta può tenerla e metterla davanti a sé.
- Tutte le figure afferrate per errore vengono rimesse al centro del tavolo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena al centro del tavolo restano solo 3 figure. Vince il bambino che è riuscito a raccogliere il maggior numero di figure.

Varianti:

- Per es. spingete la locomotiva oltre il centro del tavolo fermandovi accanto a una figura. Chi per primo imita il suono corrispondente a questa figura la riceve in premio.
- Un bambino fa la parte dell'animatore del gioco.

Gioco n. 6: Parlate tutti insieme!

Un gioco di pronuncia con distribuzione dei ruoli, per 3 - 8 bambini a partire da 4 anni e un animatore del gioco.

Ambiti di apprendimento:

ascolto, pronuncia, ritmica



Prima di cominciare

Tenete pronte le seguenti figure: anatra, gatto, cavallo, topo, serpente, ape, automobile, locomotiva. Rimettete nella scatola il materiale restante, non necessario. Ciascun bambino sceglie una figura.

I bambini si mettono uno accanto all'altro in modo da vedere bene l'animatore.

Se giocano meno di 8 bambini: l'animatore tiene da parte le figure in eccesso e all'inizio della strofa corrispondente le solleva per farle vedere. A quel punto i bambini imitano insieme i suoni corrispondenti.

Svolgimento del gioco

L'animatore recita una per una le otto parti del testo. I bambini gli fanno eco e le ripetono subito dopo. Ogni parte riguarda una figura diversa. Ma il testo viene leggermente modificato: in ciascuna parte viene inserito il suono adatto. Il bambino che ha in mano la figura corrispondente imita il suono che le si addice.

1a parte:

Adulto:	Nella vasca, nella vasca, nuota l'anatroccolo.
Tutti:	Nella vasca, nella vasca, nuota l'anatroccolo.
Adulto:	Sentite l'anatra, come starnazza:
Bimbo anatra:	qua, qua, qua
Tutti:	Nella vasca, nella vasca, nuota l'anatroccolo.

Analogamente

2a parte:

Sulla strada, sulla strada, viaggia la piccola automobile.
Sulla strada, sulla strada, viaggia la piccola automobile.
Sentite l'automobile, come romba:
Bimbo automobile: brumm, brumm, brumm
Sulla strada, sulla strada, viaggia la piccola automobile.

3a parte:

Sul prato, sul prato sta il cavallino birichino.
Sul prato, sul prato sta il cavallino birichino.
Sentite il cavallino, come sa sbuffare bene:
prrrr, prrrr (inumidire le labbra e farle vibrare).
Sul prato, sul prato sta il cavallino birichino.

4a parte:

Sul divano, sul divano sta il gatto grasso.
Sul divano, sul divano sta il gatto grasso.
Ascoltate il gatto come fa le fusa:
ron ron.
Sul divano, sul divano sta il gatto grasso.



ITALIANO

5a parte:

Sul fiore, sul fiore sta l'ape sazia.

Sul fiore, sul fiore sta l'ape sazia.

Ascoltate l'ape, come sa ronzare:

zzzzzzzzzzzzzz

Sul fiore, sul fiore sta l'ape sazia.

6a parte:

Sulla roccia, sulla roccia sta il serpente pigro.

Sulla roccia, sulla roccia sta il serpente pigro.

Ascoltate il serpente, come sa sibilare:

ssssss

Sulla roccia, sulla roccia sta il serpente pigro.

7a parte:

Nell'angolo, nell'angolo sta il topolino.

Nell'angolo, nell'angolo sta il topolino.

Ascoltate il topolino, come sa squittire:

squit, squat, squat

Nell'angolo, nell'angolo sta il topolino.

8a parte:

Su per la montagna, su per la montagna va la vecchia locomotiva.

Su per la montagna, su per la montagna va la vecchia locomotiva.

Ascoltate la locomotiva, come sbuffa forte:

ciu ciu ciu

Su per la montagna, su per la montagna va la vecchia locomotiva.

Volendo, pensate anche a dei movimenti per le singole figure oppure inventate nuovi versi per altri animali.

È possibile anche scaricare tutti i file audio dal sito:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

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.

ITALIANO



HABA

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 1302372001
TL 55476 2/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024