

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 ans plus un adulte dirigeant le jeu.

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

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

- 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).
- 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 « mèhhh » 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.
- 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.

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.

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.

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.

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 jaar en één spelleider.

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



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

Voorbereiding 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.

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 'uitgeschakeld', 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

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. "Tjoeketjoekepiep 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.

Versje 1:

Volwassene:	In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.
Allen:	In de vijver, in de vijver zwemt het kleine eendje.
Volwassene:	Spits je oren, luister goed, hoe het eendje snatert:
Kind met de eend:	kwak, kwak, kwak!
Allen:	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 bliest:
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.