



Rolf.

Basics

Muziekmonsters
Music monsters
Musikmonster
Les monstres musiciens
音乐小怪兽



Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 16 geluidskaarten met pictogrammen
- 2 lege beschrijfbaar kaarten
- 1 kaartje met rood monster
- 2 kaartjes met blauw monster
- 3 knijpertjes
- handleiding

Doelgroep

Voor 2-4 kinderen * vanaf 3 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Muzikale ontwikkeling
 - maat, herhalen en versnellen
 - eenvoudige grafische notatie
 - inleidingsgebaar
 - muziek gebruiken om gevoelens en ervaringen uit te drukken en er mee te communiceren
 - auditieve waarneming
- Sociaal-emotionele ontwikkeling
 - coöperatief spel, samen spelen
- Taalontwikkeling
 - oriëntatie op geschreven taal
- Motorische ontwikkeling
 - oog-handcoördinatie

Legenda pictogrammen op de kaarten

Pictogram		Aantal kaarten
Handen klappen		4
Ssst (stilteteken)		2
1 hand op been		2
2 handen op benen		2
Kruislings op benen		2
Geel monster		2
Stampen		2
Lege kaart beschrijfbaar		2

Spel

'Ik zet 4 geluidskaarten naast elkaar in de opzetblokken. Ik kies 'handen klappen', 'kruislings op benen klappen', weer 'handen klappen' en 'stampen met je voeten'. We gaan nu een samen een muziekje maken met deze bewegingen. Ik mag tellen en aangeven (met een monster of een andere handpop) wanneer alle kinderen tegelijk mogen beginnen. 1, 2, 3, 4! Straks maak ik het kaartje met het blauwe monstertje vast (met het knijpertje) aan de kaart met 'stampen'.

Dan moeten we 2 keer stampen op 1 tel!"

Met het spel 'Muziekmonsters' leren kinderen maat en ritmes spelen door eenvoudige geluiden te maken, zoals het klappen in de handen of stampen met de voeten. Ze ontwerpen maat en ritmes individueel, in groepjes of als grote groep.

Het spel begint met het klaarzetten van pictogrammen in een zelfgekozen volgorde. Er worden 3, 4 of 8 kaarten in de insteekblokken gezet. Dit symboliseert de maatsoort. De geluiden worden na een inleidingsgebaar (eventueel door het monster of andere handpop) in volgorde uitgevoerd en herhaald, totdat een stopteken gegeven wordt (door het monster of een andere handpop). Ieder geluid duurt 1 tel. Bij de grote gele monsterkaart bedenkt een kind een eigen yell. Geef een rustig tempo aan en tel 3, 4 of 8 tellen voorafgaand aan de start, afhankelijk van welke maatsoort en hoeveelheid kaarten je kiest.

Er zijn verschillende niveaus aan te brengen in de muziek. Zo kun je wisselen in tempo (langzaam/largo, snel/allegro, versnellen/accelerando, vertragen/rallentando), wisselen in soorten geluiden of de extra kaartjes toevoegen.

Als je een klein kaartje met het blauwe monster erop met een knijper bevestigt aan een groot pictogram, maak je twee keer hetzelfde geluid binnen 1 tel. De beweging, dus het geluid, verdubbelt door deze kaart.

Bij het bevestigen van het kleine kaartje met het rode monster, geef je het geluid

een extra accent (met meer nadruk).

Op de lege kaarten kan je zelf een pictogram tekenen en deze toevoegen aan het ritme.

Veel plezier met 'Muziekmonsters'

Onderwijskundig concept:

Gerreke Gierveld & Brenda van Rijn

Ontwerp en Illustratie:

Marc Freriks & Wiebe Brandsema

English

Contents

In a cardboard box

- 16 sound cards with pictograms
- 2 empty cards for writing on
- 1 card with red monster
- 2 cards with blue monster
- 3 clothes pegs
- Instructions

Target group

For 2 – 4 children * aged 3 and over

Development objectives

- Musical development
 - beat, repeat and speed up
 - easy graphic notation
 - introduction gesture
 - use music to express feelings and experiences and to communicate
 - auditory observation
- Social-emotional development
 - cooperative play, playing together
- Language development
 - exploring written language

Key to pictograms on the cards

Pictogram		Number of cards
Clap hands		4
Ssst (silent symbol)		2
1 hand on leg		2
2 hands on legs		2
Crosswise on legs		2
Yellow monster		2
Stamp		2
Empty card for writing on		2

The game

'I put 4 sound cards next to each other in the compartments. I choose 'clap hands', 'clap crosswise on legs', 'clap hands' and 'stamp with your feet'. We are now going to make some music together with these movements. I can count and indicate (with a monster or other glove puppet) when all the children may start together. 1, 2, 3, 4! I will then attach the card with the blue monster (with the clothes peg) to the card with 'stamp'. We must then stamp twice on 1 count!'

Through the 'Music monsters' game, children learn about keeping to the beat and about rhythms by making simple sounds like clapping hands or stamping with their feet.

They design beats and rhythms individually, in groups or as one big group.

The game starts by putting the pictograms in the order you choose.

3, 4 or 8 cards are put in the compartments. This symbolises the beat. After an introductory gesture (perhaps by the monster or other glove puppet), the sounds are made and repeated in a certain order until the stop sign is given (by the monster or other glove puppet). Each sound lasts 1 beat. For the big yellow monster card, a child thinks up their own yell. Give a gentle beat and count 3, 4 or 8 beats before the start, depending on what type of beat and number of cards you choose.

Different levels can be used in the music. For example, you can change tempo (slow/largo, fast/allegro, speed up/accelerando, slow down/rallentando), change types of sounds or add the extra cards.

If you attach a small card with the blue monster to a large pictogram with a clothes peg, you will make the same sound twice in the same beat. This card doubles the movement, so the sound.

When attaching the small card with the red monster, you give the sound an extra accent (with more emphasis).

On the empty cards, you can draw your own pictogram and add this to the rhythm.

Have fun with 'Music monsters'

Educational concept:

Gerreke Gierveld & Brenda van Rijn

Design and Illustration:

Marc Freriks & Wiebe Brandsema

Deutsch

Inhalt

In einem Karton

- 16 Tonkarten mit Symbolen
- 2 leere beschreibbare Karten
- 1 Karte mit rotem Monster
- 2 Karten mit blauem Monster
- 3 Klammern
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2 – 4 Kinder * ab 3 Jahre

Entwicklungsziele

- Musikalische Entwicklung
 - Takt, Wiederholung und Beschleunigung
 - einfache grafische Darstellung
 - Einleitungsgeste
 - durch Musik Gefühle und Erfahrungen ausdrücken und damit kommunizieren
 - auditive Wahrnehmung
- Sozial-emotionale Entwicklung
 - kooperatives, gemeinsames Spiel
- Motorische Entwicklung
 - Augen-Hand-Koordinierung
- Sprachentwicklung
 - Orientierung auf geschriebene Sprache

Legende der Kartensymbole

Symbol		Zahl der Karten
In die Hände klatschen		4
Pssst (Zeichen für Ruhe)		2
1 Hand auf dem Bein		2
2 Hände auf den Beinen		2
Kreuzweise auf die Beine		2
Gelbes Monster		2
Stampfen		2
Leere beschreibbare Karte		2



Spiel

„Ich stelle 4 Tonkarten nebeneinander in die Steckblöcke. Ich wähle ‚In die Hände klatschen‘, ‚Kreuzweise auf die Beine klatschen‘, erneut ‚In die Hände klatschen‘ und ‚Mit den Füßen stampfen‘. Mit diesen Bewegungen machen wir jetzt gemeinsam Musik. Ich darf zählen und bestimmen (mit einem Monster oder einer anderen Handpuppe), wann alle Kinder gleichzeitig anfangen dürfen. 1, 2, 3, 4! Gleich befestige ich die Karte mit dem blauen Monster (mit der Klammer) an der Karte ‚Mit den Füßen stampfen‘. Dann müssen wir je Takt 2 Mal stampfen!“

Mit dem Spiel „Musikmonster“ lernen die Kinder, den Takt zu halten und einen Rhythmus zu spielen, indem sie einfache Geräusche erzeugen, beispielsweise durch Händeklatschen oder Stampfen mit den Füßen. Sie entwerfen allein, in kleinen Gruppen oder als Gesamtgruppe Takte und Rhythmen.

Das Spiel beginnt mit der Aufstellung der Symbole in einer selbstgewählten Reihenfolge. Es werden 3, 4 oder 8 Karten in die Steckblöcke gestellt. Dies symbolisiert den Takt. Die Geräusche werden nach einer Einleitungsgeste (eventuell vom Monster oder einer anderen Handpuppe) in der richtigen Reihenfolge ausgeführt und wiederholt, bis (erneut vom Monster oder einer anderen Handpuppe) ein Stoppzeichen gegeben wird. Jedes Geräusch dauert 1 Takt. Bei der großen gelben Monsterkarte denkt sich ein Kind einen eigenen Ruf aus. Geben Sie ein ruhiges Tempo vor und zählen Sie vor dem Beginn 3, 4 oder 8 Takte ab, je nachdem, welchen Takt und welche Zahl von Karten Sie gewählt haben.

Die Musik kann auf verschiedenen Ebenen verändert werden. So kann das Tempo geändert werden (langsam/largo, schnell/allegro, beschleunigen/accelerando, verzögern/rallentando), es können andere Arten von Geräuschen gewählt oder zusätzliche Karten ins Spiel gebracht werden.

Wenn eine kleine Karte mit blauem Monster mit einer Klammer an einem großen Piktogramm befestigt wird, muss innerhalb eines Takts zwei Mal

dasselbe Geräusch erzeugt werden. Die Bewegung, also das Geräusch, wird durch diese Karte verdoppelt.

Durch Befestigung der kleinen Karte mit rotem Monster wird das Geräusch stärker betont (mit mehr Nachdruck).

Die leeren Karten können selbst mit Symbolen versehen und in den Rhythmus integriert werden.

Viel Spaß mit „Musikmonster“

Pädagogischer Entwurf:

Gerreke Gierveld und Brenda van Rijn

Entwurf und Illustration:

Marc Freriks und Wiebe Brandsema

Français

Contenu

Dans une boîte en carton

- 16 cartes de sons avec pictogrammes
- 2 cartes vierges à personnaliser
- 1 carte avec un monstre rouge
- 2 cartes avec un monstre bleu
- 3 petites pinces à linge
- manuel

Groupe cible

Pour 2 à 4 enfants * à partir de 3 ans

Objectifs de développement

- Développement musical
 - mesure, répéter et accélérer
 - notation graphique simple
 - geste d'introduction
 - utiliser la musique pour exprimer les sentiments et les expériences et communiquer
 - perception auditive
- Développement socio-émotionnel
 - jeu coopératif, jouer ensemble
- Développement moteur
 - coordination œil-main
- Développement linguistique
 - orientation sur la langue écrite

Légende des pictogrammes figurant sur les cartes

Pictogramme		Nombre de cartes
Taper des mains		4
Chut (signe du silence)		2
1 main sur une jambe		2
2 mains sur les jambes		2
Mains croisées sur les jambes		2
Monstre jaune		2
Taper des pieds		2
Carte vierge à personnaliser		2

Le jeu

« Je dépose 4 cartes de sons l'une à côté de l'autre dans les blocs de présentation. Je choisis « taper des mains », « mains croisées sur les jambes », à nouveau « taper des mains » puis « taper des pieds ». Nous allons maintenant créer un petit morceau de musique ensemble à l'aide de ces mouvements. Je peux dire et indiquer (à l'aide d'un monstre ou d'un fantoche) à quel moment tous les enfants peuvent commencer ensemble.

1, 2, 3, 4 ! Je fixe la carte du monstre bleu (avec une pince à linge) sur la carte « taper des pieds ». Nous devons alors taper des pieds 2 fois sur 1 temps ! »

Grâce au jeu « Les monstres musiciens », les enfants apprennent à jouer des rythmes en mesure en créant des sons simples, comme taper des mains ou taper des pieds. Ils créent une mesure et des rythmes individuellement, en petits groupes ou en grand groupe.

Le jeu commence par la présentation de pictogrammes dans un ordre choisi. 3, 4 ou 8 cartes peuvent être déposées dans les blocs de présentation. Cela symbolise le type de mesure. Après un geste d'introduction (présentation d'un monstre ou d'un fantoche), les sons sont exécutés et répétés dans l'ordre jusqu'à ce qu'un signe d'arrêt soit donné (via le monstre ou un fantoche). Chaque son dure 1 temps. Avec la carte du gros monstre jaune, un enfant découvre un cri qui lui est propre. Donnez un tempo lent et comptez 3, 4 ou 8 temps avant de commencer, selon le type de mesure et le nombre de cartes choisies.

La musique peut se jouer sur plusieurs dimensions. Vous pouvez changer de tempo (lent/largo, rapide/allegro, accélération/accelerando, ralentissement/rallentando), changer de types de sons ou ajouter des cartes supplémentaires.

Si vous fixez une petite carte représentant le monstre bleu avec une pince à linge sur un grand pictogramme, on doit faire deux fois le même son sur 1 temps. Cette carte double le mouvement, et donc le son.

Si vous fixez la petite carte du monstre rouge, on donne une force supplémentaire au son (en tapant plus fort).

Sur les cartes vierges, vous pouvez dessiner un pictogramme de votre choix pour l'ajouter au rythme.

Amusez-vous bien avec « Les monstres musiciens »

Concept éducatif :

Gerreke Gierveld et Brenda van Rijn

Conception et illustration :

Marc Freriks & Wiebe Brandsema

Español

Contenido

En una caja de cartón vienen

- 16 tarjetas de sonidos con pictogramas
- 2 tarjetas vacías para escribir sobre ellas
- 1 tarjeta con un monstruo rojo
- 2 tarjetas con un monstruo azul
- 3 pinzas para tender la ropa
- instrucciones

Destinatarios del juego

De 2 a 4 jugadores * Edad mínima: 3 años

Objetivos de desarrollo

- Desarrollo musical
 - golpear, repetir y aumentar el ritmo
 - notación gráfica sencilla
 - gesto de inicio
 - usar la música para expresar sentimientos y experiencias, así como para comunicarse
 - observación auditiva
- Desarrollo emocional y social
 - juego cooperativo y colectivo
- Desarrollo del lenguaje
 - exploración del lenguaje escrito

Referencias de los pictogramas de las tarjetas

Pictograma		Número de tarjetas
Palmadas		4
Chist (símbolo de silencio)		2
1 mano sobre una pierna		2
2 manos sobre las dos piernas		2
Manos cruzadas sobre las piernas		2
Monstruo amarillo		2
Pisotones en el suelo		2
Tarjeta vacía para escribir sobre ella		2

El juego

«Voy a poner 4 tarjetas de sonidos, una al lado de la otra, en los compartimentos. Elijo «palmadas», «palmadas con manos cruzadas sobre las piernas», «palmadas» y «pisotones en el suelo». Ahora, entre todos, haremos música con estos movimientos. Voy a contar e indicar (con un monstruo u otra marioneta) cuándo podéis empezar, todos a la vez. ¡1, 2, 3, 4! A continuación, juntaré la tarjeta del monstruo azul con la tarjeta «pisotones en el suelo» (usando la pinza para la ropa). Y entonces daremos dos pisotones en el suelo cuando diga 1».

Con el juego «Monstruos de la música», los niños aprenden a marcar el compás, así como los distintos ritmos, haciendo sonidos simples como palmadas o pisotones en el suelo. Diseñan ritmos y compases de forma individual, en grupos o como un gran grupo único.

El juego empieza poniendo los pictogramas en el orden que elijas. Tendrás que poner 3, 4 u 8 tarjetas en los compartimentos. Esto simboliza el compás. Después de un gesto de inicio (con el monstruo u otra marioneta), los niños tendrán que reproducir y repetir los sonidos en el orden establecido, hasta que hagas una señal de parada (con el monstruo u otra marioneta). Cada sonido dura 1 compás. Al elegir la tarjeta de monstruo amarillo, los niños pueden inventar un grito propio. Da un golpe suave y cuenta 3, 4 u 8 compases antes de empezar, en función del tipo de compás y la cantidad de tarjetas que elijas.

Se pueden usar distintos niveles en la música. Por ejemplo, puedes cambiar el tempo (lento/largo, rápido/allegro, acelerar/accelerando, ralentizar/rallentando), cambiar los tipos de sonidos o añadir tarjetas.

Si juntas una tarjeta pequeña con el monstruo azul con un pictograma grande con una pinza de ropa, los niños deberán realizar el mismo sonido dos veces en el mismo compás. Esta tarjeta duplica el movimiento y, por ende, el sonido.

Al juntar los pictogramas con la tarjeta pequeña con el monstruo rojo, estarás acentuando el sonido (le da más énfasis). En las tarjetas vacías podrás dibujar tu propio pictograma y añadirlo al ritmo.

¡Que comience la diversión con «Monstruos de la música»!

Concepto educativo:
Gerreke Gierveld y Brenda van Rijn
Diseño e ilustración:
Marc Freriks y Wiebe Brandsema

音乐小怪兽

通过跟着节拍跺脚、拍手和发出其他声音来共同创作音乐

内含

- 16 张象形图有声卡片
- 2 张用于书写的空白卡片
- 1 张红色怪物卡
- 2 张蓝色怪物卡
- 3 个晾衣夹

目标对象

2-4 名 3 岁及以上的儿童

发展目标

- 培养音乐素养:
- 打拍子、重复、加速
 - 简单的图形谱号
 - 介绍手势
 - 用音乐表达感受和情感，并用音乐进行沟通
 - 听觉观察。
- 社会情感发展：一起合作玩耍。
- 发展运动技能：手眼协调。
- 语言发展：探索书面语言

与象形图卡片有关的重要信息

象形图		卡片数量
拍手		4 张卡片
Ssst (静音符号)		2 张卡片
1 只手放在腿上		2 张卡片
2 只手放在腿上		2 张卡片
两手交叉放在腿上		2 张卡片
黄色怪兽		2 张卡片
跺脚		2 张卡片
用于书写的空白卡片		2 张卡片

游戏玩法

“我把 4 张有声卡片挨着放在隔间里。我选择“拍手”、“双手交叉拍腿”、“拍手”和“跺脚”。我们现在要用这些动作来一起制作音乐。我可以数数，并（用怪物或其他手套木偶）指出所有孩子一起开始的时间。1、2、3、4！然后我会（用晾衣夹）把蓝色怪物卡夹在“跺脚”卡上。我们必须在一次计数中跺两次脚！”

在玩“音乐怪兽”游戏的过程中，孩子们可以通过拍手或跺脚等动作发出简单的声音来学习如何跟拍子并了解节奏。他们可以单独设计节拍和节奏，也可以分组或跟大家一起。

把象形图按所选择的顺序放好后，就可以开始游戏了。在隔间里放 3、4 或 8 张卡片。这代表着节拍。在介绍玩手势之后（可能用怪物或其他手套木偶表示），按特定的顺序发出声音并重复，直到给出停止标志为止（用怪物或其他手套木偶表示）。每种声音持续 1 拍的时间。

如果遇到黄色的大怪物卡，孩子们可以齐声呐喊。根据所选择的节拍类型和卡片数量，在开始前轻轻地数 3、4 或 8 拍。

可以在音乐中使用不同层次的节奏。例如，可以改变节奏（慢/广板，快/快板，加速/渐快，减速/渐慢）、改变声音类型或添加额外的卡片。

如果用晾衣夹把一张蓝色怪物小卡片夹在一张大的象形图卡上，就要在同一个节拍中发出两次同样的声音。如果遇到这种卡片，就要做两次同样的动作，随之发出两次同样的声音。

当附上红色怪物小卡片时，就要施加额外的重音（更加强调）。

可以在空白卡片上画象形图，并把这张卡片加入到节奏中。

祝在“音乐怪兽游戏”中玩得开心！

教育理念：Gerreke Gierveld 和 Brenda van Rijn

设计和插图：Marc Freriks 和 Wiebe Brandsema

CE Rolf Education ontwikkelt en produceert educatieve materialen. Naast de zorg voor de educatieve waarde van het product geven wij ook aandacht aan de gebruiksvriendelijkheid, de kwaliteit en de veiligheid van elk product. Producten met scherpere of kleinere onderdelen die bij oneigenlijk gebruik ingeslikt of tot verwondingen kunnen leiden worden door ons als niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar gelabeld en dienen altijd gebruikt te worden onder begeleiding van volwassenen. Bewaar de handleiding altijd bij het product zodat iedere gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de manier waarop het product gebruikt moet worden.

CE Rolf Education develops and produces educational material. In addition to giving the product educational value, we also focus on the user-friendliness, quality and safety of each product. Products with sharp or small parts which can be swallowed or possibly cause injury if not used properly are labelled by us as 'not suitable for children under 3 years' and must always be used under adult supervision. Always keep the manual with the product so that every user can familiarise themselves with the manner in which the product must be used.

CE Rolf Education entwickelt und produziert Lehrmaterialien. Wir achten nicht nur auf den erzieherischen Wert, sondern auch auf die Benutzerfreundlichkeit, Qualität und Sicherheit jedes einzelnen Produkts. Produkte mit scharfen Kanten oder kleineren Teilen, die bei zweckfremdem Gebrauch verschluckt werden oder Verletzungen verursachen können, kennzeichnen wir als nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Verwahren Sie die Anleitung immer zusammen mit dem Produkt, sodass sich jeder Benutzer über die geltenden Gebrauchsvorschriften informieren kann.

CE Rolf Education conçoit et fabrique du matériel éducatif. Outre le soin apporté à la valeur éducative du produit, nous nous attachons également à la facilité d'emploi, la qualité et la sécurité de chaque objet. Les produits comportant des pièces plus pointues ou plus petites qui peuvent être avalées ou causer des blessures en cas de mauvaise utilisation sont disqualifiés par Rolf Education pour les enfants de moins de 3 ans et doivent toujours être manipulés en la présence d'adultes. Veuillez toujours conserver le manuel du produit afin que chaque utilisateur puisse être informé de la manière de l'utiliser.

CE Rolf Education 开发并制作教育材料。除了赋予产品教育价值外，我们还注重每种产品的易用性、质量和安全性。对于有可能会被误吞或者如果使用不当会造成伤害的尖锐或细小零件的产品，我们已贴有“不适合 3 岁以下儿童使用”标签，这些产品必须在成人的监督下使用。手册必须始终与产品一起存放，使每个使用者都能熟悉产品的规定使用方式。

Onderhoud van het materiaal:

De gebruikte materialen en de onderdelen van de materialen zijn nagenoeg onbreekbaar en gemakkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakproducten noch -middelen en wrijf het materiaal na het reinigen droog met een zachte doek.

Maintenance of the material:

The materials used and materials' parts are virtually unbreakable and easy to clean with a damp cloth. Do not use aggressive cleaning products and dry the material with a soft cloth after cleaning.

Pflege des Materials:

Die verwendeten Materialien und die Teile der Produkte sind nahezu unzerbrechlich und können einfach mit einem leicht angefeuchteten Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsprodukte oder -mittel und reiben Sie das Material nach dem Reinigen mit einem weichen Tuch trocken.

Entretien du matériel:

Le matériel et les pièces du matériel employés sont incassables ou presque et faciles à nettoyer à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de produits de nettoyage ni de détergents agressifs et, après avoir nettoyé l'objet en question, séchez-le en l'essuyant avec un chiffon doux.

材料的维护：

我们所采用的材料和材料的零件几乎都不易破损，使用湿布即可轻松清洁。请勿使用侵蚀性清洁产品，并在清洁后用软布擦干材料。



Rolf.

Mercuriusweg 14 4051 CV Ochten Nederland www.rolfeducation.com www.derolfgroep.nl



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen.

Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile.

Advertencia No apto para menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

警告! 不适合 36 个月以下儿童。细小零件。