



102 508

Lauscherei

Sound & Found
Tends l'oreille !



3+

Jahre / years / ans



Dusyma Curriculum

Wir machen die pädagogische Sprache sichtbar
Making the Pedagogical Language Visible
Nous rendons visible le langage pédagogique

SOZIAL KOMPETENZ SOCIAL COMPETENCE COMPÉTENCE SOCIALE



SOZIAL-EMOTIONALE ENTWICKLUNG
SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF

SACH KOMPETENZ SUBJECT COMPETENCE COMPÉTENCE GÉNÉRALE



SPRACHLICHE ENTWICKLUNG
LINGUISTIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE



SPIELE | PUZZLES
GAMES | PUZZLES
JEUX | PUZZLES



ÄSTHETISCHE ENTWICKLUNG
AESTHETIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU SENS DE L'ESTHÉTIQUE

ICH KOMPETENZ SELF-AWARENESS COMPÉTENCE DU MOI



SINNESERFAHRUNG | WAHRNEHMUNG
SENSORY EXPERIENCE | PERCEPTION
EXPÉRIENCE SENSORIELLE



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG
PHYSICAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

METHODEN KOMPETENZ METHODOLOGICAL COMPETENCE COMPÉTENCE MÉTHODIQUE



KOGNITIVE ENTWICKLUNG
COGNITIVE DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT COGNITIF



BÜCHER | MEDIEN
BOOKS | MEDIA
LIVRES | MÉDIAS



Lauscherei

Förderung: auditive Wahrnehmung, Konzentration und Aufmerksamkeit, visuelle Wahrnehmung, Kommunikation, Mundmotorik, soziale Kompetenzen

Sound & Found

Development of: auditory perception, concentration and attention, visual perception, communication, oral motor skills, social skills

Tends l'oreille !

perception auditive, concentration et attention, perception visuelle, communication, compétences linguistiques et sociales

Lauscherei

Inhalt

- 1 x Spielbrett, aufstellbar
- 4 Karten Sets, bestehend aus jeweils 8 Paaren (16 Karten): Tierbilder, Früchte und Gemüse, Aktionen/Verben, Blanko Karten für eigene Ideen
- 1 x Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 2 Spieler bis Gruppengröße/Klassengröße
ab 3 Jahre

Spielidee

Markus Flaig und Dusyma Ideenwerkstatt



Pädagogisches Ziel

Das Spiel „Lauscherei“ fördert auf spielerische Weise die auditive Wahrnehmung, das Gedächtnis und die Konzentrationsfähigkeit. Es kombiniert klassische Memo-Elemente mit Geräuschen, Sprache, Musik und Bewegung. Erinnerungsvermögen, Aufmerksamkeit und Differenzierungsfähigkeit sind beim genauen Zuhören, Zusehen, Merken und Wiedergeben gefragt.

Das Spiel eignet sich besonders zur Förderung von Sprache und Musik, denn das Hörverständnis und das rhythmisch-melodische Empfinden werden gestärkt.

„Lauscherei“ unterstützt beim Erlernen und Erweitern des Wortschatzes, bei der Satzbildung, beim Erfassen von Silbenstrukturen oder dem Erwerb einer Fremdsprache.

Durch pantomimische oder motorische Spielvarianten werden zusätzlich Körperwahrnehmung, Bewegungskompetenz und nonverbale Ausdrucksfähigkeit gefördert. In Partner- und Gruppenarbeit werden soziale Kompetenzen wie Kooperation, Rücksichtnahme und gegenseitige Unterstützung erworben.

„Lauscherei“ ist vielseitig einsetzbar – im Kita-Alltag, in der Grundschule, im Förderunterricht, in der Sprachförderung oder in inklusiven Lerngruppen.

Es trägt durch seine flexible Gestaltung zur individuellen Förderung sowie zur spielerischen Differenzierung im Unterricht bei.

Das Spiel ist transgenerational: es eignet sich hervorragend für das generationsübergreifende Spielen über alle Altersgruppen hinweg.

Ziel des Spiels

Wie bei anderen Memospielen geht es darum, Paare zu finden und dabei gut zuzuhören.

Spielvorbereitung

Aufbau des Spielbretts: Standfüße in die vorgesehenen Schlitze stecken. Auswahlkarten werden bereitgelegt. Jedes Motiv wird gemeinsam betrachtet und festgelegt, welches Geräusch bzw. welcher Ton diesem Bild entspricht (Beispiel: Kuh – „muh“).

Wichtig: Jedes Bild kommt entweder zweimal genau gleich vor oder hat ein inhaltlich passendes Pendant.

Die ersten zwei Spieler:innen (im Folgenden A und B genannt) setzen sich hinter das Spielbrett. Sie sehen die Bilder der gemischten Karten nicht. Die übrigen Spieler arrangieren von der Vorderseite die Karten so auf dem Brett, dass die Bilder zu ihnen zeigen und von allen gut gesehen werden können.



Spielablauf

Spieler:in A hinter dem Brett beginnt, wählt ein Loch über einer Karte und steckt einen seiner Finger hindurch.

Alle Spieler:innen vor dem Brett ahmen das passende Geräusch/Klang nach (z.B. laut „muh“ für eine Kuh)



Danach zeigt Spieler:in A mit einem Finger der anderen Hand durch ein weiteres, freies Loch über einer zweiten Karte. Die anderen ahmen erneut das passende Geräusch nach.

Hört Spieler:in A zweimal den gleichen Laut und bekommt auch von den anderen Spielern vor dem Spielbrett diese Bestätigung, kann er/sie die beiden Karten zu sich nach hinten herausziehen. Er/sie darf die beiden Karten behalten und einen weiteren Versuch starten.

Sollten die zwei Laute jedoch unterschiedlich sein, zieht er/sie seine Finger wieder zurück und der/die nächste ist an der Reihe.

Für Spieler:in A und B hinter dem Spielbrett ist es wichtig, sich die unterschiedlichen Laute zu den Kartenpositionen zu merken, damit sie bei ihrem nächsten Versuch die Chance haben ein Paar zu finden.

Das Spiel wird so lange abwechselnd fortgeführt, bis alle Paare gefunden sind.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare hat.

Bei gleicher Paare-Anzahl kann das Spiel unentschieden ausgehen oder wiederholt werden.





Spielvarianten

- Es können auch gemeinsam hinter dem Spiel Paare gesammelt werden. Jeder der beiden Spieler:innen (A und B) steckt ein Finger durch ein Loch über einer Karte und gemeinsam entscheiden sie dann ob die Geräusche/Laute zusammenpassen oder nicht.
- Um das Spiel zu verlängern und etwas schwieriger zu gestalten, können die richtig erkannten Kartenpaare im Spielbrett stecken bleiben. Die Anzahl der gefundenen Paare wird dabei in einer Strichliste erfasst.
- Alle Varianten können auch mit weniger Kartenpaaren gespielt werden. Es müssen nicht alle Felder besetzt sein.
- Die 4 verschiedenen Spielkarten-Themen können auch gemischt genutzt werden. (z.B Tiere mit Lebensmittel...)

Ideen für die Blankokarten

Lauscherei Sprache

Silbenspiele

Überlegt euch acht zweisilbige Wörter und schreibt jede Silbe auf eine Karte. Gut geht das zum Beispiel mit diesen Tieren: Af-fe, Del-fin, Di-no, I-gel, Kat-ze, Maul-wurf, Spin-ne, Ti-ger, Wie-sel, Ze-bra. Zum Einstieg könnt ihr vereinbaren, dass in den oberen beiden Reihen die jeweils ersten Silben stehen.

Oder ihr spielt mit Adjektiven und ihrem Gegenteil, wie

klein – groß | jung – alt | teuer – billig
leicht – schwer | gut – schlecht | langsam – schnell | laut – leise ...

Der Lerneffekt lässt sich steigern: Wer ein Paar gefunden hat, muss zum Beispiel mit dem Wort einen Satz bilden oder die Mehrzahl des Wortes bilden, das Gegenteil des Adjektivs oder die Stammformen des Verbs nennen. Gelingt das nicht, müssen die Karten zurück und die oder der andere Spieler ist dran.

Vokabeln lernen

Sucht euch 8 Vokabeln aus und schreibt sie und ihre Übersetzungen auf die Karten.

Sprichwörter oder Verse

Überlegt euch Sprichwörter oder sammelt Verse und bestückt damit ein Kartenpaar wie z.B:

„der Apfel“ (Karte 1)

„fällt nicht weit vom Stamm“ (Karte 2) oder

„der frühe Vogel“ (Karte 1)

„fängt den Wurm“, oder

„Morgenstund“ (Karte 1)

hat Gold im Mund (Karte2).

Nomen und Adjektive

Bildet Paare aus Nomen und Adjektiven, wie z.B Blume-duftend, Fell- kuschelig, Feuer- heiß, Eis- kalt u.s.w

Anlaute

Bildet Paare mit Anlaut und Bild (z.B „A“ und „Apfel“ oder „Ampel“)

Lauscherei Musik

Im Bereich Musik ermöglicht Lauschrausch besonders viele Varianten: Musikstücke (am besten live gespielt), Orff-Instrumente, Intervalle, Akkorde, geklatschte Rhythmen – und natürlich Lieder, Songs, Raps und Arien.

Oder man variiert eine kleine Melodie und spielt sie langsam, schnell, hoch, tief, laut, leise, legato, staccato, in Dur oder in moll.

Oder ihr nutzt Klänge von verschiedenen Materialien oder Geräusche aus dem Alltag: Wie klingen Holz, Metall, Eisen, Glas oder Plastik? Wie klingt eine Schere, ein Reißverschluss, ein Schlüsselbund? Und wie ein Buch, wenn ihr es zuklappt oder Papier, wenn es zerknüllt oder zerrissen wird?

Lieder

Schreibt oder malt auf die Blanko-Karten verschiedene Liedtitel. Von jedem Lied braucht ihr zwei gleiche Karten, damit ihr wie beim Memo ein Paar finden könnt.

Ein Kartenpaar kann auch aus der ersten und zweiten Liedzeile bestehen. Damit das nicht zu schwer wird, könnt ihr alle ersten Liedzeilen in die oberen beiden Reihen legen. Die Lieder könnten die Kinder vorher zusammen festlegen.

Lauscherei Mathematik

Für den Mathebereich können Punkte/Zahlen auf die Karten gemalt und entsprechend oft geklatscht oder geklopft werden.

Ein Paar kann auch aus einer Rechenaufgabe und ihrer Lösung bestehen, dann natürlich nicht geklopft, sondern als gesprochene Zahl. (Karte 1: 2+3, Karte 2: 5)

Übrigens: auch Zahlen in anderen Sprachen prägen sich so leichter ein.

Lauscherei Natur und Umwelt

Tiere und ihr „Haus“ -

Finde Paare mit Tieren und ihrem „Haus“
Bär/ Bärenhöhle, Eichhörnchen/ Kobel, Vogel/ Nest

Lauscherei Kennenlernspiel

Verbindet ein Foto mit einem Hobby, einem Lieblingsessen, einem Lieblingstier e.t.c der jeweiligen Person



Lauscherei Pantomime

Begriffe mit Pantomime darzustellen, ist eine schöne Abwechslung, bringt Bewegung ins Spiel und macht großen Spaß, vor allem in der Gruppe.

Ideen:

Verben eignen sich hierfür besonders gut: essen, trinken, lachen, weinen, schlafen, schwimmen, stehen, laufen, zeigen, küssen.

Sportarten wie Tischtennis, Tennis, Rudern, Volleyball, Basketball, Weitwurf, Darts, Schwimmen, Kegeln, Boxen oder Fechten.

Sound & Found

Contents

- 1 x stand-up game board
- 4 card sets, each consisting of 8 pairs (16 cards):
 - animals, fruit and vegetables, actions/verbs, blank cards for customization
- 1 x set of game instructions

Number and Age of Players

For 2 players or more, up to group size/class size
From 3 years onwards

Game idea

Markus Flaig and Dusyma Ideenwerkstatt



Educational Approach

The game Sound & Found promotes auditory perception, memory and concentration in a playful way. It combines classic memo elements with sounds, language, music and movement. Memory, attention and differentiation skills are required for listening, watching, remembering and reproducing accurately.

The game is particularly suitable for promoting language and music, as it strengthens listening comprehension and rhythmic-melodic perception.

Sound & Found supports learning and expanding vocabulary, sentence formation, understanding syllable structures and even acquiring a foreign language.

Pantomime and motor game variations also promote body awareness, motor skills and non-verbal expression. Working in pairs and groups helps children acquire social skills such as cooperation, consideration and mutual support.

Sound & Found is versatile – it can be used in everyday nursery life, in primary schools, in remedial teaching, in language support or in inclusive learning groups. Its flexible design contributes to individual support and playful differentiation in the classroom.

The game is ideal for intergenerational play across all age groups.

Aim of the Game

The aim is to find pairs by remembering and listening carefully.

Game Preparation

Setting up the game board: Insert the feet into the slots provided. Select the picture cards to be used and lay them out. Look at each picture together and decide which sound or noise corresponds to it (e.g. cow – ‘moo’).

Important: Each picture either appears twice in exactly the same form or has a counterpart with matching content.

The first two players (hereinafter referred to as A and B) sit behind the game board. They cannot see the picture cards. The other players arrange the cards on the board from the front so that the pictures are facing them and can be easily seen by everyone.



Game Play

Player A, behind the board, chooses a hole above a card and sticks one of their fingers through it.

All players in front of the board imitate the corresponding sound (e.g. loudly saying 'moo' if the picture is a cow.)



Then player A points with a finger from their other hand through a free hole above a second card. The players in front of the game board once again imitate the corresponding sound.

If player A hears the same sound twice and also receives confirmation from the players in front of the game board, they can pull the two cards out. They may keep the two cards and continue with the game.

However, if the two sounds are different, they withdraw their fingers from the game board and it is the next player's turn.

It is important for players A and B behind the game board to remember the different sounds associated with the card positions so that they have a chance of finding a pair in their next turn.

The game continues in this manner until all pairs have been found.

The player with the most pairs at the end wins.

If the number of pairs is equal, the game can end in a draw or be repeated.





Game Variations

- Pairs can also be collected together as a team behind the game board. Each of the two players (A and B) sticks one finger through a hole above a card and together they try to find matching pairs.
- To extend the game and make it a little more difficult, the correctly identified card pairs can remain in the game board and not be taken out. The number of pairs found can be recorded.
- All variations can also be played with fewer card pairs.
- The four different playing card themes can also be used in combination (e.g. animals with food and verbs).

Ideas for Blank Cards

Sound & Found Language

Syllable games

Think of eight two-syllable words and write each syllable on a blank card. These animals work well, for example: Mon-key, dol-phin, spi-der, ti-ger, ze-bra. To get started, you can agree that the first-syllable cards should be placed in the top two rows and the second syllable cards in the bottom 2 rows..

Or you can play with adjectives and their opposites, Eg.

small – large | young – old | expensive – cheap
light – heavy | good – bad | slow – fast
loud – quiet ...

The learning effect can be increased: Once you have found a pair, you have to form a sentence with the word, or form the plural of the word, name the opposite of the adjective or the root form of the verb. If you can't do this, the cards go back and it's the other person's turn.

Learning Vocabulary

Choose 8 words and write them on the blank cards and write the translation on another blank card.

Proverbs or Verses

Think of proverbs or collect verses and use them to create pairs of cards, e.g.:

'the apple' (card 1)

'doesn't fall far from the tree' (card 2) or

'the early bird' (card 1)

'catches the worm' (card 2).

Nouns and Adjectives

Form pairs of nouns and adjectives, such as fur-cosy, fire-hot, ice-cold, etc.

Initial Sounds

Form pairs with the initial letter and pictures (e.g. 'B' for box and ball).

Sound & Found Music

When it comes to music, Sound & Found offers a particularly wide range of options: pieces of music (preferably played live), Orff instruments, intervals, chords, clapped rhythms – and, of course, songs, raps and arias.

A short melody can be played slowly, quickly, high, low, loud, soft, legato, staccato, in major or minor.

Sounds from different materials or everyday noises can be used and made: what does wood, metal, iron, glass or plastic sound like? What do scissors, a zip or a bunch of keys sound like? And what about a book when you close it, or paper when it is crumpled up or torn?

Songs

Write or draw different song titles on the blank cards. You need two identical cards for each song so that you can find pairs, as in a memory game.

A pair of cards can also consist of the first and second lines of a song. To make it easier, you can put all the first lines of the songs in the top two rows of the game board and the last lines of the song cards in the bottom 2 rows.

The children could decide on the songs together beforehand.

Sound & Found Maths

For maths, points/numbers can be drawn on the cards and clapped or tapped accordingly.

A pair can also consist of a maths problem and its solution, in which case it is not tapped, but spoken aloud. (Card 1: $2+3$, Card 2: 5)

By the way: numbers in other languages are also easier to remember with Sound & Found.

Sound & Found Nature and the Environment

Animals and their 'home' -
Find pairs with animals and their 'home'
Bear/bear cave, squirrel/dormouse, bird/nest

Sound & Found Getting to know Somebody Game

Connect a photo of a person from the group with a hobby, a favourite food, a favourite animal, etc.



Sound & Found Pantomime

Acting out words with pantomime is a nice change of pace, gets everyone moving and is great fun, especially in a group.

Ideas:

Verbs are particularly well suited for this: eating, drinking, laughing, crying, sleeping, swimming, standing, running, pointing, kissing.

Sports such as table tennis, tennis, rowing, volleyball, basketball, throwing, darts, swimming, bowling, boxing or fencing.

Tends l'oreille !

Contenu

- 1 x plateau de jeu vertical, à monter
- 4 jeux de cartes composés chacun de 8 paires (16 cartes) : images d'animaux, de fruits et légumes, actions/verbes, cartes vierges pour vos propres idées
- 1 x règle du jeu

Nombre et âge des joueurs

À partir de 2 joueurs jusqu'à la taille du groupe/de la classe

À partir de 3 ans

Idée du jeu

Markus Flaig et Dusyma Ideenwerkstatt



Objectif pédagogique

Le jeu «Tends l'oreille !» stimule de manière ludique la perception auditive, la mémoire et la concentration. Il combine des éléments classiques du jeu de mémoire avec des sons, des mots, de la musique et des mouvements. La mémoire, l'attention et la capacité de différenciation sont sollicitées pour écouter, observer, mémoriser et reproduire de façon précise.

Le jeu est particulièrement adapté à la stimulation du langage et de l'écoute musicale car il améliore la compréhension orale et le sens du rythme et de la mélodie.

« Tends l'oreille ! » aide à apprendre et à enrichir le vocabulaire, à construire des phrases, à comprendre la structure des syllabes ou à acquérir une langue étrangère.

Les variantes pantomimiques ou motrices du jeu favorisent, outre la perception corporelle, la motricité et l'expression non verbale. Le travail en binôme et en groupe permet d'acquérir des compétences sociales telles que la coopération, le respect et l'entraide.

« Tends l'oreille ! » peut être utilisé de multiples façons : dans le quotidien des crèches, à l'école primaire, au périscolaire, dans le cadre de cours de soutien, dans l'apprentissage des langues ou dans des groupes d'apprentissage inclusifs. Grâce à sa conception flexible, il contribue à l'épanouissement individuel et à un enseignement différencié ludique.

Le jeu est transgénérationnel : il convient à des personnes de tout âge.

But du jeu

Comme dans les autres jeux de mémoire, il s'agit de trouver des paires et d'écouter attentivement.

Préparation du jeu

Mise en place du plateau de jeu vertical : insérer les pieds dans les fentes prévues à cet effet. Préparer les cartes de sélection. Examiner ensemble chaque motif et déterminer quel bruit ou quel son correspond à cette image (exemple : vache – « meuh »).

Important : chaque image apparaît soit deux fois à l'identique, soit avec une image similaire au niveau du contenu.

Les deux premiers joueurs (ci-après dénommés A et B) s'assoient derrière le plateau de jeu vertical. Ils ne voient pas les images des cartes mélangées. Les autres joueurs disposent les cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que les joueurs voient bien les images.



Déroulement du jeu

Le joueur A, qui se trouve derrière le plateau de jeu vertical, choisit un trou au-dessus d'une carte et y glisse un doigt.

Tous les joueurs devant le tableau imitent le son correspondant (par exemple, « meuh » pour une vache).





Ensuite, le joueur A pointe avec un doigt de l'autre main un autre trou libre au-dessus d'une deuxième carte. Les autres imitent à nouveau le son correspondant.

Si le joueur A entend deux fois le même son et que les autres joueurs devant le plateau de jeu le confirment, il peut retirer les deux cartes vers l'arrière. Il peut conserver les deux cartes et faire une nouvelle tentative.

Si les deux sons sont différents, il/elle retire ses doigts et c'est au tour du joueur suivant.

Pour les joueurs A et B derrière le plateau de jeu vertical, il est important de mémoriser les différents sons correspondant aux positions des cartes afin d'avoir une chance de trouver une paire lors de leur prochain essai.

Le jeu se poursuit ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que les joueurs aient trouvé toutes les paires.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires à la fin du jeu.

Si le nombre de paires est identique, le jeu peut se terminer par un match nul ou être rejoué.





Variantes du jeu

- Il est également possible de collectionner des paires derrière le panneau de jeu vertical. Chaque des deux joueurs (A et B) passe un doigt dans un trou au-dessus d'une carte et ils se mettent d'accord si les bruits/sons vont ensemble ou non.
- Pour prolonger le jeu et le rendre un peu plus difficile, les paires des cartes correctement identifiées peuvent rester sur le plateau de jeu. On peut alors noter le nombre de paires trouvées.
- On peut également jouer à toutes les variantes avec moins de paires et donc moins de cartes. Il n'est pas nécessaire que toutes les cases soient occupées.
- Les cartes des 4 thèmes différents peuvent également être mélangées (par exemple, les animaux avec les aliments...).

Idées pour les cartes vierges

« Tends l'oreille ! » Language

Jeux de syllabes

Réfléchissez à huit mots de deux syllabes et écrivez chaque syllabe sur une carte. Cela fonctionne bien avec ces animaux, par exemple : poisson, chameau, dauphin, lapin, mouton, renard, tortue, souris. Pour commencer, vous pouvez convenir que les deux premières syllabes seront inscrites dans les deux rangées supérieures.

Vous pouvez également jouer avec des adjectifs et leurs contraires, tels que petit – grand | jeune – vieux | cher – bon marché léger – lourd | bon – mauvais | lent – rapide fort – faible ...

Vous pouvez accroître le niveau d'apprentissage : celui qui a trouvé une paire doit par exemple former une phrase avec le mot ou donner le pluriel du mot, le contraire de l'adjectif ou la forme de base du verbe. S'il n'y parvient pas, il doit rendre les cartes et c'est au tour du joueur suivant

Apprendre du vocabulaire

Choisissez 8 mots de vocabulaire et écrivez-les avec leur traduction sur les cartes.

Proverbes ou vers

Réfléchissez à des proverbes ou à des vers et utilisez-les pour créer une paire, par exemple :

« Les chiens » (carte 1)

« ne font pas des chats. » (carte 2) ou

« Qui se lève tôt avec le soleil » (carte 1)

« ne veille pas tard le soir. », ou

« Le monde appartient » (carte 1)

« à ceux qui se lèvent tôt. » (carte 2).

Substantifs et adjectifs

Formez des paires avec des substantifs et des adjectifs, par exemple fleur-parfumée, fourrure-douillette, feu-chaud, glace-froide, etc.

Initiales

Formez des paires avec une initiale et une image (par exemple « A » et « âne » ou « ananas »).

« Tends l'oreille ! » musicale

Dans le domaine de la musique, « Tends l'oreille ! » offre de nombreuses possibilités : morceaux de musique (de préférence joués en live), les instruments Orff, les intervalles, les accords, les rythmes frappés – et bien sûr les chansons, les raps et les arias.

Vous pouvez également jouer une petite mélodie et la varier en la jouant lentement, rapidement, haut, bas, fort, doucement, legato, staccato, en majeur ou en mineur.

Vous pouvez aussi utiliser les sons de différents matériaux ou les bruits de la vie quotidienne : quel est le son du bois, du métal, du fer, du verre ou du plastique ? Quel est le son des ciseaux, d'une fermeture éclair, d'un trousseau de clés ? Et quel est le son d'un livre lorsque vous le refermez ou d'une feuille de papier lorsque vous la froissez ou la déchirez ?

Chansons

Écrivez ou dessinez différents titres de chansons sur les cartes vierges. Vous avez besoin de deux cartes identiques pour chaque chanson afin de pouvoir former des paires, comme dans un jeu de memory.

Une paire peut également être composée de la première et de la deuxième ligne d'une chanson. Pour que ce ne soit pas trop difficile, vous pouvez placer toutes les premières lignes des chansons dans les deux rangées supérieures.

Les enfants peuvent choisir les chansons à l'avance.

« Tends l'oreille ! » mathématique

Pour les mathématiques, vous pouvez dessiner des points/chiffres sur les cartes et les frapper avec les mains ou les taper en fonction du nombre indiqué.

Une paire peut également être composée d'un calcul et de sa solution, auquel cas il ne faut bien sûr pas taper, mais dire le chiffre à voix haute. (Card 1: 2+3, Card 2: 5)

Cela permet également de mémoriser plus facilement les chiffres dans d'autres langues.

« Tends l'oreille ! » Nature et environnement

Les animaux et leur «habitat» -

Trouvez des paires avec des animaux et leur «habitat».
Ours/tanière d'ours, écureuil/nid d'écureuil, oiseau/nid

« Tends l'oreille ! » Jeu pour faire connaissance

Associe une photo à un passe-temps, un plat préféré, un animal préféré, etc. de la personne concernée.



« Tends l'oreille ! » Mime

Représenter des concepts par le mime est une activité agréable qui apporte du mouvement au jeu et qui est très amusante, surtout en groupe.

Idées :

Les verbes sont particulièrement adaptés à cet exercice : manger, boire, rire, pleurer, dormir, nager, être debout, courir, montrer, s'embrasser.

Les sports tels que le tennis de table, le tennis, l'aviron, le volley-ball, le basket-ball, les fléchettes, la natation, le bowling, la boxe ou l'escrime.







Weitere Dusyma Produkte / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



 Original
Dusyma

102 509

Klangmemo

Follow us **#dusyma**



dusyma_official



/dusyma



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



dusyma.com/newsletter

Lauscherei 102 508

Sound & Found
Tends l'oreille!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

www.dusyma.com