



102 509

Klangmemo

Sound Memory
Memory de sonorité



3+

Jahre / years / ans

Klangmemo

Inhalt

16 Holzwürfel (8 Klangpaare)

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 Spieler und mehr, ab 3 Jahre.

Pädagogischer Ansatz

Die Klangwürfel sind fein abgestimmt und vermitteln daher sehr unterschiedliche Klangerlebnisse. Sie animieren zum genauen und konzentrierten Hinanhören.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1

(für 2 - 6 Spieler am Tisch)

Alle Klangwürfel werden mit dem Acrylglasboden nach unten aufgestellt und die Spieler versuchen nun reihum durch Schütteln der Würfel ein Klangpaar zu finden. Da der Inhalt durch den transparenten Acrylglasboden sichtbar ist, ist die sofortige Überprüfung der Zuordnung möglich.

Der jüngste Spieler beginnt. Wie beim Memory, darf der Spieler, der ein Klangpaar gefunden hat, dieses zu sich nehmen und noch einmal 2 Würfel schütteln, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt. Die Würfel müssen immer an ihren alten Platz zurückgestellt werden. Später, wenn die Spieler mit dem Spiel vertraut sind, besteht ein zusätzlicher Reiz des Spiels darin, den Inhalt des Würfels nach dem Schütteln, aber vor dem Umdrehen, zu benennen.

Spielmöglichkeit 2

(für 16 Spieler ohne Tisch)

16 Spieler erhalten je einen Würfel und laufen damit schüttelnd im Raum umher, ohne den Mitspielern den Inhalt des Würfels zu zeigen. Nun müssen sich die Spieler mit dem gleichen Klang finden und als Paar zusammenschließen.

Spielmöglichkeit 3

(für 8 Spieler; z.B. im Stuhlkreis)

Die Spielleitung muss die Paare vorher sortieren und vergibt dann von jedem Paar jeweils nur einen Würfel an 8 Spieler. Sie selber behält die anderen 8 und stellt diese mit dem Acrylglasboden nach unten vor sich auf.

Die 8 Spieler dürfen nun nacheinander ihre Würfel schütteln, um sich mit dem Klang vertraut zu machen. Anschließend legen alle ihren Würfel vor sich auf den Boden. Die Spielleitung nimmt nun einen beliebigen Klangwürfel und schüttelt diesen. Erst wenn sich ein Spieler sicher ist, dass es den passenden Würfel besitzt, darf er diesen aufnehmen und schütteln. Sind mehrere Spieler der Meinung, dass sie Besitzer des richtigen Würfels sind, darf jeder dieser Spieler seinen Würfel einmal schütteln. Ist der richtige Besitzer ermittelt, wird das Würfelpaar beiseite gelegt und dieser Spieler darf einen der restlichen Würfel der Spielleitung schütteln usw.

Spielmöglichkeit 4

(für beliebig viele Mitspieler)

Die Spieler machen sich zunächst mit den verschiedenen Klängen der Würfel vertraut und merken sich den Inhalt: Glöckchen, kleine oder große bunte Perlen, Büroklammern, Reis usw. Die Spielleitung sammelt danach alle Würfel ein und stellt sie mit dem Acrylglasboden nach unten vor sich auf. Nun schüttelt sie einen und wer als erster den richtigen Inhalt benennt, darf diesen Würfel behalten. Gewinner ist, wer am Ende des Spiels die meisten Würfel gesammelt hat.

Hinweis

Der Boden ist mit einem Kreuzschlitz-Schraubenzieher zu öffnen, sodass die Klangwürfel auch mit neuem Material befüllt werden können.

Sound Memory

Contents

16 wooden cubes in all (8 pairs of matching sounds)

Age and Number of players

Suitable for 1 player or more, 3 and upwards

Pedagogical Value

Although each of the pairs of matching sounds are very close to one another in sound, they each produce a completely different sound pattern on closer listening. Sound memory encourages differentiated listening and helps develop auditory perception and concentration skills.

Game Options

Game Options 1

(for 2 -6 players seated around a table)

All of the sound cubes are placed, acrylic-glass side down, on the table. The players take it in turns to find matching sound pairs by shaking the cubes. Since the contents of the cubes are visible through the transparent base it is easy to check whether the cubes have been correctly matched.

The youngest player starts. As in the game of Memory the player who finds a matching pair is allowed to keep it. The same player is allowed to shak further 2 cubes before the next player takes his turn. The cubes should always be returned to their original places. Later on when the players are familiar with the game they can be encouraged to guess the contents of the cubes. This gives an added dimension to the game and provides a further challenge.

Game Option 2

(For 16 players without a table surface)

Each of the 16 players receives a cube. The players move about the room shaking their cube without letting any of the other players see the contents of their cube. The aim of the game is to try and match up the sounds and find the right partner in order to make a pair.

Game Option 3

(for 8 players; e.g. sitting within a circle)

The game leader sorts out the cubes in advance. Each player receives one cube from a matching pair. The remaining 8 cubes are placed, acryl-glass side down, on the floor. The 8 players are now allowed to shake their cubes to familiarise themselves with the sounds. They then put the cubes down on the floor in front of them. The game leader picks up one of the cubes and shakes it. Only when one of the players is completely sure that he or she has the matching cube is he or she allowed to shake the cube in front of them. If several players believe that they have the matching cube they will be allowed to give their cube a quick shake. Once the matching cubes have been found, they must be removed from the game. The player who has identified the matching pair is allowed to shake one of the other cubes in possession of the game leader. The game continues in this way until all the cubes have been identified.

Game Option 4

(for any number of players)

The players must first acquaint themselves with the sounds produced by the different cubes and also try to memorise the contents of the various cubes-

e.g. tiny bells, brightly-coloured beads, large and small in size, paper clips etc. The game leader collects in all the cubes and places them, acryl-glass side down, on the floor in front of him/her. He/she proceeds to shake one of the cubes. The first player who is able to name the contents correctly is allowed to keep the cube. The winner is the player with the most number of cubes at the end of the game.

Please note

The base of the cubes can be opened with a Phillips screwdriver so that the cube can be filled with new material as desired.

Memory de sonorité

Contenu

16 cubes de bois (8 paires résonantes)

Nombre et âge des joueurs

Pour 1 enfant à partir de 3 ans, 1 adulte

Valeur pédagogique

Paires résonantes sont très bien harmonisés et procurent donc des expériences de sonorité très différentes. Ils entraînent le sens d'une écoute précise et concentrée.

Possibilités du jeu

Possibilité du jeu 1

(pour 2 à 6 joueurs réunis autour d'une table)

Tous les cubes de sonorité sont positionnés le côté en acrylglas vers le bas. A tour de rôle, les joueurs essaient de trouver une paire sonore en secouant les cubes. Puisque le contenu est visible à travers le côté en acrylglas un contrôle immédiat de l'attribution est possible. Le joueur le plus jeune commence. Comme au jeu memory, le joueur qui a trouvé une paire de son peut prendre la paire et secouer encore deux autres cubes avant que le joueur suivant fasse son jeu. Il faut toujours remettre les cubes à leur même place.

Plus tard lorsque les joueurs ont pris l'habitude du jeu il y a un autre défi, de nommer le contenu du cube après l'avoir secoué mais avant de le retourner.

Possibilité du jeu 2

(pour 16 joueurs sans table)

16 joueurs prennent un cube, le secouent et se promènent dans la pièce sans montrer aux autres joueurs le contenu de leur cube. Les joueurs avec le même son doivent se trouver et se réunir en une paire.

Possibilité du jeu 3

(pour 8 joueurs, p. ex. en ronde)

Le meneur de jeu doit trier les paires avant et après il donne un cube de chaque paire aux 8 joueurs. Il garde les autres 8 cubes et les posent devant lui le côté en acrylglas vers le bas.

Ensuite, les 8 joueurs secouent leur cube l'un après l'autre pour se familiariser avec le son. Puis, ils mettent leur cube par terre devant eux. Le meneur prend un cube de son choix et le secoue. Seulement quand un joueur est sûr de posséder le cube correspondant il a le droit de soulever son cube et de le secouer. Si plusieurs joueurs pensent avoir le bon cube chacun d'eux peut secouer son cube une fois. Si le bon propriétaire est trouvé, la paire de cubes est mise à côté et le joueur peut secouer un des cubes restants du meneur, et ainsi de suite.

Possibilité du jeu 4

(pour un nombre ad libitum de joueurs)

Les joueurs se familiarisent d'abord avec les différentes sonorités de cubes et retiennent le contenu: des petites cloches, des petites ou grandes perles de différentes couleurs, des trombones, du riz etc. Le meneur ramasse tous les cubes et les positionnent devant lui par terre le côté en acrylglas vers le bas. Il en secoue un et celui qui décrit le contenu le premier peut garder ce cube. Gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a collectionné le plus de cubes.

Astuce

Le fond des cubes se laissent ouvrir avec un tournevis cruciforme. Ainsi, les cubes de sonorité peuvent être remplis avec d'autres objets.

Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



Original
Dusyma

103 120

Klingende Farben

Klangmemo

102 509

Sound memory
Memory de sonorité

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!



Made in Germany



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

www.dusyma.com