

Spielanleitung

Instruction* Règles du jeu* Spelregels* Reglas de juego
Manuale* 说明书



Nr. 23662

Memosono



belsduc

Memosono - die bunte Welt der Töne



Einer unserer Sinne ist das Hörvermögen: die akustische Wahrnehmung von Schall mithilfe unserer Ohren.

Bereits ein Baby im Mutterleib kann hören. Es hört das Rauschen des Blutes, den mütterlichen Herzschlag und die Stimme der Mutter.

Sobald das Kind auf der Welt ist, wird das Hörvermögen weiter entwickelt, was auch ganz wichtig ist, denn das Hören ist die Basis zur späteren Kommunikation.

Im Alltag macht man sich wenig Gedanken - wir hören und das ist für uns ganz selbstverständlich. Erst wenn unser Hörsinn etwas gestört ist, vielleicht durch eine Erkältung, dann merken wir wie beeinträchtigt wir dadurch sind.

Unser Hörsinn ist nicht nur für unsere Verständigung wichtig. Selbst wenn wir schlafen, sind unsere Ohren immer bereit. Wir verlassen uns darauf, Alarmsignale zu hören, ob es der Wecker am Morgen ist oder die Autohupe im Verkehr. Das Feststellen von unterschiedlichen Tönen hilft uns dabei Geräusche zu identifizieren und zuzuordnen.

Auch Musik schult das Hörvermögen. Klangspiele oder Musikinstrumente helfen Kindern das Gehör zu trainieren. Sie schulen aber auch gleichzeitig die Motorik, die Aufmerksamkeit und das Gedächtnis. Erkenntnisse aus der Gehirnforschung zeigen, dass sich musikalische Förderung auf die Entwicklung von Kindern positiv auswirkt.

Daneben vermittelt Musik positive Gefühle, und Kinder, die Musik machen, haben meist Spaß daran sich dazu zu bewegen. Wenn sie frühzeitig an Musik herangeführt werden, haben sie es später oft leichter ein Instrument zu erlernen.

Um Krippenkinder neugierig auf Experimente mit Tönen und Musik zu machen, muss kein musikalisches Basiswissen vorhanden sein. Auch Erzieherinnen brauchen nur Neugierde und Spaß daran, sich gemeinsam mit den Kindern aufzumachen um die spannende Welt der Klänge, Töne und der Musik kennenzulernen.

Memosono bietet alle diese Möglichkeiten. Ein Kind kann sich damit sehr gut allein beschäftigen, aber auch mehrere Kinder haben viel Spaß damit.

Es bietet sich die Möglichkeit des Klang-Memospiels, denn die einzelnen Klangkörper bilden zwei Tonleitern, bestehend aus jeweils 8 Tönen. Des Weiteren können einfach strukturierte altersgerechte Kinderlieder nachgespielt werden.

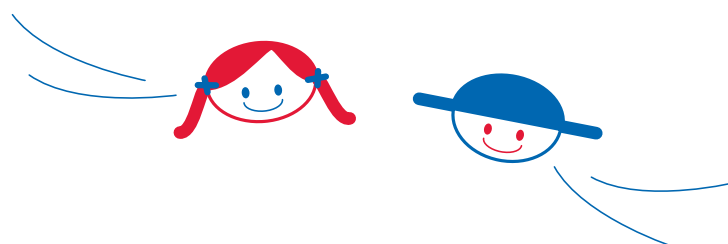
Dazu beinhaltet **Memosono** 3 Liederkarten und eine leere Karte, die mit 2 eigenen Liedern beschriftet werden kann. Dafür bitte handelsübliche entfernbare Folienmarker verwenden.

Ein Notenblatt und ein dazugehöriger Halter mit Farbmarkierung ermöglicht es selbst den Kleinsten, die Tonfolge auf den Notenblättern nachzuspielen, auch wenn die Noten und das Lied selbst nicht bekannt sind.

Inhalt: 16 Klangkörper aus Holz
2 Holzschläge
3 Notenblätter beidseitig bedruckt
1 Notenblatt zum Selbstgestalten
2 Halter für die Notenblätter

Alter: 4+
Mitspieler: 1+

Autor: Design Position/ Markus Beese in Ausarbeitung mit der beleduc GmbH



KLANGMEMO

- Kurzanleitung:** Wie bei einem klassischen Memory® versuchen die Spieler aus den 16 Klangkörpern Pärchen mit gleichen Tönen herauszufinden. Wer an der Reihe ist, schlägt mit dem Schlägel auf zwei Klangkörper seiner Wahl. Glaubt der Spieler es ist der gleiche Ton, wird der Klangkörper umgedreht. Gleiche Farbpunkte auf der Rückseite bedeuten gleiche Töne. Wer die meisten Pärchen sammeln kann, hat das Spiel gewonnen.
- Spielvorbereitung:** Die 16 Klangkörper werden mit dem Farbpunkt nach unten gemischt und auf dem Tisch verteilt. Einer der Schlägel wird bereit gelegt.
Die Notenblätter, der Ständer sowie der zweite Schlägel verbleiben zunächst in der Box.
- Spielverlauf:** Der jüngste Spieler nimmt den Schlägel und schlägt auf zwei Klangkörper seiner Wahl. Um hören zu können, ob die Töne identisch sind, darf er das auch mehrmals tun. Glaubt der Spieler, dass die Töne gleich sind, darf er die beiden Klangkörper herumdrehen. Sind die Farbpunkte identisch, darf er die Klangkörper vor sich ablegen. Sind die Farbpunkte nicht identisch, dreht er die Klangkörper wieder um und reicht den Schlägel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Spielende:** Sobald keine Klangkörper mehr in der Mitte liegen, ist das Spiel vorbei. Wer die meisten Pärchen vor sich liegen hat, ist Gewinner des Spiels.

Weitere Spielmöglichkeiten:

Variante 1:

TONLEITER SORTIEREN

Alle Klangkörper liegen in der Tischmitte. Die Spieler versuchen nun gemeinsam zunächst die Töne, die identisch sind, zu finden und auseinander zu sortieren, so dass sie 2 x 8 Klangkörper nebeneinander liegen haben.

Zur Kontrolle können die Klangkörper einmal gedreht werden um die Farbpunkte zu vergleichen.

Innerhalb der beiden Reihen mit Klangkörpern, versuchen die Spieler danach die Töne in die richtige Reihenfolge einer Tonleiter zu bringen. Der Halter mit der Farbmarkierung dient dabei der späteren Kontrolle.

Variante 2:

LIEDER RATEN

Die Klangkörper werden auseinander sortiert, so dass 2 Tonleitern vorliegen. Eine Tonleiter aus 8 Klangkörpern wird unterhalb des Ständers der Farbfolge entsprechend abgelegt.

Das Kind, das ein Lied spielen möchte, nimmt sich nun eines der Notenblätter und steckt es in den Ständer.

Nun können mit dem Schlägel die entsprechenden Klangkörper angeschlagen werden, z. B. grüne Note: Der Klangkörper unterhalb des grünen Punktes auf dem Notenständer wird angeschlagen.

Nach dem Anspielen der Melodie können alle Mitspieler raten um welches Lied es sich handelt.

Variante 3:

TÖNE UND IHRE FARBEN RATEN

Sobald die Kinder mit Memosono gut vertraut sind, können sie die Farben den Klängen zuordnen. Dafür sitzen alle Kinder im Kreis. Die Erzieherin hat alle 8 Klangkörper der Tonleiter, sowie den Ständer vor sich liegen. Die mitratenden Kinder sollten nicht sehen, welche Klangkörper angespielt werden.

Nun spielt die Erzieherin jeden Ton mehrmals an und nennt die entsprechende Farbe dazu. Zunächst sollte sie sich dabei auf drei verschiedenen Klänge beschränken. Nach und nach können sich die Kinder an die Klänge und deren Farbe erinnern, so dass alle gemeinsam raten können.

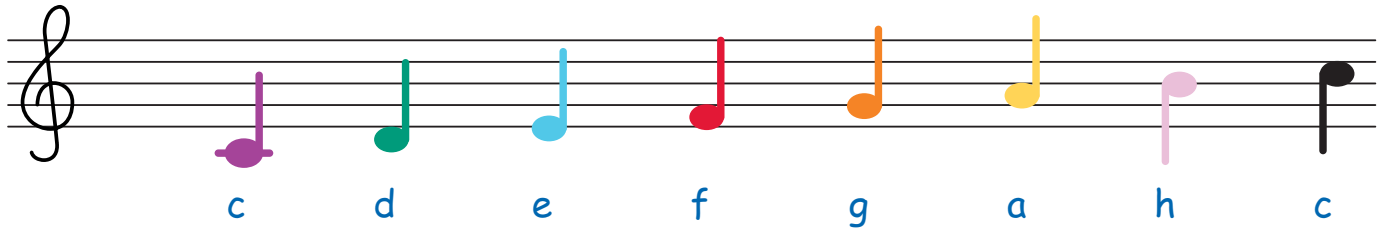
Wer die richtige Farbe zum gespielten Ton als Erster nennt, bekommt eine Belohnung.

Variante 4:

SPAß AM RHYTHMUS

Beim Anschlagen der einzelnen Klangkörper können eigene Rhythmen ausprobiert werden. Ein Mitspieler kann diese dann nachspielen.

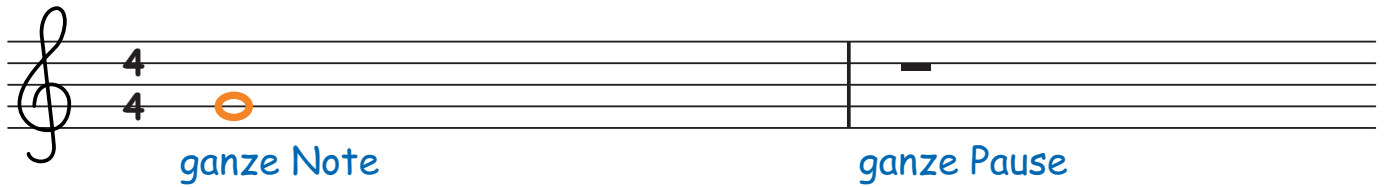
Bezeichnungen der Noten



Eine kurze Erklärung zu den Noten.



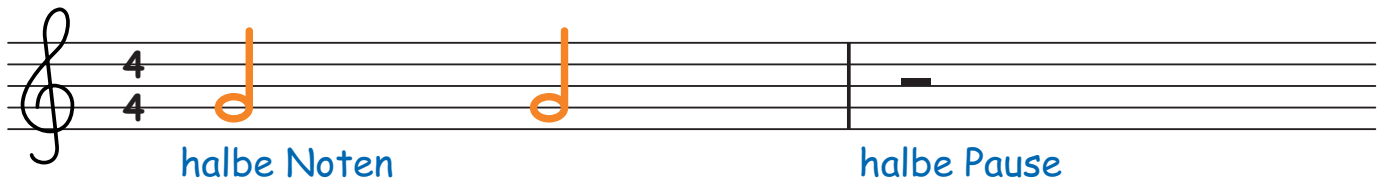
Zähle: 1 2 3 4



ganze Note

ganze Pause

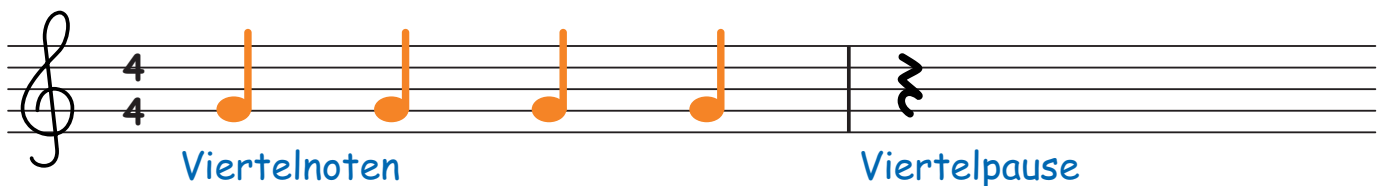
Zähle: 1 2 3 4



halbe Noten

halbe Pause

Zähle: 1 2 3 4



Viertelnoten

Viertelpause

Zähle: 1 und 2 und 3 und 4 und



Achtelnoten

Achtelpause

Memosono - the Colourful World of Sound



One of our senses is hearing: the acoustic perception of sound with our ears.

Even a baby in its mother's womb can hear. It hears the whooshing of blood, the beating of its mother's heart and its mother's voice.

As soon as the child enters this world, its hearing continues to develop, which is very important because hearing forms the basis for communication later.

In everyday life we don't think about it much; we can hear and we take that for granted. It is only when our sense of hearing is impaired, perhaps due to a cold, that we notice how significant it is for us.

Our hearing is important for more than understanding and communication. Even when we are asleep, our ears are always ready to hear noise and we depend on them to hear alarm signals such as the alarm clock in the morning or a car horn in traffic. Noticing the difference between sounds helps us to identify and associate noises.

Music also trains hearing. Games with sound and musical instruments help train children's hearing, while developing motor skills, attention and memory at the same time. Findings from brain research show that musical stimulation has a positive effect on children's development.

Furthermore, music evokes positive emotions and children who make music usually enjoy moving too. If they are introduced to music at an early age, they will often find it easier later to learn an instrument.

Crèche children's curiosity in experimenting with sounds and music can be aroused even if they don't have any basic musical knowledge. Teachers and carers too need only interest and the openness to enjoy exploring the exciting world of sounds, notes and music with the children.

Memosono offers all these possibilities. It is very suitable both for children to play with on their own or for a group of children to have fun with together.

One possibility is a sound memory game because the individual sound bars form two scales, each consisting of 8 notes.

Another is listening to and then playing simply structured age-appropriate children's songs.

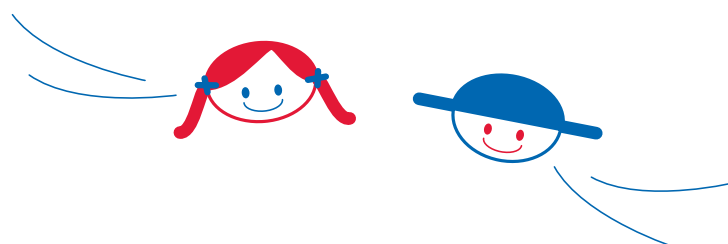
For that purpose **Memosono** has 3 cards with songs and a blank card for writing 2 songs of choice. Please use commercially available erasable markers.

A card with notes and a holder with colour markings makes it possible for even the smallest children to play the melody shown on the music cards even if they don't know the notes or the song.

Contents: 16 wooden bars
 2 wooden mallets
 3 cards of music printed on both sides
 1 card for writing a song of choice
 2 holders for the music cards

Age: 4+
Number of players: 1+

Author: Design Position/Markus Beese working with
 beleduc GmbH



SOUND MEMO

Instructions in brief: As in a classic Memory® game, the players try to match bars that produce the same sound from the 16 pairs of bars. The child whose turn it is uses the mallet to hit two bars of his/her choice. If (s)he thinks it is the same note, (s)he turns the sound bar around and if both bars have the same colour dot on the back, they do indeed make the same sound. The winner is the player who can collect the most pairs.

Game preparation: The 16 bars are mixed with the colour dot face down on the table. One of the mallets is laid out in readiness. The music cards, the stands and the second mallet stay in the box for the time being.

Rules of the game: The youngest player takes the mallet and strikes two bars of his/her choice. (S)he may do so several times in order to be sure if the sounds are identical. If the player believes the notes are the same, (s)he may turn the two bars around. If the colour dots are the same, (s)he may take the bars and put them down in front of him/her. If the colour dots are not the same, (s)he turns the bars around again and passes the mallet on to the next child.

End of the game: The game is over once there are no bars left in the centre. The winner is the child who has collected the most pairs.

Other games:

Variant 1:

SORTING INTO SCALES

All bars are put out in the middle of the table. Together, the players try to pick out the sounds that are the same and then part the bars so that they form 2 rows of 8 bars.

The colour dots on the back of the sound bars can be checked to make sure the bars have been sorted correctly.

The players then try to arrange the two rows of bars so that the sounds are in the correct order to form a scale. The holder with the colour marking can be used later as a means of checking if the order is correct.

Variant 2:

GUESSING SONGS

The bars are parted into 2 scales. A scale of 8 bars is laid down under the stand in conformance to the colour sequence.

The child who wishes to play a song takes one of the music cards and puts it on the stand.

(S)he then uses the mallet to strike the bars according to the colours of the notes on the cards, e.g. for a green note (s)he strikes the sound bar under the green dot on the music stand.

Once the melody has been played, all the other players can guess which song it is.

Variant 3:

GUESSING THE NOTES AND THEIR COLOURS

As soon as the children have become very familiar with Memosono, they can match the colours to the sounds. For that purpose, all children sit in a circle. The teacher has all 8 sound bars in the scale and also the stand in front of him/her. The children who are guessing should not be able to see which bars are being played.

The teacher now plays each note several times and names the matching colour.

At first (s)he should stick to just three different sounds. Gradually the children will be able to remember the sounds and their colour and then they will all be able to guess together.

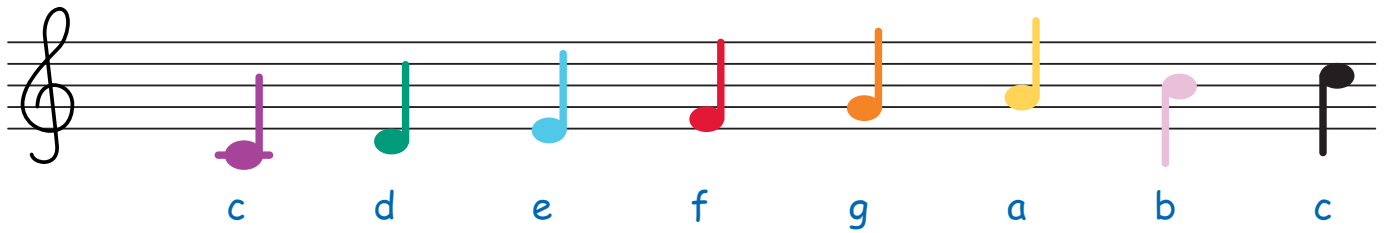
The first one to name the correct colour for the note that is played is given a reward.

Variant 4:

FUN WITH RHYTHM

As they strike the individual sound bars, the children can try out their own rhythms and another player can then repeat the same rhythm.

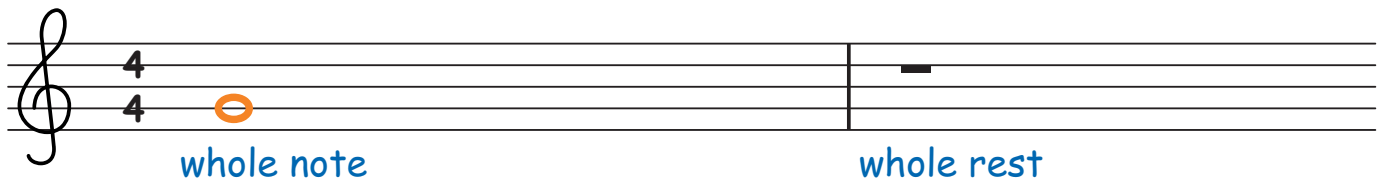
Note name



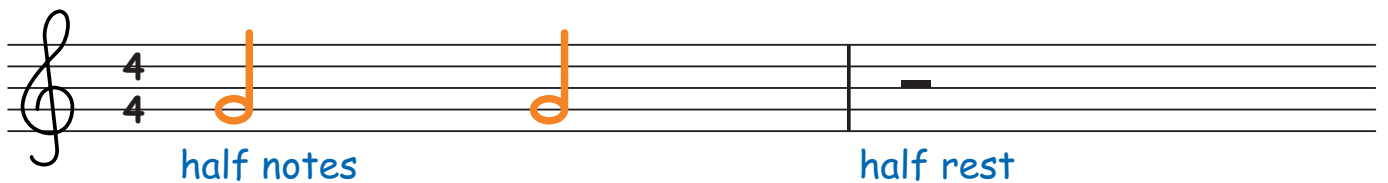
A short explanation of the notes.



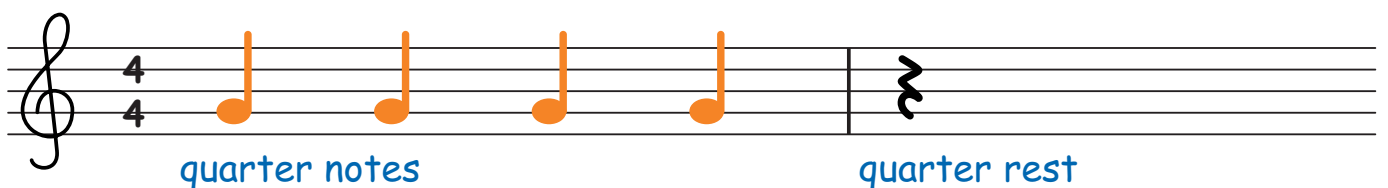
Count: 1 2 3 4



Count: 1 2 3 4



Count: 1 2 3 4



Count: 1 and 2 and 3 and 4 and



Memosono - le monde coloré des sons



L'ouïe constitue l'un de nos sens. Elle permet la perception acoustique avec nos oreilles.

Dans le ventre de sa maman, le bébé entend déjà. Il entend le bruit du sang dans les veines, les battements de cœur et la voix de sa mère.

Dès la naissance, l'audition de l'enfant se développe. Ceci est très important, car l'ouïe est la base de la communication ultérieure.

Dans la vie quotidienne, nous y prêtons peu attention. Nous entendons et nous trouvons cela normal. Par contre, lorsque nous entendons moins bien, à cause d'un rhume par exemple, nous éprouvons un handicap.

Notre ouïe n'est pas seulement importante pour notre communication. Même lorsque nous dormons, nos oreilles restent à l'écoute. Nous nous fions au fait que nous entendons les signaux d'alarme tels que le réveille-matin ou le klaxon d'une voiture. La perception de différents sons nous aide à identifier et à attribuer les bruits.

La musique développe également l'audition. Les jeux sonores et les instruments de musique aident à développer l'ouïe des enfants. Mais ils exercent également la motricité, l'attention et la mémoire. La recherche médicale sur le cerveau montre que l'éveil musical a des effets positifs sur le développement des enfants.

En outre, la musique suscite des sentiments positifs et les enfants qui font de la musique ont généralement envie de danser. Souvent, les enfants ont plus de facilité à apprendre un instrument s'ils ont été initiés de bonne heure à la musique.

A la crèche, des connaissances musicales de base ne sont pas requises pour que les enfants s'intéressent aux expériences avec les sons et la musique. De même, les éducatrices doivent juste manifester de la curiosité et avoir envie de découvrir avec les enfants le monde des sons, des notes et de la musique.

Memosono offre toutes ces possibilités. Ce jeu convient aussi bien à un enfant seul qu'à plusieurs enfants qui jouent ensemble.

Il peut être utilisé comme jeu de memory sonore; les éléments sonores forment deux gammes composées de 8 notes chacune.

De plus, ils permettent de jouer des chansons enfantines simples, adaptées à l'âge des enfants.

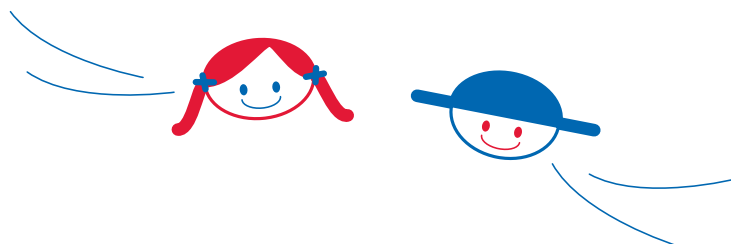
Memosono comprend 3 fiches de chansons et une fiche vierge permettant d'écrire 2 autres chansons. A cet effet, veuillez utiliser un marqueur effaçable, vendu dans le commerce.

Une partition et un pupitre avec marques de couleurs permet même aux plus jeunes de jouer la succession de sons indiquée sur les partitions, sans connaître les notes ou la chanson.

Contenu :
16 objets sonores en bois
2 mailloches en bois
3 partitions imprimées recto verso
1 partition vierge
2 pupitres

Âge : 4+
Joueurs : 1+

Auteur : Design Position / Markus Beese en collaboration avec beleduc Gmbh



MEMO SONORE

- Brèves instructions :** Comme avec un jeu de memory® classique, les joueurs essaient de former des paires de sons à l'aide des 16 objets sonores. Lorsque son tour est arrivé, le joueur tape avec la mailloche sur deux objets sonores de son choix.
Si le joueur pense que les sons sont identiques, il retourne les objets sonores. Si, au dos des objets, les points ont la même couleur, les sons sont identiques. Celui qui obtient le plus grand nombre de paires a gagné.
- Préparation du jeu :** Sur la table, retourner les 16 objets sonores en orientant leur point coloré vers le bas. Mélanger les objets. Poser une mailloche à proximité des objets. Dans un premier temps, laisser les partitions, le pupitre et la deuxième mailloche dans la boîte.
- Déroulement du jeu :** Le benjamin prend la mailloche et tape sur deux objets sonores de son choix. Pour écouter si les sons sont identiques, il a le droit de taper plusieurs fois.
Si le joueur pense que les sons sont identiques, il retourne les deux objets sonores. Si les points ont la même couleur, il dépose les objets sonores devant lui. Si les points n'ont pas la même couleur, il retourne les objets sonores et donne la mailloche à son voisin de gauche.
- Fin du jeu :** S'il ne reste plus d'objet sonore au centre de la table, le jeu est terminé. Celui qui a le plus grand nombre de paires devant lui a gagné la partie.

Autres possibilités de jeu :

Variante 1:

COMPOSER UNE GAMME

Tous les objets sonores sont au centre de la table. Les joueurs essaient d'abord de trouver ensemble les sons identiques, puis de les trier pour obtenir 2 x 8 objets sonores.

Pour contrôler, on peut retourner les objets sonores et comparer les points de couleurs.

Ensuite, au sein des deux rangées, les joueurs essaient de placer les objets de manière à former une gamme. Le pupitre avec marques de couleurs sert au contrôle ultérieur.

Variante 2:

DEVINER LA CHANSON

Trier les objets sonores de façon à obtenir 2 gammes. Former une gamme composée de 8 objets sonores sous le pupitre, en respectant l'ordre des couleurs.

L'enfant qui veut jouer une chanson prend l'une des partitions et la pose sur le pupitre.

Avec la mailloche, il peut alors taper sur les objets sonores correspondants. Exemple : La note est verte. Taper sur l'objet sonore situé sous le point vert du pupitre.

Après avoir entendu la mélodie, les joueurs devinent la chanson dont il s'agit.

Variante 3:

DEVINER LES NOTES ET LEURS COULEURS

Lorsque les enfants connaissent bien Memosono, ils peuvent attribuer les couleurs aux sons.

Pour cela, les enfants sont assis en cercle. L'éducatrice tient devant elle les 8 objets sonores de la gamme ainsi que le pupitre. Les enfants qui devinent ne doivent pas voir les objets sonores que l'éducatrice frappe.

L'éducatrice joue plusieurs fois chaque note et indique la couleur correspondante.

Dans un premier temps, elle peut se limiter à trois notes. Petit à petit, les enfants peuvent se rappeler des notes et de leurs couleurs; ils peuvent alors deviner ensemble.

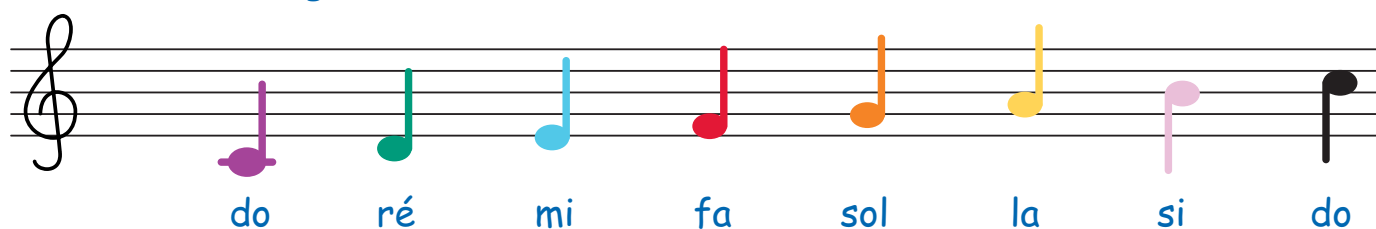
Celui qui indique la bonne couleur correspondant à la note jouée reçoit une récompense.

Variante 4:

LE PLAISIR DU RYTHME

On peut essayer de créer des rythmes en tapant sur les différents objets sonores. Un autre joueur peut essayer de les reproduire.

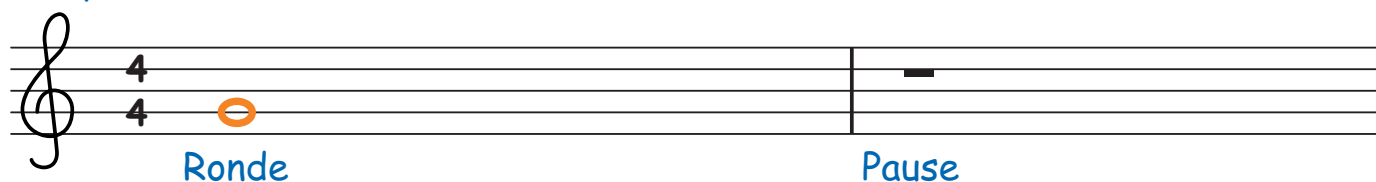
Désignation des notes



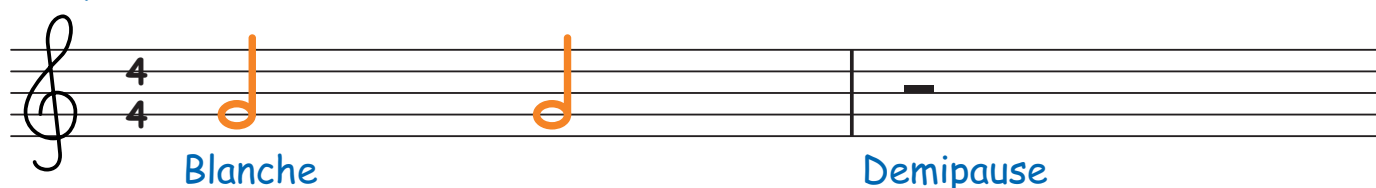
Brèves explications des notes.



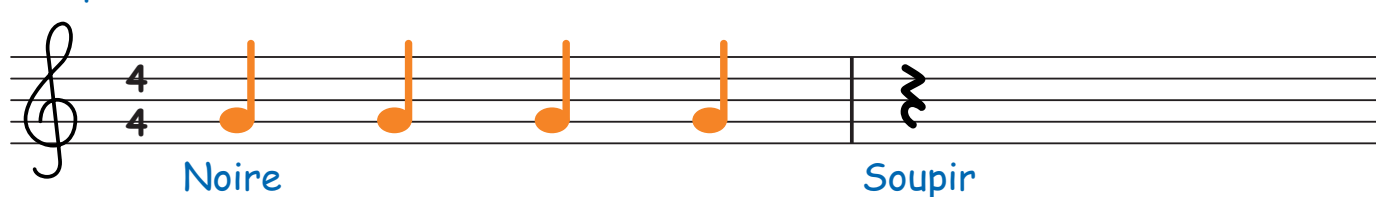
Compter: 1 2 3 4



Compter: 1 2 3 4



Compter: 1 2 3 4



Compter: 1 et 2 et 3 et 4 et



Memosono - de bonte wereld van het geluid



Eén van onze zintuigen is het gehoor: De akoestische waarneming van geluid met de hulp van onze oren.

Zelfs een ongeborn kind kan al horen. Het hoort het ruisen van het bloed, de hartslag van de moeder en de stem van de moeder.

Van zodra het kind op de wereld is wordt het gehoor verder ontwikkeld, wat ook erg belangrijk is, want het gehoor is de basis voor de latere communicatie.

In het dagelijks leven denkt men er weinig over na, wij kunnen horen en dat is voor ons heel vanzelfsprekend. Pas wanneer ons gehoor een beetje gestoord is, misschien door een verkouding, merken wij hoezeer wij hierdoor benadeeld worden.

Ons gehoor is niet alleen belangrijk voor onze communicatie. Zelfs wanneer wij slapen zijn onze oren steeds bereid. Wij vertrouwen erop alarmsignalen te horen, of dat nu 's morgens de wekker is of een autotoeter in het verkeer. Het vaststellen van verschillende geluiden helpt ons om die geluiden te identificeren en te bestemmen.

Ook muziek schoolt het gehoor. Het spel van klanken of instrumenten helpt kinderen hun gehoor te trainen. Zij scholen echter tegelijkertijd ook de motoriek, de aandacht en het geheugen. Gegevens over het onderzoek van de hersenen tonen aan dat muzikale stimulering een positief effect heeft op de ontwikkeling van kinderen.

Bovendien verleent muziek positieve gevoelens en kinderen, die muziek maken, hebben er meestal plezier in zich te bewegen. Wanneer zij vroeg in contact gebracht worden met muziek hebben zij het later vaak gemakkelijker om een instrument te leren spelen.

Om kinderen uit dagverblijven (peuterklassen) nieuwsgierig te maken naar experimenten met geluiden en muziek is er geen muzikale basis nodig. Ook opvoeders hoeven enkel nieuwsgierig te zijn en er plezier aan te beleven om samen met de kinderen op ontdekkingstocht te gaan en kennis te maken met de spannende wereld van klanken, geluiden en muziek.

KLANK-MEMO

Korte
gebruiksaanwijzing:

Zoals bij het klassieke Memory®-spel trachten de spelers uit de 16 klankkasten paren te zoeken met dezelfde tonen. Wie aan de beurt is slaat met het hamertje op twee klankkasten van zijn keuze. Wanneer de speler denkt dat het dezelfde toon is, wordt het klanklichaam omgedraaid. Dezelfde kleurstippen op de achterkant betekenen dezelfde tonen. Wie het meeste paren kan verzamelen heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding:

De 16 klankkasten worden gemengd met de kleurstip naar beneden op tafel gelegd. Eén van de hamertjes wordt klaargelegd. De muziekbladen, de staander en ook het tweede hamertje blijven vooreerst in de doos.

Spelverloop:

De jongste speler neemt het hamertje en slaat op twee klankkasten van zijn keuze. Om te kunnen horen of de tonen identiek zijn mag hij dit ook meerdere keren herhalen. Als de speler denkt dat de tonen identiek zijn dan mag hij de twee klankkasten omdraaien. Wanneer de kleurstippen gelijk zijn dan mag hij de klankkasten vóór zich op tafel leggen. Wanneer de kleurstippen niet identiek zijn draait hij de klankkasten weer om en geeft het hamertje door aan zijn linker buur.

Einde van het spel:

Van zodra er geen klankkasten meer in het midden liggen is het spel uit. Wie de meeste paren vóór zich heeft liggen is de winnaar van het spel.

Verdere spelmogelijkheden:

Variatie 1:

TOONLADDER SORTEREN

Alle klankkasten liggen in het midden van de tafel. De spelers proberen nu samen om eerst de tonen, die identiek zijn, te vinden en uit elkaar te sorteren, zodat ze 2 x 8 klankkasten naast elkaar hebben liggen. Ter controle kunnen de klankkasten eens omgedraaid worden om de kleurstippen te vergelijken.

Binnen de twee rijen met klankkasten proberen de spelers daarna de tonen in de juiste volgorde van een toonladder te brengen. De houder met het kleurmerkteken dient hierbij voor de controle achteraf.

Variatie 2:

LIEDEREN RADEN

De klankkasten worden uit elkaar gesorteerd zodat er 2 toonladders op tafel liggen. Een toonladder van 8 klankkasten wordt volgens kleur onder de staander gelegd.

Het kind, dat een lied wil spelen, neemt nu één van de muziekbladen en plaatst het in de staander.

Nu kunnen de overeenkomstige klankkasten met het hamertje aangeslagen worden, bijv. de groene noot: de klankkast onder de groene kleurstip op de notenstaander wordt aangeslagen.

Na het aanspelen van de melodie kunnen alle andere spelers mee raden over welk lied het gaat.

Variatie 3:

TONEN EN HUN KLEUREN RADEN

Van zodra de kinderen goed vertrouwd zijn met Memosono kunnen zij de kleuren aan de juiste klanken toevoegen.

Daarvoor zitten alle kinderen in een cirkel. De kleuterleidster heeft alle 8 klankkasten van de toonladder en ook de staander vóór zich liggen. De kinderen die mee raden mogen niet kunnen zien welke klankkasten aangespeeld worden.

Nu speelt de opvoedster iedere toon meerdere malen aan en noemt de hiertoe passende kleur. Eerst mag zij enkel maar drie verschillende klanken nemen. Beetje bij beetje kunnen de kinderen zich erinneren aan de klanken en hun kleur, zodat alle kinderen samen kunnen raden.

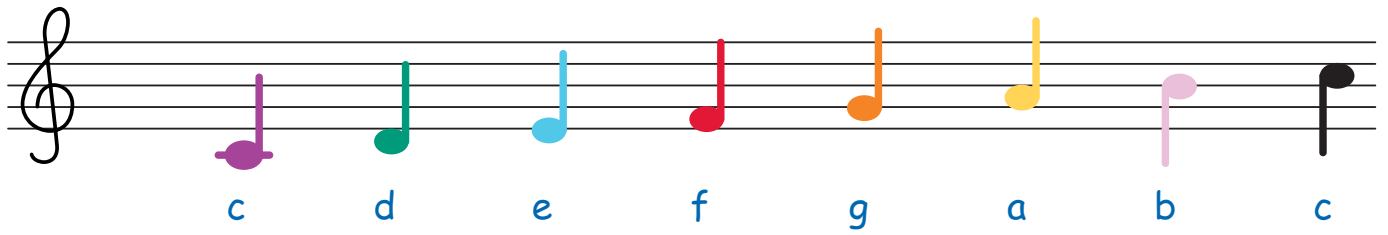
Wie de juiste kleur bij de gespeelde toon als eerste herkent krijgt een beloning.

Variatie 4:

PLEZIER AAN RITME

Bij het aanslagen van de verschillende klankkasten afzonderlijk kunnen eigen ritmes uitgestest worden. Een andere speler kan deze dan naspelen.

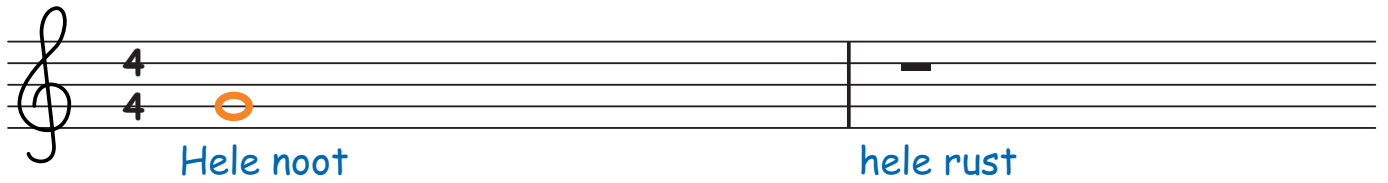
Toonhoogte



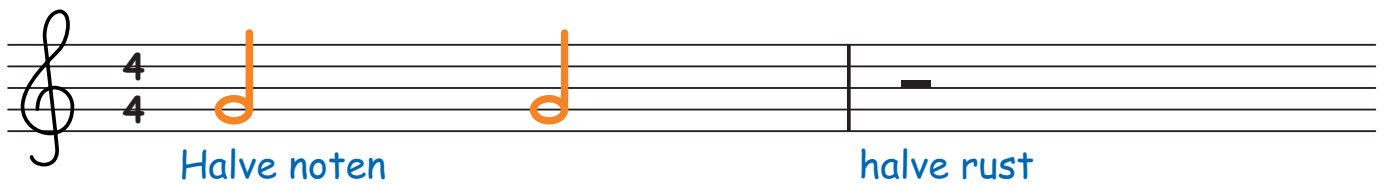
Een korte uitleg over de noten



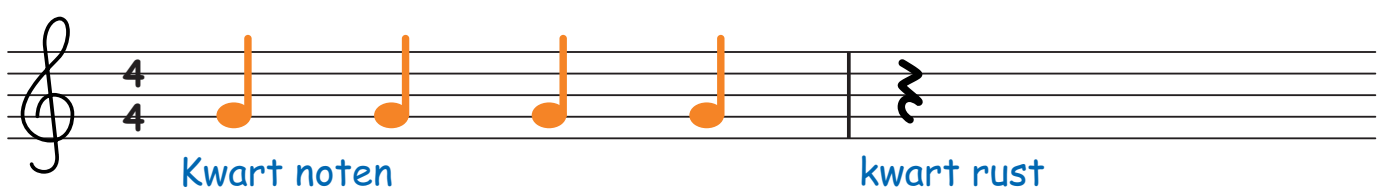
Telling: 1 2 3 4



Telling: 1 2 3 4



Telling: 1 2 3 4



Telling: 1 en 2 en 3 en 4 en



Memosono - el colorido mundo de los sonidos



Uno de nuestros sentidos es el oído: la percepción acústica del sonido con ayuda de nuestras orejas.

Un bebé ya puede oír estando aún en el seno materno. Oye el murmullo de la sangre, las palpitaciones del corazón de su madre y la voz de ella.

Una vez el niño llega al mundo, el oído se va desarrollando, lo cual es muy importante, pues el oír es la base de su futura comunicación con los demás.

En la vida cotidiana, pocas veces nos paramos a pensar sobre ello. Podemos oír, y nos parece lo más normal del mundo. Es sólo cuando nuestro oído es afectado por algún resfriado u otro trastorno, que nos damos cuenta de cómo nos perjudica su malfuncionamiento.

Nuestro oído no sólo es importante para la comunicación. Incluso cuando dormimos, nuestros oídos siempre están atentos. Confiamos en que vamos a escuchar las señales de alarma, ya sea el despertador por la mañana o el claxon en la circulación por carretera. La diferenciación entre los diversos tonos nos ayuda a identificar y asignar los sonidos.

Asimismo, la música estimula la capacidad auditiva. Los juegos de sonidos o instrumentos musicales ayudan a los niños a entrenar el oído. Pero al mismo tiempo ejercitan la motricidad, la atención y la memoria. Los resultados obtenidos en las investigaciones sobre el cerebro muestran que la estimulación musical tiene un efecto positivo sobre el desarrollo de los niños.

Aparte de ello, la música transmite sensaciones positivas, y a los niños que hacen música normalmente les encanta moverse al ritmo de ella. Cuanto antes se le pone a un niño en contacto con la música, más fácil le resultará después aprender algún instrumento.

Para despertar la curiosidad de los párvulos por hacer experimentos con los sonidos y la música, no es necesario que posean conocimientos musicales básicos. Asimismo, lo único que las educadoras necesitan, es interés y ganas de ponerse en marcha para descubrir, juntamente con los niños, el emocionante mundo de los sonidos, las notas y la música.

Memosono ofrece todas estas posibilidades. Es perfectamente adecuado para que el niño juegue a solas, pero también brinda mucha diversión para el juego en grupo.

Ofrece, por ejemplo, la posibilidad de jugar a memorizar los sonidos, porque los diferentes cuerpos sonoros constituyen dos escalas musicales, compuestas por 8 notas cada una.

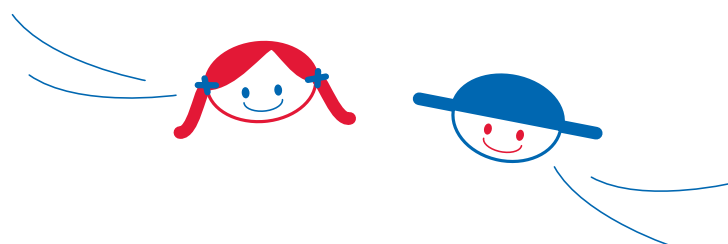
Además, se pueden tocar sencillas canciones infantiles, adecuadas para la edad. A este fin, **Memosono** incluye tres láminas con canciones, así como una lámina en blanco, que puede ser utilizada para escribir dos canciones propias. Para ello, sugerimos que se utilice un marcador borrable para acetato.

Con ayuda de una partitura y su correspondiente soporte marcado con diferentes colores, incluso los más pequeños podrán tocar las secuencias de notas que indican las partituras, aunque no sepan leer las notas ni conozcan las canciones.

Contenido: 16 cuerpos sonoros de madera
2 baquetas de madera
3 hojas de partitura impresas por ambas caras
1 hoja de pentagrama en blanco
2 soportes para las partituras

Edad: 4+
Jugadores: 1+

Autor: Design Position / Markus Beese, en colaboración con beleduc GmbH



MEMO DE SONIDOS

Instrucciones breves: Al igual que en el clásico juego de Memory®, los jugadores deben intentar de encontrar entre los 16 cuerpos sonoros las parejas con sonidos idénticos. Cada jugador, en su turno, golpea con la baqueta sobre dos cuerpos sonoros a su elección. Si cree que los tonos suenan igual, le da la vuelta a ambos cuerpos sonoros. Dos puntos del mismo color representan notas musicales idénticas. Gana la partida el jugador que más parejas consiga reunir.

Preparación del juego: Los 16 cuerpos sonoros se mezclan con el punto de color boca abajo y se distribuyen sobre la mesa. Se deja preparada una de las baquetas. Las partituras, el atril y la segunda baqueta se quedan, de momento, en la caja.

Cómo se juega: El jugador más joven coge la baqueta y golpea sobre dos cuerpos sonoros a su elección. Para poder escuchar mejor si las notas son idénticas, puede golpear varias veces (sobre los mismos cuerpos sonoros). Si el jugador cree que las dos notas son iguales, puede dar la vuelta a los dos cuerpos sonoros y comprobar, si los puntos son del mismo color. En caso afirmativo, puede colocar los cuerpos sonoros delante de sí. Si los puntos de color no son idénticos, vuelve a girar los cuerpos sonoros y pasa la baqueta al siguiente jugador a su izquierda.

Fin de la partida: La partida termina en el momento en que ya no queden cuerpos sonoros en el centro de la mesa. Gana el jugador que haya conseguido reunir el mayor número de parejas.

Otras opciones de juego:

Variante 1:

ORDENAR LA ESCALA MUSICAL

Todos los cuerpos sonoros se distribuyen en el centro de la mesa. Ahora, los jugadores, todos juntos, intentan encontrar las 8 parejas de tonos idénticos, colocando los cuerpos sonoros en una fila de dos en dos.

Para comprobar si las parejas son correctas, pueden girarse los cuerpos sonoros y compararse los puntos de color (volviendo a darles la vuelta otra vez).

A continuación, los jugadores deben intentar colocar cada fila de cuerpos sonoros en su orden correcto según corresponde a la escala musical. El soporte con la marcación de colores sirve para el control posterior.

Variante 2:

ADIVINAR CANCIONES

Los cuerpos sonoros se separan y se clasifican por notas, de manera que se obtienen 2 escalas musicales. Una escala musical, compuesta por 8 cuerpos sonoros, se coloca debajo del atril, según el orden que marcan los colores.

El niño que desee tocar una canción, escoge una de las partituras y la coloca en el soporte.

Después, coge la baqueta y golpea sobre los correspondientes cuerpos sonoros. Para hacer sonar la nota verde, por ejemplo, debe golpear sobre el cuerpo sonoro que se encuentra debajo del punto verde del atril.

Cuando termine de tocar la melodía, los demás jugadores deben adivinar de qué canción se trata.

Variante 3:

ADIVINAR LOS TONOS Y SUS COLORES

Una vez los niños estén bien familiarizados con Memosono, podrán aprender a asociar los colores con los correspondientes sonidos.

Para ello, todos los niños se sientan en círculo. La educadora tiene delante de sí los 8 cuerpos sonoros de la escala musical, así como el atril. Debe procurar que los niños participantes no vean qué cuerpo sonoro toca.

Ahora, la educadora hace sonar varias veces cada sonido, a la vez que nombra el color correspondiente. Para empezar, conviene limitarse a tres diferentes sonidos. Poco a poco los niños lograrán recordar los sonidos y sus colores correspondientes, de manera que todos puedan adivinarlos juntos.

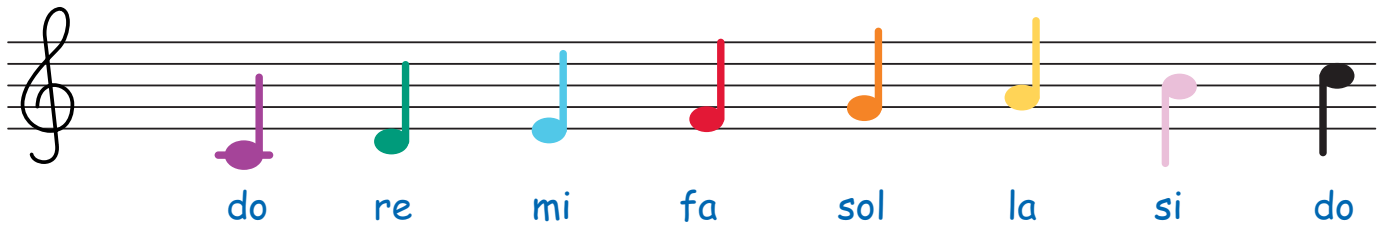
El primero en decir el color correcto del sonido tocado, recibe una recompensa.

Variante 4:

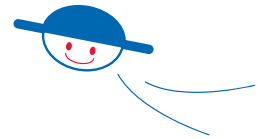
DIVERSIÓN Y RITMO

Los niños pueden inventarse ritmos propios, golpeando con la baqueta sobre los diferentes cuerpos sonoros. Después, los demás jugadores pueden intentar repetir los ritmos.

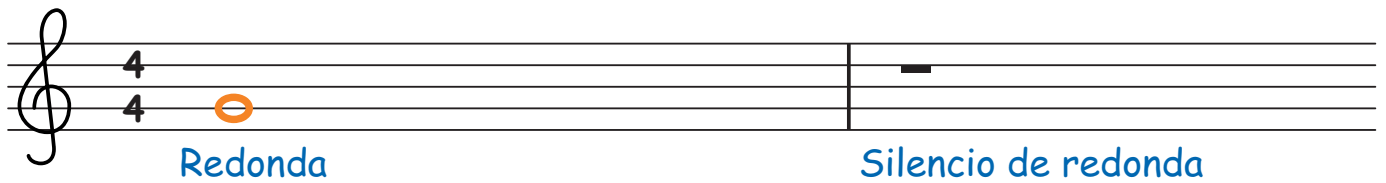
Escala musical



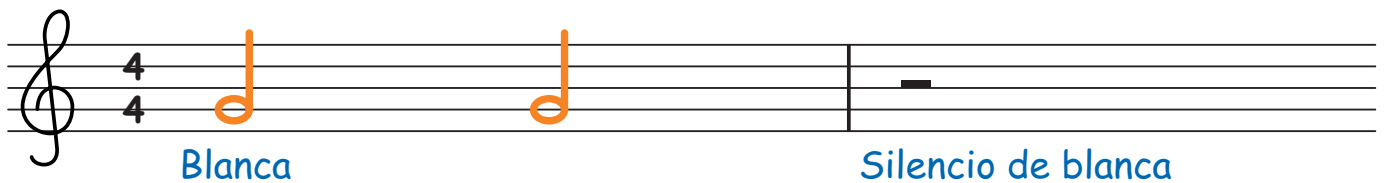
Breve explicación de las notas.



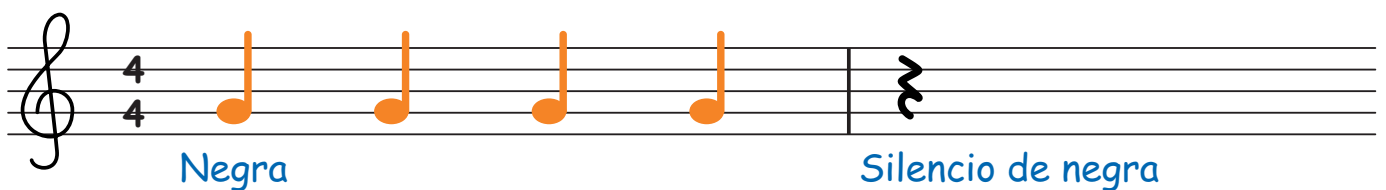
Cuenta: 1 2 3 4



Cuenta: 1 2 3 4



Cuenta: 1 2 3 4



Cuenta: 1 y 2 y 3 y 4 y



Memosono - il mondo colorato dei toni



Uno dei nostri sensi è l'udito: la percezione acustica del suono con l'ausilio delle nostre orecchie.

Già un bambino nel ventre materno è capace di sentire. Sente il fluire del sangue, il battito del cuore materno e la voce della mamma.

Una volta nato, l'udito viene affinato, cosa molto importante, poiché l'udito è la base per la sua comunicazione futura.

Nella vita quotidiana vi si presta poca attenzione, noi sentiamo e sentire per noi è una cosa del tutto ovvia. Solo quando l'udito è disturbato, forse a causa di un raffreddore, notiamo come ne veniamo condizionati.

Il nostro udito non è importante solo per la nostra comprensione. Anche quando dormiamo le nostre orecchie sono sempre ricettive. Contiamo sul fatto di sentire segnali di allarme, sia che si tratti della sveglia al mattino, sia del clacson di un'auto.

Il riconoscimento di toni diversi ci aiuta a identificare e classificare i rumori. Anche la musica allena l'udito. Strumenti sonori o musicali aiutano i bambini ad allenare l'udito. Contemporaneamente addestrano anche le capacità motorie, l'attenzione e la memoria. Le conoscenze della ricerca sul cervello testimoniano che l'educazione musicale influisce positivamente sullo sviluppo dei bambini.

Inoltre la musica trasmette sentimenti positivi e di solito i bambini che fanno musica si divertono a muoversi al suo ritmo. Se i bambini si avvicinano alla musica in età precoce, più tardi avranno meno difficoltà ad imparare a suonare uno strumento.

Per interessare i bambini di asili nido ad esperimenti con suoni e musica, non è necessario avere una conoscenza musicale di base. Anche le educatrici hanno solo bisogno di curiosità e voglia di apprestarsi insieme ai bambini per conoscere l'appassionante mondo dei suoni, dei toni e della musica.

Memosono offre tutte queste possibilità. Il bambino può giocare benissimo da solo o divertirsi insieme ad altri bambini.

Esso consente il gioco di memoria dei suoni, poiché i singoli corpi sonori formano 2 scale musicali costituite da rispettivamente 8 toni.

In aggiunta, è possibile riprodurre canzoni adatte per bambini dalla struttura semplice.

Memosono comprende infatti 3 carte con canzoni e una carta vuota, che può essere compilata con 2 melodie proprie utilizzando un semplice pennarello cancellabile per lucidi.

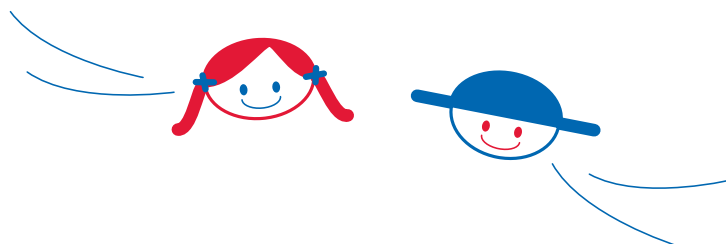
Un foglio di musica ed un supporto apposito con marcature colorate consente anche ai più piccoli di riprodurre la successione dei toni sui fogli di musica, anche se non si conoscono le note e la melodia.

Contenuto: 16 corpi sonori di legno
 2 bacchette di legno
 3 fogli di musica stampati su entrambi i lati
 1 foglio di musica su cui creare melodie
 2 supporti per i fogli di musica

Età: 4+

Giocatori: 1+

Autore: Design Position / Markus Beese in elaborazione con
 beleduc GmbH



GIOCO DI MEMORIA DEI SUONI

Istruzioni in breve:

Come nel classico gioco di memoria, i giocatori cercano di trovare tra i 16 corpi sonori le coppie con i toni uguali. A turno, ciascun giocatore batte con le bacchette due corpi sonori di propria scelta.

Se il giocatore crede che si tratti dello stesso tono, il corpo sonoro viene girato. Punti colorati uguali situati sul retro indicano che i toni sono uguali. Vince il gioco chi riesce a trovare il maggior numero di coppie.

Preparazione del gioco:

I 16 corpi sonori vengono mescolati con il punto colorato rivolto verso il basso e distribuiti sul tavolo. Viene preparata una bacchetta.

I fogli di musica, il supporto e la seconda bacchetta restano inizialmente nella scatola.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane prende la bacchetta e batte due corpi sonori di sua scelta. Può ripetere l'azione per sentire se i toni sono identici.

Se il giocatore crede che i toni siano uguali, può girare i due corpi sonori. Se i punti colorati sono identici, può collocare i due corpi sonori davanti a sé.

Se i punti colorati non sono identici, rigira i corpi sonori e porge la bacchetta al giocatore alla sua sinistra.

Fine del gioco:

Il gioco finisce non appena al centro del tavolo non è rimasto nessun corpo sonoro. Chi ha accumulato il maggior numero di coppie ha vinto il gioco.

Ulteriori possibilità di gioco:

1a variazione:

ORDINARE LA SCALA MUSICALE

Tutti i corpi sonori si trovano al centro del tavolo. I giocatori cercano di trovare insieme i toni identici e di ordinarli in modo da formare due file di 8 corpi sonori. Per controllare la correttezza, i corpi sonori possono essere girati una volta per confrontare i punti colorati.

All'interno delle due file di corpi sonori, i giocatori cercano di ordinare i toni in modo da formare una scala musicale corretta. Il supporto con la marcatura colorata serve per effettuare il controllo in un secondo momento.

2a variazione:

INDOVINARE MELODIE

I corpi sonori vengono ordinati in modo tale da formare due scale musicali. Una scala di 8 corpi sonori viene collocata sotto il supporto secondo i colori.

Il bambino che desidera suonare una melodia prende un foglio di musica e lo colloca sul supporto.

A questo punto si possono battere con la bacchetta i rispettivi corpi sonori, ad es. nota verde: si batte il corpo sonoro al di sotto del punto verde sul foglio di musica.

Dopo aver suonato la melodia tutti i giocatori possono indovinare di quale canzone si tratta.

3a variazione:

INDOVINARE I TONI E I LORO COLORI

Non appena i bambini hanno familiarizzato con Memosono, possono abbinare i colori ai suoni. I bambini siedono in cerchio, l'educatrice ha davanti a sé tutti e 8 i corpi sonori della scala e il supporto. I bambini che desiderano indovinare non dovrebbero vedere quali corpi sonori vengono suonati.

A questo punto l'educatrice suona ogni tono più volte e nomina il colore corrispondente.

All'inizio si dovrebbero limitare solo a tre toni diversi. Gradatamente i bambini riescono a ricordare i toni e i loro colori e possono indovinare tutti insieme.

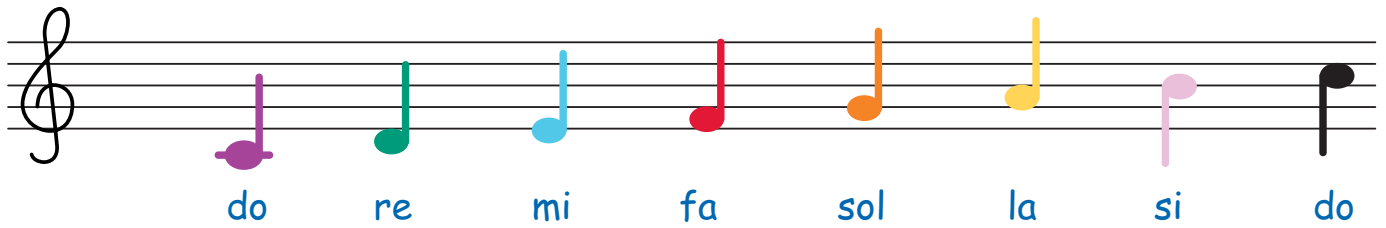
Chi nomina il colore esatto del tono suonato, riceve una ricompensa.

4a variazione:

DIVERTIRSI A RITMO DI MUSICA

Suonando i singoli corpi sonori, possono essere provati ritmi propri. Un giocatore può poi provare a riprodurli.

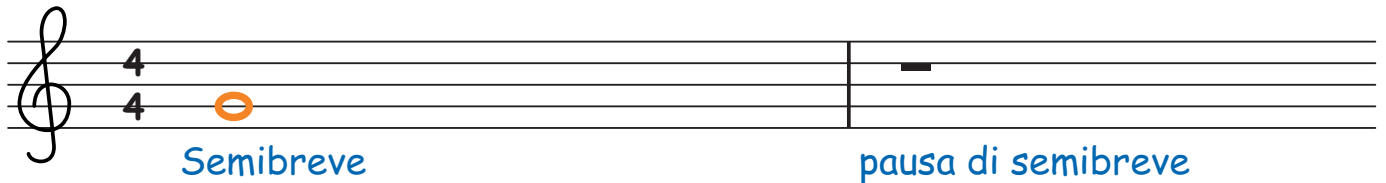
Nomi delle note



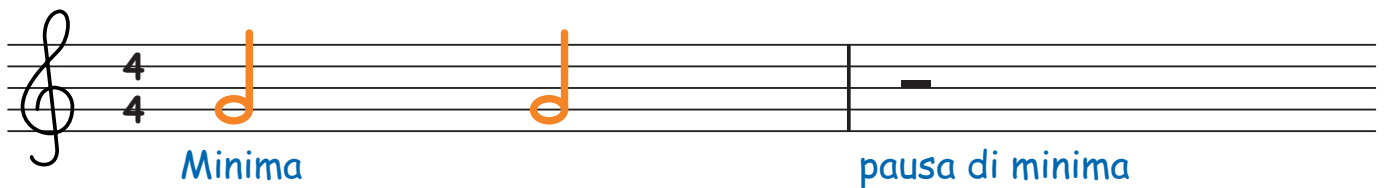
Una breve spiegazione delle note.



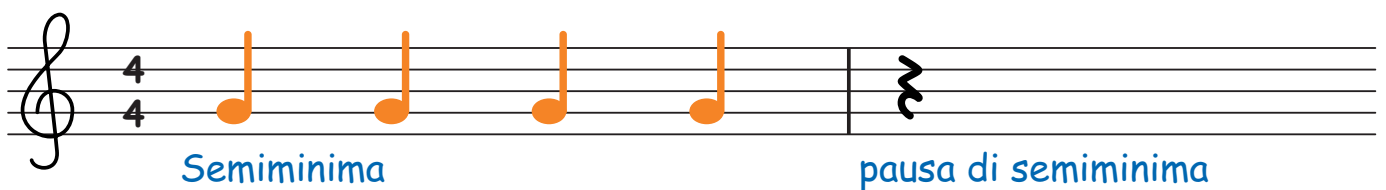
Contare: 1 2 3 4



Contare: 1 2 3 4



Contare: 1 2 3 4



Contare: 1 e 2 e 3 e 4 e



奇妙音乐盒-奇妙的声乐世界



听力是我们的感知能力之一，是耳朵对声音的感知能力。

胎儿在子宫里就能够听到母亲血液流动的声音，心跳声以及说话的声音。刚出生的宝宝的听力继续发展，因为听力是日后所有沟通的基础。

在日常生活中，我们对自己的听力并不会特别在意，因为我们天生就能听见。只有当我们的听力遭到某些损害，比如感冒的时候，才会突然意识到听力的重要性。

我们的听力比理解能力和语言沟通能力更为重要。甚至当我们睡觉的时候，我们的耳朵还在继续工作，这样就能听到外界的噪音，早上闹钟的铃声或者汽车的喇叭声。注意到声音之间的区别有助于我们识别各种声音。

音乐有助于训练听力。有声的游戏和乐器能帮助孩子的听力发展，同时也能够培养他们的动手能力，注意力以及记忆力。对大脑的研究结果发现音乐刺激对孩子的发展有积极的影响。

此外，音乐有很强的感染力，能够驱使孩子们用动作来表达情感。如果孩子们在很小的年龄就接触音乐，他们长大后会发现很容易去学会一门乐器。

通过声乐试验，能够激发没有任何音乐基础知识孩子们的好奇心。同时老师及保育员和孩子们一起探索各种美妙的声音、音符和音乐，可以享受由此带来的乐趣。

奇妙音乐盒 有各种不同的游戏方法，不仅适合一个孩子单独玩，而且适合一群孩子们一起玩，大致分为两大类：

- 一、音乐记忆游戏，根据敲击不同的木块来辨别出相同的音符。
- 二、倾听和演奏，孩子们可以演奏出适合他们年龄的简单的曲子。

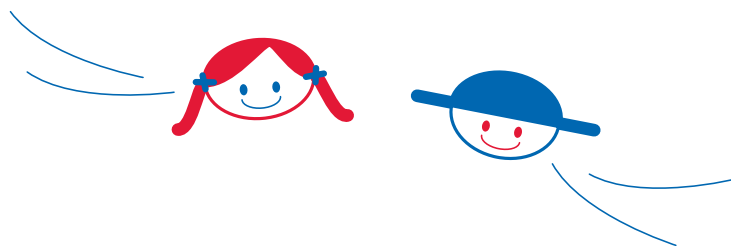
奇妙音乐盒有四张乐谱卡片，其中有三张已印上乐谱，另外一张空白的是供孩子们用可擦拭的记号笔在上面写乐谱的。

三张乐谱上的音符都是用不同颜色来标示的，而两个乐谱架上根据不同的音符也标上了相应的颜色。因此即使是年龄最小的孩子也能根据木条，乐谱，乐谱架上的颜色提示来演奏出简单的曲子。

配件组成：
16根音符木条
2个木槌
3张已印刷好的乐谱卡片
1张空白卡片
2个乐谱架

适合年龄：
4岁以上
游戏人数：
1人以上

作者：
马科斯·彼世和贝乐多德国公司



奇妙音乐盒

- 游戏简介：** 作为传统的记忆游戏，规则是从16根音符木条中找到有相同音符的木条。轮到的参加者用槌子去敲击两个音符木条，如果他认为这两个木条发出来的音符是相同的，他可以将木条翻过来查看，若木条底部显示的颜色是相同的，表明它们就是相同的音符。参加者就可以获得这两根音符木条，谁获得的音符木条最多，谁就是赢家。
- 游戏准备：** 从木盒里取出16根音符木条，将它们标有颜色的一面朝下，然后打乱它们的秩序后摊在桌面上，取出任意一根槌子，同时依旧将乐谱卡片，乐谱架以及另一根槌子放在木盒里。
- 游戏规则：** 从年龄最小的开始，用槌子敲击他选中的两根音符木条，可以多敲几次来辨别音色，直到他确信这两根是代表相同的音符，然后翻看木条背面的颜色，若它们显示的颜色是相同的，参加者就可以获得这两根音符木条。若显示的颜色是不同的，需将木条翻回来放回桌面上，然后把槌子交给下一个参加者，继续以上的游戏。
- 游戏结束：** 当桌面上的音符木条没有了，游戏也就结束了。获得的音符木条最多的人优胜。

其它游戏方法：

玩法一：**音符排排坐**

将16根音符木条从木盒里取出，随意放在桌子的中央。通过敲击，参加者一起挑出一对对有着相同音符的木条，然后按照音符的顺序排列成2支相同音阶的队伍，每支队伍都有8根代表不同音符的木条。通过翻看木条背面的彩色点来判断分队是否正确。

最后可以参照乐谱架上彩色点的顺序来判断两支音阶队伍排列顺序的正确性。

玩法二：**猜歌曲**

把乐谱架平放在桌子上，然后根据音符木条背面显示的颜色，将16个音符木条按照乐谱架上标的颜色的顺序排列成两行。参加者可以随意挑一张乐谱卡片，插在乐谱架上。

根据乐谱上显示的不同颜色的音符，来敲击相对应的音符木条。比如，乐谱上显示的是绿色音符，就可以参照乐谱架上的绿点敲击背面有绿点的音符木条。

当乐曲演奏完后，由其他参加者来猜这首乐曲的名称。

货号：23662

玩法三：**猜音符所代表的颜色**

在孩子们对音符木条已经很熟悉的情况下，他们可以根据所听到的音符来猜测它所代表的颜色。首先，所有孩子们围坐成一个圈，老师坐在一边，他/她的前面摆放有8根代表不同音符的木条和乐谱架。孩子们是不可以看到老师在敲击哪根木条的。

接下来老师多次敲击某个音符木条，同时告知孩子们该音符所代表的颜色。可以从先敲击三个不同的音符木条开始，然后循序渐进，慢慢的孩子们会记住所有的音符所代表的颜色。

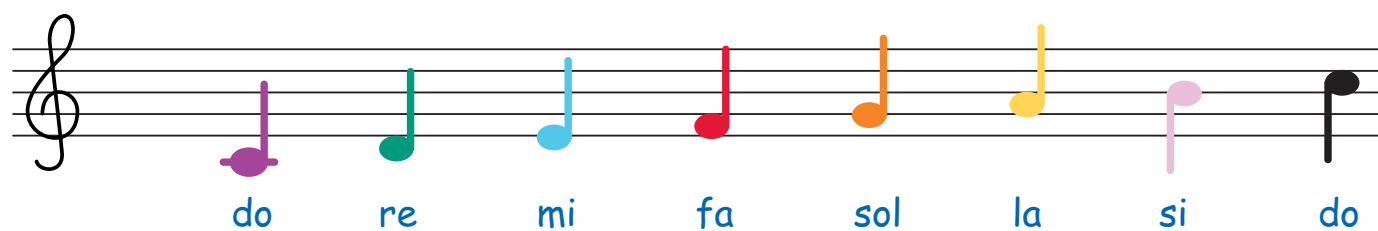
谁第一个说对所有敲击出来的音符所代表的颜色，谁就可以获得奖励。

玩法四：**跟我敲**

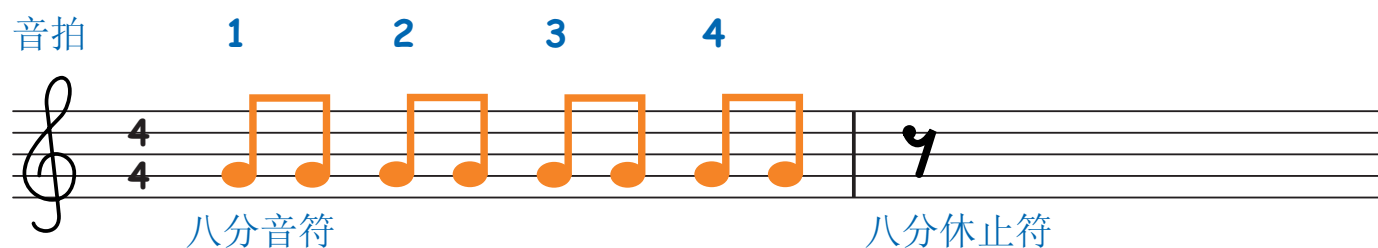
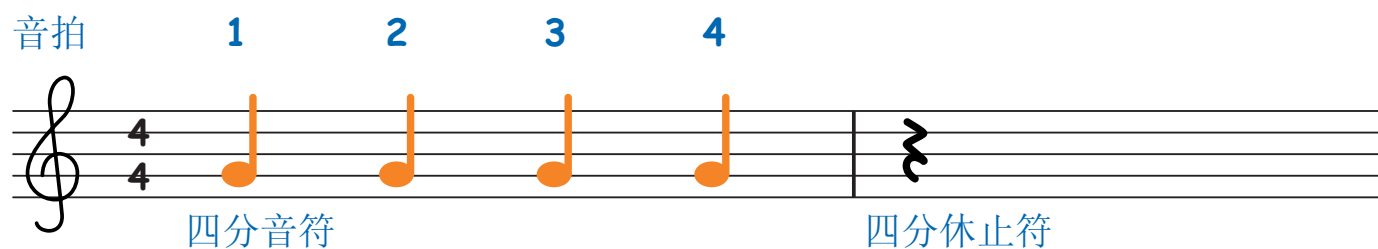
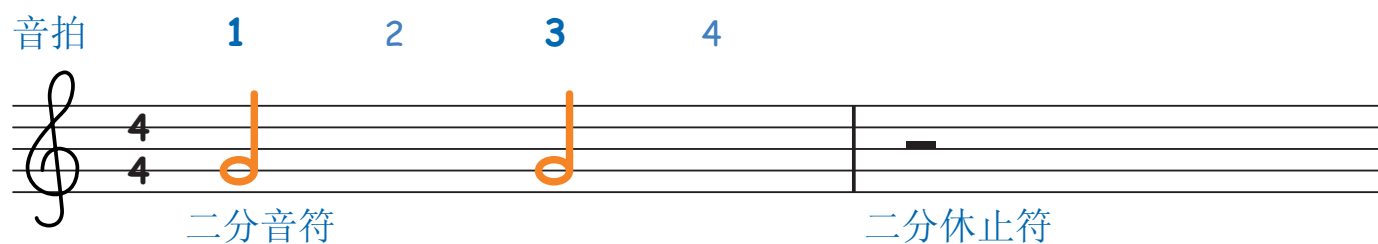
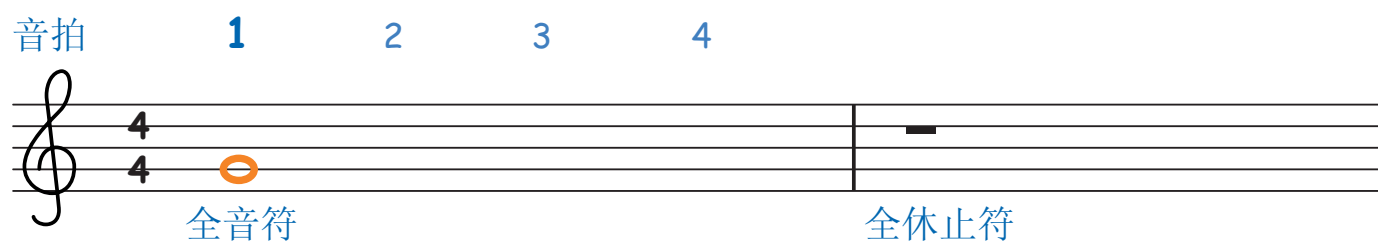
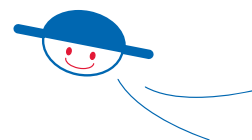
参加者可以通过敲击音符木条，来演奏出自己编写的乐曲，然后由其他参加者重复他所演奏的这首乐曲。

贝乐多祝愿小朋友玩的开心，并有所收获！

五线谱的音名



音符的简要说明



Bruder Jakob



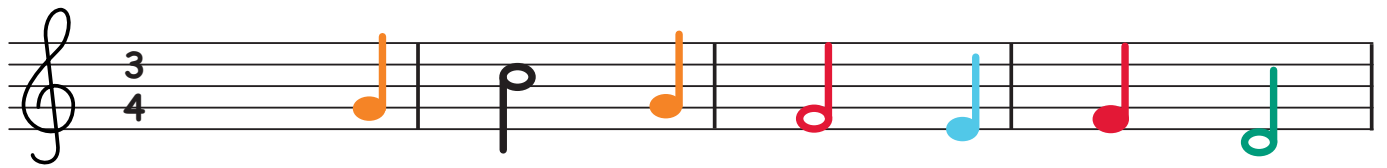
Bru - der Ja - kob, Bru - der Ja - kob,

schläfst du noch? Schläfst du noch?

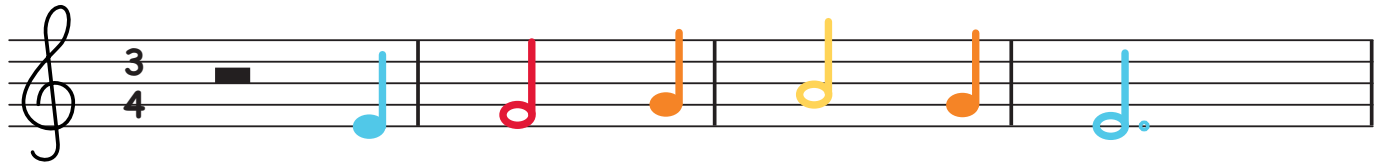
Hörst du nicht die Glo - cken? Hörst du nicht die Glo - cken?

Ding dang dong! Ding dang dong!

Mein Hut der hat drei Ecken



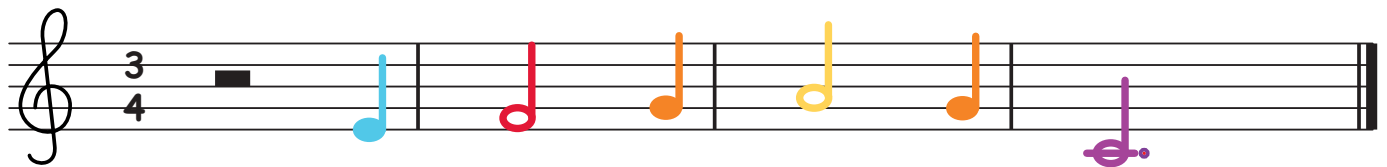
Mein Hut, der hat drei E - cken.



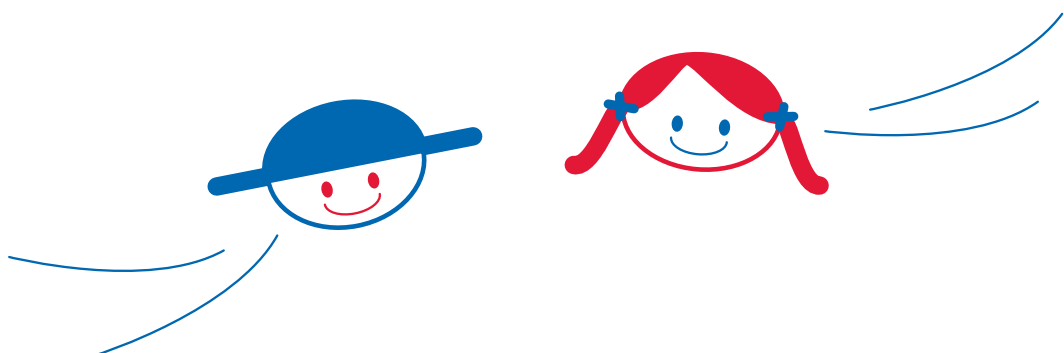
Drei E - cken hat mein Hut.



Und hätt' er nicht drei E - cken,

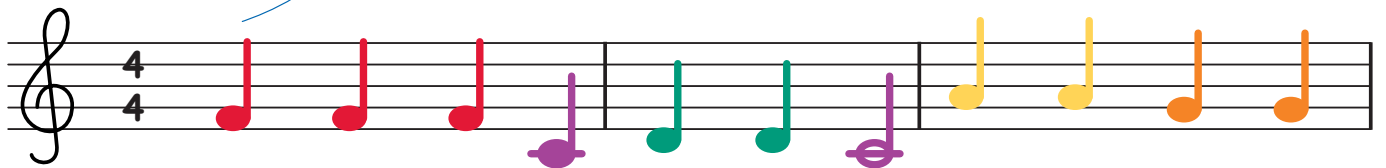


so wär es nicht mein Hut!

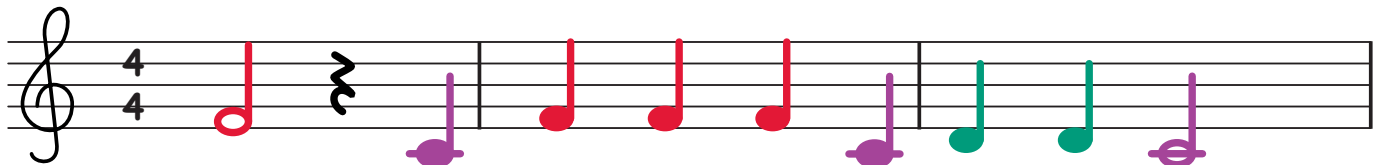




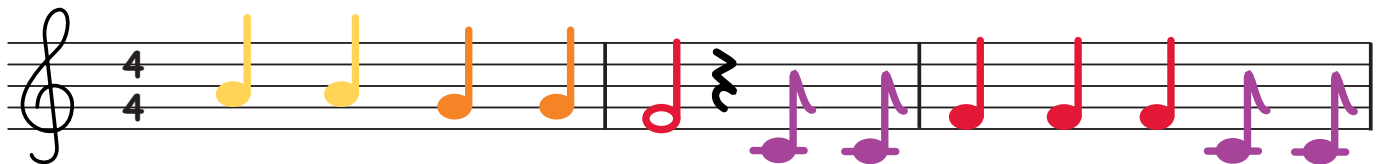
Old Mac Donald



1. Old Mac Do - nald had a farm. I - A - I - A



O. And on his farm he had some cows.



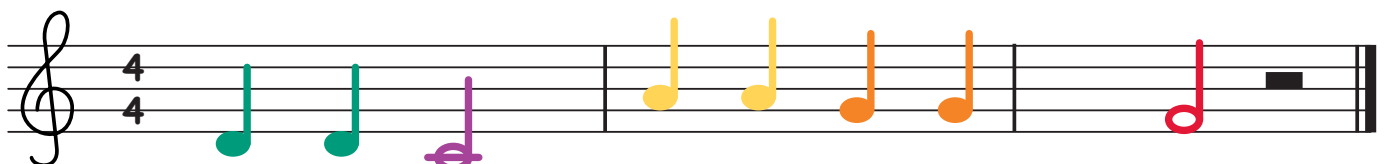
I - A - I - A - O. With a moo-moo here, and a



moo - moo there, here a moo, there a moo,



ev' - ry - where a moo-moo. Old Mac Do - nald

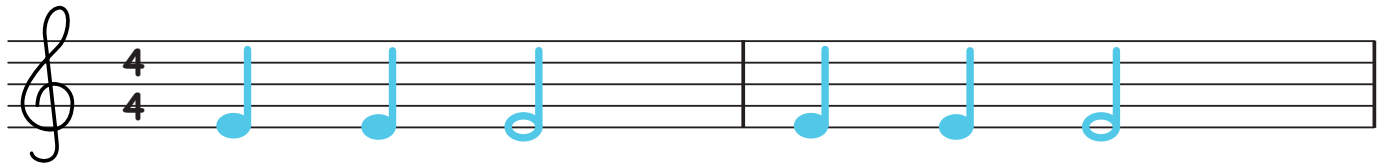
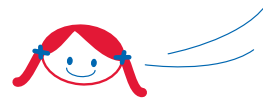


had a farm. I - A - I - A - O.

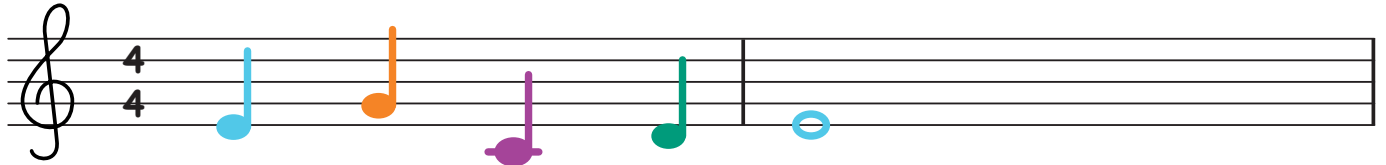
2. Old Mac Donald had a farm, I-A-I-A-O.
And on his farm he had some chicks, I-A-I-A-O.
With a chick-chick here, and a chick-chick there,
here a chick, there a chick ev'rywhere a chick-chick.

3. I:pigs (oink):I
4. I:ducks (quack):I

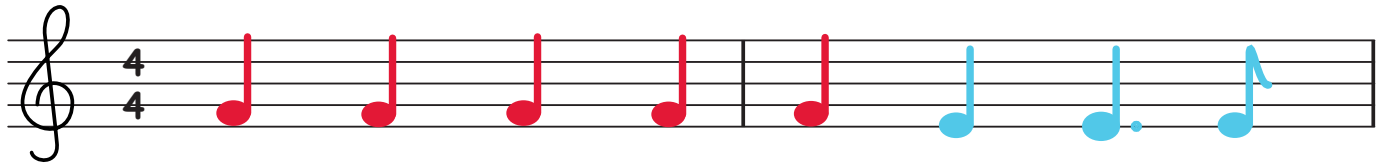
Jingle Bells



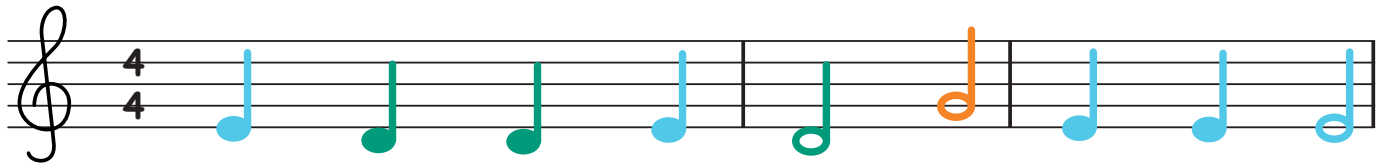
Jin - gle bells, jin - gle bells,



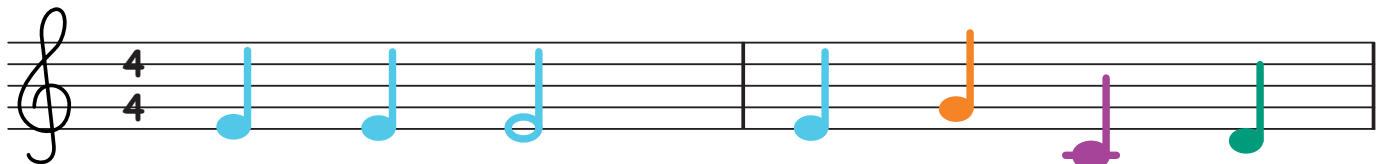
jin - gle all the way.



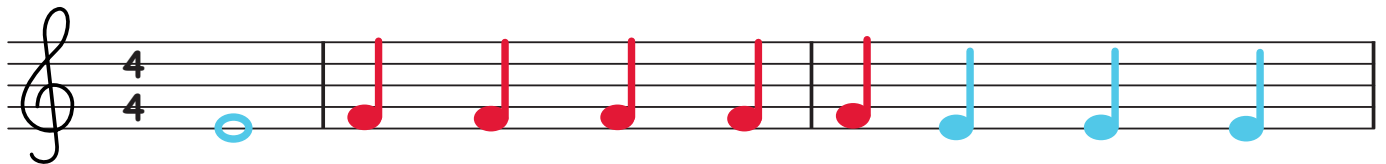
Oh! What fun it is to ride in a



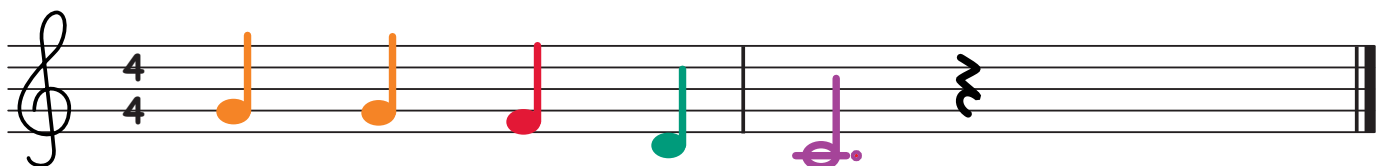
one horse o - pen sleigh! Jin - gle bells,



jin - gle bells, jin - gle all the

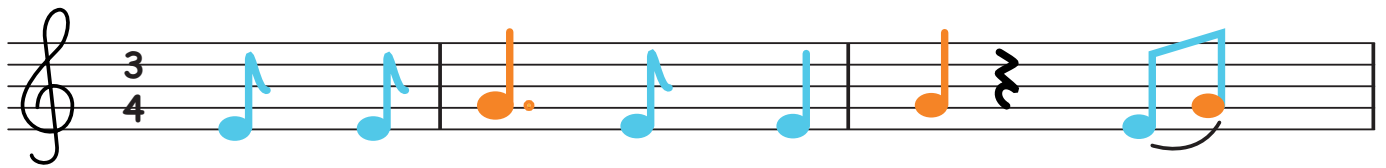


way. Oh! What fun it is to ride in a



one horse o - pen sleigh!

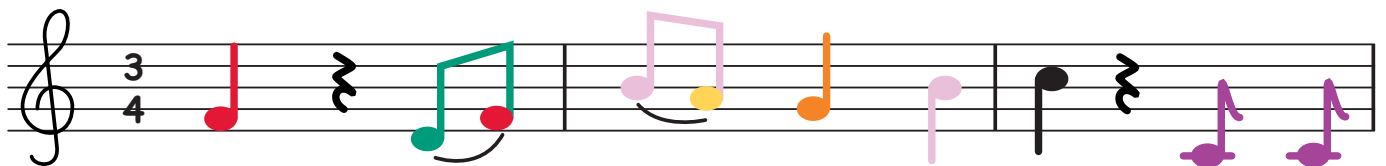
Guten Abend, gut' Nacht



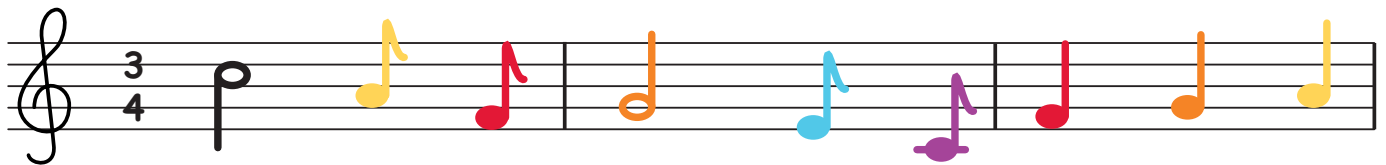
1. Gu - ten A - bend, gut' Nacht mit



Ro - sen be - dacht, mit Näg - lein be -



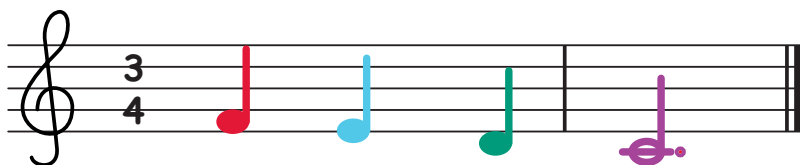
steckt, schlupf un - ter die Deck'. Mor - gen



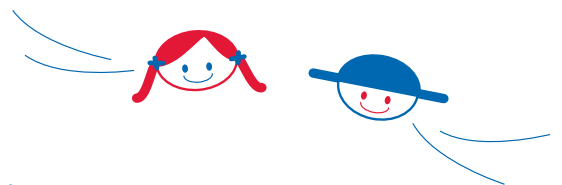
früh, wenn Gott will, wirst du wie - der ge -



weckt. Mor - gen früh, wenn Gott will wirst du

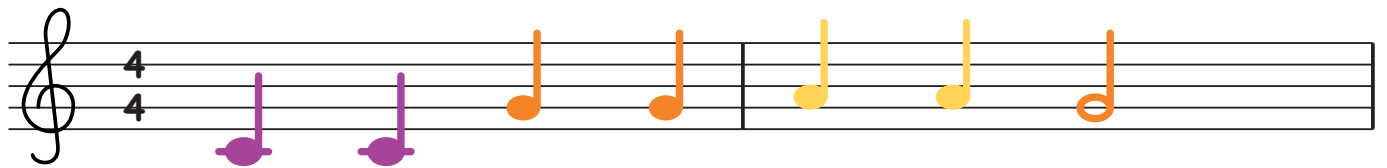


wie - der ge - weckt.

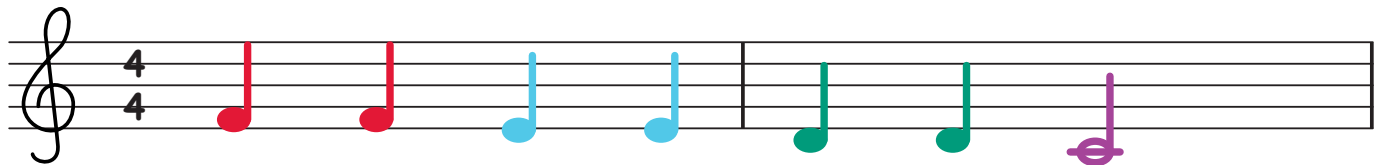


2. Guten Abend, gute Nacht, von Englein bewacht
 Die zeigen im Traum, dir Christkindleins Baum
 Schlaf nun selig und süß, schau im Traum 's Paradies
 Schlaf nun selig und süß, schau im Traum 's Paradies

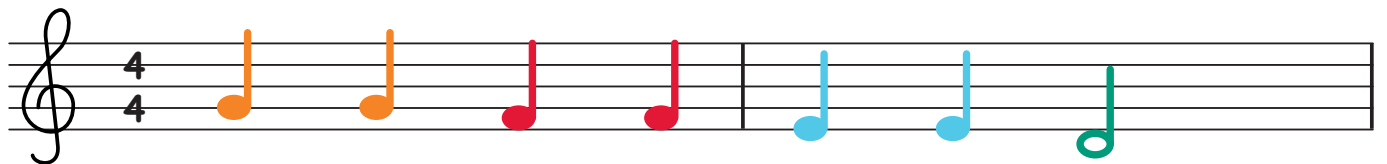
Funkle, funkle kleiner Stern



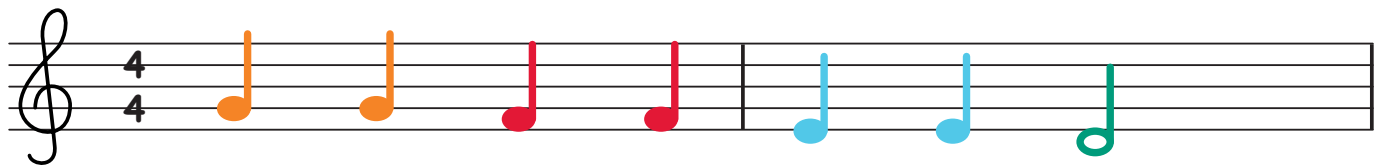
Fun - kle, fun - kle, klei - ner Stern,



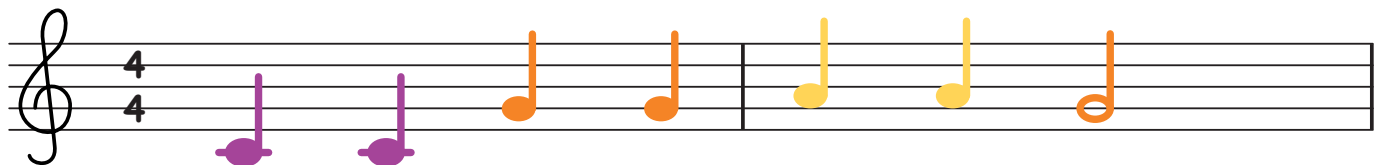
ach wie bist du mir so fern!



Wun - der - schön und un - be - kannt,



wie ein strah - lend' Di - a - mand!



Fun - kle, fun - kle, klei - ner Stern,



ach wie bist du mir so fern!

2. Version:

Morgen kommt der Weihnachtsmann, kommt mit seinen Gaben,
Bunte Lichter, Silberzier, Kind und Krippe, Schaf und Stier,
Zotteltier und Panthertier, möchte ich gerne haben.

Brother John



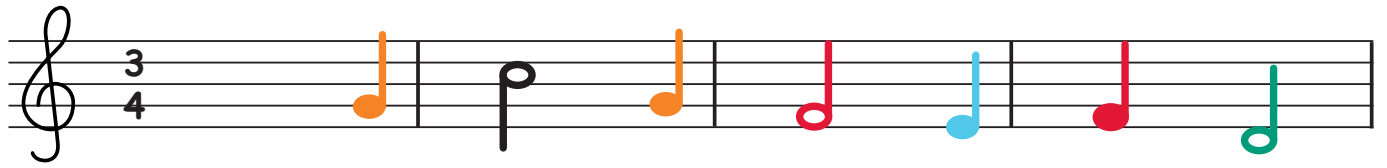
Are you sleep - ing? Are you sleep - ing?

Bro - ther John, Bro - ther John.

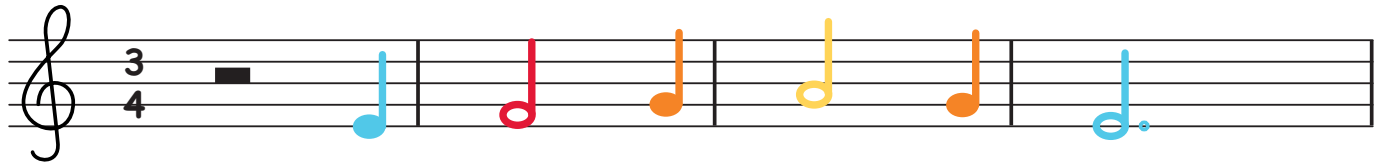
Morning bells are ring - ing, morning bells are ring - ing.

Ding, ding, dong. Ding, ding, dong.

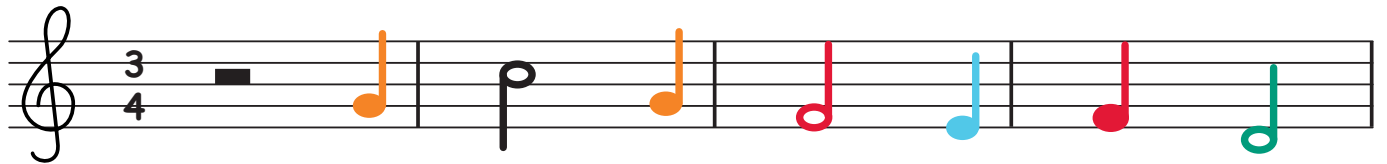
My hat, it has three corners



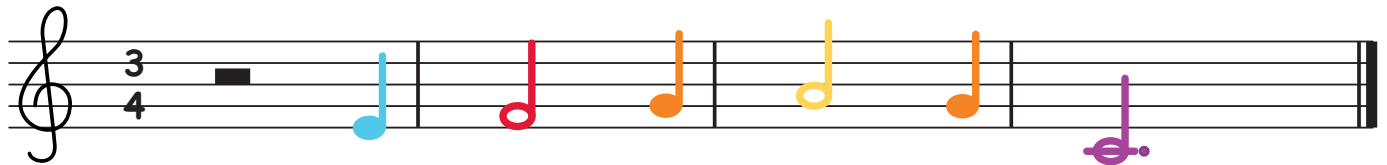
My hat, it has three cor - ners,



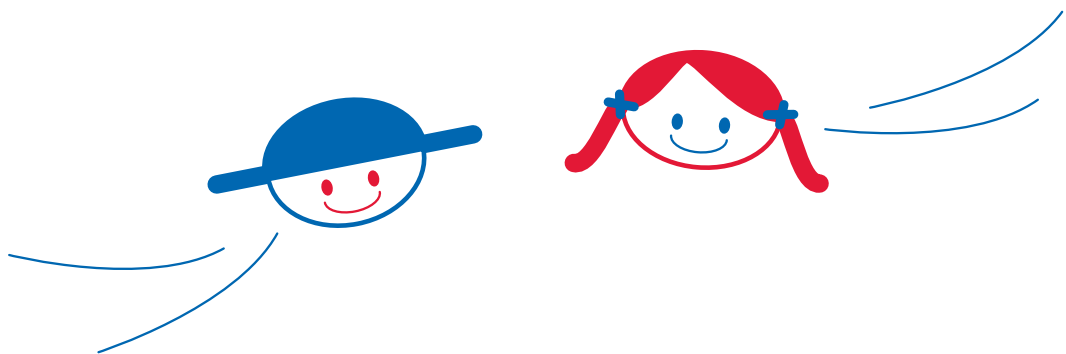
Three cor - ners has my hat,

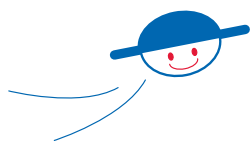


And had it not three cor - ners,

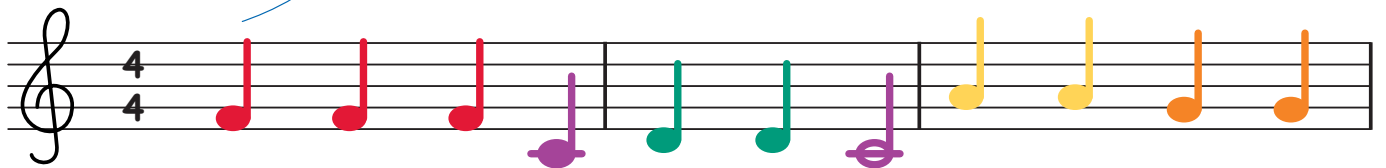


It would not be my hat.

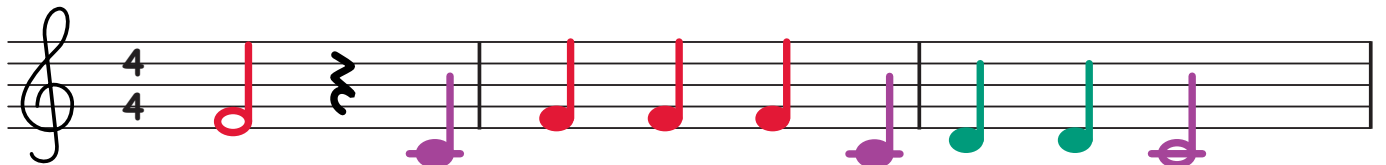




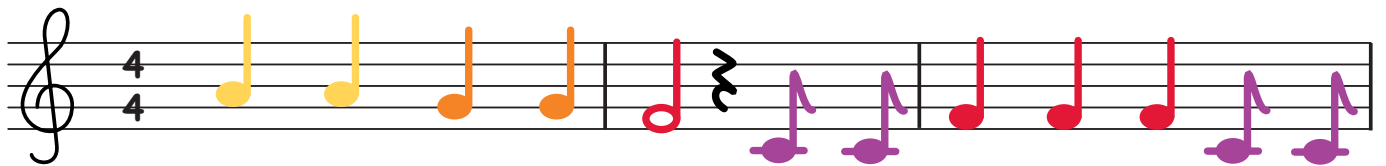
Old Mac Donald



1. Old Mac Do - nald had a farm. I - A - I - A



O. And on his farm he had some cows.



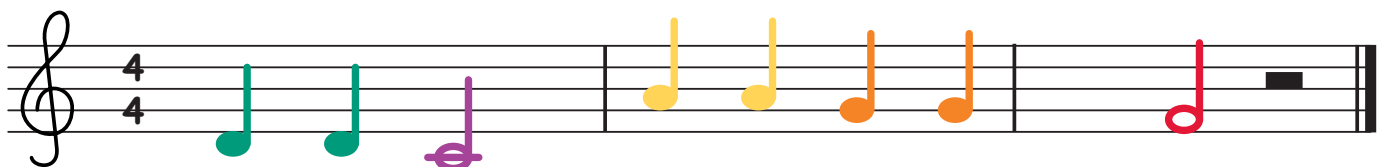
I - A - I - A - O. With a moo-moo here, and a



moo - moo there, here a moo, there a moo,



ev' - ry - where a moo-moo. Old Mac Do - nald

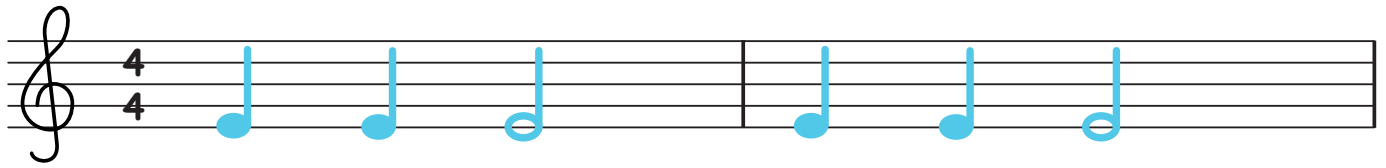
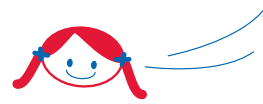


had a farm. I - A - I - A - O.

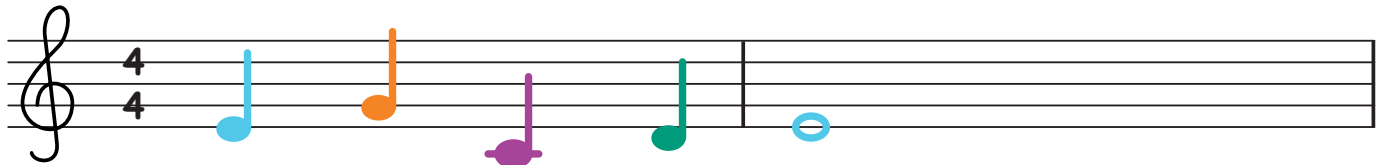
2. Old Mac Donald had a farm, I-A-I-A-O.
 And on his farm he had some chicks, I-A-I-A-O.
 With a chick-chick here, and a chick-chick there,
 here a chick, there a chick ev'rywhere a chick-chick.

3. I:pigs (oink):I
 4. I:ducks (quack):I

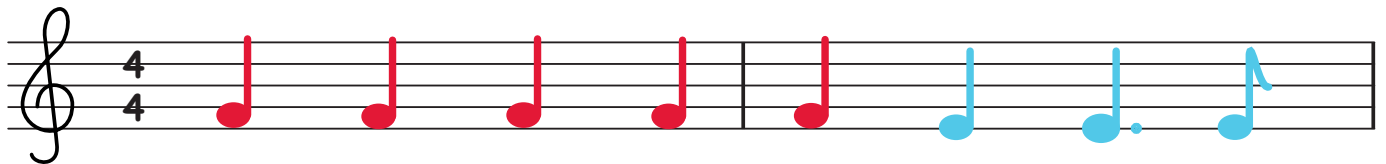
Jingle Bells



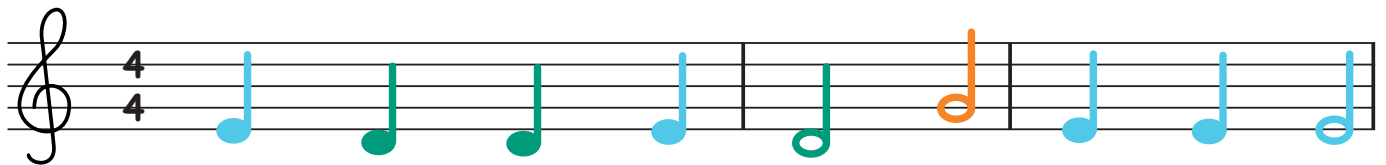
Jin - gle bells, jin - gle bells,



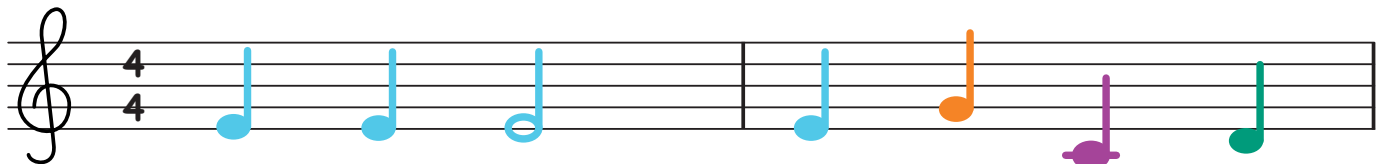
jin - gle all the way.



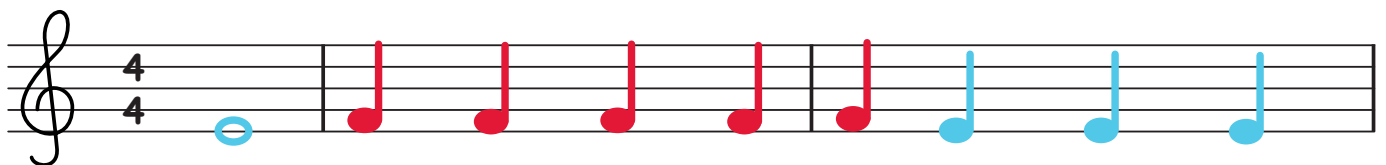
Oh! What fun it is to ride in a



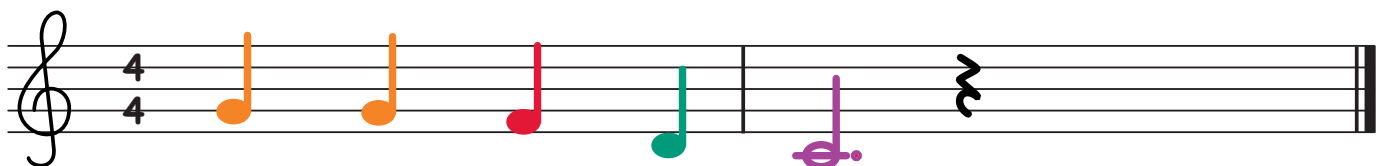
one horse o - pen sleigh! Jin - gle bells,



jin - gle bells, jin - gle all the



way. Oh! What fun it is to ride in a



one horse o - pen sleigh!

Lullaby and good night



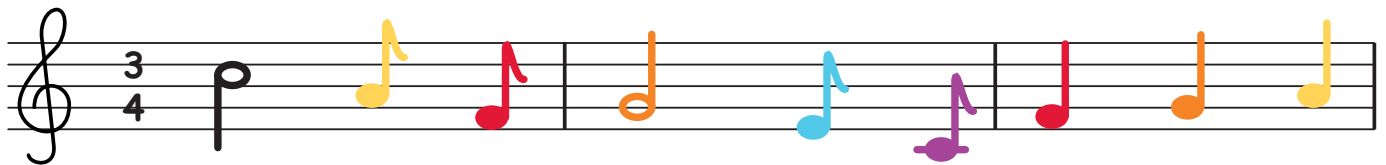
1. Lull - a - by and good night, with pink



ro - ses be - dight. With lil - ies o'er



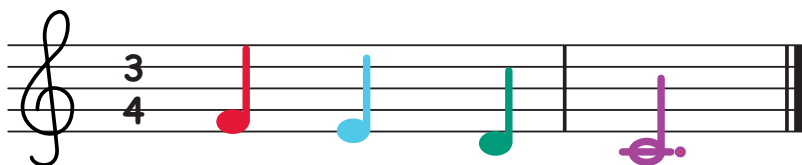
spread is ba - by's sweet head Lay you



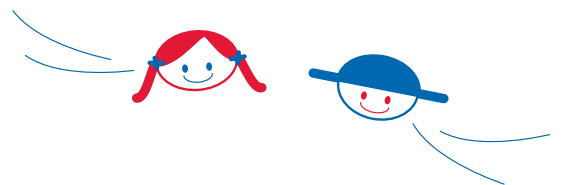
down now, and rest, may your slum - ber be



blessed. Lay you down now, and rest, may your

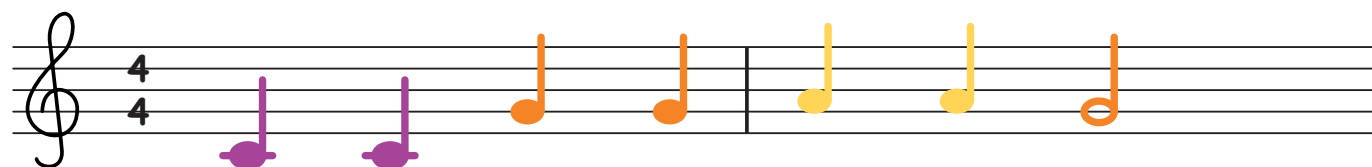


slum - ber be blessed

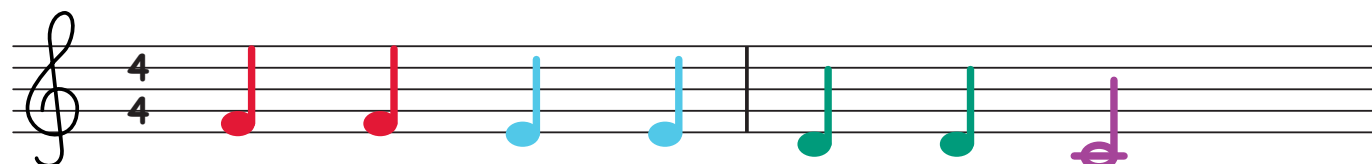


2. Lullaby and good night, thy mother's delight
 Bright angels beside my darling abide
 They will guard thee and rest, thou shalt wake on my breast
 They will guard thee and rest, thou shalt wake on my breast

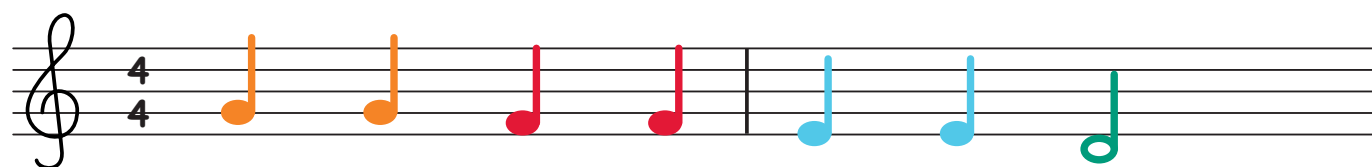
Twinkle, twinkle, little star



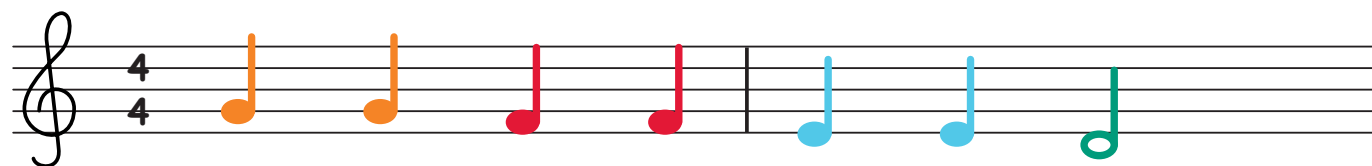
1. Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



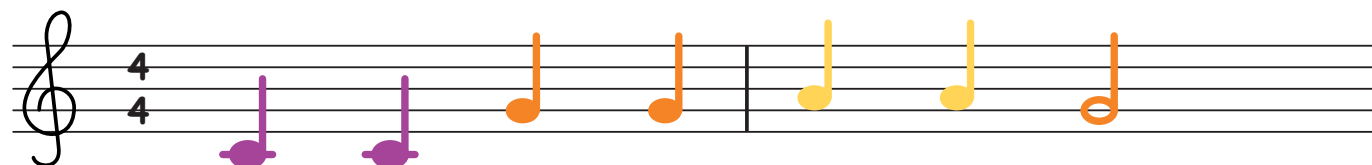
how I won - der what you are!



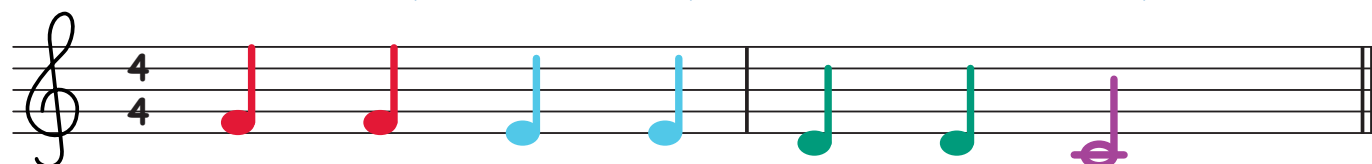
Up a - bove the world so high,



like a dia - mond in the sky!



Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



how I won - der what you are!

2. When the blazing sun is gone, when he nothing shines upon,
Then you show your little light, twinkle, twinkle, all the night.
Twinkle, twinkle, little star, how I wonder what you are!

Frère Jacques



Frè - re Jac - ques, Frè - re Jac - ques

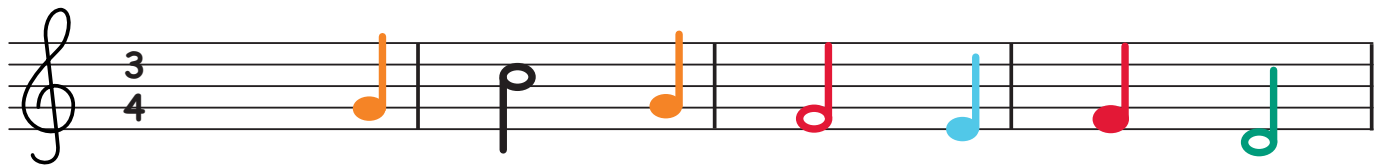
Dor - mez vous, dor - mez vous?

Son - nez les ma - ti - nes, son - nez les ma - ti - nes,

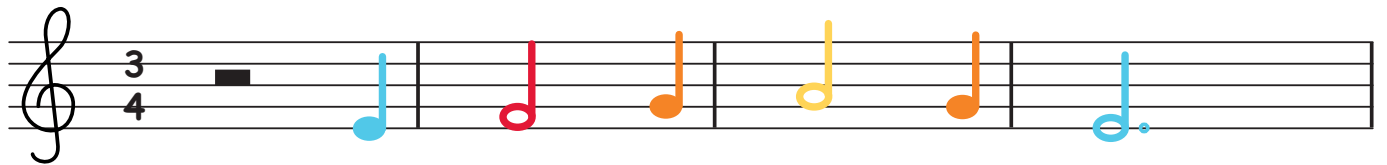
Ding, daing, dong. Ding, daing, dong.

The musical score is written on four staves in 4/4 time. The notes are color-coded: purple, green, blue, red, orange, and yellow. The lyrics are written below the notes.

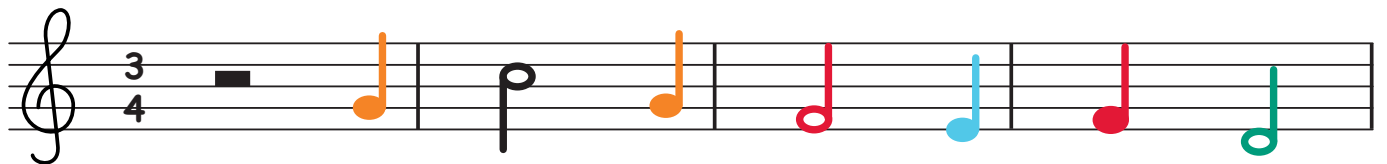
Mon chapeau, il a trois coins



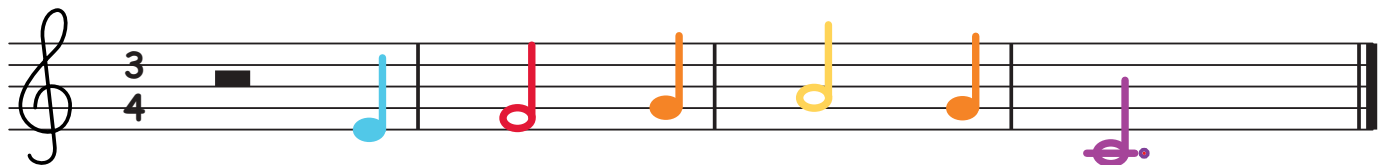
Mon cha - peau, il a trois coins.



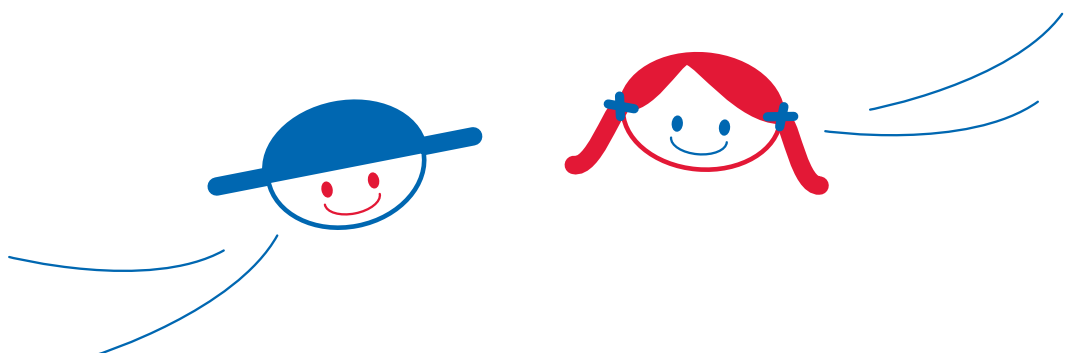
Trois coins a mon cha - peau.



Et s'il n'a - vait pas trois coins,

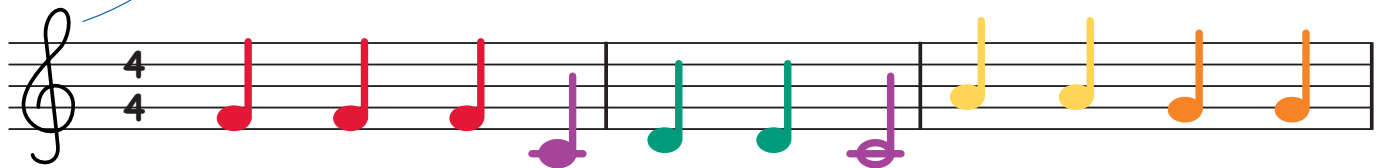


Ce ne se - rait pas mon cha - peau.

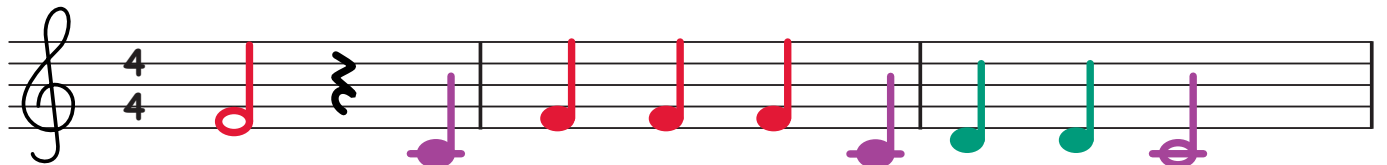




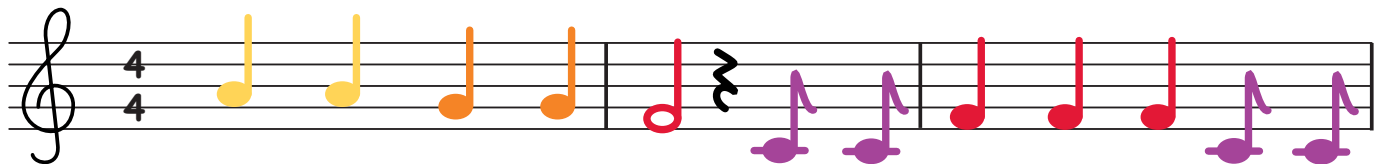
Dans la ferme à Maturin



1. Dans la ferme à Ma - tu - rin. I - A - I - A



O. Y a des cen- taines de mou - tons



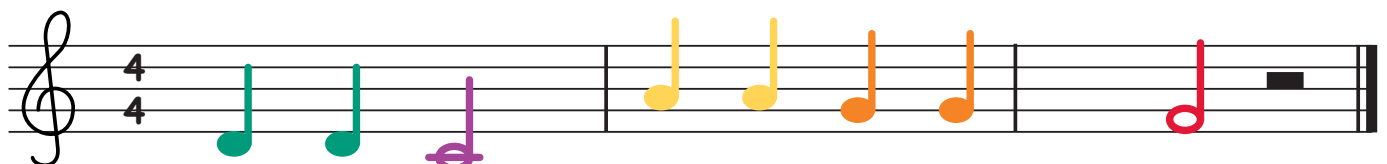
I - A - I - A - O. Y a des bêe par - ci, y a des



bêe par - là I - ci des bêe, par - là



des bêe, tou - jours des bêe. Dans la ferme à



Ma - tu - rin. I - A - I - A - O.

2. Dans la ferme à Maturin, I-A-I-A-O.

Y a des centaines de chiens, I-A-I-A-O.

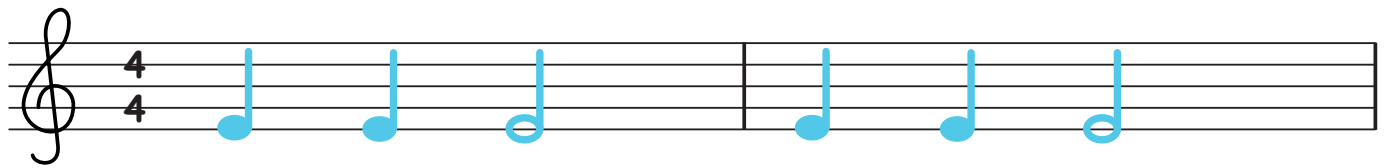
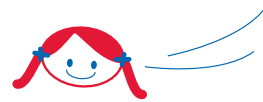
Y a des ouafs par-ci, y a des ouafs par-là

Ici des ouafs , par-là des ouafs, toujours des ouafs.

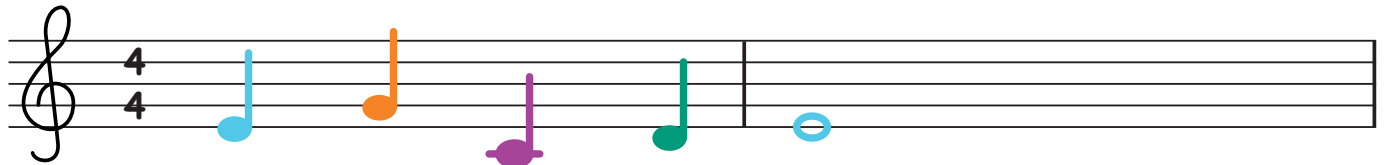
3. I:chatons(miaous):I

4. I:canards (couacs):I

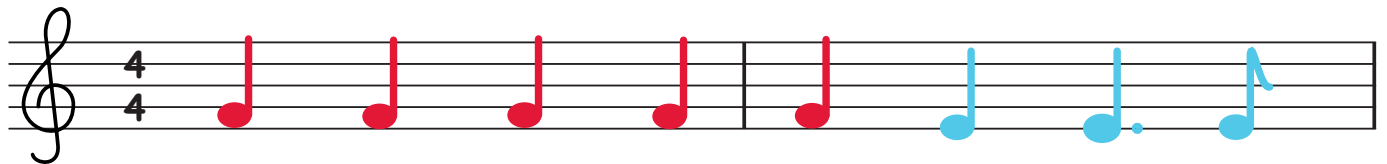
Vive le vent



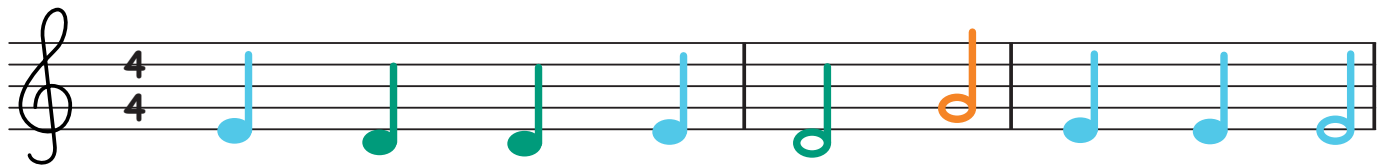
Vive le vent, vive le vent,



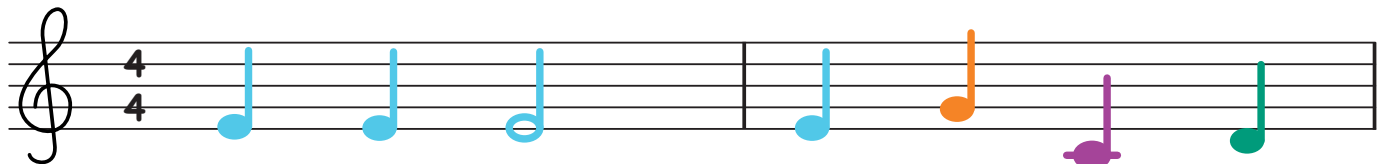
vive le vent d'hi - ver



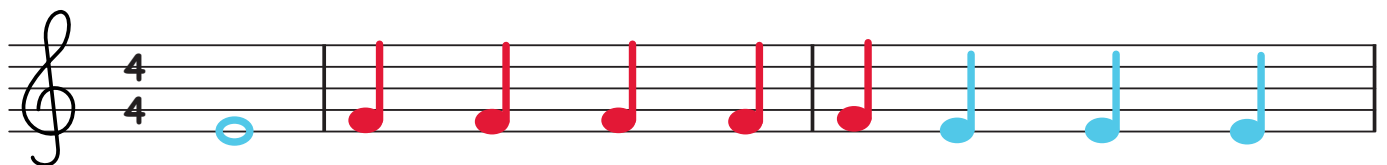
qui s'en va sif - flant, souf - flant dans



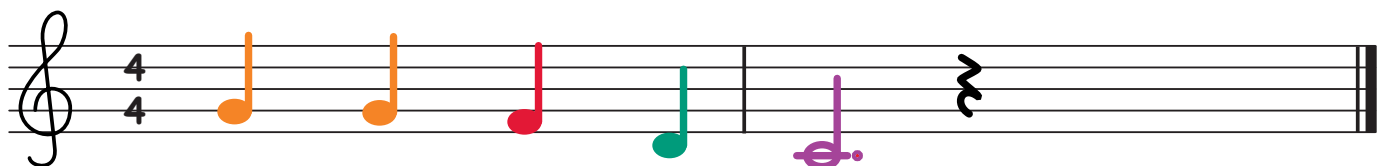
les grands sa - pins verts. Vive le temps,



vive le temps, vive le temps d'hi -

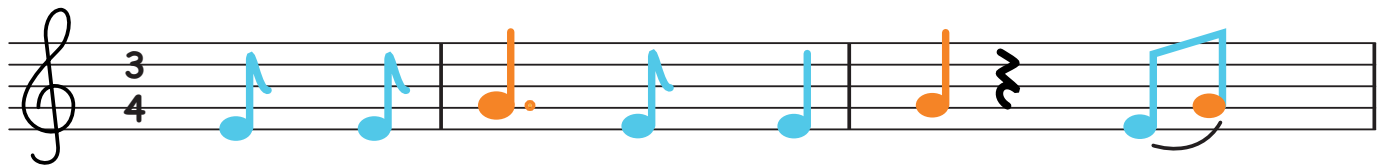


ver boules de neige et jour de l'an et



bonne an - née grand - mère.

Bonne nuit cher enfant



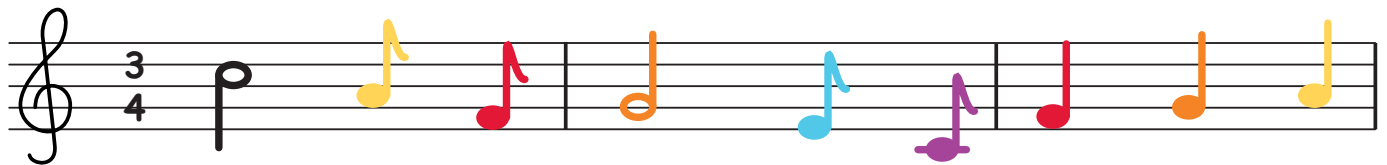
1. Bon - ne nuit cher en - fant, dans



tes lan - ges blanches. Re - po - se joy -



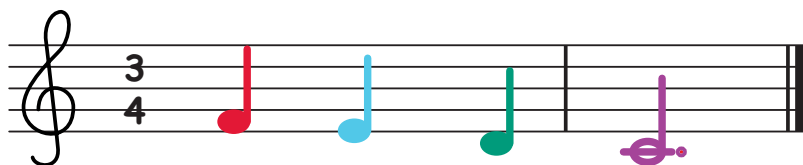
eux en rê - vant des cieux. Quand le



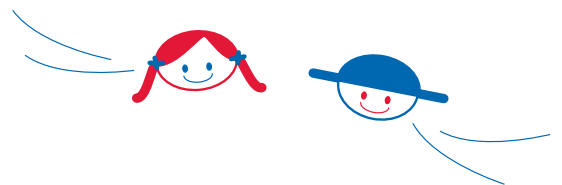
jour re - vien - dra, tu te ré - veil - le -



ras. Quand le jour re - vien - dra, tu te

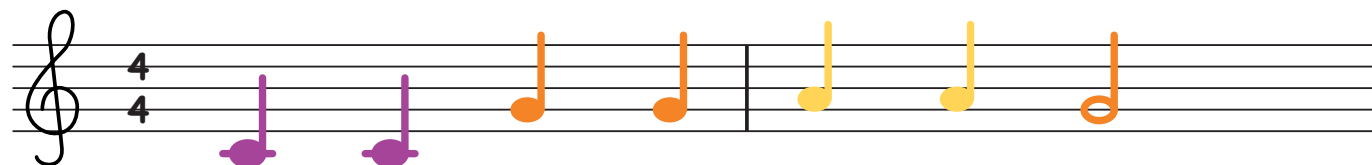


ré - veil - le - ras

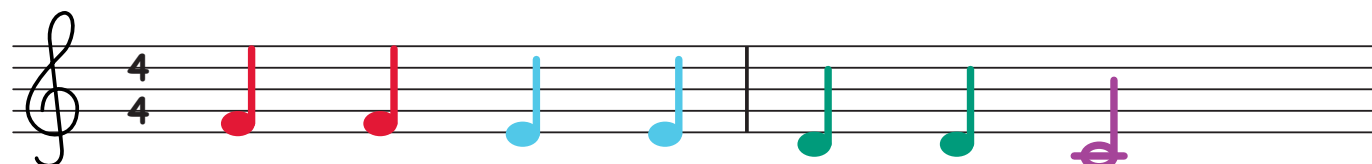


2. Bonne nuit cher enfant, rêve aux anges blancs,
 Tes frères des cieux les amis de Dieu.
 Près de toi ta maman veillera tendrement.
 Près de toi ta maman veillera tendrement.

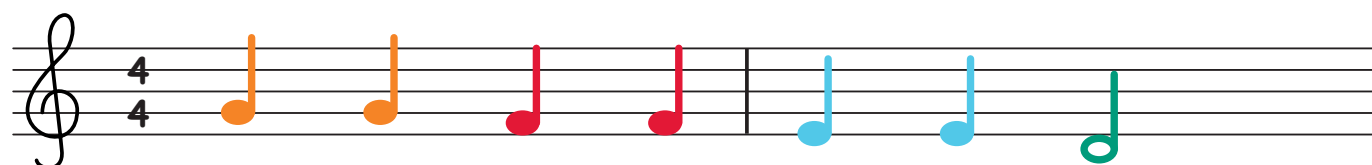
Brille, brille, petite étoile



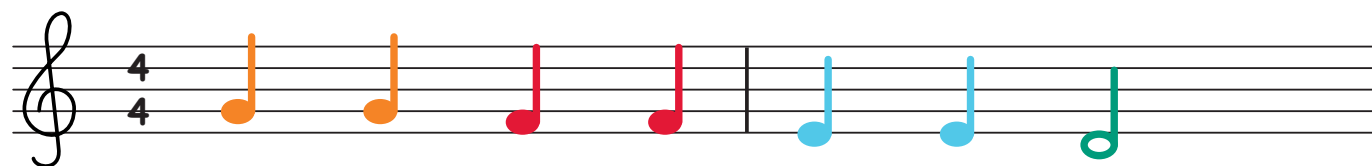
1. Bri - lle, brille, pe - tite é - toile



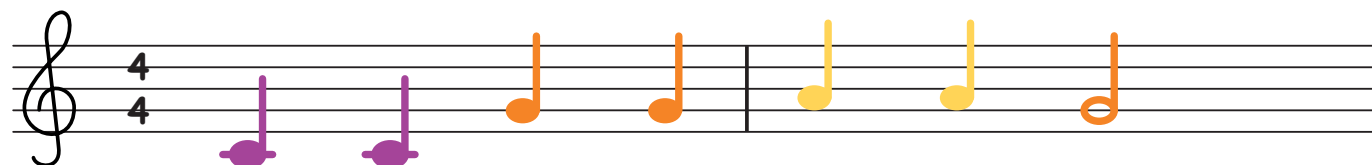
dis - moi, dis - moi, qui tu es!



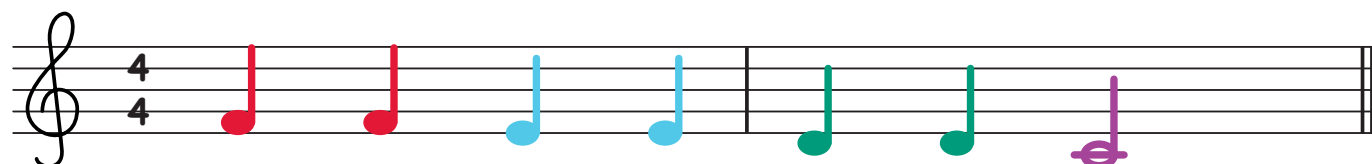
Tout en haut du fir - ma - ment,



tu as l'é - clat d'un di - a - mant!



Bri - lle, brille, pe - tite é - toile



dis - moi, dis - moi, qui tu es!

2. Lorsque le soleil disparaît et lorsqu'il ne peut plus briller
Tu montres un peu de lumière, brille, brille, toute la nuit
Brille, brille, petite étoile comme j'aimerais savoir qui tu es !

Vader Jakob



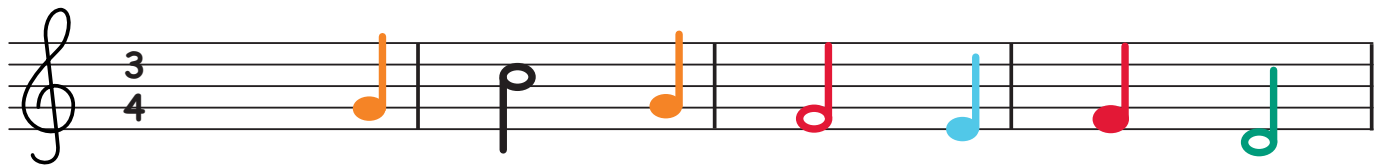
Va - der Ja - kob, Va - der Ja - kob

Slaapt gij nog, slaapt gij nog?

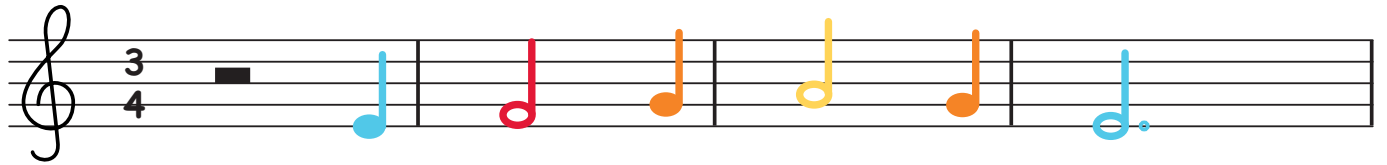
Al - le klok - ken lui - den, al - le klok - ken lui - den,

Bim, bam, bom. Bim, bam, bom.

Mijn hoed die heeft drie hoeken,



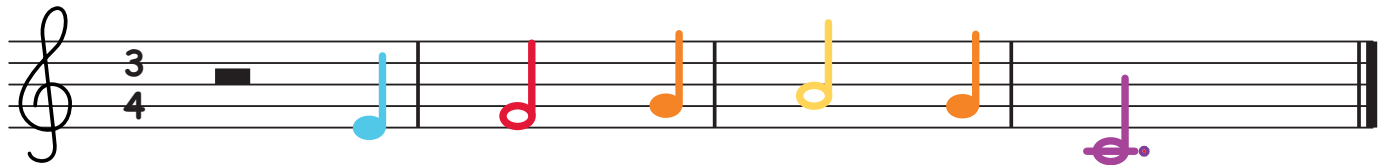
Mijn hoed die heeft drie hoe - ken,



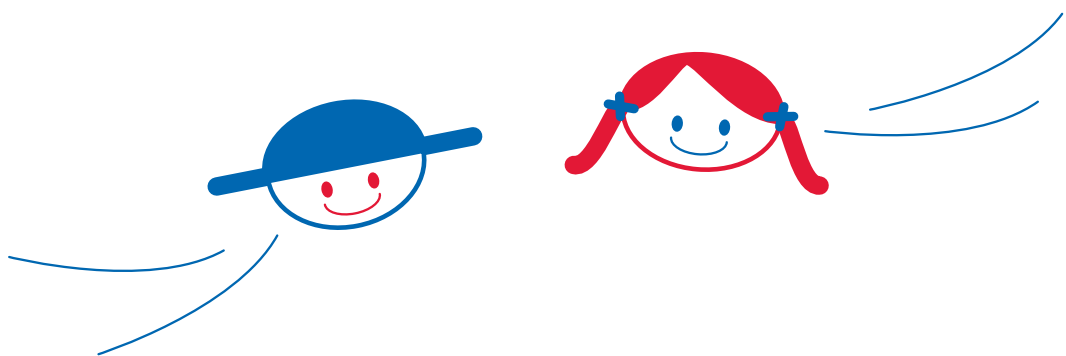
drie hoe - ken heeft mijn hoed.

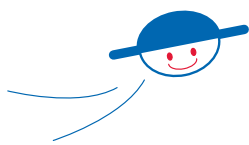


En had hij niet drie hoe - ken,

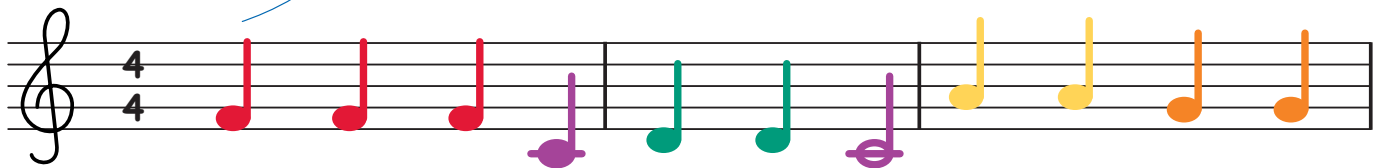


dan was het niet mijn hoed.

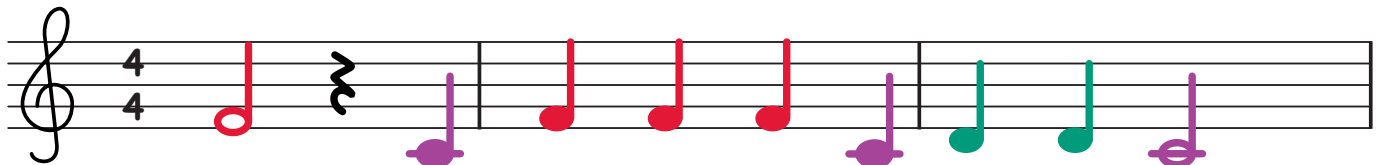




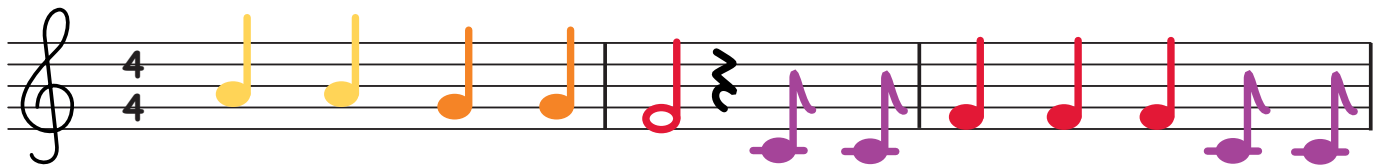
Old Mac Donald



1. Old Mac Do - nald had a farm. I - A - I - A



O. And on his farm he had some cows.



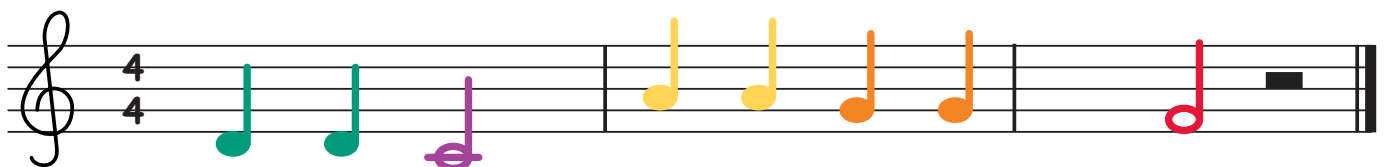
I - A - I - A - O. With a moo-moo here, and a



moo - moo there, here a moo, there a moo,



ev' - ry - where a moo-moo. Old Mac Do - nald

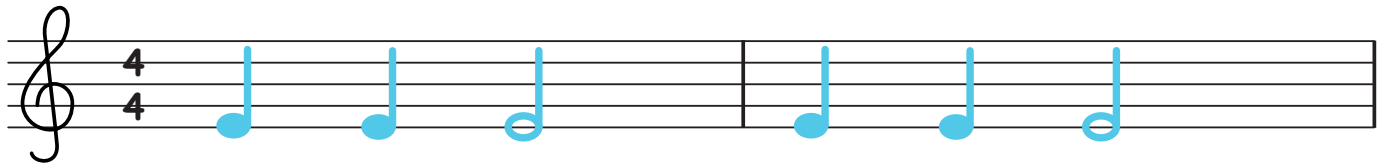
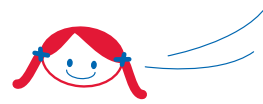


had a farm. I - A - I - A - O.

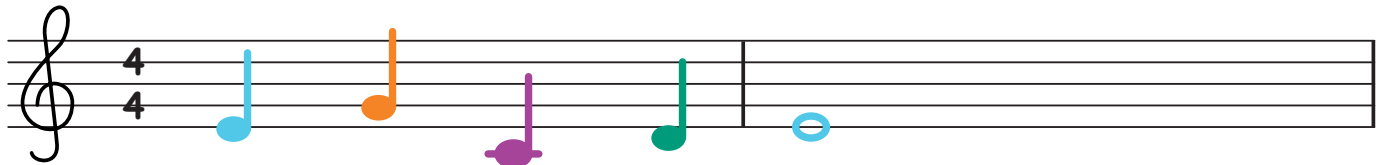
2. Old Mac Donald had a farm, I-A-I-A-O.
 And on his farm he had some chicks, I-A-I-A-O.
 With a chick-chick here, and a chick-chick there,
 here a chick, there a chick ev'rywhere a chick-chick.

3. I:pigs (oink):I
 4. I:ducks (quack):I

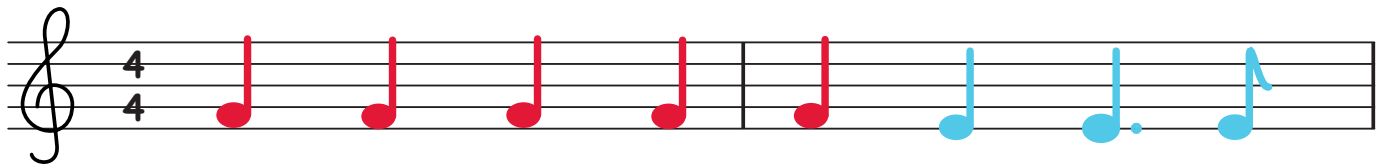
Jingle Bells



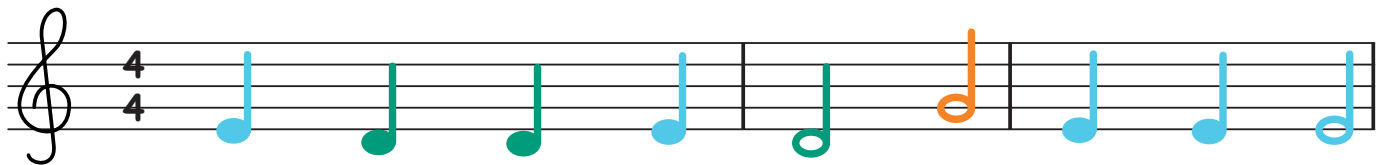
Jin - gle bells, jin - gle bells,



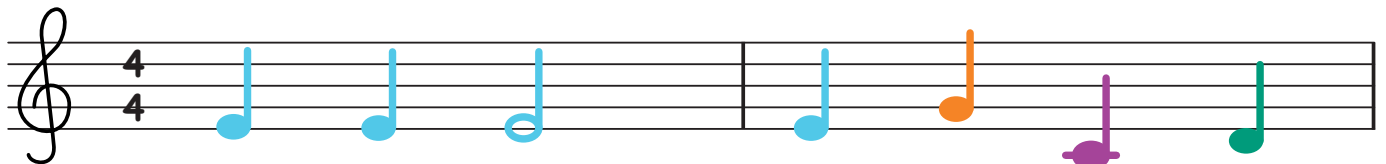
jin - gle all the way.



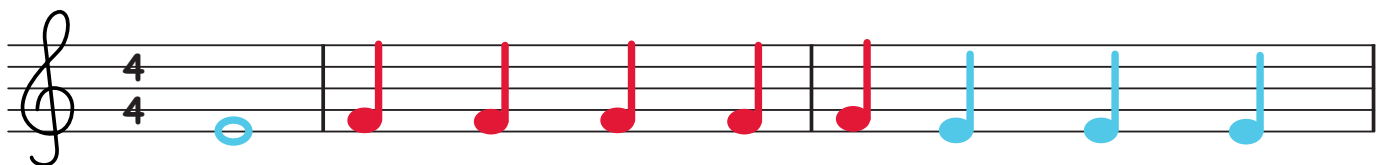
Oh! What fun it is to ride in a



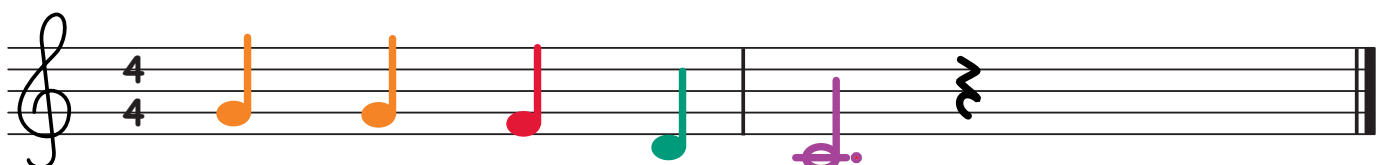
one horse o - pen sleigh! Jin - gle bells,



jin - gle bells, jin - gle all the

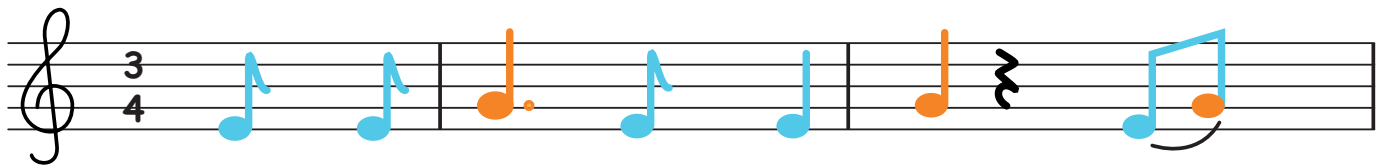


way. Oh! What fun it is to ride in a



one horse o - pen sleigh!

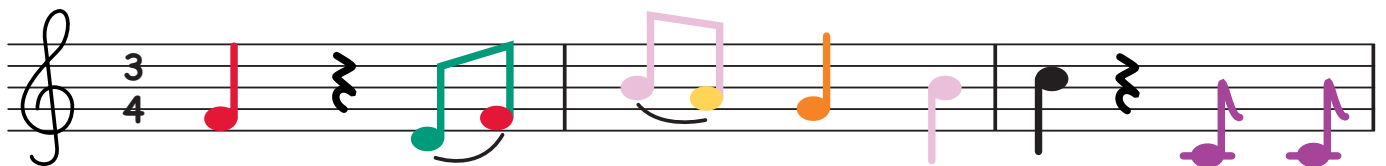
Welterusten, goede nacht



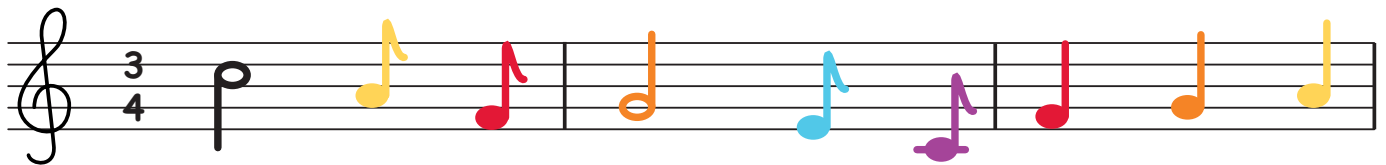
1. Wel - te - ru - sten, goede nacht, alle



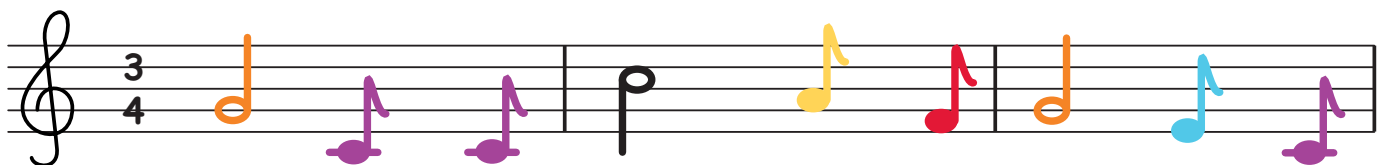
ster - ret jes blin - ken. Met een knip - oog zeggen



zij, slaap maar net als wij. Mor - gen



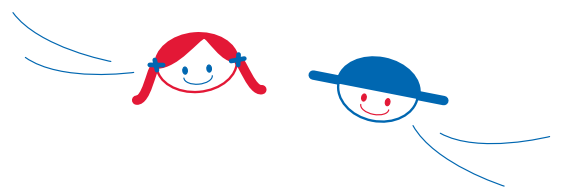
schijnt weer de zon, en met jou met een



lach. Mor - gen schijnt weer de zon, en be -

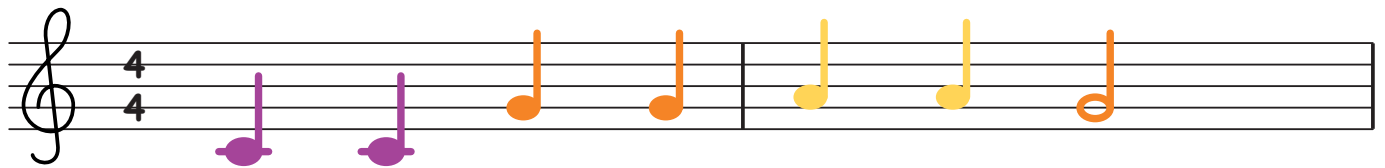


gint er een nieuwe dag.

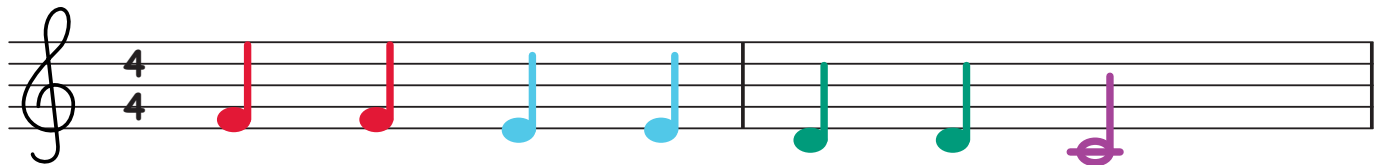


2. Lullaby and good night, thy mother's delight
 Bright angels beside my darling abide
 They will guard thee and rest, thou shalt wake on my breast
 They will guard thee and rest, thou shalt wake on my breast

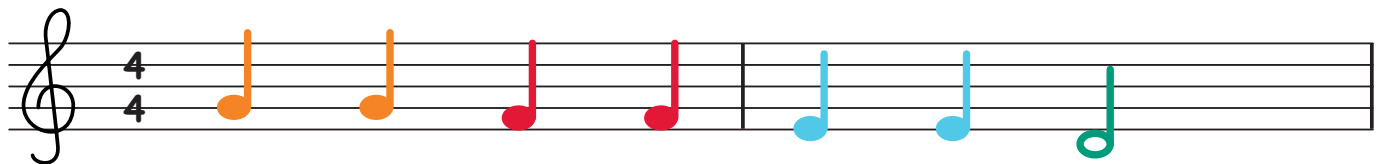
Altijd is Kortjakje ziek



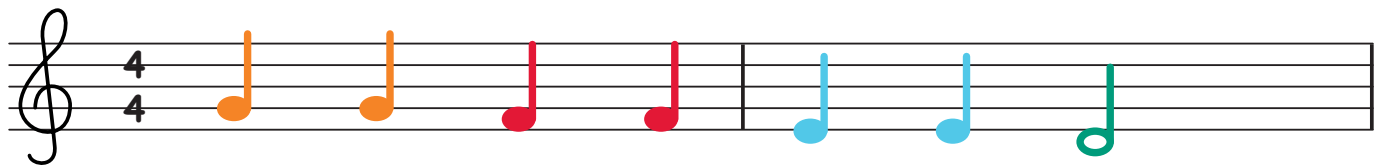
1. Alt - ijd is Kort - jak - je ziek



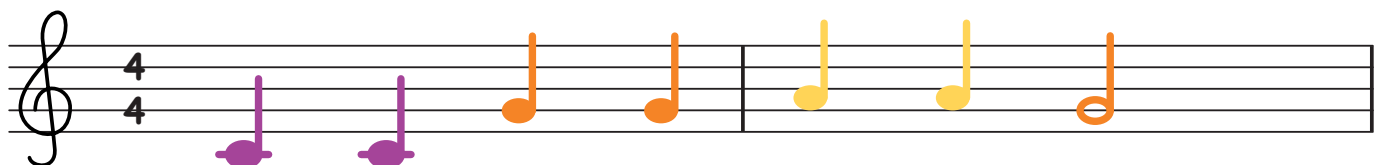
midden in de week maar ,s zon - dags niet.



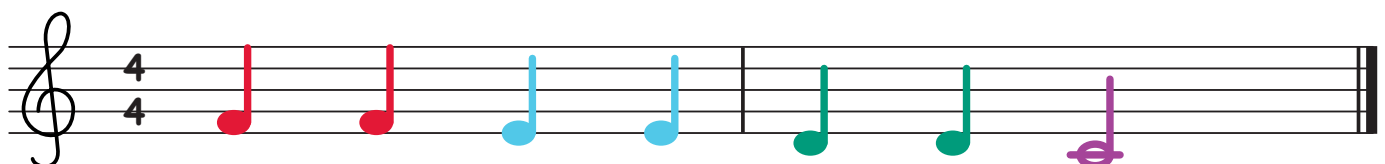
,s Zon - dags gaat zij naar de kerk,



met een boek vol zil - ver - werk.



Alt - ijd is Kort - jak - je ziek



midden in de week maar ,s zon - dags niet.

2. Altijd is Kortjakje ziek, midden in de week maar ,s zondags niet
Midden in de week wil zij niet wassen ,s Zondags strikt ze herendassen
Altijd is Kortjakje ziek, midden in de week maar ,s zondags niet

Martinillo



Mar - ti - ni - llo, mar - ti - ni - llo.

¿Dón - de está, dón - de está?

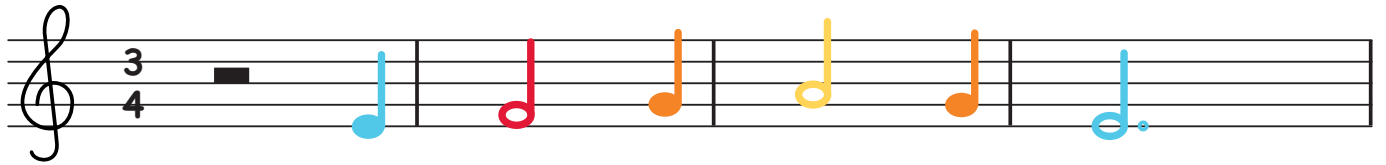
To - ca la cam - pa - na, to - ca la cam - pa - na.

Din, don, dan. Din, don, dan.

Mi sombrero tiene tres esquinas



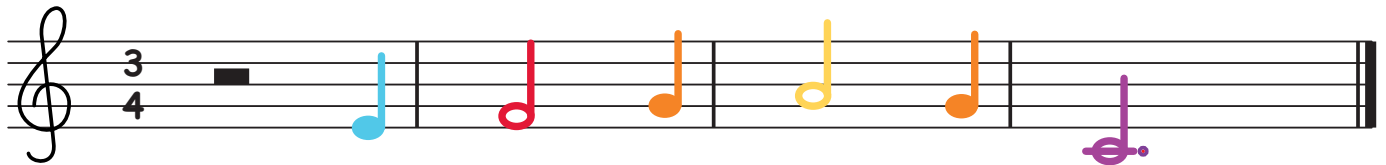
Mi som - brero tiene tres es - qui - nas



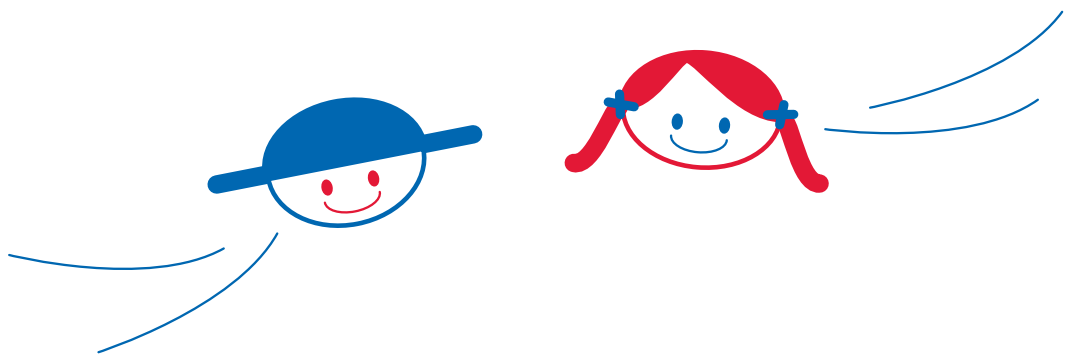
Tres es - qui - nas tiene mi sombrero.



Un som - bre - ro, que no tiene tres es - qui - nas



No es mi som - bre - ro.

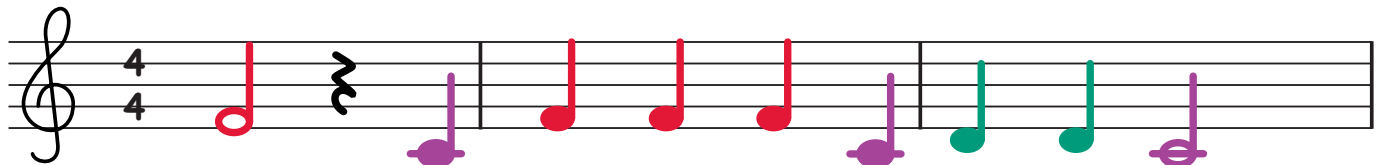




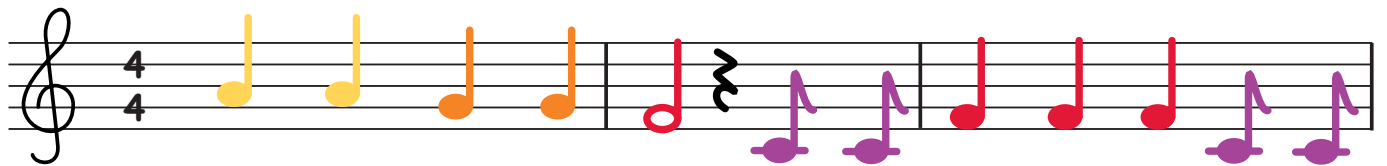
En la granja de mi tío



1. En la gran-ja de mi tío, I - A - I - A



O. Hay diez va-cas que ha-cen, MUUU.



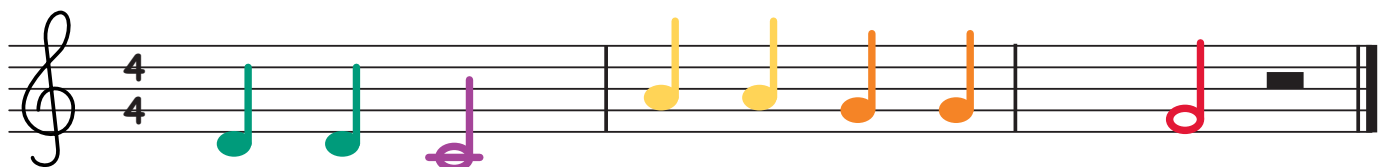
I - A - I - A - O. U - na vaca a - quí, u - na



vaca a - llá. Un MUUU aquí, un MUUU allá.



MUUU, MUUU, MUUU, MUUU, MUUUUU! En la gran-ja



de mi tío, I - A - I - A - O.

2. En la granja de mi tío, I-A-I-A-O.

Hay diez perros que hacen GUAU. I-A-I-A-O.

Con un perro aquí, con un perro allá. Un GUAU aquí,

un GUAU allá. GUAU, GUAU, GUAU, GUAU, GUAUUU!

3. ¡cabras (beee):!

4. ¡patos (cuaa):!

Navidad, Navidad



4/4 Na - vi - dad, Na - vi - dad,

4/4 hoy es Na - vi - dad!

4/4 Es un día de a - le - grí - a

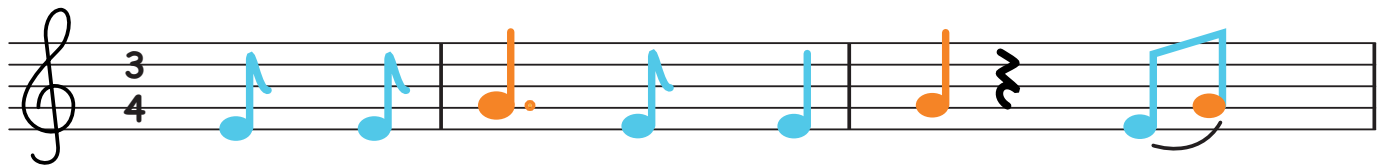
4/4 y fe - li - ci - dad. ¡Na - vi - dad,

4/4 Na - vi - dad, hoy es Na - vi -

4/4 dad! Es un día de a - le - grí - a

4/4 y fe - li - ci - dad.

Buenas noches, mi bien



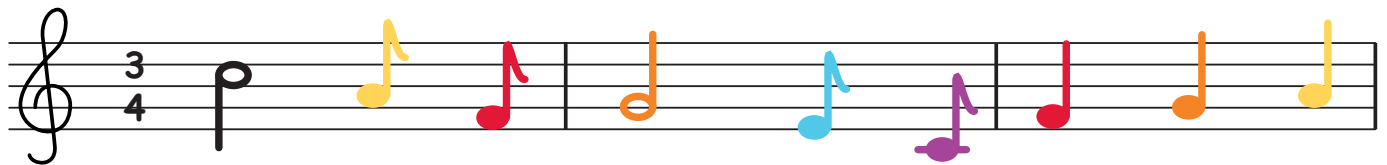
1. Bue - nas no - ches, mi bien, duerme



ba - jo el ro - sal, con las ma - nos de a -



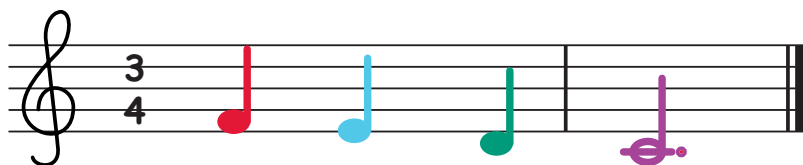
mor, sobre tu co - ra - zón. Que ma -



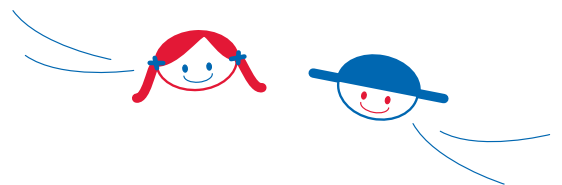
ña - na ve - rás, la her - mo - su - ra sin



par. Que ma - ña - na ve - rás, la her - mo -

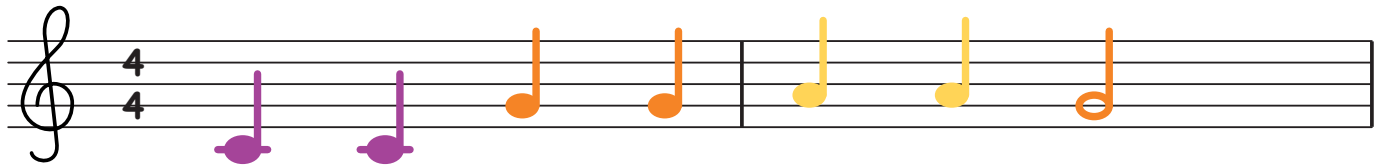


su - ra sin par.



2. Duérmete chiquitín, dulce niño del alma,
 duerme en calma feliz, quiero hacerte sonreír.
 Que tu madre aquí está, junto a ti velará.
 Que tu madre aquí está, junto a ti velará.

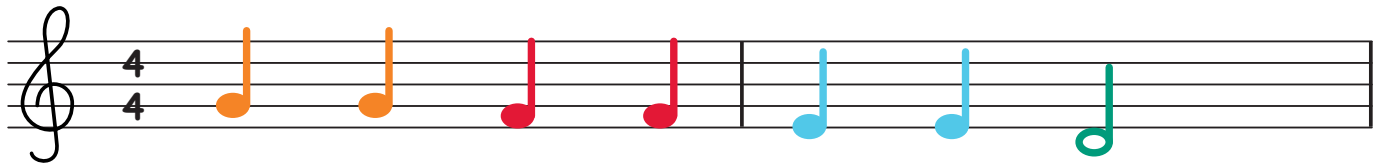
Twinkle, twinkle, little star



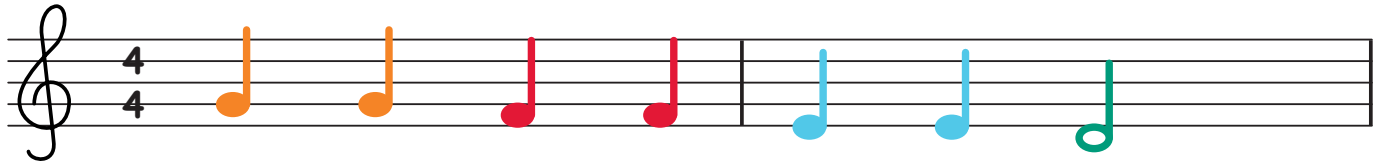
1. Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



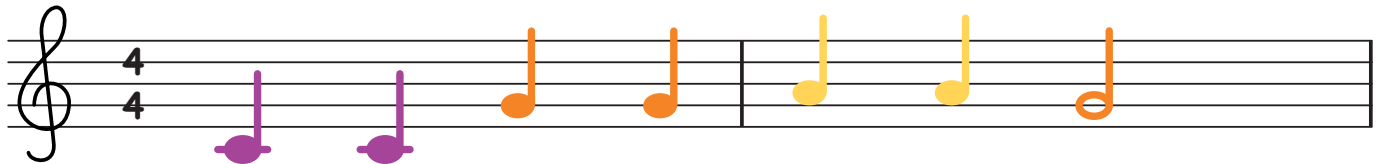
how I won - der what you are!



Up a - bove the world so high,



like a dia - mond in the sky!



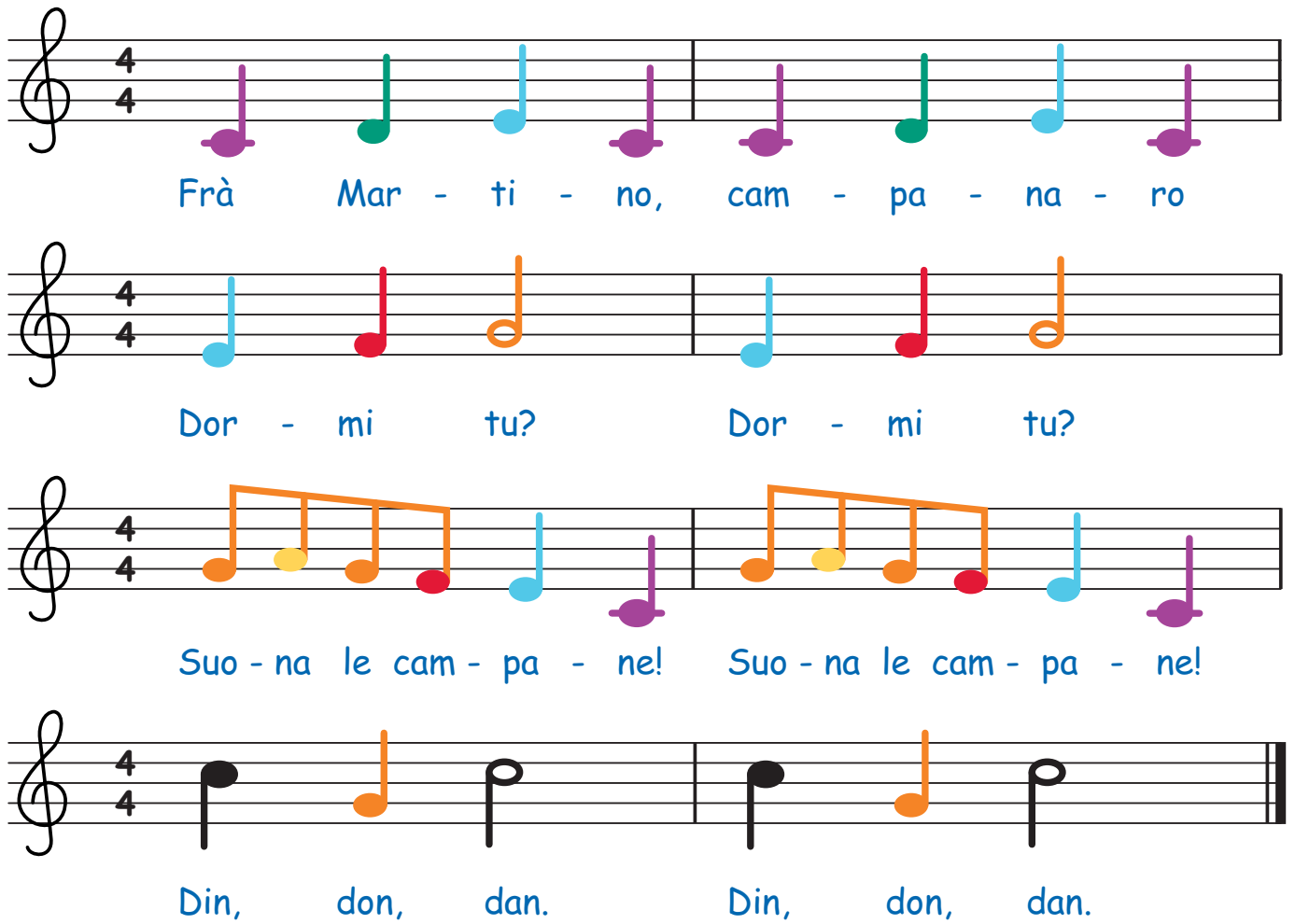
Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



how I won - der what you are!

2. When the blazing sun is gone, when he nothing shines upon,
Then you show your little light, twinkle, twinkle, all the night.
Twinkle, twinkle, little star, how I wonder what you are!

Frà Martino



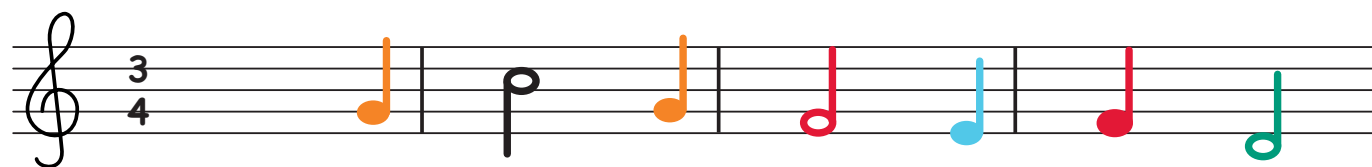
Frà Mar - ti - no, cam - pa - na - ro

Dor - mi tu? Dor - mi tu?

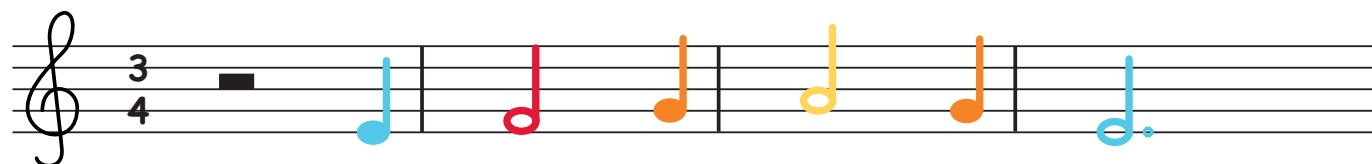
Suo - na le cam - pa - ne! Suo - na le cam - pa - ne!

Din, don, dan. Din, don, dan.

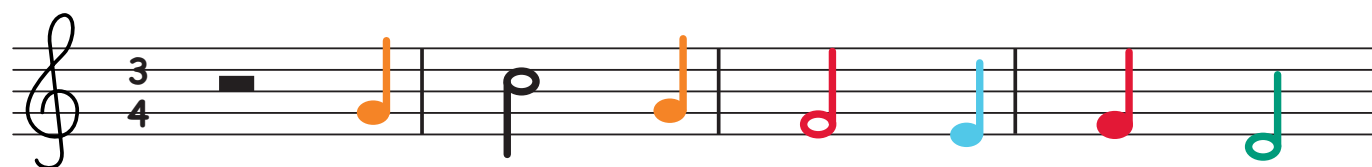
O cara la mia mamma



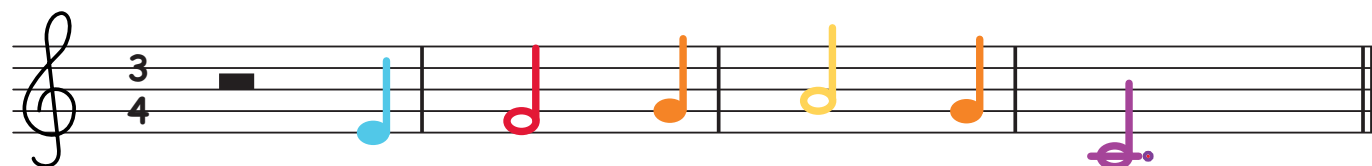
O cara la mi - a ma - mma,



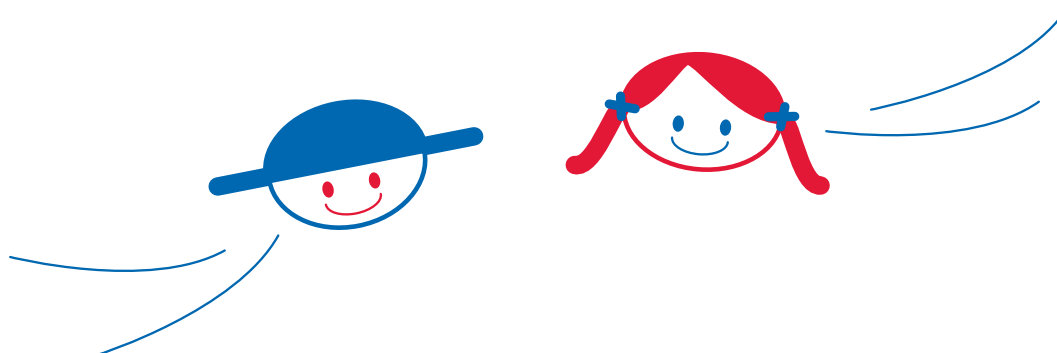
sì sen - za com - pas - sión



a lasciar - mi qui in fil - an - da

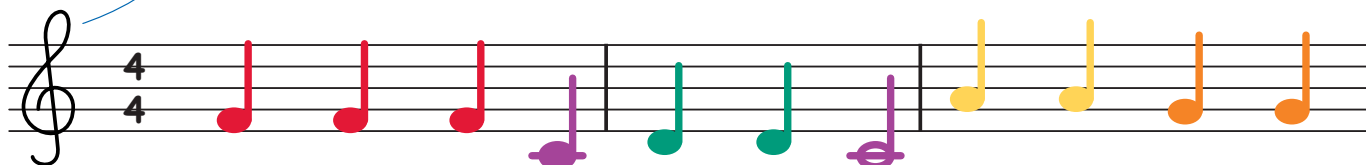


mor - ir de - lla pas - sion.

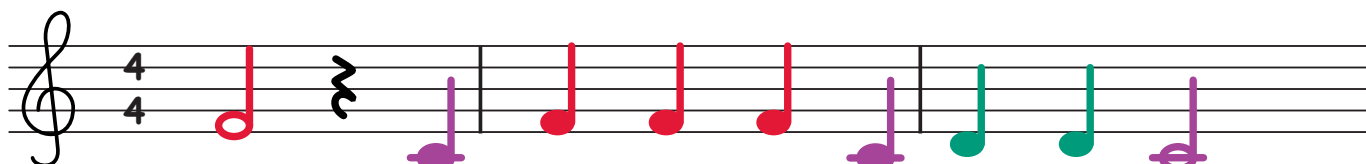




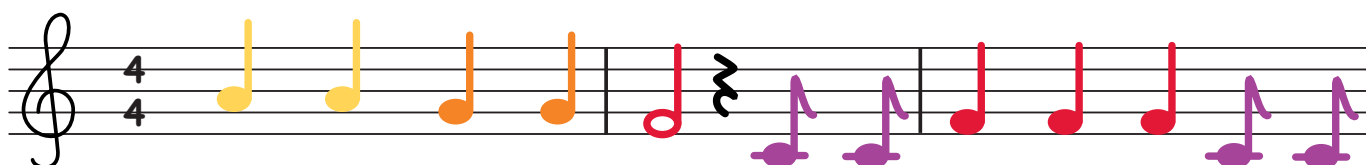
Nella vecchia fattoria



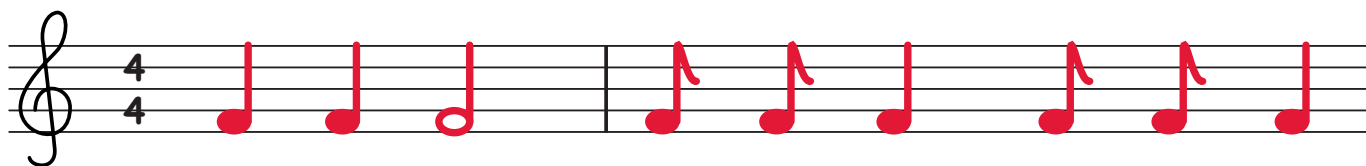
1. Nel - la vec - chia fat - to - ria, I - A - I - A -



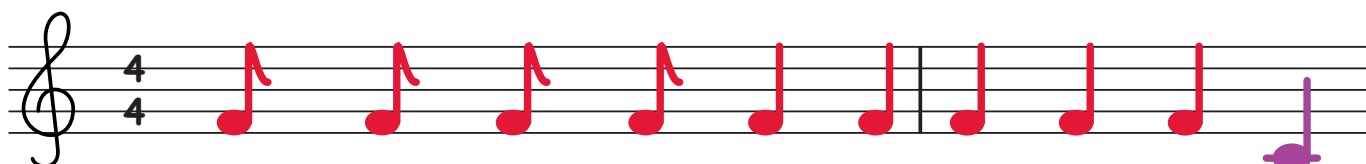
O. Quan - te be - stie ha zio To - bia,



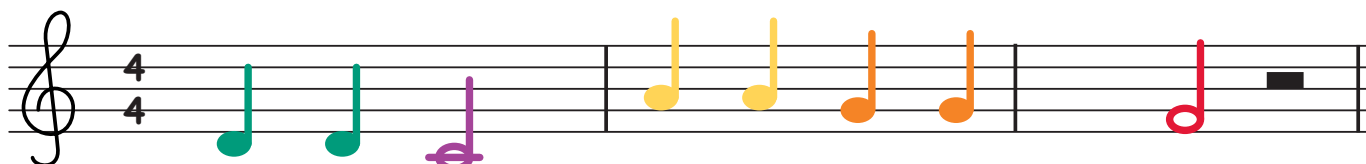
I - A - I - A - O. C'è la ca - pra meee, c'è la



ca - pra meee, ca - ca - ca - ca - pra meee



ca - pra, ca - pra meee, meee. Nel - la vec - chia



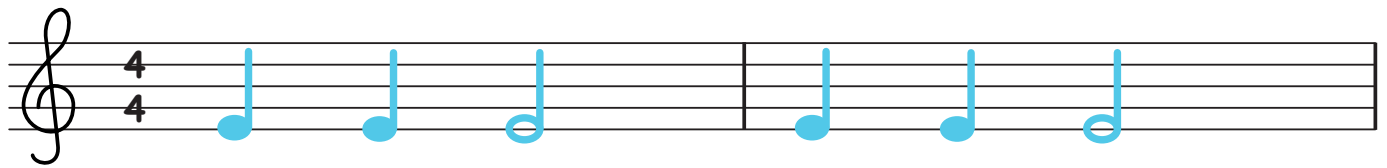
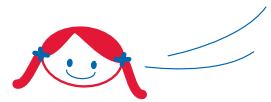
fat - to - ria I - A - I - A - O.

2. Tra le casse e i ferri rotti ia-ia-o
Dove i topi son grassotti ia-ia-o
C'è un gatto miau, c'è un gatto miau,
ga-ga-ga-gatto miau, gatto, gatto, miau, miau

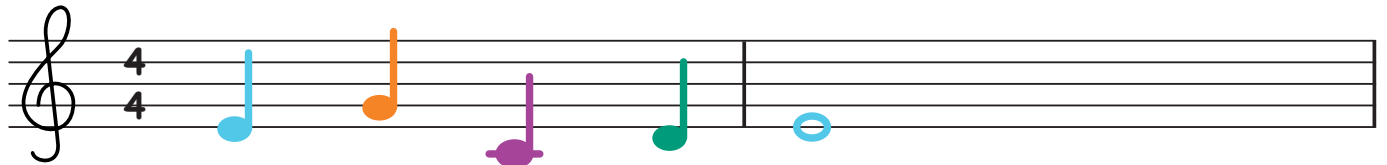
3. I:maiale (oink):I

4. I:cane (bau):I

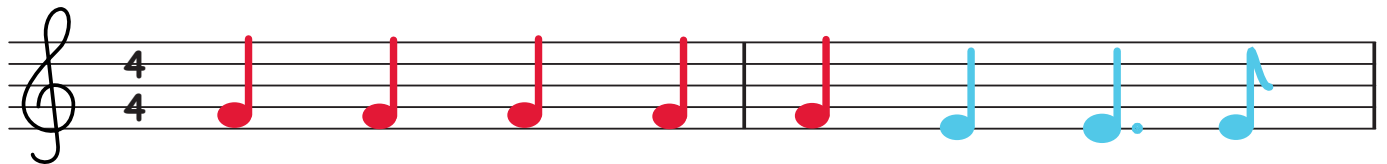
Din Don Dan



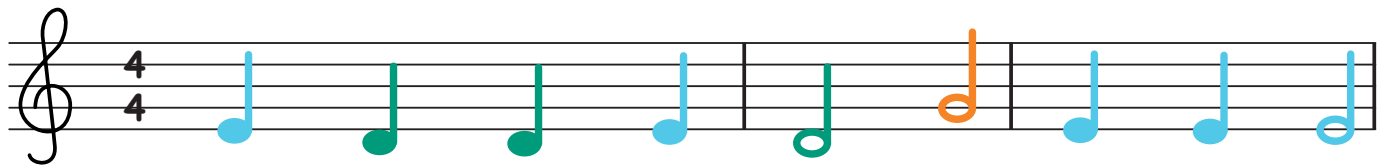
Din don dan, din don dan,



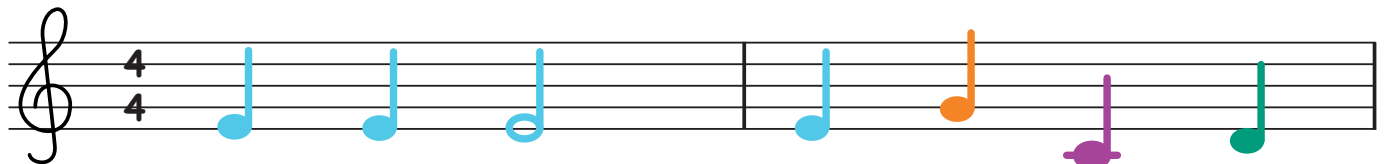
din don din don dan,



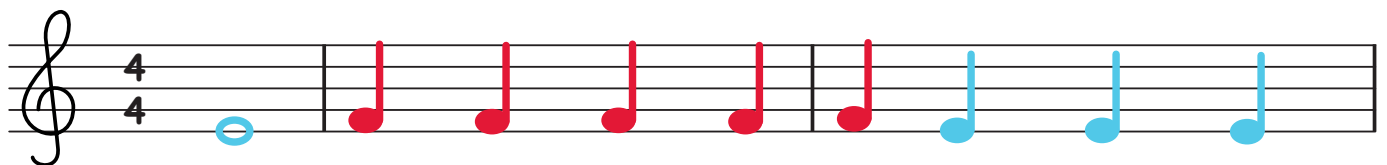
suo - na alle - gro il cam - pa - ni: è Na -



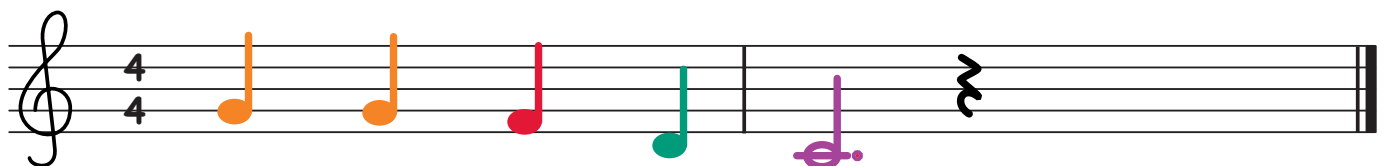
ta - le in ogni cuore. Din don dan,



din don dan, che fe - li - ci -

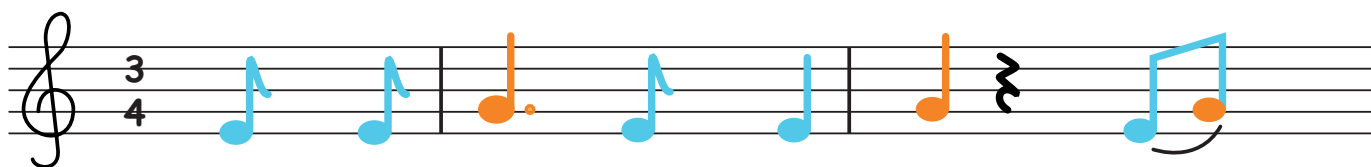


tà! Oggi è na - to il buon Ge - sù tra

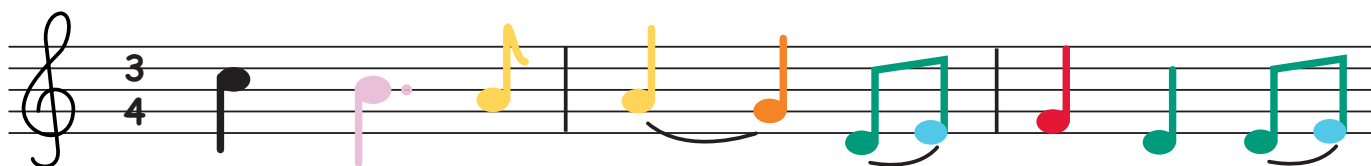


la neve che vien giù.

Ninna Nanna



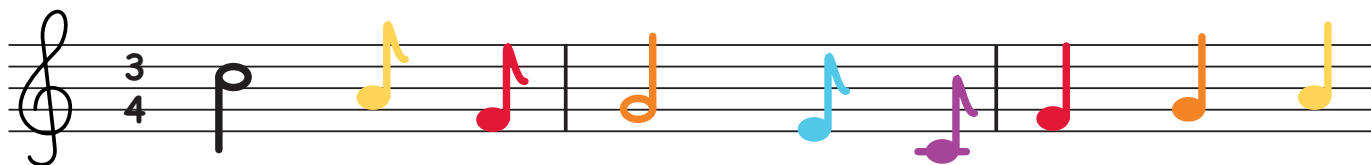
1. Nin - na nan - na mio ben, ri-



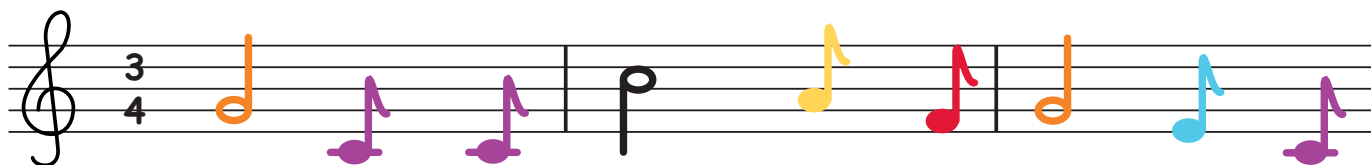
po - sa se - ren un ang - iol del



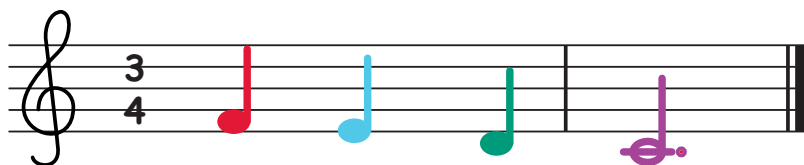
ciel, ti ve - gli fe - del. U - na



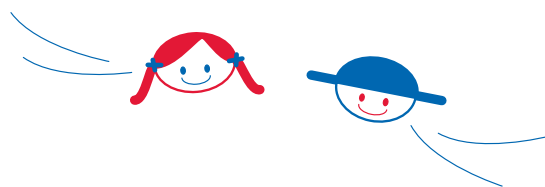
san - ta vi - sion fac - cia il core esta-



sar. U - na dol - ce can - zon, pos - sa i

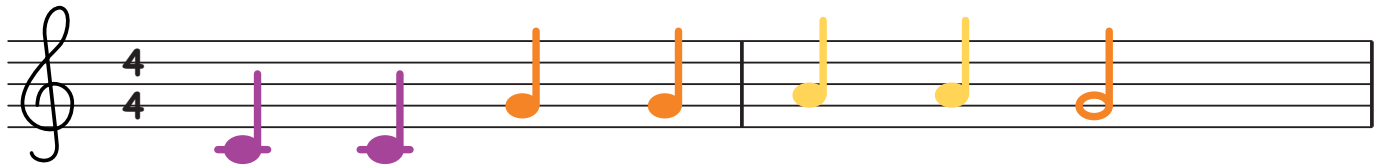


so - gni cul - lar.



2. Buona notte piccin, riposa carin
riposa tranquil, bambino gentil.
Quando l'alba verrà, sorgerai dal lettin
se il Signor lo vorrà, sorgerai o bambin.

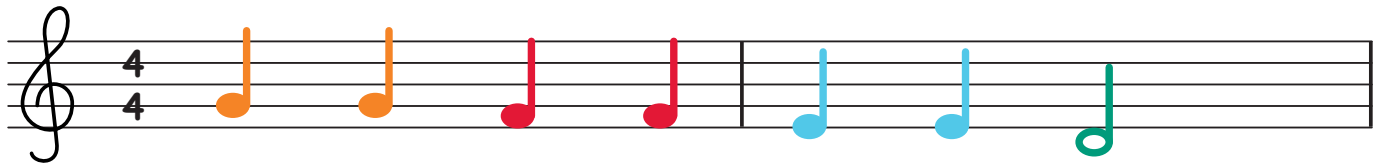
Twinkle, twinkle, little star



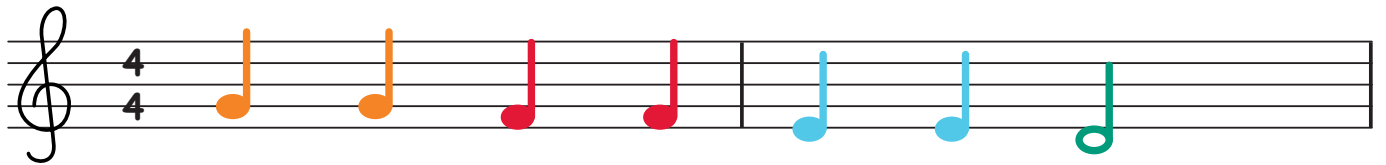
1. Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



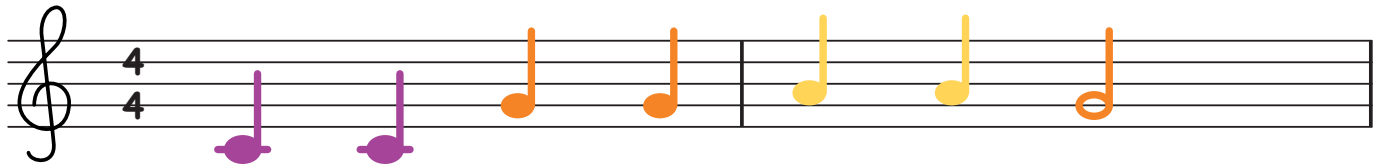
how I won - der what you are!



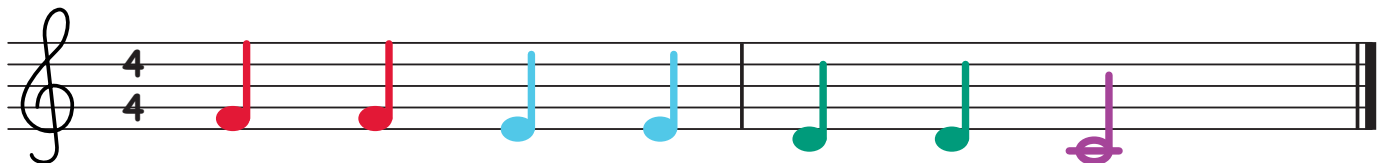
Up a - bove the world so high,



like a dia - mond in the sky!



Twin - kle, twin - kle, lit - tle star,



how I won - der what you are!

2. When the blazing sun is gone, when he nothing shines upon,
Then you show your little light, twinkle, twinkle, all the night.
Twinkle, twinkle, little star, how I wonder what you are!



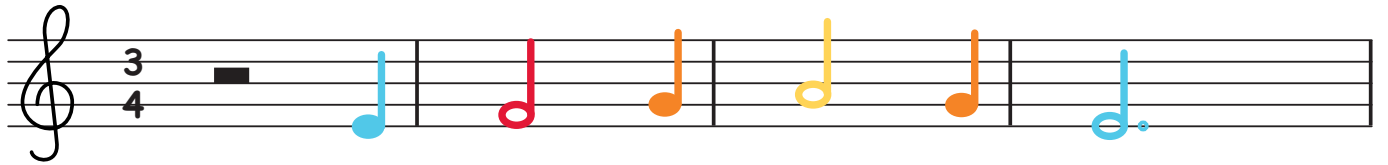
两只老虎

两 只 老 虎 两 只 老 虎
跑 的 快 跑 的 快
一 只 没 有 眼 睛 一 只 没 有 尾 巴
真 奇 怪 真 奇 怪

我的帽子有三个角



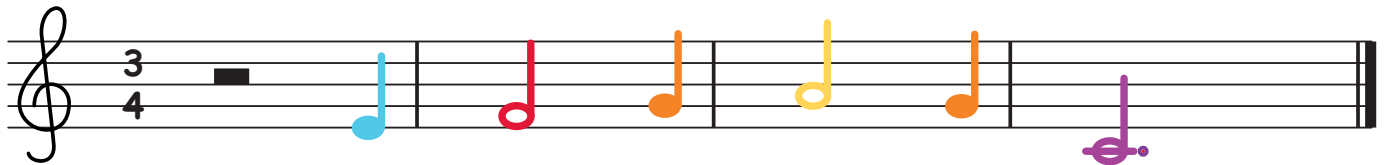
我的 帽子 它 有 三个 角，



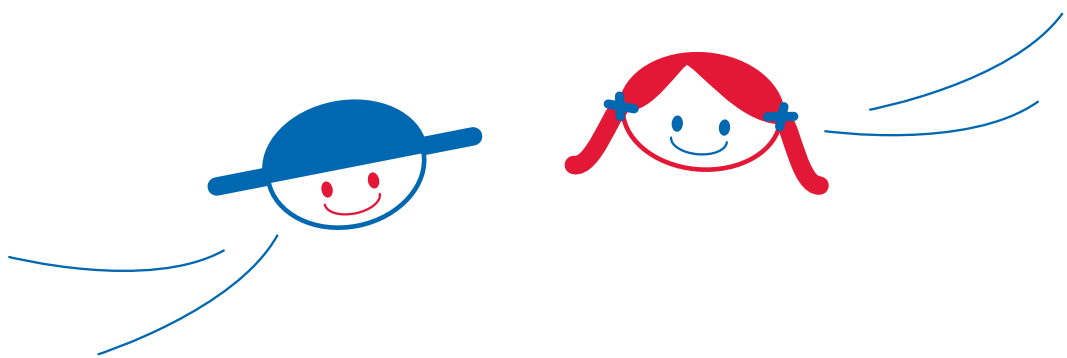
三个 角 落 有 我的 帽子。



如 果 它 不 是 三 个 角，

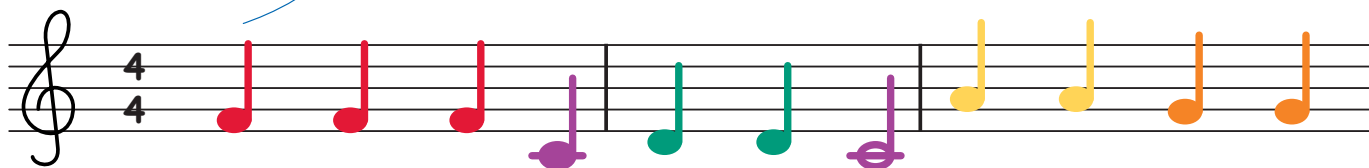


它 就 不 是 我的 帽子。





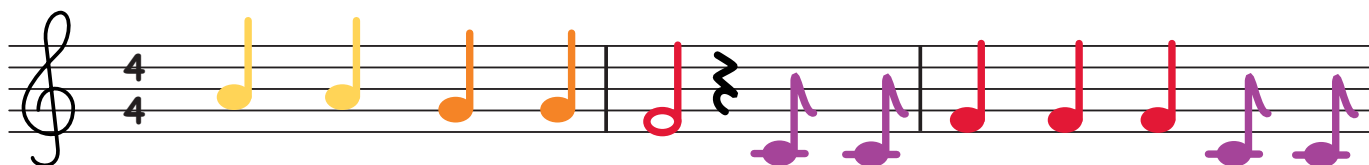
老麦克唐纳有个农场



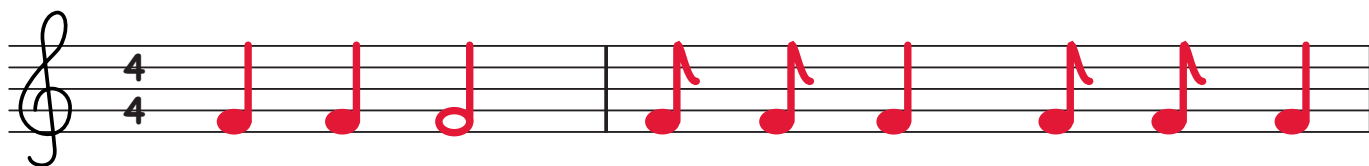
1. 老 麦 克 唐 纳 有 个 农 场， 咿 呀 咿 呀



哦。 在 他 的 农 场 里 有 很 多 牛，



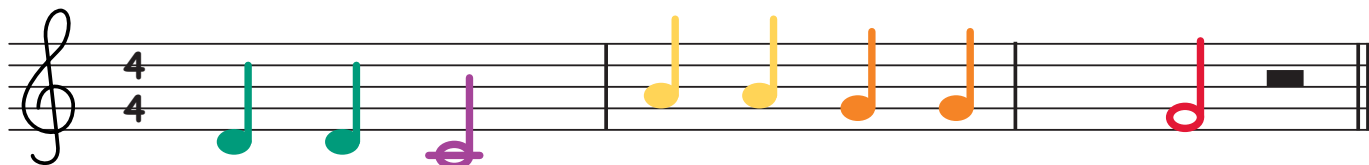
咿 呀 咿 呀 哦。 这 里 哞 哞 叫 那 里



哞 哞 叫， 这 里 哞 哞， 那 里 哞 哞



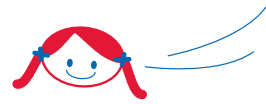
到 处 都 在 哞 哞， 老 麦 克 唐 纳



有 个 农 场， 咿 呀 咿 呀 哦。

- 2. 猪（哼哼）
- 3. 鸭（嘎嘎）
- 4. 鸡（叽叽）

铃儿响叮当



叮 叮 当, 叮 叮 当,

铃 儿 响 叮 当。

今 晚 滑 雪 多 快 乐, 我们

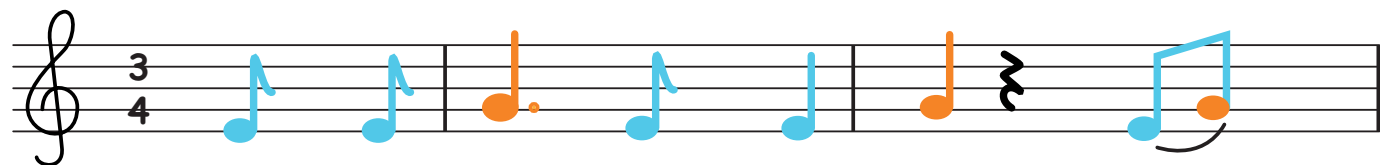
坐 在 雪 橇 上。 叮 叮 当,

叮 叮 当, 铃 儿 响 叮

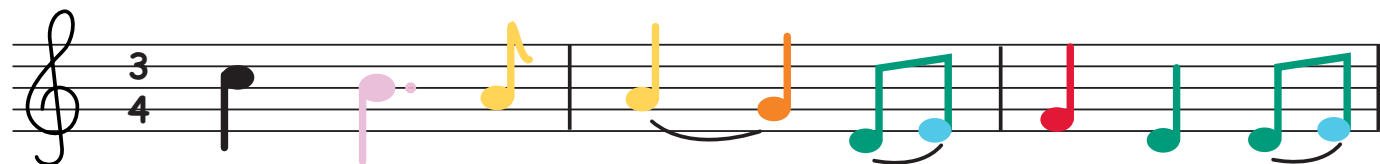
当。 今 晚 滑 雪 多 快 乐, 我们

坐 在 雪 橇 上。

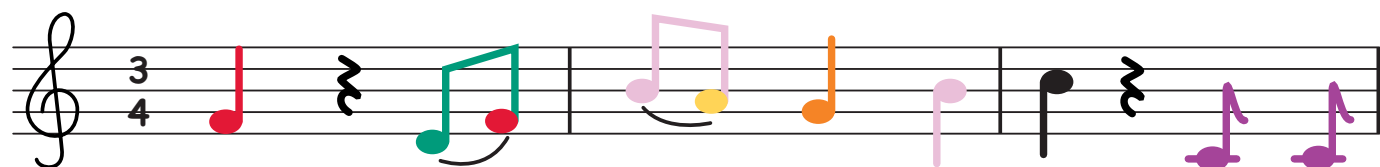
摇篮曲



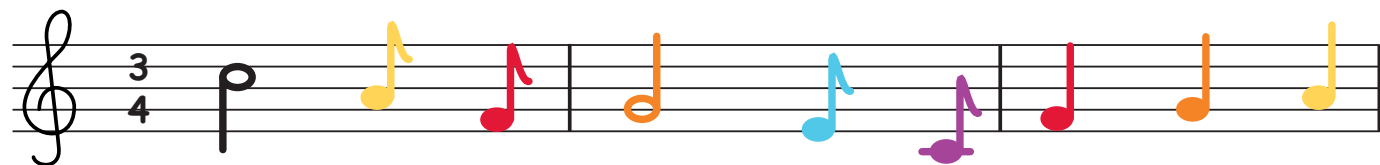
1. 摇 篮 曲 美 好 夜, 这



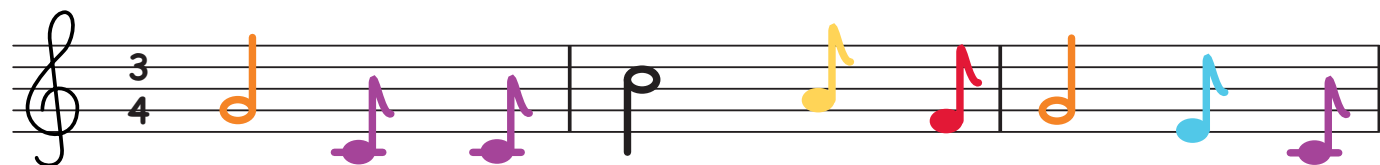
玫 瑰 点 缀, 这 百 合 簇



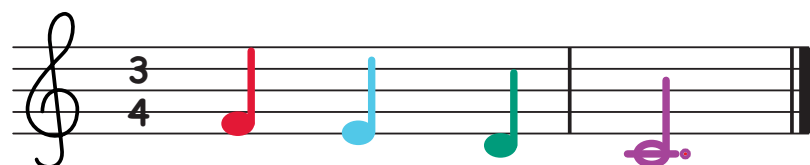
拥, 是 宝 宝 的 小 床, 睡



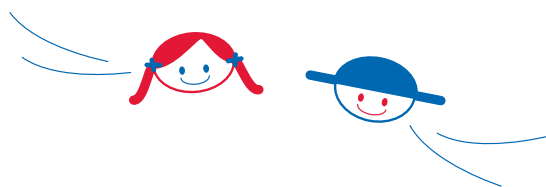
吧, 闭 上 眼, 愿 你 睡 的 香



又 甜, 睡 吧, 闭 上 眼, 愿 你

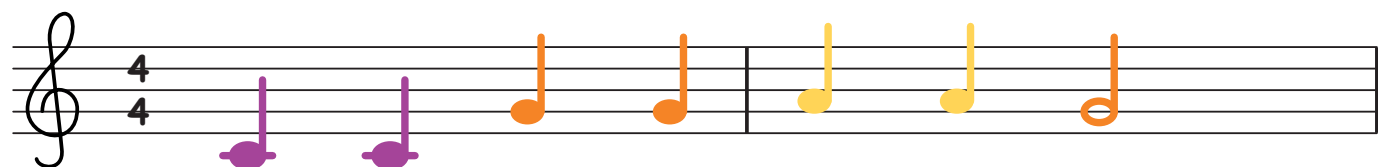


睡 得 香 又 甜。

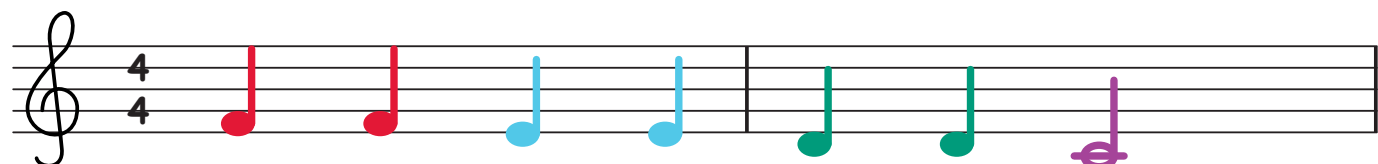


2. 摇篮曲美好夜, 妈妈满心喜悦,
闪亮的天使围绕着我的宝贝别离开。
他们会守护你, 你会在我臂弯里醒来。
他们会守护你, 你会在我臂弯里醒来。

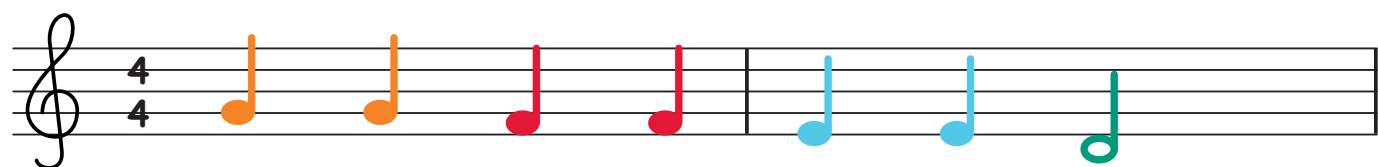
小星星



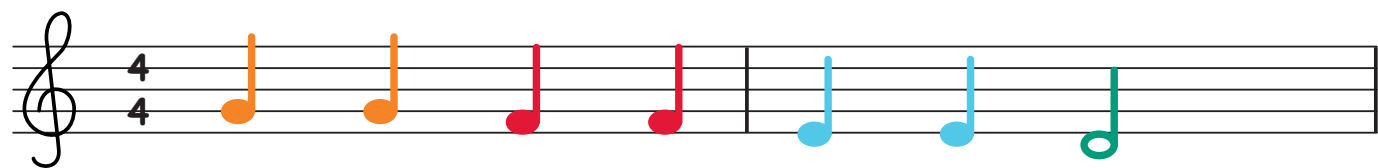
1. 一 闪 一 闪 亮 晶 晶，



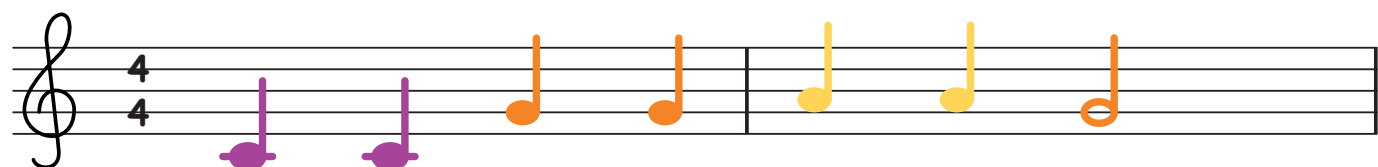
满 天 都 是 小 星 星



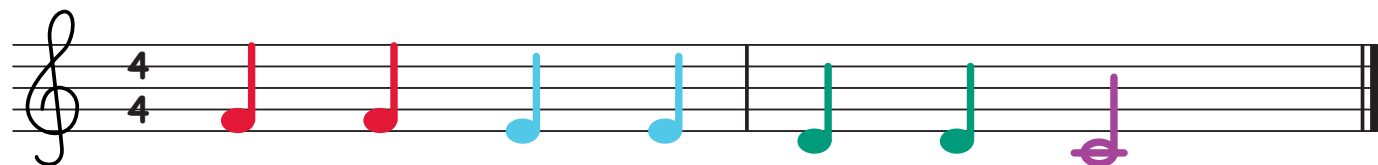
挂 在 天 空 放 光 明



好 像 千 万 小 眼 睛。



一 闪 一 闪 亮 晶 晶，



满 天 都 是 小 星 星

2. 太阳慢慢向西沉，乌鸦回家一群群。
星星眨着小眼睛，一闪闪烁到天明。
一闪一闪亮晶晶，满天都是小星星。

beleduc

beleduc GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. +49 37360 162 0
Fax +49 037360 162 29
beleduc@beleduc.de

© 2010

