Rolf.
Basics

MUZIEK-MONSTERS

- MUSIC MONSTERS
- MUSIKMONSTER
- LES MONSTRES MUSICIENS

21ST CENTURY SKILLS
STEAM
STEAM EDUCATION

Art.nr. 280.2456

0-3

3+

Nederlands

Inhoud
In een kartonnen doos
- 16 geluidskaarten met pictogrammen
- 2 lege beschrijfbare kaarten
- 1 kaartje met rood monster
- 2 kaartjes met blauw monster
- 3 knijpertjes
- handleiding

Doelgroep
Voor 2–4 kinderen * vanaf 3 jaar

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

Legenda pictogrammen op de kaarten

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

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

Dan moeten we 2 keer stampen op 1 tel!'

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

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

Er zijn verschillende niveaus aan te brengen in de muziek. Zo kun je wisselen in tempo (langzaam/largo, snel/allegro, versnellen/accelerando, vertragen/rallentando), wisselen in soorten geluiden of de extra kaartjes toevoegen.
Als je een klein kaartje met het blauwe monster erop met een knijper bevestigt aan een groot pictogram, maak je twee keer hetzelfde geluid binnen 1 tel. De beweging, dus het geluid, verdubbelt door deze kaart.
Bij het bevestigen van het kleine kaartje met het rode monster, geef je het geluid een extra accent (met meer nadruk).
Op de lege kaarten kan je zelf een pictogram tekenen en deze toevoegen aan het ritme.

Veel plezier met 'Muziekmonsters'

Onderwijskundig concept:
Gerreke Gierveld & Brenda van Rijn
Ontwerp en Illustratie:
Marc Freriks & Wiebe Brandsema

English

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

Target group
For 2 – 4 children * aged 3 and over

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

Key to pictograms on the cards

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

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

Through the 'Music monsters' game, children learn about keeping to the beat

and about rhythms by making simple sounds like clapping hands or stamping with their feet. They design beats and rhythms individually, in groups or as one big group.

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

Different levels can be used in the music. For example, you can change tempo (slow/largo, fast/allegro, speed up/accelerando, slow down/rallentando), change types of sounds or add the extra cards.
If you attach a small card with the blue monster to a large pictogram with a clothes peg, you will make the same sound twice in the same beat. This card doubles the movement, so the sound.
When attaching the small card with the red monster, you give the sound an extra accent (with more emphasis).
On the empty cards, you can draw your own pictogram and add this to the rhythm.

Have fun with 'Music monsters'

Educational concept:
Gerreke Gierveld & Brenda van Rijn
Design and Illustration:
Marc Freriks & Wiebe Brandsema

Deutsch

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

Zielgruppe
Für 2 – 4 Kinder * ab 3 Jahre

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

Legende der Kartensymbole

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

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

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

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

Die Musik kann auf verschiedenen Ebenen verändert werden. So kann das Tempo geändert werden (langsam/largo, schnell/allegro, beschleunigen/accelerando, verzögern/rallentando), es können andere Arten von Geräuschen gewählt oder zusätzliche Karten ins Spiel gebracht werden.
Wenn eine kleine Karte mit blauem Monster mit einer Klammer an einem großen Piktogramm befestigt wird, muss innerhalb eines Takts zwei Mal dasselbe Geräusch erzeugt werden. Die Bewegung, also das Geräusch, wird durch diese Karte verdoppelt.
Durch Befestigung der kleinen Karte mit rotem Monster wird das Geräusch stärker betont (mit mehr Nachdruck).
Die leeren Karten können selbst mit Symbolen versehen und in den Rhythmus integriert werden.

Viel Spaß mit „Musikmonster"

Pädagogischer Entwurf:
Gerreke Gierveld und Brenda van Rijn
Entwurf und Illustration:
Marc Freriks und Wiebe Brandsema

Français

Contenu
Dans une bôite en carton
• 16 cartes de sons avec pictogrammes
• 2 cartes vierges à personnaliser
• 1 carte avec un monstre rouge
• 2 cartes avec un monstre bleu
• 3 petites pinces à linge
• manuel

Groupe cible
Pour 2 à 4 enfants * à partir de 3 ans

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

Légende des pictogrammes figurant sur les cartes

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

Le jeu
« Je dépose 4 cartes de sons l'une à côté de l'autre dans les blocs de présentation. Je choisis « taper des mains », « mains croisées sur les jambes », à nouveau « taper des mains » puis « taper des pieds ». Nous allons maintenant créer un petit morceau de musique ensemble à l'aide de ces mouvements. Je peux dire et indiquer (à l'aide d'un monstre ou d'un fantoche) à quel moment tous les enfants peuvent commencer ensemble. 1, 2, 3, 4 ! Je fixe sou peu la carte du monstre bleu (avec une pince à linge) sur la carte « taper des pieds ». Nous devons alors taper des pieds 2 fois sur 1 temps ! »

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

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

La musique peut se jouer sur plusieurs dimensions. Vous pouvez changer de tempo (lent/largo, rapide/allegro, accélération/accelerando, ralentissement/rallentando), changer de types de sons ou ajouter des cartes supplémentaires.
Si vous fixez une petite carte représentant le monstre bleu avec une pince à linge sur un grand pictogramme, on doit faire deux fois le même son sur 1 temps. Cette carte double le mouvement, et donc le son.
Si vous fixez la petite carte du monstre rouge, on donne une force supplémentaire au son (en tapant plus fort).
Sur les cartes vierges, vous pouvez dessiner un pictogramme de votre choix pour l'ajouter au rythme.

Amusez-vous bien avec « Les monstres musiciens »

Concept éducatif :
Gerreke Gierveld et Brenda van Rijn
Conception et illustration :
Marc Freriks & Wiebe Brandsema

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

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

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

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

Rolf Education desarrolla y produce materiales educativos. Además de al valor educativo del producto, también prestamos atención a la facilidad de uso, la calidad y la seguridad de cada producto. Los productos con piezas afiladas o de tamaño reducido que, si se usan de forma indebida, pueden ser ingeridos o causar lesiones, los etiquetamos como no aptos para niños menos de tres años y siempre se tienen que usar bajo la supervisión de un adulto. Guarde el manual siempre junto al producto, para que todos los usuarios puedan consultar la forma en que se tiene que usar el producto.

Rolf Education sviluppa e produce materiali educativi. Oltre a curare il valore educativo del prodotto, siamo attenti alla facilità d'uso, alla qualità e alla sicurezza di ciascun prodotto. Apponiamo sui prodotti con componenti affilati o di piccole dimensioni, che in caso di uso improprio possono essere ingeriti o provocare ferite, un'etichetta che indica che tali prodotti non sono adatti per i bambini al di sotto di 3 anni di età e che devono essere utilizzati sotto la supervisione di un adulto. Conservare sempre il manuale nelle vicinanze del prodotto in modo che ciascun utente possa documentarsi su come utilizzare il prodotto.

A Rolf Education desenvolve e produz materiais educativos. Além da preocupação com o valor educativo do produto, destacamos também a usabilidade, a qualidade e a segurança de cada produto. Rotulamos produtos que possuem peças menores ou afiadas que devido ao uso impróprio podem ser engolidas ou causar lesões como sendo inadequados para crianças com menos de 3 anos e sempre devem ser utilizados sob supervisão de adultos. Sempre guarde o manual de instruções junto ao produto a fim de que cada usuário possa consultá-lo e se informar sobre o modo de utilização do produto.

Rolf.

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

0-3

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen.
Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.
Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile.