SPIELANLEITUNG
GAME INSTRUCTION

Inhalt
Content

1 Trommelspielbrett aus Holz mit magnethaftender Drehscheibe
hochwertiges Musikinstrument, spielbar bis zu 4 Spielern
28 Runde Spielmagnete mit einem Durchmesser von 3,2cm mit folgenden Symbolen:
5 Bass - 5 Snare - 3 Clap - 3 OLÉ - 2 Pause - 2 Schnippen - 2 blau - 2 rot - 2 gelb - 2 grün
1 Spielebuch mit der Erklärung von 13 Trommelspielen

1 Wooden Drumming-Game-Board
high-quality musicinstrument, playable up to 4 players
34 Round Playing-Magnets with a diameter of 3,2 cm with following symbols:
5 Bass - 5 Snare - 3 Clap - 3 OLÉ - 2 Pause - 2 Snap - 2 blue - 2 red - 2 yellow - 2 green - 6 white magnets
1 Gamebook with the declaration of 13 Drumming-Games

Erklärung Trommelspielbrett
Explanation of Drumming-game-board

Das **Trommelspielbrett** besteht aus 4 unterschiedlich farbigen **Feldern** (1). Jedes Farbfeld besitzt eine **blaue Hand** (2) und zwei **rote Hände** (3), welche die Töne BASS (2) und SNARE (3) kennzeichnen! Auf dem Spielbrett befindet sich ein **weisser Pfeil** (4), der in Richtung der **Drehscheibe** (5) in der Spielmitte zeigt. Auf der magnethaftenden Drehscheibe (5) befinden sich sechs **runde Felder** (6), auf die man die unterschiedlichen Magnetsymbole legen kann. Wird die Drehscheibe (5) gedreht und kommt dieses zum Stehen, zeigt der Pfeil (4) auf ein bestimmtes Symbol bzw. Feld (6) auf der Drehscheibe.

*The **Drumming-Board** exists of 4 different **colored fields** (1). Each color-field has one **blue hand** (2) and two **red hands** (3) which mark the sounds BASS (2) and SNARE (3)! On the Drumming-Board there is an **arrow** (4) that points in the direction of the magnetic **Turning Card** (5) in the game center. On the magnetic Turning Card (5) you can see six **round fields** (6) on which you can put the magnetic symbols. If you turn the Playing-Card (5) and stops again, the arrow (4) points on a particular symbol.*

1. *Color Field*
2. *Blue hand = BASS*
3. *Red hands = SNARE*
4. *Arrow*
5. *Magnetic Turning Card*
6. *Round fields for the magnets*

1. Farbfeld
2. blaue Hand = BASS
3. rote Hände = SNARE
4. Richtungspfeil
5. Magnetische Drehscheibe
6. Runde Felder für die Magnete

Spielbeschreibung

Biff Baff ist das verrückte Trommelspiel, bei dem sich der Musiker in dir zeigt.

Dieses taktvolle Gesellschaftsspiel bietet Spielaktionen voller witziger Aktion und beweist treffsicheres Rhythmusgefühl. Lebe dich aus und haue gemeinsam mit deinen Mitspielern ordentlich auf die Trommel, wenn du deine musikalische Ader entdeckst.

Der Dirigent von Biff Baff ist eine Drehscheibe, die auf abwechslungsweise Art und Weise unterschiedliche Rhythmusfolgen anleitet. Zu mitreißenden Rhythmen und Aktionen trommelt ihr den richtigen Takt auf dem Trommelspielbrett. Gewinner ist derjenige, der den Beat am genauesten trifft.

Game Explanation

Biff Baff is the crazy Druming-Game where you discover your sense of rhythm.

This tactful society game provides gaming-action full of funny action and proves your sense of rhythm with your fellow players. With Biff Baff you become a real musician and discover your musical vein with your friends.

The conductor of Biff Baff is a Turning-Card which guides you different rhythm consequences and playing-strategies. You will drum to infectious rhythms and actions the right beat on the Drumming-Gameboard. The winner is the one who makes the beat most accurate.

Biff Baff ist in der Handhabung verblüffend einfach, ohne komplizierte Regeln und stellt dennoch eine musikalische und reaktionsfähige Herausforderung dar. Bei der witzigen Spielweise wird dein Rhythmusgefühl geschult und die unterschiedlich möglichen Schwierigkeitsgrade lassen auch die Kleinsten zu einem echten Rockmusiker werden!

Biff Baff bietet 13 Rhythmus- und Bewegungsspiele, die Spaß machen und zugleich fördern!

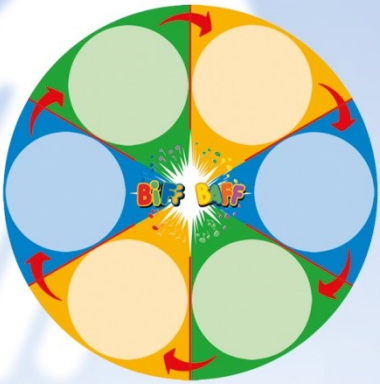
Biff Baff is amazingly easy to use. It´s without any complictaed rules and still provides a musical and responsice challenge. In a fun way of playing your rhythm will be trained and the different kinds of abilities wil make even the youngest to become a real rock-musician.

Biff Baff - the interactive Drumming-Game - offers 13 rhythm- and actiongames that are fun and promote!

Symbolerläuterung
Explanation of the symbols

Auf dem Trommelspielbrett befindet sich eine magnethaftende Drehscheibe, auf die Ihr die einzelnen Magnete (je nach Spiel) auflegen könnt. Die Drehscheibe liest und spielt man im Uhrzeigersinn, siehe rote Pfeilrichtung. Bei Biff Baff gibt es folgende Symbole:

On the Drumming-Game-Board you have a magnetic Turning-Card on which you can put the single magnets on. You read and play the Turning-Card clockwise, see red arrows on the Turning-Card. At Biff Baff there are following symbols:



BASS: Das Symbol mit der blauen Hand auf dem Trommelspielbrett kennzeichnet den BASS. Wenn ihr darauf schlagt, merkt ihr, dass sich der Ton tief anhört.

BASS: *The icon with the blue hand on the Drumming Game-Board features the Bass. If you beat it you realize that the tone sounds deep.*

CLAP: Es gibt noch das Symbol mit den klatschenden Händen. Wenn ihr dieses Symbol seht, dann müsst ihr in die Hände klatschen.

CLAP: *There is the icon with the clapping hands. When you see it then you have to clap your hands.*

OLÉ: Zeigt der Pfeil auf das Symbol OLÉ müsst ihr eure beiden Hände hochnehmen und dabei laut OLÉ rufen!

OLÉ: *If the arrow points on the symbol OLÉ you need to put your hands up and say loud OLE!*

FARBMAGNETE: Ihr findet auch jeweils 2 Farbmagnete. Diese könnt ihr bei Spielen verwenden und auch beschriften!

COLOR MAGNETS: *You also find from each color 2 magnets . These magents you need if you play a game where you need to play with colors and you can write on them.*

SNARE: Wenn ihr auf den oberen Rand, also auf die roten Hände des Spielbretts schlagt, klingt der Ton viel heller und schnarrt: Das nennt man SNARE.

SNARE: *If you beat on the top edge where you see the red hands on the Game-Board the sound is much brighter and rasps: this is called SNARE!*

PAUSE: Dieses Symbol ist das Pausenzeichen. Hier führt ihr euren eigenen Finger an den Mund und sagt dazu in einem Zischen „Pssst".

PAUSE: This symbol is the Pause character. Here you lead your own finger to your mouth and say in a hissing "Shhhh".

SCHNIPPEN: Zeigt der Pfeil auf dieses Symbol, müsst ihr mit den Fingern schnippen. Ihr könnt das nicht? Dann nur die Hände hoch und "Schnipp, schnipp" sagen!

SNAP*: If the arrow is on this icon you must snap your fingers. You can not? Then just put your hands up and say "Snap, snap!"*

Achtung! Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzugnen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn (ein) Magnet(e) verschluckt wird (werden).
Warning! *This toy contains magnets or magnetic components. Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled!"*

SPIEL NR. 1 BIFF BAFF GAME NO. 1

DREHWURM

Reaktionsspiel zum Kennenlernen der Symbole

WIZZY

Reaction game to learn the symbols

Welche Spielmagnete werden benötigt?

5x 5x 3x 2x 2x 3x

Which playing magnets are needed?

Legt die Magnetsymbole verdeckt auf den Tisch und mischt diese. Die Spieler ziehen abwechselnd zu Spielbeginn jeweils ein Magnetsymbol und legen dieses auf ein freies Feld auf der Drehscheibe bis alle Felder mit einem Magnetsymbol gefüllt sind!

Jetzt wird die Drehscheibe mit den Magnetsymbolen schwungvoll von einem Spieler gedreht. Kommt die Drehscheibe wieder zum Stehen, so zeigt der auf dem Trommelspielbrett befindende Pfeil auf ein Symbol auf der Drehscheibe. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich das Symbol zu spielen, welches angezeigt wird. Der Spieler, der zuerst das Symbol nachspielt, gewinnt das angezeigte Magnetsymbol und legt ein neues Magnetsymbol von den verdeckten Magneten wieder in die freie Lücke auf der Drehscheibe. Das Spiel beginnt erneut und die Drehscheibe wird gedreht.

Gespielt wird solange bis nur noch fünf Magnetsymbole auf der Drehscheibe sind. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Magnetsymbole gesammelt hat !

Put the magnetic symbols face down on the table and mix them. The players take each one symbol and put it on the magnetic Turning-Card of the Game-Board until all fields are filled with a magnetic symbol.

Now the Turning-Card needs to get turned by one player. On the Drumming Board-Game is a arrow which points in the direction of the card. Stops the card, the arrow is pointing on one smybol. The aim of the game is ***to play as soon as possible this symbol*** *that is displayed when the card is stopping at the arrow. The first player which imitates this shown symbol will win one symbol which he can choose from the Turning-Card. This symbol is one point and the player keep it. Then he takes one other symbol from the remaining symbols of the table and puts it on the free field of the Turning-Card. The game starts again and the card is getting spinned.*

The game is played until only five magnetic symbols are on the Turning-Card. The winner is the player who has colletced the most magentic symbols in the end.

Was wird gefördert? Intermodale Verbindung: Sehen und Tun • Reaktion • Dekodieren

What is funded? *Intermodal connection: watching and Doing • reaction • Decoding*

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Trommelspiel im gemeinsamen Rhythmus

TOGETHER WE ARE STRONG

Reaction game to learn the symbols

Welche Spielmagnete werden benötigt?

5x 5x 3x

Which playing magnets are needed?

2x 2x 3x

Legt die Magnetsymbole verdeckt auf den Tisch und mischt diese. Nun zieht ihr der Reihe nach jeweils ein Magnetsymbol und leget es auf ein freies Feld auf der Drehscheibe bis alle Felder mit einem Magnetsymbol gefüllt sind!

Die Drehscheibe mit den Magnetsymbolen wird nun schwungvoll von einem Spieler gedreht. Kommt die Drehscheibe zum Stehen, so zeigt der auf dem Trommelspielbrett befindende Pfeil auf ein Symbol auf der Drehscheibe, welches den Anfang der zu spielenden Rhythmusfolge darstellt. Die Spielrichtung erkennt ihr an den roten Pfeilen auf der Drehscheibe. Ziel des Spiels ist es den auf der Drehscheibe angezeigten **Rhythmus gemeinsam im gleichen Takt und Tempo zu spielen**. Der Spieler, der einen Fehler macht (zu spät schlägt, rauskommt oder falsch spielt) setzt automatisch aus, während die anderen weiterhin die Rhythmusfolge spielen bis nur noch ein Spieler übrig bleibt und den Rhythmus weiterhin richtig spielt. Der Sieger darf sich nun ein Symbol von der Drehscheibe wegnehmen und legt ein neues Magnetsymbol von den verdeckten Magneten wieder in die freie Lücke auf der Drehscheibe. Das gewonne Symbol dient als Punkt. Das Spiel beginnt erneut und die Drehscheibe wird gedreht.

Gespielt wird solange bis nur noch fünf Magnetsymbole auf der Drehscheibe sind. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Magnetsymbole gesammelt hat !

Spieltips:

- Um gemeinsam zu beginnen zählt am besten gemeinsam 1,2,3 und fangt dann an zu spielen.
- Wenn ihr am Anfang noch Schwierigkeiten haben solltet, dann könnt ihr z.B. auch mit nur drei Symbolen den Rhythmus spielen.

Put the magnetic symbols face down on the table and mix them. The players take each one symbol and put it on the magnetic Turning-Card of the Game-Board until all fields are filled with a magnetic symbol.

One player turn the card and when the Turning-Card stops the arrow on the Drumming Board-Game shows to a symbol which marks the starting point of the rhyhtm. Each rhythm is played clockwise which is marked by the arrows on the rhythm card.

*The aim of the game is to play the rhythm on the rhythm cards **together with the same tempo and ryhthm**. The player who makes a mistake (by playing not in the right tempo or playing the incorrect symbol) will stop automatically playing while the other players still continue to play the rhythm sequences until only one player remains. The player who plays the rhythm the longest will win one symbol which he can choose from the Turning-Card. This symbol is one point and the player keep it. Then he takes one other symbol from the remaining symbols of the table and puts it on the free field of the Turning-Card. The game starts again and the card is getting spinned.*

The game is played until only five magnetic symbols are on the Turning-Card. The winner is the player who has colletced the most magentic symbols in the end.

Game-Tips:
- To start together you can count before together 1,2,3 and then you start plaiyng the rhythm together
- If you have any problems at the beginning, you can for instance start playing only with 3 symbols instead of 6 symbols.

Was wird gefördert? Optische und auditive Merkfähigkeit • Serialität • Rhythmus • Dekodieren
What is funded? *Visual and auditory memory skills • Serialism • rhythm • reaction • Decoding*

SPIEL NR.3 BIFF BAFF GAME NO. 3

RHYTHMUS IM KREIS

Rhythmusspiel für 2-4 Spieler

RHYTHM IN A CIRCLE

Rhythm-Game for 2-4 players

Welche Spielmagnete werden benötigt?

5x 5x 3x

Which playing magnets are needed?

2x 2x 3x

Legt die Magnetsymbole verdeckt auf den Tisch und mischt diese. Nun zieht ihr der Reihe nach jeweils ein Magnetsymbol und leget es auf ein freies Feld auf der Drehscheibe bis alle Felder mit einem Magnetsymbol gefüllt sind!

Die Drehscheibe mit den Magnetsymbolen wird nun schwungvoll von einem Spieler gedreht. Kommt die Drehscheibe zum Stehen, so zeigt der auf dem Trommelspielbrett befindende Pfeil auf ein Symbol auf der Drehscheibe, welches den Anfang der zu spielenden Rhythmusfolge darstellt. Die Spielrichtung erkennt ihr an den roten Pfeilen auf der Drehscheibe. Ziel des Spiels ist, dass ein Rhythmus weitergegeben wird. Jeder muss warten bis er an der Reihe ist und spielt immer nur das nächste Symbol auf der Drehscheibe. **Jeder spielt also immer nur einen Schlag von der Rhythmusfolge.** Der Rhythmus wird solange im Kreis herum gespielt, bis jemand ein Fehler macht. Der Spieler, der einen Fehler macht (zu spät schlägt, rauskommt oder falsch spielt) setzt automatisch aus, während die anderen weiterhin die Rhythmusfolge spielen bis nur noch ein Spieler übrig bleibt und den Rhythmus weiterhin richtig spielt. Der Sieger darf sich nun ein Symbol von der Drehscheibe wegnehmen und legt ein neues Magnetsymbol von den verdeckten Magneten wieder in die freie Lücke auf der Drehscheibe. Das gewonne Symbol dient als Punkt. Das Spiel beginnt erneut und die Dreh scheibe wird gedreht.

Gespielt wird solange bis nur noch fünf Magnetsymbole auf der Drehscheibe sind. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Magnetsymbole gesammelt hat !

Put the magnetic symbols face down on the table and mix them. The players take each one symbol and put it on the magnetic Turning-Card of the Game-Board until all fields are filled with a magnetic symbol.

One player turn the card and when the Turning-Card stops the arrow on the Drumming Board-Game shows to a symbol which marks the starting point of the rhyhtm. Each rhythm is played clockwise which is marked by the arrows on the rhythm card.

*The aim of the game is that **the rhythm is played one by one**. Every Player has to wait when it´s his turn and is playing just one symbol of the rhythm sequence. **Each player plays only one beat/symbol of the rhythm**. You play the rhythm sequence in the circle as long as someone is making a mistake. The player who makes a mistake (by playing not in the right tempo or playing the incorrect symbol) needs to make a pause. The winner of the game is the one player who is left until the end. The winner can choose now a symbol from the Turning-Card and puts a new magnetic symbol from the remaining symbols of the table on the free space of the Turning-Card. The smybols which has been taking from the winer is one point and is needed to stay at the player. The game starts again and the card is getting turned.*

The game is played until only five magnetic symbols are on the Turning-Card. The winner is the player who has colletced the most magentic symbols in the end.

Was wird gefördert? Optische und auditive Merkfähigkeit • Serialität • Rhythmus • Reaktion • intermodale Verbindung: Sehen und Tun sowie Hören und Tun

What is funded? *Visual and auditory memory skills • Serialism • rhythm • response • intermodal connection : seeing and doing as well as hearing and doing*

SPIEL NR.4 BIFF BAFF GAME NO. 4

A,B,C

Lerne das Alphabet von 1-4 Spieler

A,B,C

Learn the alphabet from 1-4 players

Welche Spielmagnete werden benötigt?

2X 2X 2X

Which playing magnets are needed?

Spielvorbereitung: Beschrifte mit einem Folienstift (non-permanent) die farbigen Magnete mit unterschiedlichen BUCHSTABEN. Hier kannst du alle möglichen BUCHSTABEN draufschreiben, die du gerne lernen möchtest. Lege die beschrifteten Buchstabenmagnete auf die magnethaftende Drehscheibe. Ein Spieler dreht die Scheibe schwungvoll. Kommt die Scheibe wieder zum Stehen, so zeigt der Pfeil auf einen bestimmten Buchstaben der Drehscheibe.

Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich ein Tier (oder Land, Name, etc.) zu nennen, welches mit dem angezeigten Buchstaben beginnt. Der Spieler, der als erster auf den BASS des Trommelspielbretts geschlagen hat, darf das Ergebnis sagen. Ist das Ergebnis richtig, so darf der Gewinner die Drehscheibe drehen und festlegen, was die Spieler als nächstes erraten müssen. Der Spieler sagt z.B. *"Wir suchen beim nächsten Buchstaben ein Land!"*

Spieltipps:
- Anstelle von Tieren könnt ihr beispielsweise Städte, Länder, Namen, Automarken, Früchte, Essen, Musikinstrumente, etc. nennen!
- Denkt euch alle möglichen Varianten zu dem Spiel aus und variiert auch die Buchstaben immer wieder.

Game preparation: Write with a marker pen (non-permanent) different LETTERS on the colored magnet. Here you can write all kind of LETTERS that you would like to learn!

Place the handwritten magnetic Letters in the middle of the Drumming Game-Board on the Turning-Card. One player spins the Turning-Card peppy. If the Card stops again, the arrow points to a particular letter on the Turning-Card.

The aim of the game is to name as soon as possible for instance an animal (or country name, etc.) whichs starts with the leter shown on the Turning Card. The player who has played on the BASS Drum of the Drumming-Game-Board has the right to say the result. If the answer is correct the winner spins again the Turning-Card and determine waht the players have to guess next. The player can say for instance: "Please name a COUNTRY at the next letter!".

Game-Tips:
- Instead of an animal you can for example name a city, names, car brands, fod, musical instruments, etc.
- Think of all possible variaties to play the game and also change the letters after a while playing.

Was wird gefördert? Lernen der Buchstaben • Serialität • Rhythmus
What is funded? *Learn the letters • seriality • rhythm*

SPIEL NR.5 BIFF BAFF GAME NO. 5

KONZERTBESUCH
Konzentrationspsiel für 2-4 Spieler

Bei diesem Spiel braucht ihr nur das Trommelspielbrett. Es werden keine Magnete benötigt!

Dieses Spiel ist abgeleitet von dem beliebten Kinderspiel „Ich packe meinen Koffer".

Der jüngste Spieler darf beginnen und sagt den Satz: **„Ich gehe auf ein Rockkonzert und spiele den ...",** als Beispiel „Bass". Dabei schlägt er auf den „Bass" des Trommelspielbrettes und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Dieser beginnt ebenfalls mit dem Satz: „Ich gehe auf ein Rockkonzert und spiele den „Bass" und die „Snare". Reihum wird immer ein weiterer Schlag aus den Symbolen unseres Spiels dazu gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der sich am meisten Rhythmusfolgen merken kann.

IN CONCERT
Concentration Game for 2-4 player

At this game you only play with the Druming-Board. You do not need any magnets!

This game is adapted by the children´s game "I am packing my suitcase...".

*The youngest player begins the sentence and says **"I go to a rock concert and I play the ...."** for example "BASS". He slams at the same moment the "BASS" on the Drumming Game-Board and it is the next player´s turn. The next player also begins with the sentence "I go to a rock concert and I play the BASS and ...." for example the "SNARE". From one player to the next player the symbols and the beats are getting more complicated to remember. The winner is the player who did remember the most sequences of the rhythm.*

Was wird gefördert? Auditive Merkfähigkeit • Serialität • Rhythmus
What is funded? *Auditory memory skills • Serialism • rhythm*

SPIEL NR.6 BIFF BAFF GAME NO. 6

FARBKLECKS
Farben zuordnen ab 1 Spieler

Welche Spielmagnete werden benötigt?

2X 2X 2X 2X

Legt die acht magnetischen Farbsymbole verdeckt auf den Tisch und zieht der Reihe nach ein Symbole, welches ihr willkürlich auf die Drehscheibe legt. Die Farben sind identisch zu den Spielfeldfarben des Trommelspielbrettes. Der jüngste Spieler beginnt und dreht die Drehscheibe schwungvoll. Auf dem Spielbrett befindet sich ein Pfeil, der in Richtung der Drehscheibe zeigt. Bleibt die Scheibe nun stehen, so zeigt der Pfeil auf eine bestimmte Farbe. Die angezeigte Farbe sollte nun so schnell wie möglich auf dem Spielbrett geschlagen und benannt werden. Hierbei ist es noch nicht entscheidend, welches Symbol (Bass oder Snare) man schlägt.

COLOR SPLASH
Pick the right color from 1 player

Which playing magnets are needed?

Put the eight magnetic color-symbols down on the table. Every player is taking a symbol and puts it on the Turning-Card until the Card has six different colors. The colors are identical to the colors on the Game-Board. The youngest player starts and turns the Turning-Card. On the Game-Board there is a arrow which points in the direction of the card. When the color card stops, the arrow points to a specific color. The aim is now to hit the color which is shown on the card as well on the Game-Board. It´s not important if you hit the Bass or the Snare on the Game-Board.

Was wird gefördert? Intermodale Verbindung: Sehen und Tun • Augen-Hand-Koordination
What is funded? *Intermodal connection: Seeing and Doing • Constance Eye-Hand coordination*

SPIEL NR.7 BIFF BAFF GAME NO. 7

LERNE DIE ZAHLEN
Spiel zum Zählen ab 1 Spieler

LEARN THE NUMBERS
Game for Counting from 1 player

Welche Spielmagnete werden benötigt?

2X 2X 2X

Which playing magnets are needed?

Spielvorbereitung: Beschrifte mit einem Folienstift (non-permanent) die farbigen Magnete mit unterschiedlichen Zahlen. Hier kannst du alle möglichen Zahlen draufschreiben, die du gerne lernen möchtest.

Lege die beschrifteten Zahlenmagnete auf die magnethaftende Drehscheibe. Der jüngste Spieler beginnt und dreht die Scheibe schwungvoll. Auf dem Spielbrett befindet sich ein Pfeil, der in Richtung der Drehscheibe zeigt. Bleibt die Scheibe nun stehen, so zeigt der Pfeil auf eine bestimmte Zahl der Zahlenkarte. Der Spieler, der gedreht hat, muss nun so oft auf den Bass oder die Snare des Spielbrettes schlagen wie die Zahl es anzeigt und dabei die einzelnen Zahlen laut pro Schlag mitzählen. Bleibt der Pfeil beispielsweise auf der „Sieben" stehen, so muss der Spieler 7-mal auf den Bass bzw. Snare schlagen und dabei die Zahlen aufsagen. Als weitere Möglichkeit könnten alle Kinder gemeinsam die Zahlen aufsagen.

Spieltipps:
- Schwieriger wird es, wenn man die angezeigte Zahl gemeinsam abwechselnd im Kreis spielt und jeder immer nur eine Zahl hochzählt.
- Möglich wäre es auch bei einer ungeraden Zahl auf die "SNARE" und bei einer geraden Zahl auf den "BASS" zu schlagen!

Ihr könnt die Zahlen noch nicht schreiben? Kein Problem: fragt einfach einen Erwachsenen.

Game preparation: Write with a marker pen (non-permanent) the colored magnet with different numbers. Here you can write all kind of numbers that you would like to learn!

Place the handwritten magnetic numbers in the middle of the Drumming Game-Board on the Turning-Card. The youngest player starts and turns the number card peppy. On the Drumming Board there is an arrow that points in the direction of the number-card. When the card stops the arrow points to a certain number of the card. The aim is now to play so many times on the bass (blue hand) or the snare (red hands) of the board as the number it displays. If, for example, the arrow stops on the "Seven" , then the players must hit 7 times on the bass or snare, while shouting the numbers. As another possibility, only one children could recite the numbers and gets a point if he/she made it correctly.

Game Tips:
- It becomes more difficult when you play together in the circle the number shown and everyone always counts up only one number.
- Also possible would be to hit the "BASS" even with an odd number on the "SNARE" with an even number!

You do not know how to write the numbers? No problem: just ask an adult to do.

Was wird gefördert? Mengenbegriff • Serialität • Erste Zahlen
What is funded? *quantity term • seriality • First numbers*

SPIEL NR.8 BIFF BAFF GAME NO. 8

RHYTHMUSRATEN
Ratespiel für 2-4 Spieler

GUESS THE RHYTHM
Guessing game for 2-4 player

Welche Spielmagnete werden benötigt?

4x 4x 2x

Which playing magnets are needed?

2x 2x 2x

Spielvorbereitung: 1 Spieler wird als Spielleiter festgelegt. Dieser erhält die Hälfte der Spielmagnete (2x Bass, 2x Snare, 1x Clap, 1x Pause, 1x Schnippen, 1x Olé). Die restlichen Spielmagnete könnt ihr einfach auf den Tisch legen.

Der Spielleiter denkt sich nun einen Rhythmus aus und legt mit Hilfe der Magnete sich diesen vor sich hin, so dass die anderen nicht erkennen können, welche Rhythmusreihenfolge er gewählt hat. Diesen Ryhthmus spielt der Spielleiter nun den anderen Mitspielern vor. Die anderen Spieler müssen nun versuchen diesen Rhythmus zu erkennen und legen mit Hilfe der restlichen Spielmagnete diesen vorgespielten Rhythmus auf die Drehscheibe.

Wenn der Rhythmus von der Gruppe richtig erraten wird, wird ein neuer Spielleiter ernannt.

Game preparation: One player is defined as the game-master and gets half of the playing magnets (2x Bass, 2x Snare, 2x Clap, 1x Pause, 1x Snap, 1x Olé). The remaining magnets you can put on the table.

The game-master is thinking about a own rhythm and sets with the help of the magnets his fantasy-rhythm on the table so that the other players can not see the rhythm . The game-master starts to play his fantasy-rhythm on the game-board to other players. The other players need to listen carefully because they need to identify the played rhythm. If they recognized the rhythm they will put with the help of the magnets the rhythm on the Turning-Card.

If the rhythm is guessed correctly by the group, a new game-master will be choosen.

Was wird gefördert? Intermodale Verbindung: Hören und Sehen • Rhythmusgefühl • Reaktion
What is funded? *Intermodal connection: hearing and vision • rhythm • response*

KOMMANDO BIFF BAFF

Reaktionsspiel für 2-4 Spieler

COMAND BIFF BAFF

Reaction game from 2-4 players

Bei diesem Spiel braucht ihr nur das Trommelspielbrett. Es werden keine Magnete benötigt!

At this game you only play with the Druming-Board. You do not need any magnets!

Gespielt wird nach dem Muster des bekannten Kinderspiels „Kommando Bimberle". Unterschied ist, dass das musikalische Trommelspielbrett zum Wegbegleiter wird und anstatt „Kommando Bimberle" rufen wir „Kommando Biff Baff". Es wird ein Spielleiter festgelegt, der die unterschiedlichen Kommandos gibt. Während man "Kommando Biff Baff" sagt, tippt man abwechselnd mit den Fingern auf die roten Hände am Rande des Spielbretts und zwar so lange, bis ein neues Kommando genannt wird. Sobald der Spielleiter dann ein Kommando gibt, wird dieses von allen Kindern so schnell wie möglich nachgemacht. Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn vorher das Wort "Kommando" genannt wurde. Wer falsch schlägt, scheidet bis zum Ende der Runde aus. Wir empfehlen folgende Kommandos:

Kommando TROMMELWIRBEL
Kommando BASS
Kommando SNARE
Kommando CLAP
Kommando PAUSE
Kommando HÄNDE HOCH
Kommando BASS UND SNARE *(eine Hand auf den BASS, eine auf die SNARE)*

Ihr könnt zusätzlich weitere Kommandos erfinden und diese mit in das Spiel integrieren. Auch komplette Rhythmusfolgen wie z.B. „Kommando WE WILL ROCK YOU" mit Bass, Bass, Snare, ... sind möglich!

This game comes from the famous children's game "command Bimberle". The difference is that the musical Drumming Game-Board is existing and as well we call instead of "command Bimberle" "command Biff Baff".

At the beginning a game master need to be established who gives the different commands. While you say "command Biff Baff" you need to tap your fingers on the red hands on the edge of the board until a new command is called. As soon as the game master then issues a command, this command needs to get made as soon as possible by all players. The commands can only be executed if the previous word "command" was called. Whoever strikes wrong, will leave by the end of the round. We recommend the following commands:

command DRUM ROLL
command BASS
command SNARE
command CLAP
command PAUSE
command HANDS UP
command BASS AND SNARE (one hand on the bass, one on the SNARE)

You can also invent and integrate them with other commands in the game. Also complete rhythm consequences such as "Command WE WILL ROCK YOU" with bass, bass, snare, ... are possible!

Was wird gefördert? Intermodele Verbindung: hören & tun • Auditive Wahrnehmung • Reaktion • Merkfähigkeit

What is funded? *Intermodels connection: listen & do • Auditory Perception • reaction retentiveness*

GRUNDZAHL 10
Frstes Zahlenrechnen ab 1 Spieler

BASE NUMBER 10
First number calculate from 1-4 player

Welche Spielmagnete werden benötigt?

2X 2X 2X

Which playing magnets are needed?

Spielvorbereitung: Beschrifte mit einem Folienstift (non-permanent) die farbigen Magnete mit unterschiedlichen Zahlen von 1-10.

Legt dann die beschrifteten Zahlenmagnete auf die magnethaftende Drehscheibe. Der jüngste Spieler beginnt und dreht die Zahlenkarte schwungvoll. Auf dem Spielbrett befindet sich ein Pfeil, der in Richtung der Zahlkarte zeigt. Bleibt die Spielkarte nun stehen, so zeigt der Pfeil auf eine bestimmte Zahl auf der Spielkarte. Die Spieler müssen herausfinden, wie viele Zahlen bis zur Zahl 10 fehlen und lernen dabei das Zählen und Rechnen bis 10 kennen. Dreht ein Spieler also beispielsweise eine „6", müsste er 4-mal trommeln, da 6+4 = 10 ergibt.

Spieltipps:
- Schwieriger wird es, wenn man bei einer ungeraden Zahl auf die "SNARE" und bei einer geraden Zahl auf den "BASS" schlägt!
- Könnt ihr die fehlenden Zahlen auch bis 20 trommeln?
- Oder dreht die Zahlenkarte doch zweimal und trommelt die Summe beider Zahlen.

Game preparation: Write with a marker pen (non-permanent) the colored magnet with different numbers from 1-10.

Place the handwritten magnetic numbers in the middle of the Drumming Game-Board on the Turning-Card. The youngest player starts and turns the number card peppy. On the Drumming Board there is an arrow that points in the direction of the number-card. When the card stops the arrow points to a certain number of the card. The player must find out how many numbers are missing up to the basic number 10 and learn to know the counting and calculating through 10. For example a player turns a "6", he need to drum 4 times because 6 +4 = 10.

Game Tips:
- It becomes more difficult when you hit the "SNARE" with an even number on the "BASS" with an odd number!
- Can you also drum the missing numbers up to 20?
- Or rotate the number-card twice and then drum as often as the sum of the two numbers is.

Was wird gefördert? Mengenbegriff • Serialität • Erste Zahlen
What is funded? *quantity term • seriality • First numbers*

SPIEL NR.11 BIFF BAFF GAME NO. 11

SILBENTROMMELN
Spiel zur Sprachförderung

SYLLABLE DRUMMING
Game for language promotion

Bei diesem Spiel braucht ihr nur das Trommelspielbrett. Es werden keine Magnete benötigt!

At this game you only play with the Druming-Board. You do not need any magnets!

Bei diesem Spiel benötigt ihr Phantasie! Denkt euch der Reihe nach ein beliebig schweres Wort aus und sagt es den anderen Mitspielern. Diese müssen nun gemeinsam das gesagte Wort in Silben zerlegt auf dem Trommelspielbrett trommeln. Als Beispiel nennt ein Spieler das Wort "Apfel", so müssen alle gemeinsam das Wort "Apfel" in Silben trennen, trommeln und mitsprechen: Ap-fel. Also zweimal auf den Bass oder die Snare schlagen.

Here you need fantasy! One player needs to think about a special word and says it to the other players. The other players need to drum together the word on the Drumming-Game-board in syllables. As an example, the word is "flower" and the players must drum the word flower in syllables: Flo-wer. So you hit twice on the bass or snare.

Was wird gefördert? Silbentrennung • Rhythmusgefühl • Wortzerlegung • Strukturieren
What is funded? *Hyphenation • rhythm • spell word • structuring decomposition*

SPIEL NR.12 BIFF BAFF GAME NO. 12

MATHE SPASS
Rechenspiel für 2-4 Spieler

MATH FUN
Calculation Game from 2-4 players

Welche Spielmagnete werden benötigt?

Which playing magnets are needed?

Beschrifte mit einem Folienstift (non-permanent) die farbigen Magnete mit unterschiedlichen Zahlen deiner Wahl. Legt dann die beschrifteten Zahlenmagnete auf die magnethaftende Drehscheibe. Es gibt einen Spielleiter und einen (oder auch mehrere) Mitspieler. Die Mitspieler müssen ständig einen einfachen Rhythmus spielen wie z.B. BASS, BASS, SNARE, BASS, BASS, SNARE und wiederholen diesen fortlaufend. Während die Spieler nun den Rhythmus spielen, dreht der Spielleiter die Zahlenkarte schwungvoll. Bleibt die Zahlenkarte nun stehen, so zeigt der Pfeil auf eine bestimmte Zahl auf der Spielkarte. Die Mitspieler merken sich diese, während sie weiterhin den Rhythmus spielen und der Spielleiter dreht erneut. Bei der zweiten Zahl müssen die Spieler nun diese zur ersten addieren, ... und wieder wird gedreht. Nach 5-mal nennen die Mitspieler das Ergebnis. Wer hat richtig gerechnet?

Write with a marker pen (non-permanent) the colored magnet with different numbers. Place the handwritten magnetic numbers in the middle of the Drumming Game-Board on the Turning-Card. There is one game-master and one (or more) Players. The players need to play constanly a common rhythm. For instance: BASS, BASS, SNARE, BASS, BASS, SNARE and repeat it permamently. While the other player are playing, the game-master is turning the Card with the numbers. When the card is stopping and the arrows points on a certain number, the players need to remember the number while they are still playing and the game-master is turning the card again. At the second number the players need to add the number to the one before, ... and the card is getting turned again. After five-times the players name the result. Who has the right result?

Was wird gefördert? Rhythmusgefühl • Serialität • Visuelle Wahrnehmung
What is funded? *Sense of rhythm • serialism • Visual perception*

CODES
Konzentrationsspiel für 3-4 Spieler

CODES
Concentration Game for 3-4 players

Bei diesem Spiel braucht ihr nur das Trommelspielbrett.
Es werden keine Magnete benötigt!

At this game you only play with the Druming-Board.
You do not need any magnets!

Das Spiel "Codes" erfordert höchste Konzentration. Gespielt werden nur die Symbole „Snare", „Bass" und „Klatschen" . Jeder Spieler darf nur einmal schlagen, dann ist der nächste an der Reihe. Jedes einzelne Symbol erhält aber einen eigenen Code und somit eine unterschiedliche Bedeutung. Es werden folgende Zeichencodes festgelegt:

The game "codes" requires intense concentration. You play only the symbols "Snare", "Bass" and "Clapping". Each player is allowed to play only one hit, then it´s the next player´s turn. But each individual symbol is given a separate code and therefore a different meaning. It defines the following character codes:

BASS: Wenn der Spieler auf den BASS schlägt, ist der nächste Spieler, der „trommeln" darf, derjenige der rechts von einem ist!
BASS: *If the player beats on the bass, the next player who drums is that of the right of the player who played!*

SNARE: Schlägt man auf die SNARE ist der nächste Spieler, der „trommeln" darf, derjenige der links von einem ist!
SNARE: *If you hit the SNARE the next player who needs to play or drum is the one who is left of the player who played!*

CLAP: Klatscht ein Spieler in die Hände, so muss der nächste Spieler aussetzen, der an der Reihe wäre!
CLAP: *If you clap in your hands the next player who need to play is expose from the player who made the clapping!*

Der jüngste Spieler beginnt. Sieger des Spiels ist derjenige, der keinen Fehler macht und bis zum Schluss übrigbleibt! Wenn man einen Fehler macht, muss man, bis zur nächsten Runde aussetzen!

The youngest player starts. The winner is the one who makes no mistake and remains until the end! If you make a mistake, you have to suspend until the next round!

Spieltipps:
Gebt weiteren Symbolen „Codes". Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt! Zu Beginn empfehlen wir, mit den beiden Codes BASS und SNARE zu beginnen!

Game Tips:
Give other symbols "codes". The imagination knows no bounds! To begin, we recommend to start with the two codes BASS and SNARE.

Was wird gefördert? Kodieren / Dekodieren • Merkfähigkeit • Auditive Wahrnehmung
What is funded? *Encode / decode • memory • auditory perception*

baff GmbH
Blockfeldstr. 18, 67112 Mutterstadt
Germany

Fon: +49 (0) 6234 - 938813-0
e-Mail: info@baff.eu
Web: www.baff.eu

Spielidee/Entwickler:
© Marion Strese