



Sonix Junior

jouer par nature



1. ACCORDEON



7. BLOKFLUIT



13. SAXOFOON



2. FAGOT



8. GROTE ORGEL



14. SYNTHESIZER



3. SPEELDOOS



9. ELEKTRISCHE GITAAR



15. TROMBONE



4. KLARINET



10. HARP



16. TUBA



5. CONTRABAS



11. MANDOLINE



17. VIOL



6. DOEDELZAK



12. PIANO



18. XYLOFOON



Sonix Junior

jouer par nature



1. ACCORDEON



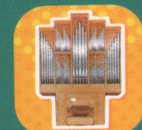
7. FLUTE A BEC



13. SAXOPHONE



2. BASSON



8. GRAND ORGUE



14. SYNTHETISEUR



3. BOITE A MUSIQUE



9. GUITARE ELECTRIQUE



15. TROMBONE



4. CLARINETTE



10. HARPE



16. TUBA



5. CONTREBASSE



11. MANDOLINE



17. VIOLON



6. CORNEMUSE



12. PIANO



18. XYLOPHONE



Sonix
Junior

INHOUD

36 kaarten
(2 x 18 instrumenten)
1 audio-cd

De spellen van het Sonix-assortiment zijn specifiek ontworpen om de volgende vermogens bij uw kind te stimuleren: waarneming, inzicht, auditief geheugen, logica, observatie-vermogen en taalgebruik.

Belangrijk: Voor de spellen 2, 3 en 4, schakel de willekeurige functie van de cd-speler in om bij elk spel een verschillende afspelvolgorde te horen.

Alvorens te beginnen: Bekijk de muziekinstrumenten op de kaarten en zeg met luide stem hun naam. Luister vervolgens naar de muziekinstrumenten op de audio-cd en zeg nogmaals hun naam.



jouer par nature

SPELREGELS

● Visueel geheugenspel

Doel: De winnaar is de speler die de meeste paren kaarten verzamelt.

Leg de 36 kaarten (2 reeksen) op tafel, met de bedrukte zijde omlaag. De eerste speler draait 2 kaarten om. Als de kaarten dezelfde afbeelding hebben, mag de speler dit paar houden en nogmaals spelen. Als de afbeeldingen verschillend zijn, plaatst hij de kaarten op dezelfde plaats terug, met de bedrukte zijde omlaag. De volgende speler is aan de beurt en doet hetzelfde. Het spel wordt zo verder gespeeld totdat er geen kaarten meer op tafel liggen.

Varianten:

- Voor beginners, speel eerst met minder paren.

- Als een speler een paar vormt, moet hij doen alsof hij het afgebeeld instrument bespeelt om de kaarten te krijgen.

● Lottospel

Doel: De winnaar is de speler die als eerste als zijn kaarten heeft omgedraaid en "Sonix!" roept.

Geef elke speler 9 kaarten die hij voor zich legt, met de afbeeldingen zichtbaar. Als een speler een instrument van een (of twee) van zijn kaarten hoort, moet hij deze omdraaien.

● Snelheidsspel

Doel: De winnaar is de speler die het grootste aantal kaarten verzamelt.

Leg 18 kaarten (1 reeks) of 36 kaarten

(2 reeksen) in het midden van de tafel, met de afbeeldingen zichtbaar.

Als de spelers een instrument horen, moeten ze proberen om tegelijkertijd de overeenkomstige kaarten te bemachtigen.

● Visueel en auditief geheugenspel

Doel: De winnaar is de speler die het grootste aantal kaarten verzamelt.

Leg 18 kaarten (1 reeks) in het midden van de tafel, met de afbeeldingen zichtbaar. De spelers moeten de kaarten aandachtig bekijken en proberen om de positie van elk instrument te onthouden. De kaarten worden vervolgens omgedraaid.

Tijdens het luisteren naar het eerste geluid moet de eerste speler het instrument in kwestie vinden door 1 kaart om te draaien. Als het de juiste kaart is, mag hij deze houden. De volgende speler is vervolgens aan de beurt.

Als het niet de juiste kaart is, legt hij de kaart op dezelfde plaats terug met de bedrukte zijde omlaag. De volgende speler probeert vervolgens om de overeenkomstige kaart van het gehoorde instrument te vinden. Als hij de juiste kaart vindt, mag hij deze houden en is de volgende speler aan de beurt. Als hij de juiste kaart niet vindt, moet hij op het volgende geluid wachten zodat hij als eerste kan beginnen met zoeken.



Sonix
Junior

CONTENU

36 cartes
(2 séries de 18 instrumenten)
1 CD audio

Les jeux de la gamme Sonix ont été spécialement conçus pour stimuler les facultés suivantes chez votre enfant : la perception, la perspicacité, la mémoire auditive, la logique, le sens de l'observation et le langage.

Important : pour les jeux 2, 3 et 4, activez la fonction aléatoire du lecteur CD, afin d'entendre une nouvelle séquence sonore à chaque partie.

Avant de commencer : observez les instruments de musique sur les cartes et dites leur nom à voix haute. Puis, écoutez les instruments de musique présentés sur le CD audio et nommez-les de nouveau.



jouer par nature

REGLES DES JEUX

● Jeu de mémoire visuelle

But : le gagnant est celui qui réunit le plus grand nombre de paires de cartes.

Disposez les 36 cartes (2 séries) sur la table, face cachée. Le premier joueur retourne 2 cartes. Si les images sont identiques, il garde la paire et joue de nouveau. Si les images sont différentes, il repose les cartes, face cachée, au même endroit. C'est au tour du joueur suivant qui doit faire de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.

Variantes :

- Avec les débutants, jouez d'abord avec moins de paires.

- Quand un joueur forme une paire, il doit faire semblant de jouer de l'instrument illustré pour obtenir les cartes.

● Jeu du loto

But : le gagnant est le premier qui retourne toutes ses cartes et crie «Sonix !»

Distribuez 9 cartes à chaque joueur qui les dispose devant lui, images visibles.

Lorsqu'un joueur entend un instrument d'une (ou deux) de ses cartes, il doit la (ou les) retourner.

● Jeu de vitesse

But : le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de cartes.

Disposez 18 cartes (1 série) ou 36 cartes (2 séries) au centre de la table, images visibles.

Lorsque les joueurs entendent un instrument, ils doivent tenter de s'emparer en même temps de la ou les cartes correspondantes.

● Jeu de mémoire visuelle et auditive

But : le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de cartes.

Disposez 18 cartes (1 série) au centre de la table, images visibles. Les joueurs doivent regarder attentivement les cartes pour tenter de mémoriser la position de chaque instrument. Puis, les cartes sont retournées.

En écoutant le premier son, le premier joueur doit retrouver l'instrument en question en retournant 1 carte. S'il trouve la bonne carte, il la garde, c'est ensuite au tour du joueur suivant.

S'il ne trouve pas la bonne carte, il la repose face cachée au même endroit. Le joueur suivant tente alors lui aussi de retrouver cette carte correspondant à l'instrument entendu. S'il la trouve, il la garde et c'est au tour de l'autre joueur. S'il ne la trouve pas, il doit attendre le son suivant, afin d'être à son tour le premier à chercher.