

## **Liebe Eltern,**

Fingerpuppen bieten eine Vielzahl an Beschäftigungsmöglichkeiten: Die Bewegungen und das Spiel mit den Fingern sind eine gute feinmotorische Übung. Die Fingerpuppen regen Ihr Kind zum freien Spiel an, fördern seine Fantasie und Kreativität. Außerdem unterstützt das Fingerspiel die sprachlichen und sozialen Fähigkeiten Ihres Kindes.

Lesen Sie Ihrem Kind zum Einstieg die Geschichte vor.

Sprechen Sie dann den Reim laut und deutlich vor. Führen Sie dabei die genannten Aktionen und Bewegungen langsam aus. Wiederholen Sie den Reim mehrmals.

Aufmerksames Zuhören und Zuschauen hilft Ihrem Kind, die Zusammenhänge zwischen sprachlicher Äußerung und Handlung zu verstehen. Sprechen und spielen Sie anschließend den Reim gemeinsam mit Ihrem Kind.

Sie können sich auch selbst Geschichten ausdenken, in denen die Fingerpuppen vorkommen. Führen Sie kleine Bewegungen aus und sprechen Sie dazu kurze Sätze: Begrüßen Sie sich zum Beispiel mit den Puppen und verbeugen sich dabei voreinander etc.

Wenn Ihr Kind mit den Fingerpuppen vertraut ist, können Sie die weiteren Spielideen ausprobieren. Damit fördern Sie spielerisch ein erstes Regelverständnis. Die Spielideen können auch ohne Erwachsenen gespielt werden.

## **Locke und Socke suchen einen Schatz**

Der berühmte Piratenkapitän Krummsäbel hat vor langer Zeit einen Schatz versteckt. Bisher hat ihn noch niemand entdeckt. Jetzt haben die beiden kleinen Piratenfreunde Locke und Socke seine Schatzkarte gefunden. Lange haben sie gebraucht, um die Zeichen zu entziffern. Aber sie haben es geschafft! Mit ihrem Piratenschiff segeln sie viele Tage auf dem Meer, bis sie auf der richtigen Insel landen. Ob sie den Schatz wohl finden?

**Jeder nimmt sich eine Fingerpuppe und steckt sie auf einen Finger.**

**Ahoi, ihr Landratten!**

**Ich bin Pirat Socke**

*Die Fingerpuppe Pirat Socke nach vorne halten.*

**und segle über die Wellen!**

*Beide Spieler machen mit den Fingern eine Wellenbewegung.*

**Mit an Bord ist Pirat Locke.**

*Die Fingerpuppe Pirat Locke nach vorne halten.*

**Wir bergen heute einen Schatz!**

**Schon suchen wir vorne und hinten,**

*Beide Fingerpuppen nach vorne und nach hinten bewegen.*

**Schauen nach oben und unten,**

*Beide Fingerpuppen nach oben und nach unten bewegen.*

**können aber keinen finden.**

*Beide Fingerpuppen nach rechts und nach links bewegen.*

### **Oho, was glitzert dort?**

*Eine Hand an die Stirn halten und in die Ferne schauen.*

### **Hinter dem Stein, dem runden?**

### **Ein Schatz? Wir schieben ihn heraus!**

*Die Fingerpuppen aneinander drücken und nach vorne bewegen.*

### **Juhuuu! Jetzt haben wir ihn gefunden!**

*Beide Fingerpuppen hüpfen auf und ab.*

## **Piratenrennen**

*Ein spannendes Wettlaufspiel für zwei Piraten.*

Nach der Schatzsuche laufen Pirat Socke und Pirat Locke um die Wette. Welcher Pirat ist schneller und kommt als Erster auf dem Daumen an?

Jeder nimmt sich eine Fingerpuppe und steckt sie auf den kleinen Finger. Haltet die Holzscheibe bereit.

Ihr spielt immer abwechselnd. Das jüngere Kind beginnt, wirft die Holzscheibe hoch und lässt sie auf den Tisch fallen.

## Welche Seite liegt oben?

- **Die Hand?**

Prima! Ihr ruft gemeinsam: „Ahoi!“ Danach darfst du deine Fingerpuppe auf den nächsten Finger in Richtung des Daumens stecken.

- **Zwei Piraten?**

Juhuu! Jetzt gibt es einen lustigen Piratentanz. Beide Fingerpuppen sollen sich verhaken und miteinander tanzen.

Anschließend ist das andere Kind an der Reihe.

Wer als Erster die Fingerpuppe auf seinen Daumen setzen kann, gewinnt diesen Wettlauf.

**Tipp:** Wenn ihr mehrere Fingerpuppen besitzt, können mehr als zwei Kinder an dem Wettrennen teilnehmen.

## Weitere Spielanregungen:

### Piratenstarkes Versteckspiel

*Für zwei und mehr findige Seeräuber.*

Heute spielen Pirat Socke und Pirat Locke Verstecken.

Ein Kind nimmt beide Fingerpuppen und versteckt Pirat Locke im Zimmer. Die anderen Kinder schließen so lange die Augen. Dann steckt es sich Pirat Socke auf einen seiner Finger und gibt das Startkommando „Ahoi!“. Die Suche beginnt.

Bei der Suche darf Pirat Socke Tipps geben, wo sich Pirat Locke befindet (z.B. „wärmer“ - „kälter“). Wird Pirat Locke gefunden, darf der Finder ihn als Nächstes verstecken und die Rolle von Pirat Socke übernehmen.

## Piratengeburtstag

*Für zwei seetüchtige Piraten.*

Heute hat Pirat Locke Geburtstag und darf sich etwas wünschen. Er wünscht sich, dass Pirat Socke alles nachmachen muss, was er vormacht.

Ein Kind übernimmt die Rolle von Pirat Locke, das andere spielt Pirat Socke.

Nehmt euch eine der beiden Fingerpuppen und steckt sie auf einen eurer Finger.

Und schon geht es los:

Pirat Locke darf sich eine Bewegung wünschen und macht sie

vor. Pirat Socke macht die Bewegung nach.

Die Bewegung kann mit dem ganzen Körper oder nur mit der Fingerpuppe gemacht werden. Dabei beginnt Pirat Locke immer mit dem Satz „Pirat Locke wünscht sich ...“

### **Zum Beispiel:**

- „*Pirat Locke wünscht sich: Lauf auf und ab!*“
- „*Pirat Locke wünscht sich: Dreh dich im Kreis!*“
- „*Pirat Locke wünscht sich: Mach dich ganz klein!*“

Bestimmt fallen euch noch mehr lustige Bewegungen ein. Anschließend können Pirat Locke und Pirat Socke die Rollen tauschen und das andere Kind darf die Bewegungen vormachen.

Folgende Fingerpuppen-Dosen sind bisher erschienen:

**Papa Bär und Max (Art.Nr. 2533)**

**Die Piraten Socke und Locke (Art.Nr. 2528)**

**Die Gespenster Spuki und Buh (Art.Nr. 2529)**

**Die Prinzessin und der Frosch (Art.Nr. 2531)**

## **Dear Parents:**

Finger puppets offer a huge variety of activities: moving and playing with fingers is good practice for motor skills development. Finger puppets stimulate your children to enjoy themselves in free play, fostering their imagination and creativity. Furthermore, playing with the finger puppets encourages the development of your child's linguistic abilities and social skills.

To start with, read the story out loud.

Then recite the rhyme in a loud and clear voice. Always slowly carry out the indicated actions and movements.

Repeat the rhymes various times. Attentive listening and observing will help your child comprehend the relation between the spoken words and the action. Then recite and play the rhyme together with your child.

Of course you can invent stories yourself with finger puppets as characters. Carry out small movements accompanying them with short sentences: For example you welcome each other with the puppets and make a bow to each other.

Once your child is acquainted with the finger puppets, you can try out the different game ideas. In this manner you playfully foster early games with rules. The game ideas can also be played without an adult.

## **Lock and Sock in Search of Treasure**

A long time ago, the notorious pirate Broadsword hid away some treasure, but up until now nobody has ever found it. Today, however, the two little pirate friends Lock and Sock have spotted the treasure map. It took a long time to work out the clues, but they did it! And now they sail on a ship across the sea until they reach the right island. Will they find the treasure?

**Each player takes a finger puppet and places it on a finger.**

**Ahoy, you land lubbers!**

**I am pirate Sock!**

*Lean the finger with puppet Sock forward.*

**I sail across the waves! and**

*Both players sway their fingers like waves.*

**With me is pirate Lock.**

*Hold finger puppet Lock forward.*

**Today we hunt for ancient treasures!**

**Searching here and there,**

*Move both finger puppets backwards and forwards.*

**But even looking up and down**

*Move both finger puppets upwards and downwards.*

**We don't find treasures anywhere!**

*Move both finger puppets towards the right and towards the left.*

### **But hey what glitters over there?**

*With a hand on the forehead, look into the distance.*

### **Behind that stone I spy it?**

### **Treasure, treasure everywhere!**

*Press finger puppets against each other.*

### **Hooray, in the end we found it!**

*Let the finger puppets jump up and down.*

## **Pirate competition**

*An exciting competition for two pirates.*

Having completed the search for treasure, the pirates Lock and Sock compete in a race. Whose pirate is quicker and will cross all the fingers and reach the thumb first?

Each player takes a finger puppet and places it on their pinkie. Keep ready to use the wooden disk.

Players take turns. The younger player starts, casts the wooden disk in the air and lets it fall back on the table.

### Which side is up?

- **The hand.**

Well done! Together you shout: "Ahoy!" Then you move your finger puppet from the pinkie on to the next finger towards the thumb.

- **Two pirates.**

Hooray! Time for a jolly pirates' dance. Both finger puppets interlock and dance a merry jig.

Then it's the turn of the other player.

Whoever is the first to move their finger puppet onto their thumb, wins this competition.

**Hint:** If you possess several finger puppets more than two players can take part in the competition.

### Further suggestions:

#### **Hide and Seek like strong pirates.**

*A game for two or more lucky buccaneers.*

Today the pirates Lock and Sock play Hide and Seek.

One player takes both finger puppets and hides pirate Lock somewhere in the room. Meanwhile the other players close their eyes. Then the player sticks pirate Sock on one finger and gives the starting signal "Ahoy!" and the search starts. Pirate Sock may give hints where pirate Lock is hidden (for example "warm" - "cold") The player who finds pirate Lock hides him in the next round and acts as pirate Sock.

## Pirates' Birthday

*A game for two seaworthy pirates.*

Today is pirate Lock's birthday so he can make a wish. He wishes that pirate Sock imitates everything he shows him.

One player acts as pirate Lock, the other as pirate Sock. Each player takes a finger puppet and sticks it on a finger.

Off you go: Pirate Lock thinks of a movement and shows it. Pirate Sock imitates the movement.

The movement can be carried out by moving the whole body or just the finger puppet. Pirate Lock always starts by saying "Pirate Lock says ..."

## Examples:

- *"Pirate Lock says: Walk up and down!"*
- *"Pirate Lock says: Spin around in a circle!"*
- *"Pirate Lock says: Make yourself as small as possible!"*

You will no doubt think of lots of other funny movements.

After that, pirate Lock and pirate Sock swap roles and the other player shows the movements.

At present, the following finger puppet tins have been released:

**Dad Bear and Max (Art.Nr. 2533)**

**The pirates Lock and Sock (Art.Nr. 2528)**

**The ghosts Spooky and Boo (Art.Nr. 2529)**

**The Princess and the Frog (Art.Nr. 2531)**

## **Chers parents,**

Les marionnettes à doigt offrent aux enfants de nombreuses possibilités pour s'occuper et jouer : Les mouvements réalisés avec les doigts représentent un bon exercice de dextérité (motricité fine). Les marionnettes à doigt incitent votre enfant à laisser libre cours à son imagination et à sa créativité. Jouer avec les doigts contribue également à l'éveil du langage et du comportement social de votre enfant.

Racontez d'abord l'histoire à votre enfant.

Dites ensuite la rime tout fort et bien distinctement en exécutant lentement les actions et les mouvements mentionnés. Répétez la rime plusieurs fois de suite. En vous écoutant atten-

tivement et en observant vos gestes, votre enfant apprendra à comprendre les rapports entre l'expression parlée et les gestes. Dites ensuite la rime avec votre enfant et faites-lui refaire les mouvements de doigts en même temps que vous.

Vous pouvez inventer vous-mêmes des histoires auxquelles les marionnettes à doigt prendront part. Faites des petits mouvements et dites des phrases courtes: par exemple, dites « bonjour » en faisant faire une courbette aux poupées.

Quand votre enfant se sera familiarisé avec les marionnettes à doigt, vous pourrez essayer les autres suggestions de jeux. Vous contribuerez de manière ludique à ce que votre enfant comprenne ses premières règles de jeux. Les jeux peuvent être également pratiqués sans adultes.

## **Loulou et Fanfan cherchent un trésor**

Il y a bien longtemps, le célèbre capitaine pirate Sabre Tordu a caché un trésor. Jusqu'à aujourd'hui, personne ne l'a trouvé. Les deux amis pirates Loulou et Fanfan viennent de trouver la carte du trésor. Ils ont mis du temps avant de déchiffrer les signes, mais ils y sont arrivés ! Prenant le large sur leur voilier, ils arrivent enfin sur la bonne île. Est-ce qu'ils vont trouver le trésor ?

**Chacun prend une marionnette à doigt et se la met sur un doigt.**

**Oh hé, de la terre !**

**Je suis le pirate Loulou**

*Montrer la marionnette à doigt Loulou.*

**et navigue sur la mer**

*Les deux joueurs imitent le mouvement des vagues.*

**avec Fanfan mon compère.**

*Montrer la marionnette à doigt Fanfan.*

**Où peut bien être le trésor caché ?**

**Devant et derrière, il faut chercher**

*Avancer et reculer les deux marionnettes à doigt.*

**En haut et en bas, il faut regarder**

*Lever et baisser les deux marionnettes à doigt.*

**Mais il n'y a rien à trouver.**

*Tourner les deux marionnettes à doigt vers la droite et la gauche.*

**Oh ! Oh! Qu'est-ce que je vois là-bas?**

*Se mettre une main au front et regarder au loin.*

**Derrière le gros et rond rocher**

**Un trésor ? Allons le dégager!**

*Mettre les marionnettes à doigt l'une contre l'autre et les avancer.*

**Hourra ! Ça y est : on l'a trouvé !**

*Les deux marionnettes à doigt sautent de joie.*

## **La course des pirates**

*Une course passionnante pour deux pirates.*

Après avoir trouvé le trésor, Loulou et Fanfan font un pari : lequel des deux ira le plus vite et arrivera en premier sur le pouce ?

Chacun prend une marionnette à doigt et la met sur son petit doigt. Préparer la plaquette en bois.

Jouez chacun à tour de rôle. Le joueur le plus jeune lance la plaquette en l'air et la fait retomber sur la table.

## Sur quel côté est-elle retombée ?

- **La main ?**

Bravo! Vous dites tous les deux « Ohé ! ». Tu mets ta marionnette à doigt sur le doigt suivant en direction du pouce.

- **Deux pirates ?**

Youhou ! Les deux pirates se mettent à danser ensemble en se tenant par le doigt.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Celui qui aura en premier sa marionnette à doigt sur son pouce gagnera la course.

**Conseil :** si vous avez d'autres marionnettes à doigt, vous pouvez jouer à plusieurs.

## Autres suggestions :

### Les pirates jouent à cache-cache

*Pour deux corsaires chanceux.*

Aujourd'hui, Loulou et Fanfan jouent à cache-cache.

Un joueur prend les deux marionnettes à doigt et cache Loulou dans la pièce. Les autres joueurs ferment les yeux pendant ce temps-là. Il met Fanfan sur l'un de ses doigts et donne le signal de départ : « Ohé ! ». Les autres se mettent à chercher.

Loulou a le droit de donner des indications (par ex. « chaud » ou « froid »). Celui qui trouve Fanfan a alors le droit de le cacher et de prendre la place de Loulou.

## L'anniversaire du pirate

*Pour deux corsaires des mers.*

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Loulou et il a le droit de demander ce qu'il veut.

Il voudrait que Fanfan imite tout ce qu'il lui va lui montrer.

Un joueur joue le rôle de Loulou, l'autre celui de Fanfan. Prenez chacun l'une des marionnettes à doigt et mettez-la sur l'un de vos doigts.

Et c'est parti : Loulou montre une figure que Fanfan doit imiter. Il peut faire la figure en se servant de ses bras et de ses jambes ou seulement de la marionnette à doigt. Loulou com-

mence chaque phrase en disant : « Le pirate Loulou aimerait bien ... »

### Par exemple :

- « *Le pirate Loulou aimerait bien que Fanfan courre et revienne vers lui !* »
- « *Le pirate Loulou aimerait bien que Fanfan fasse un tour sur lui !* »
- « *Le pirate Loulou aimerait bien que Fanfan se fasse tout petit!* »

Vous aurez certainement beaucoup d'autres idées amusantes. Après cela, Loulou et Fanfan peuvent échanger les rôles et c'est l'autre joueur qui montre les figures à imiter.

Les boîtes de marionnettes à doigt ci-dessus sont disponibles:

**Papa Ours et Max (Art.Nr. 2533)**

**Les pirates Loulou et Fanfan (Art.Nr. 2528)**

**Les fantômes Mario et Marius (Art.Nr. 2529)**

**La princesse et la grenouille (Art.Nr. 2531)**

## **Lieve ouders,**

Vingerpoppen bieden een groot aantal mogelijkheden om actief bezig te zijn: de bewegingen en het spel met de vingers zijn een goede oefening van de motorische vaardigheid. De vingerpoppen moedigen uw kind aan vrij te spelen en stimuleren zijn fantasie en creativiteit. Bovendien ondersteunt het vingerspel zowel de spreekvaardigheid als de sociale begaafdheden van uw kind.

Lees uw kind ter introductie het verhaaltje voor.

Zeg vervolgens het rijmpje luid en duidelijk op. Voer tegelijk langzaam de aangegeven handelingen en bewegingen uit. Herhaal het rijmpje meerdere keren. Het aandachtig luisteren

en kijken helpt uw kind om de samenhang tussen gesproken woord en handeling te begrijpen. Vervolgens spelen u en uw kind het rijmpje na.

U kunt ook zelf verhaaltjes bedenken waarin de vingerpoppen voorkomen. Voer kleine bewegingen uit en spreek tegelijk korte zinnen uit: laat de poppen u begroeten en zich tegelijk voorover buigen enz.

Als uw kind met de vingerpoppen vertrouwd is, kunt u de overige spelideeën uitproberen. Hiermee introduceert u spelenderwijs een eerste kennismaking met spelregels. De spelideeën kunnen ook zonder volwassenen worden gespeeld.

## **Kook en Pook zoeken een schat**

Kromsabel, de beruchte piratenkapitein, heeft lang geleden een schat verstopt. Tot op de dag van vandaag heeft nog niemand hem ontdekt. Nu hebben de beide kleine piratenvrienden Kook en Pook zijn schatkaart gevonden. Ze hebben er lang over gedaan om de tekens te ontcijferen, maar het is ze gelukt! Met hun piratenschip zeilen ze dagenlang over de zee tot ze bij het juiste eiland komen. Maar kunnen ze de schat vinden?

**Ieder pakt een vingerpop en zet hem op een vinger.**

**Ahoi, stelletje landrotten!**

**Mijn naam is piraat Kook**

*De vingerpop piraat Kook naar voren houden.*

**en ik zeil over de golven!**

*Beide spelers maken met hun vingers een golfbeweging.*

**Mijn vriend heet piraat Pook.**

*De vingerpop piraat Pook naar voren houden.*

**Vandaag zoeken wij een schat!**

**Kijken van achteren en van voren,**

*Beide vingerpoppen naar achter en naar voor bewegen.*

**zoeken overal op en onder,**

*Beide vingerpoppen naar boven en naar beneden bewegen.*

**niemand mag ons storen.**

*Beide vingerpoppen naar links en naar rechts bewegen.*

## **Maar hé, wat glinstert daar?**

*Een hand aan het voorhoofd houden en in de verte kijken.*

## **Onder die steen, die grote ronde?**

## **Een schat? We halen hem eruit!**

*De vingerpoppes tegen elkaar drukken en vooruit bewegen.*

## **Joehoe! Nu hebben we 'm gevonden!**

*Beide vingerpoppes springen op en neer.*

## **Piratenrace**

*Een spannend wedstrijdspel voor twee piraten.*

Na het schatzoeken lopen piraat Kook en piraat Pook om het hardst. Welke piraat is het snelst en komt als eerste op de duim terecht?

Ieder neemt een vingerpop en zet hem op zijn pink. Houd de houten schijf klaar.

Er wordt steeds om de beurt gespeeld. Het jongste kind begint, gooit de houten schijf omhoog en laat hem op de tafel vallen.

## Welke zijde ligt boven?

- **De hand?**

Goed zo! Jullie roepen gezamenlijk: „Ahoi!” Daarna mag je de vingerpop op de volgende vinger in de richting van je duim zetten.

- **Twee piraten?**

Joehoe! Nu wordt er een vrolijk piratendansje gemaakt. Bei-de vingerpoppen haken in elkaar en maken samen een dansje.

Daarna is het andere kind aan de beurt. Wie als eerste zijn vingerpop op zijn duim kan zetten, wint de wedstrijd.

**Tip:** Als jullie meer vingerpoppen hebben, kunnen ook meer dan twee kinderen aan de spannende wedstrijd meedoen.

## Andere spelsuggesties:

### Piratensterk verstoppertje

*Voor twee en meer schrandere zeerovers.*

Vandaag spelen piraat Kook en piraat Pook verstoppertje. Een van de kinderen neemt beide vingerpoppen en verstoppt piraat Pook in de kamer. De andere kinderen houden zolang hun ogen dicht. Daarna steekt hij of zij piraat Kook op een van z'n vingers en geeft het startsein: „Ahoi!”. De speurtocht begint.

Tijdens het zoeken mag piraat Kook aanwijzingen geven over waar piraat Pook zich bevindt (bv. „warm” - „koud”). Als piraat Pook wordt gevonden, mag de vinder hem in de volgende ronde verstoppen en de rol van piraat Kook op zich nemen.

## Piratenverjaardag

*Voor twee zeewaardige piraten.*

Vandaag is piraat Pook jarig en mag een wens doen. Hij wenst dat piraat Kook alles nadoet wat hij voordoet.

Een van de kinderen neemt de rol van piraat Pook op zich en het andere speelt piraat Kook. Beiden nemen ieder een van de vingerpoppen en steken ze op een van hun vingers.

En nu begint de pret: Piraat Pook mag een beweging wensen en doet haar voor. Piraat Kook doet de beweging na.

De beweging kan met het hele lichaam of alleen met de vingerpop worden gemaakt. Piraat Pook begint altijd met de zin: „Piraat Pook wil dat je ...”

## Bijvoorbeeld:

- „Piraat Pook wil dat je op en neer loopt!”
- „Piraat Pook wil dat je in het rond draait!”
- „Piraat Pook wil dat je je zo klein mogelijk maakt!”

Jullie kunnen vast en zeker nog meer grappige bewegingen bedenken.

Darna kunnen piraat Pook en piraat Kook van rol verwisselen en het andere kind mag de bewegingen voordoen.

Tot nu toe zijn de volgende spelletjesdozen met vingerpoppen verschenen:

**Vader Beer en Max (Art.Nr. 2533)**

**De piraten Kook en Pook (Art.Nr. 2528)**

**De spoken Spoekie en Boe (Art.Nr. 2529)**

**De prinses en de kikker (Art.Nr. 2531)**

## **Querida madre, querido padre:**

Los títeres de dedo ofrecen un sinfín de posibilidades para realizar actividades: los movimientos y el juego con los dedos están indicados para ejercitar la motricidad fina. Los títeres de dedo estimulan a tu hijo al juego libre, fomentan su fantasía y su creatividad. Además, el juego con los dedos potencia las capacidades lingüísticas y sociales de tu hijo.

Para empezar, hay que leerle a tu hijo la historia.

A continuación pronuncia los versos en voz alta y con claridad. Al mismo tiempo, ejecuta lentamente las acciones y los movimientos que se indican. Repite cada verso varias veces.

Escuchar y mirar prestando atención ayuda a tu hijo a comprender las relaciones entre la expresión oral y la acción. Seguidamente pronuncia los versos y actúad juntos, tú y tu hijo.

También puedes inventarte historias en las que intervengan los títeres. Realiza pequeños movimientos y pronuncia al mismo tiempo frases breves. Puedes hacer por ejemplo que los títeres se saluden con una inclinación.

Cuando tu hijo se haya familiarizado con los títeres, prueba entonces los otros juegos que te sugerimos. Así, jugando, introduces a tu hijo en sus primeras instrucciones de juego. También se puede jugar con los títeres sin que intervengan los adultos.

## **Los piratas Riqui y Roque van en busca de un tesoro**

El famoso capitán pirata Cimitarra, alias Sablecurvo, escondió hace mucho tiempo un tesoro. Hasta el momento no lo ha descubierto nadie. Ahora, los pequeños piratas Riqui y Roque han encontrado el mapa del tesoro. Han necesitado mucho tiempo para descifrar los signos en el mapa, ¡pero lo han conseguido! Con su barco pirata navegan por los mares durante muchos días hasta que desembarcan en la isla señalada en el mapa. ¿Encontrarán el tesoro?

**Cada uno coge un títere y se lo pone en un dedo.**

**¡Eh vosotros, marineros tiquismiquis!**

**¡Yo soy el famoso pirata Riqui**

*Mover hacia delante el títere Pirata Riqui.*

**y navego con mi barco sobre las olas!**

*Los dos jugadores hacen un movimiento de olas con los dedos.*

**Mi amigo Roque no me deja nunca a solas.**

*Mover hacia delante el títere Pirata Roque.*

**¡Un tesoro queremos buscar!**

**Buscamos por delante y por detrás,**

*Mover los dos títeres adelante y atrás.*

**miramos arriba y abajo,**

*Mover los dos títeres abajo y arriba.*

**pero del tesoro... ¡ni rastro!**

*Mover los dos títeres a derecha e izquierda.*

**¡Anda! ¿Qué es aquello que allí brilla?**

*Poner una mano en la frente de visera y mirar a lo lejos.*

**¿Detrás de la roca del loro?**

**¿Un tesoro? ¡Vamos a sacarlo arriba!**

*Juntar los títeres y moverlos hacia delante.*

**¡Hurra! ¡Ya es nuestro el oro!**

*Hacer que salten los títeres arriba y abajo.*

## **Carreras de piratas**

*Una emocionante carrera para dos piratas.*

Tras la búsqueda del tesoro, el pirata Riqui y el pirata Roque compiten para ver quién es más rápido y llega primero al dedo pulgar.

Cada uno coge un títere y se lo coloca en el dedo meñique. Tened el disco de madera preparado.

Vais a jugar por turnos. Comienza el niño más pequeño: arroja el disco de madera al aire para que caiga encima de la mesa.

## ¿Qué ha salido?

- **¿La mano?**  
¡Bravo! Juntos exclamáis: „¡Eh!“ Después puedes colocarte el títere en el siguiente dedo en dirección al pulgar.
- **¿Dos piratas?**  
¡Hurra! Tiene lugar un divertido baile de piratas. Los dos títeres tienen que acoplarse y bailar juntos.

Es el turno del otro niño.

Gana la carrera el primero que consigue poner su títere en el pulgar.

**Sugerencia:** si tenéis varios títeres podrán participar más de dos niños en la carrera.

## Otras propuestas de juegos:

### Escondite bucanero

*Para dos o más piratas espabilados.*

Hoy juegan el pirata Riqui y el pirata Roque al escondite. Uno de los niños coge los títeres y esconde al pirata Roque en la habitación. Mientras tanto, los demás niños cierran los ojos. A continuación se coloca al pirata Riqui en uno de los dedos y da la señal de salida: «¡Eehh!». Comienza la búsqueda.

En la búsqueda, el pirata Riqui puede dar pistas sobre dónde se encuentra el pirata Roque (por ejemplo con: «caliente, caliente» - «frío, muy frío»). Quien encuentra al pirata Roque puede esconderlo de nuevo e interpretar el papel del pirata Riqui.

## Cumpleaños pirata

*Para dos piratas muy marineros.*

Hoy es el cumpleaños del pirata Roque y puede pedir algunos deseos. Sus deseos son que el pirata Riqui imite todo lo que él hace.

Un niño interpreta el papel del pirata Roque, el otro hace de pirata Riqui.

Coged uno de los dos títeres y colocadlo en uno de vuestros dedos.

Y comienza la función:

El pirata Roque tiene que pedir un movimiento y realizarlo él

primero. El pirata Riqui imita el movimiento. Los movimientos pueden hacerse con todo el cuerpo o sólo con el títere. El pirata Roque empieza siempre con la frase «El pirata Roque quiere que...»

**Por ejemplo:**

- «*El pirata Roque quiere que ¡camines de un lado a otro!*»
- «*El pirata Roque quiere que ¡des vueltas como una peonza!*»
- «*El pirata Roque quiere que ¡te agaches!*»

Seguramente se os ocurrirán más movimientos divertidos. A continuación, el pirata Riqui y el pirata Roque pueden intercambiar sus papeles en el juego.

Hasta el momento han aparecido en el mercado los siguientes juegos con títeres de dedo:

**Papá Oso y Max (Art.Nr. 2533)**

**Los piratas Riqui y Roque (Art.Nr. 2528)**

**Los fantasmas Fanti y Buh (Art.Nr. 2529)**

**La Princesa y el Sapo (Art.Nr. 2531)**

## **Cari genitori,**

i burattini da dito offrono molteplici possibilità d'intrattenimento: i movimenti e il gioco con le dita costituiscono un eccellente esercizio di motricità fina. I burattini da dito invitano i bambini a creare un gioco inventivo, ne stimolano la fantasia e la creatività. Il gioco con le dita, inoltre, potenzia le capacità linguistiche e sociali del bambino.

Innanzitutto leggete la storia al bambino.

Recitate poi la poesiola a voce alta e chiara, eseguendo al contempo lentamente le azioni descritte. Ripetete varie volte la poesiola.

Ascoltare e guardare con attenzione aiuta il bambino a comprendere il nesso tra espressione orale e azione. Da ultimo, ripetete la poesiola insieme al bambino eseguendo i movimenti del gioco.

Potete naturalmente creare delle storie che abbiano i burattini come protagonisti. Eseguite piccoli movimenti accompagnati da brevi frasi: i burattini si saluteranno, ad esempio, e facendolo si inchineranno reciprocamente ecc.

Quando il bambino avrà preso confidenza con i burattini da dito potrete sperimentare le altre proposte di gioco. In tal modo, attraverso il gioco, faciliterete una prima comprensione delle regole. Si può anche giocare senza la partecipazione di un adulto.

## **Buseta e Botòn cercano un tesoro**

Tanto tempo fa il famoso capitano dei pirati Sciabolone ha nascosto un tesoro che nessuno ha finora scoperto. Ora però, i due amici piratelli Buseta e Botòn hanno trovato la sua mappa del tesoro. Un sacco di tempo c'è voluto per decifrarne i simboli: ma ce l'hanno fatta! Navigano con il loro vascello pirata per giorni e giorni finché approdano sull'isola giusta. Riusciranno a trovare il tesoro?

Ognuno si prende un burattino e se lo infila su un dito.

**Olà, ciurmaglia!**

**Son Busetà, pirata canaglia**

*Avanzare il burattino da dito Busetà.*

**Sulle onde veleggio a piacer!**

*I due giocatori descrivono con le dita il movimento delle onde.*

**Mi accompagna a bordo Botòn, pirata birbon.**

*Avanzare il burattino da dito Botòn.*

**Pala alla mano, un tesoro oggi scaviamo!**

**Ecco, cerchiamo davanti e dietro,**

*Muovere i due burattini da dito in avanti e indietro.*

**Guardiamo in su e in giù,**

*Muovere i due burattini da dito in su e in giù.*

**Ma del tesoro neppur l'ombra scorgiamo.**

*Muovere i due burattini da dito verso destra e verso sinistra.*

### **Uau! Che scintilla laggiù?**

*Portare la mano alla fronte e guardare in lontananza.*

### **Dietro il masso grosso?**

### **Un tesoro! Spingiamolo fuori!**

*Avvicinare i due burattini da dito e muoverle in avanti.*

### **Iuhuuu! Lo abbiamo infine trovato!**

*I due burattini da dito saltellano in su e in giù.*

## **Corsa dei pirati**

*Una gara appassionante per due pirati.*

Dopo la caccia al tesoro i pirati Busetta e Botòn fanno una gara di corsa. Qual'è il pirata più veloce che arriva per primo al pollice?

Ognuno prende un burattino e l'infilta sul dito mignolo. Preparate il dischetto di legno.

Giocherete a turno. Il bambino più piccolo inizia, lancia in aria il dischetto e lo lascia cadere sul tavolo.

## Che verso del dischetto appare?

- **La mano?**

Benissimo! Insieme esclamate "Olà". Poi potrai infilare il tuo burattino sul dito anulare e così via fino al pollice.

- **Due pirati?**

luuuuu! Adesso si balla una divertente danza dei pirati. I due burattini da dito si uniscono in una danza.

Ora è il turno dell'altro bambino.

Vince chi per primo riuscirà ad infilare il burattino sul proprio pollice.

**Nota bene:** se avete più burattini potranno gareggiare più di due bambini.

## Altre proposte di gioco

### Nascondino corsaro

*Per due o più scaltri corsari di mare.*

Oggi i pirati Busetta e Botòn giocano a nascondino. Un bambino prende i due burattini e nasconde nella stanza il pirata Botòn mentre gli altri bambini tengono chiusi gli occhi. Poi infila il pirata Busetta su un dito e impartisce il comando "Olà!" dando così inizio alla ricerca.

Durante la ricerca il pirata Busetta può dare suggerimenti sul nascondiglio di Botòn (ad esempio "caldo" "freddo"). Chi infine ha trovato il pirata Botòn potrà nascondere a sua volta e assumere il ruolo del pirata Busetta.

## Compleanno del pirata

*Per due autentici pirati di mare*

Oggi Botòn compie gli anni e potrà dunque esprimere un desiderio. Vuole che il pirata Buseta ripeta ogni suo gesto.

Un bambino sarà Buseta e l'altro Botòn.  
Prendete uno dei due burattini e infilatelo su un dito.

Cominciamo dunque:

Il pirata Buseta esegue un movimento che verrà ripetuto dal pirata Botòn.

Il movimento potrà riguardare l'intero corpo o soltanto il

burattino da dito. Nell'eseguirlo il pirata Buseta esordisce sempre con un " Il pirata Buseta comanda..."

**Ad esempio:**

- *"Il pirata Buseta comanda: Corri in su e giù!"*
- *"Il pirata Buseta comanda: gira in tondo!"*
- *"Il pirata Buseta comanda: rimpicciolisciti!"*

Sicuramente vi verranno in mente molti altri movimenti divertenti.

In seguito il pirata Buseta e il pirata Botòn scambieranno le parti e l'altro bambino potrà proporre i movimenti da eseguire.

Fino ad oggi sono disponibili i seguenti barattoli con burattini da dito:

**Papà orso e Max (Art. Nr.2533)**

**I pirati Busetta e Botòn (Art. Nr. 2528)**

**I Fantasmi Temi e Trema (Art. Nr.2529)**

**La principessa e il ranocchio (Art. Nr.2531)**