

## **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.

## Die Prinzessin und der Frosch

Eines Tages entdeckt die kleine Prinzessin im königlichen Teich einen winzigen grünen Frosch. Der sitzt auf einem Seerosenblatt und schaut gelangweilt ins Wasser.

„Was machst du da?“, fragt die Prinzessin neugierig. „Ach, ich wünsche mir jemanden zum Spielen!“, quakt der Frosch traurig. „Hmm“, überlegt die Prinzessin, „das hier ist meine goldene Lieblingskugel. Wollen wir zusammen damit spielen?“ Überglücklich ruft der Frosch: „Quak, quak, ja!“ Seitdem treffen sich die beiden jeden Tag am königlichen Teich. Und wahrscheinlich spielen sie noch heute.

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

**Das ist der Frosch,**

*Die Fingerpuppe Frosch nach vorne halten.*

**der macht „Quaaak“.**

**Das ist die Prinzessin,**

*Die Fingerpuppe Prinzessin nach vorne halten.*

**die ihn sehr mag!**

*Der Spieler blinzelt mit den Augen.*

**Eines Tages küsst die Prinzessin**

*Beide Fingerpuppen nähern sich.*

**ihn plötzlich auf den Mund!**

*Die Fingerpuppe Prinzessin küsst die Fingerpuppe Frosch auf den Mund.*

**Doch der Frosch bleibt ein Frosch**

**und die Prinzessin denkt: „Na und?“**

*Der Spieler zuckt mit den Schultern.*

**Zusammen hüpfen sie,**

*Beide Fingerpuppen auf und ab bewegen.*

**und kichern ganz leise;**

*Die Stimme wird leiser.*

**sie tanzen miteinander**

*Beide Fingerpuppen miteinander verhaken und durch die Luft bewegen.*

**und drehen sich im Kreise.**

*Die Fingerpuppen zusammen im Kreis drehen.*

## **Froschhüpfen**

*Ein spannendes Wettlaufspiel für zwei flinke Hüpfen.*

Der Frosch und die Prinzessin hüpfen um die Wette.

Wer 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: „Quaaak!“ Danach darfst du deine Fingerpuppe auf den nächsten Finger in Richtung des Daumens stecken.

- **Frosch und Prinzessin?**

Oh, wie fein! Beide Fingerpuppen sollen sich einen Kuss geben.

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:

### Königliches Versteckspiel

*Für zwei und mehr Königskinder.*

Heute spielen der Frosch und die Prinzessin Verstecken. Ein Kind nimmt beide Fingerpuppen und versteckt die Prinzessin im Zimmer. Die anderen Kinder schließen so lange die Augen. Dann steckt es sich den Frosch auf einen seiner Finger und gibt das Startkommando „Quaaak!“. Die Suche beginnt.

Bei der Suche darf der Frosch Tipps geben, wo sich die Prinzessin befindet (z.B. „wärmer“ - „kälter“). Wird die Prinzessin gefunden, darf der Finder sie als Nächstes verstecken und die Rolle des Frosches übernehmen.

## Froschkonzert

*Für zwei hüpfende Froschfreunde.*

Heute hat sich der Frosch ein besonderes Spiel ausgedacht: Er wünscht sich, dass die Prinzessin alles nachmachen muss, was er vormacht.

Ein Kind übernimmt die Rolle des Frosches, das andere spielt die Prinzessin.

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

Und schon geht es los: Der Frosch darf sich eine Bewegung wünschen und macht sie vor. Die Prinzessin macht die

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

### **Zum Beispiel:**

- *„Der Frosch wünscht sich: Hüpfе auf und ab!“*
- *„Der Frosch wünscht sich: Dreh dich im Kreis!“*
- *„Der Frosch wünscht sich: Mach dich ganz klein!“*

Bestimmt fallen euch noch mehr lustige Bewegungen ein. Anschließend können der Frosch und die Prinzessin 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.

## The Princess and the Frog

One day the little princess discovers a tiny green frog in the royal pond. It sits on a water lily leaf and gazes vacantly into the water.

“What are you doing there?” the princess inquires. “Oh, I wish someone would play with me!” the frog croaks sadly. “Hmm”, the princess ponders, “this is my beloved golden ball. Shall we play with it?”. Overjoyed, the frog croaks “Yes, yes!”. Since then, each day they meet each other at the royal pond. No doubt they will carry on playing today.

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

**Here is the frog.**

*Hold forward the frog finger puppet.*

**Croak, Croak he goes**

**And this is the princess**

*Hold forward the princess finger puppet.*

**Who loves even his nose**

*The player twinkles their eyes.*

**One day the princess**

*The finger puppets approach.*

**Just gives him a kiss**

*Princess finger puppet kisses frog finger puppet on the mouth.*

**But the frog stays a frog**

**Though for her nothing's amiss**

*The player gives a shrug.*

### **Together they jiggle and**

*Move both finger puppets up and down.*

### **giggle without a sound**

*Lower the voice.*

### **They dance with each other**

*Interlock the finger puppets and move them through the air.*

### **And in circles go round**

*Move finger puppets in a circle.*

## **Frog Jumping**

*A thrilling competition for two brisk hoppers.*

Frog and princess race to hop.

Who is quicker and will reach the thumb first?

Each player takes a finger puppet and sticks it on the pinkie.  
Get the wooden disk ready.

Players each take turns.

The younger player starts, casts the disk into the air and lets it fall back on the table.

## Which side is up?

- **The hand.**  
Great! Together you shout "Croaaak!" Then move your finger puppet to the next finger towards the thumb.
- **Frog and princess.**  
Oh, how nice! The puppets should kiss.

Then it's the turn of the other player.  
Whoever has moved their puppet onto their thumb first, wins this competition.

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

## Further suggestions:

### Royal Hide and Seek

*A game for two or more royal infants.*

Today frog and princess play hide and seek.  
One player takes both finger puppets and hides the princess in the room. Meanwhile the other players close their eyes. The player sticks the frog on a finger and gives the starting signal "Croaak!" and the search starts.

The frog may give hints where the princess is (for example "warm" - "cold"). The player who finds the princess may hide her in the next round and act the frog.

## Frog Concert

*A game for two hopping frog friends.*

Frog has thought of a special game.

He wishes the princess to imitate everything he shows her.

One player acts as the frog, the other as the princess.

Each player takes a finger puppet and sticks it on a finger.

And off you go: The frog thinks of a movement and shows it.

The princess imitates the movement. The movement can be carried out moving the whole body or only the finger puppet.

The frog always starts by saying "The frog says ..."

### For example:

- *"The frog says: Jump up and down!"*
- *"The frog says: Spin around in a circle!"*
- *"The frog says: Make yourself as small as possible!"*

No doubt you will think of lots of other funny movements.

After that, frog and princess 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.

## **La princesse et la grenouille**

Un jour, une jeune princesse découvre une toute petite grenouille verte dans l'étang du parc royal. La petite grenouille se repose sur une feuille de nénuphar et regarde dans l'eau d'un air langoureux.

« Que fais-tu là? » lui demande la princesse d'un air curieux. « Ah ! J'aimerais bien avoir quelqu'un pour jouer avec moi » lui répond la grenouille en coassant tristement. « Hum! » réfléchit la princesse « Regarde ! C'est ma bille dorée préférée. On peut jouer avec ensemble si tu veux ? ». Débordant de joie, la grenouille lui réplique : « Coa, coa, oui ! ». Depuis lors, elles se rencontrent tous les jours au bord de l'étang. Et si elles ne sont pas parties jouer ailleurs, elles y sont encore aujourd'hui.

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

**C'est la grenouille verte**

*Montrer la marionnette à doigt Grenouille.*

**qui coasse sans cesse**

**et voilà la princesse**

*Montrer la marionnette à doigt Princesse.*

**qui lui montre plein de tendresse !**

*Le joueur clignote des yeux en signe de tendresse.*

**Un jour, la princesse embrasse la grenouille**

*Rapprocher les deux marionnettes à doigt.*

**sur la bouche !**

*La princesse embrasse la grenouille.*

**Mais la grenouille ne se métamorphose pas**

**et la princesse ne sait pas pourquoi.**

*Le joueur hausse les épaules, d'un air étonné.*

**Toutes les deux sautent de joie,**

*Faire sauter les deux marionnettes à doigt.*

**et se chuchotent quelque chose;**

*Baisser la voix.*

**elles dansent la polka**

*Accrocher les deux marionnettes par un doigt et les faire danser en l'air.*

**et font une ronde.**

*Faire tourner les marionnettes à doigt.*

## Saut de grenouille

*Une amusante course pour deux joueurs.*

La grenouille et la princesse ont fait un pari :  
laquelle ira le plus vite et arrivera la première 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 « Coa ! ». Tu mets ta marionnette à doigt sur le doigt suivant en direction du pouce.

- **La grenouille et la princesse ?**

Oh, formidable ! Les deux marionnettes à doigt doivent s'embrasser.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Celui qui aura amené le 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 :

### Cache-cache royal

*Pour deux joueurs ou plus.*

Aujourd'hui, la grenouille et la princesse jouent à cache-cache.

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

La grenouille a le droit de donner des indications (par ex. « chaud » ou « froid »). Celui qui trouve la princesse a alors le droit de la cacher et devient la grenouille à son tour.

## Concert de grenouille

*Pour deux joueurs qui savent sauter comme des grenouilles.*

Aujourd'hui, la grenouille a une idée de jeu bien spéciale : elle voudrait que la princesse imite tout ce qu'elle va lui montrer.

Un joueur joue le rôle de la grenouille, l'autre celui de la princesse.

Prenez chacun l'une des marionnettes à doigt et mettez-la sur l'un de vos doigts.

Et c'est parti : la grenouille montre une figure que la princesse doit imiter. Le joueur peut faire la figure en se ser-

vant de ses bras et de ses jambes ou seulement de la marionnette à doigt. La grenouille commence chaque phrase en disant : « La grenouille aimerait bien ... »

### Par exemple :

- « *La grenouille aimerait bien que tu joues à saute-mouton !* »
- « *La grenouille aimerait bien que tu fasses un tour sur toi-même !* »
- « *La grenouille aimerait bien que tu te fasses toute petite !* »

Vous aurez certainement beaucoup d'autres idées amusantes. Après cela, la grenouille et la princesse 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.

## De prinses en de kikker

Op en dag ontdekt het kleine prinsesje in de koninklijke vijver een piepkleine groene kikker. Hij zit op het blad van een waterlelie en kijkt verveeld in het water.

„Wat doe jij hier?“, vraagt de prinses nieuwsgierig. „Ach, ik zou zo graag met iemand spelen!“, kwaakt de kikker treurig. „Hmm“, denkt de prinses bij zichzelf, „dit is mijn gouden lievelingsbal. Zullen we er samen mee spelen?“ Overgelukkig roept de kikker: „Kwaak, kwaak, ja!“. Sindsdien spreken ze iedere dag bij de koninklijke vijver af. En waarschijnlijk zijn ze tot op de dag van vandaag nog aan het spelen.

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

**Dit is de kikker,**

*De vingerpop van de kikker naar voren houden.*

**en kikkers zeggen „Kwaaak“.**

**Dit is de prinses,**

*De vingerpop van de prinses naar voren houden.*

**twee vriendjes in de maak!**

*De speler knippert met zijn ogen.*

**Op een dag kust de prinses**

*Beide vingerpoppen naar elkaar toe bewegen.*

**hem plotsklaps op zijn mond!**

*De vingerpop van de prinses kust de kikker op de mond.*

**Maar de kikker geeft geen kik**

**en denkt: „Die is niet gezond!“**

*De speler haalt z'n schouders op.*

**Ze praten zachtjes in de avond;**

*De stem wordt zachter.*

**of maken samen een kikkerdans.**

*Beide vingerpoppen in elkaar haken en door de lucht bewegen.*

**Tezamen springen ze op en neer,**

*Beide vingerpoppen op en neer bewegen.*

**voor duizenden kikkerfans.**

*De vingerpoppen samen in een cirkel ronddraaien.*

## **Kikkersprong**

*Een spannend wedstrijdspel voor twee flinke springkikkers.*

De kikker en de prinses springen om het hardst.

Wie 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: „Kwaaak!“ Daarna mag je de vingerpop op de volgende vinger in de richting van je duim zetten.

- **Kikker en prinses?**

Oh, wat fijn! Beide vingerpoppen moeten elkaar een kus geven.

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:

### Koninklijk verstoppertje

*Voor twee en meer koningskinderen.*

Vandaag spelen de kikker en de prinses verstoppertje.

Een van de kinderen neemt beide vingerpoppen en verstopt de prinses in de kamer. De andere kinderen houden zolang hun ogen dicht. Daarna zet hij of zij de kikker op een van z'n vingers en geeft het startsein: "Kwaaak!". De speurtocht begint.

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

## Kikkerconcert

*Voor twee springgrage kikkervrienden.*

Vandaag heeft de kikker een bijzonder spel bedacht: Hij vraagt of de prinses alles wil nadoen wat hij voordoet.

Een van de kinderen neemt de rol van de kikker op zich, terwijl de ander voor prinses speelt.

Beiden nemen ieder een van de vingerpoppen en zetten ze op een van hun vingers.

En dan begint de pret: De kikker mag een beweging wensen en doet deze voor. De prinses doet de beweging na. De beweging kan met het hele lichaam of alleen met de vinger-

pop worden gemaakt. De kikker begint altijd met de zin: „De kikker wil dat je...”

### **Bijvoorbeeld:**

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

Jullie kunnen vast en zeker nog meer grappige bewegingen bedenken.

Daarna kunnen de kikker en de prinses 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.

## La Princesa y el Sapo

Un día, la princesita descubre en la charca real un diminuto sapo verde. Sentado en una hoja de nenúfar mira el agua con cara de estar aburrido.

«¿Qué haces ahí?», le pregunta la Princesa toda curiosa. «¡Ay, me gustaría jugar con alguien!», croa el Sapo con tristeza. «Hmm», dice la Princesa, «ésta de aquí es mi canica de oro favorita. ¿Quieres que juguemos los dos a canicas?» Loco de alegría exclama el Sapo: «¡Croac, croac, síiiii!» Desde entonces se encuentran los dos todos los días en la charca real. Y fueron muy felices y comieron muchas perdices.

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

**¡Éste es Sapo,**

*Mover el títere del sapo hacia delante.*

**que hace «croac, croac, croac».**

**Ésta es la princesita,**

*Mover el títere de la princesa hacia delante.*

**que cada día le quiere más!**

*El jugador parpadea repetidas veces.*

**Un buen día, sin avisar,**

*Los dos títeres se acercan.*

**la princesa va y le hace ¡muaaac!**

*El títere Princesa le da un beso al títere Sapo en la boca.*

**Pero Sapo siguió siendo un sapo**

**y la Princesa dijo: «Bueno, qué más da.»**

*El jugador se encoge de hombros.*

**Van juntos los dos saltando,**

*Mover los títeres arriba y abajo.*

**con la risa cada vez más suelta;**

*Bajando la voz cada vez más.*

**van juntos los dos bailando**

*Acoplar los dos títeres y moverlos por los aires.*

**muy agarraditos dando vueltas.**

*Hacer girar los títeres en círculos.*

## **El salto del sapo**

*Una emocionante carrera para dos saltarines espabilados.*

Sapo y la Princesa compiten para ver quién salta 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: „¡Croaaac!” Después puedes colocarte el títere en el siguiente dedo en dirección al pulgar.
- **¿El Sapo y la Princesa?**  
¡Oh, qué bonito! Los dos títeres tienen que darse un beso en la boca. 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 de reyes

*Para dos y más principitos.*

El Sapo y la Princesa juegan hoy al escondite.

Uno de los niños coge los dos títeres y esconde a la princesa en la habitación. Mientras tanto, los demás niños cierran los ojos. A continuación se coloca al Sapo en uno de sus dedos y da la señal de salida: «¡Croaaaac!». Comienza la búsqueda.

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

## Concierto de sapos

*Para dos sapitos*

Hoy se le ha ocurrido a Sapo un juego muy especial. Sus deseos son que la Princesa imite todo lo que él hace. Un niño interpreta el papel del sapo, el otro hace de la princesa. Coged uno de los dos títeres y colocadlo en uno de vuestros dedos.

Y comienza la función:  
Sapo tiene que pedir un movimiento y realizarlo él primero. La Princesa imita el movimiento. Los movimientos pueden

hacerse con todo el cuerpo o sólo con el títere. Sapo empieza siempre con la frase «Sapo quiere que...»

### Por ejemplo:

- «*Sapo quiere que ¡saltes como una rana de un lado a otro!*»
- «*Sapo quiere que ¡des vueltas como una peonza!*»
- «*Sapo quiere que ¡te agaches!*»

Seguramente se os ocurrirán más movimientos divertidos. A continuación, Sapo y Princesa 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.

## La principessa e il ranocchio

Un bel giorno la principessina scopre nel laghetto regale un minuscolo ranocchio verde che seduto su una ninfea guarda annoiato in acqua.

“Che fai?”, domanda incuriosita la principessa. “Uff, mi piacerebbe trovare un compagno di giochi!” gracidava il ranocchio in tono triste. “Guarda! Questa è la mia palla d'oro preferita. Vuoi che ci giochiamo insieme?”, propone la principessa. Fuori di sé dalla gioia il ranocchio risponde: “croaaac, croaaac, si!”. Da quel giorno i due si incontrano al laghetto regale, dove probabilmente ancor oggi stanno giocando.

Ognuno prende un burattino e l'infila su un dito.

**Questo è il ranocchio,**

*Spostate in avanti il burattino ranocchio*

**"croac"-parlante.**

**Questa è la principessa**

*Spostare in avanti il burattino principessa.*

**Che l'ama assai!**

*Il giocatore sbatte vezzoso le palpebre.*

**Di repente un bel giorno**

*I due burattini si avvicinano*

**Lei sulla bocca lo bacia!**

*Il burattino principessa bacia sulla bocca il burattino ranocchio.*

**Ma ranocchio resta ranocchio.**

**"Che importa?" pensa la bella**

*Il giocatore fa spallucce.*

**Corrono insieme saltando,**

*Muovere in su e giù i due burattini.*

**Sommessamente ridendo;**

*La voce s'abbassa di tono.*

**Ballano insieme**

*Intrecciare i due burattini e muoverli in aria.*

**In cerchio danzando.**

*Muovere in cerchio i burattini .*

**Salto del ranocchio**

*Una emozionante gara per due agili salterini.*

Il ranocchio e la principessa gareggiano al salto.  
Chi è il più veloce e arriva per primo al pollice?

Ognuno prende un burattino da dito e l'infila 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 "croaaac!". Poi infilarai il tuo burattino sul dito anulare e così via fino al pollice.

- **Ranocchia e principessa?**

Che bello! I due burattini si scambieranno un bacio. 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 regale

*Per due o più rampolli regali.*

Oggi il ranocchio e la principessa giocano a nascondino.

Un bambino prende i due burattini e nasconde la principessa nella stanza mentre gli altri bambini tengono chiusi gli occhi.

Poi infila il burattino ranocchio su un dito e impartisce il comando "croaaac!" dando così inizio alla ricerca.

Durante la ricerca il ranocchio può dare suggerimenti sul nascondiglio della principessa (ad esempio "caldo" "freddo").

Chi infine l'ha trovata potrà nasconderla a sua volta e assumere il ruolo di ranocchio.

## Concerto di rane

*Per due ranocchietti salterini.*

Oggi il ranocchio propone un gioco speciale: vuole che la principessa ripeta ogni gesto che egli compie. I due bambini interpreteranno rispettivamente il ranocchio e la principessa.

Prendete uno dei due burattini e infilatelo su un dito.

Cominciamo dunque: il ranocchio esegue un movimento che verrà ripetuto dalla principessa.

Il movimento sarà eseguito con l'intero corpo o soltanto con

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

### Ad esempio:

- *"Il ranocchio comanda: "Salta in su e in giù!"*
- *"Il ranocchio comanda: gira in tondo!"*
- *"Il ranocchio comanda: rimpicciolisciti!"*

Sicuramente vi verranno in mente molti altri movimenti divertenti.

In seguito il ranocchio e la principessa 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)**