

little MÉMO



2^{1/2} - 5 *ans years*
años Jahre



littleMÉMO

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Inhoud • Innehåll • Indhold • Игровой комплект



Contenu :

9 petites bêtes (papillon, coccinelle, abeille, escargot, hérisson, grenouille, tortue, libellule, chenille)

1 boîte servant à cacher les animaux

15 jetons fleurs et feuilles



Préparation :

Les 9 animaux sont posés au centre de la table sans ordre précis.

Déroulement du jeu :

Les enfants mémorisent l'emplacement de chaque animal puis ferment les yeux.

Un adulte cache l'un des animaux sous la boîte. Puis les joueurs ouvrent les yeux.

Les joueurs réfléchissent afin de se souvenir quel est l'animal maintenant caché sous la boîte.

Le premier à trouver le nom de l'animal caché le dit à voix haute.

- S'il s'agit de la bonne réponse, l'adulte soulève la boîte afin de dévoiler l'animal caché. Il donne un jeton au joueur ayant donné le bon nom d'animal.
- Si, en revanche, le nom de l'animal n'est pas le bon, le joueur rend un de ses jetons gagnés. D'autres joueurs peuvent alors donner leur réponse.

On procède de même (jeton gagné et jeton perdu) avec les joueurs suivants donnant des réponses.

Dès que l'animal a été trouvé et découvert, les enfants ferment à nouveau les yeux et la partie reprend. L'adulte cache un autre animal.

NB : La personne qui cache l'animal peut également être un enfant.

Dans ce cas, à chaque tour, ce sera un joueur différent qui cachera l'animal.

Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de jetons lorsqu'il n'y en a plus à gagner
- **ou** le premier joueur à totaliser 5 jetons

NB : une deuxième version de jeu est possible pour les plus petits :

Lorsque les joueurs ouvrent les yeux, seul le joueur placé à la gauche de celui qui a caché l'animal donne une réponse. Si sa réponse est bonne il gagne un jeton ; si elle est mauvaise, le joueur placé à sa gauche peut alors à son tour donner une réponse et tenter de gagner un jeton. Et ainsi de suite.





Contents:

9 little animals (butterfly, ladybird, bee, snail, hedgehog, frog, tortoise, dragonfly, caterpillar)

1 box used to hide the animals

15 flower and leaf counters



Preparation:

The 9 animals are placed in the centre of the table in no particular order.

Game proceedings:

The children memorise the location of each animal then close their eyes.

An adult hides one of the animals beneath the box. Then the players open their eyes.

The players try to remember which animal is now hidden beneath the box.

The first to find the name of the hidden animal says it out loud.

- If it is the right answer, the adult lifts the box to reveal the hidden animal. He gives a counter to the player who gave the animal's right name.
- If on the other hand the animal's name is incorrect, the player gives back one of the counters he has won.

Other players can then give their answer. You continue in the same way (counter won and counter lost) with the following players who give an answer.

As soon as the animal has been found and discovered, the children close their eyes again and the game continues. The adult hides another animal.

NB: The person who hides the animal can also be a child.

In this case, a different player will hide the animal with each turn.

Who wins?

Depending on the desired game time, you can decide at the beginning of the game who the winner will be:

- The player who has won the most counters when there are none left to win
- **Or** the first player to have 5 counters

NB: a second game version is possible for very young children:

When players open their eyes, only the player on the left of the one who hid the animal gives an answer. If his answer is correct he wins a counter; if it is wrong the player on his left has his turn to give an answer and try to win a counter. And so on.





Inhalt:

9 kleine Tiere (Schmetterling, Marienkäfer, Biene, Schnecke, Igel, Frosch, Schildkröte, Libelle, Raupe)

1 Schachtel zum Verstecken der Tiere

15 Jetons mit Blumen und Blättern



Vorbereitung:

Die 9 Tiere werden in beliebiger Anordnung auf den Tisch gestellt.

Spielverlauf:

Die Kinder prägen sich die Anordnung der Tiere ein. Dann schließen sie die Augen.

Ein Erwachsener versteckt eines der Tiere unter der Schachtel. Dann öffnen die Spieler die Augen.

Die Spieler überlegen, bis sie herausbekommen, welches Tier unter der Schachtel versteckt ist.

Wer zuerst den Namen des versteckten Tieres weiß, sagt ihn laut an.

- Ist die Antwort richtig, nimmt der Erwachsene die Schachtel hoch und zeigt das versteckte Tier. Er gibt dem Spieler, der das richtige Tier genannt hat, einen Jeton.
- Ist der genannte Tiername falsch, gibt der Spieler einen seiner gewonnenen Jetons zurück. Nun können die anderen Spieler eine Antwort versuchen.

Bei den folgenden Spielern, die eine Antwort geben, wird genauso vorgegangen (gewonnener oder verlorener Jeton).

Ist das richtige Tier genannt und aufgedeckt worden, schließen die Kinder erneut die Augen und das Spiel geht weiter. Der Erwachsene versteckt ein anderes Tier.

Anm.: Das Tier kann auch von einem der Kinder versteckt werden.

In diesem Fall ist bei jeder Runde ein anderer Spieler damit an der Reihe, das Tier zu verstecken.

Wer gewinnt?

Je nach der gewünschten Spieldauer kann zu Beginn des Spiels festgelegt werden:

- dass der Spieler mit den meisten gewonnenen Jetons der Sieger ist, sobald keine Jetons mehr da sind.
- **oder** dass derjenige Sieger ist, der als erster 5 Jetons gewonnen hat.

Anm.: Eine zweite Spielversion für die Kleinsten:

Wenn die Spieler die Augen wieder öffnen, gibt nur der eine Antwort, der links von demjenigen sitzt, der das Tier versteckt hat. Ist seine Antwort richtig, bekommt er einen Jeton, ist sie falsch, kann der Spieler links von ihm eine Antwort geben und versuchen, den Jeton zu gewinnen. Und so weiter und so fort.





Contenido:

9 animalitos (mariposa, mariquita, abeja, caracol, erizo, rana, tortuga, libélula y oruga)

1 caja para esconder los animales

15 fichas flores y hojas



Preparación:

Los 9 animales se colocan en el centro de la mesa sin orden preciso.

Desarrollo del juego:

Los niños memorizan la ubicación de cada animal y luego cierran los ojos.

Un adulto esconde uno de los animales bajo la caja. Luego los jugadores abren los ojos.

Los jugadores reflexionan para recordar cuál es el animal ahora escondido bajo la caja.

El primer en encontrar el nombre del animal escondido lo dice en voz alta.

- Si la respuesta es correcta, el adulto levanta la caja para desvelar el animal oculto. Da una ficha al jugador que ha dicho el nombre correcto del animal.
- Si por el contrario el nombre del animal es incorrecto, el jugador devuelve una de sus fichas ganadas. Entonces pueden responder otros jugadores.

Se procede del mismo modo (ficha ganada y ficha perdida) con los jugadores siguientes que dan una respuesta.

Cuando se ha encontrado y descubierto el animal, los niños cierran de nuevo los ojos y retoman la partida. El adulto esconde otro animal.

Nota: La persona que esconde el animal puede también ser un niño. En este caso, en cada turno, esconderá el animal un jugador diferente.

¿Quién gana?

Según la duración de juego deseada, se podrá decidir al principio de la partida que el ganador será:

- El jugador que ha ganado más fichas cuando ya no queden más para ganar
- O el primer jugador en sumar 5 fichas

Nota: es posible una segunda versión de juego para los más pequeños:

Cuando los jugadores abren los ojos, sólo el jugador situado a la izquierda del que ha escondido el animal da una respuesta. Si la respuesta es correcta gana una ficha; si es incorrecta, el jugador situado a su izquierda puede dar una respuesta e intentar ganar una ficha. Y así sucesivamente.





Contenuto:

9 animaletti (farfalla, coccinella, ape, lumaca, riccio, rana, tartaruga, libellula, bruco)

1 scatola per nascondere gli animali

15 gettoni fiori e foglie



Preparazione:

I 9 animaletti vengono messi a centro tavolo in ordine sparso.

Svolgimento del gioco:

I bambini memorizzano la posizione di ciascun animale, poi chiudono gli occhi.

Un adulto nasconde uno degli animaletti sotto la sua scatola. Quindi i giocatori aprono gli occhi.

I giocatori cercano di ricordare quale sia l'animaletto ora nascosto sotto la scatola.

Il primo che trova il nome dell'animaletto nascosto, lo dice ad alta voce.

- Se la risposta è giusta, l'adulto alza la scatola per svelare l'animaletto nascosto e dà un gettone al giocatore che ha dato il nome giusto.
- Se invece il nome dell'animaletto non è quello giusto, il giocatore cede uno dei suoi gettoni vinti. Gli altri giocatori possono quindi dare la loro risposta e si procede allo stesso modo (gettone vinto e gettone perso) con i giocatori successivi che daranno una risposta.

Non appena l'animaletto sarà stato trovato e scoperto, i bambini richiudono gli occhi e la partita riprende. L'adulto nasconde un altro animaletto.

NB: la persona che nasconde l'animaletto può anche essere un bambino. In questo caso, a turno, sarà un giocatore diverso a nascondere l'animaletto.

Chi vince?

In base alla durata desiderata del gioco, si potrà decidere a inizio partita che il vincitore sarà:

- il giocatore che avrà conquistato il maggior numero di gettoni quando non ne rimarranno più da conquistare
- oppure il primo giocatore che arriverà a conquistare 5 gettoni

N.B.: per i più piccoli è possibile una seconda versione del gioco

Quando i giocatori aprono gli occhi, solo il giocatore che si trova a sinistra di quello che ha nascosto l'animale dà una risposta. Se la risposta è giusta, vince un gettone; se la risposta è sbagliata, il giocatore che si trova alla sua sinistra può dare a sua volta una risposta e tentare di vincere un gettone, e così via.



Conteúdo:

9 pequenos animais (borboleta, joaninha, abelha, ouriço, rã, tartaruga, libelinha e lagarta de borboleta)

1 caixa que serve para esconder os animais

15 fichas de flores e folhas



Preparação:

Colocam-se os 9 animais no centro da mesma sem uma ordem precisa.

Desenrolar do jogo:

As crianças memorizam a localização de cada animal, fechando seguidamente os olhos.

Um adulto esconde um dos animais sob a caixa. Seguidamente os jogadores abrem os olhos.

Os jogadores reflectem a fim de se lembrarem qual o animal agora escondido sob a caixa.

O primeiro a encontrar o nome do animal escondido di-lo em voz alta.

- Se a resposta for correcta o adulto levanta a caixa a fim de revelar o animal escondido. O adulto dá uma ficha ao jogador que deu o animal correcto do animal.
- Se, por outro lado, o nome do animal não é correcto, o jogador devolve uma das fichas recebidas. Os outros jogadores podem então fornecer a sua resposta.

Procede-se de igual modo (ficha ganha e ficha perdida) com os jogadores seguintes que dêem uma resposta.

Uma vez encontrado e descoberto o animal, as crianças voltam a fechar os olhos e a partida recomeça. O adulto esconde um outro animal.

NB: A pessoa que esconde o animal pode igualmente ser uma criança. Nesse caso, de cada vez, será um jogador diferente que esconderá o animal.

Quem ganha ?

De acordo com a duração pretendida do jogo, poder-se-á decidir logo no início do jogo que o vencedor será:

- o jogador que tiver ganho o maior número de fichas uma vez que nada mais há a ganhar.
- **Ou** o primeiro a totalizar 5 fichas.

NB: há a possibilidade de uma segunda versão do jogo para os mais pequeninos:

Após os jogadores terem aberto os olhos, apenas o jogador colocado à esquerda do que escondeu o animal dá uma resposta. Se a resposta é a correcta ele ganha uma ficha; se é errada, o jogador à sua esquerda pode agora, por sua vez, dar uma resposta e tentar ganhar uma ficha. E assim sucessivamente.



Inhoud:

9 beestjes (vlinder, lieveheersbeestje, bij, slak, egel, kikker, schildpad, libel, rups)

1 doosje om de dieren onder te verstoppen

15 fiches met bloemen en blaadjes



Vorbereiding:

De negen dieren worden in willekeurige volgorde midden op tafel gezet.

Verloop van het spel:

De kinderen onthouden waar elk dier ligt en doen vervolgens hun ogen dicht.

Een volwassene verstopt een van de dieren onder het doosje. Vervolgens doen de spelers hun ogen open.

De spelers proberen zich te herinneren welk dier nu onder het doosje verstopt zit.

De eerste die weet welk dier er verstopt zit, noemt hardop de naam van dit dier.

- Als hij het goed geraden heeft, tilt de volwassene het doosje op om het verstopte dier te laten zien en geeft hij een fiche aan de speler die de juiste naam van het dier genoemd heeft.
- Als hij het echter fout heeft, moet de speler een van zijn gewonnen fiches teruggeven en kunnen andere spelers een antwoord geven. Met hen wordt op dezelfde manier te werk gegaan (zij winnen of verliezen een fiche).

Zodra ontdekt is om welk dier het gaat, doen de kinderen opnieuw hun ogen dicht en gaat het spelletje verder. De volwassene verstopt een ander dier.

N.B.: Het is ook mogelijk dat een van de kinderen het dier verstopt. In dat geval wordt het dier telkens door een andere speler verstopt.

Wie wint?

Al naargelang de gewenste speeltijd kan men van te voren afspreken dat de winnaar is:

- de speler die de meeste fiches gewonnen heeft als ze eenmaal allemaal op zijn;
- of de speler die als eerste vijf fiches gewonnen heeft.

N.B.: voor de allerkleinsten is een tweede spelvariant mogelijk:

Wanneer de spelers hun ogen opendoen, geeft alleen die speler antwoord die links zit van degene die het dier verstopt heeft. Als het antwoord juist is, wint hij een fiche; mocht het antwoord onjuist zijn, dan mag de speler links van hem op zijn beurt een antwoord geven en proberen een fiche te winnen, enz.



Innehåll:

Nio små djur (fjäril, nyckelpiga, bi, snigel, igelkott, groda, sköldpadda, trollslända, larv)

En burk att gömma djuren i

15 spelmarker (blommor och blad)



Förberedelser:

De nio djuren placeras mitt på bordet utan särskild ordning.

Spelets gång:

Barnen lär sig var var djuren är placerade och blundar sedan.

En vuxen gömmer att av djuren under burken. Sedan öppnar spelarna ögonen.

Barnen tänker efter för att lista ut vilket djur som gömmer sig under burken.

Den första som kommer på vilket djur det är säger det.

- Om det är det rätta djuret lyfter den vuxna på burken och visar det gömda djuret. Han ger en spelmark till den spelare som sade djurets rätta namn.
- Om namnet på djuret däremot inte är rätt, lämnar spelaren tillbaka en av sina spelmarker. De andra spelarna får då försöka hitta rätt namn. Man fortsätter på samma sätt (spelmark vunnen eller förlorad) med följande spelare som ger ett svar.

Så snart djuret har blivit upptäckt och visat blundar barnen igen och partiet åter-upptas. Den vuxna gömmer ett annat djur.

OBS! Den som gömmer djuret kan också vara ett barn. I så fall skall olika barn gömma djuret i varje omgång.

Vem vinner?

Beroende på hur länge man vill spela kan man vid partiets början bestämma att vinnare skall vara:

- den spelare som har vunnit flest spelmarker när det inte finns fler att vinna
- eller den första spelare som har vunnit fem spelmarker

OBS! En annan version av spelet är möjlig för de yngsta:

När spelarna öppnar ögonen är det bara spelaren som sitter till vänster om den som gömt djuret som får svara. Om svaret är rätt vinner han eller hon en spelmark; om det är fel får den spelare som sitter till vänster om honom eller henne i sin tur ge ett svar och försöka vinna en spelmark. Och så vidare.



Indhold:

9 små dyr (sommerfugl, mariehøne, bi, snegl, pindsvin, frø, skildpadde, guldsmed, larve)

1 æske til at gemme dyrene under

15 blomster- og bladjetoner



Forberedelse:

De 9 dyr lægges midt på bordet i vilkårlig orden.

Spillet's gang:

Børnene husker pladsen for hvert dyr, og lukker derefter øjnene.

En voksen gemmer et af dyrene under æsken. Spillerne åbner øjnene.

Spillerne tænker sig nu om for at huske, hvilket dyr der er gemt i æsken.

Den første, der kommer i tanke om hvilket dyr, der er gemt, siger det højt.

- Hvis det er det rigtige svar, løfter den voksne æsken, så det gemte dyr bliver afsløret. Den spiller, der har sagt det rigtige dyr, vinder en jeton.
- Men, hvis det ikke er det rigtige dyr, skal spilleren give en af sine vundne jetoner tilbage. Og andre spillere kan derefter give deres svar. Man fortsætter på samme måde (jeton vundet, jeton tabt) med de følgende spillere, der giver deres svar.

Når dyret er fundet og afsløret, lukker børnene straks øjnene igen, og spillet fortsætter. Den voksne gemmer et andet dyr.

NB: Dyret kan også gemmes af et barn.
Hvis det er tilfældet, skiftes børnene til at gemme dyret.

Hvem vinder?

Alt efter hvor længe man har tænkt sig at spille, kan man ved spillets start beslutte, at vinderen er:

- Den spiller, der har vundet flest jetoner, når alle jetoner er vundet
- Eller den første spiller, der har 5 jetoner

NB: Endnu en version af spillet er mulig for de helt små:

Når spillerne åbner øjnene, er det kun spilleren, der sidder ved siden af den, der har gemt dyret, der må give et svar. Hvis det er det rigtige svar, vinder spilleren en jeton. Hvis det er det forkerte svar, kan spilleren, der sidder til venstre for vedkommende spiller, give sit svar for forsøge at vinde en jeton. Og så videre...



Игровой комплект:

9 зверьков (бабочка, божья коровка, пчела, улитка, ежик, лягушка, черепаха, стрекоза, гусеница)

1 коробочка, которая используется для того, чтобы прятать зверьков

15 жетонов - цветы и листья



Подготовка к игре:

9 зверьков располагаются в центре стола в произвольном порядке.

Ход игры:

Дети запоминают месторасположение каждого животного, а потом закрывают глаза.

Взрослый прячет одного из зверьков под коробочкой. После этого дети открывают глаза.

Они стараются вспомнить, какой зверек сейчас спрятан под коробочкой.

Тот, кто первым вспомнит, как называется спрятанный зверек, громко произносит это название.

- Если ответ правильный, то взрослый поднимает коробочку, чтобы все увидели спрятанного зверька. Взрослый дает один жетон тому игроку, который дал правильный ответ.
- Если же, наоборот, игрок дал неверный ответ о названии спрятанного зверька, то он отдает один из ранее выигранных жетонов. После этого любой другой игрок может дать свой ответ.

Результат аналогичный: 1 жетон либо выигрывается, либо отдается. И так далее. После того как зверек правильно назван и всем показан, дети снова закрывают глаза, и начинается новый тур игры. Взрослый прячет другого зверька под коробочкой.

Примечание: Зверьков может прятать и кто-то из детей.

В таком случае, после окончания каждого тура эта роль переходит к другому игроку.

Кто выигрывает?

В зависимости от желательной продолжительности игры, перед началом игры можно договориться о том, что победителем будет:

- игрок, который набрал наибольшее количество жетонов к тому моменту, когда ни одного свободного жетона больше не останется
- или игрок, который первым набрал 5 жетонов

Примечание: имеется также вторая версия игры, для самых маленьких:

Когда игроки открывают глаза, то ответ дает только тот игрок, который слева от того, который спрятал зверька. Если ответ правильный, то этот игрок выигрывает жетон; если же нет, то игрок, сидящий слева от него, может, в свою очередь, дать свой ответ, стараясь выиграть жетон. И так далее.



little MÉMO



DJ08552



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com