FR EN DE
ES IT

PT NL SE
DA RU

Memo Lunch

3-6 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Memo Lunch

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание

x1

x24

Bob a un drôle d'appétit et n'avale pas tout ce qu'on lui propose. Saurez-vous retrouver tous les objets qu'il a engloutis ? Un jeu de mémoire et de coopération pour les plus jeunes.

Principe du jeu : Bob aime manger de tout, mais pas tout le temps. Les joueurs placent des jetons sur la table de Bob et referment la boîte. La boîte est secouée, puis réouverte ! Bob en a profité pour avaler certains des jetons (ils sont tombés dans le gosier de Bob, au fond de la boîte). Ensemble, les joueurs tentent d'identifier quels sont les jetons qui ont disparu.

But du jeu : Retrouver tous les objets que Bob a engloutis.

Mise en place du jeu : La boîte de jeu est vidée et le plateau Bob est posé dessus. Les jetons-objet sont posés à côté.

Déroulement du jeu : Les joueurs choisissent ensemble entre 3 et 10 objets. Ils les placent l'un après l'autre, en les nommant, sur la table du plateau Bob. Puis la boîte est refermée. Un joueur remue la boîte dans tous les sens : d'abord latéralement (*cf. schéma 1*) puis verticalement (*cf. schéma 2.*). La boîte est ensuite reposée sur la table et ouverte. Tous ensemble, les joueurs doivent nommer les jetons qui ont été engloutis par Bob (ceux qui ont disparu dans le trou de sa bouche). Quand ils pensent avoir trouvé tous les objets disparus, on vérifie en soulevant le plateau Bob. Si les joueurs ont bien nommé tous les objets engloutis, c'est gagné !

Fin de la partie :
On peut jouer ainsi autant de parties qu'on le souhaite. On peut également se lancer une série de défis :

Défi 1 : on place 3 objets sur la table.

- Si la partie est gagnée (tous les objets ont été retrouvés), on passe au défi suivant.
- Sinon on rejoue le défi jusqu'à obtenir un sans-faute.

Défi 2 : on place 4 objets sur la table.

- Si la partie est gagnée, on passe au défi suivant.
- Sinon on rejoue le défi jusqu'à obtenir un sans-faute.

Défi 3 : on place 5 objets sur la table.

Et ainsi de suite, jusqu'à placer 10 jetons sur la table.

Un jeu d'Émilie & Jérôme Soleil

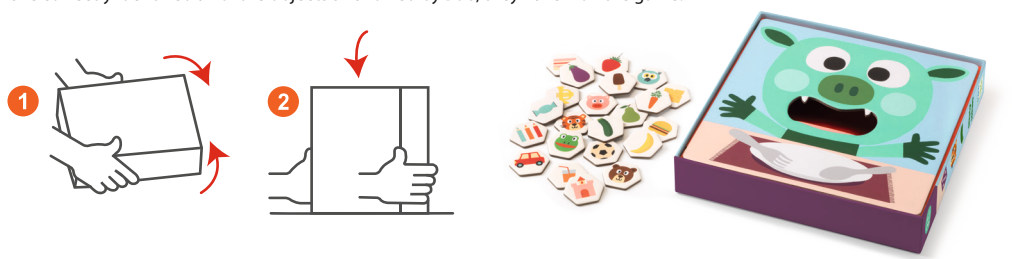
Bob has a peculiar appetite and doesn't eat everything that's put in front of him. Can you keep track of all the objects he's swallowed? A game of memory and cooperation for younger players.

How the game works: Bob likes to eat everything – but not all the time. The players put the tokens on Bob's table and close the box. The box is shaken... and then opened up again! In the meantime, Bob has swallowed some of the tokens (they have fallen down his throat to the bottom of the box). The players work together to identify which tokens have disappeared.

Aim of the game: Identify all the objects that Bob has swallowed.

Set-up: Empty the box and position the Bob board on top. Place the object tokens to one side.

How to play: Together, the players choose between 3 and 10 objects. They place them, one after the other, on the table on the Bob board, naming each one as they go. The box is then closed. One player shakes the box in all directions – first from side to side (*see Figure 1*) and then vertically (*see Figure 2*). The box is then put back on the table and opened up again. Working together, the players have to identify the tokens that have been swallowed by Bob (those that have disappeared into his mouth). When they have identified all of the objects that have disappeared, they can check if they are right by lifting up the Bob board. If the players have correctly identified all of the objects swallowed by Bob, they have won the game!



End of the game:
Players can play as many games as they like. Players can also set themselves a series of challenges:

Challenge 1: Start by placing 3 objects on Bob's table.

- If the players succeed in winning the game (by identifying all of the objects), they can move on to the next challenge.
- Otherwise, they repeat the same challenge until they get it right.

Challenge 2: Start by placing 4 objects on Bob's table.

- If the players succeed in winning the game, they can move on to the next challenge.
- Otherwise, they repeat the same challenge until they get it right.

Challenge 3: Start by placing 5 objects on Bob's table.

And so on, until there are 10 objects on Bob's table.

A game by Émilie & Jérôme Soleil

Bob hat einen erstaunlichen Appetit und isst nicht alles, was du ihm hinstellst. Kannst du dir alle Gegenstände merken, die er verschlungen hat? In diesem Spiel geht´s um Gedächtnis und Kooperation für Jüngere.

Spielidee: Eigentlich isst Bob alles gern – aber nicht immer! Ihr legt Gegenstände auf Bobs Tisch und schließt die Box. Die Box wird ge-schüttelt ... und dann wieder geöffnet! In der Zwischenzeit hat Bob einige der Gegenstände verschluckt (die sind nämlich durch sein Maul auf den Boden der Box gefallen). Zusammen versucht ihr herauszufinden, welche Gegenstände verschwunden sind.

Spielziel: Findet heraus, welche Gegenstände Bob heruntergeschluckt hat.

Spielvorbereitung: Leert die Box und legt den Bob-Spielplan obenauf. Die Gegenstände legt ihr daneben.

Spielverlauf: Wählt gemeinsam zwischen 3 und 10 Gegenständen aus. Legt sie einzeln nacheinander auf den Tisch des Bob-Spielplans und sagt dabei jeweils, wie der Gegenstand heißt. Schließt dann die Schachtel. Einer von euch schüttelt die Schachtel in alle Richtungen – erst von einer Seite auf die andere (*s. Bild 1*) und dann aufrecht (*s. Bild 2*). Dann legt ihr die Schachtel wieder auf den Tisch und öffnet sie. Versucht nun gemeinsam herauszufinden, welche Gegenstände Bob verschluckt hat (sie sind in seinem Maul verschwunden). Wenn ihr glaubt, dass ihr alle von Bob verschluckten Gegenstände herausgefunden habt, könnt ihr es überprüfen, indem ihr unter den Bob-Spielplan schaut. Habt ihr alle verschluckten Gegenstände erfolgreich ermittelt, habt ihr das Spiel gewonnen!

Spielende:
Spielt das Spiel so oft, wie ihr mögt. Ihr könnt euch auch einige Challenges stellen:

Challenge 1: Legt 3 Gegenstände auf Bobs Tisch.

- Wenn ihr alle verschluckten Gegenstände herausfindet, versucht ihr die nächste Challenge.
- Wenn nicht, probiert ihr diese Challenge noch einmal, bis ihr es schafft.

- **Challenge 2:** Legt 4 Gegenstände auf Bobs Tisch.
  - Wenn ihr alle verschluckten Gegenstände herausfindet, versucht ihr die nächste Challenge.
  - Wenn nicht, probiert ihr diese Challenge noch einmal, bis ihr es schafft.

- **Challenge 3:** Legt 5 Gegenstände auf Bobs Tisch.

Und so weiter, bis 10 Gegenstände auf Bobs Tisch liegen.

Ein Spiel von Émilie & Jérôme Soleil

Bob tiene un extraño apetito y no se come todo lo que le dan. ¿Seréis capaces de recordar todos los objetos que se ha tragado? Un juego de memoria y cooperación para los más pequeños.

Bases del juego: A Bob le gusta comer de todo, pero no siempre. Los jugadores colocan las fichas sobre la mesa de Bob y cierran la caja. ¡Se agita la caja y después se vuelve a abrir! Bob ha aprovechado para comerse algunas fichas (que han caído en la garganta de Bob, en el fondo de la caja). Juntos, los jugadores intentan recordar qué fichas han desaparecido.

Objetivo del juego: Recordar todos los objetos que Bob se ha tragado.

Preparación: La caja del juego se vacía y el tablero Bob se coloca encima. Las fichas-objeto se colocan a un lado.

Desarrollo del juego: Los jugadores eligen juntos entre 3 y 10 objetos. Uno tras otro, los van nombrando y colocando sobre la mesa del tablero Bob. Después, se vuelve a cerrar la caja. Uno de los jugadores agita la caja de un lado a otro: primero en sentido lateral (*ver esquema 1*) y, después, en sentido vertical (*ver esquema 2*). A continuación, la caja se vuelve a posar sobre la mesa y se abre. Todos los jugadores al mismo tiempo deben nombrar las fichas que se ha tragado Bob (las que han desaparecido por el agujero de su boca). Cuando crean haber identificado todos los objetos desaparecidos, lo comprueban levantando el tablero Bob. Si los jugadores han nombrado correctamente todos los objetos que se ha tragado, ¡han ganado!

Fin de la partida:
Se pueden jugar tantas partidas como se quiera. También se puede plantear una serie de retos:

Reto n.º 1: se colocan 3 objetos sobre la mesa.

- Si se gana la partida (recuerdan todos los objetos), se pasa al siguiente reto.
- Si no, se repite el desafío hasta hacerlo bien.

Reto n.º 2: se colocan 4 objetos sobre la mesa.

- Si se gana la partida, se pasa al siguiente reto.
- Si no, se repite el desafío hasta hacerlo bien.

Reto n.º 3: se colocan 5 objetos sobre la mesa.

Y así sucesivamente, hasta colocar 10 fichas sobre la mesa.

Un juego de Émilie y Jérôme Soleil

Bob ha un appetito molto speciale e non divora tutto quello che gli viene proposto. Saprete ritrovare tutti gli oggetti che ha inghiottito? Un gioco di memoria e cooperazione per i più piccoli.

Principio del gioco: Bob adora mangiare di tutto... ma non sempre. I giocatori posizionano i gettoni sul tavolo di Bob e poi richiudono la scatola. Si scuote bene la scatola e poi la si riapre! Bob ne ha approfittato per divorare alcuni gettoni (sono caduti nelle fauci di Bob, in fondo alla scatola). Insieme, i giocatori tentano di identificare quali gettoni sono spariti.

Scopo del gioco: ritrovare tutti gli oggetti che Bob ha inghiottito.

Preparazione: svuotare la scatola del gioco e metterci sopra il tabellone Bob. Posizionare i gettoni oggetto a lato.

Svolgimento del gioco: i giocatori scelgono insieme tra 3 e 10 oggetti. Li posizionano uno dopo l'altro, dicendone il nome, sul tavolo del tabellone Bob. Poi si richiude la scatola. Un giocatore scuote la scatola in ogni direzione: prima lateralmente (*cfr. schema 1*) poi verticalmente (*cfr. schema 2*). Si mette di nuovo la scatola sul tavolo e la si apre. Tutti insieme, i giocatori devono dire quali gettoni sono stati inghiottiti da Bob (quelli che sono spariti nella sua bocca). Quando pensano di aver trovato tutti gli oggetti spariti, si verifica sollevando il tabellone Bob. Se i giocatori hanno detto il nome di tutti gli oggetti inghiottiti, hanno vinto!

Fine del gioco:
Si può giocare tante volte quante si desidera. Si può anche lanciare una serie di sfide.

Sfida 1: si posizionano 3 oggetti sul tavolo.

- Se si vince la partita (tutti gli oggetti vengono ritrovati), si passa alla sfida successiva.
- Altrimenti, si rigioca fino a ottenere un'esecuzione perfetta.

Sfida 2: si posizionano 4 oggetti sul tavolo.

- Se si vince la partita, si passa alla sfida successiva.
- Altrimenti, si rigioca fino a ottenere un'esecuzione perfetta.

Sfida 3: si posizionano 5 oggetti sul tavolo.

E così via fino a posizionare 10 gettoni sul tavolo.

Un gioco di Émilie & Jérôme Soleil

O Bob tem um apetite peculiar e não engole tudo o que lhe oferecem. Consegue encontrar todos os objetos que ele engoliu? Um jogo de memória e de cooperação para os mais novos.

Princípio do jogo: O Bob gosta de comer de tudo, mas não sempre. Os jogadores têm de colocar as fichas na mesa de Bob e fechar a caixa. Agita-se a caixa e, posteriormente, abre-se novamente! O Bob aproveitou para engolir algumas fichas (elas caíram na garganta do Bob, no fundo da caixa). Em conjunto, os jogadores têm de tentar encontrar as fichas que desapareceram.

Objetivo do jogo: Encontrar todos os objetos que o Bob engoliu.

Preparação do jogo: A caixa do jogo deve ser esvaziada e o tabuleiro Bob colocado em cima. As fichas de objetos devem ser colocadas ao lado.

Como jogar: Em conjunto, os jogadores têm de escolher entre 3 e 10 objetos. Devem colocá-los um após o outro, nomeando-os, na mesa do tabuleiro Bob. De seguida, a caixa deve voltar a ser fechada. Um jogador tem de agitar a caixa em todas as direções: primeiro lateralmente (*ver esquema 1*), depois verticalmente (*ver esquema 2*). De seguida, a caixa deve ser colocada novamente na mesa e deve ser aberta. Todos juntos, os jogadores têm de identificar as fichas que foram engolidas por Bob (aquelas que desapareceram no buraco da sua boca). Quando acharem ter encontrado todos os objetos em falta, deve proceder-se à verificação, levantando-se o tabuleiro Bob. Caso os jogadores tenham nomeado corretamente os objetos em falta, ganham o jogo!

Fim da partida:
É possível jogar o número de partidas que se desejar. Também é possível lançar uma série de desafios:

Desafio 1: colocar 3 objetos na mesa.

- Se a partida for ganha (todos os objetos forem encontrados), passa-se ao desafio seguinte.
- Caso contrário, repete-se o desafio até acertarem tudo.

Desafio 2: colocar 4 objetos na mesa.

- Se a partida for ganha, passa-se ao desafio seguinte.
- Caso contrário, repete-se o desafio até acertarem tudo.

Desafio 3: colocar 5 objetos na mesa.

E assim por diante, até se colocar 10 fichas na mesa.

Um jogo de Émilie e Jérôme Soleil

Bob heeft een gekke eetlust en eet niet alles wat hij voorgeschoteld krijgt. Kun jij alle voorwerpen vinden die hij heeft opgeslokt? Een geheugen- en samenwerkingsspel voor jonge kinderen.

Spelprincipe: Bob lust alles, maar niet de hele tijd. De spelers leggen fiches op de tafel van Bob en doen de doos weer dicht. De doos wordt geschud en weer geopend! Ondertussen heeft Bob een aantal fiches doorgeslikt (ze zijn via Bobs keelgat op de bodem van de doos gevallen). Samen proberen de spelers uit te zoeken welke fiches verdwenen zijn.

Doel van het spel: Alle voorwerpen vinden die Bob heeft opgeslokt.

Voorbereiding van het spel: Maak de speldoos leeg en leg het Bob-bord er bovenop. Leg de voorwerpfiches ernaast.

Spelverloop: De spelers kiezen samen tussen 3 en 10 voorwerpen. Terwijl ze de fiches benoemen, leggen ze deze een voor een achter elkaar op de tafel op het Bob-bord. Daarna wordt de doos weer dichtgedaan. Eén speler schudt de doos alle kanten op: eerst horizontaal heen en weer (*zie plaatje 1*) en dan verticaal op en neer (*zie plaatje 2*). De doos wordt weer op tafel gezet en geopend. De spelers moeten samen de fiches opnoemen die door Bob zijn doorgeslikt (oftewel die door de opening van zijn mond zijn verdwenen). Wanneer ze denken dat ze alle ontbrekende voorwerpen hebben gevonden, controleren ze dit door het Bob-bord op te tillen. Als de spelers alle doorgeslikte voorwerpen juist hebben opgenoemd, hebben ze het spel gewonnen!

Einde van het spel:
Je kunt het spel zo vaak spelen als je wilt. Een andere mogelijkheid is om een reeks uitdagingen te doen:

Uitdaging 1: begin met 3 voorwerpen op tafel.

- Als de spelers het spel gewonnen hebben (alle voorwerpen zijn gevonden), gaan ze door naar de volgende uitdaging.
- Zo niet, dan doen de spelers de uitdaging opnieuw totdat ze het goed hebben.

Uitdaging 2: begin met 4 voorwerpen op tafel.

- Als de spelers het spel gewonnen hebben, gaan ze door naar de volgende uitdaging.
- Zo niet, dan doen de spelers de uitdaging opnieuw totdat ze het goed hebben.

Uitdaging 3: begin met 5 voorwerpen op tafel.

En zo gaat het spel verder, tot je met 10 fiches op tafel begint.

Een sapel van Émilie en Jérôme Soleil

Bob har stor aptit men äter inte allt som föreslås. Kan ni hitta allt som han har ätit? Ett spel som kräver minne och samarbete, för de mindre barnen.

Spelprinciper: Bob äter av allt, men inte hela tiden. Spelarna lägger spelbrickorna på Bobs bord och stänger lådan. Lådan skakas och öppnas sedan igen! Bob har svalt en del av spelbrickorna (de har ramlat ner i Bobs svalg och hamnat på lådans botten). Tillsammans försöker spelarna identifiera vilka brickor som har försvunnit.

Spelets mål: Att hitta alla föremål som Bob har svalt.

Förberedelse: Spellådan töms och Bob-plattan placeras ovanpå. Föremålsbrickorna placeras i vid sidan om.

Spelets gång: Spelets gång: Spelarna väljer tillsammans mellan 3 och 10 föremål. De säger vad de föreställer och lägger dem bredvid varandra på Bob-plattan. Sedan stängs lådan. En spelare skakar lådan åt alla håll: först sidledes (*se bild 1*) och sedan uppåt och nedåt (*se bild 2*). Därefter placeras lådan på bordet och öppnas. Tillsammans ska spelarna nu säga vilka spelbrickor som Bob har svalt (de som har försvunnit ner i hans munhåla). När spelarna tror att de har hittat alla försvunna föremål kontrollerar man genom att lyfta upp Bob-plattan. Om spelarna har lyckats nämna alla uppätna föremål har de vunnit!

Spelets slut:
Man kan spela så många gånger man vill. Spelarna kan även ge sig utmaningar:

Utmaning 1: 3 föremål placeras på bordet.

- Om man vinner omgången (det vill säga hittar alla föremål) fortsätter man till nästa utmaning.
- Annars spelar man igen till dess att man lyckas hitta alla.

Utmaning 2: 4 föremål placeras på bordet.

- Om man vinner omgången, går man vidare till nästa omgång.
- Annars spelar man igen till dess att man lyckas hitta alla.

Utmaning 3: 5 föremål placeras på bordet.

Och så vidare till dess att man kommer upp i 10 brickor på bordet.

Ett spel av Émilie & Jérôme Soleil

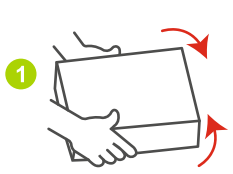
Bob er skrupsulten, men spiser ikke alt, hvad man giver ham. Kan du finde alle de genstande, han har slugt? Et huske- og samarbejdsspil for de mindste.

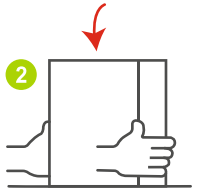
Princip: Bob elsker at spise, men ikke hele tiden. Spillerne placerer brikkerne på Bobs bord og lukker æsken. Æsken rystes og åbnes igen! Bob benytter sig af lejligheden til at spise nogle af brikkerne (de er faldet ned i munden på ham i bunden af æsken). Spillerne skal nu forsøge at identificere, hvilke brikker der er forsvundet.

Spillets formål: At finde alle de genstand Bob har slugt.

Forberedelse af spillet: Spilleæsken er tom, og Bob-pladen lægges ovenpå. Genstandsbrikkerne lægges ved siden af.

Sådan foregår spillet: Spillerne vælger mellem 3 og 10 genstande sammen. De lægger dem efter hinanden og benævner dem på bordet på Bob-pladen. Derefter lukkes æsken. En af spillerne ryster æsken, først lodret (*se skema 1*) og dernæst vandret (*se skema 2*). Herefter sættes den tilbage på bordet og åbnes. Sammen skal spillerne nu benævne de brikker, der er blevet spist af Bob (dem, der er forsvundet ned i hans mund). Når de mener at have fundet alle de forsvundne genstande, tjekker man ved at løfte Bob-pladen. Hvis spillerne har fundet alle de spiste genstande, vinder de!





Spillets slutning:
Man kan spille så mange runder, man vil. Man kan også finde på en række udfordringer:

Udfordring 1: Man lægger 3 genstande på bordet.

- Hvis man vinder omgangen (man har fundet alle genstandene), går man videre til næste omgang.
- Hvis ikke, prøver man at løse udfordringen igen og bliver ved, til det lykkes.

Udfordring 2: Man lægger 4 genstande på bordet.

- Hvis man vinder, går man videre til næste udfordring.
- Hvis ikke, prøver man at løse udfordringen igen og bliver ved, til det lykkes.

Udfordring 3: Man lægger 5 genstande på bordet.

Og så fremdeles, indtil man kan lægge 10 brikker på bordet.

Et spil af Émilie og Jérôme Soleil

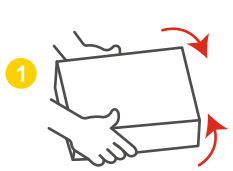
У Боба прекрасный аппетит, но он сам решает, когда и что ему есть. Удастся ли вам найти предметы, которые он проглотил? Игра, которая развивает память и учит детей взаимодействовать друг с другом.

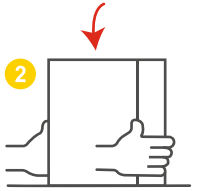
Принцип: Боб — существо всеядное, но ест он только то, что ему хочется. Игроки кладут фишки на стол, за которым сидит Боб, закрывают коробку и встряхивают ее. После этого они снова открывают коробку. За это время Боб успевает проглотить несколько фишек, которые падают ему прямо в пасть (на дно коробки). Игроки должны вместе определить, каких фишек не хватает.

Цель игры: найти все предметы, которые проглотил Боб.

Подготовка: Выньте содержимое из коробки и положите на нее игровое поле с изображением Боба. Фишки с предметами размещаются рядом.

Ход игры: Игроки вместе выбирают от 3 до 10 предметов. Произнося вслух их названия, они кладут их друг за другом на стол Боба, изображенный на игровом поле. Затем коробка закрывается. Один из игроков встряхивает коробку сначала горизонтально (*см. схему 1*), а потом вертикально (*см. схему 2*). После этого коробку возвращают на стол и открывают. Игроки должны вместе угадать и назвать недостающие фишки, которые попали Бобу в пасть. Для проверки ответа нужно приподнять игровое поле с Бобом. Если игрокам удалось найти все предметы, которые проглотил Боб, партия считается выигранной.





Конец игры:
Игру можно продолжать столько, сколько захочется. Вы также можете усложнить игру, разбив ее на несколько заданий:

Задание 1: на столе Боба размещается 3 предмета.

- Если игроки находят все проглоченные предметы, то партия таким образом выиграна и можно перейти к следующему заданию.
- Если предметы не были найдены, игроки повторяют задание до тех пор, пока не дадут правильный ответ.

Задание 2: на столе Боба размещается 4 предмета.

- Если партия выиграна, можно перейти к следующему заданию.
- Если предметы не были найдены, игроки повторяют задание до тех пор, пока не дадут правильный ответ.

Задание 3: на столе Кима размещается 5 предметов.

И так далее до 10 предметов.

Авторы игры: Эмили и Жером Солей.

DJ00819

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