

goki



Memospiel „Lerne zählen“

Memo game „Learn to Count“

Jeu du mémo – „Apprends à compter“

Juego de memoria “aprende a contar”

Memospel ‘Leren tellen’

Huskespil “Lær at tælle”

Gioco di memoria “Impara a contare”

Jogo da memória “Aprende a contar”

Gra pamięciowa „Nauka Liczenia”

Игра для тренировки памяти «Учись считать»

记忆游戏 “学会数数”

Memospiel „Lerne zählen“

Diese Tiere kennst Du aus der Nachbarschaft oder von einem Zoo-besuch. Jedes der 10 Tiere wird auf zwei Plättchen abgebildet, die zusammengehören.

In diesem Memospiel musst Du die beiden Plättchen jedes Tieres sammeln. Das Memospiel besteht aus 20 Plättchen zu 10 Bildpaaren.

„Lerne zählen“ ist ein Memospiel für zwei bis vier Spieler.

Ziel des Spieles

Auf jedem Plättchen siehst Du jeweils ein Tier, dem ein Zahlenwert zugeordnet ist. Zwei solcher zusammengehöriger Bilder bilden ein Paar.

Jeder Spieler versucht, möglichst viele zusammengehörige Paare zu sammeln. Gewinner des Spiels ist, wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

Spielvorbereitung

Die Plättchen werden mit der Motivseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt, damit sich keiner erinnern kann, wo welches Motiv auf dem Tisch liegt.

Die Regeln

Jetzt müsst Ihr die Paare finden. Der erste Spieler deckt zwei Plättchen auf, zeigt sie den Mitspielern und legt sie wieder verdeckt auf den

gleichen Platz zurück. Alle versuchen, sich den Platz dieser Plättchen zu merken.

Der nächste Mitspieler folgt im Uhrzeigersinn.

Wenn ein Spieler ein Paar mit zusammengehörigen Motiven aufdeckt, darf er es behalten und zwei weitere Plättchen aufdecken.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat.

Information für Deine Eltern

Das Memospiel „Lerne zählen“ hilft Kindern bei der visuellen Wahrnehmung, schult das Gedächtnis und unterstützt die Wiedererkennung und Identifizierung der Zahlen. Die ständige Veränderung der Karten auf dem Spieltisch fördert die Konzentrationsfähigkeit.

Kindern sollen das Gesehene sinnvoll verarbeiten können. Unterstützen Sie die Kinder dabei, das Gesehene auch zu kommunizieren.

Dieses Memospiel ist für Kinder ab dem dritten Lebensjahr geeignet. Es stellt auch für Erwachsene einen Gewinn dar, seine Erinnerungsfähigkeit mit der eines Kindes zu vergleichen.

Memo game „Learn to Count“

You know these animals from your neighbourhood or from a visit to the zoo. Each of the 10 animals is shown on two tiles that belong together. In this memo game you have to collect both tiles for each animal. The memo game consists of 20 tiles with 10 pairs of pictures. „Learn to count“ is a memo game for two to four players.

Object of the memo game

On each tile you can see an animal to which a numerical value is assigned. Two matching pictures form a pair. Each player tries to collect as many matching pairs as possible. The player who has collected the most pairs at the end has won the game.

Preparation

The tiles are placed on the table with the picture side facing down and shuffled so that no one can remember where each picture is on the table.

Rules

Now you have to find the pairs. The first player turns over two tiles, shows them to the other players and puts them back in the same position. Everyone tries to remember the positions of these tiles. The next player in a clockwise direction follows.

When a player turns over a pair of matching tiles, he may keep them and turn over two more tiles.

The player who has collected the most pairs at the end has won the game.

Information for your parents

The memo game „Learning to Count“ helps children with their visual perception, trains their memo and supports the recognition and identification of numbers. The constant changing of the tiles on the table fosters their ability to concentrate.

Children should be able to process what they see in a meaningful way. Help the children to communicate what they see.

This memo game is suitable for children from the age of three. It also enables adults to compare their memo with that of a child.

F Jeu de mémo – „Apprends à compter“

Tu as sûrement déjà vu ces animaux près de chez toi ou lors d'une visite au zoo. Chacun des animaux est représenté sur deux cartes qui forment une paire.

Tu dois rassembler les deux cartes représentant les mêmes animaux.

Ce jeu de mémo comprend 20 cartes soit 10 paires d'images.

„Apprends à compter“ est un jeu de mémo pour deux à quatre joueurs.

But du jeu

Chaque carte représente un animal associé à une valeur. Deux cartes représentant le même animal forment une paire.

Chaque joueur essaie de rassembler le plus de paires possible.

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de paires en fin de partie.

Préparation du jeu

Les cartes sont placées face cachée sur la table puis mélangées de façon à ce qu'aucun joueur ne se souvienne de l'emplacement des cartes.

Les règles du jeu

Vous devez maintenant retrouver les paires. Le premier joueur retourne deux cartes, les montre aux autres joueurs et les replace face cachée au même endroit. Chaque joueur essaie de mémoriser l'emplacement de chaque carte.

C'est maintenant au joueur suivant de jouer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur retourne deux cartes formant une paire, il les conserve et retourne deux autres cartes.

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de paires en fin de partie.

Information pour tes parents

Ce jeu de mémoire „Apprends à compter” est un excellent exercice pour l'entraînement de la mémoire des enfants. Ce jeu de mémoire visuelle va renforcer leur capacité de reconnaissance et d'identification des chiffres. Le mouvement des cartes sur la table développe leur capacité de concentration.

Il est important que les enfants comprennent le sens des images. Encouragez-les à décrire les cartes à voix haute.

Ce jeu de mémoire convient aux enfants à partir de deux ans. Les parents pourront comparer leur faculté de mémorisation à celle des enfants.

Ε Juego de memoria “aprende a contar”

Estos animales los conoces de tu zona o de una visita al zoo. Cada uno de los 10 animales aparece en dos cartas diferentes, formando una pareja.

En este juego de memoria tienes que reunir las dos cartas que pertenecen a cada animal.

Este juego de memoria consta de 20 cartas para un total de 10 parejas. “Aprende a contar” es un juego de memoria de dos a cuatro jugadores.

Objetivo del juego de memoria

En cada carta puedes ver un animal al que se le ha asignado un valor numérico. Dos imágenes de cada tipo de carta perteneciente al mismo animal hacen una pareja.

Cada jugador deberá reunir el mayor número posible de parejas. El ganador será el jugador que haya conseguido reunir más parejas.

Preparación del juego

Las cartas se colocarán en la mesa mezcladas y con las imágenes hacia abajo para que nadie pueda recordar dónde se encuentra cada imagen.

Las reglas del juego

Ahora tenéis que encontrar las parejas. El primer jugador da la vuelta a dos cartas, las enseña al resto de los jugadores y las vuelve a colocar

con la imagen hacia abajo en el lugar donde estaban. Todos los jugadores intentarán acordarse del lugar donde están estas cartas. El turno de los jugadores es en el sentido de las agujas del reloj. Cuando un jugador destapa dos cartas que son pareja, debe quedarse con dicha pareja y levantar dos cartas más. Al final ganará quien haya reunido un mayor número de parejas.

Información para padres

El juego de memoria “aprende a contar” ayuda a los niños en su aprendizaje visual, ejercita la memoria y ayuda al reconocimiento e identificación de las cifras. El cambio constante de las cartas en la mesa de juego favorece la concentración.

Los niños deben asociar lo que ven. Ayuda a que los niños comuniquen aquello que han visto.

Este juego de memoria es apto para niños a partir de los tres años. También representa un estímulo para los adultos: comparar su memoria con la de los niños.

Memospel 'Leren tellen'

Deze dieren ken je uit de buurt of van een bezoek aan de zoo. Elk van de 10 dieren wordt afgebeeld op twee plaatjes die bij elkaar horen. In dit memospel moet je de beide plaatjes van elk dier verzamelen. Het memospel bestaat uit 20 plaatjes met 10 x 2 afbeeldingen. 'Leren tellen' is een memospel voor twee tot vier spelers.

Doel van het memospel

Op elk plaatje zie je telkens een dier, waaraan een getalswaarde is toegekend. Twee bij elkaar horende afbeeldingen vormen een paar. Iedere speler probeert zo veel mogelijk paren te verzamelen. De winnaar van het spel is wie op het einde de meeste paren verzameld heeft.

Spelvoorbereiding

De plaatjes worden met de afbeeldingen naar beneden op de tafel gelegd en gemengd, zodat niemand nog weet welke afbeelding waar op de tafel ligt.

De regels

Nu moeten jullie de paren vinden. De eerste speler draait twee plaatjes om, toont deze aan de andere spelers en legt ze vervolgens weer gedekt op dezelfde plaats terug. Iedereen probeert de plaats van deze plaatjes te onthouden.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, waarbij met de klok mee wordt gespeeld.

Wanneer een speler twee plaatjes omdraait die bij elkaar horen, mag hij deze houden en nogmaals twee plaatjes omdraaien.

De winnaar is wie op het einde de meeste paren verzameld heeft.

Informatie voor je ouders

Het memospel 'Leren tellen' helpt kinderen bij de visuele waarneming, traint het geheugen en ondersteunt het herkennen en identificeren van de getallen. De voortdurende verandering van de kaarten op de speeltafel bevordert het concentratievermogen.

De kinderen moeten leren om wat ze gezien hebben, zinvol te verwerken. Help de kinderen ook te communiceren over wat ze gezien hebben. Dit memospel is geschikt voor kinderen vanaf drie jaar. Volwassenen biedt het het voordeel dat ze hun geheugen kunnen vergelijken met dat van een kind.

Huskespil "Lær at tælle"

Disse dyr kender du måske fra nabolaget eller fra et besøg i zoologisk have. Hvert af de 10 dyr vises på to kort, der tilsammen danner et billedpar.

Spillet går ud på at samle de to kort, der hører til hvert dyr.

Spillet består af 20 billedkort resp. 10 billedpar.

"Lær at tælle" kan spilles af 2-4 spillere.

Meningen med huskespillet

På hvert kort kan du se et dyr, der står for en bestemt talværdi. To kort med samme dyremotiv danner et par.

Spillerne skal nu forsøge at samle så mange billedpar som muligt. Den, der får samlet flest billedpar, vinder spillet.

Forberedelse

Kortene lægges på bordet, så man ikke kan se hvad de forestiller, og blandes derefter godt, så ingen kan huske, hvor de forskellige motiver ligger.

Spilleregler

Nu skal spillerne til at finde billedpar. Den første spiller finder to kort og vender dem om, så de andre spillere kan se motivet, og lægger dem så omvendt tilbage på samme plads. Nu gælder det om at huske billeder-

nes placering.

Derefter spilles efter tur med uret.

Hvis en spiller finder to kort med ens motiv, må han/hun beholde dem og vende yderligere to kort.

Den, der får samlet de fleste billedpar, har vundet.

Information til forældrene

Huskespillet "Lær at tælle" støtter børns visuelle evner, træner hukommelsen og hjælper dem med at genkende og identificere tal. Desuden øges koncentrationsevnen, fordi kortenes placering på bordet hele tiden forandres.

Børn skal kunne forarbejde det de ser på en hensigtsmæssig måde.

Hjælp dem med at sætte ord på deres iagttagelser og kommunikere det til omverdenen.

Dette huskespil er beregnet til børn fra 3-års alderen. Bemærk: Også voksne kan have glæde af at få afprøvet deres huskeevner og sammenligne dem med børns.

① **Gioco di memoria "Impara a contare"**

Questi animali li hai già visti nelle tue vicinanze o durante una visita allo zoo. Ognuno dei 10 animali figura su due tesserine che vanno insieme. Questo gioco di memoria consiste nel riunire le due tesserine di ciascun animale.

Il presente gioco di memoria è composto da 20 tesserine costituite complessivamente da 10 coppie di figure.

"Impara a contare" è un gioco di memoria per due fino a quattro giocatori.

Obiettivo del gioco di memoria

Su ciascuna tesserina vedi un animale al quale è associato un valore numerico. Due tali figure combinabili formano una coppia.

Ogni giocatore deve provare a raccogliere più coppie possibili di figure associate. Vince il gioco chi alla fine ha riunito più coppie.

Preparazione del gioco

Mettere le tesserine sul tavolo con il disegno verso il basso e mescolarle in modo che nessuno si possa ricordare la posizione delle varie figure sul tavolo.

Le regole

Ora dovete trovare le coppie. Il primo giocatore scopre due tesserine, le mostra agli altri giocatori e le ripone coperte sul tavolo allo stesso posto.

Tutti devono cercare di ricordarsi la posizione di queste tessere.

Il prossimo giocatore segue in senso orario.

Quando un giocatore scopre una coppia con la stessa figura, se la deve tenere e deve scoprire altre due tessere.

Vince chi alla fine ha raccolto più coppie.

Informazioni per i tuoi genitori

Il gioco di memoria "Impara a contare" esercita la memoria del bambino nonché ne favorisce la percezione visiva e la capacità di identificare i numeri. La permanente modifica delle tessere sul tavolo da gioco stimola la capacità di concentrazione.

Il bambino mette a frutto l'esperienza visiva. Aiutate il bambino nel comunicare anche l'esperienza visiva.

Questo gioco di memoria è adatto per bambini dai tre anni in su. Anche gli adulti troveranno un arricchimento nel confrontare la propria capacità mnemonica con quella di un bambino.

P **Jogo da memória “Aprende a contar”**

Já conheces estes animais do teu bairro ou de uma visita ao jardim zoológico. Cada um dos 10 animais está ilustrado em duas placas, que formam um par.

Neste jogo de memória, deves juntar ambas as placas de cada animal. O jogo da memória é composto por 20 placas para 10 pares de imagens.

“Aprende a contar” é um jogo da memória para dois a quatro jogadores.

Objetivo do jogo da memória

Em cada placa podes ver um animal a que foi dado um número. Duas destas imagens correspondentes formam um par.

Cada jogador tenta juntar maior número possível de pares idênticos. O vencedor do jogo é aquele que conseguir juntar mais pares, no final.

Preparação do jogo

As placas são colocadas sobre a mesa e misturadas, com o lado da figura virado para baixo, para que ninguém se possa lembrar onde está cada figura na mesa.

Regras

Agora têm de encontrar os vossos pares. O primeiro jogador vira duas placas, mostra-as aos outros jogadores e volta a ocultá-las no mesmo

lugar. Todos tentam decorar o lugar destas placas.

O próximo jogador é o que se segue no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando um jogador vira um par com as mesmas imagens, fica com elas e pode virar outras duas placas.

O vencedor será aquele que conseguir reunir mais pares, no final do jogo.

Informação para os teus pais

O jogo da memória “Aprende a contar” promove a percepção visual das crianças, estimula a memória e reforça o reconhecimento e identificação dos números. A permanente alteração dos cartões sobre a mesa de jogo estimula a capacidade de concentração.

As crianças devem ser capazes de assimilar de forma lógica o que viram. Ajude as crianças a comunicarem também aquilo que viram.

Este jogo de memória é apropriado para crianças a partir dos três anos. É também útil para os adultos, pois permite-lhes comparar a sua capacidade de memória com a de uma criança.

Gra pamięciowa „Nauka Liczenia”

Znasz te zwierzęta ze swojej okolicy lub widziałeś w zoo. Każde z 10 zwierząt przedstawione jest na dwóch identycznych płytkach. Twoim zadaniem w grze jest zebranie obu płytek z danym zwierzątkiem. Gra składa się z 20 płytek z 10 parami obrazków ze zwierzętami. „Nauka Liczenia” to gra pamięciowa dla dwóch do czterech graczy.

Cel gry

Na każdej płytce znajduje się obrazek zwierzęcia wraz z przypisanym do niej numerem. Dwa pasujące do siebie obrazki tworzą parę. Każdy gracz próbuje zebrać jak najwięcej par. Gracz, który zbierze największą ilość par zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Płytki kładziemy na stole, stroną z obrazkiem w dół, mieszając tak, aby gracze nie mogli zapamiętać miejsc poszczególnych obrazków.

Zasady

Teraz, gracze muszą szukać par. Pierwszy gracz odkrywa dwie płytki, pokazuje je innym graczom i odkłada je na swoje miejsca. Gracze starają się zapamiętać pozycje tych płytek. Następni w kolejności są gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy gracz odkryje parę, zachowuje płytki i może odkryć dwie kolejne.

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej zebranych par zostaje zwycięzcą.

Informacje dla rodziców

Gra pamięciowa „Nauka Liczenia” rozwija zdolności wizualne dzieci, ćwiczy ich pamięć oraz ułatwia rozpoznawanie i identyfikację liczb. Stałe zmienianie pozycji płytek na stole polepsza ich koncentrację.

Dzieci powinny móc przetwarzać to, co widzą ze zrozumieniem. Pomóż dzieciom w komunikowaniu tego co widzą.

Gra jest przeznaczona dla dzieci od lat trzech. Umożliwia również rodzicom porównanie własnej pamięci z dziećmi.

Игра для тренировки памяти «Учись считать»

Этих животных ты видел поблизости своего дома или в зоопарке. Каждое из 10 животных изображено на двух карточках, которые составляют одно целое.

В этой игре ты должен собрать обе карточки с изображением каждого животного.

Игра состоит из 20 деревянных карточек для 10 пар картинок.

«Учись считать» – это игра для тренировки памяти, в которую могут играть от двух до четырех игроков.

Цель игры для тренировки памяти

На каждой карточке ты увидишь животное, которому присвоено числовое значение. Две такие подходящие друг к другу картинки образуют одну пару.

Каждый из играющих стремится набрать как можно больше пар. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество пар.

Подготовка к игре

Карточки выкладываются на стол рисунком вниз и перемешиваются так, чтобы никто не смог запомнить, какая картинка где лежит.

Правила игры

Теперь вам предстоит найти пары. Первый игрок открывает две карточки, показывая их остальным игрокам, и кладет их, вновь закрывая, на прежнее место. Все игроки стараются запомнить место этих карточек.

Наступает черед следующего по часовой стрелке игрока.

Если игрок откроет пару принадлежащих друг другу изображений, он оставляет ее у себя и получает право открыть две следующие карточки.

Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество пар.

Информация для твоих родителей

Игра для тренировки памяти «Учись считать» развивает у детей зрительное восприятие, тренирует память и учит распознавать цифры. Постоянная смена местоположения карточек на столе требует умения сосредоточиться.

При этом дети должны уметь осмысливать увиденные изображения. Помогайте им определить взаимосвязь между увиденными изображениями.

Игра для тренировки памяти рассчитана на детей от трёх лет. Взрослые также могут извлечь пользу, сравнивая свою способность к запоминанию с детской.

CN 记忆游戏“学会数数”

在你小时候或者去动物园玩的时候，你了解过这些可爱的动物吧。

每10块动物积木块两两组合。

在这个记忆游戏中，你要收集每个动物的不同的两块积木块。

这个记忆游戏由10对图片共组成20块积木。

记忆游戏的目的

你可以看到在每块积木上有一只动物还有其标上的数字。找到另一块跟这个数字还有动物相同的就可以组成一对。

每个玩家都要尽其所能收集到更多的成对积木。谁收集到最多配对积木就代表他是游戏中赢家。

游戏准备阶段

把所有积木块全部图片朝下打乱放在桌子上，这样所有人就不会知道每块积木上图片的位置。

游戏规则

每个玩家开始找配对的积木。第一个玩家先翻两块积木，让所有玩家看到积木上的图片，然后把它们同样再图片朝下放回原来的位置。每个玩家都要记住这些积木图片所对应的位置。

下一个玩家就按顺时针的方向轮流翻积木块。

当一个玩家翻到两块可以配对的积木块时，他就可以连续翻多两块。

谁在这个游戏中收集到最多的配对积木，他就成了游戏的赢家。

家长须知

记忆游戏“学会数数”可以帮助你的孩子提高视觉认知，培养孩子的记忆能力和数字识别和鉴定。积木块不同的摆放位置可以促进孩子的关注力。

孩子应该以一种有意义的方式去认知他们所看到的事物，并能够有效地表达。

记忆游戏适合3岁以上的孩子玩耍。也适合家长和孩子记忆力比赛。

goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56806

Batch-No.:

