

goki



Memospiel „Tiermuster“

Memo game „Animal Pattern“

Jeu de Mémo „ Les pelages des animaux“

Juego de memoria “Pelajes de animales”

Memospel ‘Dierenpatronen’

Memospil “Dyremønstre”

Gioco di memoria “Modello di pelo”

Jogo da memória „Modelo de animal”

Gra memo Zwierzęce Wzory

Игра для развития памяти „Образцы животных”

▷ **Memospiel „Tiermuster“**

Das ist klar: Jedes Tier hat sein ganz eigenes Fell und das Fell einer Ziege sieht ganz anders aus, als das Fell Deines Hundes oder Deiner Katze. In diesem Memospiel kannst Du jedem Tier sein individuelles Fell zuordnen. Die Tiere findest Du immer auf den Memoplättchen mit dem großen Loch, das Fellmuster auf den anderen Karten.

Das Memospiel besteht aus 32 Holzplättchen zu 16 Bildpaaren.

Ziel des Spieles

Auf den Holzplättchen mit dem eingefrästen großen Loch siehst Du Tierbilder und auf jeder anderen Karte ein Fellmuster der Tiere.

Zwei solcher zusammengehörigen Bilder bilden ein Paar. Du musst die zwei zusammengehörigen Motivpaare herausfinden und zuordnen.

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

Spielvorbereitung

Die Holzplättchen 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 Holzplättchen auf, je eines mit Loch und eines ohne, 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.

Ihr könnt das Spiel auch mal mit Erwachsenen spielen. Wer kann sich die verborgenen Orte der gesuchten Plättchen besser merken, Kinder oder Erwachsene? Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Motivpaare gesammelt hat.

Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Auffinden der Tiere und zugehörigen Felle!

Memo game „Animal Pattern“

Every animal has its own coat and the skin of a goat looks quite different to the fur of your dog or your cat. In this memo game you can match each individual coat to the corresponding animal.

You will find the animals on the memo tiles with the large hole, and the coat pattern on the other cards.

The memo game consists of 32 wooden tiles divided into 16 pairs.

Object of the game

On the wooden tiles with the large milled hole you can see animal pictures and on every other card the coat pattern of the animals.

Two such matching pictures form a pair.

You have to identify and match the two picture pairs that go together.

Each player tries to collect as many identical pairs as possible. The winner of the game is the one who has collected the most pairs at the end.

Preparation

The wooden tiles are placed on the table with the picture side facing downwards 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 wooden tiles, one with a hole and one without, shows them to the other players and places them face down back in the same place. Everyone tries to remember the position of these tiles.

The next player in a clockwise direction follows. When a player turns over a pair of matching pictures, he can keep them and turn over two more tiles.

You can also play the game with adults. Who is better at remembering the hidden positions of the individual tiles, children or adults?

The winner is the player who collected the most picture pairs at the end.

And now we hope you have lots of fun finding the animals and their matching coats!

F **Jeu de Mémo „ Les pelages des animaux“**

Tu as du déjà remarqué que chaque animal a son propre pelage qui le rend unique. Ainsi le pelage d'une chèvre est très différent de celui de ton chat ou de ton chien. Dans ce jeu de mémo tu dois retrouver le pelage correspondant à son animal.

Les cartes en bois trouées représentent des animaux et les autres cartes les pelages de ces mêmes animaux. Ce mémo se compose de 32 cartes en bois représentant 16 paires d'images.

But du jeu

Sur les cartes en bois ayant un trou tu peux observer le dessin d'un animal et sur les autres cartes le motif du pelage d'un animal.

Deux par deux ces cartes forment ensemble des paires. Tu dois retrouver les cartes correspondantes pour reconstituer les paires.

Chaque joueur tente de reconstituer le plus d'images possibles. Le gagnant est celui qui en a trouvé le plus en fin de partie.

Préparation du jeu

Les cartes en bois sont posées face cachée sur la table puis mélangées pour ne plus se souvenir de leur place.

Les règles

Maintenant vous devez retrouver les paires. Le premier joueur retourne deux cartes en bois, une avec un trou et l'autre sans. Il les montre aux autres joueurs puis les repose à la même place. Tout le monde essaie alors de mémoriser l'emplacement des images.

C'est alors au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Lorsqu'un joueur retourne une paire de cartes qui forment ensemble une illustration, il les conserve et retourne à nouveau deux autres cartes. Vous pouvez également jouer avec des adultes. Qui, des adultes ou des enfants sauront être les meilleurs pour mémoriser l'emplacement des cartes recherchées? Le gagnant est celui qui aura rassemblé le plus de paires de cartes en fin de partie.

Nous espérons que vous allez bien vous amuser à retrouver les animaux et leur pelage !

Ⓔ Juego de memoria “Pelajes de animales”

Una cosa está clara: Cada animal tiene su propio pelaje y el de una cabra es muy distinto al de tu gato o perro. En este juego de memoria puedes clasificar a cada animal según su pelaje.

Este juego de memoria consta de 32 fichas para un total de 16 parejas. Las fichas con agujero representan a los animales y las otras sus pelajes.

Objetivo del juego

Debes emparejar a cada animal con su pelaje, uniendo una carta de cada tipo.

Cada jugador intentará encontrar todas las parejas correspondientes que pueda. Ganará aquella persona que al final haya conseguido reunir el mayor número de parejas.

Preparación para el juego

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

Las normas

Ahora tenéis que encontrar las parejas. El primer jugador levanta dos fichas, una con agujero y otra sin agujero, las muestra al resto de jugadores y las vuelve

a colocar hacia abajo en el mismo lugar. Todos los jugadores intentarán acordarse del lugar donde están las fichas.

El turno de los jugadores es en el sentido de las agujas del reloj. Cuando un jugador destapa dos fichas que son pareja, debe quedarse con dicha pareja y levantar dos cartas más.

También se puede jugar al juego con adultos. ¿Quién puede acordarse mejor de dónde están las parejas, los niños o los adultos?

Al final ganará quien haya reunido un mayor número de parejas.

¡Deseamos que disfrutes encontrando a cada animal con su pelaje!

Memospel 'Dierenpatronen'

Het is duidelijk: elk dier heeft zijn eigen typische vacht en de vacht van een geit ziet er anders uit dan die van je hond of kat. In dit memospel moet je voor elk dier de juiste vacht vinden.

De dieren vind je altijd op de memoplaatjes met het grote gat, de vachten vind je op de andere kaarten. Het memospel bestaat uit 32 houten plaatjes met 16 x 2 afbeeldingen.

Doel van het spel

Op de houten plaatjes met een uitgesneden groot gat zie je telkens een dier. Op alle andere kaarten staat de vacht van een dier.

Twee bij elkaar behorende afbeeldingen vormen een paar.

In dit spel moet je telkens de twee afbeeldingen van een paar vinden en samenvoegen.

Iedere speler probeert zo veel mogelijk juiste paren te verzamelen. De winnaar van het spel is wie op het einde de meeste paren verzameld heeft.

Spelvoorbereiding

De houten 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 houten plaatje om – een met een gat en een zonder. Hij 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 behoren, mag hij deze houden en nogmaals twee plaatjes omdraaien. Jullie kunnen het spel ook eens met volwassenen spelen. Wie kan de plaats van de gezochte plaatjes het beste onthouden, de kinderen of de volwassenen? De winnaar is wie op het einde de meeste paren verzameld heeft.

En nu wensen wij jullie veel plezier bij het zoeken van de dieren en hun bijbehorende vachten!

Memospil "Dyremønstre"

Alle dyr har deres individuelle pels. Pelsen på en ged ser f.eks. helt anderledes ud end en katte- eller hundepels. I dette spil gælder det om at finde de dyr, der passer til en bestemt type pels.

Dyrene finder du på brikkerne med det store hul, mens pelsmønstrene er afbildet på de andre kort.

I alt består spillet af 32 træbrikker, med hvilke der skal dannes 16 billedpar.

Meningen med spillet

På træbrikkerne med det store hul ses billeder af dyr, og på de andre kort ses eksempler på pelstyper, der passer til de pågældende dyr.

Dyret og den tilhørende pels udgør et billedpar, så det gælder om at finde de motiver, der helt naturligt hører sammen.

Spillerne forsøger nu hver især at samle så mange billedpar som muligt. Den spiller, der har fået samlet de fleste par, vinder spillet.

Forberedelse af spillet

Læg træbrikkerne på bordet med billedsiden nedad og bland dem godt, så ingen kan huske billedernes placering.

Spilleregler

Nu skal I til at samle billedpar. Den første spiller vender to træbrikker, en med et hul i og en uden hul, og viser dem til sine medspillere, hvorefter brikkerne lægges tilbage på plads med billedsiden nedad. Alle spillere skal nu forsøge at huske brikernes placering.

Nu er det næste spillers tur (i urets retning). Når en spiller vender to brikker, der hører sammen, må han/hun beholde dem og herefter igen vende to brikker.

I kan også spille sammen med voksne personer og så konkurrere om, hvem der er bedst til at huske brikernes placering – børnene eller de voksne?

Den, der har fået samlet de fleste billedpar, vinder spillet.

Rigtig god fornøjelse med at finde de dyr, der passer til de forskellige pelstyper!

① **Gioco di memoria "Modello di pelo"**

Chiaramente ogni animale ha il proprio tipo di pelo, e il pelo di una capra sarà completamente diverso da quello del tuo cane o del tuo gatto. Questo gioco di memoria ti permette di associare ad ogni animale il tipo di pelo corrispondente.

Troverai tutti gli animali sulle tesserine con il grande buco, mentre i modelli di pelo figurano sulle altre tessere.

Il presente gioco di memoria è composto da 32 tessere di legno costituite complessivamente da 16 coppie di figure.

Obiettivo del gioco

Sulle tesserine di legno con il grande buco fresato ci sono le figure degli animali; e su ciascuna altra tessera, un modello di pelo animale.

Due tali figure combinabili formano una coppia.

Il gioco consiste nel trovare le coppie di figure e nell'associerle.

Ogni giocatore deve cercare di riunire il maggior numero possibile di coppie identiche. Vince il gioco chi alla fine ha riunito più coppie.

Preparazione del gioco

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

Regole

Ora dovete trovare le coppie. Il primo giocatore scopre due tesserine di legno (una con il buco e l'altra senza), le mostra agli altri giocatori e le ripone coperte sul tavolo allo stesso posto. Tutti devono cercare di ricordarsi la posizione di queste tesserine.

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 tesserine.

Potete provare a fare questo gioco anche con gli adulti. Chi riesce a ricordarsi meglio la posizione nascosta delle tesserine da cercare, i bambini o gli adulti? Vince chi alla fine ha raccolto più coppie di figure.

E adesso buon divertimento nel cercare gli animali e il loro pelo.

Ⓟ **Jogo da memória „Modelo de animal“**

É óbvio: Cada animal tem a sua própria pelagem e a pelagem de uma cabra é completamente diferente da pelagem do teu cão ou do teu gato. Neste jogo de memória podes associar a cada animal a sua própria pelagem.

Podes encontrar sempre os animais nas placas de memorização com o furo grande, o exemplo do pelo está nas outras cartas.

O jogo da memória é composto por 32 placas de madeira para 16 pares de imagens.

Objectivo do jogo

Nas placas de madeira com a abertura grande podes ver imagens de animais e, nas outras cartas, podes ver o exemplo de pelagem dos animais.

Duas destas imagens correspondentes formam um par. Deves encontrar os pares das imagens e associá-las. Cada jogador tenta juntar o maior número possível de pares idênticos. O vencedor do jogo é aquele que conseguir juntar mais pares.

Preparação do jogo

As placas de madeira 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 de madeira, uma com abertura e outra sem, mostra-os aos outros jogadores e volta a virá-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.

Podem jogar também com adultos. Quem consegue decorar melhor os lugares ocultos das peças procura-das: crianças ou adultos?

O vencedor será aquele que conseguir reunir mais pares de imagens.

Agora, divirtam-se a procurar os animais e as suas pelagens!

PL Gra memo Zwierzęce Wzory

Jasne jest że każde zwierze ma swoje własne niepowtarzalne futerko. Skóra kozy wygląda zupełnie inaczej niż ta należąca do psa lub kota. Czy potrafisz przyporządkować każdemu zwierzęciu jego własną skórę w tej grze memo ?

Zwierzęta znajdujesz na płytkach z wielką dziurą po środku a wzory futerka na innych kartach.

Gra memo składa się z 32 drewnianych płytek z pośród których otrzymamy 16 par.

Cel gry

Z pośród płytek z dużym otworem wyszukaj obrazek zwierzęcia a następnie wybierz odpowiednią kartę ze wzorem skóry. Dwa takie przynależące do siebie zdjęcia tworzą parę.

Każdy gracz w miarę możliwości próbuje zebrać wiele identycznych par. Wygrywa ten, kto na koniec rozgrywki zbierze najwięcej par.

Przygotowanie gry

Drewniane płytki należy rozłożyć na stole motywem do dołu i pomieszać tak aby nikt nie mógł zorientować się gdzie leży konkretny obrazek.

Reguły

Teraz musicie odnaleźć pary. Pierwszy gracz odstania dwie drewniane płytki, jedną z otworem i drugą bez. Pokazuje odstonięte elementy pozostałym graczom a następnie odkłada je zakryte w te same miejsca. Wszyscy próbują zapamiętać miejsce, w którym są te płytki. Zgodnie z ruchem zegara kolejni gracze rozpoczynają rozgrywkę. Gdy gracz odstani parę płytek z pasującymi do siebie motywami, może je zatrzymać i odstąpić dwie następne.

Możecie również grać z dorosłymi. Kto może lepiej zapamiętać miejsce ukrycia poszukiwanych płytek, dorośli czy dzieci?

Wygra ten, kto na końcu gry zbierze najwięcej par motywów.

Na koniec życzymy wam mnóstwo zabawy przy odnajdywaniu zwierząt i należących do nich skór.

RUS Игра для развития памяти „Образцы животных“

Все просто: у каждого животного есть своя особая шерсть, шерсть козла очень отличается от шерсти вашей собаки или кошки. В этой игре вы должны распознать индивидуальную шерсть каждого животного.

Животные изображены на карточках, на которых есть большое отверстие для образца шерсти, а образцы шерсти изображены на других карточках. Игра состоит из 32 деревянных карточек для 16 пар картинок.

Цель игры

На деревянных карточках с большим отверстием изображены животные, а на другой карточке – образец шерсти животных.

Две такие подходящие друг к другу картинки образуют одну пару.

Задача состоит в том, чтобы найти и распознать две подходящие пары.

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

Подготовка к игре

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

Правила игры

Теперь вам предстоит найти парные картинки. Первый игрок открывает две карточки, одну с отверстием и одну без отверстия, показывая их остальным игрокам, и кладёт их, вновь закрывая, на прежнее место. Все игроки стараются запомнить место этих карточек.

Наступает черёд следующего по часовой стрелке игрока. Если игрок откроет пару принадлежащих друг другу изображений, он оставляет её у себя и получает право открыть две следующие карточки. Можно также поиграть в эту игру вместе со взрослыми. Кто сможет лучше запомнить, на каких местах скрываются искомые карточки - дети или взрослые?

Выигрывает тот, кто соберёт наибольшее количество пар.

Желаем вам увлекательной игры в поиске подходящей шерсти для каждого животного!



... join th



ne family

goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY

Art.-No: 56818

Batch-No.:

