

Memo Sono



3+

F GB D E I P NL S DK RUS



Memo Sono

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





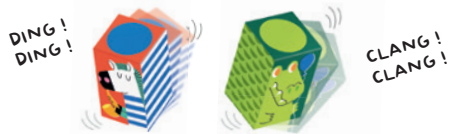
UN JEU D'ASSOCIATION DE SONS ET DE MÉMOIRE

Contenu : 12 cubes sonores (6 cubes-animal + 6 cubes-mystères identiques), 1 plateau et 1 sac en tissu.

But du jeu : Obtenir le plus de cubes-animal possible.

Préparation du jeu :

Avec l'enfant, secouer un à un les cubes-animal pour repérer le son de chacun.



Mise en place :

Les 6 cubes-animal sont posés sur le plateau, sur les emplacements correspondants (ronds de couleur).

Les 6 cubes-mystères sont placés dans le sac en tissu.

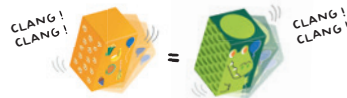


Déroulement du jeu :

- Le premier joueur pioche 1 cube-mystère dans le sac. Il l'agite pour écouter le son, puis le pose sur la table.

- Le joueur choisit alors un cube-animal du plateau, et l'agite.

- Si **le son est identique** à celui du cube-mystère pioché : l'animal est gagné ! Le cube-mystère est alors retiré du sac. Et c'est au tour du joueur suivant.



- Si **le son est différent** : le cube-animal est reposé à sa place sur le plateau, et le cube-mystère est donné au joueur suivant. Celui-ci cherche à son tour l'animal correspondant. Et ainsi de suite.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cube-animal sur le plateau.

Chaque joueur compte alors ses animaux. Celui qui en a le plus a gagné.

En cas d'égalité, une nouvelle partie démarre...

Variante : le cube-mystère qui n'a pas été associé à un animal n'est pas donné au joueur suivant, mais est replacé dans le sac. Le joueur suivant pioche.

Pour augmenter la difficulté : les cubes-mystères piochés peuvent être systématiquement replacés dans le sac, qu'ils aient été associés à un animal ou pas.

CLANG!
CLANG!

CLANG!
CLANG!

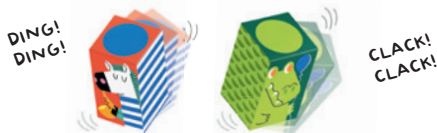
A SOUND ASSOCIATION AND MEMORY GAME

Contents: 12 cubes that make sounds (6 animal cubes + 6 matching mystery cubes), 1 board and 1 cloth bag.

Aim of the game: Collect as many animal cubes as possible.

Introducing the game:

Help the child to shake the animal cubes, one by one, to identify each of their sounds.



Set-up:

Position the 6 animal cubes on the board in their corresponding spaces (coloured circles).

Place the 6 mystery cubes in the cloth bag.

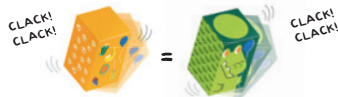


How to play:

- The first player picks 1 mystery cube out of the bag. They shake it to listen to the sound it makes, then put it down on the table.

- The player then chooses an animal cube from the board and shakes it.

- If **the sound matches** the sound made by the mystery cube that they picked, the player wins the animal! The mystery cube is then removed from the bag. Then it is the next player's turn.



- If **the sound is different**, the animal cube is put back on the board in its original position. The mystery cube is given to the next player, who, in turn, tries to find the matching animal. And so on...

The game comes to an end when there are no animal cubes left on the board. Each player then counts their animals. The player with the most animals is the winner.

If there is a tie, the players start a new round...

Variation: When a mystery cube is not matched correctly with an animal, the cube is returned to the bag, instead of giving it to the next player. The next player then picks from the bag.

To increase the level of difficulty: The mystery cubes that are picked from the bag can be returned to the bag systematically, whether they have been matched with an animal or not.

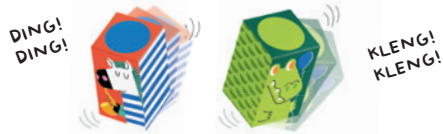
EIN GEDÄCHTNIS- UND ZUORDNUNGSSPIEL MIT TIERGERÄUSCHEN

Inhalt: 12 Geräuschwürfel (6 Tierwürfel + 6 identische Ratewürfel), 1 Spielbrett und 1 Stoffbeutel.

Ziel des Spiels: Die meisten Tierwürfel sammeln.

Spielvorbereitung:

Mit dem Kind werden die Tierwürfel nacheinander geschüttelt, um die einzelnen Tiergeräusche zu bestimmen.



Spielvorbereitung:

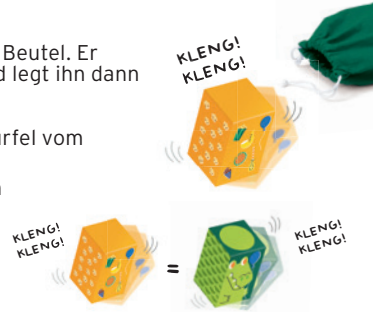
Die 6 Tierwürfel werden an die entsprechenden Stellen (Farbkreise) auf dem Spielbrett gelegt.

Die 6 Ratewürfel werden in den Stoffbeutel gegeben.



Spielablauf:

- Der erste Spieler zieht 1 Ratewürfel aus dem Beutel. Er schüttelt ihn, um das Geräusch zu hören, und legt ihn dann auf den Tisch.
- Anschließend wählt der Spieler einen Tierwürfel vom Spielbrett aus und schüttelt ihn.
- Wenn **das Geräusch** mit dem des gezogenen Ratewürfels **übereinstimmt**, ist das Tier gewonnen! Der Ratewürfel wird in diesem Fall nicht in den Beutel zurückgelegt. Und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



- Wenn **das Geräusch nicht übereinstimmt**, wird der Tierwürfel an seinen Platz auf dem Spielbrett zurückgelegt und der Ratewürfel an den nächsten Spieler weitergegeben. Nun sucht er nach dem entsprechenden Tier. Und so weiter.

Das Spiel endet, wenn sich keine Tierwürfel mehr auf dem Spielfeld befinden. Jeder Spieler zählt dann seine Tiere. Der Spieler mit den meisten Tieren gewinnt.

Bei Gleichstand beginnt eine neue Runde ...

Variante: Der Ratewürfel, der keinem Tier zugeordnet wurde, wird nicht an den nächsten Spieler weitergegeben, sondern in den Beutel zurückgelegt. Der nächste Spieler zieht.

Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrads: Gezogene Ratewürfel können immer wieder in den Beutel zurückgegeben werden, ob sie nun einem Tier zugeordnet wurden oder nicht.

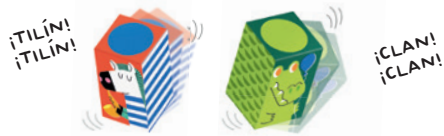
UN JUEGO DE ASOCIACIÓN DE SONIDOS Y DE MEMORIA

Contenido: 12 cubos sonoros (6 cubos-*animal* + 6 cubos-*misterio idénticos*), 1 tablero y 1 bolsa de tela.

Objetivo del juego: Reunir el mayor número posible de cubos-*animal*.

Preparación del juego:

Con el niño, agitar uno a uno los cubos-*animal* para identificar el sonido de cada uno.



Preparación:

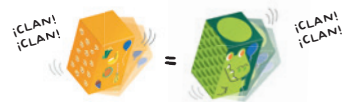
Los 6 cubos-*animal* se colocan sobre el tablero, en los lugares correspondientes (círculos de color).

Los 6 cubos-*misterio* se meten en la bolsa de tela.



Desarrollo del juego:

- El primer jugador saca 1 cubo-*misterio* de la bolsa. Lo agita para escuchar el sonido y, luego, lo coloca sobre la mesa.
- A continuación, el jugador elige un cubo-*animal* del tablero y lo agita.
- Si **el sonido es idéntico** al del cubo-*misterio* que ha sacado, ¡se lleva el animal! En ese caso, el cubo-*misterio* se retira de la bolsa y el turno pasa al jugador siguiente.



- Si **el sonido es diferente**, el cubo-*animal* se pone en su lugar sobre el tablero y el cubo-*misterio* se entrega al siguiente jugador. Durante su turno, busca el animal correspondiente. Y así sucesivamente.

El juego termina cuando ya no hay más cubos-*animal* sobre el tablero. Cada jugador cuenta sus animales. El que tenga más, gana.

En caso de empate, empieza una nueva partida...

Variante: el cubo-*misterio* que no se haya asociado a un animal no se entrega al siguiente jugador, sino que se vuelve a meter en la bolsa. El siguiente jugador saca otro cubo.

Para aumentar la dificultad: los cubos-*misterio* sacados se pueden volver a meter sistemáticamente en la bolsa, tanto si se han asociado a un animal como si no.



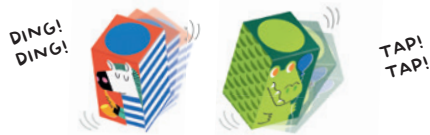
UN GIOCO DI ASSOCIAZIONE DI SUONI E DI MEMORIA

Contenuto: 12 cubi sonori (6 cubi animale + 6 cubi mistero identici), 1 tabellone e 1 sacchetto di tessuto.

Scopo del gioco: ottenere più cubi animale possibile.

Prima di giocare:

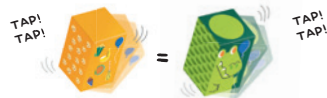
Con il bambino, scuotere uno ad uno i cubi animale per identificare il suono di ognuno.

**Preparazione:**

Posizionare i 6 cubi animale sul tabellone, negli spazi corrispondenti (cerchi colorati).
Mettere i 6 cubi mistero nel sacchetto di tessuto.

**Svolgimento del gioco:**

- Il primo giocatore pesca 1 cubo mistero dal sacchetto. Lo scuote per ascoltarne il suono, poi lo appoggia sul tavolo.
- Il giocatore sceglie quindi un cubo animale dal tabellone e lo scuote.
- Se **il suono è identico** a quello del cubo mistero pescato, allora vince l'animale! Il cubo mistero viene quindi tolto dal sacchetto. È il turno del giocatore successivo.



- Se **il suono è diverso**, il cubo animale viene riposizionato sul tabellone e il cubo mistero passa al giocatore successivo. Quest'ultimo cerca a sua volta l'animale corrispondente. E così via...

Il gioco termina quando non ci sono più cubi animale sul tabellone. Ogni giocatore conta quindi i propri animali. Vince chi ne ha di più.

In caso di pareggio, inizia una nuova partita...

Variante: il cubo mistero che non è stato associato a un animale non passa al giocatore successivo, ma viene rimesso nel sacchetto. Il giocatore successivo pesca.

Per aumentare la difficoltà: i cubi mistero pescati possono essere sistematicamente rimessi nel sacchetto, che siano stati associati a un animale o meno.



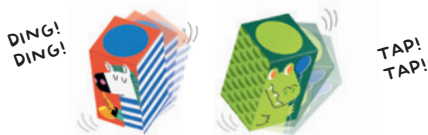
UM JOGO DE ASSOCIAÇÃO DE SONS E DE MEMÓRIA

Conteúdo da embalagem: 12 cubos sonoros (6 cubos com animais + 6 cubos-mistério idênticos), 1 tabuleiro e 1 saco têxtil.

Objetivo do jogo: Obter o maior número de cubos com animais.

Preparação do jogo:

Juntamente com a criança abanar os cubos com animais, um a um, para descobrir o som que cada um deles emite.



Preparação:

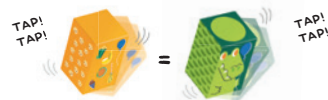
Posicionar os 6 cubos com animais no tabuleiro, nos respetivos lugares (círculos de cor idêntica).

Meter os 6 cubos-mistério no saco têxtil.



Como jogar:

- O primeiro jogador tira um cubo-mistério do saco. Ele abana o cubo para ouvir o som, depois pousa o cubo em cima da mesa.
- Em seguida, o jogador escolhe um cubo animal no tabuleiro e abana esse cubo.
- Se **o som é idêntico** ao do cubo-mistério que ele tirou do saco, ele ganha o animal! O cubo-mistério sai definitivamente do saco. Agora é a vez do jogador seguinte.



- Se **o som é diferente:** o cubo animal deve ser repostado no seu lugar, no tabuleiro, e o cubo-mistério passa para o jogador seguinte. O novo jogador deve descobrir o animal correspondente. E assim sucessivamente...

O jogo termina quando o tabuleiro fica vazio. No final, cada jogador conta os seus animais. O que tem mais animais é o vencedor.

No caso de empate, inicia-se um novo jogo.

Variante: quando o cubo-mistério não é associado a um animal, em vez de ser passado para o jogador seguinte, volta para o saco. O jogador seguinte tira um cubo do saco.

Para aumentar a dificuldade: os cubos-mistério tirados do saco podem ser repostos sistematicamente no saco, tenham sido ou não associados a um animal.



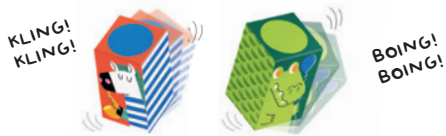
EEN COMBINATIE- EN GEHEUGENSPEL MET GELUIDJES

Inhoud: 12 geluidskubussen (6 dierenkubussen + 6 dezelfde mysteriekubussen), 1 speelbord en 1 stoffen zakje.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk dierenkubussen verzamelen.

Vorbereitung van het spel:

Bekijk samen met het kind de dierenkubussen: schud ze een voor een en luister naar het geluid van elk dier.



Vorbereitung:

De 6 dierenkubussen worden op het speelbord gezet, op de bijbehorende vakjes (gekleurde rondjes).

De 6 mysteriekubussen moeten in het stoffen zakje worden gestopt.

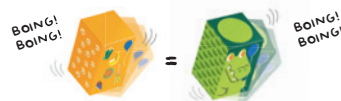


Spelverloop:

• De eerste speler pakt 1 mysteriekubus uit het zakje. Hij schudt de kubus om het geluid te horen en zet hem dan op tafel.

• Vervolgens kiest de speler een dierenkubus van het speelbord en schudt hem.

- Als **het geluid hetzelfde is** als het geluid van de mysteriekubus uit het zakje, wint hij het dier! De mysteriekubus blijft op tafel staan. De volgende speler is aan de beurt.



- Als **het geluid niet hetzelfde is**, wordt de dierenkubus op het speelbord teruggezet en wordt de mysteriekubus aan de volgende speler gegeven. Deze is nu aan de beurt om het bijbehorende dier te zoeken. En zo gaat het spel verder.

Het spel is afgelopen als er geen dierenkubussen meer op het bord staan. Elke speler telt dan zijn dieren. De speler met de meeste dieren wint het spel.

Bij gelijkspel begint het spel opnieuw...

Variant: de mysteriekubus die niet aan een dier werd gelinkt, wordt niet aan de volgende speler gegeven, maar gaat terug in het zakje. De volgende speler pakt een kubus.

Om het spel moeilijker te maken kunnen de spelers de gepakte mysteriekubussen stelselmatig weer in het zakje stoppen. Het maakt dan niet uit of een speler het bijbehorende dier heeft gewonnen of niet.

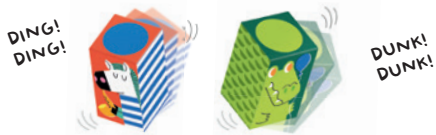
ETT SPEL SOM ÖVAR UPP MINNET OCH FÖRMÅGAN ATT KÄNNA IGEN LJUD

Innehåll: 12 ljudkuber (6 djurkuber + 6 identiska mystikuber), 1 spelplan och 1 tygpåse.

Spelets mål: Att få så många djurkuber som möjligt.

Spelförberedelse:

Gå igenom djurkuberna med barnet och skaka på dem för att höra hur de låter.

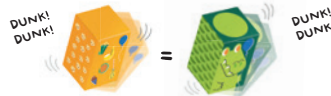


Förberedelse: Placera de 6 djurkuberna på deras motsvarande utplaceringar (färgade rundlar) på spelplanen.

De 6 mystikkuberna placeras i tygpåsen.

**Spelets gång:**

- Den första spelaren tar 1 mystikkub ur påsen. Hen skakar den för att höra ljudet och ställer den sedan på bordet.
- Sedan väljer spelaren en djurkub på spelplanen, och skakar på den.
- Om **ljudet är likadant** som ljudet i mystikkuben har spelaren vunnit djurkuben! Mystikkuben läggs då åt sidan. Sedan går turen vidare till nästa spelare.



- Om **ljudet är annorlunda** läggs djurkuben tillbaka på spelplanen och mystikkuben ges till nästa spelare. Nu är det denna spelares tur att försöka hitta djuret som hör ihop med ljudet. Och så vidare.

Spelet är slut när det inte finns några djurkuber kvar på spelplanen. Varje spelare räknar då sina djur. Den som har flest djur har vunnit.

Om det blir oavgjort spelar man igen ...

Variant: Mystikkuben som inte har passats ihop med ett djur ges inte till nästa spelare utan läggs tillbaka i påsen. Nästa spelare tar en kub ur påsen.

För ökad svårighetsgrad: De tagna mystikkuberna kan systematiskt läggas tillbaka i påsen oavsett om de redan har parats ihop med ett djur eller inte.

DUNK!
DUNK!DUNK!
DUNK!

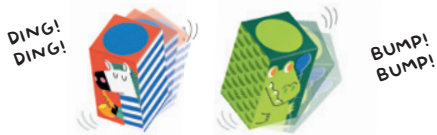
ET SPIL HVOR MAN LÆRER AT HUSKE LYDE

Indhold: 12 lydklodser (6 dyreklodser + 6 identiske mystiske klodser), 1 plade og 1 stofpose.

Spillets formål: At få flest mulige dyreklodser.

Forberedelse af spillet:

Ryst hver enkelt dyreklods sammen med barnet for at finde ud af, hvordan de hver især lyder.



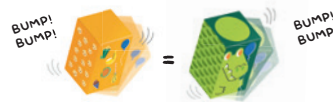
Forberedelse:

De 6 dyreklodser lægges på pladen på de tilsvarende pladser (farvede cirkler). De 6 mystiske klodser lægges i stofposen.



Sådan foregår spillet:

- Den første spiller tager 1 mystisk klods i posen. Han/hun ryster den, lytter til lyden og lægger den på bordet.
- Spilleren vælger så en dyreklods på pladen og ryster den.
- Hvis **lyden er identisk** med lyden fra den mystiske klods, vinder man dyret! Den mystiske klods lægges ikke tilbage i posen. Derefter er det næste spillers tur.



- Hvis **lyden er anderledes**, lægger man dyreklodsen tilbage på sin plads på pladen, og den mystiske klods gives videre til næste spiller. Han eller hun forsøger så at finde det tilsvarende dyr. Og så fremdeles.

Spillet slutter, når der ikke er flere dyreklodser tilbage på pladen. Hver spiller tæller sine dyr. Den, der har flest, vinder.

Hvis 2 spillere står lige, tager man et spil mere...

Variation: Den mystiske klods, som ikke svarer til det dyr, der blev nævnt, gives ikke videre til næste spiller, men lægges tilbage i posen. Næste spiller trækker en klods.

Gør spillet sværere: Man kan vælge altid at lægge de mystiske klodser tilbage i posen, uanset om de svarer til et dyr eller ej.





ИГРА НА РАЗВИТИЕ ЗВУКОВОЙ АССОЦИАТИВНОЙ ПАМЯТИ

Игровой комплект: 12 звуковых кубиков (6 разных кубиков с изображением животного + 6 одинаковых кубиков с секретом), игровое поле и мешочек из ткани.

Цель игры: собрать как можно больше кубиков с животными.

Перед началом игры:

Вместе с ребенком встряхните по очереди кубики с животными и послушайте звуки, которые они издают.

ДЗИНЬ!
ДЗИНЬ!



ПАМ!
ПАМ!

Подготовка:

Разместите 6 кубиков с животными на соответствующих цветных кружках на игровом поле, а 6 кубиков с секретом положите обратно в мешочек.



Ход игры:

- Первый игрок наугад достает 1 кубик с секретом из мешочка. Он встряхивает его, чтобы услышать звук, а затем ставит на стол.
- Игрок выбирает один из кубиков с животным, размещенных на игровом поле, и встряхивает его.
- Если **звук соответствует** звуку кубика с секретом, игрок забирает себе кубик с этим животным. При этом кубик с секретом не нужно класть обратно в мешочек. Затем ход переходит к следующему игроку.

ПАМ!
ПАМ!



=



ПАМ!
ПАМ!

- Если **звук не соответствует** звуку кубика с секретом, кубик с животным возвращается на нужное место на игровом поле, а кубик с секретом передается следующему игроку, которому предстоит найти соответствующее животное. И так далее.

Игра заканчивается, когда на игровом поле не остается ни одного кубика с животным. Каждый из игроков подсчитывает число своих кубиков с животными. Побеждает тот, у кого на руках оказывается больше всего таких кубиков.

В случае ничьей разыгрывается новая партия.

Другой вариант игры: кубик с секретом, для которого не было найдено парного кубика с животным, не передается следующему игроку, а кладется обратно в мешочек. Затем следующий игрок вытягивает из мешочка новый кубик.

Более сложный вариант игры: все вытянутые игроками кубики с секретом кладутся обратно в мешочек, вне зависимости от того, был ли найден парный кубик с животным или нет.

Memo Sono

DJ08260



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr