

NL SOUND MEMORY®

Ravensburger® spel nr. 21 657 4

Akoestisch memory-plezier voor 2 - 4 kinderen
van 2 1/2 - 7 jaar

Inhoud: 1 elektronische muis Marvin
24 kaartjes (12 paren)

Spelidee

Waar ligt de afbeelding met de klok, die je zojuist hoorde? Het zoeken naar passende kaartjes is nog leuker met de elektronische muis Marvin. Zij is het bijzondere aan dit memory-spel, want zij kent alle op de kaartjes afgebeelde geluiden.

Met concentratie en een goed geheugen kun je veel paren verzamelen en zo het spel winnen.

Zo functioneert de muis Marvin

Zet muis Marvin aan door op de groene pijl te drukken.



Zij begroet jullie met een muziekje. Druk je daarna nog een keer op de groene pijl, dan hoor je het eerste geluid.

➔ Muis Marvin kent **twaalf verschillende geluiden**. Je hoort ze nadat je op de groene pijl hebt gedrukt in een willekeurige volgorde. Luister goed – klettert de regen of waait de wind of was het misschien vogelgetjilp?

- Druk op de **blauwe knop**, zodra je een paar gevonden hebt. Dit geluid wordt tijdens deze ronde niet meer herhaald.

Laat je muis Marvin langer dan 5 minuten wachten, dan schakelt zij automatisch uit.

Voordat het spel begint

Luister allemaal eerst naar de 12 geluiden die muis Marvin kan nadoen, en vergelijk ze met de memory-kaartjes.

Herkennen jullie de geluiden die op de kaartjes worden afgebeeld, zoals b. v. het toeteren van de auto, het luiden van de kerkklokken?



Wat kan het zijn als je een luid "tuut tuut tuut" hoort? Juist ja, het is het toeteren van de auto!

Als je een beetje oefent, herken je snel alle geluiden en kun je met het spel beginnen.

Zo wordt er gespeeld

Ter voorbereiding leg je alle kaarten met de beeldzijde naar beneden op tafel en hussel ze goed door elkaar. Je kunt de kaarten zo laten liggen of in rijen in een vierkant of driehoek leggen. De kaarten mogen niet over elkaar liggen.

De speler die als eerste jarig is, mag beginnen. Die speler drukt één keer op de groene pijl en muis Marvin begroet jullie met een muziekje.

Nu gaat het beginnen! Ben je aan de beurt, dan druk je weer op de groene pijl ➤. Muis Marvin doet een geluid na, b.v. het toeteren van de auto, tuut tuut.

Nu zoek je het passende kaartje, dus de auto die toetert. Daarvoor draai je achter elkaar twee kaartjes op tafel om.

Heb je precies die twee kaartjes omgedraaid die bij het gehoorde geluid passen, dan mag je de kaartjes voor je neer leggen en op de blauwe knop ● drukken. Vervolgens druk je nog een keer op de groene pijl ➤ en zoekt opnieuw naar het bij het geluid passende kaartje.



Past één of passen beide kaartjes niet bij het gehoorde geluid, dan draai je ze weer terug en de volgende speler is aan de beurt.

De volgende speler drukt weer op de groene pijl ➤ om een nieuw geluid te horen en de passende kaartjes te zoeken.

Drukt één van jullie per ongeluk op de blauwe knop ● voordat hij de passende kaartjes heeft gevonden, dan wordt het geluid in deze ronde niet meer herhaald. Het paar dat bij dit geluid hoort, blijft dan aan het eind van het spel over.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als alle paren zijn gevonden. Iedere speler maakt een stapel van zijn gewonnen kaarten. Winnaar is de speler die de hoogste stapel heeft.

Nog een tip:

Bij het eerste spel of als spelvariant voor jonge kinderen, kun je in plaats van met paren, met één kaartje per geluidsfragment spelen.

Veel plezier



poes



onweer



drilboor



kerkklok



honden



kinderen



wind



vogelgetijls



regen



auto



draaiorgel



voetstappen

batterijvakje). Vervolgens sluit je het batterijvakje, door het deksel – met de beide lipjes vooruit – op het vakje te zetten en weer vast te schroeven.

Algemene aanwijzingen voor het gebruik van batterijen:

Bewaar deze informatie goed voor later gebruik.

Batterijen mogen alleen door volwassenen worden verwisseld.

- Wij bevelen het gebruik van alkalinebatterijen aan!
- Geen verschillende soorten batterijen (b.v. alkali en zink-koolstof) resp. oude en nieuwe batterijen bij elkaar doen!
- Alleen batterijen van het in de handleiding aangegeven type of een gelijkwaardig type gebruiken!
- Niet oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Lege of gebruikte batterijen uit het speelgoed halen!
- Oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene opladen!
- Lege batterijen niet bij het huisvuil doen, maar bij de verschillende inzamelplaatsen afgeven. Batterijen volgens de pooltekens "+" en "-" in het vak doen!
- Oplaadbare batterijen voor het laden uit het speelgoed halen!
- Contactpolen niet met elkaar verbinden!

Batterijen:

Voordat je met het eerste spel begint, moet een volwassene de batterijen in het apparaat doen.

Batterijen erin doen:

Aan de onderkant van de elektronische muis bevindt zich het batterijvakje. Met een kruiskopschroevendraaier haal je de schroeven eruit. Als het deksel eraf is, doe je er 3 batterijen van 1,5 volt AAA-LRO3 in. Let daarbij op de juiste richting van de polen +/- (zie afdruk in het

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Memory is een voor Ravensburger AG nationaal en internationaal beschermd handelsmerk.