

little MÉMO



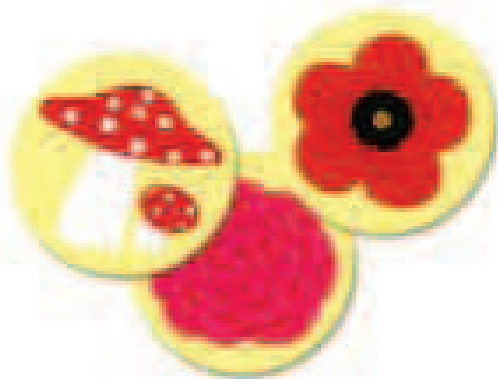
2½ - 5 ans
2 years - 5 años
2½ - 5 Jahre



little MÉMO

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

X 15



Leeftijd: 2 ½ tot 5 jaar
2 tot 4 spelers
Duur van het spelletje: 10 min.



Inhoud:

9 beestjes (vlinder, lieveheersbeestje, bij, slak, egel, kikker, schildpad, libel, rups)

1 doosje om de dieren onder te verstoppen

15 fiches met bloemen en blaadjes

Vorbereiding:

De negen dieren worden in willekeurige volgorde midden op tafel gezet.

Verloop van het spel:

De kinderen onthouden waar elk dier ligt en doen vervolgens hun ogen dicht.

Een volwassene verstoppt een van de dieren onder het doosje. Vervolgens doen de spelers hun ogen open.

De spelers proberen zich te herinneren welk dier nu onder het doosje verstoppt zit.

De eerste die weet welk dier er verstoppt zit, noemt hardop de naam van dit dier.

- Als hij het goed geraden heeft, tilt de volwassene het doosje op om het verstopte dier te laten zien en geeft hij een fiche aan de speler die de juiste naam van het dier genoemd heeft.
- Als hij het echter fout heeft, moet de speler een van zijn gewonnen fiches teruggeven en kunnen andere spelers een antwoord geven. Met hen wordt op dezelfde manier te werk gegaan (zij winnen of verliezen een fiche).

Zodra ontdekt is om welk dier het gaat, doen de kinderen opnieuw hun ogen dicht en gaat het spelletje verder. De volwassene verstopt een ander dier.

N.B.: Het is ook mogelijk dat een van de kinderen het dier verstopt. In dat geval wordt het dier telkens door een andere speler verstopt.

Wie wint?

Al naargelang de gewenste speeltijd kan men van te voren afspreken dat de winnaar is:

- de speler die de meeste fiches gewonnen heeft als ze eenmaal allemaal op zijn;
- of de speler die als eerste vijf fiches gewonnen heeft.

N.B.: voor de allerkleinsten is een tweede spelvariant mogelijk:

Wanneer de spelers hun ogen opendoen, geeft alleen die speler antwoord die links zit van degene die het dier verstopt heeft. Als het antwoord juist is, wint hij een fiche; mocht het antwoord onjuist zijn, dan mag de speler links van hem op zijn beurt een antwoord geven en proberen een fiche te winnen, enz.



ⓕ Règle du jeu

little **MÉMO**

Age : de 2 ½ à 5 ans

2 à 4 joueurs

Durée : 10 mn



Contenu :

9 petites bêtes (papillon, coccinelle, abeille, escargot, hérisson, grenouille, tortue, libellule, chenille)

1 boîte servant à cacher les animaux

15 Jetons fleurs et feuilles

Préparation :

Les 9 animaux sont posés au centre de la table sans ordre précis.

Déroulement du jeu :

Les enfants mémorisent l'emplacement de chaque animal puis ferment les yeux. Un adulte cache l'un des animaux sous la boîte. Puis les joueurs ouvrent les yeux. Les joueurs réfléchissent afin de se souvenir quel est l'animal maintenant caché sous la boîte.

Le premier à trouver le nom de l'animal caché le dit à voix haute.

- S'il s'agit de la bonne réponse, l'adulte soulève la boîte afin de dévoiler l'animal caché. Il donne un jeton au joueur ayant donné le bon nom d'animal.
- Si, en revanche, le nom de l'animal n'est pas le bon, le joueur rend un de ses jetons gagnés. D'autres joueurs peuvent alors donner leur réponse.

On procède de même (jeton gagné et jeton perdu) avec les joueurs suivants donnant des réponses.

Dès que l'animal a été trouvé et découvert, les enfants ferment à nouveau les yeux et la partie reprend. L'adulte cache un autre animal.

NB : *La personne qui cache l'animal peut également être un enfant. Dans ce cas, à chaque tour, ce sera un joueur différent qui cachera l'animal.*

Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de jetons lorsqu'il n'y en a plus à gagner
- **Ou** le premier joueur à totaliser 5 jetons

NB : *une deuxième version de jeu est possible pour les plus petits :*

Lorsque les joueurs ouvrent les yeux seul le joueur placé à la gauche de celui qui a caché l'animal donne une réponse. Si sa réponse est bonne il gagne un jeton ; si elle est mauvaise, le joueur placé à sa gauche peut alors à son tour donner une réponse et tenter de gagner un jeton. Et ainsi de suite.

