Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Maxis Memo

Maxi's Memo · Mémo – Maxi et ses peluches
Maxi's memo · Memo con Maxi · Il memo di Maxi

Copyright HABA - Spiele Bad Rodach 2021

Meine ersten Spiele

Maxis Memo

Zwei kuschelige erste Memospiele für 1 - 4 Spieler ab 2 Jahren.

Redaktion: Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Illustration: Nora Paehl
Spieldauer: je Spiel ca. 5 Minuten

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe ***Meine ersten Spiele*** entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Erkennen und Zuordnen von Objekten, Auge-Hand-Koordination, Gedächtnis und Sprache.

In den beiden Memospielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei soll Ihr Kind durch die einfachen Beschreibungen der Regeln spielerisch lernen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder

Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole und die fünf Papprahmen müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Spielmaterial

1 Spielplan Kinderzimmer
1 Spielfigur Maxi
24 Memoplättchen

Freies Spiel und Details entdecken

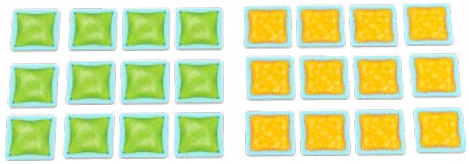
Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den Plättchen sehen kann. Vielleicht hat Ihr Kind ja ein ähnliches Kuscheltier? Oder es kennt das Tier aus seinem Umfeld oder dem Tierpark? So fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.
Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Zum Beispiel: *Hast du gesehen, was das Tier um seinen Hals trägt? Welche Farbe hat das Kuscheltier? Welches Geräusch macht so ein Tier in Wirklichkeit?* Kennt Ihr Kind noch nicht alle Tiere, benennen Sie es und erklären Sie, wo das Tier normalerweise lebt, z.B. am Wasser, auf dem Bauernhof oder in der Wildnis.

Fragen Sie: *Welches Tier magst du am liebsten und warum?* Oder: *Hast du auch so ein Kuscheltier?* Ermuntern sie es, davon zu erzählen.

Spiel 1: Wo sind meine Kuscheltiere?

Ein erstes Aufräum-Memo

Bevor es losgeht



Teilen Sie die Memoplättchen nach ihren beiden unterschiedlichen Rückseiten (= **hellgrüne** oder **orangefarbene** Kissen) auf. Mischen Sie die beiden Sets getrennt und legen Sie die Memoplättchen dann verdeckt in 2 Raster angeordnet aus. Die Spielfigur und der Spielplan werden für dieses Spiel nicht benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Kuscheltier gekuschelt hat, darf beginnen.
Das Kind sucht sich zuerst ein beliebiges Memoplättchen mit **hellgrünem** Kissen aus und dreht es um, sodass die Vorderseite zu sehen ist. Anschließend wählt es ein beliebiges Memoplättchen mit **orangefarbenem** Kissen aus und dreht es um, sodass die Vorderseite zu sehen ist.
Helfen Sie dem Kind mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

Fragen Sie das Kind: *Ist auf den beiden Memoplättchen das gleiche Bild zu sehen?*

- **Ja?** *Super, du darfst beide Memoplättchen zu dir nehmen.*
  Das Kind nimmt die beiden Plättchen, ohne die Position der anderen Memoplättchen zu verändern, zu sich und sammelt so die gefundenen Memopärchen.

- **Nein?** *Schade, aber nicht so schlimm. Aufgepasst: Versuche dir die Bilder gut zu merken!*
  Das Kind dreht beide Memoplättchen an derselben Stelle wieder um, nachdem alle anderen Kinder sie gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und versucht, ein passendes Memopärchen aufzudecken.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Memoplättchen verteilt und somit alle Pärchen gefunden sind. Jedes Kind stapelt jetzt seine gesammelten Memoplättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel. Sollten beide oder mehrere Kinder gleich hohe Stapel haben, so gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Spielen die Kinder das Spiel zum ersten Mal, können Sie auch erst mit 4 Lieblingsmotiven starten und später weitere Motive ergänzen. So können Sie die Anzahl der Memopärchen nach und nach steigern und somit den Schwierigkeitsgrad Schritt für Schritt erhöhen.
Ebenso können Sie die Kinder ermuntern, beim Aufdecken der Memoplättchen die Tiere oder deren Farben zu benennen oder deren Tierlaute nachzuahmen.

Spiel 2: Schnell, schnell, Maxi möchte ins Bett

Ein kooperatives Memospiel

Schafft ihr es, alle Kuscheltierpaare zu finden und ins Bett zu legen, bevor Maxi an ihrem Bett angekommen ist?

Bevor es losgeht

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Stellen Sie die Spielfigur auf den grünen Teppich (= Startfeld). Mischen Sie beide Sets der Memoplättchen getrennt voneinander und legen Sie diese dann jeweils in einem Raster angeordnet aus.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein neues Kuscheltier bekommen hat, darf beginnen.

Das Kind deckt ein beliebiges Memoplättchen mit **hellgrünem** Kissen auf und dreht es um. Anschließend sucht es sich ein beliebiges Memoplättchen mit **orangefarbenem** Kissen aus und dreht es ebenso um.
Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

Fragen Sie das Kind: *Ist auf einem oder beiden Memoplättchen Maxi abgebildet?*

- **Ja?** *Beeilung, Maxi macht sich auf den Weg ins Bett!*

Das Kind nimmt die Spielfigur und stellt sie ein Feld weiter Richtung Bett.

Anschließend dreht es beide Memoplättchen an derselben Stelle wieder um.

- **Nein?** *Super aufgepasst, schau dir jetzt die beiden Bilder an.*

Fragen Sie das Kind: *Zeigen die beiden Bilder das gleiche Kuscheltier?*

- **Ja?** *Super gemacht!*
  Das Kind nimmt die beiden Memoplättchen, ohne die Position der anderen Plättchen zu verändern, zu sich und legt sie offen auf das Bett auf dem Spielplan.
- **Nein?** *Schade, aber nicht so schlimm. Aufgepasst: Versuche dir die Bilder gut zu merken!*
  Das Kind dreht beide Memoplättchen an derselben Stelle wieder um, nachdem alle anderen Kinder sie gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein beliebiges Memoplättchen mit **hellgrünem** Kissen und ein beliebiges Memoplättchen mit **orangefarbenem** Kissen auf.

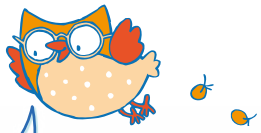
Das Spiel endet ...

entweder ...

... wenn die Kinder alle Memopärchen gefunden haben, bevor Maxi ihr Bett erreicht.
Die Kinder gewinnen dann gemeinsam.

Oder ...

... wenn Maxi ihr Bett erreicht, bevor alle Kuscheltiere eingesammelt sind und auf dem Bett liegen. Dann haben die Kinder dieses Spiel leider verloren. Ermuntern Sie die Kinder, es gleich noch einmal zu versuchen. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt schon besser.



Wenn die Kinder noch klein sind, können sie das Spiel auch mit weniger Pärchen spielen. So ist es für die Kinder etwas einfacher. Soll das Spiel später dagegen etwas schwieriger werden, so kann die Figur auch ein oder sogar zwei Teppiche näher am Bett starten. Dann müssen die Kinder noch besser aufpassen, kein Memoplättchen mit Maxi aufzudecken, um alle Kuscheltiere ins Bett bringen zu können.
Die Kinder spielen hier gemeinsam und können sich gegenseitig helfen. Sich gemeinsam zu freuen, fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird. Außerdem macht es emotional stark und sorgt für gute Laune!

My Very First Games
Maxi's Memo

Two cuddly first memory games for 1 to 4 players ages 2 and up.

Game Developers: Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Illustrator: Nora Paehl
Playtime: each game lasts about 5 minutes

Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the ***My Very First Games*** series. You have made a good choice and will give your child the gift of many perspectives to help them develop through the power of play.

This rulebook offers you plenty of tips for how you can discover the game components with your child. Children develop various skills and abilities during play. With Maxi's Memo, they will develop their recognition and assignment of objects, hand-eye coordination, memory, and language skills.

In both memory games, your child is introduced to the concept of playing by the rules. In the process, and thanks to your patient teaching of the rules, your child can playfully learn how to understand instructions and implement them.

But above all, playing is a lot of fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children

Important: Before the first game please remove the sleeve and carefully press the game components out of the punchboards. The sleeve and the five cardboard frames should be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

Game Components

1 kids room board
1 Maxi play figure
24 memory tiles

ENGLISH

Free Play and Detail Discovery

Let your child engage with the game components in some free play. Play along! Explore the illustrations together. Talk to your child about what they can see on the tiles. Maybe your child has a similar cuddly animal? Or they know the animal from the zoo, or maybe somewhere else? This develops language skills, vocabulary, and awareness.
With children that are a little older and already familiar with the game componets, you can ask about details. For example *Do you see what the animal has around its neck? What color is the cuddly animal? What noise does this animal make in real life?* If your child doesn't know all the animals yet, name them and explain where the animal usually lives, e.g. in the water, on the farm or in the wild.

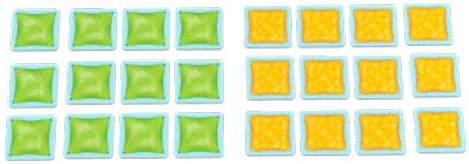
Ask them: *Which animal do you like best and why?* Or Do you have a cuddly animal like this one? Encourage them to talk.

Game 1: Where are my cuddly animals?

My first tidying up memory game

Before Starting

Divide up the memory tiles based on the color of the pillow on the tile back (**light green** or **orange**). Shuffle the two sets separately and then place the memory tiles face-down into two grids. Maxi's play figure and the game board are not needed for this game and can be returned to the box.



Now Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. The last person to hug a cuddly animal goes first.
The child first selects a memory tile with a **light green** pillow and turns it over to show the front side. Then they select a memory tile with an **orange** pillow and turns it over to show the front side.
Use words of encouragement to help the child carry out the right actions.

Ask the child: *Do both memory tiles show the same picture?*

- **Yes?** *Excellent, you can take both memory tiles.*
  The child takes both tiles without changing the position of the other memory tiles and collects the pair that they have found.

- **No?** *Too bad, but it's OK. Note: Try to remember the pictures!*
  The child turns the memory tiles back over in the same place once all the other children have seen the pictures.

Then it's the next child's turn to try and uncover a matching memory tile pair.

End of the Game

The game ends when all memory tiles have been collected and all the pairs have been found. Now each child stacks the memory tiles that they collected. The winner is the child with the highest stack. If multiple children have the same height stack, then these children share the win.

ENGLISH

If children are playing the game for the first time, they can start with their 4 favorite images and then add more later. In this way, the number of memory tile pairs, and therefore the degree of difficulty, can be increased gradually step by step.
You can also encourage the children to name the animals or their colors when they turn over the memory tiles, or to imitate the animal sounds.

Game 2: Quick, Maxi wants to go to bed

A cooperative memory game

Will you manage to find all the cuddly animal pairs and put them in bed before Maxi gets there?

Before Starting

Place the game board in the center of the table. Place Maxi on the green carpet starting space. Shuffle the two sets of memory tiles separately by their pillow colors and then arrange them into two grids.

Now Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever most recently got a new cuddly animal may start.

The child first flips over a memory tile with a **light green** pillow. Then they pick a memory tile with an **orange** pillow and also turn it over.

Speak with your child and use words of encouragement to help them carry out the right actions.

Ask the child: *Do you see Maxi on one or both of the memory tiles?*

- **Yes?** *Hurry up, Maxi is on the way to bed!*

The child moves Maxi one space closer to bed.

Then they turn the two memory tiles back over in the same spot.

- **No?** *You've been paying attention! Now look closely at both pictures.*

ENGLISH

Ask the child: *Do both pictures show the same cuddly animal?*

- **Yes?** *Well done!*
  The child takes both memory tiles, without changing the position of the other memory tiles, and places them face-up onto the bed on the game board.
- **No?** *Too bad, but it's OK. Note: Try to remember the pictures!*
  The child turns the memory tiles back over in the same position once all the other children have also seen the pictures.

Then it's the next child's turn to flip over one memory tile with a **light green** pillow and then one with an **orange** pillow.

The game ends ...

either ...

... when the children find all the memory tile pairs before Maxi reaches the bed. Then the children win together.

Or ...

... when Maxi reaches the bed before all the cuddly animals have been collected onto it. If this is the case, the children unfortunately have lost the game together. Encourage the children to play again right away. It's sure to work out better next time.

If the children are still young they can play the game with less pairs. This makes it a little easier. On the other hand, if you want the game to be a little more difficult, Maxi can start one or two carpet spaces closer to the bed. Then the children need to pay even closer attention to make sure that they don't uncover the memory tiles with Maxi on them, and collect all the cuddly animals in the bed in time.
In this case the children play together and can help each other. Celebrating together encourages cohesion in the family or in the group that is playing together. It also makes children emotionally strong and puts them in a good mood!

Mes premiers jeux

Mémo-Maxi et ses peluches

Deux adorables premiers jeux de mémoire pour 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

Auteures : Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Graphisme : Nora Paehl
Durée du jeu : env. 5 minutes par jeu

FRANÇAIS

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la série ***Mes premiers jeux***. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous donne de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant. En jouant, vous stimulerez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : l'identification et le classement d'objets, la coordination main-œil, la mémoire et le langage.

Dans ces deux jeux de mémoire, votre enfant apprend à suivre ses premières consignes de jeu basiques. Avec des règles simples, votre enfant apprend à mieux comprendre et mettre en application les règles du jeu tout en jouant.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. L'apprentissage se fait ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs

Attention ! Avant de jouer pour la première fois, ôtez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Pour des raisons de sécurité, jetez le bandeau et les cinq cadres en carton. Ils ne servent pas pour jouer.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu « chambre d'enfant »
1 figurine Maxi
24 tuiles mémo

Jeu libre et découvertes des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse et se familiarise avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Observez les illustrations ensemble. Expliquez à votre enfant ce qu'il peut voir sur les tuiles. Peut-être que votre enfant a le même animal en peluche ? Ou peut-être a-t-il déjà vu cet animal dans son environnement naturel ou au zoo ? Cela permettra de développer son langage, son vocabulaire et son attention.
Lorsque les enfants sont un peu plus grands et qu'ils se sont bien familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions plus détaillées. Exemple : *As-tu vu ce que l'animal porte autour du cou ? De quelle couleur est l'animal en peluche ? Quel cri pousse cet animal en réalité ?*
Si votre enfant ne connaît pas encore tous les animaux, nommez-les et expliquez-lui où vivent ces animaux habituellement, par exemple dans l'eau, à la ferme ou dans la forêt.

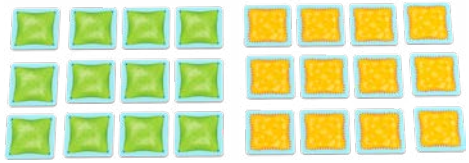
Demandez-lui : *Quel est ton animal préféré ? Pourquoi ?* Ou encore : *As-tu déjà un animal en peluche de cette sorte ?* Encouragez votre enfant à donner des détails.

Jeu 1 : Où sont les animaux en peluche ?

Un premier jeu de mémoire

Avant de commencer la partie

Triez les tuiles mémo en fonction de leur verso (= coussin **vert clair** ou **orange**). Mélangez les deux piles séparément, puis posez les tuiles mémo faces cachées en formant 2 rangées.
La figurine et le plateau de jeu ne servent pas dans ce jeu et peuvent être rangés dans la boîte.



Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a câliné en dernier un animal en peluche commence.
L'enfant commence par choisir une tuile mémo à coussin **vert clair** de son choix. Il la retourne pour voir le recto. Ensuite, il choisit une tuile mémo à coussin **orange** de son choix et la retourne pour voir le recto.
Aidez l'enfant à exécuter la bonne action de jeu en l'accompagnant par la parole.
Demandez à l'enfant : *Voit-on la même image sur les deux tuiles mémo ?*

- **Oui ?** *Super, tu peux garder ces deux tuiles.*
  L'enfant prend les deux tuiles sans modifier la position des autres tuiles mémo et collectionne ainsi les paires trouvées..

- **Non ?** *Dommage, mais ce n'est pas grave. Essaye surtout de bien mémoriser la position des images !*
  Une fois que tous les enfants ont vien vu les illustrations, l'enfant retourne les deux tuiles mémos sans les changer de place.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant d'essayer de trouver une paire de tuiles.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque toutes les tuiles mémo ont été récupérées et qu'il n'y a donc plus de paires à trouver. Chaque enfant empile les tuiles mémo qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a la pile la plus haute. Si deux enfants ou plus ont une pile de la même taille, ces enfants ont tous gagné ensemble.

Lorsque les enfants jouent pour la première fois, ils peuvent aussi commencer avec seulement 4 illustrations avant d'en ajouter d'autres au jeu. Ainsi, ils peuvent augmenter le nombre de paires progressivement, ce qui permet d'ajuster le niveau de difficulté au fur et à mesure.
Vous pouvez aussi inciter les enfants à nommer les animaux et leur couleur au moment où la tuile est retournée, ou encore à imiter leur cri..

Jeu 2 : Vite, Maxi veut aller au lit !

Un jeu de mémoire coopératif

Réussirez-vous à trouver toutes les paires d'animaux en peluche et à les poser dans le lit avant que Maxi n'aille se coucher ?

Avant de commencer la partie

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez la figurine sur le tapis vert (= case de départ). Mélangez les deux piles de tuiles mémos séparément, puis posez les tuiles en formant des rangées distinctes.

Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a reçu le plus récemment en cadeau un nouvel animal en peluche commence..

L'enfant retourne une tuile mémo à coussin **vert clair** de son choix. Ensuite, il cherche une tuile mémo à coussin **orange** de son choix qu'il retourne également.

Parlez avec l'enfant et aidez-le à exécuter la bonne action de jeu.

Demandez à l'enfant : *Maxi est-elle représentée sur une tuile mémo ou sur les deux ?*

- **Oui ?** *Dépêchez-vous, Maxi va se coucher !*

L'enfant prend la figurine et l'avance d'une case en direction du lit.

Ensuite, il retourne les deux tuiles mémo sans les changer de position.

- **Non ?** *Bien joué ! Maintenant, observe les deux illustrations.*

Demandez à l'enfant : *Ces deux illustrations représentent-elles le même animal en peluche ?*

- **Oui ?** *Bien joué !*
  L'enfant prend les deux tuiles sans modifier la position des autres tuiles mémo et les pose face visible sur le lit du plateau de jeu.
- **Non ?** *Dommage, mais ce n'est pas grave. Essaye surtout de bien mémoriser la position des images !*
  Une fois que tous les enfants ont bien vu les illustrations, l'enfant retourne les deux tuiles mémos sans les changer de place.

Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant. Il retourne une tuile mémo à coussin **vert clair** de son choix, puis une tuile mémo à coussin **orange** de son choix.

FRANÇAIS

La partie s'achève

soit…

… lorsque les enfants ont trouvé toutes les paires avant que Maxi n'atteigne le lit. Les enfants remportent la partie tous ensemble.

soit…

… lorsque Maxi atteint son lit avant que les enfants aient réuni tous les animaux en peluche sur le lit. Dans ce cas, les enfants ont malheureusement perdu. Encouragez les enfants à réessayer aussitôt. Ils y arriveront sûrement mieux la prochaine fois.

Si les enfants sont encore jeunes, vous pouvez aussi jouer avec un plus petit nombre de paires. Ainsi, les enfants ont plus de facilité à jouer. Et si plus tard, le jeu devient trop facile, vous pouvez aussi avancer la figurine d'une ou même de plusieurs cases pour la rapprocher du lit. Dans ce cas, les enfants doivent faire encore plus attention et ne pas retourner de tuiles mémo représentant Maxi pour pouvoir placer à temps tous les animaux en peluche dans le lit.
Les enfants jouent ensemble et peuvent s'aider les uns les autres. Se réjouir ensemble stimule la cohésion au sein de la famille ou du groupe qui joue ensemble. Cela permet également un développement émotionnel sain et met de bonne humeur !

Mijn eerste spellen

Maxi's memo

Twee knuffelige eerste memospellen voor 1 - 4 spelers vanaf 2 jaar.

Auteurs: Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Illustraties: Nora Paehl
Speelduur: per spel ca. 5 minuten

Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie ***Mijn eerste spellen*** hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd, zoals herkennen en toewijzen van objecten, hand-oog coördinatie, geheugen en taal.

In de beide memospellen maakt uw kind kennis met het spelen volgens regels. Uw kind leert, door de eenvoudige beschrijvingen van de regels, op een speelse manier de instructies van het spel begrijpen en toepassen.

Bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken wensen

Uw uitvinders voor kinderen

NEDERLANDS

Belangrijk: Verwijder vóór het eerste spel de band en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De band en de vijf kartonnen frames moeten worden weggegooid. Deze hebt u niet nodig voor het spel.

Spelmateriaal

1 kinderkamerspelbord
1 Maxi speelfiguur
24 memokaartjes

Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel is uw kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Ontdek samen de afbeeldingen. Vertel uw kind wat er op elk kaartje te zien is. Misschien heeft uw kind een vergelijkbare knuffel? Of kent het dit dier uit zijn omgeving of de dierentuin? Op deze manier stimuleert u spraak, woordenschat en aandacht.
Bij kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen stellen over details. Bijvoorbeeld: *Heb je gezien wat dat dier om zijn hals draagt? Welke kleur heeft deze knuffel? Welk geluid maakt dit dier eigenlijk?* Als uw kind nog niet alle dieren kent, benoem ze dan en leg uit waar het dier gewoonlijk leeft, bijv. aan het water, op de boerderij of in de wildernis.

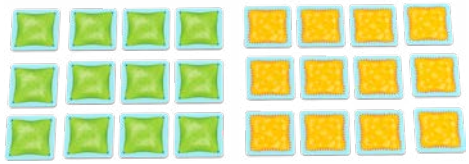
Vraag: *Welk dier vind je het leukst en waarom?* Of: *Heb jij ook zo'n knuffel?*
Moedig het aan om erover te vertellen.

Spel 1: Waar zijn mijn knuffeldieren?

Een eerste opruimmemo

NEDERLANDS

Voor jullie beginnen



Verdeel de memokaartjes op basis van de verschillende achterkanten (= **felgroen** of **oranje** kussen). Schud de twee sets afzonderlijk van elkaar en leg de memokaartjes, met de afbeelding naar beneden, in 2 rasters neer volgens de kleuren op de achterkant.
De speelfiguur en het spelbord zijn voor dit spel nog niet nodig en kunnen teruggelegd worden in de doos.

Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste met een knuffeldier heeft geknuffeld, mag beginnen
Dit kind zoekt eerst een memokaartje uit met een **felgroen** kussen en draait het om zodat de voorkant zichtbaar is. Het kind zoekt daarna een memokaartje uit met een **oranje** kussen en draait het om zodat de voorkant zichtbaar is.
Gebruik begeleidende woorden om het kind te helpen de juiste speelactie uit te voeren

Vraag uw kind: *Is op beide kaartjes dezelfde afbeelding te zien?*

- **Ja?** *Super, je mag beide kaartjes pakken.*
  Het kind pakt de twee kaartjes zonder de positie van de andere memokaartjes te veranderen en verzamelt zo de gevonden memoparen.

- **Nee?** *Jammer, maar niet erg. Opgelet! Probeer de plaats van de afbeelding goed te onthouden!*
  Het kind draait beide memokaartjes weer om (op dezelfde plek), nadat de andere kinderen ze gezien hebben..

Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat bij elkaar passende memokaartjes probeert te vinden.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle memokaartjes zijn omgedraaid en dus alle paren gevonden zijn. Elk kind stapelt zijn/haar verzamelde memokaartjes op. Het kind met de hoogste stapel wint. Als twee of meerdere kinderen een even hoge stapel hebben, winnen ze allebei.

Als de kinderen het spel voor het eerst spelen, kunt u beginnen met 4 favoriete motieven en later meer motieven toevoegen. Op deze manier verhoogt u stap voor stap en geleidelijk het aantal memoparen en de moeilijkheidsgraad.
U kunt de kinderen ook stimuleren om de dieren of de kleuren te benoemen of de dierengeluiden na te bootsen wanneer ze de memokaartjes omdraaien.

Spel 2: Snel, snel, Maxi wil naar bed

Een geheugenspel dat samenwerking stimuleert

NEDERLANDS

Lukt het jullie alle knuffeldierparen te vinden en in te bed leggen voordat Maxi haar bed heeft bereikt?

Voor jullie beginnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet de speelfiguur op het groene tapijt (= startveld). Schud de twee sets memokaartjes afzonderlijk van elkaar en leg elk setje in een raster neer.

Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een nieuw knuffeldier heeft gekregen, mag beginnen

Dit kind zoekt eerst een memokaartje uit met een **felgroen** kussen en draait het om. Het kind zoekt daarna een memokaartje uit met een **oranje** kussen en draait het ook om.

Gebruik begeleidende woorden om het kind te helpen de juiste speelactie uit te voeren.

Vraag uw kind: *Staat op een of beide memokaartjes Maxi afgebeeld?*

- **Ja?** *Snel, want Maxi is al onderweg naar bed!*

Het kind neemt de speelfiguur en zet deze één veld verder richting bed.

Daarna draait het kind beide memokaartjes weer om (op dezelfde plek).

- **Nee?** *Opletten nu, bekijk beide afbeeldingen goed.*

Vraag uw kind: *Staat op beide kaartjes hetzelfde knuffeldier afgebeeld?*

- **Ja?** *Goed gedaan!*
  Het kind pakt de twee memokaartjes zonder de positie van de andere kaartjes te veranderen en legt ze met de afbeelding naar boven op het bed op het spelbord.
- **Nee?** *Jammer, maar niet erg. Opgelet! Probeer de plaats van de afbeelding goed te onthouden!*
  Het kind draait beide memokaartjes weer om (op dezelfde plek), nadat alle andere kinderen ze gezien hebben.

Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat een memokaartje met een **felgroen** kussen en een memokaartje met een **oranje** kussen omdraait.

Het spel is afgelopen ...

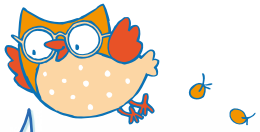
wanneer ...

... alle kinderen alle memoparen hebben gevonden, vóór Maxi haar bed heeft bereikt. De kinderen winnen dan samen.

Of ...

... wanneer Maxi haar bed heeft bereikt, voordat alle knuffeldierparen zijn gevonden en op hun bed liggen. Dan hebben de kinderen helaas verloren. Moedig de kinderen aan het meteen nog een keer te proberen! De volgende keer lukt het zeker beter!

NEDERLANDS



Wanneer de kinderen nog klein zijn, kunnen ze het spel ook met minder paren spelen. Zo is het voor de kinderen wat eenvoudiger. Moet het spel later wat moeilijker gemaakt worden, dan kan de speelfiguur ook een of twee tapijtjes dichterbij het bed starten. Dan moeten de kinderen nog beter oppassen dat ze geen memokaartjes met Maxi omdraaien om alle knuffeldieren naar bed te kunnen brengen.
De kinderen spelen hier samen en kunnen elkaar dus helpen. Samen naar iets uitkijken, bevestigt de verbondenheid in het gezin of in het groepje dat speelt. Daarnaast maakt het emotioneel sterk en bezorgt het een goed humeur!

Mis primeros juegos
Memo con Maxi

Dos juegos de memoria suaves y agradables para que se inicien 1 - 4 jugadores a partir de 2 años.

Autores: Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Ilustración: Nora Paehl
Duración del juego: aprox. 5 minutos cada partida

Querida familia:

Nos alegramos de que hayan escogido este juego de la serie ***Mis primeros juegos***. Sin duda, han tomado una decisión acertada, ya que van a ofrecer a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando

Estas instrucciones ofrecen muchos consejos para que pueda descubrir el material de juego con su hijo/a. Jugando se fomentarán diferentes capacidades y aptitudes de su hijo/a: el reconocimiento y la clasificación de objetos, la coordinación mano-ojo, la memoria y el lenguaje.

En ambos juegos de memoria su hijo/a se iniciará en el concepto de jugar siguiendo unas reglas. Aprenderá de forma lúdica, gracias a unas sencillas descripciones de las reglas, a comprender mejor la instrucciones del juego y ponerlas en práctica.

Ahora bien, lo que el juego proporciona es, sobre todo, mucha diversión. El aprendizaje se produce de forma natural y sin ningún esfuerzo consciente.

Deseamos que se diviertan jugando y descubriendo juntos.

Sus inventores e inventoras para niños y niñas

ESPAÑOL

Importante: Antes de jugar por primera vez, es necesario retirar el envoltorio y presionar ligeramente el material de juego para sacarlo de los marcos. El envoltorio y los cinco marcos de cartón deben desecharse para mayor seguridad. No son necesarios para jugar.

Material de juego

1 tablero de habitación infantil
1 figurita de Maxi
24 fichas Memo

Juego libre y descubrir los detalles

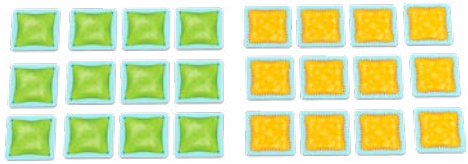
Durante el juego libre, su hijo/a se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen juntos! Exploren las ilustraciones y cuéntenle lo que se ve en las fichas. Puede que su hijo/a tenga un peluche similar. O que conozca el animal por su entorno o por un zoológico. De esta forma estará estimulando el lenguaje, el vocabulario y la atención.
En el caso de niños/as un poco mayores que conozcan ya el material de juego, pueden hacerles, por ejemplo, preguntas sobre algunos detalles. Por ejemplo: *¿Has visto lo que lleva el animal alrededor del cuello? ¿De qué color es el peluche? ¿Qué sonido hacen estos animales?* Si su hijo/a no conoce aún todos los animales, nómbrenlos y explíquenle dónde viven habitualmente; p. ej., en el agua, en la granja o en la selva.

Pregúntenle: *¿Cuál es tu animal favorito y por qué?* O bien: *¿Tienes un peluche así?*
Anímenle a que cuente cosas.

Juego 1: ¿Dónde están mis peluches?

Un juego de memoria para iniciarse en el orden

Antes de empezar



Distribuyan las fichas Memo según el reverso (almohadas **verde claro** o **naranja**).
Barajen ambos juegos por separado y coloquen las fichas Memo boca abajo formando dos cuadrículas.
La figurita y el tablero no se necesitarán en este juego, por lo que se depositan de nuevo en la caja.

Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien se haya acurrucado más recientemente con un peluche.
Ese niño/a coge una ficha Memo cualquiera entre las almohadas **verde claro** y le da la vuelta para poder ver el anverso. A continuación, coge una ficha Memo cualquiera de entre las almohadas de color **naranja** y le da la vuelta de forma que se vea el anverso.
Ayuden al niño/a a realizar estas acciones describiéndoselas.

Pregúntenle: *¿Se ve el mismo dibujo en ambas fichas Memo?*

- **¿Sí?** *Genial, puedes quedarte las dos.*
  El niño/a coge ambas fichas sin modificar la posición de las demás y guarda la pareja que ha encontrado.

- **¿No?** *¡Qué lastima! Pero no pasa nada. Eso sí, intenta recordar las imágenes.*
  Cuando los demás hayan visto las dos fichas Memo, les das la vuelta de nuevo, dejándolas en el mismo sitio.

A continuación, le toca al siguiente niño/a, que intentará descubrir una pareja Memo.

Final del juego

La partida termina cuando se hayan repartido todas las fichas Memo, porque se habrán encontrado todas las parejas. Entonces cada niño/a apila las fichas Memo que ha reunido. Ganará quien tenga la mayor pila. Si hay dos niños/as o más con pilas del mismo tamaño, ganarán conjuntamente.

Si es la primera vez que los niños/as juegan a este juego, se puede comenzar con solo 4 dibujos, los que más les gusten, e ir añadiendo otros poco a poco. De esta forma se irá aumentado progresivamente el número de parejas Memo y, por lo tanto, el grado de dificultad.
También se puede animar a los niños a que nombren los animales o sus colores cuando den la vuelta a las fichas Memo, o a que imiten su sonido.

Juego 2: Rápido, rápido, que Maxi quiere irse a la cama

Un juego de memoria cooperativo

¿Conseguiréis encontrar todas las parejas de peluches y dejarlas en la cama antes de que Maxi se acueste?

Antes de empezar

Sitúen el tablero en el centro de la mesa. Coloquen la figurita en la alfombra verde (= casilla de inicio). Barajen ambos juegos de fichas Memo por separado y coloquen a continuación cada uno formando una cuadrícula.

Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya recibido más recientemente un peluche como regalo.

Ese niño/a coge una ficha Memo cualquiera de entre las almohadas **verde claro** y le da la vuelta.
A continuación, coge una ficha Memo cualquiera de entre las almohadas de color **naranja** y también le da la vuelta.
Ayuden al niño/a a realizar estas acciones describiéndoselas.

Pregúntenle: *¿Sale Maxi en una de las fichas Memo o en las dos?*

- **¿Sí?** *Hay que darse prisa. Maxi se dirige a la cama.*

El niño/a coge la figurita y la coloca una casilla más allá, en dirección a la cama.

A continuación, da la vuelta a ambas fichas Memo, dejándolas en el mismo sitio.

- **¿No?** *Pues, ojo, hay que mirar bien ambos dibujos.*

Pregúntenle: *¿Muestran los dos dibujos el mismo peluche?*

- **¿Sí?** *¡Bien hecho!*
  El niño/a coge ambas fichas Memo, sin modificar la posición de las demás, y las deja boca arriba en la cama, en el tablero.
- **¿No?** *¡Qué lastima! Pero no pasa nada. Eso sí, hay que intentar recordar las imágenes.*
  Cuando los demás hayan visto las dos fichas Memo, el niño/a les da la vuelta de nuevo, dejándolas en el mismo sitio.

A continuación, le toca al siguiente niño/a que da la vuelta a una ficha Memo cualquiera de entre almohadas **verde claro** y a una ficha Memo cualquiera de entre almohadas de color **naranja**.

El juego acaba

o bien

cuando los niños/as han encontrado todas las parejas, antes de que Maxi llegue a su cama (y entonces ganan conjuntamente);

o

cuando Maxi llega a su cama, antes de que se junten todos los muñecos de peluche encima de la cama (y entonces los niños/as pierden la partida). Animen a los niños/as a intentarlo de nuevo. Seguro que a la próxima va mejor.

Si los niños/as son aún pequeños, pueden jugar con menos parejas. Eso les resultará un poco más sencillo. Si con el tiempo les acaba resultando demasiado fácil, se puede empezar el juego con la figurita una o dos alfombras más cerca de la cama. Eso les obliga a estar más atentos para no destapar ninguna ficha Memo con Maxi, de forma que puedan llevar todos los peluches a la cama.
En esta variante los niños/as juegan juntos y pueden ayudarse entre sí. Alegrarse por algo juntos fomenta la unión en la familia o en el grupo en que se juega. Además, refuerza la inteligencia emocional y es divertido.

ESPAÑOL

I miei primi giochi

Il memo di Maxi

Due primi giochi di memoria coccolosi per 1-4 giocatori a partire da 2 anni.

Autori: Annemarie Wolke & Christiane Hüpper
Illustrazioni: Nora Paehl
Durata del gioco: circa 5 minuti per ogni gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie ***I miei primi giochi***. Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: riconoscimento e classificazione degli oggetti, coordinazione occhio-mano, memoria e linguaggio.

Entrambi i giochi di memoria avviano il vostro bambino verso i primi giochi con regole. Tramite le descrizioni semplici, il bambino impara giocando a comprendere meglio e a mettere in pratica le istruzioni del gioco.

Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e le vostre scoperte.

I vostri inventori per bambini

Importante: Prima di giocare per la prima volta, rimuovere la striscia e staccare con attenzione il materiale di gioco dalle tavole. La striscia e i cinque telai in cartone devono essere smaltiti per ragioni di sicurezza. Non sono necessari per il gioco

ITALIANO

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco a tema cameretta
1 figura di gioco Maxi
24 tessere memo

Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Osservate insieme le figure. Spiegate al bambino cosa è raffigurato sulle tessere. Magari il bambino ha un peluche simile? O magari l'animale gli è noto perché fa parte del suo ambiente o l'ha visto allo zoo? In questo modo si stimolano il linguaggio, il vocabolario e l'attenzione.

Ai bambini più grandi e che conoscono già il materiale di gioco potete anche porre delle domande sui dettagli. Ad esempio: *Hai visto cosa porta intorno al collo questo animale? Di che colore è il peluche? Che verso fa nella realtà questo animale?* Se il bambino ancora non conosce tutti gli animali, nominateli e spiegate dove vivono, ad esempio nell'acqua, nella fattoria o nella natura selvaggia.

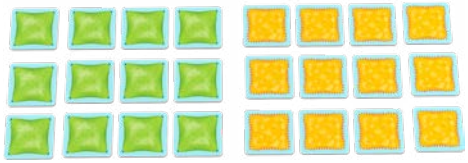
Domande da porre: *Qual è il tuo animale preferito? Perché?* Oppure: *Anche tu hai un peluche così?* Spronatelo a raccontare.

Gioco 1: Dove sono i miei peluche?

Un primo gioco di memoria

Prima di cominciare

Suddividere le tessere memo in base al retro (= cuscino **verde chiaro** o **arancione**). Mescolare i due gruppi separatamente e disporre le tessere coperte ordinandole in 2 griglie. Per questo gioco non sono necessari la figura di gioco e il tabellone di gioco, che possono essere rimessi nella scatola.



Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Inizia l'ultimo che ha coccolato un peluche.

Il bambino sceglie una tessera tra quelle col cuscino **verde chiaro** e la gira, in modo che il lato anteriore sia visibile. Quindi sceglie una tessera col cuscino **arancione** e la gira, in modo che il lato anteriore sia visibile.

Aiutate il bambino e stimolatelo con le parole giuste a eseguire l'azione di gioco corretta.

Chiedete al bambino: *Sulle due tessere è raffigurata la stessa immagine?*

- **Sì?** *Ottimo, puoi tenere entrambe le tessere.*
  Il bambino prende le tessere senza modificare la posizione delle altre e conserva così la coppia che ha trovato.

ITALIANO

- **No?** *Peccato, ma nulla di grave. Attenzione: osserva bene le immagini!*
  Il bambino gira nuovamente le due tessere dopo che tutti gli altri le hanno viste.

Il turno passa quindi al bambino successivo, che cerca una coppia di tessere.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando tutte le tessere sono state distribuite e, quindi, tutte le coppie sono state trovate. Ogni bambino impila le tessere raccolte. Vince il bambino che ne ha impilate di più. Se due o più bambini hanno una pila uguale, vincono a pari merito.

Se i bambini giocano per la prima volta, potete anche iniziare con le 4 immagini che preferiscono e poi aggiungerne altre in seguito. Si aumenta così per gradi il numero di coppie, unitamente al grado di difficoltà. Quando scoprono le tessere, potete anche spronare i bambini a nominare gli animali o i loro colori o a rifarne il verso.

Gioco 2: Presto presto, Maxi vuole andare a letto

Un gioco di memoria cooperativo

Riuscirete a trovare tutte le coppie di peluche e a metterli a letto prima che Maxi arrivi nel suo letto?

Prima di cominciare

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Posizionate la figura di gioco sul tappeto verde (= casella di partenza). Mescolate i due gruppi di tessere memo separatamente e disponete ciascun gruppo in una griglia..

Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Inizia l'ultimo che ha ricevuto un peluche nuovo..

Il bambino sceglie una tessera con il cuscino **verde chiaro** e la scopre. Quindi sceglie una tessera con il cuscino **arancione** e scopre anche questa.

Parlate con il bambino, aiutatelo e stimolatelo con le parole giuste a eseguire l'azione di gioco corretta.

ITALIANO

Chiedete al bambino: *C'è Maxi su una o su entrambe le tessere?*

- **Sì?** *Fai presto, Maxi sta andando a letto!*

Il bambino prende la figura di gioco e la fa avanzare di una casella verso il letto. Quindi gira nuovamente entrambe le tessere lasciandole dove si trovano.

- **No?** *Fai attenzione, osserva bene le due immagini.*

Chiedete al bambino: *Su entrambe le tessere è raffigurato lo stesso peluche?*

- **Sì?** *Ben fatto!*
  Il bambino prende le due tessere senza modificare la posizione delle altre e le appoggia, scoperte, sul letto del tabellone di gioco.
- **No?** *Peccato, ma nulla di grave. Attenzione: osserva bene le immagini!*
  Il bambino gira nuovamente le due tessere dopo che tutti gli altri le hanno viste.

Il turno passa quindi al bambino successivo, che scopre una tessera memo a piacere con il cuscino **verde chiaro** e una tessera memo a piacere con il cuscino **arancione**.

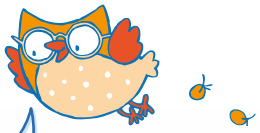
Il gioco si conclude ...

o ...

... quando i bambini hanno trovato tutte le coppie prima che Maxi abbia raggiunto il suo letto. I bambini sono tutti vincitori.

Oppure ...

... quando Maxi raggiunge il suo letto prima che tutti i peluche siano stati raccolti e messi sul letto. Ciò significa che i bambini hanno perso. Spronate i bambini a riprovare. La prossima volta andrà sicuramente meglio.



Se i bambini sono ancora piccoli, possono giocare con meno coppie. Così il gioco sarà più semplice. Se invece si desidera complicare il gioco, la figura può partire da uno o due tappeti più vicino al letto. In quel caso i bambini dovranno essere ancora più attenti a non scoprire le tessere con Maxi per riuscire a mettere a letto tutti i peluche.
I bambini giocano insieme e possono aiutarsi a vicenda. Rallegrarsi insieme dei propri successi stimola la coesione in famiglia o nel gruppo di gioco, rende più forti dal punto di vista emotivo e mette di buonumore!

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Art. Nr.: 306061 TL A106849 1/21

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

HABA