

Numbers memory game

Memospiel Zahlen

Jeu de mémoire avec des numéros

Juego de memoria para aprender a contar

Geheugenspel met getallen

Tal-memory

Il gioco di memoria con i numeri

Jogo de memória com números

Игра на запоминание „Числа“



Numbers memory game

The memory game consists of 24 cards made up of 12 number pairs.

Object of the memory game

For each number picture on the cards there is another picture card which corresponds to the number in question. Each number therefore features a symbol or a pattern which is repeated on the picture card.

Example: The number „3“ is filled with a pattern which is also to be found on the picture card with the three giraffes. The number „3“ and the three giraffes therefore belong together. In this way, children who cannot yet count can already familiarise themselves with numbers. The number of pictures on the picture cards is also identical to the number on the number cards. The four balloons therefore clearly go with the number card „4“, and one proud rooster goes with the number „1“. Each player tries to collect as many pairs as possible. The winner is the player who has collected the most pairs at the end.

Preparation

The cards are placed on the table with the picture facing down and shuffled to make sure that no-one can remember where the individual pictures are on the table.

Rules

Now you have to find pairs. The first player turns over two wooden cards, shows them to the other players and returns them face down to the same position. Everyone tries to remember the position of these cards.

The next player follows, moving in a clockwise direction. When a player turns over a pair of matching pictures he may keep the pair and then turn over two more cards.

You can also play the game with grown-ups. Who is better at remembering the hidden positions of the cards you are looking for, children or grown-ups?

The winner is the player who has collected the most pairs of pictures at the end.

And now have lots of fun with the numbers memory game!

ⓓ **Memospiel Zahlen**

Das Memospiel besteht aus 24 Karten zu 12 Zahlenpaaren.

Ziel des Memospiels

Zu jedem Zahlenmotiv auf den Plättchen gibt es ein weiteres Bildplättchen, das der jeweiligen Zahl zugeordnet werden kann. Jede Zahl ist darum mit einem Symbol oder einem Muster versehen, das auf dem Bildplättchen wiederkehrt.

Beispiel: Die Zahl „3“ ist gefüllt mit einem Muster, das auch auf dem Bildplättchen mit den drei Giraffen wieder entdeckt werden kann. Die Zahl „3“ und die drei Giraffen gehören also zusammen. So lernen auch Kinder bereits die Zahlen kennen, die noch nicht zählen können.

Die Anzahl der auf den Bildplättchen gezeigten Bilder ist dabei immer identisch mit der Zahl auf dem Zahlenplättchen. Vier Luftballons gehören also zweifellos zu dem Zahlenplättchen „4“, ein stolzer Hahn zu der Zahl „1“.

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

Spielvorbereitung

Die Plättchen 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 Paare finden. Der erste Spieler deckt zwei Plättchen auf, 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 zusammengehörenden 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 mit dem Zahlen Memospiel.

F **Jeu de mémoire avec des numéros**

Ce jeu de mémoire comprend 24 cartes comportant au total 12 paires de numéros.

But du jeu de mémoire

Pour chaque petite plaque portant un numéro, il existe un pendant sur lequel figure un dessin, qui peut être associé à la plaque portant le numéro correspondant. C'est dire aussi que chaque numéro est accompagné d'un symbole ou d'un dessin qui revient sur la petite plaque avec le dessin.

Exemple: Le numéro «3» est doublé d'un dessin présent également sur la petite plaque sur laquelle figurent trois girafes. Le numéro « 3 » et les trois girafes forment par conséquent une paire. De cette façon aussi les enfants qui ne savent pas encore compter apprendront les chiffres.

Le nombre d'éléments présents sur les plaques avec les dessins correspond toujours au numéro sur les petites plaques numérotées. Il ne fait alors pas de doute que les quatre ballons sont à associer à la petite plaque qui porte le numéro «4», alors que le coq hautain se combine avec le numéro «1 ».

Chaque joueur cherche à réunir un maximum de paires. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a réuni le plus de paires.

Préparation du jeu

Posez sur la table les petites plaques avec le dessin tourné vers le bas de manière à ce qu'il ne soit pas visible, puis mélangez les plaques pour que personne ne puisse se rappeler la position des différents dessins sur la table.

Règles du jeu

A vous maintenant de repérer les paires. Un premier joueur retourne deux petites plaques en bois, les montre aux autres joueurs, puis les pose de nouveau au même endroit de manière à cacher ce qui figure dessus. Tous doivent alors chercher à se rappeler la position de ces plaques. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur découvre une paire avec le même numéro, il doit la garder puis retourner deux autres plaques.

Ce jeu peut être joué aussi par des adultes. Qui réussit le mieux à se rappeler la position cachée des plaques recherchées, les enfants ou les adultes ?

Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a réuni le plus de paires.

Et maintenant, amusez-vous bien avec ce jeu de mémoire.

E Juego de memoria para aprender a contar

El juego de memoria consta de 24 tarjetas de 12 parejas de números.

Objetivo del juego de memoria

A cada tarjeta con número le corresponde otra tarjeta con imagen a la que se le puede asignar el correspondiente número. Por lo tanto, cada número tiene un símbolo o dibujo que se repite en la tarjeta con imagen.

Ejemplo: El número „3“ tiene un dibujo que se corresponde con la tarjeta de las tres jirafas. El número „3“ y las tres jirafas van juntas. De esa forma, los niños que aún no saben contar también aprenden los números. El número de la tarjeta con dibujo siempre se corresponderá al número de la tarjeta con cifra. Así, los 4 globos pertenecen sin ninguna duda a la tarjeta con cifra „4“ y un gallo orgulloso, a la cifra „1“. Cada jugador intenta reunir el mayor número posible de parejas. El ganador es aquel que al final de la partida haya acumulado el mayor número de parejas.

Preparación del juego

Las tarjetas se colocan sobre la mesa con la imagen boca abajo y se mezclan para que nadie pueda recordar en qué parte de la mesa está cada imagen.

Reglas

Ahora tenéis que encontrar las parejas. El primer jugador da la vuelta a dos tarjetas, se las enseña a los demás jugadores y las vuelve a dejar en su sitio con la imagen boca abajo. Todos intentan memorizar el lugar de estas tarjetas.

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador encuentra una pareja, puede quedarse con ella y dar la vuelta a dos tarjetas más.

También podéis jugar con los adultos. ¿Quién recordará mejor dónde se ocultan las tarjetas que se buscan? ¿Los niños o los adultos?

El ganador es aquel que al final de la partida haya juntado el mayor número de parejas.

¡Y ahora esperamos que os divirtáis mucho con el juego de memoria para aprender a contar!

NL Geheugenspel met getallen

Het geheugenspel bestaat uit 24 plaatjes met 12 getallenparen.

Doel van het geheugenspel

Voor elk plaatje met een getal is er een plaatje met een afbeelding die bij dat getal behoort. Elk getal is daarom voorzien van een symbool of patroon dat ook op de plaatjes met afbeeldingen kan worden teruggevonden.

Voorbeeld: Het getal 3 is gevuld met een patroon dat ook op het plaatje met de drie giraffen te zien is. Het getal 3 en de drie giraffen horen dus bij elkaar. Zo leren ook kinderen die nog niet kunnen tellen, de getallen kennen. Het aantal figuren op de plaatjes met afbeeldingen is daarbij altijd gelijk aan het getal op de plaatjes met getallen. Vier luchtballonnen horen dus zonder twijfel bij het getalplaatje 4, een trotse haan bij het getal 1. Elke speler probeert zo veel mogelijk paren te verzamelen. Wie aan het einde van het spel de meeste paren heeft verzameld, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

De plaatjes worden met de afbeelding naar onderen op de tafel gelegd en gemengd, zodat niemand nog weet waar welke afbeelding op de tafel ligt.

De regels

Nu moeten jullie paren vinden. De eerste speler draait twee plaatjes om, toont deze aan zijn medespelers en legt ze weer gedekt op dezelfde plaats terug. Iedereen probeert te onthouden waar de getoonde plaatjes liggen.

Nu is de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt. Als een speler twee plaatjes heeft omgedraaid die bij elkaar horen, dan mag hij deze houden en twee andere plaatjes omdraaien. Je kan het spel ook eens met volwassenen spelen. Wie kan het beste onthouden waar de gezochte plaatjes liggen? De kinderen of de volwassenen?

De winnaar is, wie aan het einde de meeste paren verzameld heeft.

En nu wensen wij jullie veel plezier met het geheugenspel.

DK Tal-memory

Hukommelsespillet består af 24 kort / 12 talpar.

Meningen med hukommelsespillet

Hvert talmotiv på pladerne modsvarer af en anden billedplade, der passer til det pågældende tal. Hvert tal er derfor forsynet med et symbol eller et mønster, der går igen på billedpladen.

Eksempel: Tallet „3“ er forsynet med et mønster, der går igen på billedpladen med de tre giraffer, dvs. at tallet „3“ og de tre giraffer hører sammen. På den måde lærer børn, der ikke har lært at tælle endnu, de forskellige tal at kende. Antallet af billeder på billedpladerne er altid identisk med tallet på talpladerne. De fire balloner hører altså altid sammen med talpladen „4“, den stolte hane med tallet „1“. Alle spillere forsøger at samle så mange par som muligt. Den, der har fået samlet de fleste par, har vundet.

Forberedelse af spillet

Pladerne lægges på bordet med billedsiden nedad og blandes, så ingen kan huske, hvor på bordet billedmotiverne befinder sig.

Spilleregler

Nu skal I til at finde billedpar. Den første spiller vender to plader, viser dem til de andre spillere og lægger dem tilbage på plads med billedsiden nedad. Alle spillere forsøger at huske, hvor på bordet billederne befinder sig.

Den næste spiller i urets retning fortsætter. Hvis en spiller vender to plader med ens motiv, må han beholde disse og vende yderligere to plader.

I kan også spille spillet sammen med voksne og så teste, hvem der er bedst til at huske, hvor på bordet billederne ligger, børn eller voksne?

Den, der har fået samlet de fleste billedpar, har vundet.

Rigtig god fornøjelse med tal-memory spillet.

① Il gioco di memoria con i numeri

Il presente gioco di memoria è composto da 24 carte costituite complessivamente da 12 coppie di numeri.

Obiettivo del gioco di memoria

Per ciascuna tessera con un numero c'è un'altra tessera con una figura che può essere associata a un determinato numero. Vale a dire che ciascun numero è accompagnato da un simbolo o un disegno che si ritrova anche sulla tessera con la figura.

Esempio: il numero “3” comporta un disegno presente anche sulla tessera su cui figurano le tre giraffe. Il numero “3” e le tre giraffe formano dunque una coppia. In questo modo anche i bambini che non sanno ancora contare, cominciano a familiarizzarsi con i numeri. Il numero di figure disegnate sulle tessere è sempre identico a quello sulle tessere con i numeri. I quattro palloncini vanno perciò senza dubbio associati alla tessera con il numero “4”, mentre invece il fero galletto è da abbinare al numero “1”. Ogni giocatore deve cercare di riunire il maggior numero possibile di coppie. Vince il gioco chi alla fine ha riunito più coppie.

Preparazione del gioco

Mettere le tessere sul tavolo con il disegno verso il basso e mescolarle in modo che nessuno si possa ricordare la posizione dei vari disegni sul tavolo.

Regole

Ora dovete trovare le coppie. Il primo giocatore scopre due tessere, le mostra agli altri giocatori e le ripone coperte sul tavolo allo stesso posto. Tutti devono cercare di ricordarsi la posizione di queste tessere.

Il prossimo giocatore segue in senso orario. Quando un giocatore scopre una coppia di figure che vanno insieme, se la deve tenere e deve scoprire altre due tessere.

Potete provare a fare questo gioco anche con gli adulti. Chi riesce a ricordarsi meglio la posizione nascosta delle tessere da cercare, i bambini o gli adulti?

Vince chi alla fine ha raccolto più coppie di figure.

E adesso buon divertimento con il gioco di memoria con i numeri.

P **Jogo de memória com números**

O jogo da memória é composto por 24 cartões para 12 pares de números.

Objectivo do jogo da memória

Para cada número da plaquinha existe uma outra plaquinha com uma imagem, que pode ser atribuída ao respectivo número. Cada número contém um símbolo ou motivo que se repete na placa com a figura.

Exemplo: O número „3“ contém um motivo que pode ser também encontrado na placa com a imagem de três girafas. Assim, o número „3“ corresponde às três girafas. Desta forma, as crianças podem já conhecer os números antes de aprenderem a contar. O número das imagens ilustradas nas plaquinhas é sempre idêntico ao algarismo no cartão com número. Assim, os quatro balões correspondem com certeza ao cartão com o número „4“ e o galo vaidoso corresponde ao número „1“. Cada jogador tenta juntar o maior número possível de pares idênticos. O vencedor do jogo é aquele que conseguir reunir mais pares.

Preparação do jogo

As placas são colocados sobre a mesa com o lado da imagem virado para baixo e misturados, para que ninguém se possa lembrar onde está cada motivo na mesa.

As regras

Agora têm de encontrar os pares. O primeiro jogador vira duas placas, mostra-as aos outros jogadores e volta a virá-las, colocando no lugar em que estavam. Todos tentam lembrar-se do local destas placas.

O próximo jogador é o que se segue no sentido dos ponteiros do relógio. Quando um jogador vira um par com motivos iguais, fica com ele e pode virar mais duas placas.

Podem jogar também com adultos. Quem consegue memorizar mais rapidamente os locais das plaquinhas procuradas: as crianças ou os adultos?

O vencedor será aquele que conseguir reunir mais pares de motivos. E agora desejamos que se divirtam com o jogo da memória com números!



Игра на запоминание „Числа“

Игра на запоминание состоит из 24 карт с 12 парами чисел.

Цель игры на запоминание

Для каждой дощечки с числовым рисунком имеется другая дощечка с изображением, которую можно сопоставить соответствующему числу. Поэтому каждое число имеет свой символ или узор, повторяющийся на дощечке с изображением.

Пример: Число „3“ заполнено узором, который можно увидеть на дощечке с изображением трёх жирафов. Таким образом, число „3“ и три жирафа образуют пару. Это позволяет детям научиться узнавать цифры, даже не умея считать.

При этом количество предметов на дощечках с изображениями всегда совпадает с числом на дощечках с цифрами. Таким образом, четыре воздушных шарика образуют однозначную пару с дощечкой с цифрой „4“, гордый петух – с цифрой „1“. Каждый игрок старается собрать максимальное число пар. Выигрывает в игре тот, кто в конце собрал наибольшее число пар.

Подготовка к игре

Таблички выкладываются на стол рисунком вниз и перемешиваются, чтобы никто не мог вспомнить, где на столе лежит какой рисунок.

Правила

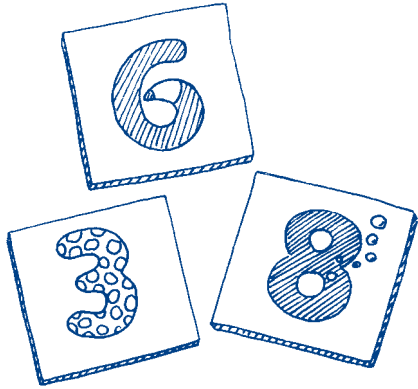
Теперь вы должны искать пары. Первый игрок открывает две дощечки, показывает другим игрокам и снова кладёт рисунком вниз на то же место. Все стараются запомнить, где лежат эти дощечки.

Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если игрок открыл пару дощечек с соответствующим рисунком, он может оставить эту пару у себя и открыть следующие две дощечки.

Вы можете играть в эту игру и со взрослыми. Кто сможет лучше запомнить искомые дощечки – дети или взрослые?

Выигрывает в игре тот, кто в конце собрал наибольшее число пар.

Мы желаем вам весело провести время за игрой на запоминание „Числа“.



Artikel-Nr.: 56.038