

Memory game "Tracking"

Memospiel „Fährtsuche“

Jeu de mémo « Sur la piste des animaux »

Memo "buscando pistas"

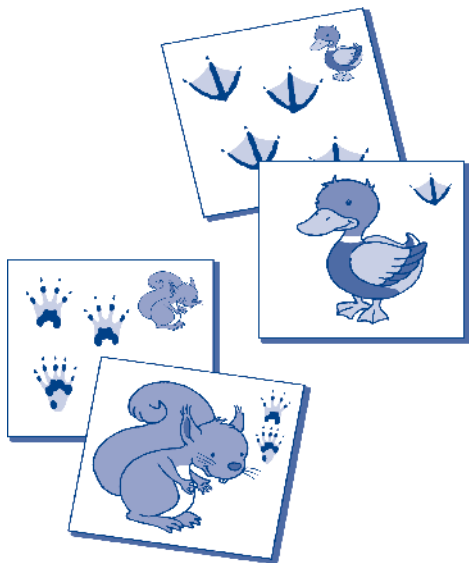
Geheugenspel 'spoorzoeken'

Memoryspil "Dyrespor"

Gioco di memoria: "Alla ricerca delle orme"

Jogo da memória "À procura do rasto"

Игра на запоминание „Поиски следов“



## **GB** Memory game "Tracking"

You have probably already discovered many animal tracks on the forest floor, on meadows, sandy paths or fields. Each animal leaves its own special tracks. You can follow the tracks in this memory game and then rediscover them later in nature.

The memory game consists of 32 tiles making up 16 pairs of pictures. For two to four players.

### **Object of the game**

On the tiles you can see pictures of animals and in the top right corner the track left by this animal in nature. For each of these large animal pictures there is a matching tile which shows the track large with the appropriate animal shown smaller in the top right corner.

Two pictures matching like this form a pair.

Each player tries to collect as many matching pairs as possible. The winner of the game is the player who has collected the most pairs at the end.

### **Preparation**

The tiles are placed on the table face down and shuffled so that no-one can remember where the different pictures are on the table.

### **Rules**

Now you have to find the pairs. The first player turns over two tiles, shows them to the other players and puts them back face down in the same position. Everyone tries to remember the positions of these tiles. The next player in a clockwise direction follows. When a player turns over a matching pair he may keep it and turn over two more tiles. The winner is the player with the most matching pairs at the end.

And now have fun looking for tracks!

## **ⓓ Memospiel „Fährtsuche“**

Du hast sicher schon viele Tierspuren auf weichem Waldboden, auf Wiesen, Sandwegen oder Feldern entdeckt. Jedes Tier hinterlässt ganz eigene Spuren. Den Fährten kannst Du in diesem Memospiel folgen und sie dann später in der Natur wieder entdecken.

Das Memospiel besteht aus 32 Plättchen zu 16 Bildpaaren.  
Für zwei bis vier Spieler.

### **Ziel des Memospiels**

Auf den Plättchen siehst Du Tierbilder und oben rechts die Fährte, die dieses Tier in der Natur hinterlässt. Zu jeder dieser großen Tierabbildungen passt jeweils ein weiteres Plättchen, auf dem die jeweilige Fährte groß dargestellt ist, das zugehörige Tier dagegen kleiner in der rechten oberen Ecke. Zwei solcher zusammengehörigen Bilder bilden ein Paar.

Jeder Spieler versucht, möglichst viele identische 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 die 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 zusammengehörigen Motiven aufdeckt, darf er es behalten und zwei weitere Plättchen aufdecken.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Motivpaare gesammelt hat.

Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß bei der Fährtsuche!

## **F** Jeu de mémo « Sur la piste des animaux »

Tu as certainement déjà découvert de nombreuses traces d'animaux sur le sol des forêts, dans les prés, sur les chemins sableux ou dans les champs. Chaque animal laisse derrière lui des traces bien particulières. Dans ce jeu de mémo, tu peux suivre leurs traces, et les retrouver plus tard dans la nature.

Le mémo se compose de 32 cartes en bois, correspondant à 16 paires d'images. Il se joue de 2 à 4 joueurs.

### **But du jeu**

Sur les cartes tu peux voir les images des animaux et en haut à droite la trace que cet animal laisse dans la nature. Chacune de ces grandes illustrations va à chaque fois avec une autre carte, sur laquelle la trace correspondante est représentée en grand, avec l'animal auquel elle appartient en plus petit dans le coin en haut à droite. Deux images qui vont ensemble forment une paire.

Chaque joueur essaie de constituer le plus de paires identiques. Le gagnant du jeu est celui qui à la fin a rassemblé le plus de paires.

### **Préparation du jeu**

Les cartes sont posées sur la table face cachée et mélangées, de telle sorte que personne ne puisse se rappeler où se trouve tel ou tel motif.

### **Règles**

Maintenant il s'agit de retrouver les paires. Le premier joueur retourne deux cartes, les montre aux autres joueurs, et les remet en place où elles étaient en les cachant de nouveau. Chacun essaie alors de mémoriser à quel endroit ces cartes se trouvent.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur découvre une paire avec des motifs assortis, il a le droit de les garder et de découvrir deux autres cartes.

Le gagnant est celui qui à la fin a rassemblé le plus de paires.

Et maintenant, amusez-vous bien avec le jeu  
« Sur la piste des animaux » !

## **E** Memo "buscando pistas"

Seguro que ha visto muchas marcas del paso de animales en el suelo blando que rodea los prados, en caminos de arena y campos. Cada animal deja su propia huella. Estas pistas las puedes seguir en este Memo y además redescubrir la naturaleza.

El Memo consta de 32 piezas, 16 parejas de imágenes.  
De dos a cuatro jugadores.

### **El objetivo del juego:**

En el tablero de juego se colocan las fichas con animales y con las pistas. Cada pareja consta de un animal y su pista. Una de las fichas es la foto grande del animal y la pista en pequeño arriba a la derecha, y la otra ficha es la foto grande de la pista con la del animal en pequeño arriba a la derecha.

Hay que juntar cada animal con la pista que deja.

Cada jugador intenta tener el mayor número de parejas.

El ganador del juego es que al final, ha conseguido reunir a la mayoría de las parejas.

### **Preparación del juego:**

Las fichas se colocan con el dibujo hacia abajo sobre la mesa y se mezclan de manera que nadie puede saber donde está cada ficha.

### **Reglas:**

Hay que encontrar las parejas. El primer jugador empieza descubriendo dos fichas, que muestra a los jugadores y que si no hacen pareja tiene que volver a colocar en el mismo sitio donde estaban, y no está permitido colocarlas de manera que te ayude a recordar donde están, hay que dejarlas como estaban. El siguiente jugador sigue las agujas del reloj.

Cuando un jugador destapa una pareja, puede quedársela y seguir jugando.

Gana el que al final ha conseguido reunir el mayor número de parejas.

¡Le deseamos mucha diversión buscando pistas!

## **NL** Geheugenspel 'spoorzoeken'

Je hebt zeker al dikwijls diersporen ontdekt op zachte bosgrond, weiden, zandwegen of velden? Elk dier laat een heel eigen sporen achter. Deze sporen kun je in dit geheugenspel volgen. Later kun je ze dan ook in de natuur terugvinden.

Het geheugenspel bestaat uit 32 plaatjes met 2 x 16 afbeeldingen. Voor twee tot vier spelers.

### **Doel van het geheugenspel**

Op de helft van de plaatjes zie je de afbeelding van een dier met in de rechterbovenhoek het spoor dat dit dier in de natuur achterlaat. Bij elk van deze plaatjes past een ander plaatje, waarop het spoor groot is weergegeven, terwijl het bijbehorende dier klein in de rechterbovenhoek staat. Deze bij elkaar horende plaatjes vormen samen een paar.

Iedere speler probeert zo veel mogelijk paren te verzamelen. De winnaar van het spel is de speler die aan het einde de meeste paren verzameld heeft.

### **Spelvoorbereiding**

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

### **De regels**

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

De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) is nu aan de beurt. Als een speler een paar van bij elkaar horende afbeeldingen heeft omgedraaid, mag hij beide plaatjes houden en nog twee andere plaatjes omdraaien.

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

Wij wensen jullie veel plezier bij het spoorzoeken!

## Memoryspil "Dyrespor"

I har sikkert allerede bemærket at mange dyr efterlader spor i skovbunden, på engen eller på sandede stier og marker. Hvert dyr efterlader deres specielle spor. Du kan følge disse spor i dette memory spil og senere se dem i virkeligheden i naturen.

Spillet består af 32 brikker, som udgør 16 par.  
Spillet er for 2 – 4 deltagere.

### Spillets formål

På halvdelen af brikkerne er et billede af et dyr og i øverste højre hjørne er det spor, som det pågældende dyr efterlader i naturen. Til hver af disse store dyrebilleder hører en matchende brik med dyrets spor i stor størrelse og med selve dyret i øverste højre hjørne. Sådan to brikker udgør et par.

Hver spiller skal samle så mange par som muligt. Den spiller, som har samlet flest par, har vundet.

### Forberedelse

Brikkerne skal placeres på bordet med bagsiden opad og blandes så ingen kan huske hvor de forskellige billeder er.

### Regler

Det gælder om at finde parrene. Den første spiller vender to brikker, viser dem til de andre spillere og placerer dem med bagsiden opad på samme sted igen. Alle spillere skal nu prøve at huske disse brikker. Turen går videre i urets retning til næste spiller. Når en spiller vender to brikker, som danner par, må han beholde dem og prøve en gang til. Vinderen er den spiller, som har flest par til sidst.

God fornøjelse med at finde sporene!

## ① **Gioco di memoria: "Alla ricerca delle orme"**

Sicuramente hai già scoperto molte impronte di animali ad esempio in boschi, su prati, sentieri di sabbia o campi. Ogni animale lascia impronte che gli sono caratteristiche. In questo gioco di memoria puoi seguire orme che poi, più tardi, potrai ritrovare nella natura.

Il presente gioco di memoria è composto da 32 tesserine costituite complessivamente da 16 coppie di figure. Per due fino a quattro giocatori.

### **Obiettivo del gioco di memoria**

Sulle tesserine sono rappresentate figure di animali e, in alto a destra, le orme che l'animale raffigurato lascia nella natura. Ciascuna di queste grandi figure di animali è combinabile con un'altra tesserina su cui figurano l'orma in grande e, in piccolo, in alto a destra, l'animale cui l'orma appartiene. Due tali figure combinabili formano una coppia.

Ogni giocatore deve provare a raccogliere più coppie identiche possibili. Vince il gioco chi alla fine ha riunito più coppie.

### **Preparazione del gioco**

Mettere le tesserine 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 tesserine, le mostra agli altri giocatori e le ripone coperte sul tavolo allo stesso posto. Tutti devono cercare di ricordarsi la posizione di queste tesserine. Il prossimo giocatore segue in senso orario. Quando un giocatore scopre una coppia con lo stesso numero, se le deve tenere e deve scoprire altre due tessere.

Vince chi alla fine ha raccolto più coppie di figure.

E adesso buon divertimento alla ricerca delle orme!



## **Ⓟ** Jogo da memória "À procura do rasto"

De certeza que já encontraste muitas pegadas de animais sobre o chão macio da floresta, em prados, estradas de terra batida ou em campos. Cada animal deixa a sua própria pegada. Neste jogo da memória, podes seguir o rasto e redescobri-lo mais tarde na Natureza.

O jogo da memória é composto por 32 cartões para 16 pares de imagens. Para dois até quatro jogadores.

### **Objectivo do jogo da memória**

Observa os cartões com as figuras dos animais na imagem principal, e o respectivo rasto na Natureza no canto superior direito. Para cada uma das figuras de animais existe um outro cartão, no qual está representado o rasto na figura principal, e o animal que o possui no canto superior direito. Duas figuras idênticas formam um par. 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**

Os cartões são colocados sobre a mesa com o lado do motivo 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 dois cartões, mostra-os aos outros jogadores e volta a virá-los, colocando-as no lugar em que estavam. Todos tentam memorizar o lugar destes cartões. O próximo jogador é o que se segue no sentido dos ponteiros do relógio. Quando um jogador vira um par com os mesmos motivos, fica com ele e pode virar outros dois cartões.

O vencedor será aquele que conseguir reunir mais pares de motivos.

E agora desejamos-lhes que se divirtam na procura do rasto!



## **Игра на запоминание „Поиски следов“**

Наверное, вы видели много следов разных животных на мягкой лестной почве, на лугах, песчаных дорожках и полях. Каждое животное оставляет свои следы, не похожие ни на чьи другие. В этой игре на запоминание ты можешь пройти по следам, а затем снова узнать их в природе.

Игра на запоминание состоит из 32 дощечек с 16 парами рисунков. Для двух - четырёх игроков.

### **Цель игры на запоминание**

На дощечках показаны изображения животных, а справа сверху - следы, которые оставляет это животное в природе. К каждому из больших изображений животных подходит следующая дощечка, на которой соответствующие следы изображены крупно, а животное, наоборот, мелко в правом верхнем углу. Две таких соответствующих изображения образуют пару.

Каждый игрок старается собрать максимальное число идентичных 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 найти 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.

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

Мы желаем вам много радости при поисках следов!

