

little MEMO



2^{1/2} - 5
ans years
años Jahre



littleMEMO

ZAWARTOŚĆ:





ZAWARTOŚĆ:

9 małych, gumowych zwierzątek (motylek, biedronka, pszczołka, ślimak, jeżyk, żaba, żółw, ważka, gąsienica),

1 pudełko do schowania zwierzątek,

15 żetonów z kwiatkami i liśćmi



Przygotowanie:

Wszystkie zwierzątka należy ułożyć na środku stołu w dowolnej kolejności.

Przebieg gry:

Dzieci starają się zapamiętać położenie wszystkich zwierzątek, a następnie zamykają oczy.

Dorośli chowa jedno ze zwierzątek pod pudełkiem. Gracze otwierają oczy. Uczestnicy starają się przypomnieć sobie, jakie zwierzątko zostało ukryte. Pierwsze dziecko, które znajdzie odpowiedź, mówi na głos nazwę zwierzątka.

- Jeżeli odpowiedź jest poprawna, dorośli podnosi pudełko i dziecko zdobywa żeton.
- Jeżeli odpowiedź jest błędna, gracz musi oddać jeden żeton, a pozostali uczestnicy mogą podać swoje odpowiedzi.

Gra toczy się dalej, zgodnie z powyższymi zasadami (żeton zdobyty i żeton stracony). Gdy tylko właściwe zwierzę zostanie znalezione, dzieci ponownie zamykają oczy i kontynuują grę. Dorośli chowa kolejne zwierzątko.

UWAGA: Osobą, która ukrywa zwierzę, może być również dziecko. W tym przypadku, w każdej turze inny gracz będzie ukrywał zwierzę.

Kto wygrywa?

Na początku gry w zależności od oczekiwanego czasu gry, można wybrać jedną z opcji wygranej:

- wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 żetonów
- wygrywa gracz, który zdobędzie największą ilość żetonów (gra kończy się, gdy wszystkie żetony zostaną rozdane)

UWAGA: druga wersja gry, dostępna dla bardzo małych dzieci:

Kiedy gracze otworzą oczy, odpowiedzi udziela tylko gracz znajdujący się po lewej stronie gracza chowającego zwierzątko. Jeśli udzieli poprawnej odpowiedzi, zdobywa żeton; jeśli się pomyli, szansa na prawidłową odpowiedź przechodzi na następnego gracza, który próbuje zdobyć żeton itd.



littleMEMO



DJ08552



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com