

Djeco társasjáték:

MEMO MEUH

cikkszám: DJ08482

Állatos hang-kép memória



3-6 év



2-4 játékos



10 perc

A játék tartalma: 1 állathangokat rejtő alaplap, 16 állatkártya, 16 kis piros korong

Előkészületek: Fordítsd meg az alaplapot és kapcsold be a hangokat („ON” állásban), majd szórd szét az állatkártyákat a tábla körül képpel lefelé fordítva

Mielőtt elkezdődne a játék, aktiváljátok a hangokat ezzel a gombbal:



Figyelem! Ezt a gombot nem szabad játék közben újra megnyomni, csak játék előtt!




A játék menete: A gyerekek az óramutató járásának megfelelő irányban egymás után következnek. A legfiatalabb játékos kezd. Ha rád kerül a sor, először nyomd meg az egyik hang-gombot az alaplapon, majd fordíts fel egy állatkártyát az asztalon.

- Ha a hang megegyezik a képen látható állat hangjával, megnyered a kártyát és azt a gombot takard le egy piros koronggal. Majd újra Te következel.
- Ha a hang nem egyezik meg a képpel, helyezd vissza a kártyát ugyanoda és a következő játékos jön.

A játékosok körről-körre memorizálják az állatképek és hallott hangjuk helyét.

A játék győztese: A játék véget ér, amikor minden kártya párját megtaláltuk és minden hang-gombra piros korong került. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb állatkártyát szerezte meg.

Új játék indítás: Mielőtt új játékba kezdtek, nyomjátok meg a  gombot. Ezzel megkeverjük a hangokat és így nem mindig ugyanazon a helyen szólnak. De legyetek óvatosak! Játék közben Ne nyomjátok meg ezt a gombot!

Ne feledjétek játék végén kikapcsolni az alaplapot (tegyétek „OFF” állásba).



Nagyon jó szórakozást kívánunk!

Djeco társasjáték:

MEMO MEUH

cikkszám: DJ08482

Állatos hang-kép memória



3-6 év



2-4 játékos



10 perc

A játék tartalma: 1 állathangokat rejtő alaplap, 16 állatkártya, 16 kis piros korong

Előkészületek: Fordítsd meg az alaplapot és kapcsold be a hangokat („ON” állásban), majd szórd szét az állatkártyákat a tábla körül képpel lefelé fordítva

Mielőtt elkezdődne a játék, aktiváljátok a hangokat ezzel a gombbal:



Figyelem! Ezt a gombot nem szabad játék közben újra megnyomni, csak játék előtt!




A játék menete: A gyerekek az óramutató járásának megfelelő irányban egymás után következnek. A legfiatalabb játékos kezd. Ha rád kerül a sor, először nyomd meg az egyik hang-gombot az alaplapon, majd fordíts fel egy állatkártyát az asztalon.

- Ha a hang megegyezik a képen látható állat hangjával, megnyered a kártyát és azt a gombot takard le egy piros koronggal. Majd újra Te következel.
- Ha a hang nem egyezik meg a képpel, helyezd vissza a kártyát ugyanoda és a következő játékos jön.

A játékosok körről-körre memorizálják az állatképek és hallott hangjuk helyét.

A játék győztese: A játék véget ér, amikor minden kártya párját megtaláltuk és minden hang-gombra piros korong került. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb állatkártyát szerezte meg.

Új játék indítás: Mielőtt új játékba kezdtek, nyomjátok meg a  gombot. Ezzel megkeverjük a hangokat és így nem mindig ugyanazon a helyen szólnak. De legyetek óvatosak! Játék közben Ne nyomjátok meg ezt a gombot!

Ne feledjétek játék végén kikapcsolni az alaplapot (tegyétek „OFF” állásba).



Nagyon jó szórakozást kívánunk!