

MEMO

«il était une fois...»



4-8 ans
years
años
Jahre







Un jeu de mémo dans lequel chaque enfant doit retrouver les images d'un même conte.



4 – 8 ans



De 1 à 4 joueurs



Durée : 10 minutes



- 4 planches contes :

- Le petit Chaperon Rouge
- Boucle d'or et les 3 ours
- Les 3 petits cochons
- Blanche Neige et les 7 nains

- 40 cartes rondes

(5 paires d'éléments par conte)



But de la partie : Etre le premier à avoir rassemblé les 5 paires de son conte.



Déroulement de la partie :

- **A 4 joueurs :** chaque joueur choisit une planche conte.
- **A 3 joueurs :** On joue avec 3 contes. On met de côté la planche d'un conte + les 10 cartes rondes correspondant à ce conte. Chaque joueur choisit ensuite une planche parmi les 3 restantes.
- **A 2 joueurs :** chacun choisit 2 planches.
- **Seul :** l'enfant prend les 4 planches.

Sur chacune des planches sont dessinés les 5 éléments faisant partie du conte. Ainsi, chaque enfant peut visualiser les cartes qu'il doit retrouver parmi les cartes rondes posées sur la table.



Chaque joueur pose devant lui la (les) planche(s) du (des) conte(s). Les cartes rondes sont mélangées et disposées faces cachées sur la table. Le joueur le plus jeune retourne deux cartes de son choix puis les montre aux autres joueurs :

- **Si les deux cartes ne sont pas semblables**, il les repose faces cachées aux mêmes emplacements. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.
- **Si les deux cartes sont identiques**, * Et qu'elles figurent sur sa carte de conte : il les garde et peut rejouer jusqu'à ce qu'il ne retourne plus une paire. * Et qu'elles ne figurent pas sur sa carte de conte : il les replace faces cachées aux mêmes emplacements et peut rejouer jusqu'à ce qu'il ne retourne plus une paire. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir retrouvé les 5 paires de son conte a gagné !!

Game rules

GB

MEMO
«il était une fois...»

A game of memory in which each child must find images of the same fairytale.



4 to 8 years



1 to 4



Duration : 10 minutes



- 4 fairytale boards:

- Little Red Riding Hood
- Goldilocks and the 3 bears
- The 3 little pigs
- Snow White and the 7 dwarfs

- 40 round cards

(5 pairs of elements per fairytale)



Aim of the game: Be the first to have collected the 5 pairs of his fairytale.



How the game is played:

- **With 4 players:** each player chooses a fairytale board.
- **With 3 players:** The game is played with 3 fairytales. The board of one fairytale is put on the side + the 10 round cards corresponding to this fairytale. Each player then chooses one board from the remaining 3.
- **With 2 players:** each one chooses 2 boards.
- **One player:** the child takes the 4 boards.

Each player places in front of him the fairytale board(s).
The round cards are mixed and placed face down on the table.



The youngest player turns over two cards of his choice then shows them to the other players:

- **If the two cards are not similar**, he replaces them face down in the same location. It is then the turn of the next player to turn over the cards.
- **If both cards are identical**, * and the picture also appears on the player's fairytale board: the player keeps the pair of cards and continues playing for as long he turns over a matching pair.

* and the picture does not appear on the player's fairytale board: the player puts the cards back face down in the same place and continues playing for as long he turns over a matching pair.

Play continues with the next player when a player does not turn over a matching pair of cards.

End of the game:

The first player to have found the 5 pairs of his fairytale has won!!

Die Spielregeln

D

MEMO
«il était une fois...»

Ein Gedächtnisspiel, bei dem jedes Kind die Motive seines Märchens wiederfinden muss



4 bis 8 Jahre



1 bis 4



10 Minuten



- 4 Märchentafeln:

- Rotkäppchen
- Goldlöckchen und die drei Bären
- Drei kleine Schweinchen
- Schneewittchen und die sieben Zwerge

- 40 runde Karten

(5 Motivpaare pro Märchen)



Ziel des Spiels: als Erster die fünf Paare des eigenen Märchens finden.



Spielablauf :

- **Bei 4 Spielern:** Jeder Spieler wählt eine Märchentafel.
- **Bei drei Spielern:** Es wird mit drei Märchen gespielt. Eine Märchentafel und die 10 runden Karten, die zu diesem Märchen gehören, werden beiseitegelegt. Dann wählt jeder Spieler eine der drei verbleibenden Tafeln.
- **Bei 2 Spielern:** Jeder wählt zwei Tafeln aus.
- **Allein:** Das Kind nimmt die vier Tafeln.

Auf jeder Tafel sind die fünf Motive aufgezeichnet, die zum Märchen gehören. So kann jedes Kind sehen, welche Kartenpaare es aus den auf dem Tisch liegenden runden Karten herausfinden muss.



Jeder Spieler legt die Märchentafel(n) vor sich auf den Tisch.

Die runden Karten werden gemischt und mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt.

Der jüngste Spieler deckt zwei Karten seiner Wahl auf und zeigt sie den Mitspielern.

- **Sind die Karten nicht gleich**, legt er sie wieder mit dem Bild nach unten auf ihren vorherigen Platz. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, zwei Karten umzudrehen.
- **Sind die beiden Karten gleich**, * Die Motive sind auf seiner Märchentafel: Er behält die Karten und kann weiterspielen, bis er zwei ungleiche Karten aufdeckt.
* Die Motive sind nicht auf seiner Märchentafel: Er legt die Karten mit dem Bild nach unten wieder auf ihren Platz und kann weiterspielen, bis er zwei ungleiche Karten aufdeckt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, zwei Karten umzudrehen.

Ende des Spiels:

Der Spieler, der zuerst die fünf zu seinem Märchen gehörenden Paare gefunden hat, hat gewonnen.

Reglas del juego

E



Un juego de memoria en el que cada niño debe encontrar las imágenes de un mismo cuento.



4 a 8 años



1 a 4



10 minutos



- 4 planchas de cuentos:

- Caperucita Roja.
- Bucle de oro y los 3 osos
- Los 3 cerditos
- Blancanieves y los 7 enanitos

- 40 cartas redondas

(5 pares de elementos por cuento)



Objetivo del juego: ser el primero en juntar los 5 pares de su cuento.



Desarrollo de la partida:

- **Con 4 jugadores:** cada jugador elige una plancha de cuento.
- **Con 3 jugadores:** se juega con 3 cuentos. Se deja a un lado la plancha de un cuento + las 10 cartas redondas correspondientes a este cuento. Luego cada jugador elige una plancha entre las 3 restantes.
- **Con 2 jugadores:** cada uno elige 2 planchas.
- **Solo:** el niño coge las 4 planchas.

En cada una de las planchas hay dibujados los 5 elementos que forman parte del cuento. Así, cada niño puede visualizar las cartas que debe encontrar entre las cartas redondas puestas sobre la mesa.



Cada jugador coloca delante de él la (las) plancha(s) del(los) cuento(s). Las cartas redondas se mezclan y se disponen boca abajo en la mesa. El jugador más joven da la vuelta a las dos cartas que elija y luego se las enseña a los restantes jugadores:

- **Si ambas cartas no coinciden**, las vuelve a poner boca abajo en los mismos lugares. Entonces le toca al jugador siguiente dar la vuelta a dos cartas.
- **Si ambas cartas coinciden**, * Y figuran en la carta de cuento, las guarda y puede volver a jugar hasta que deje de girar una pareja.
* Y no figuran en la carta de cuento: las coloca de nuevo boca abajo en los mismos emplazamientos y puede volver a jugar hasta que deje de girar una pareja.

Ahora le toca al jugador siguiente girar dos cartas.

Final de la partida:

¡El primer jugador que haya conseguido los 5 pares de su cuento ganará!

Fiabe Memory, un gioco di memoria in cui ogni bambino deve trovare le immagini di una stessa fiaba



Da 4 a 8 anni



1 a 4



10 minuti



- 4 tavole di fiabe:

- Cappuccetto Rosso
- Riccioli d'oro e i 3 orsi
- I 3 porcellini
- Biancaneve e i sette nani

- 40 carte rotonde

(5 coppie di elementi per fiaba)



Scopo del gioco: riunire per primi le 5 coppie della propria fiaba.



Svolgimento della partita:

- **A 4 giocatori:** ciascun giocatore sceglie una tavola fiaba.
- **A 3 giocatori:** si gioca con 3 fiabe, mettendo da parte la tavola di una delle fiabe + le 10 carte rotonde corrispondenti alla fiaba stessa. Ogni giocatore sceglie quindi una tavola fra le rimanenti 3.
- **A 2 giocatori:** ciascuno sceglie 2 tavole.
- **Da solo:** il bambino prende tutte e 4 le tavole.

Su ciascuna tavola sono disegnati i 5 elementi che fanno parte della fiaba.
In tal modo, ogni bambino può visualizzare le carte che deve trovare fra le carte rotonde disposte sul tavolo.



Ciascun giocatore si mette davanti la tavola (le tavole) della sua fiaba (delle sue fiabe).

Il giocatore più giovane gira due carte di propria scelta quindi le fa vedere agli altri giocatori.

- **Se le due carte non sono uguali**, le rimette giù coperte nello stesso posto. Toccherà allora al giocatore successivo girare due carte.
- **Se le due carte sono uguali**, * e figurano sulla sua carta fiaba: le tiene e potrà rigiocare fino a quando non rigirerà una coppia;
* e non figurano sulla sua carta fiaba: le sostituisce coperte nelle stesse posizioni e potrà rigiocare fino a quando non rigirerà una coppia. Toccherà allora al giocatore successivo girare due carte.

Fine della partita: il primo giocatore che ha trovato le 5 coppie della sua fiaba vince la partita!

Um jogo de memória em que cada criança deve descobrir as imagens de um mesmo conto.



4 a 8 anos



1 a 4



10 minutos



- 4 tabuleiros de contos:

- O capuchinho vermelho
- Cachinhos Dourados e os 3 ursinhos
- Os 3 porquinhos
- Branca de Neve e os sete anões

- 40 cartas redondas

(5 pares de elementos por conto)



Objectivo do jogo: Ser o primeiro a reunir os 5 pares do seu conto.

Desenrolar da partida:



- **Para 4 jogadores:** cada jogador escolhe um tabuleiro de um conto.
- **Para 3 jogadores:** Joga-se com 3 contos. Põe-se de lado um conto + as 10 cartas redondas correspondentes a esse conto. Cada jogador escolhe um conto entre os 3 restantes.
- **Para 2 jogadores:** Cada jogador escolhe dois contos
- **Só um jogador:** a criança fica com os 4 contos

Em cada um dos tabuleiros estão desenhados os 5 elementos que fazem parte do conto. Assim, cada criança pode visualizar as cartas que deve reconhecer entre as cartas redondas pousadas na mesa.



Cada jogador coloca à sua frente o (os) tabuleiro (s) do (dos) contos. As cartas são misturadas e colocadas com as faces escondidas sobre a mesa. O jogador mais novo vira duas cartas à sua escolha e depois mostra-as aos outros jogadores:

- **Se as duas cartas não são semelhantes**, ele torna a pousá-las com as faces escondidas nos mesmos lugares. É então a vez do jogador seguinte virar duas cartas.
- **Se as duas cartas são idênticas**, * E nelas figurar a sua carta de conto: Ele guarda-as e pode voltar a jogar até que não possa virar mais do que par.
* E nelas não figurar a sua carta de conto: Ele substituí-as com as faces escondidas e pode voltar a jogar até que não possa virar mais do que par. E então a vez do jogador seguinte de virar duas cartas.

Final da partida:

O primeiro jogador a ter encontrado os 5 pares do seu conto ganhou!!

Memo-sprookjes, een geheugenspel waarin elk kind de beelden van hetzelfde sprookje moet terugvinden.



4 tot 8 jaar



1 tot 4



10 minuten



- 4 platen sprookjes:

- Roodkapje
- Goudlokje en de 3 beren
- De 3 varkentjes
- Sneeuwwitje en de 7 dwergen

- 40 ronde kaarten

(5 paren elementen per sprookje)



Doel van het spel: als eerste 5 paren van zijn sprookje verzameld hebben.



Verloop van het spel:

- **Met 4 spelers:** elke speler kiest een plaat sprookje.
- **Met 3 spelers:** men speelt met 3 sprookjes. Men legt de plaat van een sprookje opzij + de 10 ronde kaarten die met dit sprookje overeenstemmen. Elke speler kiest vervolgens een plaat onder de 3 resterende.
- **Met 2 spelers:** iedereen kiest 2 platen.
- **Alleen:** het kind neemt de 4 platen.

Op elke plaat zijn de 5 elementen, die deel uitmaken van het sprookje,

getekend. Aldus kan elk kind de kaarten visualiseren die hij onder de ronde kaarten, die op de tafel worden gelegd, moet terugvinden.



Elke speler legt voor zich de plaat (de platen) van het sprookje / de sprookjes. De ronde kaarten worden gemengd en, met verborgen aanblik, op de tafel gelegd. De jongste speler draait twee kaarten van zijn keus om en toont ze vervolgens aan de andere spelers:

- **Als beide kaarten niet gelijkaardig zijn**, legt hij ze, met verborgen aanblik, terug op dezelfde plaats. Het is dan de beurt van de volgende speler om twee kaarten om te draaien.
- **Als beide kaarten identiek zijn**, * en bovendien op zijn sprookjesplaat staan: dan mag hij ze houden en doorspelen totdat hij niet meer twee dezelfde kaarten omdraait.

* en niet op zijn sprookjesplaat staan: dan legt hij ze met de plaatjes naar onderen op hun plaats terug en mag hij doorspelen totdat hij niet meer twee dezelfde kaarten omdraait.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om twee kaarten om te draaien.

Eind van het partijtje:

De eerste speler die de 5 paren van zijn sprookje heeft teruggevonden wint!

Ett memoryspel där barnen söker efter bilder från samma saga.



4 – 8 år



1 – 4



10 minuter



- Fyra sagoplanscher

- Rödluvan
- Guldlock och de tre björnarna
- Tre små grisar
- Snövit och de sju dvärgarna

- 40 runda kort

(fem par bilder per saga)



Spelets syfte: Vara först med att bilda de fem paren i samma saga.



Spelets gång:

- **Fyra spelare:** varje spelare väljer en sagoplansch
- **Tre spelare:** man spelar med tre sagor. En sagoplansch och de 10 kort som hör ihop med den sagan läggs åt sidan. Varje spelare väljer därefter en av de tre återstående planschererna.
- **Två spelare:** man tar två planscher var.
- **Ensam:** barnet tar alla fyra planschererna.

På varje plansch finns teckningar av fem inslag i sagan. Därigenom kan barnen visualisera de kort som de skall försöka hitta bland dem som läggs ut på bordet.



Varje spelare lägger sin(a) sagoplansch(er) framför sig.
De runda korten blandas och läggs på bordet med framsidan nedåt.
Den yngsta spelaren vänder två valfria kort och visar dem för de andra spelarna:

- **Om korten inte är likadana** lägger han eller hon tillbaka dem på samma plats med framsidan nedåt. Det är då nästa spelares tur att vända två kort.
- **Om de båda korten är likadana:** * Eller om de förekommer på sagokortet: behåller spelaren dem och kan fortsätta att spela tills hon/han inte vänder upp fler par.
* Eller om de inte förekommer på sagokortet: lägger spelaren tillbaka dem på samma plats och kan fortsätta att spela tills hon/han inte vänder upp fler par.
Sedan är det nästa spelares tur att vända upp två kort.

Partiets slut:

Den första spelare som hittar de fem paren i sin saga vinner!!

Husk eventyret, et huskespil hvor hvert barn skal genfinde billederne fra det samme eventyr.



4 til 8 år



1 til 4



10 minutter



- 4 eventyrspilleplader:

- Den lille Rødhætte
- Guldløk og de tre bjørne
- De tre små grise
- Snehvide og de syv små dværge

- 40 runde kort

(5 par med elementer fra hvert eventyr)



Spillets formål: At være den første, som samler de 5 par fra sit eventyr.

Spillets forløb:



- **Med 4 deltagere:** hver deltager vælger en eventyrspilleplade.
- **Med 3 deltagere:** Så spiller man med 3 eventyr. Man skal lægge en eventyrspilleplade til side + de 10 kort, der svarer til eventyret. Hver deltager vælger derefter en spilleplade blandt de 3, der er tilbage.
- **Med 2 deltagere:** hver deltager vælger 2 spilleplader.
- **Alene:** barnet tager de 4 spilleplader.

På hver spilleplade, er der tegnet 5 elementer, som stammer fra det samme eventyr. Således, kan hvert barn se hvilke kort, han/hun skal genfinde blandt de runde kort, der ligger på bordet.



Hver deltager anbringer sin(e) eventyrspilleplade(r) foran sig.
De runde kort blandes, og lægges på bordet med billedsiden nedad.
Den yngste deltager vender to kort efter eget valg, og viser dem til de andre deltagere:

- **Hvis de to kort ikke er ens**, lægges de tilbage på samme plads, med billedsiden nedad. Det er nu den næste deltager, som skal vende to kort.
- **Hvis de to kort er ens**, * Og de findes på spillerens eventyrkort: Spilleren beholder dem og kan fortsætte med at spille, indtil han/hun ikke vender et par.
* Og de ikke findes på spillerens eventyrkort: Spilleren lægger dem tilbage på samme plads med billedsiden nedad og kan fortsætte med at spille, indtil han/hun ikke vender et par.

Det er så den næste spiller, som skal vende to kort.

Afslutning på spillet:

Den første deltager, som har fundet de 5 par fra sit eventyr, har vundet!

Игра на запоминание, в которой каждый ребенок должен найти картинки из одной и той же сказки



4 до 8 лет



1-4



10 минут



- 4 таблички с иллюстрациями к сказкам:

- Красная шапочка
- Златовласка и три медведя
- Три поросенка
- Белоснежка и семь гномов

- 40 круглых карточек,
по 5 пар карточек для каждой сказки/таблички.



Цель игры: Первым собрать 5 пар карточек для своей сказки.



Ход игры:

- Если игроков четверо, то каждый из них выбирает себе сказку и берет соответствующую табличку.
- Если игроков трое, то в игре используются 3 таблички. Четвертая табличка и соответствующие ей 10 круглых карточек откладываются в сторону и в игре не используются. Каждый игрок берет себе одну из трех оставшихся табличек.
- Если игроков двое, то каждый из них берет себе 2 таблички.
- Если игрок один, то он берет себе все 4 таблички.

На каждой табличке имеется 5 картинок с изображением эпизодов из соответствующей сказки. Таким образом, каждый игрок видит, какие карточки он должен разыскать среди круглых карточек, лежащих на столе.



Каждый игрок кладет перед собой свою табличку (или таблички, если у него их несколько).

Круглые карточки перемешиваются и кладутся на стол лицевой стороной вниз.

Самый младший игрок открывает две карточки, по своему выбору, и показывает их остальным игрокам.

- **если эти две карточки не е одинаковые**, он кладет их обратно, лицевой стороной вниз, на прежние места. Затем ход передается к следующему игроку, и он тоже открывает две карточки.
- **если две карточки одинаковы**, * в случае если они изображены на его табличке, он берет их себе и может сделать еще один ход, открыв две следующие карточки. И так далее, пока не откроет пару неодинаковых карточек.

* в случае если эти две карточки не изображены на его табличке, он кладет их на прежние места лицевой стороной вниз, а затем может сделать еще один ход, открыв две следующие карточки. И так далее, пока не откроет пару неодинаковых карточек.

После этого ход передается следующему игроку, он тоже открывает две карточки, и так далее.

Конец игры:

Выигрывает тот игрок, который первым нашел 5 пар, его сказке.

MEMO

«il était une fois...»

DJ08466

Attention ! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado! Advarsel! Varning! Осторожно!
Προσοχή!

Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Verslikingsgevaar. Peligro de asfixia. Pericolo di soffocamento. Perigo de asfixia. Fare for kvælning. Risk för kvävning. Κίνδυνος ασφυξίας. Внимание: риск попадания в дыхательные пути.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Gem
adressen. Περιέχει μικρά κομμάτια. Сохраняйте упаковку. Адрес изготовителя.



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