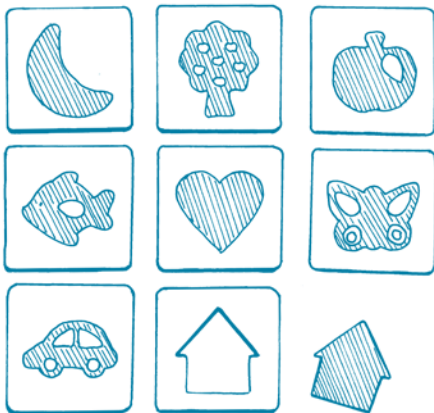


goki



Fühlmemo

Touch memo game

Mémo tactile

Memo táctil

Voelmemo

Følememo

Gioco di memoria tattile

Jogo de memória táctil

Gra dotykowa memo

Память на оцупь

Fühlmemo

Das Fühlmemo ist ein Spiel für ein bis vier Spieler.

Das Spiel ist für Kinder ab drei Jahren geeignet und fördert die Motorik, die Sensorik, den Tastsinn und das Zuordnen von Motiven.

Sechszehn verschiedene Motive bilden die Grundlage für dieses Formen-Fühlmemo.

Jedem Motiv ist ein Rahmen zugeordnet, für den das jeweilige Motiv im Baumwollbeutel erfühlt werden soll.

Das Spiel besteht aus:

16 Rahmen (natur)

16 Motiven (farbig)

1 Baumwollbeutel

Ziel des Spieles

Finde und ergänze das für einen Rahmen passende Motiv in dem Baumwollbeutel. Wer am Ende die meisten Rahmen vervollständigt hat, gewinnt die Spielrunde.

Spielvorbereitung

Der Baumwollbeutel wird mit den farbigen Motiven gefüllt. Die Rahmen werden noch einmal kräftig auf dem Tisch gemischt und gleichmäßig unter allen Mitspielern aufgeteilt.

Die Regeln

Der jüngste Spieler darf anfangen, in dem Baumwollbeutel ein Motiv zu ertasten, das in einen seiner Rahmen passt. Zuvor

darfst Du den Rahmen eingehend befühlen und versuchen, Dir die Form einzuprägen.



Wenn Du das entsprechende Motiv, zum Beispiel ein Auto, gefunden hast, passt Du es in den Autorahmen ein. Wenn Du Dir die Form des Autos gut gemerkt hast, wird Dir dies sicherlich auch gleich gelingen.

Natürlich ist Schummeln nicht erlaubt. Der Inhalt des Baumwollbeutels bleibt Deinen Blicken verborgen.

Wenn Du erfolgreich warst, bist Du gleich noch einmal an der Reihe.

Wenn das von Dir gefundene Motiv nicht in den Rahmen passt, legst Du es zurück in den Baumwollbeutel und der nächste Spieler ist dran, ein Motiv zu erfühlen.

Wenn Du Deine Motive als Erster richtig und vollständig zusammgelegt hast, hast Du das Spiel gewonnen.

Wir wünschen Euch viel Spaß und einen guten Tastsinn!

Spielvarianten

Der Baumwollbeutel wird mit den Rahmen gefüllt und die farbigen Motive werden offen ausgelegt. Jetzt musst Du in dem Baumwollbeutel die passenden Rahmen für Deine Motive finden. Diese Variante ist eher für etwas erfahrenere Spieler geeignet.

Touch memo game

Touch memo is a game for one to four players.

The game is suitable for children aged 3 years and over and fosters motor and sensory skills, as well as the identification of figures.

Sixteen different figures form the basis of this shape-touch memo game.

Each figure is allotted a frame for which the figure concerned is to be identified by touch in the cotton bag.

The game consists of:

16 frames (natural)

16 figures (coloured)

1 cotton bag

Object of the game

Find and complete the figure that matches a frame in the cotton bag. The player who completes the most frames wins the round.

Preparation

The cotton bag is filled with the coloured figures. The frames are shuffled again thoroughly on the table and distributed evenly to all the players.

The rules

The youngest player begins by feeling in the cotton bag for a figure that fits into his frame. Before this, you can feel the frame carefully and try to memorise the shape.



When you have found the matching figure, e.g. a car, you insert it into the car frame. If you have done a good job of memorising the shape of the car, this won't be a problem for you.

Naturally, cheating is not allowed. The contents of the cotton bag are hidden from your view.

If you are successful you can go again straight away.

If the figure you have found does not fit into the frame, you must put it back in the cotton bag and it is the next player's turn to identify a figure by touch.

The first player to match his figures and frames correctly and completely is the winner.

We hope you have lots of fun and a good sense of touch!

Game variants

The cotton bag is filled with the frames and the coloured figures are laid out in the open. Now you have to find the matching frames for your figures in the cotton bag. This variant is suitable for more experienced players.

F **Mémo tactile**

Le mémo tactile est un jeu pour un à quatre joueurs.

Ce jeu s'adresse aux enfants à partir de trois ans. Il renforce la motricité, le sens du toucher et la logique par l'association des motifs avec les cadres.

Ce mémo tactile des formes est composé de seize motifs différents.

Un cadre correspond à chaque motif coloré que l'on retrouve à l'intérieur du sac.

Les motifs colorés sont placés à l'intérieur du sac en coton. Il y a pour chaque motif un cadre correspondant.

Le jeu se compose de:

16 cadres en bois naturel

16 motifs en bois colorés

1 sac en coton

But du jeu

Trouve le bon motif dans le sac en coton et replace-le sur le cadre correspondant. Le joueur qui aura complété le plus de cadres en fin de partie sera déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Tous les motifs colorés sont placés à l'intérieur du sac en coton. Les cadres sont mélangés vigoureusement sur la table et répartis équitablement entre les joueurs.

Les règles

Le plus jeune joueur commence. Il plonge sa main dans le sac en coton et cherche un motif correspondant à l'un de ses cadres. Auparavant, il peut toucher le cadre en détail afin de bien mémoriser sa forme grâce au sens du toucher.



Si tu as trouvé le bon motif, par exemple une voiture, tu peux alors le placer sur le cadre de la voiture. Si tu as bien mémorisé la forme de la voiture, il te sera plus facile de la retrouver.

Bien sûr, la tricherie n'est pas autorisée. Tu n'as pas le droit de regarder les motifs à l'intérieur du sac en coton.

Lorsque tu trouves le motif d'un de tes cadres, tu as le droit de jouer à nouveau.

Si le motif ne rentre pas dans le cadre, tu dois le replacer dans le sac en coton. C'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance.

Si tu es le premier joueur à retrouver tous les motifs correspondants à tes cadres, tu es déclaré vainqueur.

Amusez-vous bien avec le mémo tactile des formes !

Variante de jeu

Le sac en coton est cette fois rempli avec les seize cadres. Les motifs colorés sont placés face visible sur la table. Maintenant, tu dois trouver dans le sac en coton le cadre correspondant à ton motif. Cette variante est particulièrement adaptée aux joueurs plus expérimentés.

Memo táctil

El memo táctil es un juego para uno a cuatro jugadores.

El juego es apto para niños a partir de tres años y estimula la motricidad, la sensoriedad, el sentido del tacto y la clasificación de figuras.

Este memo táctil de formas se basa en dieciséis formas diferentes.

Cada figura pertenece a un marco. Hay que encontrar la figura que encaja con el marco en la bolsa sin mirar.

El juego incluye las siguientes piezas:

16 marcos (naturales)

16 figuras (de colores)

1 bolsa de algodón

Objetivo del juego

Encuentra y completa la figura que encaja con el marco en la bolsa de algodón. Quien al final haya conseguido colocar más figuras habrá ganado el juego.

Preparación del juego

Depositar las figuras de colores en la bolsa de algodón.

Mezclar muy bien los marcos sobre la mesa y repartirlos a partes iguales entre los jugadores.

Las reglas

Puede comenzar el juego el más joven buscando en la bolsa una figura que se ajuste a uno de sus marcos.

Previamente puedes palpar minuciosamente el marco e intentar memorizar la forma.



Cuando encuentres la figura correspondiente, por ejemplo un coche, la encajas en el marco del coche. Si has memorizado bien la forma del coche seguro que serás capaz de hacerlo enseguida.

Naturalmente no está permitido hacer trampas. El contenido de la bolsa debe permanecer oculto a la vista.

Si has encontrado la figura adecuada puedes intentarlo con otra figura más.

En cambio, si la figura que has extraído no concuerda con el marco, debes depositarla de nuevo en la bolsa y el turno de buscar una figura pasa al siguiente jugador.

Si logras ser el primero en completar tus figuras correctamente habrás ganado el juego.

¡Os deseamos mucha diversión y un buen tacto!

Variantes

Depositar en la bolsa los marcos y distribuir entre los jugadores las figuras de colores. Ahora tendrás que buscar en la bolsa los marcos correspondientes para tus figuras. Esta variante es apta para jugadores más experimentados.

Voelmemo is een spel voor één tot vier spelers.

Het spel is geschikt voor kinderen vanaf drie jaar en bevordert de motoriek, de sensoriek, de tastzin en het indelen van figuren.

Zestien verschillende figuren vormen de basis van dit vormen-voelmemospel.

Bij elke figuur past een lijst, waarvoor telkens de bijbehorende figuur op de tast in de katoenen zak moet worden gezocht.

Het spel bestaat uit:

16 lijsten (natuur)

16 figuren (gekleurd)

1 katoenen zak

Doel van het spel

Zoek in de katoenen zak de figuur die bij de lijst past en leg deze erin. Wie aan het einde de meeste lijsten gevuld heeft, wint de speelronde.

Spelvoorbereiding

De katoenen zak wordt met de gekleurde figuren gevuld. De lijsten worden nog een keer goed op de tafel gemengd en vervolgens onder de spelers verdeeld. Iedereen krijgt evenveel lijsten.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag jij beginnen. Je zoekt al tastend in de katoenen zak een figuur die in een van je lijsten past. Eerst mag je de lijsten grondig betasten en proberen de vorm ervan te onthouden.



Als je de juiste figuur, bijvoorbeeld een auto, gevonden hebt, leg je deze in je auto-lijst. Als je de vorm van de auto goed onthouden hebt, zal dit je zeker direct lukken.

Sjoemelen is natuurlijk niet toegestaan. De inhoud van de katoenen zak blijft onzichtbaar.

Als je succesvol was, ben je meteen nog een keer aan de beurt.

Als de door jou gevonden figuur echter niet in de lijst past, dan moet je deze weer in de katoenen zak terugleggen en is het de beurt aan de volgende speler om met zijn hand een figuur te zoeken.

Als jij als eerste al je lijsten met de juiste figuren aangevuld hebt, ben jij de winnaar.

Wij wensen jullie veel plezier en een goede tastzin!

Spelvarianten

De katoenen zak wordt met de lijsten gevuld en de gekleurde figuren worden bloot op de tafel uitgelegd. Nu moet je in de katoenen zak de passende lijsten bij je figuren zoeken. Deze variant is geschikt voor al wat meer ervaren spelers.

Følememo

Følememo er et spil for 1-4 spillere.

Spillet, der kan spilles af børn fra de er 3 år gamle, fremmer motorikken, sensorikken, følesansen og evnen til at genkende motiver.

16 forskellige motiver danner grundlaget for dette spil. Hvert motiv har sin egen ramme, og spillernes opgave går ud på at føle sig frem til, hvilket motiv passer til rammen.

Spillet består af:

- 16 rammer (naturfarvet)
- 16 motiver (i forskellige farver)
- 1 bomuldspose

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at finde et motiv i bomuldsposen, der passer til rammen. Den, der finder de fleste motiver til sine rammer, vinder spillet.

Forberedelse af spillet

Alle motiverne puttes ned i bomuldsposen, og rammerne blandes godt på bordet og fordeles ligeligt mellem spillerne.

Spilleregler

Den yngste spiller starter med at føle på motiverne i bomuldsposen og prøver at gætte den rigtige form, der passer

til en af hans/hendes rammer. Forinden føler spillerne på rammens form og indprenter sig denne så godt de kan.



Når du har fundet en bestemt figur, f.eks. en bil, passer du den ind i bilrammen. Hvis du har indprentet dig bilens form, vil det ikke falde dig svært at gøre dette.

Naturligvis er det ikke tilladt at snyde, så derfor må du ikke se, hvad der gemmer sig i bomuldsposen.

Hvis du har gættet rigtig form, er det din tur igen.

Hvis motivet ikke passer til rammen, putter du det ned i posen igen, og så er det næste spillers tur til at gætte den rigtige form. Spilleren med de flest rigtigt gættede former vinder spillet.

Rigtig god fornøjelse med at gætte former!

Spillevarianter

Put rammerne ned i bomuldsposen og læg motiverne ud på bordet. Nu gælder det om at finde en passende ramme til dine forskellige motiver. Denne variant kræver lidt erfaring som spiller. Emballagetekst.

Hvilket motiv passer til rammen? Føl dig frem til, hvilke af figurerne i posen passer til de forskellige rammer.

Spillet fremmer motorikken, følesansen og evnen til at genkende samhørende motiver.

① **Gioco di memoria tattile**

Da 1 a 4 giocatori.

Il gioco è adatto a bambini dai 3 anni in su e promuove le abilità motorie e sensoriali oltre al riconoscimento delle figure.

Sedici figure diverse sono la base di questo gioco di memoria tattile.

Ogni figura ha una cornice che permette di riconoscere la forma all'interno del sacchetto di cotone.

Il Gioco è composto da:

16 cornici (legno naturale)

16 figure (colorate)

1 sacchettino cotone

Scopo del gioco

Trova e completa la figura che si abbina alla sua cornice. Il giocatore che completa il maggior numero di figure vince la partita.

Preparazione

Prima di tutto inserire tutte le figure colorate nel sacchetto di cotone. Le cornici vengono disposte sul tavolo, mischiate e distribuite ai giocatori.

Regole

Inizia il giocatore più giovane che cerca nel sacchetto una figura che si abbinì ad una delle cornici che ha ricevuto. Prima

di questo potete toccare le cornici e cercare di memorizzarne la forma.



Quando pensate di aver trovato la forma corrispondente, per esempio, la macchinina, inserite la figura della macchinina nella cornice.

Se avrete memorizzato bene la forma della macchina non sarà un problema riconoscerla.

Ovviamente, non è permesso barare. Il contenuto del sacchetto di cotone non è visibile ai vostri occhi.

Se indovinate, potete continuare con la seconda figura.

Se la figura non corrisponde dovete rimetterla nel sacchetto ed il turno passa al giocatore successivo.

Il primo giocatore che completa correttamente le proprie cornici è il vincitore.

Buon divertimento!

Varianti

Si mettono nel sacchetto le cornici e sul tavolo le figure; Ora bisogna riconoscere le cornici che si adattano alle figure. Questa variante viene consigliata ai giocatori più esperti.

P Jogo de memória táctil

O jogo de memória táctil é um jogo para um a quatro jogadores.

O jogo é adequado para crianças a partir dos três anos e estimula a capacidade motora e sensorial, o tato e a atribuição de figuras.

Dezasseis figuras diferentes constituem a base deste jogo de memória táctil de formas.

A cada figura está atribuída uma moldura, para a qual cada jogador deve identificar a respetiva figura dentro de um saco de algodão, através do toque.

O jogo é composto por:

16 molduras (cor natural)

16 figuras (a cores)

1 saco de algodão

Objetivo do jogo

Encontra no saco de algodão a figura certa para a respetiva moldura. O vencedor da ronda é quem tiver completado o maior número de molduras.

Preparação do jogo

O saco de algodão contém as figuras coloridas. As molduras são novamente misturadas com força sobre a mesa e uniformemente distribuídas por todos os jogadores.

As regras

O jogador mais novo pode começar a procurar uma figura no saco de algodão, que corresponda a uma das suas molduras. Primeiro, podes apalpar minuciosamente a moldura e tentar gravar a forma na tua memória.



Se tiveres encontrado a figura correspondente, por exemplo, um automóvel, coloca-a na moldura do automóvel. Se tiveres reparado bem na forma do automóvel, vais conseguir fazê-lo num instante.

Como é óbvio, não vale fazer batota. O conteúdo do saco de algodão permanece oculto ao teu olhar.

Se tiveres sido bem-sucedido, é novamente a tua vez.

Se a figura que encontraste não corresponder à moldura, volta a colocá-la no saco de algodão e é agora a vez do jogador seguinte procurar uma figura.

Se fores o primeiro a completar correta e totalmente as tuas figuras, és o vencedor.

Esperamos que se divirtam e que tenham um bom sentido de tato!

Variantes de jogo

As molduras são colocadas no saco de algodão e as figuras coloridas colocadas a descoberto. Agora, tens de encontrar no saco de algodão as molduras certas para as tuas figuras. Esta variante é particularmente adequada para jogadores um pouco mais experientes.

Gra dotykowa memo

Dotykowe memo to gra dla 1 do 4 graczy.

Gra nadaje się dla dzieci od trzeciego roku życia i starszych. Pomaga w rozwoju zdolności motorycznych, stymuluje zmysł dotyku oraz uczy rozpoznawania kształtów.

Szesnaście różnych kształtów to podstawa tej dotykowej gry pamięciowej. Każdy z nich jest przydzielony do ramki. Gracz ma za zadanie rozpoznać konkretny kształt w bawełnianej torbie używając jedynie zmysłu dotyku, przyporządkowując go do odpowiedniej ramki.

Gra składa się z:

16 ramek (naturalnych)

16 kształtów (kolorowych)

1 torby bawełnianej

Cel gry

Trzeba znaleźć w bawełnianym worku kształt i dopasować go do ramki. Gracz, któremu uda się dopasować najwięcej ramek wygrywa.

Przygotowanie do gry

Bawełniana torba jest wypełniona kolorowymi kształtami. Ramki zostają równomiernie przemieszane na stole i rozdzielone pomiędzy graczy.

Zasady

Najmłodszy gracz rozpoczyna wyczuwając kształty wewnątrz torby i poszukując takiego który odpowiada jednej z ramek

którą ma w posiadaniu. Najpierw warto obejrzeć dokładnie ramki i przesuwając po nich palce zapamiętać jaki kształt jest do nich potrzebny.



Gdy uda się odnaleźć odpowiedni np. auto, można je dopasować do ramki. Nie powinno to być problemem jeśli tylko włożyliśmy dość wysiłku w zapamiętanie danego kształtu.

Oczywiście oszukiwanie jest zabronione. Zawartość torby jest ukryta przed wzrokiem. Jeśli ci się uda możesz od razu kontynuować poszukiwania następnej pary. Jeśli wybrany kształt nie pasuje do ramki należy go odłożyć z powrotem do torby, a następny gracz zaczyna poszukiwania. Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz który odnajdzie wszystkie kształty odpowiadające jego ramkom.

Czeka cię mnóstwo zabawy i doskonalenia zmysłu dotyku!

Warianty gry

Bawełniana torba jest pełna ramek a kształty zostały równo rozdysponowane między wszystkich uczestników zabawy. Teraz musisz odnaleźć pasujące ramki do kształtów które posiadasz. Ten wariant jest odpowiedni dla bardziej doświadczonych graczy.

Память на ощупь

Память на ощупь – это игра, в которой могут принимать участие от одного до четырех игроков.

Игра, предназначенная для детей старше 3-х лет, развивает моторику, сенсорику, тактильную чувствительность и умение распознавать предметы.

Шестнадцать различных предметов используются для запоминания форм на ощупь.

Каждый предмет имеет свою рамку, для которой данный предмет на ощупь выбирается из хлопчатобумажного мешка.

В набор игры входит:

16 рамок (натурального цвета)

16 предметов (цветные)

1 хлопчатобумажный мешок

Цель игры

Найти и заполнить рамки соответствующими предметами из хлопчатобумажного мешка. Выигрывает тот, у кого в конце окажется наибольшее число заполненных рамок.

Подготовка к игре

Заполнить хлопчатобумажный мешок цветными предметами. Теперь на столе перемешать рамки и поровну разделить между всеми игроками.

Правила игры

Начинает игру самый младший, ища в мешке предмет, который подходит его рамкам. Перед этим ты можешь подробно изучить и прочувствовать рамки, чтобы запомнить форму.



Если ты нашел соответствующий предмет, например, автомобиль, то расположи его в рамку автомобиля. Это у тебя легко получится, если ты хорошенько запомнишь форму автомобиля.

Конечно, не разрешается подглядывать. Содержание хлопчатобумажного мешка скрыто от твоих глаз.

Если тебе повезло, снова твоя очередь.

Если же найденный тобою предмет не подходит к рамке, ты кладешь его назад в мешок, а очередь нащупывать предмет переходит к следующему игроку.

Если ты первым правильно и полностью заполнил свои рамки объектами, то ты победил в этой игре.

Желаем вам увлекательной игры и хорошей тактильной чувствительности!

Варианты игры

Заполните мешок рамками, а цветные предметы открыто выложите на стол. Теперь найди в мешке подходящие к своим предметам рамки. Этот вариант больше подходит для опытных игроков.



• • • join the

ne family

goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56968

Batch-No.:

