

Qui trovi tutte le possibilità di combinazione



Torta di mele



Spazzolino da denti



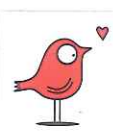
Carrozzina per bambini



Casco da bicicletta



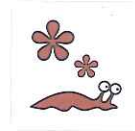
Nave pirata



Cassetta nido



Cane da slitta



Guscio di lumaca



Sella da cavallo



Vaso di fiori



Porta da calcio



Auto dei pompieri



Cono gelato



Pupazzo di neve



Castello di sabbia



Autor: Horst Pöppel
Art.Nr.: 60 612 1476

noris
© 2016 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth



Silhouette Junior



Variante 1: Die einfache Memo-Version

Legt alle 60 Kärtchen verdeckt aus. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Kärtchen auf. Zeigen die Kärtchen das gleiche Bild? Dann darfst du die beiden Kärtchen behalten und bist nochmal an der Reihe. Zeigen die Kärtchen aber verschiedene Motive, so verdeckst du die beiden Kärtchen wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen, stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Kärtchen. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!

Wenn ihr das Spiel etwas einfacher haben möchtet, könnt ihr vor dem Beginn schon Paare aussortieren und zurück in die Schachtel legen.

Variante 2: Kennenlernen der Wortkombinationen

Zunächst sortiert ihr die Hälfte der Kärtchen aus, so dass keine doppelten Bilder enthalten sind. Je zwei von diesen 30 übrigen Kärtchen passen zueinander (z.B. Zahn + Bürste). Ihr erkennt die Paare an der gleichen Farbe und kleinen Hinweisen, die sich auf den Kärtchen befinden (z.B. Seifenblasen). Von jedem dieser Paare verdeckt ihr ein Kärtchen und lasst das andere offen liegen. Mischt die 15 verdeckten Kärtchen.



Es beginnt der jüngste Spieler. Decke ein verdecktes Kärtchen auf und suche nun das offene Kärtchen, das zu dem aufgedeckten Kärtchen passt. Kannst du die beiden Motive zu einem Begriff kombinieren? Super! Du darfst beide Kärtchen behalten und der nächste Spieler ist dran. Kannst du das passende Motiv nicht finden? Oder fällt dir der passende Begriff nicht ein? Dann verdecke das Kärtchen wieder. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe.

Sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen, stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Kärtchen. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!

Variante 3: Die kreative Memo-Version

Wie in Variante 2 spielt ihr nur mit der Hälfte der Kärtchen, so dass keine doppelten Motive enthalten sind. Mischt diese 30 Kärtchen gut und legt sie verdeckt aus.

Es beginnt der jüngste Spieler. Decke zwei Kärtchen auf. Passen sie zusammen? Dann musst du noch den zusammengehörigen Begriff finden und ihn laut sagen. Nimm beide Kärtchen, du bist sofort nochmal an der Reihe. Hast du zwei Motive aufgedeckt, die nicht zusammenpassen? Oder hast du das passende Wort nicht gefunden? Schade! Verdecke die beiden Kärtchen wieder und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen, stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Kärtchen. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!

Variante 4: Die große Herausforderung!

Diese Variante wird mit allen 60 Kärtchen gespielt. Mischt sie und legt sie verdeckt aus. Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Kärtchen auf. Sind die Motive gleich? Super! Dann darfst du beide Kärtchen behalten und bist nochmal dran. Sind die Motive verschieden, haben aber die gleiche Farbe? Dann musst du den zusammengehörigen Begriff finden und ihn laut sagen. Wenn du das schaffst, bekommst du beide Kärtchen und bist nochmal an der Reihe. Sind die Motive verschieden mit verschiedenen Farben, so merke dir die beiden Kärtchen gut und verdecke sie wieder. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen, stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Kärtchen. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!

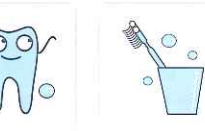
Tipp für Varianten 2, 3 und 4:

Alle Kärtchen haben Augen. Werden die Kärtchen so angelegt, dass sie sich anschauen (Blickkontakt), dann ergibt sich automatisch die richtige Reihenfolge des gesuchten Begriffs!

Hier findest du alle Kombinationsmöglichkeiten



Apfelkuchen



Zahnbürste



Kinderwagen



Fahrradhelm



Piratenschiff



Vogelhäuschen



Schlittenhund



Schneckenhaus



Pferdesattel



Blumenvase



Fußballtor



Feuerwehrauto



Waffeleis



Schneemann



Sandburg



Silhouette Junior



Option 1: The simple memo version

Set all 60 cards face down. The youngest player begins turning over two cards.

- Do the cards show the same picture? Then you can keep the two cards, and it is again your turn. If the cards show different pictures, cover the two cards again, and it is the next player's turn.

Once no more cards are in the middle, all players stack their obtained cards. The player with the highest pile wins!

If you prefer playing the game a bit easier, you can sort out pairs, put them back into the box, and start playing.

Option 2: Getting to know word combinations

First, you sort out half the cards, so that no images are included twice. Two of these remaining 30 cards always match (for example tooth and brush). You recognize the pairs according to the same color and small clues the cards show (as bubbles). From each of these pairs you cover one, leaving the other one uncovered. Riffle the 15 covered cards.



The youngest player begins. Turn over one covered card, and search for the matching card among the uncovered cards. Can you combine the two pictures into one term? Excellent! You can keep both cards and it is the next player's turn. If you can't find a matching term, you have to cover the card again. And it is the next player's turn, play clockwise.

Once there are no cards left in the middle, all the players stack their obtained cards. The player with the highest pile wins!

Option 3: The creative memo version

As in option 2 you are playing only with half of the cards so that no picture is included twice. Riffle well these 30 cards and place them face down.

The youngest player begins. Turn over two cards. Do they match? Then you need to find a matching term, saying it loud. Take both cards, and play immediately as it is again your turn. Have you turned over two pictures that do not match? Or haven't you found a matching term? What a pity! Cover the two cards again. It is the next player's turn. Play clockwise.

Once there are no cards left in the middle, all the players stack their obtained cards. The player with the highest pile wins!

Variant 4: The great challenge!

This variant is played with all 60 cards. Riffle them and turn them face down. The youngest player begins and turns over two cards. Have you drawn equal pictures? Excellent! Then you can keep both cards and it is again your turn. If the pictures are different but have the same color, then you have to find the matching term saying it loud. If you manage that, you will get the two cards, and it will be gain your turn. If the pictures and the colors differ, try to memorize them, and cover them again. It is the next player's turn. Play clockwise.

Once there are no cards left in the middle, all the players stack their obtained cards. The player with the highest pile wins!

Here you find all possible combinations



apple pie



toothbrush



baby buggy



cycling helmet



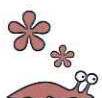
pirate ship



bird box



sled dog



snail shell



horse saddle



flower vase



football goal



fire truck



waffle ice



snowman



sandcastle



Silhouette Junior



Variante 1 : Version simple du memory

Disposez toutes les cartes de memory devant vous, faces cachées. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux cartes. Les images des deux cartes sont identiques ? Alors tu peux garder les cartes et tu rejeues. Si les images des cartes sont différentes, retourne à nouveau les cartes, faces cachées. C'est au tour du joueur suivant.

Quand il n'y a plus de cartes au milieu, chaque joueur fait une pile avec les cartes qu'il a gagnées. Le joueur avec la plus grande pile de cartes a gagné !

Si vous souhaitez simplifier le jeu, vous pouvez retirer des paires de cartes avant le début du jeu et les ranger dans la boîte.

Variante 2 : Apprendre à former des mots composés

Retirez d'abord la moitié des cartes de façon à ce qu'il n'y ait pas d'images doublons. Avec les 30 cartes restantes, il s'agit de trouver les paires de cartes permettant de former un mot composé (p. ex. brosse + dent). Les cartes formant une paire portent la même couleur ainsi que des détails identiques (p.ex. bulles à savon). Disposez une carte de chaque paire face cachée et l'autre carte face découverte. Mélangez les 15 cartes faces cachées.



Le joueur le plus jeune commence. Retourne une carte face cachée et cherche la carte découverte correspondante. Peux-tu combiner les deux images pour former un mot composé ? Bravo ! Tu peux garder les deux cartes, c'est au tour du joueur suivant. Tu ne trouves pas l'image correspondante ? Ou tu n'arrives pas à trouver le mot composé correspondant ? Alors retourne à nouveau la carte face cachée. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand il n'y a plus de cartes au milieu, chaque joueur fait une pile avec les cartes qu'il a gagnées. Le joueur avec la plus grande pile de cartes a gagné !

Variante 3 : La version créative du memory

Comme dans la variante 2, vous n'utilisez que la moitié des cartes, de façon à ce qu'il n'y ait pas d'images doublons. Mélangez bien les 30 cartes restantes et disposez-les devant vous, faces cachées.

Le joueur le plus jeune commence. Retourne deux cartes. Vont-elles ensemble ? Ensuite tu dois trouver le mot composé formé par les deux cartes et le dire à voix haute. Puis prends les deux cartes et rejoues. Tu as découvert deux cartes qui ne vont pas ensemble ? Ou tu ne trouves pas le mot composé formé par ces deux cartes ? Dommage ! Retourne à nouveau les deux cartes faces cachées, puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand il n'y a plus de cartes au milieu, chaque joueur fait une pile avec les cartes qu'il a gagnées. Le joueur avec la plus grande pile de cartes a gagné !

Variante 4 : Le grand défi !

Cette variante se joue avec l'ensemble des 60 cartes. Mélangez-les et disposez-les devant vous, faces cachées. Le joueur le plus jeune commence et retourne deux cartes. Les images des cartes sont identiques ? Bravo ! Alors tu peux garder les deux cartes et rejouer. Les images sont différentes, mais sont de la même couleur ? Alors tu dois trouver le mot composé formé par les deux cartes et le dire à voix haute. Si tu réussis, tu peux garder les deux cartes et rejouer. Si les images et les couleurs des deux cartes retournées sont différentes, mémorise-les bien et retourne les à nouveau, faces cachées. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand il n'y a plus de cartes au milieu, chaque joueur fait une pile avec les cartes qu'il a gagnées. Le joueur avec la plus grande pile de cartes a gagné !

Voici la liste de tous les mots composés qu'il est possible de former



Gâteau aux pommes



Brosse à dents



Landau pour enfants



Casque de vélo



Bateau de pirates



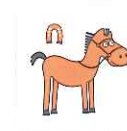
Maison d'oiseaux



Chien de traîneau



Maison d'escargot



Selle de cheval



Vase à fleurs



But de football



Voiture de pompier



Gaufre glacée



Bonhomme de neige



Château de sable





Silhouette Junior



Variante 1: la semplice versione di memoria

Disponete tutte le 60 carte girate sul tavolo. Il giocatore più giovane inizia il gioco e gira due carte. Le carte mostrano la stessa immagine? Allora puoi conservare le due carte e continuare a giocare. Se però le carte mostrano due immagini diverse, gira nuovamente le carte e il turno passa al giocatore successivo.

Quando non ci sono più carte al centro del tavolo, i giocatori mettono una sopra l'altra tutte le carte che hanno vinto. Vince chi ha il mucchio di carte più alto!

Se desiderate semplificare il gioco, prima di iniziare, potete già eliminare delle coppie e rimetterle nella scatola.

Variante 2: conoscere delle combinazioni di parole

Innanzitutto suddividete la metà delle carte, in modo che non contengano immagini doppie. Ogni due carte delle 30 restanti coincidono tra loro (p.es. dente + spazzolino). Potete riconoscere le coppie sulla base dello stesso colore e di piccoli particolari presenti sulle carte (p.es. bolle di sapone) Per ognuna di queste coppie girate una carta e lasciate l'altra sul tavolo rivolta verso l'alto. Mischiate le 15 carte girate.



Il giocatore più giovane inizia a giocare. Gira una delle carte coperte e cerca la carta già scoperta che corrisponde alla carta che hai appena girato. Sai combinare i due motivi con una parola? Perfetto! Puoi conservare le due carte e il turno passa al giocatore successivo. Non riesci a trovare il motivo corrispondente? Oppure non ti viene in mente il termine giusto? In questo caso gira nuovamente la carta. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Quando non ci sono più carte al centro del tavolo, i giocatori mettono una sopra l'altra tutte le carte che hanno vinto. Vince chi ha il mucchio di carte più alto!

Variante 3: la versione creativa del gioco di memoria

Come nella variante 2 giocate soltanto con la metà delle carte in modo che il mazzo non comprenda immagini doppie. Mischiate bene queste 30 carte e distribuitele sul tavolo coperte.

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Scopri due carte. Corrispondono tra loro? In questo caso devi trovare anche il termine corrispondente e dirlo ad alta voce. Prendi le due carte e puoi continuare a giocare. Hai girato due motivi che non corrispondono tra loro? Oppure non hai trovato la parola corrispondente? Peccato! Gira di nuovo le due carte e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Quando non ci sono più carte al centro del tavolo, i giocatori mettono una sopra l'altra tutte le carte che hanno vinto. Vince chi ha il mucchio di carte più alto!

Variante 4: la grande sfida!

Questa variante si gioca con tutte le 60 carte. Mischiatele e mettetele sul tavolo coperte. Il giocatore più giovane inizia il gioco e gira due carte. I motivi sono uguali? Perfetto! Puoi conservare le due carte e sei ancora di turno. I motivi sono diversi, ma hanno lo stesso colore? In questo caso devi trovare il termine corrispondente e dirlo ad alta voce. Se sei capace di farlo puoi tenere le due carte e continuare a giocare. Se i motivi sono diversi e hanno colori diversi, memorizza bene le due carte e girale di nuovo. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Quando non ci sono più carte al centro del tavolo, i giocatori mettono una sopra l'altra tutte le carte che hanno vinto. Vince chi ha il mucchio di carte più alto!