

THANK YOU FOR CHOOSING ECOPLAY GAMES.

ALL OUR GAME RULES ARE AVAILABLE IN DIGITAL FORMAT AND CAN BE DOWNLOADED ONLINE IN ORDER TO PROTECT OUR ENVIRONMENT EVEN MORE.

# ANIMAL MEMO



AN ORIGINAL GAME THAT DEVELOPS MEMORY. PLAYERS TAKE TURNS AND FLIP 2 CARDS AT A TIME TRYING TO FIND THE COUPLES THAT FORM AN ANIMAL. I JUST REASSEMBLED A ZEBRA, AND YOU? WHOEVER PUTS TOGETHER THE MOST ANIMALS WINS!

AGES: 3 to 6

CONTENT: 32 pieces

SKILLS: Visual Memory • Fantasy and imagination • Socialization

Mix the cards up and lay them out on the playing surface with the pictures facing up. Observe the cards carefully for 30 seconds and to try and remember where they all are, then turn them over. Players then take it in turns to turn over two cards to try and find the two parts of each animal. If the player is successful, he/she can keep the pair and turn over two more cards. If the player did not find a pair, the cards are turned over and the next player takes his/her turn. The player with the most completed animals when the cards run out is the winner. With younger children you can play with the cards facing up. The cards can also be used as a creativity game to make new fantastic animals by pairing the pieces up differently.



NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR CHOISI UN JEU ECOPLAY.

TOUTES LES RÈGLES DE NOS JEUX SONT DISPONIBLES EN FORMAT NUMÉRIQUE TÉLÉCHARGEABLE EN LIGNE, AFIN DE CONTRIBUER ENCORE DAVANTAGE À LA SAUVEGARDE DE L'ENVIRONNEMENT.

# ANIMAL MEMO



UN JEU ORIGINAL POUR DÉVELOPPER LA MÉMOIRE. À TOUR DE RÔLE, CHACUN RETOURNE DEUX CARTES AFIN DE RETROUVER LES PAIRES DE CARTES QUI FORMENT LES DIFFÉRENTS ANIMAUX. MOI J'AI RECONSTITUÉ LE ZÈBRE, ET TOI ? LE VAINQUEUR EST CELUI QUI RECONSTITUE LE PLUS D'ANIMAUX !

ÂGE : 3 - 6 ans

CONTENU : 32 cartes

COMPÉTENCES : Mémoire visuelle • Imagination • S'intégrer

On commence par mélanger les cartes et par les placer, face visible et de manière ordonnée, sur la surface de jeu. Après avoir observé les cartes et leur position pendant 30 secondes, on les retourne. Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes en essayant de retrouver une paire appartenant au même animal. Lorsqu'un joueur trouve la bonne paire, il la remporte et retourne deux autres cartes. Dans le cas contraire, il les remet à leur place et passe son tour au joueur qui se trouve à sa gauche. Celui qui aura reconstitué le plus grand nombre de paires remporte la partie. Avec les enfants en bas âge, on pourra procéder de la même manière sans toutefois retourner les cartes. Pour stimuler l'imagination des enfants, on peut également inventer des créatures fantastiques en juxtaposant les pièces appartenant à des animaux différents.



GRAZIE PER AVER SCELTO UN GIOCO ECOPLAY.

TUTTI I REGOLAMENTI DEI NOSTRI GIOCHI SONO DISPONIBILI IN FORMATO DIGITALE SCARICABILE ONLINE, PER CONTRIBUIRE ANCORA DI PIÙ ALLA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE.

# ANIMAL MEMO



UN ORIGINALE GIOCO PER SVILUPPARE LA MEMORIA. A TURNO SI SCOPRONO DUE TESSERE CERCANDO DI TROVARE LA COPPIA CHE RICOMPONE UN ANIMALE. IO HO RICOMPOSTO LA ZEBRA, E TU? VINCE CHI RICOMPONE PIÙ ANIMALI!

ETÀ: 3-6 anni

CONTENUTO: 32 tessere

COMPETENZE: Memoria Visiva • Fantasia e immaginazione • Socializzare

Si mischiano le tessere e si dispongono ordinate sul piano di gioco, con i disegni rivolti verso l'alto. Si osservano 30 secondi per memorizzarne la posizione, quindi si rigirano. A turno, un giocatore scopre due tessere, cercando di trovare la coppia che ricomponere un animale. Se ci riesce, guadagna le tessere e prosegue scoprendone altre due, altrimenti le ricopre mettendole nella posizione originaria e passa il turno al giocatore successivo in senso orario. Vince la partita chi, una volta terminate le tessere, ha ricomposto più animali. Con i bambini più piccoli si può giocare con le carte scoperte. Le tessere possono essere utilizzate per stimolare la creatività, formando creature di fantasia con pezzi di animali diversi.



GRACIAS POR ESCOGER UN JUEGO ECOPLAY.

TODOS LOS REGLAMENTOS DE NUESTROS JUEGOS ESTÁN DISPONIBLES EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE ONLINE, PARA CONTRIBUIR AÚN MÁS A LA SALVAGUARDA DEL MEDIOAMBIENTE.

# ANIMAL MEMO



UN JUEGO ORIGINAL PARA DESARROLLAR LA MEMORIA. POR TURNOS, SE DESTAPAN DOS TARJETAS TRATANDO DE ENCONTRAR LA PAREJA QUE COMPONE UN ANIMAL. ¿Y TÚ? ¡GANA QUIEN FORME MÁS ANIMALES!

AÑOS: 3-6

CONTENIDO: 32 piezas

COMPETENCIAS: Memoria visual • Fantasía e imaginación • Socializar

Se mezclan las tarjetas y se colocan ordenadas sobre una superficie de juego, con los dibujos hacia arriba. Se observan para memorizar su posición durante 30 segundos, después se les da la vuelta. Por turnos, un jugador gira dos tarjetas, intentando encontrar una pareja y formar un animal. Si lo consigue, se queda con las tarjetas y sigue, destapando otras dos; de lo contrario, vuelve a colocarlas, cubiertas, en su posición original y el turno pasa al siguiente jugador avanzando en el sentido de las agujas del reloj. Gana quien, cuando se terminen las cartas, haya completado más animales. Con los niños más pequeños se puede jugar con las cartas descubiertas. Las tarjetas pueden usarse para estimular la creatividad, formando criaturas de fantasía con trozos de animales diferentes.



VIELEN DANK, DASS SIE SICH FÜR EIN ECOPLAY-SPIEL ENTSCHEIDEN HABEN.

ALLE ANLEITUNGEN FÜR UNSERE SPIELE STEHEN IN DIGITALER FORM ZUM HERUNTERLADEN ZUR VERFÜGUNG, UM EINEN NOCH GRÖßEREN BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ ZU LEISTEN.

# ANIMAL MEMO



EIN ORIGINELLES SPIEL ZUR ENTWICKLUNG DES GEDÄCHTNISSES. DIE SPIELER DECKEN ABWECHSELND JE ZWEI KARTEN AUF UND VERSUCHEN, PAARE ZU FINDEN UND TIERE ZUSAMMENZUSETZEN. ICH HABE EIN ZEBRA ZUSAMMENGESETZT, UND DU? DER SPIELER, DER DIE MEISTEN TIERE ZUSAMMENSETZT, GEWINNT.

ALTER: 3-6 Jahre

INHALT: 32 Bildkarten

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Visuelles Gedächtnis • Fantasie und Vorstellungskraft • Sozialisieren

Die Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach oben geordnet auf der Spielfläche verteilt. Nun werden sie 30 Sekunden lang beobachtet, um sich ihre Positionen einzuprägen, und anschließend umgedreht. Nun versuchen die Spieler, Paare zu finden, die Tiere bilden, und decken reihum jeweils zwei Karten auf. Wenn ein Spieler ein Paar findet, darf er die Karten behalten und zwei weitere aufdecken. Andernfalls legt er die Karten wieder auf ihren Platz und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgebraucht sind. Der Spieler, der die meisten Tiere zusammengesetzt hat, gewinnt. Bei kleineren Kindern kann man mit aufgedeckten Karten spielen. Die Karten können auch verwendet werden, um die Kreativität anzuregen, indem Fantasiewesen aus Teilen verschiedener Tiere erschaffen werden.



OBRIGADO POR ESCOLHER UM JOGO ECOPLAY.

TODOS OS REGULAMENTOS DOS NOSSOS JOGOS ESTÃO DISPONÍVEIS EM FORMATO DIGITAL PARA DOWNLOAD ONLINE, CONTRIBUINDO AINDA MAIS PARA A PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

# ANIMAL MEMO



UM JOGO ORIGINAL PARA DESENVOLVER A MEMÓRIA. À VEZ, VIRAM-SE DOIS CARTÕES TENTANDO ENCONTRAR O PAR QUE FAZ UM ANIMAL. EU FIZ A ZEBRA, E TU? VENCE QUE COMPLETAR MAIS ANIMAIS!

ANOS: 3-6

CONTEÚDO: 32 peças

COMPETÊNCIAS: Memória Visual • Fantasia e imaginação • Socializar

Misturam-se os cartões e dispõem-se de forma ordenada na superfície de jogo, com os desenhos voltados para cima. Observar durante 30 segundos para memorizar a sua posição e depois virá-los. À vez, um jogador vira dois cartões, tentando encontrar um par e completar um animal. Se for bem-sucedido, ganha os cartões e vira mais dois. Caso contrário, coloca-os na posição original com os desenhos voltados para baixo e passa a vez ao próximo jogador no sentido horário. Ganha o jogo aquele que, uma vez terminados os cartões, completou mais animais. Com as crianças mais novas, pode jogar-se com as cartas voltadas para cima. Os cartões podem ser usados para estimular a criatividade, formando criaturas fantásticas com peças de animais diferentes.

