

# Teddy

Ravensburger® spel nr. 21 609 3  
Voor 2 - 4 kinderen vanaf 2½ jaar.



# memory®

– het wereldberoemde spel dat nooit verveelt!

Ravensburger heeft dit spel speciaal ontwikkeld voor kinderen vanaf 2½ jaar. De grote kaarten van extra dik karton en de eenvoudige speelvorm zijn uitstekend geschikt voor de kleintjes.

Hier is de ijsbeer verstoppt en daar de chocoladebeer. Zijn ze niet lief, deze grappige teddy's? En ze wachten allemaal tot je de andere helft van de tweeling ontdekt. Kom, speel mee en ga op berenjacht!



**Inhoud**  
24 kaarten  
(12 paren)

## Spelidee

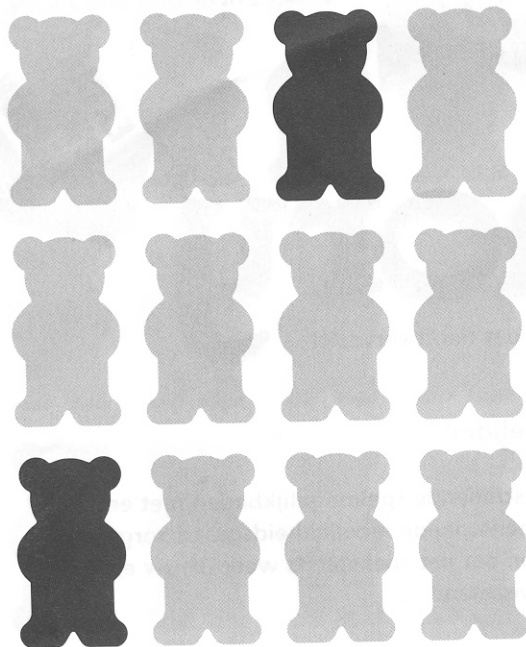
Verskillende spelmogelijkheden met een uiteenlopende moeilijkheidsgraad zorgen ervoor, dat het spel steeds weer nieuw en afwisselend is.

## Spelmogelijkheden

### 1. Memory®

De kaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden in één richting gelegd. Een kind mag beginnen en draait één voor één 2 kaartjes om. Zijn het twee dezelfde plaatjes, dan mag het deze twee kaartjes pakken en nog twee kaartjes omdraaien.

Ravensburger



Dat gaat net zo lang door, tot er 2 verschillende kaartjes worden omgedraaid. Dan is het volgende kind aan de beurt. Opdat de kinderen de plaatjes en de plaats van de kaarten goed kunnen onthouden, worden de omgedraaide kaarten benoemd. Op die manier kan de woordenschat van het kind worden uitgebreid.

Als het laatste paar kaartjes is omgedraaid is het spel afgelopen. Wie nu de meeste kaartjes heeft, is winnaar.

## 2. Reactie-Memory®

Alle kaarten worden goed geschud en blind in één richting gelegd. Het kind dat mag beginnen, draait een kaart om. Deze kaart blijft omgedraaid liggen, dan is het volgende kind aan de beurt. Zo wordt om de beurt omgedraaid. Wanneer er twee dezelfde kaarten liggen, dan moet er snel gereageerd worden. Wie nu als eerste roept wat er op de twee kaarten is afgebeeld, mag het paar pakken. Dan wordt er weer verder gespeeld zoals hiervoor beschreven. Het spel is afgelopen, wanneer er nog maar twee kaarten in het midden liggen. Wie de meeste paren heeft verzameld, is winnaar.

## 3. Plaatjes beschrijven

(Variant voor de allerkleinsten)

De Memory®-kaarten worden met de beeldzijde naar boven neergelegd en goed gehusseld. Een kind kiest een kaart en beschrijft wat daarop staat. Dan geeft het de kaart aan het volgende kind door. Dit kind zoekt de tweede kaart erbij en mag het paar voor zich neerleggen. Vervolgens kiest het een nieuwe kaart en beschrijft deze voordat het de kaart weer doorgeeft. Het spel is afgelopen, wanneer er geen kaarten meer op tafel liggen. Bij deze variant is geen winnaar.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Memory® is een voor Ravensburger AG nationaal en internationaal beschermde merknaam.