



**HELDENGUT**  
Spielzeug

# Memo für Groß & Klein

Spielend Lernen mit deinen Liebsten!

40  
KARTEN



Du erhältst dieses Buch mit dem Kauf von deinem HELDENGUT Produkt. Wir wünschen dir und deinen Liebsten viel Freude beim Spielen!

Das Buch haben wir mit sehr viel Mühe gestaltet und erstellt, damit unsere Kunden das bestmögliche Erlebnis mit unserem Spielzeug haben! Alle Inhalte in diesem Buch (wie z.B. Texte, Bilder, Illustrationen, Grafiken) sind somit urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt bei der HN Commerce GmbH. Die Inhalte dürfen ohne Erlaubnis von der HN Commerce GmbH nicht kopiert und vervielfältigt werden. Die Ratschläge in diesem Buch sind mit bestem Wissen & Gewissen erarbeitet worden, es kann dennoch aber keine Garantie übernommen werden. Eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen. Bei Fragen oder Problemen kannst du uns jederzeit kontaktieren und wir werden uns innerhalb kürzester Zeit bei dir zurückmelden! **info@heldengut.de**

HN Commerce GmbH  
Ziegelkampstr. 58  
31582 Nienburg  
Germany

**info@heldengut.de**  
**www.heldengut.de**

© 2022 HELDENGUT, eine Marke der HN Commerce GmbH  
All Rights Reserved

# WILLKOMMEN BEI HELDENGUT

mein Name ist Maria und ich möchte dich herzlich bei uns in der HELDENGUT-Familie willkommen heißen.

Ich freue mich riesig zusammen mit dir auf den nächsten Seiten unser beliebtes Memo-Spiel näher kennenzulernen!

Bevor wir starten sollst du aber wissen, dass ich bei Fragen, Anmerkungen oder Probleme immer erreichbar bin - schreibe mir hierzu einfach eine Email an **info@heldengut.de**

Ich freue mich!

Deine Maria

# VORTEILE DER HELDENGUT-FAMILIE

Als Teil der HELDENGUT-Familie sparst du auf deine nächste Bestellung\* von HELDENGUT ganz einfach 5%. Nutze hierfür den Gutscheincode

## HELDENFAMILY5

Unsere heldenhaften Produkte findest du hier:



Alternativ kannst du folgende Internetadresse eingeben:

**[www.amazon.de/heldengut](http://www.amazon.de/heldengut)**

*\*Solange der Vorrat reicht*

# ANLEITUNG AUCH ALS EBOOK ERHÄLTlich!

Unsere Anleitung kannst du auch jederzeit als eBook auf unserer Webseite downloaden. Hierzu kannst einfach den QR Code einscannen oder auf unsere Webseite gehen. Somit hast du die Anleitung mit allen Spielen jederzeit griffbereit!



Oder folgende Internetadresse eingeben:

**[www.heldengut.de/ebooks](http://www.heldengut.de/ebooks)**

# DAS SPIEL BEINHALTET

40 Memo-Karten mit 20 einzigartigen Paaren  
und 4 verschiedenen Themenbereiche:

## Safari:

Doppelgänger



## Dschungel:

Doppelgänger



## Arktis:

Doppelgänger



## Ozean:

Doppelgänger



Falls etwas fehlen sollte, kontaktiere mich  
einfach und ich werde dir umgehend helfen!  
[info@heldengut.de](mailto:info@heldengut.de)

# UNSERE SPIELMÖGLICHKEITEN

Perfekt, dann lasst uns starten! Auf den nächsten Seiten schauen wir uns die verschiedenen Spielmöglichkeiten an:

## **SPIEL 1: MEMO MIT SCHWIERIGKEITSTUFEN**

Mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen lernen Kinder das klassische Memo-Spiel spielerisch kennen und werden zu wahren Gedächtnismeister!

## **SPIEL 2: MEMO-KARTEN KENNENLERNEN**

Bei diesem Spiel geht es darum spielerisch die Memo-Karten mittels einer Vorlese-Geschichte kennenzulernen. Die perfekte Vorbereitung auf das Memo-Spiel!

## **SPIEL 3: WER BIN ICH? FINDE MICH!**

Der Spielführer beschreibt eines der Tiere aus dem Memo-Spiel und die Spieler müssen das Tier im Memo-Spiel finden!

### **TIPP**

Mit Spiel 2 können unsere Kleinsten die Karten möglichst gut kennenlernen. Wenn dein Kind jedoch von der Geschichte gelangweilt ist, überspringe das Spiel einfach.

# SPIEL 1: MEMO MIT SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Grundsätzliche Spielregeln bei Memo-Spiel

## **Vorbereitung:**

Mische die Karten gut durch und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Die genaue Anzahl der Karten erfährst du auf den nächsten Seiten, wenn wir jede Schwierigkeitsstufe erklären.

**Ablauf:** Die Spieler dürfen nun nacheinander jeweils 2 Karten aufdecken. Wurden 2 gleich-aussehende Karten (exakte Paare) aufgedeckt, kann der Spieler die Karten vom Spielfeld als Trophäe aufnehmen und erneut 2 Karten aufdecken. Dies wird solange wiederholt bis der Spieler 2 Karten aufgedeckt hat, die nicht zusammenpassen. Diese Karten werden dann wieder verdeckt auf die gleiche Stelle zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Ziel:** Der Spieler mit den meisten Pärchen hat am Ende gewonnen.

**TIPP 1** ▶ Überleg dir eine Regelung, wer das Spiel beginnen darf (Z.B. der jüngste Spieler von allen).

**TIPP 2** ▶ Lass die Karten 5 Sekunden offen liegen, bevor sie wieder umgedreht werden.

## Schwierigkeitsstufen 1-7

Im Folgenden erklären wir alle Schwierigkeitsstufen. Bei jeder Stufe empfehlen wir ein Alter. Jedoch ist jedes Kind so individuell. Deswegen entscheide du welche Schwierigkeitsstufe zu deinem Kind passt. Wenn du dir nicht sicher bist, starte bei der Schwierigkeitsstufe 1.

**Wichtig:** Nimm für die Schwierigkeitsstufen 1-4 die 4 "Doppelgänger-Karten" aus dem Stapel heraus. Diese werden erst bei den Stufen 5 und 6 benötigt.

### Safari:



### Arktis:



### Dschungel:



### Ozean:



Also lass uns starten!

# SCHWIERIGKEITSSTUFE 1

**Anzahl der Spielkarten:** 4-10 Karten (2-5 Paare)

**Vorbereitung:** Zeige deinem Kind jede Karte und erzähl, wie das Tier heißt, was es für Geräusche macht und was du über das Tier noch so alles weißt. Auf diese Weise weckst du das Interesse deines Kindes und dein Kind lernt auf spielerische Weise die Tiere kennen.

**Ablauf:** Starte mit 4 Karten (2 Paare) und lege sie offen auf das Spielfeld. Versucht dann zusammen die richtigen Paare zuzuordnen. Wenn dies gut funktioniert, kannst du mehr Karten offen dazu legen, bis ihr am Ende insgesamt 5 Paare (10 Karten) erfolgreich zugeordnet habt.



## TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 2, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

2,5+  
Jahre

## SCHWIERIGKEITSSTUFE 2

**Anzahl der Spielkarten:** 4-10 Karten (2-5 Paare)

**Vorbereitung:** Zeige deinem Kind die Karten (wie auf Schwierigkeitsstufe 1 beschrieben) und gib deinem Kind ausreichend Zeit, alle Karten kennenzulernen.

**Ablauf:** Starte mit 4 Karten (2 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Versucht dann zusammen die richtigen Paare zuzuordnen. Wenn dies gut funktioniert, kannst du mehr Karten verdeckt dazu legen, bis ihr am Ende insgesamt 5 Paare (10 Karten) erfolgreich zugeordnet habt.



### TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 3, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

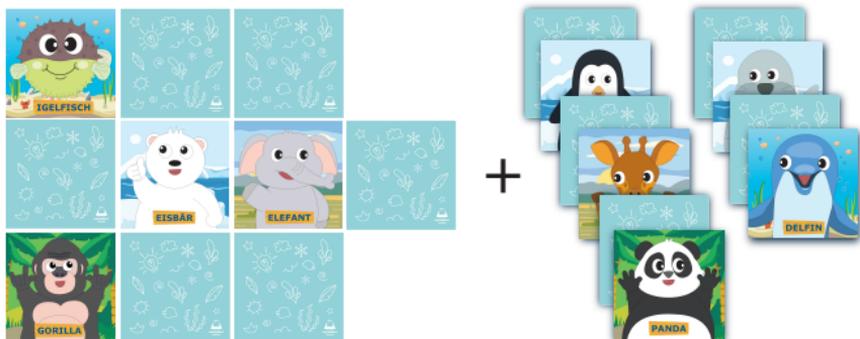
# SCHWIERIGKEITSSTUFE 3

3+  
Jahre

**Anzahl der Spielkarten:** 10-20 Karten  
(5-10 Paare)

**Vorbereitung:** Zeige deinem Kind die Karten (wie auf Schwierigkeitsstufe 1 beschrieben) und gib deinem Kind ausreichend Zeit, alle Karten kennenzulernen.

**Ablauf:** Starte mit 10 Karten (5 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Versucht dann zusammen die richtigen Paare zuzuordnen. Wenn dies gut funktioniert, kannst du mehr Karten verdeckt dazu legen, bis ihr am Ende insgesamt 10 Paare (20 Karten) erfolgreich zugeordnet habt.



## TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 4, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

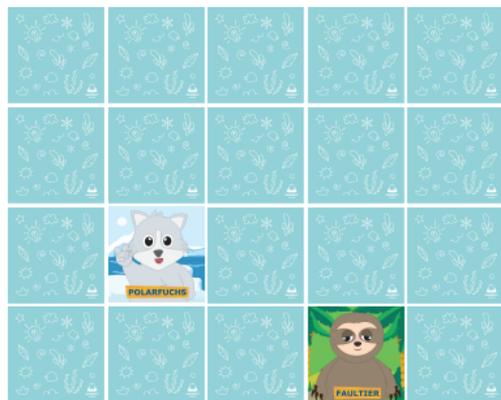
# SCHWIERIGKEITSSTUFE 4

3,5+  
Jahre

**Anzahl der Spielkarten:** 20-30 Karten  
(10-15 Paare)

**Vorbereitung:** Zeige deinem Kind die Karten (wie auf Schwierigkeitsstufe 1 beschrieben) und gib deinem Kind ausreichend Zeit, alle Karten kennenzulernen.

**Ablauf:** Starte mit 20 Karten (10 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Versucht dann zusammen die richtigen Paare zuzuordnen. Wenn dies gut funktioniert, kannst du mehr Karten verdeckt dazu legen, bis ihr am Ende insgesamt 15 Paare (30 Karten) erfolgreich zugeordnet habt.



+



## TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 5, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

# SCHWIERIGKEITSSTUFE 5

4+  
Jahre

**Anzahl der Spielkarten:** 20 Karten  
(10 Paare)

**Vorbereitung:** Zeige deinem Kind die Karten (wie auf Schwierigkeitsstufe 1 beschrieben). Erkläre zusätzlich die Doppelgänger deinem Kind - was genau an diesem Tier anders ist, als am normalen Tier (z.B. beim Löwen, dass er eine Krone aufhat).

**Ablauf:** Nimm 20 Karten inkl. 1 Doppelgänger (10 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Versucht dann zusammen die richtigen Paare zuzuordnen.



## TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 6, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

# SCHWIERIGKEITSSTUFE 6

4,5+  
Jahre

**Anzahl der Spielkarten:** 30 Karten  
(15 Paare)

**Vorbereitung:** Bei dieser Schwierigkeitsstufe können wir direkt starten, die Karten brauchen nicht weiter vorgestellt werden.

**Ablauf:** Nimm 30 Karten inkl. 2 Doppelgänger (15 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Bei dieser Schwierigkeitsstufe kannst du das erste Mal gegen dein Kind spielen. Sei dabei jedoch sehr aufmerksam und finde für dein Kind die perfekte Balance aus Herausforderung und Erfolgserlebnis.



## TIPP

Starte erst mit Schwierigkeitsstufe 7, wenn dein Kind die Karten ohne Probleme zuordnen kann.

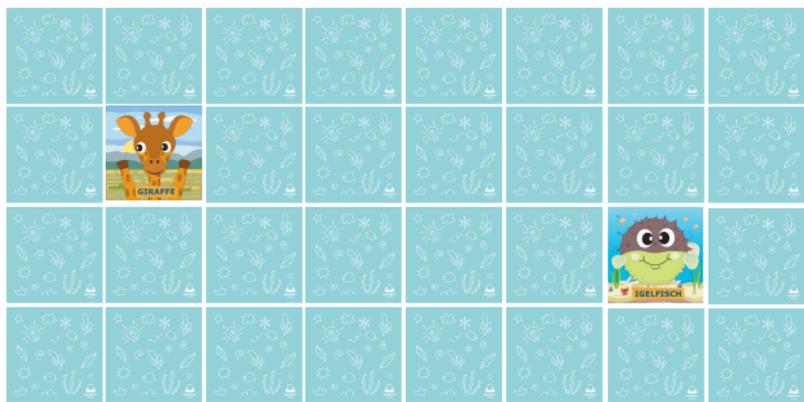
# SCHWIERIGKEITSSTUFE 7

5+  
Jahre

**Anzahl der Spielkarten:** 40 Karten  
(20 Paare)

**Vorbereitung:** Bei dieser Schwierigkeitsstufe können wir direkt starten, die Karten brauchen nicht weiter vorgestellt werden.

**Ablauf:** Nimm alle 40 Karten (20 Paare) und lege sie verdeckt auf das Spielfeld. Du kannst auf dieser Schwierigkeitsstufe gegen dein Kind spielen. Sei dabei jedoch sehr aufmerksam und finde für dein Kind die perfekte Balance aus Herausforderung und Erfolgserlebnis.



# SPIEL 2: DIE VORBEREITUNG - OFFENES MEMO MIT GESCHICHTE VORLESEN

**Bevor wir starten:** Kinder haben unfassbar viel Fantasie und sie lernen am besten, wenn wir diese Fantasie anregen. Im Folgenden wollen wir mit einer Geschichte und der Fantasie deines Kindes spielerisch die Memo-Karten kennenlernen. Durch dieses Lernen wird es deinem Kind wesentlich einfacher fallen, die Positionen der verschiedenen Karten im Memo-Spiel besser zu visualisieren und zu merken. Die beste Vorbereitung also.

**Ablauf:** Lege alle Tiere offen vor dich und deinem Kind hin. Sortiere die Karten nach den 4 Themenfeldern. Anschließend lese die folgende Geschichte laut vor. In der Geschichte werden die verschiedenen Tiere jeweils vorgestellt. Zeige deinem Kind immer das Tier, welches gerade vorgestellt wird.

## Safari:



## Dschungel:



## Arktis:



## Ozean:



Also lasst uns starten.

Einen wunderschönen Tag liebe Spieler, mein Name ist Maria und ich freue mich riesig heute mit euch viel Spaß zu haben und das Memo-Spiel zu spielen. Bevor wir starten, will ich euch alle Tiere einmal vorstellen, denn alle Tiere haben eine Besonderheit.

Heute fangen wir mit der Safari an, in der Safari **leben so viele verschiedene Tiere** und von all diesen Tieren haben wir uns 4 einzigartige Tiere ausgewählt:

➤ Nimm **Ella den Elefanten** vom Spielfeld auf.



Darf ich vorstellen, das ist Ella der Elefant. So wie alle Elefanten hat Ella ein so hoch entwickeltes Gehirn, dass sie so wie wir Menschen ganz viele Gefühle entwickeln kann. So kümmert sie sich immer am besten um alle Tiere und merkt immer als erste, wenn jemand traurig ist. Sie hat immer ganz viele Freunde um sich herum, die mit ihr den ganzen Tag über alles Mögliche reden können. Einer dieser besten Freunde ist Gina die Giraffe.

➤ Nimm **Gina die Giraffe** vom Spielfeld auf.



Gina die Giraffe kannst du an ihrem suuuuper langen Hals erkennen. Giraffen sind die aller höchsten Tiere der Erde und können bis zu 6 Meter groß werden. Gina ist noch nicht ganz so groß, aber von unseren Tieren ist sie trotzdem mit Abstand die Größte, deswegen muss sie auch immer in der letzten Reihe stehen, wenn wir in der Gruppe sind. Weil sonst niemand an sie vorbeischaun kann. Vor allem Wilma das Warzenschwein nicht.

➤ Nimm **Wilma das Warzenschwein** vom Spielfeld auf.



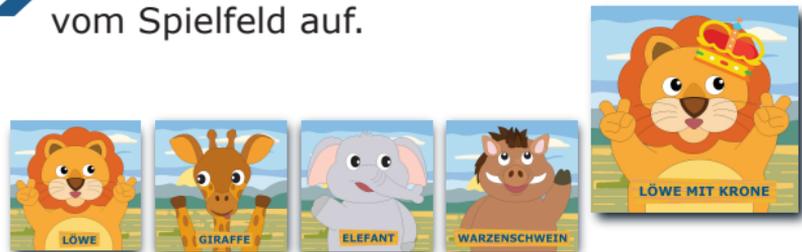
Wilma das Warzenschwein liebt ihre Schlambäder. Sie könnte den ganzen Tag im Schlamm baden, denn der braune Schlamm dient zur Hautpflege und das ist ihr besonders wichtig. Leon den Löwen lacht sich immer kaputt, wenn sie in ihr Schlambad reinspringt und das Schlamm überall hin spritzt und natürlich immer Gina die Giraffe trifft, weil sie so groß ist.

➤ Nimm **Leon den Löwen** vom Spielfeld auf.



Leon der Löwe bewacht seine Freunde immer und überall. Er ist das stärkste Tier von allen und deswegen hat er auch die Krone redlich verdient.

➤ Nimm **Leon den Löwen mit der Krone** vom Spielfeld auf.



Bei Sonnenaufgang brüllt er wie ein typischer Löwe so laut, dass alle Tiere immer aufwachen.

Bis zu 8km in die Entfernung kann man sein lautes Gebrülle hören. Sogar bis in den Dschungel hinein kann man sein Gebrülle hören - Patrick der Panda erschreckt sich jedes Mal vom lauten Gebrülle.

➤ Nimm **Patrick der Panda** vom Spielfeld auf.



Patrick der Panda ist unser Tollpatsch. Alle Tiere finden es immer super witzig, wenn Patrick der Panda mal wieder über mehrere Stunden auf einem Bambus-Baum saß, mehrere Kilogramm Blätter und Zweige gegessen hat, daraufhin eingeschlafen ist und auf einmal vom Brüllen von Leon dem Löwen aufgewacht und vom Baum gefallen ist. Vor allem lacht sich Gerd der Gorilla immer kaputt.

➤ Nimm **Gerd den Gorilla** vom Spielfeld auf.



Gerd der Gorilla hat immer gute Laune und macht deswegen auch immer Späßchen mit den anderen Tieren. Neben seiner guten Laune, ist Gerd der Gorilla der Vielfraß unter den Tieren, er ist bis zu 30 kg Pflanzen pro Tag und das jeden Tag. Ein Wunder, dass er dann noch Zeit für andere Dinge am Tag, wie zum Beispiel mit Paul dem Papagei zu spielen.

➤ Nimm **Paul der Papagei** vom Spielfeld auf.



Denn Paul der Papagei und Gerd der Gorilla sind beste Freunde. Vermutlich gerade weil sie so unterschiedlich sind und sich daher perfekt ergänzen. Paul der Papagei ist nämlich absolut clever und brütet immer die besten Ideen für Gerd den Gorilla aus. Außerdem kann Paul der Papagei ohne Probleme sprechen und die menschliche Stimme dabei täuschend ähnlich imitieren.

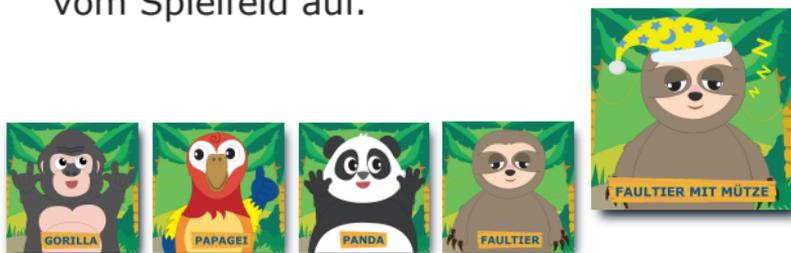
Als letztes aus unserem Dschungelreich kommt Fiona das Faultier.

➤ Nimm Fiona das Faultier vom Spielfeld auf.



Fiona ist ein typisches "Faul-Tier", denn wie der Name schon sagt, ist Fiona absolut faul. Eigentlich macht sie den ganzen Tag nichts anderes als Essen und Schlafen. Und wenn sie sich mal bewegt, macht sie dies beinahe in Zeitlupe. Am liebsten schläft sie aber und das sogar sehr viel - bis zu 15h pro Tag. Deswegen hat sie von allen Tieren die Nachtmütze als Geschenk bekommen.

➤ Nimm **Fiona das Faultier mit Nachtmütze** vom Spielfeld auf.



Alle Tiere mögen Fiona trotzdem so gerne und sie ist ein fester Bestandteil von unserer Tier-Gemeinschaft.

**Als Nächstes geht es in die tiefen des Ozeans. Auch hier haben wir viele verschiedene Tiere und Eigenschaften. Wir starten mit Wolfgang dem Wal.**

➤ Nimm **Wolfgang den Wal** vom Spielfeld auf.



Von unseren Bewohnern des Ozeans ist Wolfgang der Wal auf jeden Fall der Größte. Er ist noch nicht ganz ausgewachsen, aber er könnte bis zu 30 Meter lang und 150 Tonnen schwer werden, also fast so schwer wie 150 Kleinwagen. Auch wenn man es Wolfgang den Wal nicht ansieht, er ist ein klasse Sänger und kann bis zu 230° Dezibel laut singen. Ganz im Gegenteil ist Harri der Hai vor allem bekannt als die schwimmende Nase.

➤ Nimm **Harri den Hai** vom Spielfeld auf.



Denn Harri der Hai hat einen außergewöhnlich guten Geruchssinn und orientiert sich somit beinahe ausschließlich mit seiner Nase. Wir haben einmal einen Test gemacht - und zwar haben wir Harri in ein Becken, so groß wie 4 Tennisfelder und 2 Meter tief gelassen und er konnte einen kleinen Tropfen von einem besonderen Fisch, dem Wrackbarsch, riechen. Einfach faszinierend. Da ist Isa unser Igelfisch aber ganz anders.

➤ Nimm **Isa den Igelfisch** vom Spielfeld auf.



Denn Isa der Igelfisch, unter unseren Bewohnern auch als "Angsthase" bekannt, fürchtet sich vor allem. Kommt jemand um die Ecke, erschreckt sich Isa sofort. Meistens atmet sie dann so schnell Wasser ein, dass sich ihr ganzer Körper plötzlich wie ein runder Fußball aufpumpt. Dann muss immer Dora der Delfin kommen und sie beruhigen.

➤ Nimm **Dora den Delfin** vom Spielfeld auf.



Denn Dora unser Delfin liebt es, mit ihrem Ball zu spielen und am liebsten spielt sie im Team mit Isa dem Igelfisch. Isa liebt es auch und deswegen sind Isa und Dora das perfekte Team.

➤ Nimm **Dora den Delfin mit dem Ball** vom Spielfeld auf.



Und Dora der Delfin kann so gut mit dem Ball spielen, weil sie extrem schlau ist. Sie ist eines der wenigsten Tiere, welches beinahe so schlau wie ein Mensch ist. Und das liegt an ihrem großen Gehirn, weswegen sie verschiedenste Übungen mit dem Ball ohne Probleme nachbilden kann. Wenn ein Delfin Füße hätte, würden sie vermutlich mit uns Fußball spielen.

**Als Letztes gehen wir in die eiskalte Arktis und beginnen mit Erik dem Eisbär, denn er liebt die eisigen Temperaturen in der Arktis.**

➤ Nimm **Erik der Eisbär** vom Spielfeld auf.



Erik dem Eisbären ist niemals kalt - auch in der Arktis nicht - denn er ist mit seinem dicken, weißen Fell perfekt für die Kälte ausgerüstet. Und wusstest du, dass Erik wie alle Eisbären unter seinem weißen Fell, was für ihn als perfekte Tarnung in der Arktis dient, tatsächlich eine schwarze Haut hat? Denn die schwarze Haut wandelt Sonnenstrahlen am besten in Wärme um. Dickes weißes Fell hat auch Pia der Polarfuchs.

➤ Nimm **Pia der Polarfuchs** vom Spielfeld auf.



Im Gegensatz zu Erik kann Pia aber im Sommer, wenn es ein wenig wärmer ist, ihr Fell von weiß auf braun ändern. Da wo Pia nämlich wohnt, gibt es im Sommer keinen Schnee. Mit dem braunen Fell im Sommer kann Pia sich somit auch im Sommer perfekt tarnen. Als Nächstes kommen wir zu Paula dem Pinguin.

➤ Nimm **Paula der Pinguin** vom Spielfeld auf.



Paula der Pinguin hat derzeit einfach keine Sekunde frei, denn sie hat ein kleines Baby bekommen. Ihr kleines Baby ist noch in einem großen Ei und ist noch nicht geschlüpft. Es dauert insgesamt ganze 9 Wochen, bis das Baby aus dem Ei schlüpft und in der Zeit muss Paula das Ei rund um die Uhr beobachten und immer auf ihre Füße legen, denn sonst würde das Ei auf dem eiskalten Boden der Antarktis erfrieren. Im Gegensatz zu Paula hat Rob die Robbe für Kinder noch gar keine Zeit.

➤ Nimm **Rob die Robbe** vom Spielfeld auf.



Denn Rob die Robbe ist Profi-Taucher und ein echter Tauchkünstler. Bis zu 60 Minuten am Stück kann Rob die Robbe tauchen und bis zu 1000 Meter tief tauchen. Deswegen hat Rob auch die Taucherbrille von allen Tieren bekommen. Auch wenn er die Taucherbrille gar nicht zum Schwimmen braucht.

➤ Nimm **Rob die Robbe mit Taucherbrille** vom Spielfeld auf.



Nun haben wir es geschafft. Ich hoffe, du hast alle Tiere noch im Kopf und kannst jetzt wesentlich besser das Memo-Spiel spielen und gegen alle anderen ohne Probleme gewinnen!

# SPIEL 3: WER BIN ICH? FINDE MICH!

5+  
Jahre

In diesem Spiel geht es darum ein ausgewähltes Tier im Memo-Spiel zu finden. Hier ist deine Kreativität gefragt. Der Spielführer sucht nun ein Tier aus den Memo-Spiel aus und beschreibt das Tier den Spielern.

## Beispiel:

“Ich bin ein Säugetier und spiele gerne im Wasser mit dem Ball. Ich liebe es Kunstwerke mit dem Ball zu machen”

➤ Offensichtlich wird hier der Delfin mit dem Ball beschrieben.



Schreibe hierzu die Karte auf, die gesucht werden soll, und verdecke sie. Lege nun alle Memo-Karten verdeckt hin und mische sie gut. Es kann auch ein anderer Spieler mischen.

Die Spieler versuchen nun durch das typische Memo-Spiel die beschriebene Karte zu finden. Wenn ein Spieler ein anderes Pärchen findet, sollte dies aus dem Spiel entfernt werden.

## Gewinner:

Derjenige, der das beschrieben Pärchen zuerst gefunden hat, gewinnt das Spiel.

### TIPP

Wie im Beispiel kannst du Eigenschaften aus dem Spiel 2 nutzen und das Tier mit diesen Eigenschaften beschreiben.

## Weitere Spielmöglichkeiten:

**Wichtig:** Bleib bei den Spielregeln immer offen für Neues. Du kennst die Spieler am besten - wenn du bessere Spielideen hast, dann probiere diese mit den Spielern aus. Das Wichtigste ist, dass du eine schöne Zeit mit deinen Liebsten verbringst und dabei sogar noch gelernt wird.

Hier ist zum Beispiel eine weitere Spielidee, die wir von Kunden gehört haben.

**Ablauf:** Lege alle Karten offen vor dich hin. Beschreibe nun wie in Spiel 3 eine Karte den anderen Spielern. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, muss die Karte erraten und die Pärchen vom Spielfeld aufnehmen. Wenn der Spieler das Pärchen richtig erraten und vom Spielfeld aufgenommen hat, kann der Spieler das nächste Tier beschreiben.

Gehe nun in der Reihe vom Spieler zu Spieler und wiederhole dies so lange bis alle Pärchen erraten und vom Spielfeld aufgesammelt wurden.

### Beispiel:

“Ich bin der König der Löwen und trage eine Krone”

➤ Offensichtlich wird hier der Löwe mit der Krone beschrieben.



## **Und nun bist du dran:**

Hast du noch weitere Ideen? Dann schicke uns gerne deine super Idee an **info@heldengut.de** zu, damit alle Spieler deine neue Idee spielen können. Wir freuen uns!

# WAS UNSERE KLEINSTEN HIER SO ALLES LERNEN?



## **KONZENTRATION & GEDÄCHTNIS.**

Die Tiere nacheinander aufzudecken, an bestimmte Muster & Positionen zu erinnern fördert spielerisch die Konzentration & Gedächtnis!



## **FARBEN & TIERE LERNEN.**

Gerade für unsere Kleinsten ist das Lernen von Farben und Tiere besonders einfach, wenn dies spielerisch gemacht wird.



## **SOZIALE KOMPETENZEN.**

Egal ob im Team oder gegeneinander, das Memo-Spiel kann auf verschiedenen Weisen gespielt werden und verschiedenste soziale Kompetenzen fördern.



## **BEZIEHUNG ZWISCHEN SPIELERN.**

Durch die Interaktion der Spieler entfaltet & entwickelt sich die Beziehung durch die Spiele auf spielerischer Weise sehr positiv, vor allem auch die Eltern-Kind Beziehung, wenn Eltern beispielsweise die Geschichte laut vorlesen.

# ICH FREUE MICH AUF DEIN FEEDBACK!

Sofern ich etwas nicht gut verständlich geschrieben habe oder du Fragen oder Probleme mit dem Memo-Spiel hast oder einzelne Spiele unverständlich erklärt wurden, schreib mir gerne eine Nachricht an:

**info@heldengut.de**

Natürlich würden wir uns auch über deine ehrliche Bewertung bei Amazon freuen!

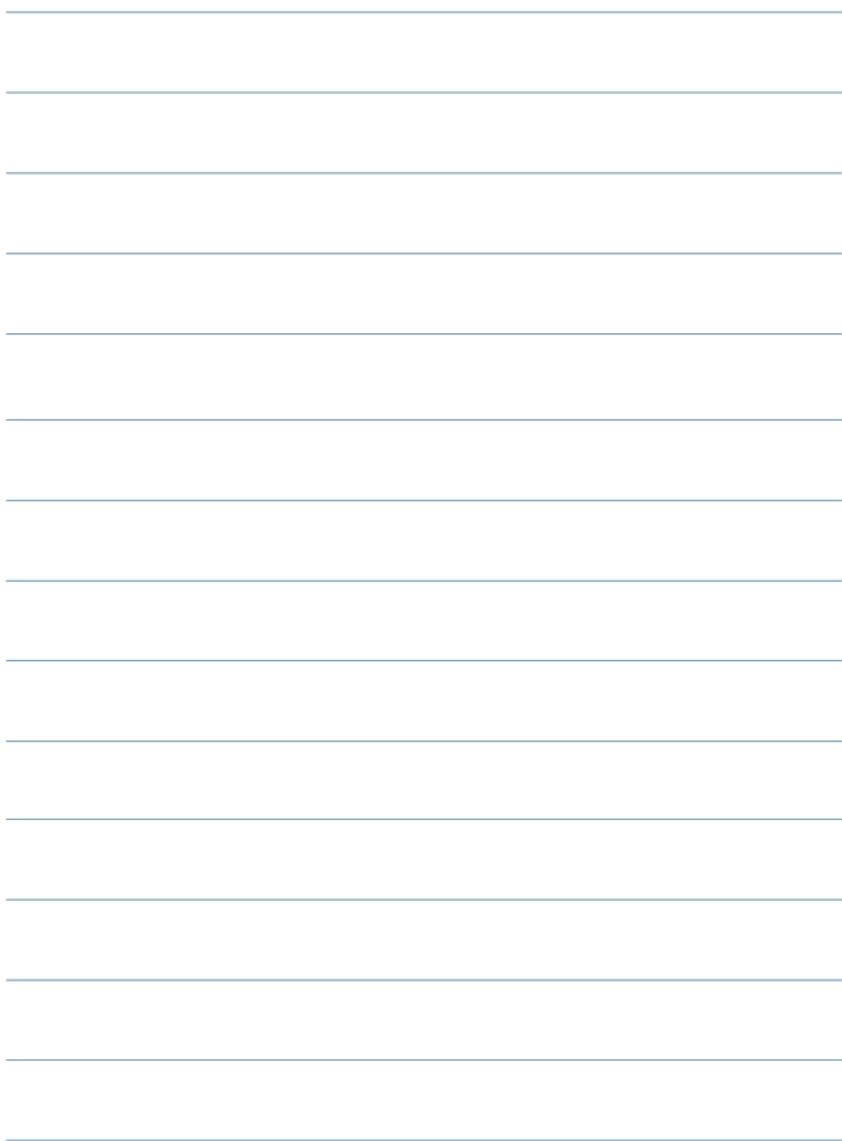
Oder ganz einfach hier:



Oder im Internet auf:

**[www.amazon.de/review/review-your-purchases](http://www.amazon.de/review/review-your-purchases)**









---

