

Memory géint dat hongeregt Monster

Firwat ass dëst Spill gutt?

- Dëst Spill kënnt Dir mat all Zort vu Memorykaarte spillen. Et ass spannend a motivéiert Äert Kand, fir gutt ze kucken, nach besser nozelauschteren, méiglechst vill ze schwätzen a méiglechst genee ze beschreiwen. Fir ze gewannen, geet et net duer, sech ze verhalen, wou wéi eng Kaart läit, wéi Dir selwer wäert erliewen, wann Dir et mat Ärer Famill zesumme spilt.

Wéi geet dëst Spill?

- D'Kaarte leien an zwou Reie virun de Spiller. Niewent d'Kaarte gëtt e Wee geluecht (z. B. mat Ënnersetzer fir d'Glieser oder mat Rondelen aus Kartong). Op deem anere Wupp vum Wee sëtzt e „Monster“ (e Petzi/ Kuscheldéier); et ass hongereg a waart nëmmen drop, fir d'Kaarten ze verschlénge. Dat wëllen d'Spiller awer wa méiglech verhënneren.
- Äert Kand hält eng Kaart a beschreift méiglechst genee, wat et op dem Bild gesäit. **Wichtig: D'Kaart gëtt net gewisen!** D'Matspiller ginn deemno nëmmen duerch Nolauschtere gewuer, wat op der Kaart drop ass. Dofir ass et wichtig, d'Bild méiglechst genee ze beschreiwen (z. B. „Ech gesinn eng blo Kaz. Si huet e gielen Hutt op dem Kapp. An e grénge Prabbeli.“).
- Dono hält Äert Kand eng zweet Kaart, déi et och beschreift, ouni si ze weisen. Sinn déi zwou Kaarten d'selwecht, däerf Äert Kand dës behalen. Am anere Fall gi si rëm op hir Plaz zeréckgeluecht. Jiddweree probéiert, fir sech d'Positioun vun deenen zwou Kaarten ze mierken.
- Wann d'Kaarte verschidde sinn, réckelt dat hongeregt Monster ee Stéck op sengem Wee weider. Huet e Spiller awer zwou Kaarte fonnt, déi d'selwecht sinn, bleift d'Monster do, wou et ass.
- Ee Spiller nom anere kënnt un d'Rei. Sinn d'Kaartekoppelen alleguer fonnt ginn, ier dat hongeregt Monster bei de Kaarten ukënnt, hutt Dir an Är Famill gewonnen. Am anere Fall, d. h. wann d'Monster méi séier ass, „frësst“ et d'Kaarten an d'Spiller hu verluer.

Wat kann ech nach maachen?

- Dir kënnt d'Kaarten no Méiglechkeet esou auswielen, datt si vill Sprooch erauskëddelen. Wat méi op de Kaarten ze gesinn ass, wat Äert Kand méi Sprooch brauch, fir d'Bild ze beschreiwen: Eenzel Saachen, Persounen oder Déieren (z. B. en Trakter, eng Kaz) ginn éischter mat engem Wuert wéi mat engem Saz beschriwwen. Handlungen op de Biller (z. B. zwou Kazen, déi sangen, oder en Trakter, deen an d'Scheier fiert) ginn éischter mat ganze Sätz beschriwwen.
- Dir kënnt d'Spill méi einfach maachen, andeems Dir de Wee bis bei d'Kaarte méi laang macht (méi „Steng“ dohinnerleet). Wann Dir méi Kaarten huet, gëtt d'Spill méi schwéier.

Wat brauch ech fir dëst Spill?

- Fir dëst Spill brauch Dir e Kuscheldéier, Spillkaarte vun engem Memory a Material, fir e Wee ze bauen (z. B. aus Ënnersetzer oder Kartongrondelen).



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse