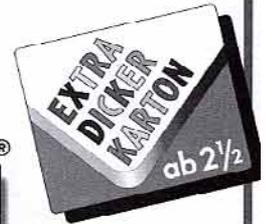




Ravensburger Spiele® Nr. 21 724 3  
Für 2 - 4 Kinder ab 2 1/2 Jahren.



# memory®

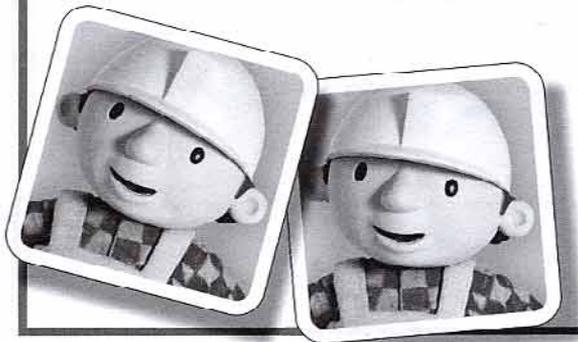
– der weltbekannte Klassiker unter den Spielen.

Ravensburger hat dieses Spiel speziell für Kinder ab 2 1/2 Jahren entwickelt. Die großen Karten aus extra dickem Karton und die einfache Spielform eignen sich hervorragend schon für die Kleinsten.

## Inhalt

24 Karten (12 Bildpaare)

Vor dem allerersten Spiel müssen die Memorykarten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden.



## Spielidee

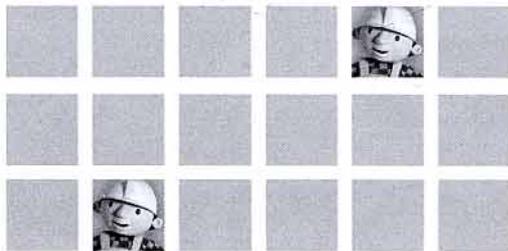
Mehrere Spielmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass das Spielen immer wieder neu und abwechslungsreich ist.

## Spielmöglichkeiten

### 1. Memory®

Die Karten werden mit der Bildseite nach unten ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind darf beginnen und deckt nacheinander zwei Karten auf. Sind es zwei gleiche Bilder, darf es diese beiden Karten nehmen und zwei weitere Karten aufdecken. Das geht so lange, bis es zwei verschiedene aufdeckt. Diese beiden Karten werden wieder umgedreht.

**Ravensburger**



Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Damit sich die Kinder die Bilder und die Lage der Karten gut merken können, werden die offenliegenden Karten benannt. So kann sich der Wortschatz des Kindes festigen und erweitern.

Wurde das letzte Bildpaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Wer jetzt die meisten Paare besitzt, hat das Spiel gewonnen.



Bob the Builder © HIT Entertainment PLC  
and Keith Chapman 2004. [www.bobthebuilder.com](http://www.bobthebuilder.com)

## 2. Reaktions-Memory®

Alle Karten werden verdeckt ausgelegt und gut gemischt. Das Kind, das beginnen darf, deckt eine Karte auf. Diese Karte bleibt offen liegen, dann ist das nächste Kind an der Reihe. So wird reihum aufgedeckt. Liegen zwei gleiche Karten offen aus, heißt es schnell zu reagieren. Wer jetzt als Erster ruft, was diese beiden Karten zeigen, darf das Paar zu sich nehmen. Dann wird weitergespielt wie zuvor. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Karten in der Mitte liegen. Wer die meisten Paare sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

## 3. Bilder beschreiben

(Variante für die ganz Kleinen)

Die Memory®-Karten werden offen ausgelegt und gut gemischt. Ein Kind wählt eine Karte und beschreibt, was darauf abgebildet ist. Dann gibt es sie an das nächste Kind weiter. Das sucht die zweite Karte aus der Mitte heraus und darf das Kartenpaar offen vor sich ablegen. Anschließend wählt es eine neue Karte und beschreibt sie, bevor sie an das nächste Kind weitergegeben wird. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karte mehr in der Mitte liegt. Einen Gewinner gibt es bei dieser Variante nicht.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

Memory® ist ein für die Ravensburger AG  
national und international geschütztes Warenzeichen.