

# little MÉMO



2½ - 5 ans  
years  
años  
Jahre



# little MÉMO

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект

X15



## Ⓔ Reglas del juego

littleMÉMO

**Edad:** de 2 ½ a 5 años

De 2 a 4 jugadores

**Duración de la partida:** 10 mn



### **Contenido:**

9 animalitos (mariposa, mariquita, abeja, caracol, erizo, rana, tortuga, libélula y oruga)

1 caja para esconder los animales

15 fichas flores y hojas

### **Preparación:**

Los 9 animales se colocan en el centro de la mesa sin orden preciso.

### **Desarrollo del juego:**

Los niños memorizan la ubicación de cada animal y luego cierran los ojos. Un adulto esconde uno de los animales bajo la caja. Luego los jugadores abren los ojos.

Los jugadores reflexionan para recordar cuál es el animal ahora escondido bajo la caja.

El primer en encontrar el nombre del animal escondido lo dice en voz alta.

- Si la respuesta es correcta, el adulto levanta la caja para desvelar el animal oculto. Da una ficha al jugador que ha dicho el nombre correcto del animal.
- Si por el contrario el nombre del animal es incorrecto, el jugador devuelve una de sus fichas ganadas. Entonces pueden responder otros jugadores. Se procede del mismo modo (ficha ganada y ficha perdida) con los jugadores siguientes que dan una respuesta.

---

Cuando se ha encontrado y descubierto el animal, los niños cierran de nuevo los ojos y retoman la partida. El adulto esconde otro animal.

***Nota:** La persona que esconde el animal puede también ser un niño. En este caso, en cada turno, esconderá el animal un jugador diferente.*

### **¿Quién gana?**

Según la duración de juego deseada, se podrá decidir al principio de la partida que el ganador será:

- El jugador que ha ganado más fichas cuando ya no queden más para ganar
- O el primer jugador en sumar 5 fichas

***Nota:** es posible una segunda versión de juego para los más pequeños:*

*Cuando los jugadores abren los ojos, sólo el jugador situado a la izquierda del que ha escondido el animal da una respuesta. Si la respuesta es correcta gana una ficha; si es incorrecta, el jugador situado a su izquierda puede dar una respuesta e intentar ganar una ficha. Y así sucesivamente.*

