

De 1 à 4 joueurs . A partir de 2 ans

Parlant

memory[®]

L'autre dimension du memory[®]



"Houhouhouhou!"
"Tigrou est content!"



Ravensburger

memory® Parlant Winnie l'ourson

Contenu

Winnie l'ourson : le meneur de jeu électronique
24 cartes
1 notice

Mise en place des piles (à réaliser par un adulte)

- Winnie l'ourson fonctionne avec 2 piles 1,5V de type LR03 - AAA - UM4 (non fournies).
- Après avoir ôté la vis au dos, ouvrir le compartiment à piles.
- Insérez 2 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité. Puis refermez le compartiment à piles en revissant fermement.

Approche progressive

Le memory® Parlant est un jeu de mémoire ludique et dynamique qui développe l'observation et la mémoire visuelle de l'enfant, mais aussi sa reconnaissance auditive.

• Découverte des images avec l'enfant

Montrez une image à l'enfant et demandez-lui de la décrire :

- « Quel est cet personnage ? »
– Porcinet !
– Oui ! et que fait Porcinet ?
– Il joue de la trompette !



• Association entre le son et l'image

Étalez ensuite les cartes, faces visibles. Appuyez sur le pot de miel pour faire entendre à l'enfant un son ainsi que la description faite par Winnie. L'enfant doit alors repérer parmi les 12 images celle qui correspond à ce qu'il vient d'entendre.

• Premières parties

Nous vous recommandons de jouer avec 12 cartes uniquement, soit une seule image de chaque paire. Quand l'enfant est bien familiarisé avec le jeu, vous pouvez commencer à jouer selon la règle du jeu.

Principe du memory® Parlant

Bonjour, je m'appelle Winnie l'ourson ! Ecoute bien les sons émis et aide-moi à retrouver mes amis. Le joueur qui aura reconstitué le maximum de paires de cartes aura gagné.

A chaque fois que tu retournes la paire de cartes demandée, appuie sur mon visage.

Pour entendre un nouveau son, appuie sur mon pot de miel.



(Photos non contractuelles)

Déroulement de la partie

Mélange les cartes, face cachée, sur la table.

Appuyez une fois sur le pot de miel :

« On fait une partie ?! »

Ceci met Winnie l'ourson en marche et la partie peut débuter.

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'enfant appuie sur le pot de miel. Il entend alors un son et la description faite par Winnie.

Exemple :

Cui, cui, cui.
Les oiseaux gazouillent !

Le joueur doit retrouver la paire de cartes correspondant à ce son. Il retourne 2 cartes :

- Si les 2 cartes forment une paire et correspondent à ce que le joueur vient d'entendre, il les pose devant lui et peut rejouer. Il appuie donc sur le visage pour supprimer le son pour cette partie, puis sur le pot de miel pour entendre un nouveau son : « Cui, cui, cui. Les oiseaux gazouillent ! »



- Si 1 ou les 2 cartes ne correspondent pas, le joueur les remet face cachée et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur suivant appuie alors sur le pot de miel pour entendre un nouveau son.

« Humm, j'adore le miel ! »



ou



ou



Fin de la partie

La partie prend fin dès que toutes les paires ont été trouvées. Après le dernier appui sur le visage, Winnie l'ourson dit : « A bientôt ! » Le vainqueur est alors le joueur qui a trouvé le plus de paires.

Quelques infos supplémentaires

Aléatoire

A chaque nouvelle partie, l'ordre des sons est différent.

Marche/Arrêt

Il n'y a pas de bouton ; Winnie l'ourson se met en marche quand un joueur appuie sur le visage. Il s'éteint automatiquement à la fin de la partie ou si aucune touche n'est activée au bout de 4 à 5 minutes.

Appui sur la mauvaise touche

Si un joueur se trompe et appuie sur le visage alors que la paire n'a pas été trouvée, le son est supprimé. Les joueurs peuvent décider :

- Soit de continuer la partie ; la paire correspondant à ce son ne comptera pas ;
- Soit de recommencer la partie :
 - Attendre 4 à 5 minutes que l'appareil s'éteigne tout seul ;
 - Ou appuyer sur le pot de miel, puis sur la tête plusieurs fois, jusqu'à ce que Winnie l'ourson indique que la partie est terminée.

Variantes

- Au lieu d'éparpiller les cartes sur la table, il est également possible de former un rectangle pour repérer plus facilement l'emplacement.
- Rien ne vous empêche de jouer au memory® traditionnel, sans utiliser Winnie l'ourson : à son tour, le joueur retourne deux cartes au choix. S'il trouve une paire, il la place devant lui.

Pour les plus attentifs

Il est possible de jouer sans appuyer sur le visage à chaque paire trouvée, mais uniquement sur le pot de miel. Les sons ne sont pas enlevés au fur et à mesure ; il faut alors bien se souvenir de ceux qui ont déjà été trouvés...

Liste des images sur Winnie et ses amis :



Tigrou est content !



Le vent souffle fort !



Chut, je dors !



C'est le tambour !



J'ai sommeil !



Porcinet joue de la trompette !



Coco lapin le violoniste !



Les oiseaux gazouillent !



Mmm. J'adore le miel !



La cloche sonne !



Les abeilles bourdonnent !



La pluie tombe !

Et le vainqueur de la partie crie « Youpi ! »

Informations générales sur l'utilisation des piles

- Utiliser uniquement des piles 1.5V de type LR03 / AAA. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou des piles rechargeables.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Respecter le sens de polarité. Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables car l'estimation correcte de l'état d'usure de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne jamais essayer de recharger des piles classiques.
- Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri. Ne donner que des piles entièrement déchargées.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

Important : pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective. Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères. Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.

©2007 Jeux Ravensburger S.A.S.
Service consommateurs
21 rue de Dornach
68120 Pfstatt
www.ravensburger.com



226037

Ravensburger