



Liste des animaux et de leurs cris



Le chien rugit.



Le singe crie.



Le grand bœuf.



L'aigle crie.



Leurs grogn.



Le loup hurle.



Le porcuet jase.



La fenne hiane.



Le ligre feule.



Le cerf orame.



Le plouq-bele.



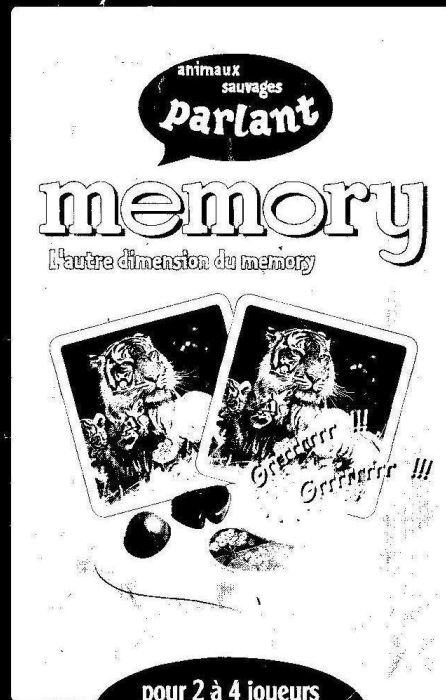
Le daab'n enaine.

et le vainqueur de la partie crie: "Victoire!"

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.
- Placez les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit occasionner le pavé, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Utilisez uniquement les piles recommandées dans la notice ou de type équivalent.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, retirez les piles usagées.
- Remplacez l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Retirez les piles usagées de l'appareil.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas mélanger des piles sèches avec des piles alcalines ou rechargeables.
- En cas d'utilisation prolongée de l'appareil, ôtez les piles pour éviter que les résistances ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le produit.

© 1999 Jeux Ravensburger S.A.
Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 MERU Cedex



pour 2 à 4 joueurs
à partir de 2 1/2 ans

Ravensburger

Ravensburger



Photo : SLIDE / SUNSET /
Stock image
Jeu Ravensburger®
n° 24 531 4

CONTENU :
Noé : le meneur de
jeu électronique.
12 paires d'images.

MISE EN PLACE DES PILES (À RÉALISER PAR UN ADULTE)

- Noé fonctionne avec 3 piles 1.5 V de type LR03 - AAA - UM4 (non fournies).
- Après avoir ôté la vis au dos, ouvrir le logement des piles.
- Placer correctement les piles dans le sens indiqué, puis recouvrir la trappe et remettre la vis.

APPROCHE PROGRESSIVE *maman papa*

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 mémoire auditive.

- **Découverte des images avec l'enfant**
En lui montrant un animal, demandez-lui de le nommer ou d'imiter son cri.
"Quel est cet animal ?"
— Un lion !
— Oui ! Et que fait le lion ?
— Grrr !

- **Association entre le son et l'image**
Étalez ensuite les cartes face visible. Appuyez sur la flèche pour faire entendre un animal à l'enfant et demandez-lui de montrer l'image de cet animal.

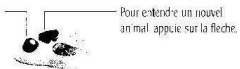
- **Premières parties**
Nous vous recommandons de jouer avec 12 cartes uniquement, soit une seule image de chaque animal.

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 Noé ! Écoute bien les animaux que je cherche et aide-moi à les retrouver. Le joueur qui aura reconstitué le maximum de paires d'images aura gagné.

À chaque fois que tu retrouves la paire d'animaux demandée, appuie sur le bouton rond.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mélanger les cartes face cachée sur la table.
Appuyer une fois sur le bouton en forme de flèche : "Allez, on fait une partie !" Ceci met Noé 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.

Il prend Noé et appuie sur la flèche. Il entend alors le nom d'un animal et son cri : exemple : "Le lion rugit, Grrr !"

Le joueur doit retrouver la paire correspondant à cet animal. Il retourne 2 cartes :

- Si les 2 cartes forment une paire et correspondent à l'animal et au cri entendus, le joueur les pose devant lui et peut rejouer. Il appuie donc sur le bouton rond **pour supprimer le cri pour cette paire**, puis sur la flèche pour entendre un nouvel animal.



- Si l'une ou les 2 cartes ne correspondent pas, le joueur les remet face cachée et c'est au tour du joueur suivant. Il passe Noé à son voisin qui appuie sur la flèche pour entendre un nouvel animal.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que toutes les paires ont été trouvées, après le dernier appui sur le bouton rond : "À bientôt !" Le vainqueur est alors le joueur qui a trouvé le plus de paires.

QUELQUES INFOS SUPPLÉMENTAIRES

Aléatoire
À chaque nouvelle partie, l'ordre des messages est différent.

Marche / arrêt
Il n'y a pas de bouton "Ne se met en marche quand un joueur appuie sur la flèche. 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 bouton rond alors que la paire n'a pas été trouvée, le message est supprimé. Les joueurs peuvent décider :

- Soit de continuer la partie : la paire correspondant à ce message ne comptera pas ;
- Soit de recommencer la partie :
- Attendre 4 à 5 minutes que l'appareil s'éteigne tout seul ;
ou - Appuyer sur le bouton rond, puis sur la flèche plusieurs fois, jusqu'à ce que Noé 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 leur emplacement.
 - Rien ne vous empêche de jouer au Memory traditionnel sans utiliser Noé : à son tour, le joueur retourne deux cartes à la fois. Si l'on trouve une paire, il la place devant lui.

Pour les plus attentifs
Il est possible de jouer sans appuyer sur le bouton rond à chaque paire trouvée, mais uniquement sur la flèche. Les cris des animaux ne sont pas évités au fur et à mesure : il faut, alors bien se souvenir de ceux qui ont déjà été trouvés.

