

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Mimik Memo

Lernspiel zur Mund- und Lippenmotorik



Mimic Memo • Mémó Mimique • Mimiek memo  
Memo-Mímico • Memo Mimo

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010



# Mimik - Memo

## Lernspiel zur Mund- und Lippenmotorik



Ein kooperatives Memospiel für 2 - 6 kleine Mundakrobaten von 3 - 8 Jahren.  
Mit Wettbewerbsvariante.

<b>Spielidee:</b>	Markus Nikisch
<b>Illustration:</b>	Annet Rudolph
<b>Spieldauer:</b>	10 - 15 Minuten
<b>Logopädische Beratung:</b>	Karl-Heinz Stier

Stier  
Praxis für  
Logopädie



## Liebe Eltern, liebe Erzieher/-innen,

in diesem lustigen und spannenden Spiel soll Ihr Kind dazu angeregt werden die Mund- und Lippenmotorik zu schulen.

Schauen Sie sich mit ihrem Kind vor dem ersten Spiel die einzelnen Tierkarten genau an und machen Sie die „Grimassen“ gemeinsam nach. Ihr Kind kann die Spiegelkarte benutzen um seine „Grimasse“ zu überprüfen.

Am Ende dieser Anleitung finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Mund- und Lippenübungen.

Dieses Spiel ersetzt keine logopädische Therapie, kann eine solche jedoch ergänzen. Wenn Sie meinen, dass die Sprachentwicklung Ihres Kindes nicht „normal“ verläuft, so nehmen Sie bitte fachliche Unterstützung in Anspruch: Kinderärzte, Logopäden oder Sprachheilpädagogen, sozialpädiatrische Zentren, Krankenkassen oder Gesundheitsämter können Sie kompetent beraten.

### Ihre Erfinder für Kinder



## Spielinhalt

- 1 Affe
- 16 grüne Tierkarten
- 16 blaue Tierkarten
- 24 Bananenkarten
- 1 Spiegelkarte
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

grüne Tierkarten



blaue Tierkarten



Bananenkarten





## Spielidee 1: Affentheater

Ein kooperatives Memospiel für 1 bis 6 Kinder.

### Spielvorbereitung

Legt 15 Bananenkarten in einer Reihe in der Tischmitte aus. Stellt den Affen auf die erste Bananenkarte.

Es gibt 16 verschiedene Tierköpfe. Jeden Tierkopf gibt es zweimal: einmal als blaue und einmal als grüne Tierkarte. Sucht euch aus den blauen Tierkarten acht verschiedene Tierköpfe heraus. Nehmt euch anschließend von den grünen Tierkarten die gleichen acht Tierköpfe.

Mischt diese 16 Tierkarten und legt die grünen Tierkarten rechts und die blauen Tierkarten links neben die Bananenkarten.

Haltet den Würfel und die Spiegelkarte bereit. Überzählige Karten kommen zurück in die Schachtel.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das die schönste Grimasse machen kann, darf beginnen.

Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Decke eine grüne Tierkarte auf. Macht **gemeinsam** die Grimasse des abgebildeten Tieres nach. Decke anschließend eine blaue Tierkarte auf.

### Zeigen beide Karten den gleichen Tierkopf?

- **Ja?**

Super! Du darfst beide Karten nehmen und vor dich legen.

- **Nein!**

Schade! Merkt euch die beiden Tierköpfe und dreht die Tierkarten wieder um. Würfle anschließend mit dem Würfel und setze den Affen entsprechend viele Bananenkarten vorwärts.

Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



## Spielende

Habt ihr alle acht Tierpaare gefunden, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen. Erreicht der Affe aber vorher die letzte Bananenkarte oder ist darüber hinausgelaufen, habt ihr leider gemeinsam verloren.

### Tipp:

- Um zu kontrollieren ob ihr die Grimasse richtig nachmacht, könnt ihr die Spiegelkarte verwenden.
- Vor dem Spiel könnt ihr alle gemeinsam die acht verschiedenen Grimassen auf den Tierkarten nachmachen.
- Das Spiel wird schwerer, wenn ihr mit mehr als acht Tierpaaren spielt oder weniger Bananenkarten nehmt.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr mit weniger als acht Tierpaaren spielt oder mehr Bananenkarten nehmt.



## Spielidee 2: Wer wird Bananenkönig?

Ein spannendes Memospiel für 2 bis 6 Kinder.

### Spielvorbereitung

Es gibt 16 verschiedene Tierköpfe. Jeden Tierkopf gibt es zweimal: einmal als blaue und einmal als grüne Tierkarte. Sucht euch aus den blauen Tierkarten acht verschiedene Tierköpfe heraus. Nehmt euch anschließend von den grünen Tierkarten die gleichen acht Tierköpfe.

Mischt die acht blauen Tierkarten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Legt die acht grünen Tierkarten offen im Kreis um die blauen Tierkarten herum.

Stellt den Affen auf eine beliebige grüne Tierkarte. Haltet die Bananenkarten, die Spiegelkarte und den Würfel bereit. Überzählige Tierkarten kommen in die Schachtel zurück.





## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die gruseligste Grimasse schneiden kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind. Würfle mit dem Würfel und ziehe den Affen entsprechend im Uhrzeigersinn vorwärts.

Mache die Grimasse des Tieres nach, auf dem der Affe jetzt steht. Versuche nun die passende blaue Tierkarte aufzudecken.

### Hast du die passende Tierkarte aufgedeckt?

- **Ja?**

Super! Du darfst dir zur Belohnung eine Bananenkarte nehmen und vor dich legen.

- **Nein?**

Schade! Macht gemeinsam die Grimasse des Tiers auf der blauen Tierkarte nach.

Jetzt verdeckst du die blaue Tierkarte wieder.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.



## Spielende

Sobald ein Kind seine dritte Bananenkarte bekommt, hat es das Spiel gewonnen.

### Tipp:

- Um zu kontrollieren ob ihr die Grimasse richtig nachmacht, könnt ihr die Spiegelkarte verwenden.
- Vor dem Spiel könnt ihr alle gemeinsam die acht verschiedenen Grimassen auf den Tierkarten nachmachen.
- Das Spiel wird schwerer, wenn ihr mit mehr als acht Tierpaaren spielt.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr mit weniger als acht Tierpaaren spielt.

## Spielidee für ältere Kinder und größere Gruppen

Zusätzlich zu den beiden beschriebenen Spielideen könnt ihr auch nach folgender Regel spielen:



- Legt die blauen Tierkarten offen und für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
- Ein Kind bekommt die grünen Tierkarten, sieht sich geheim die oberste Tierkarte an und macht die darauf abgebildete Grimasse.
- Alle anderen suchen die zur Grimasse passende blaue Tierkarte und legen schnell ihre Hand darauf.
- Das Kind, das am schnellsten seine Hand auf die richtige Karte gelegt hat, bekommt eine Bananenkarte als Belohnung. Zusätzlich bekommt auch das Kind, das die Grimasse gemacht hat, eine Bananenkarte als Belohnung.
- Hat kein Kind seine Hand auf der richtigen Karte, bekommt kein Kind eine Bananenkarte.
- Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und darf eine grüne Tierkarte ziehen und die Grimasse nachmachen.

Das Spiel endet, sobald jedes Kind dreimal eine Grimasse machen durfte. Das Kind oder die Kinder mit den meisten Bananenkarten haben das Spiel gewonnen.



## Die Tierkarten



Die Zunge so weit wie möglich zur Nase herausstrecken.



Mit der Zunge die oberen Zähne putzen und dabei die Zunge langsam nach rechts und links bewegen.



Mit der Zunge innen gegen die Wange drücken.



Die geschlossenen Lippen spitz machen.



Die geschlossenen Lippen  
breit ziehen.



Mit der Zunge langsam die  
Oberlippe ablecken (Mund-  
winkel nicht vergessen).



Die Zunge langsam im Kreis  
bewegen und dabei die oberen  
und unteren Zähne putzen.



Die Lippen spitz und  
schmal machen.



Mit der Zunge am Gaumen von vorne nach hinten entlangfahren.



Die Unter- über die Oberlippe legen.



Die Zunge so weit wie möglich zum Kinn herausstrecken.



Mit der Zunge die unteren Zähne putzen und dabei die Zunge langsam nach rechts und links bewegen.



Lippen zusammenpressen und die Wangen „aufblasen“.



Die Ober- über die Unterlippe legen.



Mit der Zunge langsam die Unterlippe ablecken (Mundwinkel nicht vergessen).



Zunge mehrmals weit herausstrecken und wieder hineinziehen.

# Mimic Memo

Educational game to train motor skills  
of the mouth and lips



A co-operative memory game for 2 - 6 little mouth acrobats ages 3 - 8.  
Includes competitive variation.

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Annet Rudolph  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes



## Dear Parents and Educators,

ENGLISH

The idea of this entertaining and exciting game is to train the motor skills of your child's mouth and lips.

Before starting to play, look at the animal cards with your child and then together, try to make the same funny faces. Your child, of course, can use the mirror card to check his "animal face".

At the end of the instructions you will find a detailed description of the mouth and lip exercises.

This game does not replace speech therapy but can complement it. If you think the speech development of your child is not "normal" please seek specialized help: pediatricians, speech therapists or educators for children with speech-language disorders, pediatric social centers, health insurance companies or health offices will be able to give you professional advice.

**Sincerely,  
Your inventors of inquisitive playthings**

## Contents

- 1 monkey
- 16 green animal cards
- 16 blue animal cards
- 24 banana cards
- 1 mirror card
- 1 die
- Set of game instructions

green animal cards



blue animal cards



banana cards



## Game idea#1: Monkey see, monkey do

ENGLISH

A co-operative memory game for 1 to 6 children.

### **Preparation of the Game**

Arrange the 15 banana cards in a row in the center of the table.

Place the monkey on the first banana card.

There are 16 different animal head cards. Each head is represented twice, once on a blue and once on a green animal card. Choose eight animal heads from the blue cards and then the same ones from the green cards. Shuffle the 16 animal cards and place the green ones to the right of the row with the banana cards and the blue ones on the left.

Get the die and the mirror card ready. Return the remaining cards to the game box.



## How to Play

Play in a clockwise direction.

The player who can make the funniest face may start. If you cannot agree the youngest child starts.

Turn over a green card. **Together** imitate the face of the animal shown. Then turn over a blue animal card.

### Do both cards show the same animal head?

- **Yes?**

Super! You may take the matching pair and place in front of you.

- **No?**

Pity! Remember where both the heads are and turn over the animal cards again. Then roll the die and move the monkey the same number of squares as dots on the die.

Now it's the turn of the next child to uncover an animal card.

## End of the Game

When you have found eight animal pairs, you win together. If however the monkey reaches or goes beyond the last banana card first, unfortunately you lose the game together.

### Hint:

- To check if you are making the right face you can use the mirror card.
- Before starting to play try to make the eight faces shown on the animal cards.
- The game gets more difficult if you use more than eight animal pairs or lay out fewer banana cards.
- The game is easier if you play with less than eight animal pairs or you use more banana cards.



## Game idea#2: Who will be the banana king?

An exciting memo game for 2 to 6 children.

### **Preparation of the Game**

There are 16 different animal heads. Each head is represented twice, once on a blue and once on a green animal card. Choose eight animal heads from the blue cards and then the same ones from the green cards.

Shuffle the eight blue animal cards and place them face down in the center of the table. Arrange the green ones in a circle around the blue cards.

Place the monkey on any green card.

Get the banana cards, the mirror card and the die ready.  
Return the remaining cards to the game box.

## How to Play

Play in a clockwise direction.

The player who can make the scariest face may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Roll the die and move the monkey accordingly in a clockwise direction.

Now try to make the face of the animal that the monkey has reached.

Then try to turn over the corresponding blue card.

### Is it the right animal card?

- **Yes?**

Great! As a reward you may take a banana card and keep it in front of you.

- **No?**

Pity! Together make the face of the animal shown on the blue card

Now turn over the blue card. Then it's the turn of the next player to roll the die.



## End of the game

As soon as a player has gathered three banana cards, he has won the game.

### Hint:

- To check you are making the right face you can use the mirror card.
- Before starting to play imitate together the eight faces shown on the animal cards.
- The game gets more difficult if you use more than eight animal pairs.
- The game is easier if you play with less than eight animal pairs.

## Game ideas for older children and larger groups

In addition to the two game ideas you can include the following rules:



- Place the blue animal cards face up and within reach in the center of the table.
- A player gets the green animal cards and in secret looks at the card on top. Then he imitates the face shown.
- The other players look for the corresponding blue animal card and rapidly place their hand on it.
- The quickest player to touch the correct card receives a banana card as a reward. The player who made the face also gets a banana card as a reward.
- If no player places his hand on the correct card no one receives a reward.
- Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to draw a green animal card and pull a face.

The game ends as soon as each player has had three goes at making a face. The player(s) with the most banana cards win the game.

## The animal cards



Stick your tongue out as far as possible to touch your nose.



Brush your upper teeth with your tongue, moving your tongue slowly to the right and to the left.



Press your tongue against your cheek



Purse your lips.





With your lips closed stretch your mouth out wide.



Slowly lick your upper lip with your tongue (don't forget the corners of the mouth).



Slowly move the tongue in a circle brushing the upper and lower teeth.



Purse and pout your lips.



Slide your tongue along the roof of your mouth from front to back.



Place the lower lip above the upper lip.



Stick your tongue out as far as possible to touch your chin.



Brush your lower teeth with your tongue moving the tongue slowly to the right and to the left.



Press your lips together and inflate your cheeks.



Place your upper lip over your lower lip.



Slowly lick your lower lip (don't forget the corners of the mouth).



Repeatedly stick your tongue in and out.

# Mémo Mimique

## Jeu éducatif de motricité de la bouche et des lèvres



Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 6 imitateurs de grimaces de 3 à 8 ans.  
Avec variante compétitive.

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Annet Rudolph  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

## Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs,

Cet amusant et distrayant jeu incitera votre enfant à faire des exercices pour stimuler les mouvements de la bouche et des lèvres.

Avant de jouer pour la première fois, regardez attentivement avec votre enfant les différentes cartes d'animaux et imitez ensemble les « grimaces » respectives. Votre enfant pourra bien sûr se servir de la carte-miroir pour contrôler sa grimace.

A la fin de la présente règle, vous trouverez une description de chacun des exercices de motricité de la bouche et des lèvres.

Le présent jeu ne substitue pas une thérapie logopédique mais peut néanmoins la compléter. Si vous pensez que le langage de votre enfant ne se développe pas dans les « normes » n'hésitez pas à consulter un spécialiste, que ce soit un pédiatre, un logopède, un éducateur spécialisé, un orthophoniste ou les services publics de la santé, qui vous donneront des conseils de professionnels.

### Les créateurs pour enfants joueurs

## Contenu du jeu

- 1 singe
- 16 cartes d'animaux de couleur verte
- 16 cartes d'animaux de couleur bleue
- 24 cartes de banane
- 1 carte-miroir
- 1 dé
- 1 règle des jeux

cartes d'animaux  
de couleur verte



cartes d'animaux  
de couleur bleue



cartes de banane





## Idée de jeu n° 1 : Singeries

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 enfants.

FRANÇAIS

### Préparatifs

Poser 15 cartes de banane en une rangée au milieu de la table.

Poser le singe sur la première carte de banane.

Dans le jeu, il y a 16 têtes d'animaux différentes. Chaque tête d'animal est représentée deux fois : sur une carte bleue et sur une carte verte.

Choisir huit cartes bleues, puis prendre les huit cartes vertes avec les têtes d'animaux correspondantes.

Mélanger les 16 cartes. Poser les cartes vertes à droite des cartes de banane et les cartes bleues à gauche des cartes de banane.

Préparer le dé et la carte-miroir. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui fera la plus « belle » grimace a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne une carte verte. Tous les joueurs imitent alors **ensemble** la grimace faite par l'animal représenté sur la carte. Ensuite, retourne une carte bleue.

### Les deux cartes indiquent-elles la même tête d'animal ?

- **Oui ?**

Super ! Tu prends les deux cartes et les poses devant toi.

- **Non ?**

Domage ! Mémorisez ces deux têtes d'animaux et retournez les cartes de nouveau. Lance le dé et avance le singe du nombre correspondant sur les cartes de banane.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

## Fin de la partie

Quand les huit paires de cartes sont trouvées, vous avez tous gagné la partie ensemble. Mais si le singe arrive avant sur la dernière carte de banane ou s'il la dépasse, vous perdez malheureusement la partie tous ensemble.

### Conseils:

- Pour vérifier si vous imitez bien la grimace, vous pouvez utiliser la carte-miroir.
- Avant de jouer, vous pouvez imiter tous ensemble les huit grimaces différentes représentées sur les cartes d'animaux.
- Le jeu sera plus compliqué si vous jouez avec plus de huit paires de cartes ou avec moins de cartes de banane.
- Le jeu sera plus facile si vous prenez moins de huit paires de cartes ou plus de cartes de banane.

## Idée de jeu n°2 : Qui sera le roi de la banane ?

Un jeu de mémoire captivant pour 2 à 6 enfants.

### Préparatifs

Il y a 16 têtes d'animaux différentes. Chaque tête d'animal est représentée deux fois : sur une carte bleue et sur une carte verte. Choisir huit cartes bleues et prendre les huit cartes vertes aux têtes d'animaux correspondantes.

Mélanger les huit cartes bleues et les poser faces cachées au milieu de la table. Poser les huit cartes vertes faces visibles en cercle autour des cartes bleues.

Poser le singe sur n'importe quelle carte verte.

Préparer les cartes de banane, la carte-miroir et le dé. Les cartes en trop sont remises dans la boîte.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imitera la grimace la plus terrible a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance le dé et avance le singe dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cartes vertes correspondantes.

Imite la grimace de l'animal sur lequel le singe se trouve maintenant.

Essaie ensuite de retourner la carte bleue correspondante.

### As-tu retourné la carte qui convient ?

- **Oui ?**

Super ! En récompense, tu prends une carte de banane et la poses devant toi.

- **Non ?**

Domage ! Imiter tous ensemble la grimace de l'animal représentée sur la carte bleue.

Ensuite, tu retournes de nouveau la carte bleue.

Après cela, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré sa troisième carte de banane, il gagne la partie.

### Conseils:

- Pour vérifier si vous imitez bien la grimace, vous pouvez utiliser la carte-miroir.
- Avant de jouer, vous pouvez imiter tous ensemble les huit grimaces différentes représentées sur les cartes d'animaux.
- Le jeu sera plus compliqué si vous jouez avec plus de huit paires de cartes.
- Le jeu sera plus facile si vous prenez moins de huit paires de cartes.

### Idée de jeu pour enfants plus âgés et pour plus de joueurs

En plus des deux idées décrites plus haut, vous pouvez aussi jouer suivant la règle ci-dessous :



- Poser les cartes bleues au milieu de la table, faces visibles et bien accessibles à tous.
- Un joueur prend les cartes vertes, regarde discrètement ce qu'il y a sur la carte du dessus et imite la grimace qui y est représentée.
- Tous les autres cherchent la carte bleue à la grimace correspondante et posent vite leur main dessus.
- Celui qui posera le plus vite sa main sur la bonne carte prend une carte de banane en récompense. Le joueur qui a fait la grimace prend également une carte de banane en récompense.
- Si aucun joueur n'a posé sa main sur la bonne carte, personne ne récupère de carte de banane.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de tirer une carte verte et d'imiter la grimace correspondante.

La partie se termine dès que chaque joueur a fait trois fois une grimace. Le joueur ou les joueurs qui a/ont récupéré le plus grand nombre de cartes de banane gagne(nt) la partie.

## Les cartes d'animaux



Essayer de toucher son nez avec sa langue.



Avec la langue, se « laver » les dents du haut en déplaçant la langue lentement de droite à gauche



Avec sa langue, appuyer contre la joue à l'intérieur.



Faire la bouche en « cul-de-poule ».





Faire un grand sourire  
avec les lèvres fermées.



Se lécher la lèvre supérieure  
avec la langue (ne pas oublier  
le coin des lèvres).



Faire tourner sa langue lentement  
dans la bouche en se « lavant »  
les dents du haut et du bas.



Serrer les lèvres et les  
avancer en « pointe ».



Se passer la langue sur le palais, d'avant en arrière.



Faire passer la lèvre inférieure sur la lèvre supérieure.



Tirer la langue le plus loin possible vers le menton.



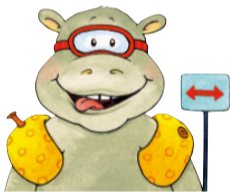
Avec la langue, se « laver » les dents du bas en déplaçant la langue lentement vers la droite et vers la gauche.



Appuyer les lèvres l'une contre l'autre et faire gonfler ses joues.



Faire passer la lèvre supérieure sur la lèvre inférieure.



Avec la langue, se lécher lentement la lèvre inférieure (ne pas oublier le coin des lèvres).



Tirer la langue plusieurs fois de suite en la sortant le plus loin possible et en la rentrant ensuite.

# Mimiek memo

Een spel om motorische vaardigheden  
van mond en lippen te trainen



Een coöperatief geheugenspel voor 2 - 6 kleine mondacrobaten van 3 - 8 jaar.  
Met wedstrijdvariant.

**Spelidee:** Markus Nikisch  
**Illustraties:** Annet Rudolph  
**Spelduur:** 5 - 10 minuten



## Lieve ouders, beste opvoeders

in dit grappige en spannende spel wordt uw kind ertoe aangezet de motorische vaardigheden van mond en lippen te trainen.

Bekijk alvorens met het spel te beginnen met uw kind aandachtig de afzonderlijke dierenkaarten en doe gezamenlijk de „gekke bekken“ na.

Uw kind kan natuurlijk de spiegelkaart gebruiken om zijn/haar eigen grimassen zelf te controleren.

Aan het eind van deze handleiding is een beschrijving van de afzonderlijke mond- en lippenoefeningen opgenomen.

Dit spel vervangt geen logopedische therapie maar kan deze wel ondersteunen. Als u denkt dat de spraakontwikkeling van uw kind niet „normaal“ verloopt, neem dan a.u.b. contact op met een deskundige instantie zoals bv.: kinderarts, logopedist, sociaal pediatrie dienst, ziekenfonds of gezondheidsdienst, die u vakkundig advies kan geven.

### Uw uitvinders voor kinderen

## Spelinhoud

- 1 aap
- 16 groene dierenkaarten
- 16 blauwe dierenkaarten
- 24 bananenkaarten
- 1 spiegelkaart
- 1 dobbelsteen
- spelregels

groene dierenkaarten



blauwe dierenkaarten



bananenkaarten



## Spelidee 1: Apentheater

Een coöperatief geheugenspel voor 1 tot 6 kinderen.

### Spelvoorbereiding

Leg 15 bananenkaarten op een rij in het midden van de tafel. Zet de aap op de eerste bananenkaart.

Er zijn 16 verschillende dierenkoppen. Iedere dierenkop komt twee keer voor: één keer op een blauwe en één keer op een groene dierenkaart. Kies acht verschillende dierenkoppen uit de blauwe kaarten uit. Zoek vervolgens dezelfde acht dierenkoppen van de groene kaarten.

Schud alle 16 dierenkaarten en leg de groene dierenkaarten rechts en de blauwe dierenkaarten links naast de bananenkaarten.

Leg de dobbelsteen en de spiegelkaart klaar. Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Het kind dat de gekste bek kan trekken, mag beginnen.

Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Draai een groene dierenkaart om. Doe **gezamenlijk** de gekke bek van het afgebeelde dier na. Draai vervolgens een blauwe kaart om.

### Vertonen de beide kaarten dezelfde dierenkop?

- **Ja?**

Geweldig! Je mag beide kaarten pakken en voor je neerleggen.

- **Nee?**

Helaas! Onthou beide dierenkoppen en keer de dierenkaarten weer om. Gooi vervolgens met de dobbelsteen en zet de aap het overeenkomstige aantal bananenkaarten vooruit.

Nu is het volgende kind aan de beurt en draait hij/zij twee kaarten om.





## Einde van het spel

Als jullie alle acht dierenparen hebben gevonden, hebben jullie het spel gezamenlijk gewonnen. Heeft echter de aap de laatste bananenkaart bereikt of is hij er overheen gekomen, dan hebben jullie helaas met z'n allen verloren.

### Tips:

- Om te controleren of jullie de gekke bekken ook echt goed kunnen nadoen, kan de spiegelkaart worden gebruikt.
- Voor het spel kunnen jullie met z'n allen de acht verschillende gekke bekken van de dierenkaarten nadoen.
- Het spel wordt moeilijker als jullie met meer dan acht dierenparen spelen of minder bananenkaarten gebruiken.
- Het spel wordt gemakkelijker als jullie met minder dan acht dierenparen spelen of meer bananenkaarten gebruiken.

## Spelidee 2: Wie wordt bananenkonink?

Een spannend geheugenspel voor 2 tot 6 kinderen.

### Spelvoorbereiding

Er zijn 16 verschillende dierenkoppen. Iedere dierenkop komt twee keer voor: één keer op een blauwe en één keer op een groene dierenkaart.

Kies acht verschillende dierenkoppen uit de blauwe kaarten uit. Zoek vervolgens dezelfde acht dierenkoppen van de groene kaarten.

Schud de acht blauwe dierenkaarten en leg ze verdekt in het midden van de tafel. Leg de acht groene dierenkaarten open in een cirkel rondom de blauwe dierenkaarten.

Zet de aap op een willekeurige groene dierenkaart.

Leg de bananenkaarten, de spiegelkaart en de dobbelsteen klaar.

Overgebleven kaarten gaan terug in de doos.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat de engste bek kan trekken, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Gooi met de dobbelsteen en zet de aap kloksgewijs het overeenkomstige aantal kaarten vooruit.

Doe de gekke bek van het dier waarop de aap is terechtgekomen. Probeer vervolgens de bijpassende blauwe dierenkaart om te draaien.

### Heb je de bijpassende dierenkaart omgedraaid?

- **Ja?**

Geweldig! Je mag als beloning een bananenkaart pakken en voor je leggen.

- **Nee?**

Helaas! Doe gezamenlijk de gekke bek van het dier op de blauwe kaart na.

Vervolgens keer je de blauwe kaart weer om. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Zodra één van de kinderen zijn/haar derde bananenkaart krijgt, heeft deze speler het spel gewonnen.

### Tips:

- Om te controleren of jullie de gekke bekken ook echt goed kunnen nadoen, kan de spiegelkaart worden gebruikt.
- Voor het spel kunnen jullie met z'n allen de acht verschillende gekke bekken van de dierenkaarten nadoen.
- Het spel wordt moeilijker als jullie met meer dan acht dierenparen spelen.
- Het spel wordt gemakkelijker als jullie met minder dan acht dierenparen spelen.

## Spelidee voor oudere kinderen en grotere groepen

Afgezien van de beide beschreven spelideeën, kunt u ook volgens onderstaande regels spelen:



- Leg de blauwe dierenkaarten open en voor iedereen goed bereikbaar in het midden van de tafel.
- Eén van de kinderen krijgt de groene dierenkaarten, bekijkt ongezien de bovenste kaart en doet de hierop afgebeelde gekke bek na.
- Alle anderen zoeken de bij de gekke bek passende blauwe dierenkaart en leggen snel hun hand erop.
- Het kind dat het snelst zijn/haar hand op de juiste kaart heeft gelegd, krijgt als beloning een bananenkaart. Bovendien krijgt ook het kind dat de gekke bek heeft getrokken een bananenkaart als beloning.
- Als geen enkel kind zijn/haar hand op de juiste kaart heeft gelegd, krijgt geen enkel kind een bananenkaart.
- Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en mag hij/zij een groene dierenkaart pakken en de gekke bek nadoen.

Het spel is afgelopen zodra ieder kind drie keer een gekke bek heeft getrokken. Het kind of de kinderen met de meeste bananenkaarten hebben het spel gewonnen.

## De dierenkaarten



De tong zo ver mogelijk naar de neus uitsteken.



De tong langs de boventanden wrijven en tegelijk de tong langzaam van links naar rechts bewegen.



De tong aan de binnenkant tegen de wang drukken.



De gesloten lippen spits vooruit steken.



Met gesloten lippen een grote grijns maken.



Met de tong langzaam de langs de bovenlip likken (mondhoeken niet vergeten).



De tong langzaam in het rond bewegen en tegelijk langs boven- en ondertanden wrijven.



De lippen spits en smal maken.



De tong langs het gehemelte van voren naar achteren bewegen.



De onderlip over de bovenlip leggen.



De tong zo ver mogelijk naar de kin uitsteken.



De tong langs de ondertanden wrijven en tegelijk de tong langzaam van links naar rechts bewegen.





Lippen tegen elkaar drukken  
en de wangen „opblazen“.



De bovenlip over de onderlip leggen.



Met de tong langzaam  
langs de onderlip likken  
(mondhoeken niet vergeten).



De tong verschillende keren  
ver uitsteken en intrekken.

# Memo-Mímico

## Juego didáctico para entrenar la motricidad bucal y labial



Un juego cooperativo de memoria para 2 - 6 pequeños acróbatas de la boca de 3 a 8 años. Con una variante competitiva.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Annet Rudolph  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos



## Queridos padres, queridos educadores:

Con este juego divertido y emocionante, su hijo se verá incitado a entrenar su motricidad bucal y labial.

Observen cada una de las cartas atentamente con su hijo e imiten las muecas juntos. Como es natural, su hijo también puede utilizar la carta espejo para revisar sus muecas.

Al final de estas instrucciones encontrarán una descripción de cada uno de los ejercicios bucales y labiales.

Este juego no sustituye a ninguna terapia logopédica, pero puede servir como complemento a cualquiera de ellas. Si ustedes creen que su hijo no está teniendo un desarrollo lingüístico normal, busquen asesoramiento especializado: pediatras, logopedas o pedagogos de niños con dificultades lingüísticas, centros pediátricos, ambulatorios o centros de salud podrán asesorarles de manera competente.

## Contenido del juego

- 1 mono
- 16 cartas verdes de animales
- 16 cartas azules de animales
- 24 cartas de bananas
- 1 carta espejo
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego

cartas verdes de animales



cartas azules de animales



cartas de bananas



## Juego 1: Una moneda

Un juego cooperativo de memoria para entre 1 y 6 niños.

### Preparativos

Extendad las 15 cartas de bananas en el centro de la mesa formando una hilera. Colocad el mono en la primera carta de bananas.

Hay 16 cabezas diferentes de animales. Cada cabeza está repetida dos veces: una vez de color azul y otra de color verde. Escoged de entre las cartas azules ocho cabezas diferentes de animales. A continuación, coged las mismas ocho cabezas de animales de entre las cartas verdes.

Mezclad las 16 cartas y poned las cartas verdes a la derecha y las cartas azules a la izquierda, junto a las cartas de bananas.

Tened la carta espejo y el dado preparados. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja.

## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que sepa realizar la mejor mueca. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño.

Descubre una carta verde. Imitad **juntos** la mueca del animal que aparece dibujado. A continuación descubre una carta azul.

### ¿Muestran las dos cartas la misma cabeza de animal?

- **¿Sí?**

¡Fantástico! Puedes coger las dos cartas y colocarlas delante tuyo.

- **¿No?**

¡Lástima! Memorizad las dos cabezas de animales y dad de nuevo la vuelta a las cartas. Tira el dado a continuación y avanza el mono el número de cartas de bananas correspondiente.

Ahora le toca descubrir las cartas al siguiente niño.



## Final de la partida

Cuando hayáis encontrado las ocho parejas, habréis ganado todos juntos la partida. Pero si el mono llega primero a la última carta de bananas o la sobrepasa, habréis perdido todos juntos.

### Consejos:

- Podéis utilizar la carta espejo para controlar si imitáis correctamente la mueca.
- Antes de jugar podéis imitar juntos las ocho muecas diferentes que aparecen en las cartas.
- La partida se vuelve más complicada si jugáis con más de ocho parejas o con menos cartas de bananas.
- La partida se vuelve más fácil si jugáis con menos de ocho parejas o con más cartas de bananas.

## Juego 2: ¿Quién será el rey de las bananas?

Un emocionante juego de memoria para entre 2 y 6 niños.

### **Preparativos**

Hay 16 cabezas diferentes de animales. Cada cabeza de animal está repetida dos veces: una vez de color azul y otra de color verde. Escoged de entre las cartas azules ocho cabezas diferentes de animales. A continuación, coged las mismas ocho cabezas de animales de entre las cartas verdes.

Mezclad las ocho cartas azules y ponedlas boca abajo en el centro de la mesa. Colocad las ocho cartas verdes destapadas en círculo rodeando las cartas azules.

Colocad al mono encima de una carta verde cualquiera.

Tened las cartas de bananas, la carta espejo y el dado preparados. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja.





## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que sepa hacer la mueca más terrorífica. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño.

Tira el dado y avanza el mono el número de cartas correspondientes en el sentido de las agujas del reloj. Imita la mueca del animal sobre el que se encuentra el mono en este momento.

Intenta ahora descubrir la carta azul correspondiente.

## ¿Has descubierto la carta correspondiente?

- **¿Sí?**

¡Fantástico! De premio te puedes quedar una carta de bananas y colocarla delante tuyo.

- **¿No?**

¡Lástima! Tenéis que imitar juntos la mueca del animal de la carta azul.

Ahora vuelves a dar la vuelta a la carta azul. A continuación es el turno del siguiente niño para tirar el dado.

## Final de la partida

Gana la partida el niño que obtenga su tercera carta de banana.

### Consejos:

- Podéis utilizar la carta espejo para controlar si imitáis correctamente cada mueca.
- Antes de jugar podéis imitar todos juntos las ocho muecas diferentes que aparecen en las cartas de animales.
- El juego se vuelve más complicado si jugáis con más de ocho parejas de animales.
- El juego se vuelve más fácil si jugáis con menos de ocho parejas de animales.

## Propuesta de juego para niños mayores y grupos grandes

Adicionalmente a las dos propuestas de juego descritas, pueden ustedes jugar siguiendo las siguientes reglas:



- Se colocan las cartas azules en el centro de la mesa, boca arriba y al alcance de todos.
- Un niño recibe las cartas verdes, mira en secreto la carta superior y realiza la mueca dibujada en ella.
- Todos los demás buscan la carta azul que se corresponde con esa mueca y ponen la mano encima de la carta.
- El niño que haya puesto su mano más rápidamente sobre la carta correcta, recibe de premio una carta de bananas. Además, el niño que haya hecho la mueca recibe también una carta de bananas de premio.
- Si ningún niño ha colocado la mano sobre la carta correcta, nadie obtendrá una carta de bananas.
- A continuación es el turno del siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj y podrá sacar una carta verde e imitar la mueca dibujada en ella.

La partida acaba cuando cada niño haya realizado tres muecas. Ganan la partida el niño o los niños con el mayor número de cartas de bananas.

## Las cartas de animales



Sacar la lengua lo máximo posible hacia arriba intentando tocar la nariz.



Pasar la lengua por los dientes superiores moviéndola lentamente a derecha e izquierda.



Presionar los carrillos con la lengua desde dentro.



Hacer morritos con los labios cerrados.





Ensanchar la boca con los labios cerrados.



Lamer el labio superior lentamente con la lengua (sin olvidar las comisuras de la boca).



Mover lentamente la lengua en círculo pasándola por los dientes superiores e inferiores.



Hacer morritos y ensanchar los labios.



Desplazar la lengua por el paladar desde delante hacia atrás.



Montar el labio inferior sobre el superior.



Sacar la lengua lo máximo posible hacia abajo intentando tocar la barbilla.



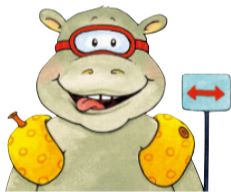
Pasar la lengua por los dientes inferiores moviéndola lentamente a derecha e izquierda.



Mantener apretados los labios e inflar los carrillos.



Montar el labio superior sobre el inferior.



Lamer el labio inferior lentamente con la lengua (sin olvidar las comisuras de la boca).



Sacar varias veces la lengua del todo y volverla a meter.

# Memo Mimo

## Gioco educativo per esercitare la motricità di bocca e labbra



Un gioco di memoria cooperativo per 2 - 6 artisti della smorfia da 3 a 8 anni.  
Con variante di gara.

**Ideazione:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Annet Rudolph  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti





## Cari genitori, cari educatrici ed educatori,

con questo gioco divertente e appassionante il vostro bambino eserciterà la motricità della bocca e delle labbra.

Prima di giocare per la prima volta osservate con vostro figlio le singole carte degli animali e imitate insieme a lui le “smorfie”. Il vostro bambino può naturalmente usare la carta-specchio per controllare le sue “smorfie”.

Alla fine di queste istruzioni troverete una descrizione dei singoli esercizi per allenare bocca e labbra.

Pur non avendo la pretesa di sostituire una terapia logopedica, questo gioco potrà svolgere una funzione integrativa. Se pensate che l'evoluzione linguistica di vostro figlio non proceda secondo parametri “normali”, consultate degli specialisti: pediatri, logopedisti, pedagoghi logopedi, centri socio pediatrici, mutue e uffici di igiene potranno consigliarvi in maniera competente.

## Contenuto del gioco

- 1 scimmia
- 16 carte verdi di animali
- 16 carte blu di animali
- 24 carte banana
- 1 carta-specchio
- 1 dado
- Istruzioni per giocare

carte verdi di animali



carte blu di animali



carte banana



## Gioco 1: Teatro delle scimmie

Un gioco di memoria cooperativo per 1 - 6 bambini.

### **Preparativi del gioco**

Formate al centro del tavolo una fila con le 15 carte banana. Mettete la scimmia sulla prima carta banana.

Ci sono 16 diverse teste di animale. Ogni testa di animale si ripete due volte: una volta come carta animale blu e una volta verde. Tra le carte animali blu scegliete otto diverse teste di animale e prendete poi le stesse otto teste di animale dalle carte verdi.

Mescolate le 16 carte e mettete le carte verdi a destra e le carte blu a sinistra accanto alle carte banana.

Preparate il dado e la carta specchio. Le carte inutilizzate tornano nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario.

Inizia il bambino che fa la smorfia più bella. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che scopre una carta verde animale.

Imitate insieme la smorfia dell'animale raffigurato. Il bambino poi scopre una carta animale blu

### **Le due carte mostrano la stessa testa di animale?**

- **Sì?**

Magnifico! Puoi prendere le due carte e metterle davanti a te.

- **No?**

Peccato! Memorizzate le due teste di animale e coprite di nuovo le carte. Il bambino tira poi il dado e avanza la scimmia di un numero corrispondente di carte banana.

Il turno passa poi al seguente bambino.



## Conclusione del gioco

Quando avrete trovato tutte le otto coppie di animale, avrete vinto insieme il gioco. Avrete però perso tutti insieme se la scimmia raggiunge prima l'ultima carta banana o la supera.

### Consigli:

- Per controllare la corretta esecuzione delle smorfie potete usare la carta specchio.
- Prima di giocare potete imitare tutti insieme le otto diverse smorfie sulle carte animali.
- Il gioco è più difficile se giocate con più di otto coppie di animali o se prendete meno carte banana.
- Il gioco risulta più facile se giocate con meno di otto coppie di animali o se prendete più carte banana.

## Gioco 2: Chi sarà il re delle banane?

Un emozionante gioco di memoria per 2 - 6 bambini.

### **Preparativi del gioco**

Ci sono 16 diverse teste di animale. Ogni testa si ripete due volte: una come carta blu e una come carta verde. Tra le carte animali blu scegliete otto diverse teste di animali e le stesse otto carte le prendete in versione verde.

Mescolate le otto carte animali blu e mettetele coperte al centro del tavolo. Mettete le otto carte animali verdi scoperte in cerchio intorno alle carte animali blu.

Collocate la scimmia su una qualsiasi carta animale verde.

Preparate le carte banana, la carta specchio e il dado.

Le carte animali inutilizzate tornano nella scatola.



## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario.

Inizia chi produce la smorfia più terrificante. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo.

Tiri il dado e avanza la scimmia in senso orario corrispondentemente al punteggio. Imita la smorfia dell'animale su cui è arrivata la scimmia.

Cerca di scoprire la carta animale blu corrispondente.

### Hai scoperto la carta animale corrispondente?

- **Sì?**

Fantastico! Come premio puoi tenere una carta banana e metterla davanti a te.

- **No?**

Peccato! Imitate insieme la smorfia dell'animale sulla carta animale blu.

Ora copri di nuovo la carta animale blu. Il turno passa poi al bambino seguente.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha tre carte banana.

### Consigli:

- Per controllare la corretta esecuzione delle smorfie potete usare la carta specchio.
- Prima di giocare potete imitare tutti insieme le otto diverse smorfie sulle carte animali.
- Il gioco è più difficile se giocate con più di otto coppie di animali.
- Il gioco risulta più facile se giocate con meno di otto coppie di animali.

## Proposta di gioco per bambini più grandicelli e per gruppi più numerosi

Oltre alle due proposte di gioco innanzi descritte, potete giocare anche applicando le seguenti regole:





- Mettete al centro del tavolo le carte animali blu scoperte e raggiungibili per tutti.
- Un bambino riceve le carte animali verdi, guarda di nascosto la prima carta e imita la smorfia dell'animale raffigurato.
- Tutti gli altri cercano la carta blu che corrisponde alla smorfia e rapidi la coprono con la mano.
- Il bambino più rapido riceve in premio una carta banana. Anche il bambino che ha eseguito la smorfia riceve una carta banana in premio.
- Se nessuno ha coperto la carta corretta, nessuno riceve in premio la carta banana.
- Il turno passa poi al bambino che segue in senso orario, che prenderà una carta verde e imiterà la smorfia.

Il gioco finisce quando un bambino ha eseguito tre smorfie. Vince il gioco il bambino o i bambini con il maggior numero di carte banana.

## Le carte animali



Cercare di raggiungere la punta del naso con la lingua.



Pulire con la lingua i denti superiori movendo la lingua lentamente da destra a sinistra e viceversa.



Premere con la lingua sull'interno della guancia.



Aguzzare le labbra serrate.





Allargare le labbra serrate.



Leccare lentamente il labbro superiore con la lingua (senza dimenticare gli angoli della bocca).



Muovere lentamente in cerchio la lingua pulendo i denti superiori e inferiori.



Aguzzare le labbra restringendole.



Far scorrere la lingua avanti e indietro sul palato.



Sovrapporre il labbro inferiore su quello superiore.



Estrarre la lingua il più possibile verso il mento.



Pulire con la lingua i denti inferiori muovendo la lingua lentamente da destra a sinistra e viceversa.

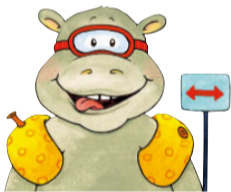




Serrare le labbra e gonfiare le guance.



Sovrapporre il labbro superiore su quello inferiore.



Leccare lentamente il labbro inferiore (senza dimenticare gli angoli della bocca).



Estrarre e ritrarre più volte la lingua.

Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**