

little MIME



Âges : 2,5-5 ans



Contenu : 30 cartes "animaux"



But du jeu : Aider les animaux à rentrer à la maison en imitant leur maman.

Les petits animaux se sont perdus.

Vite, aidons-les à retrouver le chemin de leur maison !



Déroulement du jeu : Poser 4 cartes "animaux" sur la table, face découverte, au milieu des joueurs.

Expliquer aux enfants que ces animaux se sont perdus et qu'il faut les aider à rentrer à la maison. Pour cela, il faut les attirer en imitant leur maman.



Cot Cot



Wouaf



Bééééh



Croa

Le premier joueur commence. Il choisit secrètement dans sa tête un animal de la table et imite son cri, ses gestes, ou les deux.

Tous ensemble, les autres joueurs tentent de reconnaître quel animal est imité.

Dès qu'un joueur pense avoir reconnu l'animal, il l'annonce à haute voix (ou le montre du doigt pour les plus petits) :

- S'il s'agit bien de l'animal imité, alors celui-ci peut rejoindre sa maman. On retire la carte de la table : elle est gagnée. Puis la main passe au joueur suivant qui choisit un nouvel animal à imiter...

- S'il ne s'agit pas de l'animal imité, alors cet animal reste en place. Puis la main passe au joueur suivant. Celui-ci peut choisir d'imiter le même animal ou un autre.

N.B. : Pour la première partie, il est préférable de choisir un adulte comme premier joueur.

Fin du jeu :

Dès que les 4 animaux ont retrouvé leur chemin, la partie est gagnée !

Variante pour les plus grands :

Le jeu ne se joue plus en coopération : c'est le joueur qui reconnaît l'animal le plus rapidement qui gagne la carte.

little MIME



Ages: 2.5-5 years



Includes: 30 "animal" cards



Aim of the game: Help the animals get home by acting like their mums.

The baby animals are lost. Quick – help them find the way back home!



Playing the game: Put 4 "animal" cards on the table, face up, in the middle of the players.

Explain to the children that these animals are lost and they must help them get home. To help them, they need to act like the animals' mums.



Cluck cluck



Woof



Baaaaa



Ribbit

The first player begins. They secretly choose an animal from the table without telling anyone and copy what it says, what it does, or both.

Working together, the other players try to recognise what animal it is.

When a player thinks they have recognised the animal, they say it out loud (or point at the picture for younger children):

- If it is the right animal, then it can go home to its mother. The card is removed from the table as it has gone home. Then it's the next player's turn, who chooses a new animal to imitate...

- If the other players do not guess the right animal, it stays where it is. Then it's the next player's turn. They can choose to act like the same animal or a different animal.

N.B.: For the first turn, it is best to choose an adult as the first player.

End of the game:

When all 4 animals have found their way home, the players have won the game!

Variants for older children:

The game is no longer played working together as a team but as a competitive game: the player who recognises the animal the quickest wins the card.

little MIME



Alter: 2,5-5 Jahre



Inhalt: 30 Tierkarten



Ziel des Spiels: Helft den Tieren nach Hause zu finden, indem ihr ihre Mutter nachahmt.

Die kleinen Tiere haben sich verlaufen. Schnell, helfen wir ihnen, ihren Weg nach Hause zu finden!



Spielverlauf: 4 Tierkarten aufgedeckt auf den Tisch legen, um den die Spieler sitzen.

Erklärt den Kindern, dass sich diese Tiere verlaufen haben und dass wir ihnen helfen müssen, nach Hause zu finden. Dazu müssen wir sie durch Nachahmen ihrer Mutter anlocken.



Piep piep



Wau wau



Mäh mäh



Quack

Der erste Spieler beginnt. Er wählt geheim ein Tier auf dem Tisch aus und ahmt dessen Laute, Bewegungen oder beides nach.

Alle anderen Spieler versuchen, das nachgeahmte Tier zu erkennen.

Sobald ein Spieler glaubt, das Tier erraten zu haben, sagt er es laut (oder die Kleinsten zeigen mit dem Finger auf die entsprechende Karte):

- Ist es wirklich das nachgeahmte Tier, kann dieses zu seiner Mutter zurück. Die Karte wird vom Tisch genommen: Sie wurde gewonnen. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und wählt ein anderes Tier zum Nachahmen.

- Wenn es sich nicht um das nachgeahmte Tier handelt, bleibt die Karte liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser kann entweder das gleiche Tier nachahmen oder ein anderes wählen.

HINWEIS: Für die erste Runde wird empfohlen, einen Erwachsenen als Startspieler zu wählen.

Spielende:

Sobald alle 4 Tiere den Weg zu ihrer Mutter gefunden haben, ist die Spielrunde gewonnen!

Version für etwas ältere Kinder:

Das Spiel wird nicht mehr kooperativ gespielt: Der Spieler, der das Tier am schnellsten erkennt, gewinnt die Karte.

little MIME



Leeftijd: 2,5-5 jaar



Inhoud: 30 dierenkaarten



Doel van het spel: De dieren helpen om weer thuis te komen door hun moeder na te doen.

De diertjes zijn verdwaald. Help ze hun moeder weer snel terug te vinden!



Verloop van het spel: Leg de 4 dierenkaarten in het midden van de tafel, met de afbeelding naar boven. Leg aan de kinderen uit dat deze dieren verdwaald zijn en dat ze geholpen moeten worden om weer thuis te komen. Daarvoor moeten ze de dieren roepen door hun moeder na te doen.



Tok, tok



Waf, waf



Bèèèèh



Kwaak, kwaak

De eerste speler mag beginnen. Hij kiest een van de dieren op tafel uit, maar zegt niet welke. Dit dier doet hij na (de bewegingen van het dier en/of het geluid dat het maakt).

De andere spelers proberen er samen achter te komen om welk dier het gaat.

De speler die denkt te weten welk dier wordt geïmiteerd, mag dit hardop zeggen (de allerkleinsten mogen het dier aanwijzen):

- Als hij het dier goed heeft geraden, mag het dier naar zijn moeder toe. De gewonnen kaart wordt van tafel gehaald. De beurt gaat naar de volgende speler die weer een dier uitkiest om na te doen.

- Als hij het dier niet goed heeft geraden, blijft het dier op tafel liggen. De volgende speler is nu aan de beurt. Deze speler mag hetzelfde dier of een ander dier kiezen om na te doen.

NB: Bij het eerste spel kan een volwassene het beste als eerste beginnen.

Einde van het spel:

Als alle 4 de dieren weer veilig thuis zijn, is het spel gewonnen!

Voor grotere kinderen:

Er wordt niet meer samengespeeld: de speler die het dier het snelst herkent, wint de kaart.

little MIME



Edad: 2,5-5 años



Contenido: 30 cartas «animales»



Objetivo del juego: Ayudar a los animales a volver a casa imitando a sus mamás.

Los animalitos se han perdido. ¡Rápido, hay que ayudarles a encontrar el camino a casa!



Desarrollo del juego: Se ponen 4 cartas «animales» boca arriba en el centro de la mesa. Se explica a los niños que esos animales se han perdido y hay que ayudarles a volver a casa. Para eso, hay que atraerles imitando a sus mamás.



Cocoricó



Guau



Bee



Croá

Empieza el primer jugador. Elige un animal de la mesa sin decirlo y tiene que imitar el sonido de ese animal, sus gestos o las dos cosas.

Empieza el primer jugador. Elige un animal de la mesa sin decirlo y tiene que imitar el sonido de ese animal, sus gestos o las dos cosas.

Los demás jugadores, todos juntos, intentan reconocer qué animal es.

Cuando un jugador cree que lo ha reconocido, lo dice en voz alta (o lo señala con el dedo si es muy pequeño):

- Si se trata del animal imitado, este puede reunirse con su mamá. Se quita la carta de la mesa porque la han ganado. Entonces le toca el turno al siguiente jugador, que elige otro animal al que imitar...

- Si no es el animal imitado, este se queda donde está. A continuación, le toca al siguiente jugador. Este puede elegir imitar al mismo animal o a otro.

Nota: En la primera partida, es preferible que el primer jugador sea un adulto.

Fin de la partida:

Cuando los 4 animales encuentren el camino de vuelta, ¡se gana la partida!

Variantes para los mayores:

No se juega en colaboración: el jugador que reconoce el animal más rápido gana la carta.

little MIME



Età: 2,5-5 anni



Contenuto: 30 carte "animali"



Scopo del gioco: Aiutare gli animali a tornare a casa imitando la loro mamma.

I cuccioli di animali si sono persi. Presto, aiutiamoli a trovare la strada di casa!



Svolgimento del gioco: Posizionare 4 carte "animali", scoperte, sul tavolo in mezzo ai giocatori. Spiegare ai bambini che questi animali si sono persi e che bisogna aiutarli a tornare a casa. Per questo, bisogna attirarli imitando la loro mamma.



Cip cip



Bau bau



Beee



Cra

Comincia il primo giocatore, che sceglie segretamente un animale fra quelli presenti sul tavolo e imita il suo verso, i suoi gesti, o entrambi.

Tutti insieme, gli altri giocatori tentano di capire di quale animale si tratta.

Quando un giocatore pensa di aver riconosciuto l'animale, lo annuncia ad alta voce (o, per i più piccoli, lo indica con il dito):

- Se si tratta dell'animale imitato, allora questo potrà tornare dalla sua mamma. Si ritira quindi dal tavolo la carta che è stata vinta. A questo punto, la mano passa al giocatore seguente che sceglie un altro animale da imitare...

- Se non si tratta dell'animale imitato, allora questo resta al suo posto. Quindi la mano passa al giocatore seguente, che può scegliere se imitare lo stesso o un altro animale.

N.B.: All'inizio, è preferibile scegliere un adulto come primo giocatore.

Fine del gioco:

Quando i 4 animali avranno ritrovato la strada, la partita sarà vinta!

Versione per i più grandi:

Non si collabora più: è il giocatore che riconosce l'animale più velocemente a vincere la carta.

little MIME



Idade: 2,5-5 anos



Conteúdo: 30 cartas de animais



Objetivo do jogo: ajudar os animais a irem para casa, imitando a sua mãe.

Os animaizinhos estão perdidos. Rápido! Vamos ajudá-los a encontrar o caminho de casa!



Decorrer do jogo: coloque 4 cartas de animais, viradas para cima, na mesa, no centro dos jogadores. Explique às crianças que estes animais estão perdidos e que devem ajudá-los a voltar para casa. Para isso, devem atraí-los imitando a mãe deles.



Cááá cárá cá



Au Au



Méééé



Croac

O primeiro jogador começa. Escolhe secretamente um animal da mesa e imita os seus sons, os seus gestos ou ambos.

Todos juntos, os outros jogadores tentam reconhecer o animal imitado.

Quando um jogador acha que reconheceu o animal, anuncia-o em voz alta (ou aponta com o dedo para os mais pequenos):

- Se é o animal imitado, então pode ir ter com a mãe dele. É retirada a carta da mesa: foi ganha. A vez passa então para o jogador seguinte que escolhe um novo animal para imitar...

- Se não é o animal imitado, então este animal fica no seu lugar. A vez passa então para o jogador seguinte. O mesmo pode optar por imitar o mesmo animal ou outro.

Nota: para a primeira ronda, é preferível o primeiro jogador ser um adulto.

Fim do jogo:

Quando os 4 animais encontrarem o caminho de casa, o jogo terminou!

Variante para crianças mais velhas:

O jogo deixa de ser de cooperação: é o jogador que reconhece o animal em primeiro que ganha a carta.

little MIME



Ålder: 2,5-5 år



Innehåll: 30 djurkort



Spelets mål: Hjälp djuren att hitta hem genom att härma deras mamma.

Barndjuren har gått vilse. Hjälp dem att snabbt hitta hem!



Spelets gång: Lägg 4 djurkort på bordet med bildsidan nedåt mellan spelarna. Förklara för barnen att dessa djur har gått vilse och att man måste hjälpa dem att hitta hem. För att göra det måste man locka dem till sig genom att härma deras mamma.



Ock-ock



Vov



Bääää



Kvack

Den första spelaren börjar. Han eller hon beslutar sig i hemlighet för ett djur på bordet och imiterar djurets läte, kroppsrörelser eller bådadera.

Alla övriga spelare försöker att förstå vilket djur det ska föreställa.

När en spelare tror sig veta vilket djur det handlar om säger säger spelaren det högt (eller pekar, vilket gäller för de allra minsta):

- Om det är det rätta, imiterade djuret får det djuret gå till sin mamma. Man tar bort det kortet från bordet: det är vunnet. Sedan går turen vidare till nästa spelare som väljer ett nytt djur att härma.

- Om det inte är rätt djurläte ligger det djurkortet kvar. Sedan går turen vidare till nästa spelare. Den spelaren kan välja att härma samma djur eller ett annat.

Obs! Vid första spelomgången är det bra att välja en vuxen som börjar.

Spelets slut:

När alla fyra djur har hittat hem är spelet slut!

Varianter för äldre deltagare:

Man spelar inte längre tillsammans. Det är spelaren som känner igen djurlätet snabbast som vinner kortet.

little MIME



Alder: 2,5-5 år



Indhold: 30 "dyrekort"



Målet med spillet: Hjælp dyrene hjem til deres mor ved at imitere mors lyde.

De små dyr er faret vild. Skynd dig at hjælpe dem med at finde vejen hjem!



Spilleregler: Læg 4 "dyrekort" i midten af bordet med billedsiden opad. Forklar børnene, at dyrene er faret vild, og at de skal hjælpe dem med at finde hjem. De kan lokke dem ved at imitere morens lyde.



Kykkeliy



Vov vov



Mæh



Kvæk

Den første spiller starter. Spilleren vælger et af dyrene på bordet uden af sige det højt og imiterer dets skrig, fagter eller begge dele.

De andre spillere skal nu prøve på at genkende det dyr, spilleren har imiteret.

Når en spiller mener at genkende dyret, skal han/hun sige det højt (eller løfte hånden, hvis det er de helt små):

- Hvis det er det rigtige dyr, kan dyreungen forenes med sin mor. Tag kortet fra bordet. Den har du vundet. Derefter er det den næste spillers tur, og vedkommende skal vælge et dyr at imitere ...

- Hvis det ikke er det dyr, der blev imiteret, forbliver dyret på bordet. Derefter er det den næste spillers tur. Vedkommende kan vælge at imitere det samme dyr eller et andet dyr.

NB. : I det allerførste spil bør det være en voksen, som er den første spiller.

Spillets afslutning:

Når alle 4 dyr har fundet vejen hjem, er spillet slut!

Alternativer til de større børn:

Spillet kan spilles, hvor den spiller, der hurtigst genkender dyret, vinder kortet.

little MIMЕ



Возраст: 2,5–5 лет



В комплекте: 30 карточек «животные».



Цель игры: помочь зверятам добраться до дома, притворившись их мамой.

Зверята заблудились. Скорее! Поможем им найти дорогу домой!



Ход игры

Выложите 4 карточки «животные» на стол в центре между игроками лицевой стороной вверх. Объясните детям, что зверята заблудились и что нужно помочь им вернуться домой. Для этого их нужно приманить, притворившись их мамой.



Ко-ко-ко



Гав



Бе-е-е



Ква

Первый игрок втайне выбирает животное со стола и имитирует его крик, движения или и то, и другое.

Остальные игроки все вместе стараются понять, что это за животное.

Если один из игроков узнал животное, он называет его вслух (или показывает на него пальцем — для самых маленьких):

- Если было изображено это животное, звереныш может вернуться к маме. Карточку убирают со стола: она заработана. Затем ход переходит к следующему игроку. Он выбирает другое животное и изображает его.

- Если было изображено не это животное, звереныш остается на месте. Затем ход переходит к следующему игроку. Он может изобразить то же животное или другое.

Примечание

В первой партии лучше, чтобы первым игроком был взрослый.

Конец игры

Как только все 4 звереныша нашли дорогу домой, партия выиграна!

Вариант для самых старших игроков

Каждый играет за себя. Тот, кто первым узнал животное, зарабатывает карточку.