

# MEMOnext

XL

Spielanleitung \* Instruction



PLAY & LEARN  
**MATH**  
GAME  
SPIELEN & LERNEN

beleduc

# Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/  
Questo gioco stimola/ 游戏培养



**Mathematische Bildung: Spontanes Erkennen von Mengen (simultane Anzahlerfassung), Mengen klassifizieren, erstes bildunterstütztes Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 10, Zuordnung: Zahlenbild – Menge, Aufbau eines Zahlgrundverständnisses.**

Mathematical education: recognition and classification of numbers, image-supported counting in the number range 1 to 10, simultaneous quantity recognition.

Formation mathématique : reconnaissance spontanée des quantités (identification des nombres), classement des quantités, premier calcul à l'aide des images entre les chiffres 1 à 10, catégorisation : représentation des quantités, structuration d'un raisonnement numérique.

数学教育：数字的认识和区分，根据图片从1数到10，同时学习识别数量

Rekenvaardigheid: Spontane herkenning van hoeveelheden (simultane nummerherkenning), classificeren van hoeveelheden, eerste beeldondersteund rekenen in de getallenreeks 1-10, sorteren: Getalbeeld - hoeveelheid, het opbouwen van een begrip van getallen.

Educazione matematica: riconoscimento spontaneo di quantità (riconoscimento simultaneo di numeri), classificazione di quantità, primo calcolo supportato da immagini nella gamma di numeri da 1 a 10, Classificazione: immagine del numero - quantità, costruzione della comprensione dei numeri.

La educación matemática: Reconocimiento espontáneo de cantidades (detección simultánea de números), clasificación de cantidades, primeras operaciones matemáticas con la ayuda de las imágenes y en el rango numérico de 1-10, asignación: imagen del número-cantidad, formación de la comprensión de los números.



**Sprachliche Bildung: Training und Erweiterung des Wortschatzes in verschiedenen Bereichen, genaues Beschreiben, Argumentieren und Begründen, Einüben von Kommunikationsregeln.**

Linguistic education: training and widening of vocabulary, practice with common words and concepts in different areas. Describing, arguing and justifying own views.

Formation linguistique : entraînement et développement du vocabulaire dans différents domaines, description précise, argumentation et justification, pratique des règles de communication.

语言教育：描述、论证和证明自己的观点

Taalvaardigheden: Training en uitbreiding van de woordenschat op verschillende gebieden, precieze beschrijving, argumentatie en rechtvaardiging, oefenen van communicatieregels.

Educazione linguistica: allenamento ed espansione del vocabolario in diverse aree, descrizione accurata, argomentazione e motivazione, applicazione delle regole della comunicazione.

La educación lingüística: Aprendizaje y ampliación del vocabulario en distintas áreas temáticas, descripción precisa, argumentación y justificación, puesta en práctica de las normas de la comunicación.



**Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Sozialverhalten, Regeln innerhalb einer Gruppe**  
Social education: following rules in a group, reasoning/argumentation.

Education sociale : jeu en commun, comportement social, règles au sein du groupe.

社会教育：在群体中遵守规则，推理/论证

Sociale vaardigheden: Samen spelen, sociaal gedrag, regels binnen een groep.

Educazione sociale: imparare a giocare insieme, socializzazione, apprendimento delle regole all'interno di un gruppo

La educación social: Juego en grupo, conducta social, normas dentro de un grupo.

# MEMOnext



Passen Bild und Zahl zusammen?

Do the pictures and the numbers match?

Ein Memo der anderen Art, innovativ und neu. Spielerisch werden mathematische und sprachliche Kompetenzen und die Merkfähigkeit gefördert. Das Besondere ist, dass es immer mehrere Möglichkeiten gibt. Zu jeder Bildkarte passt mehr als nur eine Zahlenkarte. So wird spielerisch die simultane Anzahlerfassung gefördert.

A different kind of memo, innovative and new. Mathematical and linguistic competences and memory are promoted in a playful way. The special aspect is that there are always several possibilities. Each picture card matches more than one number card. This promotes simultaneous number recognition in a playful way.



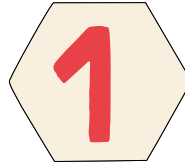
## Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/  
Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/游戏信息



## Beispiel / Example:

Hier passen die Zahlen 1, 2, 7 oder 9.  
Here the numbers 1, 2, 7 or 9 match.



1 blauer Himmel  
1 blue sky



2 gelbe Schmetterlinge  
2 yellow butterflies



7 rote Schmetterlinge  
7 red butterflies



9 Schmetterlinge gesamt  
9 butterflies total

**Unser Tipp:** Besprechen Sie im Vorfeld mit den Kindern die Bild- und Zahlenkarten. Was sehen die Kinder in den Bildern? Welche Mengen verstecken sich? Dadurch fällt den Kindern das Spielen leichter, denn sie sind schon mit den Mengen und dem Grundprinzip des Spiels vertraut.

**Our tip:** Talk about the picture and number cards with the children before the game. What pictures do the children see? Which quantities are hidden? This makes it easier for the children to play because they are already familiar with the quantities and the basic concept of the game.

## Übersicht / Overview:



Schaf - sheep (1/2/4)\*



Hase - rabbit (1/5/6)\*

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die 2-4 möglichen Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



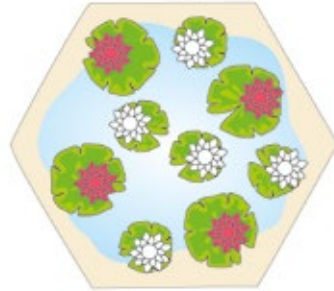
Blume - flower (1/2/3/5)\*



Sonnenblume - sunflower (1/5/10)\*



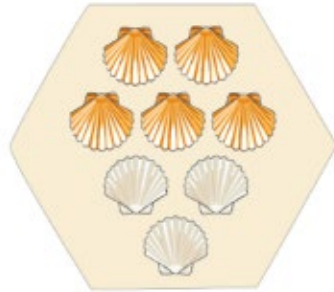
Seepferdchen - seahorse (1/4/8)\*



Seerose - water lily (1/4/5/9)\*



Eichhörnchen - squirrel (1/2/4/6)\*



Muschel - shell (3/5/8)\*

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die 2-4 möglichen Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



Fisch - fish (3/4/7)\*



Biene - bee (4/6/10)\*



Tulpe - tulip (1/7/8)\*



Schmetterling - butterfly (1/2/7/9)\*



Flamingo - flamingo (1/8/9)\*



Marienkäfer - ladybird (2/6/8)\*

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die 2-4 möglichen Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



Stein - stone (3/6/9)\*



Blatt - leaf (3/7/10)\*



Kaktus - cactus (1/3/6)\*



Kolibri - hummingbird (1/3/6)\*



Eichel - acorn (2/5/7)\*



Löwenzahn - dandelion (3/4)\*

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die 2-4 möglichen Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



# 22616 MEMOnext

## Passen Bild und Zahl zusammen?

Dieses spannende Spiel funktioniert ähnlich wie ein klassisches Memo-Spiel. Das Besondere dabei ist, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, die abgebildete Anzahl auf dem Bild zu deuten. Eine Bildkarte kann zu mehreren Zahlenkarten passen. Unser Tipp: Besprechen Sie im Vorfeld mit den Kindern die Bild- und Zahlenkarten. Was sehen die Kinder in den Bildern? Welche Mengen verstecken sich? Dadurch fällt den Kindern das Spielen leichter, denn sie sind schon mit den Mengen und dem Grundprinzip des Spiels vertraut.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele eigene Karten zu sammeln und gemeinsam alle Zahlen zu finden und sie auf dem Zahlenweg abzudecken.

## Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn werden der Zahlenweg und die kleinen Spielsteine bereitgelegt. Alle Karten werden auf dem Tisch verteilt und verdeckt ausgelegt. Alle Bildkarten haben einen Aufdruck auf der Rückseite, die Zahlenkarten nicht.

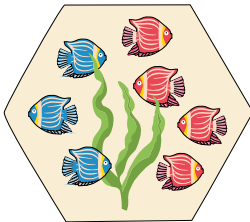
## Der Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, darf zwei Karten aufdecken, eine Bildkarte (mit Aufdruck) und eine Zahlenkarte (ohne Aufdruck). Der Spieler legt sie offen auf den Tisch, so dass alle Mitspieler sie sehen können. Es wurde jeweils eine Bildkarte und eine Zahlenkarte aufgedeckt. Wer am Zug ist, darf die beiden Karten kommentieren. Anschließend wird gemeinsam darüber gesprochen, welche Mengen sich im Bild verstecken.

**Wichtig! Jedes Bild enthält mindestens zwei Mengen.**



Zahlenkarte



Bildkarte

Beispiel:

Die Zahl 4 wurde aufgedeckt. Jetzt kann der Spieler nachsehen, ob die passende Anzahl auf seinem aufgedeckten Bild zu finden ist.

„3 blaue Fische“ - „4 rote Fische“ - „7 Fische“ - „3 Algenblätter“

Die passenden Zahlenkarten hierzu wären: 3, 4 oder 7.

Passt die Zahlenkarte zur Bildkarte, darf der Spieler beide Karten nehmen und sie vor sich ablegen. Danach deckt er mit einem kleinen Spielstein die entsprechende Zahl (hier die „4“) auf dem Zahlenweg ab.

Ist die Anzahl im aufgedeckten Bild nicht vorhanden, passen diese Karten nicht zusammen und werden wieder umgedreht.

Trotzdem aufgepasst! Um die Zahl später schneller wiederzufinden, sollten die Spieler sich merken wo die Zahlenkarte liegt.



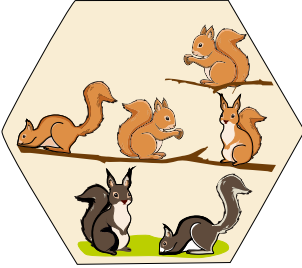
(kleiner Spielstein)



Zahlenweg



## Sprache als gemeinsamer Nenner



(1/2/4/6)\*

Die Spieler entdecken vielleicht:

„6 Eichhörnchen.“ - „1 Wiese.“ usw.

Andere sehen aber vielleicht:

„Zwei Eichhörnchen essen eine Nuss.“ oder

„Zwei Eichhörnchen schauen mich an.“

Welche Mengen sich in den jeweiligen Bildern verstecken wird gemeinsam besprochen!

Vielleicht gibt es neue Details?

Was dann schlussendlich gilt und was nicht, entscheidet die Gruppe ebenfalls gemeinsam.

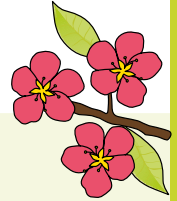
### Wichtig ist, dass nur die Zahlen zwischen 1 und 10 gefunden werden können.

Passen Bild- und Zahlenkarte nicht zusammen, werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Ende des Spiels

Sobald alle Zahlenfelder auf dem Zahlenweg mit einem kleinen Spielstein abgedeckt sind, ist das Spiel zu Ende. Jetzt wird gezählt! Wer die meisten passenden Karten finden konnte, gewinnt die Runde. Es bleiben 10 Bildkarten übrig.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### Die Besonderheit dieses Spiels

Memo-Spiele machen große Freude, sie trainieren das Gedächtnis der Kinder und fördern zusätzlich deren Sprachentwicklung.

**MEMO**next kann aber deutlich mehr. Es wurde auf der Grundlage aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse zum Zahlbegriffserwerb entwickelt und fördert darüber hinaus zentrale Basiskompetenzen, welche entscheidend für den späteren schulischen Erfolg sind.

- Aktiv-entdeckendes Lernen zur Förderung mathematischer Lernneugierde
- Erkennen von Mustern, Regeln, Symbolen und Zusammenhängen
- Entwicklung von Mengenvorstellungen und Verhältnissen, Erkennen von Zahlen (Simultane Anzahlerfassung)
- Aufbau eines sicheren Zahlengrundverständnisses und erste Rechenoperationen im Zahlenraum von 1 bis 10
- Interesse und Freude, gemeinsam über Dinge oder Probleme nachzudenken
- Systematisieren und Dokumentieren von Beobachtungen

### Wichtige Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts:

- Entwicklung neuer Argumentationsfähigkeiten und sozial verträgliche Konfliktlösestrategien, Problemlösung durch Kommunikation



# 22616 MEMOnext

## Do the pictures and numbers match?

The exciting game is like a classic memo game. The special thing about it is that there are several ways to explain the number which is shown on the picture. One picture card can match to several number cards. Our tip: Talk about the picture and number cards before the game. What do the children see in the pictures? Which quantities are hidden? This makes it easier for the children to play because they are already familiar with the quantities and the basic concept of the game.

The idea of the game is to collect as many cards as possible and work together to find all the numbers and cover them on the number path.

## Game preparation

Before the game starts the number path and the game pieces are placed on the table. All cards are placed on the table and laid out face down. All picture cards have a print on the back, the number cards do not.

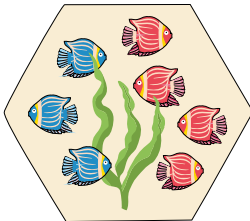
## How to play

The player whose turn it is, is allowed to turn over two cards. One picture card (with print) and one number card without print. The player places the cards openly on the table so that all the other players can see them. The person whose turn it is may comment on the two cards. Afterwards, they talk together about which quantities are hidden in the picture.

**Important! Each picture has at least two quantities.**



Number card



Picture card

Example:

The number 4 has been turned over. Now the player can see if the matching number can be found on his picture.

„3 blue fish“ - „4 red fish“ - „7 fish“ - „3 algae leaves“

The matching number cards are: 3, 4 or 7.

If the number and the picture card match, the player can take both cards and place them in front of him.

Then he covers the corresponding number (here the „4“) on the number path. If the number is not in the picture, these cards do not match and are turned over again.

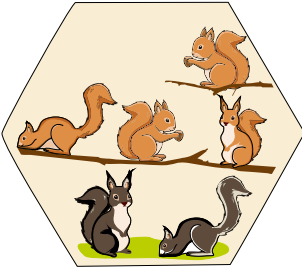
But still pay attention! To find the number more quickly later, the players should remember where the number card is.



Number path



## Language as a common factor



(1/2/4/6)\*

The players may discover:

„6 squirrels.“ - „1 field.“ and so on.

But others may see:

„Two squirrels are eating a nut.“ or

„Two squirrels are looking at me.“

What quantities are hidden in the pictures will be discussed together!

Maybe there are new details? What is finally accepted and what is not is also decided by the group together.

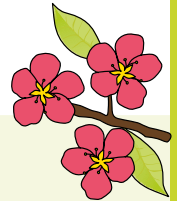
### It is important that only the numbers between 1 and 10 can be found.

If the picture and the number card don't match, the cards are turned over again and it is the next player's turn.

### End of the game

As soon as all the number fields on the number path are covered with a game piece, the game is over. Now it's time to count. The player who has found the most matching cards wins the game. There are 10 picture cards left.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### The speciality of this game

Memo games are great fun, they train children's memory and also encourage their language development. **MEMOnext** can do so much more! It was developed on the basis of current scientific research on the learning of numbers and also promotes basic skills that are essential for later success at school.

- active discovery learning to support mathematical learning curiosity
- recognising patterns, rules, symbols and contexts
- development of ideas about quantities, ratios and recognition of numbers
- building a solid understanding of basic numbers and first mathematical operations in the number range from 1 to 10
- interest and fun in thinking about things or problems together
- Systematising and documenting observations

### Important core competences of the 21st century:

- development of new argumentation skills and socially acceptable conflict-solving-strategies, problem solving by communication.



# 22616 MEMOnext

## L'image correspond-elle aux chiffres ?

Ce jeu captivant fonctionne comme un jeu de memory classique. La particularité ici est qu'il existe plusieurs possibilités d'accorder le chiffre affiché avec l'image.

Une carte image peut être associée à plusieurs cartes chiffres. Notre conseil : discutez au préalable avec les enfants des cartes images et des cartes chiffres. Que voient les enfants sur les images ? Quelles quantités sont cachées ici ? Cela facilite le jeu pour les enfants car ils sont déjà familiarisés avec les quantités et le principe de base du jeu. Le but du jeu est de rassembler autant de cartes que possible et de trouver tous les chiffres ensemble pour former un chemin de chiffres complet.

## Préparations de jeu

Avant le début du jeu, on prépare le chemin des chiffres et les pions. Toutes les cartes sont réparties sur la table et étalées face cachée. Toutes les cartes images présentent un imprimé sur le verso, les cartes chiffres non.

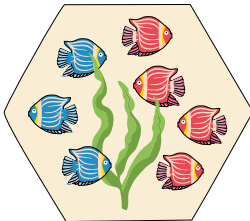
## Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour peut retourner deux cartes, une carte image (avec imprimé) et une carte chiffre (sans imprimé). Le joueur les pose face vers le ciel sur la table, afin que tous les autres joueurs puissent la voir. Le joueur dont c'est le tour peut commenter les deux cartes. On discute ensuite ensemble de la quantité qui se cache derrière l'image.

**Important ! Chaque image représente au moins deux quantités**



carte chiffre



carte image

Exemple :

On a retourné le chiffre 4. Maintenant, le joueur peut vérifier si le chiffre correspondant est visible sur son image retournée.

« 3 poissons bleus », « 4 poissons rouges », « 7 poissons », « 3 algues »

Les cartes chiffres correspondantes ici seraient : 3, 4 ou 7.

Si la carte chiffres correspond, le joueur peut prendre les deux cartes et les placer devant lui. Ensuite, il couvre le chiffre correspondant (ici le « 4 ») avec un pion sur le chemin des chiffres.

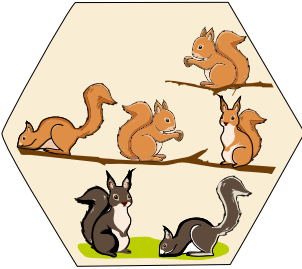
Si le chiffre n'apparaît pas sur l'image retournée, les cartes ne vont pas ensemble et sont à nouveau retournées.

Mais attention ! Pour pouvoir plus tard retrouver plus vite le chiffre, les joueurs doivent mémoriser où se trouve la carte chiffres.



chemin des chiffres

## Le langage comme dénominateur commun



(1/2/4/6)\*

Les joueurs découvrent peut-être :

« 6 écureuils », « 1 prairie » etc.

Mais d'autres voient peut-être :

« Deux écureuils qui mangent une noix » ou

« Deux écureuils qui me regardent ».

On discute ensemble des quantités qui se cachent dans les différentes images ! Peut-être voit-on de nouveaux détails ?

On prend la décision finale en groupe également.

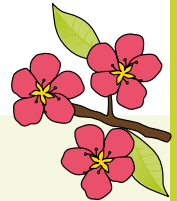
### L'important est que seuls les nombres entre 1 et 10 puissent être trouvés.

Si les cartes images et chiffres ne correspondent pas, on retourne de nouveau les cartes et c'est le tour du joueur suivant.

### Fin du jeu

Dès que toutes les cases chiffres du chemin des chiffres sont couvertes avec des pions, le jeu est terminé. Maintenant, on compte ! Celui qui a trouvé le plus de cartes assorties a gagné la partie. Il reste 10 cartes images.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### Les particularités de ce jeu

Les jeux de mémoire sont très amusants, ils entraînent la mémoire des enfants et favorisent également le développement de la parole. Cependant, **MEMOnext** propose bien plus. Il a été conçu sur la base des connaissances scientifiques actuelles sur le développement des concepts numériques et favorise ainsi également les compétences de base centrales qui sont décisives pour la réussite scolaire ultérieure.

- Apprendre de manière active pour favoriser la curiosité intellectuelle pour les mathématiques
- Reconnaître des motifs, règles, symboles et les relations
- Développer la représentation des quantités et des rapports, identification des chiffres
- Développer une compréhension solide des chiffres et effectuer ses premières opérations de calcul avec les chiffres de 1 à 10
- s'intéresser et s'amuser à réfléchir ensemble aux problèmes et aux choses
- systématiser et documenter les observations

### Compétences clé importantes du 21<sup>ème</sup> siècle :

- Développer de nouvelles capacités d'argumentation et de stratégies de résolution des conflits socialement acceptables, résolution des problèmes grâce à la communication



# 22616 MEMOnext

## 图片和数字是否匹配?

这个令人兴奋的游戏是一款经典的记忆游戏。它的特别之处在于有多种方法可以解释图片上显示的数字。一张图片可以匹配多张数字卡。我们的提示: 在游戏前讨论图片和数字卡。孩子们在图片中看到了什么? 哪些数量是隐藏的? 这让孩子们玩起来更容易, 因为他们已经熟悉了这些数量和游戏的基本概念。

游戏的玩法是收集尽可能多的卡片, 孩子们一起寻找所有的数字, 并将它们放在数字路径上。

## 游戏准备

游戏开始前, 把数字路径和游戏配件都放在桌子上。把所有的卡片都放在桌子上, 面朝下摆好。所有图片卡的背面都有印刷, 数字卡则没有。

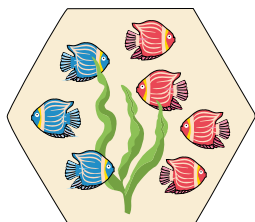
## 怎么玩

轮到游戏者可以翻出两张卡片。一张图片卡(带印刷)和一张数字卡(不带印刷)。该游戏者将卡片公开放在桌子上, 让其他游戏者都能看到。轮到的人可以说说这两张卡片是什么。然后, 孩子们可以一起讨论还有哪些数量被隐藏在图片中。

重要的是! 每张图片至少有两个数量。



数字卡



图片卡

举例:

数字4已经被翻开了。现在游戏者可以查看是否能在他的图片上找到匹配的数字。

“3条蓝鱼” - “4条红鱼” - “7条鱼” -  
“3片海藻叶”

匹配的数字为: 3、4 或 7。

如果数字和图片卡匹配, 游戏者可以拿起两张卡并放在自己面前。

然后他把相应的数字(这里是“4”)放在数字路径上。如果数字不在图片上, 则这些卡片不匹配, 需要重新翻开卡片。

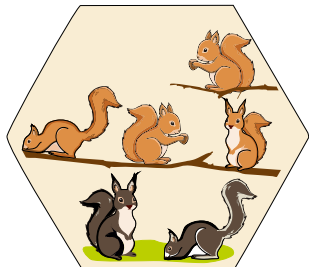
但是还是要注意! 为了接下来更快地找到数字, 游戏者应该记住数字卡的位置。



数字路径



## 语言是一个共同的因素



(1/2/4/6)\*

游戏者可能会发现：“6只松鼠”-“1块地”等等。但其他人可能会看到：“两只松鼠在吃坚果”或“两只松鼠在看我”。

图片中还隐藏了哪些数量，孩子们可以一起讨论！

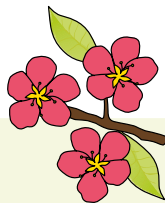
也许还会有新的细节？哪些说法是大家认可的，哪些是不认可的，由小组共同决定。

重要的是，只能找1到10之间的数字。如果图片和数字卡片不一致，卡片会被重新翻开，轮到下一个游戏者进行游戏。

## 游戏结束

当数字路径上的所有数字区域都被卡片放满时，游戏就结束了。现在是计数的时候了。找到最多的匹配卡片的游戏者赢得游戏。游戏结束后会剩下10张图片卡。

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## 这个游戏的特别之处

记忆游戏是非常有趣的，它可以训练儿童的记忆力，也可以促进他们的语言发展。

这款记忆游戏可以做得更多！它是在当前关于数字学习的科学研究的基础上开发的，同时也促进了儿童基本技能的发展，这对以后在学校的成功至关重要。

- 主动探索式学习，支持对数学学习的好奇心
- 认识模式、规则、符号和语境
- 培养关于数量、比率和数字识别的概念
- 建立对基本数字的扎实理解和从1到10的数字范围内的初级数学运算
- 对共同思考事物或问题的兴趣和乐趣
- 系统化地观察并记录

### 21世纪的重要核心竞争力：

提升新的辩论技巧和社会认可的解决冲突的能力，通过沟通解决问题。



# 22616 MEMOnext

## Komen de afbeelding en het getal overeen?

Dit spannende spel werkt ongeveer zoals een klassiek memoryspel. Het bijzondere eraan is dat er verschillende manieren zijn om het getal op de afbeelding te interpreteren. Eén beeldkaart kan bij meerdere cijferkaarten passen. Onze tip: Bespreek vooraf de kaarten met afbeeldingen en getallen. Wat zien de kinderen op de afbeeldingen? Welke hoeveelheden zijn verborgen? Dit maakt het voor de kinderen gemakkelijker om te spelen, omdat zij dan al vertrouwd zijn met de hoeveelheden en het basisprincipe van het spel.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten te verzamelen en alle getallen bij elkaar te vinden voor het getallenpad.

## Spelvoorbereidingen

Voordat het spel begint, worden het getallenpad en de spelstenen klaargelegd. Alle kaarten worden op tafel uitgespreid en met de beeldzijden naar beneden gelegd. Alle beeldkaarten hebben een opdruk op de achterkant, de cijferkaarten niet.

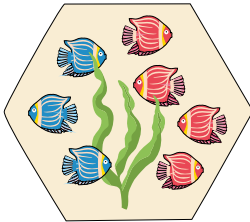
## Spelverloop

De speler die aan de beurt is mag twee kaarten omdraaien, een beeldkaart (met opdruk) en een cijferkaart (zonder opdruk). De speler legt ze open op tafel, zodat alle andere spelers de kaarten kunnen zien. De speler die aan de beurt is, mag spreken over de twee kaarten. Dan praten de kinderen samen over welke hoeveelheden er in het plaatje verborgen zijn.

### Belangrijk! Elke foto bevat ten minste twee hoeveelheden



cijferkaart



beeldkaart

Voorbeeld:

Een kaart met het nummer 4 is omgedraaid. Nu kan de speler bekijken of het overeenkomende aantal gevonden kan worden op zijn beeldkaart die hij heeft blootgelegd.

„3 blauwe vissen“ - „4 rode vissen“ - „7 vissen“ - „3 algenbladeren“

De bijpassende cijferkaarten hiervoor zouden zijn: 3, 4 of 7.

Als de cijferkaart overeenkomt met de beeldkaart, mag de speler beide kaarten houden en voor zich leggen.

De speler bedekt dan het corresponderende nummer (in dit geval „4“) met een spelsteen op het getallenpad.

Als het aantal niet voorkomt op de beeldkaart, passen de kaarten niet samen en worden ze weer omgedraaid.

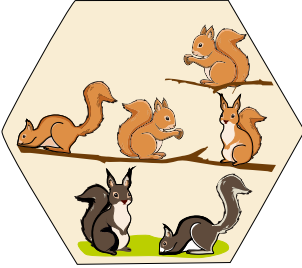
Niettemin, opletten! Om het getal later sneller terug te vinden, moeten de spelers onthouden waar de cijferkaart is.



getallenpad



## Taal als gemene deler



$(1/2/4/6)^*$

De spelers kunnen ontdekken:  
„6 eekhoorns.“ - „1 weide.“ enz.

Anderen kunnen zien:

„Twee eekhoorns eten een noot.“ of  
„Twee eekhoorns kijken naar me.“

De hoeveelheden die verborgen zijn zullen samen besproken worden!

Misschien zijn er nieuwe details?

Wat uiteindelijk geldig is en wat niet, wordt door de groep samen beslist.

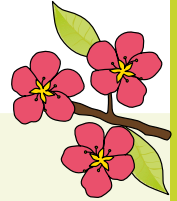
### Het is belangrijk dat alleen getallen tussen 1 en 10 kunnen worden gevonden.

Als de plaatjes en de cijferkaarten niet overeenstemmen, worden de kaarten opnieuw omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel

Zodra alle vakjes op het getallenpad bedekt zijn met een spelsteen, is het spel afgelopen. Nu is het tijd om te tellen! Wie de meeste bij elkaar passende kaarten kon vinden, wint de ronde. 10 beeldkaarten blijven over.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### De bijzonderheid van dit spel

Memory is een leuk spel. Het traint het geheugen van de kinderen en bevordert de taalontwikkeling. Maar **MEMOnext** kan veel meer. Het is ontwikkeld op basis van de huidige wetenschappelijke bevindingen over het leren van getalbegrippen en bevordert tevens centrale basisvaardigheden die cruciaal zijn voor later succes op school.

- Actief-ontdekkend leren om de rekenkundige leergierigheid te bevorderen
- Herkenning van patronen, regels, symbolen en relaties
- Ontwikkeling van begrippen van hoeveelheden en verhoudingen, herkenning van getallen
- Het opbouwen van een veilig basisbegrip van getallen en eerste rekenkundige bewerkingen in het getallengebied van 1 tot 10
- Interesse en plezier om samen over dingen of problemen na te denken
- Systematiseren en documenteren van observaties

### Belangrijke kerncompetenties van de 21e eeuw:

- Ontwikkeling van nieuwe argumentatievaardigheden en sociaal aanvaardbare strategieën om conflicten op te lossen, problemen oplossen door communicatie



# 22616 MEMOnext

## L'immagine e il numero corrispondono?

Questo gioco appassionante funziona come il classico gioco del memo. La particolarità è che vi sono diverse possibilità di costruire il numero visualizzato nell'immagine. Una tessera con l'immagine si adatta a diverse tessere con i numeri. Il nostro suggerimento: Prima di iniziare a giocare parlate con i bambini delle immagini e dei numeri che compaiono sulle tessere. Cosa vedono nelle immagini i bambini? Quali quantità si nascondono? In questo modo il gioco risulta più semplice per i bambini poiché hanno già familiarizzato con le quantità e con il principio fondamentale del gioco.

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere quante più tessere possibili e insieme trovare tutti i numeri e coprirli lungo il percorso numerato.

## Preparativi per il gioco

Prima di iniziare a giocare è necessario predisporre il percorso numerato e le pedine. Tutte le tessere vengono distribuite sul tavolo coperte. Tutte le tessere che riportano le immagini hanno una stampa sul retro, le tessere che riportano i numeri non hanno alcuna stampa.

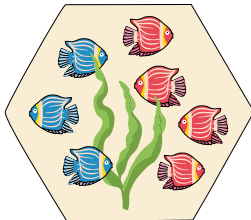
## Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno può scoprire due tessere, una tessera con un'immagine (con la stampa) e una tessera con i numeri (senza stampa). Il giocatore le gira sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederle. Il giocatore di turno può commentare entrambe le tessere. Quindi si discute insieme delle quantità che si nascondono nell'immagine.

**Importante! Ogni immagine contiene almeno due quantità.**



tessera con i numeri



una tessera con un'immagine

Esempio:

È stato scoperto il numero 4. Ora il giocatore può controllare se il numero adatto è presente sull'immagine scoperta.

„3 pesci blu“ - „4 pesci rossi“ - „7 pesci“ - „3 alghe“

Le tessere di numeri adatti in questo caso sarebbero: 3, 4 o 7.

Se la tessera con i numeri corrisponde alla tessera con l'immagine il giocatore può prendere entrambe le tessere e depositarle davanti a sé.

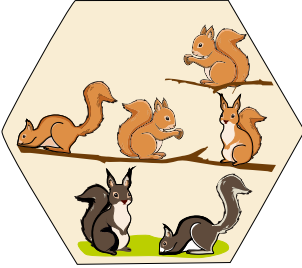
Quindi con una pedina copre il numero corrispondente (in questo caso il „4“) sul percorso numerato.

Se il numero non è presente nell'immagine scoperta, le tessere non corrispondono e vengono di nuovo coperte. Attenzione però! Per poter ritrovare il numero rapidamente più tardi, i giocatori dovrebbero ricordare dove si trova la tessera numerica.



percorso numerato

## La lingua come denominatore comune



(1/2/4/6)\*

I giocatori scoprono, ad esempio:

„6 scoiattoli“ - „1 prato“ ecc.

Altri invece vedono:

„Due scoiattoli mangiano una noce.“ oppure ancora „Due scoiattoli mi guardano.“

Insieme discutono di quali quantità si nascondono nelle immagini!

Forse ci sono nuovi particolari? Il gruppo decide insieme quali elementi sono validi e quali no.

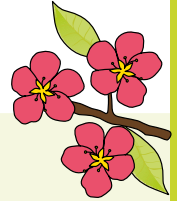
### È importante che possano essere trovati solo i numeri tra 1 e 10.

Se la tessera dell'immagine e la tessera numerica non corrispondono, le tessere vengono di nuovo girate e il turno passa al giocatore successivo.

### Fine del gioco

Una volta che tutti i campi numerici sul percorso sono coperti con una pedina, il gioco è finito. E ora bisogna contare i punti! Chi è riuscito a trovare la maggior parte delle tessere, vince il giro. Restano 10 tessere con immagini.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### Le particolarità di questo gioco

I giochi memo sono divertenti perché allenano la memoria dei bambini e inoltre favoriscono lo sviluppo linguistico.

**MEMOnext** però fa chiaramente molto di più. È stato sviluppato sulla base delle conoscenze scientifiche più aggiornate relative all'apprendimento dei numeri e, inoltre, promuove competenze di base centrali che sono decisive per il successivo successo scolastico.

- Apprendimento attivo per promuovere la curiosità di apprendimento matematico
- Riconoscimento di modelli, regole, simboli e correlazioni
- Sviluppo dei concetti di quantità e dei rapporti, riconoscimento dei numeri
- Costruzione di una sicura comprensione di base dei numeri e delle prime operazioni aritmetiche nell'intervallo da 1 a 10
- Interesse e gioia nel riflettere insieme sulle cose e sui problemi
- Sistematizzazione e documentazione delle osservazioni

### Importanti competenze fondamentali del 21° secolo:

- Sviluppo di nuove capacità di argomentazione e di strategie di risoluzione dei conflitti socialmente accettabili, soluzione dei problemi grazie alla comunicazione



# 22616 MEMOnext

## ¿La imagen y el número coinciden?

Este emocionante juego sigue el mismo principio que un juego clásico de memoria. Sin embargo, la novedad que aporta es que hay varias formas de interpretar el número indicado en la imagen. Una tarjeta de imagen puede valer para varias tarjetas numéricas. Nuestro consejo: Antes de comenzar a jugar, deje acordado con los niños cómo se deben asociar las tarjetas de imagen y las tarjetas numéricas. ¿Qué ven los niños en las imágenes? ¿Qué cantidades hay detrás? Así, el juego será más sencillo para los niños, puesto que ya estarán familiarizados con las cantidades y el principio básico del juego.

El objetivo del juego es recopilar el mayor número de tarjetas posible y, entre todos, encontrar todos los números y cubrirlos en la ruta de los números.

## Preparación del juego

Antes de empezar a jugar se preparan la ruta de los números y las fichas de juego. Todas las tarjetas se distribuyen en la mesa y se colocan boca abajo. Las tarjetas de imagen están serografiadas en su reverso, las tarjetas numéricas, no.

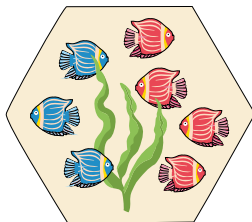
## Desarrollo del juego

Cuando sea su turno, el jugador debe levantar dos tarjetas: una tarjeta de imagen (con serigrafía) y una tarjeta numérica (sin serigrafía). El jugador debe colocarlas destapadas sobre la mesa, de modo que todos puedan verlas. El jugador con el turno puede comentar ambas tarjetas. A continuación, todos hablan sobre las cantidades que se esconden en la imagen.

**Atención Cada imagen contiene al menos dos cantidades.**



tarjeta numérica



tarjeta de imagen

Ejemplo:

Se ha destapado el número 4. Ahora cada jugador puede comprobar si la cantidad adecuada aparece en su imagen destapada.

«3 peces azules» - «4 peces rojos» - «7 peces» - «3 hojas de algas»

Las tarjetas numéricas adecuadas en este caso serían: 3, 4 o 7.

Si la tarjeta numérica coincide con la tarjeta de imagen, el jugador puede coger ambas tarjetas y colocarlas en su espacio de la mesa.

Luego, debe cubrir el número correspondiente con una ficha de juego (en este caso, el «4»). Si la cantidad no sale en la imagen destapada, las tarjetas no coinciden y se vuelven a colocar boca abajo.

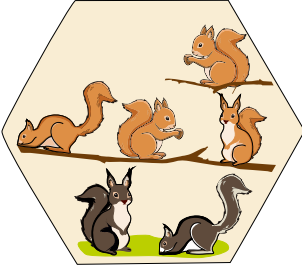
Pero sin despistarse. Para poder encontrar el número de nuevo más adelante, los jugadores deben memorizar dónde está la tarjeta numérica.



ruta de los números



## El lenguaje como denominador común



(1/2/4/6)\*

Quizás algunos jugadores vean  
«6 ardillas», «1 prado verde», etc.

En cambio otros,  
«dos ardillas que comen una nuez» o  
«dos ardillas que me están mirando».

Las cantidades que se ocultan en las imágenes  
correspondientes se debaten con el grupo.

¿Quizá alguien descubra algún detalle nuevo?  
Lo que vale y lo que no también se decide en  
grupo.

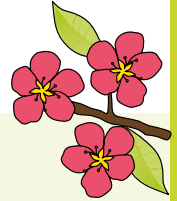
### Hay que recordar que solo se pueden encontrar números entre el 1 y el 10.

Si la tarjeta numérica y la tarjeta no encajan, se les vuelve a dar la vuelta y el turno pasa al siguiente jugador.

### Final del juego

El juego termina cuando todos los números de la ruta de los números estén cubiertos con una ficha de juego. ¡Ahora a contar! El jugador con el mayor número de tarjetas coincidentes gana la tanda. Sobran 10 tarjetas de imagen.

## PLAY · EXPERIENCE · LEARN



### El factor diferencial de este juego

Los juegos de memoria son muy divertidos, estimulan la memoria de los niños y también fomentan el desarrollo del lenguaje. Pero MEMOnext es mucho más. Está basado en hallazgos científicos sobre la adquisición de la comprensión numérica y también fomenta capacidades centrales clave para superar satisfactoriamente los futuros desafíos escolares.

- Aprendizaje de descubrimiento activo para fomentar la curiosidad por el aprendizaje matemático
- Reconocimiento de patrones, normas, símbolos y relaciones
- Desarrollo de la capacidad de imaginar cantidades y relaciones, así como de reconocer los números
- Formación de una comprensión numérica sólida y primeras operaciones matemáticas dentro del rango del 1 al 10.
- Interés y alegría por debatir temas o problemas en grupo
- Capacidad de sistematizar y documentar observaciones

### Capacidades clave del siglo XXI:

- Desarrollo de nuevas habilidades de argumentación y estrategias de conflicto aceptables en sociedad, solución de problemas a través de la comunicación.

# Autoren / Authors



Dr. habil. Gerhard Friedrich ist Diplom-Pädagoge und unterrichtete als Lehrer die Fächer Mathematik, Technik, Pädagogik und Psychologie. Er ist Privatdozent für Allgemeine Didaktik an der Universität Bielefeld sowie Buch- und Spieleautor.

*Dr. habil. Gerhard Friedrich is a diploma pedagogue and a teacher of mathematics, technology, pedagogic and psychology. He is a private tutor for general didactics at the university of Bielefeld as well as an author of book and games.*



Lara Schiefer ist staatlich anerkannte Sozialpädagogin B.A. und war zuletzt in ihrem Ausbildungsberuf als staatlich anerkannte Erzieherin in einer Kleinkindertagesstätte tätig. Darüber hinaus ist sie Spieleautorin.

*Lara Schiefer is a certified social pedagogue B.A. and recently worked as a state-certified educator in an early childhood nursery. She is also an author of games.*



Felix Friedrich-Schiefer ist Diplom-Pädagoge, Studienrat und Spieleautor. Er unterrichtet an einer Berufsfachschule für Erzieher in den Fächern Pädagogik, Psychologie und Gerontologie.

*Felix Friedrich-Schiefer is diploma pedagogue, student councilor and an author of games. He teaches at a professional school for nursery in the subject pedagogy, psychology and gerontology.*

## Illustration



Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/-in.

*Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.*

ENTDECKE AUCH / DISCOVER

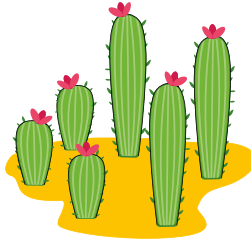
# DOMInext



COUNT &  
PLACE  
CORRECTLY

ZÄHLE & LEGE  
PASSEND AN





beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: [info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

© beleduc 2022



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations à conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。