

Mémo-Pression

Idée de jeu

Lulu Schiffler-Betz; ateliers de création Dusyma

Contenu du jeu

6 paires de cubes
de différentes résistances à la pression

Objectif pédagogique

Un jeu pour entraîner la perception,
la mémorisation et la concentration.

Variante de jeu 1

(jeu de mémoire classique)

Préparation du jeu

Les dés sont placés sur la table sous forme de trois rangées de quatre, avec le point rouge vers le haut.

Déroulement du jeu

Le joueur appuie sur les points rouges avec l'index – les différentes résistances demandent une intensité de pression différente. Si les deux dés ne vont pas ensemble, c'est au tour du prochain joueur. Le joueur essaie de mémoriser la position et le degré de pression requis. Au contraire, si la résistance à la pression est la même, les dés sont retournés pour contrôle. S'il s'agit des mêmes motifs graphiques, le joueur peut garder la paire de dés, et il continue de jouer.

Variante de jeu 2

(variante plus simple)

Préparation du jeu

Les six différents dés sont placés sur la table, avec le point rouge vers le haut. Les autres six dés sont répartis parmi les joueurs.

Déroulement du jeu

Le principe est le même que pour la variante de jeu 1, à la différence près que l'on cherche le dé correspondant au dé distribué. Il suffit donc de se concentrer sur une ou deux pressions.

Variante de jeu 3

Préparation du jeu

12 joueurs obtiennent un dé, qu'ils tiennent avec le point rouge vers le haut, en se répartissant dans toute la pièce.

Déroulement du jeu

Maintenant, les joueurs recherchent le partenaire possédant le dé correspondant, en appuyant sur les différents dés. Une fois le partenaire trouvé, le duo se positionne côte à côte et attend jusqu'à ce que tous les duos soient formés. Ce n'est qu'une fois que tous les partenaires se trouvent côte à côte que les dés sont retournés en même temps : tous les motifs graphiques concordent-ils ? Cette variante de jeu est particulièrement adaptée en tant que jeu préliminaire à un autre jeu, pour définir deux équipes.



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



www.dusyma.com

Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



102 605

Drück-Memospiel

Press-down Memory
Mémo-Pression



Spielidee

Lulu Schiffler-Betz - Dusyma Ideenwerkstatt

Inhalt

6 Würfelpaare
mit unterschiedlichem Druckwiderstand

Pädagogisches Ziel

Ein Spiel zur Schulung von Wahrnehmung,
Merkfähigkeit und Konzentration.

Spielvariante 1

(traditionelles Memospiel)

Spielaufbau

Die Würfel werden mit dem roten Punkt nach oben in drei 4-er-Reihen aufgestellt.

Spielablauf

Mit dem Zeigefinger drückt der Spielende auf die roten Kreise von 2 Würfeln – verschiedene starke Widerstände fordern eine unterschiedliche Druckstärke heraus. Passen die beiden Würfel nicht zusammen, kommt der nächste Spieler:in an die Reihe. Der Spielende versucht sich Position und Druckstärke der beiden Spielsteine zu merken. Ist der Druckwiderstand der beiden Würfel aber gleich, werden die Würfel zur Kontrolle umgedreht. Befinden sich zwei gleiche grafische Muster auf der Rückseite, darf das Würfelpaar behalten werden und man ist nochmal an der Reihe.

2-6

4+
Jahre | years | ans

09/2023

Press-down-Memory

Game idea

by Lulu Schiffler-Betz - Dusyma Creative Workshop

Contents

6 pairs of dice
with different levels of pressure resistance

Pedagogical aim

A game to train perception, memory and concentration.

Game variant 1

(traditional memory game)

Game preparation

Line the dice up in three rows of 4 with the red dots facing up.

Gameplay

The player presses down the red dots of 2 of the dice, using his index finger to apply pressure. Some dice will offer more resistance than others. If the player is unable to match up the dice, the next player takes his turn. He must try and memorise the position of the dice and its level of pressure resistance. If the player is sure that the level of pressure resistance is the same the cubes are turned over to check. If the dice are correctly matched, the same pattern will be visible on both bases. The player keeps the matching pair and is allowed to have a second turn.

Game variant 2

(a simpler variant)

Game preparation

Place 6 different dice on the table with the red dots facing up. The other 6 dice are then distributed amongst the players.

Gameplay

As in version number 1 the players have to match the dice in their possession with the dice on the table. In this simplified version they only have to concentrate on recognising two different degrees of pressure resistance.

Spielvariante 2

(eine einfachere Variante)

Spielvorbereitung

Die 6 unterschiedlichen Würfel werden mit dem roten Punkt nach oben auf den Tisch gelegt. Die anderen 6 Würfel werden verteilt.

Spielverlauf

Wie bei der Spielversion 1, jedoch wird das passende Pendant zu dem verteilten Würfel gesucht. Dabei muss man sich nur auf eine oder zwei Druckstärken konzentrieren.

Spielvariante 3

Spielvorbereitung

12 Spieler:innen erhalten jeweils einen Würfel, halten diesen mit dem roten Punkt nach oben in ihrer Hand und verteilen sich im gesamten Zimmer.

Spielverlauf

Nun suchen die Spielenden durch Drücken auf die verschiedenen Würfel den Partner:in mit dem gleichen Würfel. Ist der Partner:in gefunden, stellt sich das Paar nebeneinander auf und wartet, bis sich alle Paare gefunden haben. Erst wenn alle Paare beieinander stehen, werden die Würfel gleichzeitig umgedreht: Ob wohl alle Muster übereinstimmen? Diese Version eignet sich auch sehr gut zur spielerischen Einteilung von 2 Mannschaften.

Game variant 3

Game preparation

12 players each receive a dice which they hold in their hand with the red dot facing upwards. The players space out all over the room.

Gameplay

The idea is to find the player with the matching dice by testing the pressure resistance of each dice. When they think they have found the right partner, the players must stand next to one another and wait until all the pairs have been found. Then at the given word, they are all allowed to turn over the dice to check whether the patterns match. This version is also very suitable for the playful division of 2 teams.

