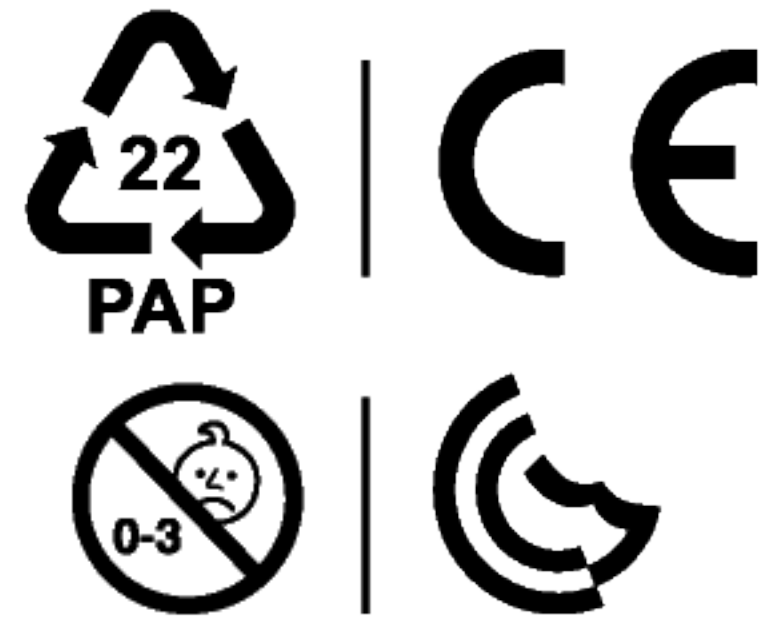




MAMMALS MEMORY MATCH

3+ | 1-4



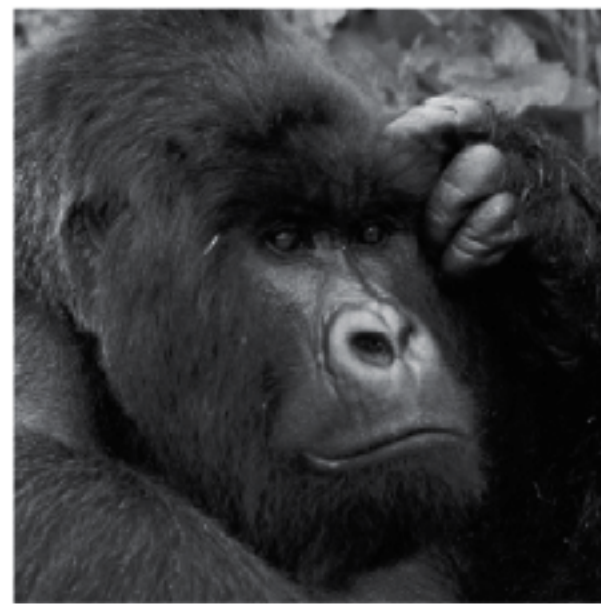
© Michel Gunther / WWF-Canon

Giant Panda	Большая панда
Panda Géant	Reuzenpanda
Großer Panda	Isopanda
Panda gigante	Hiidpanda
Oso Panda	الباندا العملاق
Γιάντιο πάντα	



© Steve Morello / WWF-Canon

Polar Bear	Белый медведь
Ours Polaire	Ijsbeer
Eisbär	Jääkarhu
Orso polare	Polaarkaru
Oso polar	الدب القطبي
Πολική αρκούδα	



© Staffan Widstrand / WWF

Mountain Gorilla	Горная Горилла
Gorille des Montagnes	Berggorilla
Berggorilla	Vuorigorilla
Gorilla di Montagna	Mägigorilla
Gorila de Montaña	الغوريلا الجبلية
Γορίλλας	



© Martin Harvey / WWF-Canon

African Savanna Elephant	африканский слон
Éléphant d'Afrique	Afrikaanse Olifant
Afrikanischer Elefant	Savanninorsu
Elefante Africano	Aafrika elevant
Elefante Africano	الباندا العملاق
Αφρικανικός Ελέφαντας	



© Martin Harvey / WWF-Canon

Black Rhinoceros	Черный носорог
Rhinocéros Noir	Zwarte neushoorn
Schwarzes Nashorn	Suippohuulisarvikuono
Rinoceronte nero	Teravmokk-ninasarvik
Rinoceronte negro	وحيد القرن الأسود
Μαύρος ρινόκερος	



© Martin Harvey / WWF-Canon

Red Panda	Малая Панда
Panda Roux	Kleine Panda
Kleiner Panda	Kultapanda
Panda Minore	Punane panda
Panda Rojo	الباندا الأحمر
Κόκκινο Πάντα	



© Alexander Kreik / WWF-Russia

Altai Argali	Архар
Argali d'Altai	Argalschaap
Argali (Riesenwildschaf)	Altai-argaali
Argali	Altai argal
Rochosas	الأرجالي (الماعز البري)
(Bottego cimarrón)	
Καφέ αρκούδα . Πρόβατο	



© Staffan Widstrand / WWF

Grey Wolf	Волк
Loup Gris	Wolf
Wolf	Harmaasusi
Lupo	Hallhunt
Lobo	الذئب الرمادي
Γκρι λύκος	



© Martin Harvey / WWF-Canon

African Lion	Африканский лев
Lion d'Afrique	Leeuw
Löwe	Afrikkalainen leijona
Leone	Aafrika lövi
León de Katanga	الأسد الأفريقي
Λιοντάρι	



© Vivek R. Sinha / WWF-Canon

Tiger	тигр
Tigre	Tijger
Tiger	Tiikeri
Tigre	Tiiger
Tigre	النمر الهندي
Τίγρης	



© R.Isotti, A.Cambone - Homo Amblens / WWF-Canon

Snow Leopard	Снежный Барс
Léopard des Neiges	Sneeuwluipaard
Schneeleopard	Lumileopardi
Leopardo delle Nevi	Lumeleopard
Leopardo de las Nieves	النمر الثلجي
Λεοπάρδαλη του Χιονιού	



© Staffan Widstrand / WWF

Eurasian Brown Bear	Евразийский бурый медведь
Ours Brun Eurasien	Bruine beer
Europäischer Braunbär	Euraasialainen karhu
Orso bruno eurasiatico	Pruunkaru
Oso Pardo Europeo	الدب البني الأوراسي
Ευρασιατική Καφέ Αρκούδα	

Mammals Memory Match

Object of game: To find the matching animal pairs, and to learn the names of these wonderful animals!

To play: This set contains 12 matching pairs of wooden animal tiles. To begin, all the tiles are mixed with the image pointed downwards.

The youngest player begins by selecting 2 random tiles and flips them over so that all players are able to see the images. If the images match, the player keeps the tiles and repeats the step. If the images do not match, the tiles are turned back over and placed in their original resting spots. A player's turn is over if they do not find a matching pair. The next player will then repeat the same step.

For newer players: If using all 24 tiles proves too challenging, remove 4 pairs (8 tiles) or 6 pairs (12 tiles) and use the remaining tiles to play.

To win: Once all the tiles have been matched and there are no more tiles left, the players count the number of tiles they were able to keep. The player with the most number of tiles wins!

Mémo des Mammifères

But du jeu: Trouver les paires d'animaux qui correspondent, et apprendre les noms de ces merveilleux animaux !

Déroulement du jeu: Cet ensemble contient 12 paires de jetons en bois représentant des animaux. Pour commencer, tous les jetons sont mélangés avec la face imagée tournée vers le bas.

Le plus jeune joueur commence par choisir deux jetons au hasard et les retourne afin que tous les joueurs puissent voir les images. Si les images correspondent, le joueur garde

les jetons qui forment une paire et continue en choisissant deux nouveaux jetons. Si les images ne correspondent pas, les jetons sont retournés et laissés à la même place. Le tour d'un joueur est terminé s'il ne trouve pas une paire correspondante. Le joueur suivant choisira à son tour deux jetons de son choix.

Pour les plus jeunes joueurs: Si vous utilisez les 24 jetons et que cela s'avère trop difficile, retirez 4 paires (8 jetons) ou 6 paires (12 jetons) et utilisez les jetons restants pour jouer.

Pour gagner: Une fois que toutes les paires ont été identifiées et qu'il n'y a plus de jeton sur la table, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il a trouvées. Le joueur qui a le plus grand nombre de paires gagne!

Säugetier-Memospiel

Ziel des Spiels: Finde die passenden Tierpaare!

So wird gespielt: Dieses Set enthält 12 übereinstimmende Karten aus Holz mit Tiermotiven. Zuerst werden alle Karten mit der Bildseite nach unten gemischt.

Der jüngste Spieler beginnt und sucht sich 2 beliebige Holzkarten aus und dreht sie herum, so dass alle Spieler das Bild sehen können. Wenn die Bilder zusammenpassen, behält der Spieler die Karten und zieht noch einmal. Wenn die Bilder nicht zueinanderpassen, werden die Karten wieder herumgedreht und auf ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt. Wenn der Spieler kein passendes Paar gefunden hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er wird dann die gleichen Schritte wie der erste Spieler tun.

Für neue Spieler: Wenn das Spielen mit allen 24 Karten zu anspruchsvoll ist, können 4 Paare (8 Karten) oder 6 Paare (12 Karten) herausgenommen und mit den restlichen Karten weitergespielt werden.

Um zu gewinnen: Wenn alle passenden Karten gezogen wurden und keine mehr übrig sind, zählen die Spieler ihre einbehaltenen Karten. Der Spieler mit der größten Anzahl an Karten gewinnt!

Abbinamento di Mammiferi a Memoria

Scopo del gioco: Trova le coppie di animali uguali!

Per giocare: Questo set contiene 12 coppie di tessere. Per iniziare, mescolare tutte le tessere con le immagini rivolte verso il basso.

Inizia il giocatore più giovane scoprendo due tessere a caso, e lasciando che gli altri giocatori vedano le immagini. Se le immagini sono identiche, il giocatore raccoglie le tessere e scopre altre 2 tessere. Se le immagini non corrispondono, il giocatore copre nuovamente le tessere lasciandole nella posizione originale. Il turno di un giocatore termina quando non trova una coppia identica. Il giocatore successivo ripeterà gli stessi passaggi.

Per i nuovi giocatori: per facilitare il gioco, rimuovere 4 coppie (8 tessere) o 6 coppie (12 tessere) e utilizzare le rimanenti.

Per vincere: Quando tutte le tessere sono state abbinate e non ne rimangono più, i giocatori contano il numero di tessere raccolte. Vince il giocatore con il maggior numero di tessere!

Parejas de Mamíferos

Objetivo del juego: Encontrar las parejas de animales y ¡aprender el nombre de estos maravillosos animales!

Para jugar: Este juego contiene 12 parejas de piezas de madera con animales en peligro de extinción. Para comenzar, todas las piezas estarán mezcladas con la imagen del animal hacia abajo.

El jugador más joven comienza seleccionando 2 piezas al azar y las voltea para que el resto de jugadores pueda ver las imágenes. Si las imágenes coinciden, el jugador conserva las fichas y repite el mismo paso. Si las imágenes no coinciden, las piezas son giradas de nuevo y colocadas en su lugar original. El turno de cada jugador acaba si no consigue una pareja de piezas iguales. El jugador continúa de la misma forma para el/los siguiente/s jugador/es.

Para jugadores más jóvenes: si utilizar 24

piezas es muy complicado, retire 4 pares (8 piezas) o 6 pares (12 piezas) y use las piezas restantes para jugar.

Quién gana: Una vez que todas las piezas han sido emparejadas y no hay más piezas sobrantes, los jugadores contarán el número de parejas que han obtenido. ¡El jugador con mayor número de parejas gana la partida!

Παιχνίδι μνήμης με θηλαστικά

Σκοπός του Παιχνιδιού: Να βρείς τα ζευγάρια των ζώων που ταιριάζουν και να μάθεις τα ονόματα αυτών των καταπληκτικών ζώων.

Το παιχνίδι: Το σετ περιλαμβάνει 12 ζευγάρια από ξύλινες κάρτες με ζώα. Πριν ξεκινήσετε, όλες οι κάρτες πρέπει να μπερδευτούν και να είναι με την όψη προς τα κάτω.

Ο μικρότερος παίκτης ξεκινάει επιλέγοντας 2 τυχαίες κάρτες και τις αναποδογυρίζει έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να δουν την εικόνα. Εάν οι εικόνες ταιριάζουν, ο παίκτης τις κρατάει και επαναλαμβάνει την ίδια διαδικασία. Αν δεν ταιριάζουν πρέπει να τις αναποδογυρίσει και να τις βάλει στην θέση που ήταν.Η σειρά του τελειώνει όταν δεν βρεί κάποιο ζευγάρι που να ταιριάζει. Ο επόμενος παίκτης επαναλαμβάνει την ίδια διαδικασία.

Για νέους παίκτες: Εάν χρησιμοποιώντας και τις 24 κάρτες αποδειχτεί ότι είναι πολύ δύσκολο, αφαιρέστε 4, ή 6 ζευγάρια και παίξτε με τα υπόλοιπα.

Ποιός Κερδίζει: Όταν όλες οι κάρτες συνδυαστούν, οι παίκτες μετράνε πόσα ζευγάρια έχει ο καθένας. Ο παίκτης που έχει τα περισσότερα, κερδίζει.

Игра Для Тренировки Памяти «Млекопитающие»

Цель игры: Отыщите пары одинаковых животных, узнайте и запомните их названия!

Ход игры: Набор состоит из 12 пар деревянных плиток с животными. Перед началом игры все плитки переворачиваются картинкой вниз и перемешиваются.

Младший по возрасту игрок начинает игру, выбирает 2 произвольные плитки и переворачивает их так, чтобы все игроки могли увидеть изображенные на них картинки. Если картинки совпали, то игрок забирает себе плитки и делает еще один ход. Если картинки не совпали, плитки снова переворачиваются картинкой вниз и кладутся на свои места. Очередь игрока заканчивается, если ему не удалось открыть одинаковые плитки. Затем ходит следующий игрок.

Для новичков. Если использовать все 24 плитки окажется слишком сложно, уберите 4 пары (8 плиток) или 6 пар (12 плиток) и используйте для игры оставшиеся плитки.

Победитель: После того, как все пары плиток собраны, игроки подсчитывают количество плиток, которое собрал каждый. Игрок, собравший больше всего плиток, побеждает!

Geheugenspel Over Zoogdieren

Doel van het spel: Vind van elk dier een paar en leer de namen van deze geweldige dieren

Het spel: Dit spel bevat 12 paar houten

dierenkaartjes. Start het spel met het schudden van de plaatjes en leg ze alle 24 ondersteboven op tafel

De jongste speler begint het spel door 2 kaartjes te kiezen en deze zo om te draaien dat iedereen ze kan zien. Als de plaatjes hetzelfde zijn, mag de speler deze houden en zijn vorige stap herhalen. Als de plaatjes niet hetzelfde zijn, draait de speler de plaatjes weer om, en legt ze op hun originele plek terug. De beurt van een speler is voorbij wanneer hij geen paar gevonden heeft. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Voor spelers voor wie dit spel nieuw is, kan je het spel makkelijker maken door te starten met 4 of 6 paren in plaats van 12.

Hoe win je: Wanneer alle kaartjes van tafel zijn, telt iedere speler hoeveel paren hij heeft gevonden. De speler met de meeste paren wint.

Muistipeli Nisäkkäät

Pelin tavoite: Pelin tarkoituksena on löytää eläinkorttipareja ja oppia samalla upeiden eläinten nimiä!

Pelin kulku: Peli sisältää 12 puista eläinkorttiparia. Aloita sekoittamalla kortit kuvapuoli alaspäin.

Nuorin pelaajista aloittaa valitsemalla satunnaisesti kaksi korttia ja kääntämällä ne oikein päin, jotta kaikki pelaajat näkevät niiden kuvat. Jos kortit muodostavat parin, pelaaja pitää ne itsellään ja saa uuden vuoron. Jos kortit ovat eri paria, ne käännetään kuvapuoli alaspäin ja asetetaan takaisin pelialustalle alkuperäiseen paikkaansa. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Vinkki aloittelijoille: jos 24 kortilla pelaaminen tuntuu liian haastavalta, poista

ennen pelaamista neljä paria (kahdeksan korttia) tai kuusi paria (12 korttia).

Voittaminen: Kun kaikki parit on löydetty, eikä kortteja ole enää jäljellä, pelaajat laskevat löytämänsä parit. Pelin voittaa se pelaaja, joka on löytänyt eniten pareja!

Imetajate Mälumäng

Mängu eesmärk: Leida vastavad loomapaarid ja õppida tundma nende suurepärase loomade nimed.

Mängimine: Komplektis on 12 puust omavahel sobivat loomatahvlit. Mängu alguses tahvlid segatakse, pildiga allapoole.

Kõige noorem mängija alustab, valides 2 juhuslikku tahvlit ja pöörates need ringi kõigile mängijatele nägemiseks. Kui tahvlid omavahel sobivad, jätab mängija need endale ja kordab oma tegevust. Kui pildid omavahel ei sobi, keeratakse tahvlid uuesti ümber ja asetatakse samale kohale tagasi. Kui mängija sobivat paari ei leia, läheb mängujärg üle järgmisele mängijale. Järgmine mängija tegutseb samamoodi. Algajatele mängijatele: Kui kõigi 24 tahvliga mängimine on liiga keeruline, eemaldage 4 paari (8 tahvlit) või 6 paari (12 tahvlit) ja mängige ülejäänud tahvlitega.

Mängu võitja: Kui kõik tahvlid on paarilise leidnud ja tahvlid otsas, loevad mängijad kokku endale jäetud tahvlid. Mängu võitja on mängija, kel on kõige rohkem tahvleid.

ان او ي حل اب ة رك اذلا ة ب عل

الغرض من اللعبة: لمعرفة أزواج الحيوانات المتطابقة، ومن ثم تعلم أسماء هذه الحيوانات الرائعة.

اللعبة: تحتوي هذه المجموعة على 12 زوج متطابق من القطع الخشبية لصور الحيوانات، لمباشرة اللعبة يجب القيام بخلط جميع القطع مع توجيه الصورة نحو الأسفل.

يبدأ اللاعب الأصغر سنا باختيار قطعتين بشكل عشوائي ويقوم بقلبها نحو الأعلى بحيث يتمكن جميع اللاعبين من مشاهدة الصور، في حال تطابق الصورتين، يحتفظ اللاعب بالقطع ويكرر نفس الخطوات، وفي حال عدم تطابق الصورتين، فتتم إعادة القطع إلى مكانها الأصلي، وينتهي دور اللاعب في حال عدم تحقيق أو زوج متطابق من الصور، ومن ثم يقوم اللاعب التالي بتكرار نفس الخطوات.

بالنسبة للاعبين الجدد: في حال كان استخدام 24 قطعة صعبا عليهم، فيمكنهم إزالة 4 أزواج (8 قطع) أو 6 أزواج (12 قطعة) واستخدام بقية القطع للعب.

كيفية الربح : عند مطابقة كافة القطع وعدم تبقي أي قطعة، يقوم اللاعبين بعد القطع التي تمكثوا من الحصول عليها، واللاعب الذي حصل على العدد الأكبر يكون هو الفائز.