

Spelregels
Règles du jeu
Rules of the game
Spelregels

Het is bij memory de bedoeling dat je zoveel mogelijk paren van kaartjes verzamelt door kaartjes met dezelfde afbeelding om te draaien. Spelen er kleine kinderen mee, dan begin je slechts met een klein aantal kaartjes, dat je steeds opvoert. Kinderen zijn hier vaak erg goed in, onderschat ze niet, maar voor hun zelfvertrouwen begin je rustig aan zodat ze meteen positief resultaat zien.

Het begin van het spel:

Alle kaartjes worden voordat het spel memory gaat beginnen geschud. Deze kaartjes worden dan afgedekt op de tafel neergelegd. De jongste speler mag beginnen.

Als de kaartjes afgedekt op tafel zijn neergelegd dan mag de eerste speler twee kaartjes omdraaien. Deze kaartjes laat hij dan even liggen zodat iedereen kan zien welke afbeelding er op de kaartjes staat. Als het dezelfde kaartjes zijn dan mag de speler kaartjes houden. De speler die twee dezelfde kaartjes om heeft gedraaid mag nog een keer spelen.

Zijn ze niet dezelfde, dan worden de kaartjes weer afgedekt op tafel neergelegd (probeer de plaats van deze kaartjes te onthouden). De volgende speler is nu aan de beurt. Het spel memory is afgelopen wanneer alle kaartjes op zijn. Diegene met de meeste setjes heeft het spel memory gewonnen. Het spelen van memory gaat vanzelf, de regels zijn eenvoudig en jonge kinderen kunnen al meedoen. Maar let goed op tijdens het spel, want als je zelf niet aan de beurt bent moet je goed onthouden wat anderen omdraaien.

Variaties op dit basisspel vind je in "Hoe je het spel kan maken".

Een korte video op de site illustreert deze regels.

Dit spel heeft volgende inhoud: 20 loofbomen die veel in het land voorkomen. Voor elke loofboom zijn er kaartjes van de knoppen en kaartjes van de bladeren: beide met de Nederlandse naam en met de Franse naam van de boom. De Nederlandse naam staat links bovenaan op de Nederlandstalige kaartjes, zoals het Nederlands ook in noord-west België wordt gesproken en het Frans onderaan rechts op de Franstalige kaartjes zoals het Franstalig gebied meer zuid-oostelijk gelegen is. Het kaartje stelt de knop of het blad voor van de boom. Kaartjes in andere talen waaronder het Latijn, Engels, het Duits (Deutsch), het Spaans (Español), het Italiaans, het Portugees en het Pools staan ook op de site en andere talen zullen gepubliceerd worden wanneer voorradig. Neem af en toe een kijkje op deze site. Ook andere bomen zullen er hopelijk bijkomen alsmede silhouetten en andere delen van de bomen.

Er zijn ook bladen gepland met de naam van de bomen in 4 talen en de latijnse naam. De volgorde is het Latijn, het Nederlands, het Frans (Français), het Engels (English) en het Duits (Deutsch) (ISO 639-1). Op die bladen komen ook minifotos van de kaartjes en er komt later een elementaire uitleg om de bomen te herkennen op basis van zijn silhouette, bladeren en knoppen.

bron/source: <https://www.speluitleg.com/speluitleg-memory/>

Règles du jeu

Le but du jeu de memory est de ramasser autant de paires de cartes que possible en retournant les cartes avec la même image. Pour jouer avec des petits enfants vous commencez avec un petit nombre de cartes que vous augmentez au jeu suivant. Ne pas les sous-estimer, ils sont souvent très bons à ce jeu, mais pour stimuler leur confiance en soi, visez un jeu facile afin qu'ils obtiennent immédiatement des résultats positifs.

Le début du jeu:

Toutes les cartes sont mélangées avant que le jeu ne commence. Ces cartes sont ensuite étalées face cachée sur la table. Le plus jeune joueur commence.

Lorsque toutes les cartes sont déposées sur la table, le premier joueur peut retourner deux cartes. Il laisse ces cartes un instant pour que chacun puisse voir quelle image est sur les cartes. Si les cartes sont identiques, le joueur peut conserver des cartes. Le joueur qui a retourné deux cartes identiques est autorisé à jouer à nouveau.

Si elles ne sont pas identiques, les cartes sont à nouveau placées sur la table (essayez de vous souvenir de l'emplacement de ces cartes). C'est alors le tour du joueur suivant. Le jeu est terminé lorsque tous les cartes sont prises. Celui qui a le plus de paires a gagné le jeu. Jouer le memory est simple, les règles sont simples et les jeunes enfants peuvent y participer. Mais soyez prudent pendant le jeu, car si ce n'est pas votre tour, vous devez vous rappeler ce que les autres ont fait.

Des variations au jeu de base se trouvent dans "Comment créer le jeu".

Une vidéo brève sur ce site illustre ces règles.

Le jeu contient actuellement: 20 arbres feuillus locaux. Pour chaque feuillu, il y a des cartes avec les bourgeons et des cartes avec les feuilles: pour les deux il y a des cartes avec le nom de l'arbre en néerlandais et avec le nom en français. Le nom néerlandais est en haut à gauche sur les cartes néerlandophones, le néerlandais étant également parlé dans le nord-ouest de la Belgique et le nom français en bas à droite sur les cartes francophones, comme la zone francophone du pays est plus au sud-est. La carte représente le bourgeon ou la feuille de l'arbre. Des planches en Latin, anglais (ENGLISH), allemand (DEUTSCH), ESPagnol, ITALIEN, PORTUGAIS et en POLONAIS sont aussi publiées. D'autres langues seront aussi publiées quand elles seront disponibles. Revenez de temps à autre sur ce site pour vérifier des nouveautés éventuelles.

Il y a aussi des planches prévues avec le nom des arbres en 4 langues ainsi que le nom en latin. L'ordre est le Latin, le Néerlandais, le Français, l'anglais (ENGLISH) et la langue allemande (DEUTSCH) (ISO 639-1). Sur ces feuilles se trouveront également des mini-images des cartes qui seront accompagnées d'une explication élémentaire aidant à reconnaître les arbres sur la base de sa silhouette, de ses feuilles et de ses bourgeons.

Rules of the game

The object of the memory game is to collect as many pairs of cards as possible by turning over the cards with the same picture. If you are playing with young children, you should start with a small number of cards and then increase the number for the next game. Do not underestimate children; they are often very good at this game. But making it easy at first so that they can get a good score will help boost their confidence.

The start of the game:

First shuffle all the cards, then spread them face down on the table. The youngest player starts.

The first player turns over two cards and leaves them visible for a moment so that everyone can see which picture is on the cards. If the cards are identical, the player keeps these cards. A player who turns over two identical cards is allowed another turn.

If the pictures are not the same, the cards are again turned face down (the trick is to remember where the cards are). It is then the turn of the next player. The game is over when all the cards have been taken.

The player with most pairs is the winner. Playing the memory game is very easy, the rules are simple and young children can play. But it is important to pay attention throughout the game; even when it's not your turn, you have to remember what cards the other players have turned over.

Variants to the basic game are found in "How to make the game yourself".

A short video on this site shows how the game is played.

The game at present contains 20 domestic broad-leaved trees. For each tree, there are two cards with buds and two cards with leaves: one with the name of the tree in Dutch and one with the name in French. The Dutch name is at the top left of the Dutch cards, Dutch being spoken in north-western Belgium, and the French name is at the bottom right of the French cards, as the country's French-speaking area is in the south-east. The card shows the bud or leaf of the tree. Sheets in Latin, English, German (Deutsch), Italian, Portuguese, Polish and Spanish (Español) are also published. More languages will be added as and when they are available. Keep an eye on this site if more trees, languages, etc are available

Further sheets are planned for the future with the name of the trees in four languages as well as the Latin name. The order is Latin, Dutch (Nederlands), French, English and German (Deutsch) (ISO 639-1). These sheets will also have mini images of the cards, accompanied by a basic explanation helping to recognise trees by their silhouette, leaves and buds.