



103 908

# Wendewiese

Meadow Flip  
Le pré réversible



2-4

4+

Jahre / years / ans

# Wendewiese

## Inhalt

- 24 Aufstellfiguren aus Holz (je 4 Stück pro Figur)
- 9 beidseitig bedruckte Karten aus Holz  
(je 2 Motive auf der Vorder- und Rückseite)
- 1 Farbwürfel
- 20 Glasnuggets
- 1 Anleitung

## Anzahl und Alter der Spieler

Für 2-4 Spieler, ab 4 Jahre.  
Spielzeit ca. 20 Minuten

## Spielidee

Florian Racky

## Pädagogischer Ansatz

Die Wendewiese ist eine besondere Art des Memory Spiels: Die Karten sind beidseitig mit je zwei Motiven bedruckt. Unter welcher Karte versteckt sich welches Motiv? Die Merkfähigkeit und Förderung der Gedächtnisleistung stehen hier im Vordergrund. Die Kinder erlangen Sicherheit im Zahlenraum 1-5 und zusätzlich fördert das Spiel erstes Regelverständnis. Durch unterschiedliche Spielvarianten, lässt sich der Schwierigkeitsgrad und die Anforderungen an das Alter und den Entwicklungsstand der Spieler anpassen. Da sich das Spielfeld immer wieder ändert, bleibt es spannend und das Spiel verliert auch bis zum Ende nicht den Reiz.





## Spielhandlung

Die Suche auf dem Bauernhof beginnt! Auf dem Spielfeld haben sich 5 unterschiedliche Tiere, sowie ein Baum versteckt. Durch Wenden der Karten werden sie nach und nach zusammengesucht. Jetzt kommt es darauf an, sich die bereits aufgedeckten Karten gut zu merken, denn auch die Mitspieler sind auf der Suche. Dadurch wird das Spielfeld immer wieder verändert und wo vor dem Drehen die Ente oben lag, ist plötzlich der Igel zu sehen. Und wo war nochmal das Schaf? Sind 5 Motive einer Art gefunden, bekommt der Spieler je nach Spielvariante die passende Aufstellfigur oder ein Glasnugget. Wer schafft es als Erster von jedem Motiv eine Aufstellfigur bzw. als erster 4 Glasnuggets zu sammeln?

## Spielvorbereitung

Die Holzkarten werden im Quadrat 3 x 3 auf dem Tisch ausgebreitet.

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielmöglichkeiten

### **Spielmöglichkeit 1**

Ohne Würfel mit Ansage, geeignet für Einsteiger und jüngere Spieler.

**Spielverlauf:** Je nach Spieleranzahl werden die Aufstellfiguren bereitgestellt (2 Spieler: je 2 Schafe, 2 Kühe, usw.).

Der erste Spieler beginnt und schaut sich zunächst das Spielfeld an. Nun darf er wählen, welches Motiv er suchen möchte und sagt dieses dann vor dem Spielzug laut an.

Beispiel - Der Spieler entscheidet sich für den Baum

Durch Wenden der Karten macht er sich jetzt auf die Suche nach 5 Bäumen.

- Liegen bereits 5 Bäume oben, ohne dass der Spieler eine Karte gedreht hat, muss er sich für ein anderes Motiv entscheiden und sagt auch dieses laut an.
- Hat er eine Karte gedreht und einen Baum gefunden, darf er ein weiteres Mal eine Karte aufdecken und weiter suchen. Schafft er es auf diese Weise 5 Bäume zu finden, bekommt er einen Baum als Aufstellfigur und darf diesen vor sich hinstellen. Nun darf er eine neue Ansage machen und weitersuchen.

- Hat er eine Karte gedreht und keinen Baum gefunden, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Vor jedem Spielzug wird neu angesagt. Hat der Spieler bereits eine Aufstellfigur bekommen, sucht er das gleiche Motiv nicht noch einmal.

Der Spieler, der es als Erster schafft jeweils eine Aufstellfigur jeder Sorte (1 Ente, 1 Kuh, 1 Igel, 1 Schaf, 1 Katze und 1 Baum) zu sammeln, gewinnt das Spiel.

### **Variante**

Der Spielleiter gibt dem Spieler die zu suchende Anzahl und das Motiv vor. Hat dieser die Aufgabe gelöst, bekommt er ein Glasnugget. Hat ein Spieler insgesamt 4 Glasnuggets gesammelt, gewinnt er das Spiel!

Diese Spielvariante ermöglicht es, individuell auf den Entwicklungsstand des Spielers einzugehen.

### **Spielmöglichkeit 2**

Mit dem Würfel als Suchvorgabe, mit Glasnuggets. Für geübte oder ältere Spieler.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler bekommt jeweils eine Aufstellfigur jeder Sorte und stellt diese vor sich auf.

Der erste Spieler würfelt. Je nach Farbe macht er sich auf die Suche nach dem entsprechenden Motiv:



Beispiel - Der Spieler würfelt blau und muss demnach 5 Igel finden.

Zunächst sucht er auf den Vorderseiten nach Igel. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass dort bereits einige abgebildet sind. 5 Igel liegen bereits oben: Glück gehabt! Der Spieler bekommt ein Glasnugget und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sind noch nicht alle 5 Igel gefunden, dreht der Spieler eine Karte seiner Wahl um.

Findet der Spieler unter den verdeckten Karten einen Igel, so darf er nochmals eine Karte seiner Wahl aufdecken. Dies wiederholt sich bis der Spieler alle 5 Igel gefunden hat oder sich auf der Rückseite kein Igel befindet.

- Hat er alle 5 Igel gefunden, bekommt er ein Glasnugget und legt diesen zu der Aufstellfigur Igel. Der Spielzug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hat der Spieler beim Aufdecken keinen Igel gefunden, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist am Zug und würfelt.

Ziel bei dieser Variante ist es, insgesamt 4 Glasnuggets zu sammeln.





# Meadow Flip

## Contents

- 24 wooden standing figures (4 x per figure)
- 9 cards printed on both sides  
(2 motives each on the front and rear side))
- 1 coloured-dice
- 20 glass nuggets
- 1 Game Instructions

## Number and age of players

For 2 up to 4 players, from 4 years.  
Playing time approximately 20 minutes

## Game Idea

Florian Racky

## Educational approach

The Meadow Flip is a special kind of memory game: The cards are printed on both sides, each with 2 motives. Which card hides which motif? The promotion of memory retention and concentration are in the foreground here. The children gain confidence with the numbers 1-5 and in addition the game promotes first rule understanding. Through different game variants, the difficulty level and the requirements of the age and the level of development of the players can be adjusted. As the playing field keeps changing, it remains exciting and the game does not lose its charm.







## Play

The search on the farmhouse begins! There are 5 different animals hidden in the field, as well as a tree. By turning over the cards, they are gradually collected. Now it is important to remember correctly the already revealed cards, because the other players are also looking for them. As a result, the playing field keeps changing and where the duck turned up before, it is suddenly the hedgehog. And where was the sheep again? If 5 motives of the same kind are found, the player gets a suitable standing figure or a glass nugget depending on the game variant. Who will be the first person to get a figure or the first 4 glass nuggets from each motif?

## Game Preparation

The wooden cards are laid out in a square 3 x 3 on the table.

The youngest player starts. The game is played in a clockwise direction.

## Game Option

### **Game Option 1**

Without cube with announcement, suitable for beginners and younger players.

**Gameplay:** The standing figures are provided depending on the number of players (2 players: 2 sheep each, 2 cows, etc.). The first player starts and looks at the field first. Now he is allowed to choose which motif he wants to search for and then says it aloud before the turn.

Example - The player chooses the tree

By turning the cards he is now looking for 5 trees.

- If there are already 5 trees at the top without the player turning the card, he has to decide on another motif and say it aloud.
- Once he has turned a card and found a tree, he may once again reveal a card and continue to search. If he succeeds in finding 5 trees in this way, he gets a tree as a standing figure and he is allowed to place it in front of him. Now he is allowed to make a new announcement and continue searching.
- If he has turned a card and found no tree, his turn is over and it is the next player's turn.

Before each turn there is a new announcement. If the player has already got a figure, he does not look for the same motif again.

The player, who first manages to collect one figure of each type (1 duck, 1 cow, 1 hedgehog, 1 sheep, 1 cat and 1 tree) wins the game.

### **Variants**

The game master gives the player the number and motif to search. If he has solved the task, he gets a glass nugget. If a player has collected a total of 4 glass nuggets, he wins the game!

This game variant makes it possible to respond individually to the level of development of the player.

### **Game Option 2**

With the dice as search target, with glass nuggets.  
For experienced or older players.

**Gameplay:** Each player gets a figure of each kind and puts them in front of him. The first player rolls the dice. Depending on the colour, he goes in search of the corresponding motif:



*red*



*green*



*orange*



*white*



*blue*



*yellow*

Example - The player dices blue and must find 5 hedgehogs.

At first he is looking for hedgehogs on the frontsides. The likelihood is high that some are already pictured there. 5 hedgehogs are already up: lucky! The player gets a glass nugget and it is the next player's turn.

If not all 5 hedgehogs are found, the player turns over a card of his choice.

If the player finds a hedgehog under the covered cards, he may reveal a card of his choice. This is repeated until the player has found all 5 hedgehogs or there is no hedgehog on the back.

- If he has found all 5 hedgehogs, he gets a glass nugget and puts this to the standing figure of the hedgehog. The turn is over and it is the next player's turn.
- If the player has not found a hedgehog when revealed, his turn is over and the next player is on the move and rolls the dice.

The aim of this variant is to collect a total of 4 glass nuggets.





# Le pré réversible

## Contents

- 24 figurines en bois (4 par figure)
- 9 cartes en bois imprimées recto-verso  
(respectivement 2 motifs sur le recto et le verso)
- 1 dé de couleur
- 20 pépites en verre
- 1 notice du jeu

## Nombre et âge des joueurs

Pour 2-4 joueurs, à partir de 4 ans  
Durée du jeu: environ 20 minutes

## Idée de jeu

Florian Racky

## Objectif pédagogique

Le pré réversible est une variante du célèbre memory : les cartes sont imprimées avec respectivement deux motifs recto et verso. Sous quelle carte se cache quel motif ? La capacité à mémoriser et la performance de concentration sont deux éléments essentiels de ce jeu. Les enfants prennent de l'aisance dans l'espace numérique de 1 à 5. Grâce à différentes variantes, vous pouvez modifier le degré de difficulté et les exigences aux différents âges des joueurs. Etant donné que le jeu évolue constamment, il reste passionnant jusqu'au bout.





## Déroulement de jeu

Commençons notre recherche à la ferme ! 5 différents animaux ainsi qu'un arbre se cachent. En retournant les cartes, on peut commencer à les rassembler. Maintenant, il s'agit de bien mémoriser les cartes ayant été recouvertes, par ce que les autres joueurs, eux non plus, ne perdent rien pour attendre. Ainsi, le jeu évolue constamment et là où se trouvait le canard tout à l'heure, se trouve maintenant un hérisson. Mince, où encore se trouve le mouton ? Une fois que 5 motifs d'une même catégorie ont été trouvés, le joueur obtient une figurine ou une pépite. Qui arrivera en premier à rassembler une figure d'un même motif, ou 4 pépites ?

## Préparation de jeu

Les cartes en bois sont posées sur la table, dans un carré de 3 x 3.

Le joueur le plus jeune commence. Nous jouons dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Possibilités de jeu

### **Possibilité de jeu 1**

Sans dé, parfait pour les enfants en bas âge.

**Déroulement de jeu:** en fonction du nombre de joueurs, les figures sont mises en place (2 joueurs: respectivement 2 moutons, 2 vaches etc.).

Le premier joueur commence et observe le champ de jeu. Il choisit son motif et l'annonce à voix haute.

Exemple - le joueur opte pour l'arbre

En retournant les cartes, il se met à la recherche des 5 arbres.

- Si 5 arbres sont déjà visibles au recto, il doit choisir un autre motif, et le nommer à voix haute.
- S'il a retourné une carte et trouvé un arbre, il peut retourner une autre carte et poursuivre sa recherche. S'il arrive à trouver 5 arbres de cette manière, il reçoit un arbre comme figure, qu'il place devant lui. Il a le droit de nommer un nouveau motif et de poursuivre sa recherche.
- S'il a retourné une carte et qu'il n'a pas trouvé d'arbre, c'est au tour du prochain joueur.



Chaque joueur nomme un nouveau motif quand c'est à son tour de jouer. Si le joueur a déjà obtenu une figure, il ne recherche pas à nouveau le même motif.

Le joueur qui arrivera en premier à rassembler une figure de chaque sorte (un canard, une vache, un hérisson, un mouton, un chat et un arbre) a gagné le jeu.

### **Variante**

Le meneur du jeu indique le nombre recherché et le motif. Il obtient une pépite en verre s'il y arrive. Le joueur ayant réussi à obtenir 4 pépites en verre a gagné le jeu !

Cette variante de jeu permet de s'adapter individuellement au niveau du joueur.

### **Possibilité de jeu 2**

Avec le dé et les pépites en verre. Pour des joueurs plus âgés ou avancés.

**Déroulement du jeu:** chaque joueur obtient une figurine de chaque catégorie et les place devant lui.

Le premier joueur lance le dé. Selon la couleur, il se met à la recherche du motif correspondant:



**rouge**



**vert**



**orange**



**blanc**



**blue**



**jaune**

Exemple - le joueur obtient la couleur bleu au lancer de dé et doit donc rechercher 5 hérissons.

Tout d'abord, il doit rechercher des hérissons sur le recto des cartes. La probabilité est grande pour que quelques hérissons soient visibles. S'il y en a 5: le joueur a de la chance ! Il obtient 5 pépites et c'est au tour du prochain joueur.

S'il n'a pas pu trouver 5 hérissons, le joueur retourne une carte de son choix.

Si le joueur trouve un hérisson sous les cartes retournées, il peut retourner une autre carte de son choix. Cela se répète jusqu'à ce que le joueur ait trouvé les 5 hérissons, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait pas de hérisson au verso de la carte retournée.

- Si le joueur a trouvé les 5 hérissons, il obtient une pépite en verre et la place à côté de la figurine du hérisson. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur.
- Si le joueur n'a pas trouvé de hérisson, c'est au tour du prochain joueur.

L'objectif de cette variante est de rassembler 4 pépites en verre.







<b>DEU - Achtung!</b>	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
<b>GBR - Warning!</b>	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
<b>BGR - Внимание!</b>	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
<b>HR - Upozorenje!</b>	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
<b>CZE - Upozornění!</b>	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
<b>DNK - Advarsel!</b>	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!
<b>NLD - Waarschuwing!</b>	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
<b>EST - Hoiatus!</b>	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
<b>FIN - Varoitus!</b>	Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
<b>FRA - Attention.</b>	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
<b>GRC - Προειδοποίηση!</b>	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
<b>HUN - Figyelmeztetés!</b>	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
<b>ISL - Viðvarning!</b>	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingfarættta. Litlir hlutir.
<b>ITA - Attenzione!</b>	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
<b>LVA - Bīdinājums!</b>	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizsēršanās risks! Sikas detaļas!
<b>LTU - Įspėjimas!</b>	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
<b>MKD - Предупредување!</b>	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
<b>NOR - Twissjia!</b>	Mhux adattat ghal tfa! taht is-36 khar.	Periklu li wiehd jirga! Bóejjéc zghar!
<b>MLT - Advarsel!</b>	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.
<b>POL - Upozrozenie!</b>	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
<b>PRT - Atenção!</b>	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
<b>ROU - Avertisment!</b>	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
<b>SVK - Upozornenie!</b>	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!
<b>SLO - Opozorilo!</b>	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujkaj! Majhni deli!
<b>ESP - Advertencia!</b>	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
<b>SWE - Varning!</b>	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningssrisk! Små delar!
<b>TUR - Uyarı!</b>	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tikanma). Küçük Parçalar.

## Wendewiese

103 908

Meadow Flip  
Le pré réversible



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



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!

[www.dusyma.com](http://www.dusyma.com)