

**Dusyma**

103 495

**Trimo**



1-4

**5+**

Jahre / years / ans

# Trimo

## Inhalt

30 Karten  
1 Anleitung



## Anzahl und Alter der Spieler

Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre.

## Spielidee

Barbara Hinz

## Pädagogischer Ansatz

In der heutigen Zeit gibt es immer mehr Kinder, die zwei- oder sogar dreisprachig aufwachsen. In ihrem täglichen Leben kommen Kinder mit Menschen aus verschiedensten Kulturen in Berührung. Sie haben Erinnerungen, Gefühle und Erfahrungen aus verschiedenen Welten, die sie miteinander teilen können.

Trimo fokussiert sich darauf, dass gleiche Bedürfnisse oder Dinge trotzdem verschieden sein können: Trotz äußerlichen Unterschieden gleichen sich die Motive in ihrem Kern - „same but different.“ Hierin liegt ein Potential, die angeborene Neugierde und die unvoreingenommene Art der Kinder zu stärken und Wertschätzung und Toleranz zu leben. Trimo greift dieses Thema auf spielerische Art und Weise auf. Das multikulturelle Spiel bietet Illustrationen von musikalischen und kulinarischen Objekten, Spielen, Kleidung und mehr aus unterschiedlichen Ländern der Welt. Gemeinsamkeiten und Unterschiede können gefunden werden. Trimo fördert so das Verständnis für Kulturen, bietet dabei zahlreiche Sprachanlässe und Möglichkeiten Gegenstände, Traditionen und Bräuche aus vielen Ecken der Welt zu entdecken und zu thematisieren. Verschiedene Spielvarianten fördern Konzentration und Regelverständnis.

## Spielhandlung

Überall auf der Welt... wird gespielt. Die Bildkarten unseres Trimos laden Kinder ein, verschiedene Kulturen zu entdecken. Wer findet die drei zu einander passenden Karten aus verschiedenen Kulturkreisen? Trimo funktioniert ähnlich wie das bekannte Memo-Spiel, hat aber eine Besonderheit: Es gibt immer drei Karten, die eine Gemeinsamkeit haben, jedoch unterschiedlich aussehen, z.B. verschiedene Brettspiele wie „Mensch ärgere dich nicht“, „Go“ und „HUS“. Um die zusammengehörenden Motive zu finden, haben die Kärtchen Markierungen zur Selbstkontrolle: Passende Karten haben jeweils eine Markierung genau an der gleichen Stelle, mit der ihre Zusammengehörigkeit überprüft werden kann, sobald sie aufeinander gelegt werden.



## Spielvorbereitung

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, empfiehlt es sich, mit den Kindern die Karten genau anzuschauen und über die abgebildeten Motive zu sprechen (Was seht ihr hier? Was gehört zusammen?). So werden die Kinder schneller mit diesen vertraut. Die Karten können dann von den Kindern zunächst gemeinsam nach Kategorien sortiert werden. Die Erklärungen zu den einzelnen Motiven und Kategorien finden Sie auf Seite 8.

Der jüngste Spieler beginnt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielmöglichkeiten

### ***Spielmöglichkeit 1 - Was kennst du?***

**Spielverlauf:** Die Karten liegen offen verteilt aus, die Kinder überlegen gemeinsam, was sie kennen und was nicht und es werden entsprechende Stapel gemacht. Anschließend wird gezielter über die Karten gesprochen, die die Kinder nicht kennen.

### ***Spielmöglichkeit 2 - Was passt nicht?***

**Spielverlauf:** Der Spielleiter legt 3 Karten nebeneinander aus, eine Karte davon passt nicht in die Kategorie. Die restlichen Karten liegen verteilt aus. Welche ist die richtige Karte? Die Kinder überlegen gemeinsam und müssen die passende Karte finden. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

### ***Variante***

### ***Was gehört nicht in die Reihe?***

**Spielverlauf:** Der Spielleiter legt 4 Karten nebeneinander aus.



Welche Karte passt nicht dazu? Diese müssen die Kinder finden und auf die Seite legen.



### ***Spielmöglichkeit 3 - Karten ablegen***

**Spielverlauf:** Es liegen 10 Karten verdeckt auf dem Tisch, 1 Karte von jeder Kategorie. Die übrigen Karten werden an die Spieler verteilt, sodass jeder Spieler gleich viele bekommt. Die restlichen Karten werden auf die Seite gelegt. Jeder Spieler legt seinen Stapel verdeckt vor sich und deckt jeweils die oberste Karte auf. Die passende Karte in der Mitte muss nun, durch aufdecken, gefunden werden. Findet der Spieler die passende Karte hat er die Aufgabe gelöst. Er darf seine Karte auf die Seite legen. Die Karte in der Mitte wird wieder zugedeckt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer als Erster alle seine Karten abgelegt hat, hat gewonnen.

### ***Spielmöglichkeit 4 - Wir waren auf Weltreise...***

**Spielverlauf:** Dieses Spiel wird wie „Ich packe meinen Koffer“ gespielt. Die Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. Der erste Spieler nimmt sich eine Karte vom Stapel, beginnt mit dem Satz „Wir waren auf Weltreise...“ und denkt sich einen passenden Satz aus. Der nächste Spieler wiederholt diesen, deckt eine neue Karte auf und fügt einen weiteren Satz hinzu. Die Karten werden verdeckt nebeneinander gelegt und können bei Bedarf aufgedeckt werden.

### ***Spielmöglichkeit 5 - Memo-Spiel***

**Spielverlauf:** Diese Variante funktioniert nach dem bekannten Memo-Prinzip. Alle Karten werden zunächst offen ausgelegt. Nun haben die Kinder kurz Zeit, sich diese einzuprägen. Dann werden die Karten verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Der erste Spieler beginnt und deckt drei Karten auf. Er muss die drei zueinander passenden Motive finden. Hat er sie gefunden, darf er das Trio zu sich nehmen. Hat er die falschen Karten aufgedeckt, deckt er sie wieder zu. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. So geht es reihum, bis alle Trios gefunden wurden. Der Spieler mit den meisten Trios gewinnt das Spiel.

Hinweis: Am Anfang kann auch mit weniger Trios gespielt werden.

### ***Variante 1***

(Kann auch mit jüngeren Kindern gespielt werden)

**Spielverlauf:** Aus den Trios wird jeweils eine Karte auf die Seite gelegt (10 Karten). Die restlichen Karten werden nun wieder verdeckt auf den Tisch gelegt (20 Karten). Die an die Seite gelegten Karten werden nun gleichmäßig auf die Spieler verteilt und diese legen ihre Karten nun offen vor sich hin. Gespielt wird wieder nach dem Memo-Prinzip. Nun müssen die Spieler durch Aufdecken von zwei Karten das passende Pärchen zu ihren Karten finden. Wer als Erster alle seine Trios gefunden hat, gewinnt.

### ***Variante 2***

**Spielverlauf:** Diese Variante funktioniert ähnlich wie das bekannte Klatsch-Memo-Spiel. Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Nun werden immer reihum drei Karten aufgedeckt, die offen liegen bleiben. Die passenden Trios müssen dabei gefunden werden. Sieht ein Spieler ein Trio, ruft er „Stopp“ und zeigt auf die jeweiligen Karten. Hat er Recht, darf er die Karten zu sich nehmen. Der Spieler mit den meisten Trios am Ende gewinnt das Spiel.

## **Spielmöglichkeit mit weiteren Materialien**

### **Spielmöglichkeit 6 - Weltreisespiel**

**Material:** Bildkarten, ausgedruckte Weltkarte, Würfel, Spielfiguren.

**Spielverlauf:** Die Bildkarten werden von West nach Ost auf einer Linie auf der Karte verteilt. Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf die erste Karte. Dann wird gewürfelt und entsprechend der Würfelzahl gezogen. Der Spieler muss das Motiv auf der Karte richtig benennen. Gelingt ihm das, darf er auf dem Feld bleiben. Gelingt es nicht, muss er auf sein vorheriges Feld. Es gewinnt der Spieler, der als Erstes durch die Welt gereist ist und auf dem letzten Feld ankommt.



## Erklärung zu den Motiven:



*Riemenpantoffel*



*Wollhausschuh*



*orientalischer Hausschuh*

***(Fast) überall auf der Welt...***

***... tragen Menschen Schuhe***

In vielen Kulturen gilt es als höflich die Schuhe aus-zuziehen, wenn man eine Wohnung betritt. Auch für Gäste gibt es häufig ein paar Hausschuhe.



*kyrillische Schrift*



*arabische Schrift*

### **Überall auf der Welt...**

***...haben Menschen Zeichen und Sprachen entwickelt um miteinander zu reden und um Wissen aufzuzeichnen und weiterzugeben***

Die Schrift ist eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheit. In Bulgarien gibt es am 24. Mai sogar einen Feiertag für das kyrillische Alphabet. Die Zeichen der geschriebenen Schrift sehen in verschiedenen Teilen der Welt sehr unterschiedlich aus. Es gibt ungefähr 100 verschiedene Alphabete und fast 6000 Sprachen.



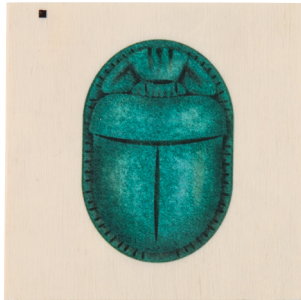
*lateinische Schrift*



*Glücksdrache*



*Glücksklee*



*Skarabäus*

### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... kennen Menschen das Glück***

Zum Jahreswechsel oder besonderen Anlässen freuen wir uns über Glückwünsche, als Zeichen der Zuneigung. Es gibt viele verschiedene Glückssymbole mit verschiedenen Wurzeln.



*Satteldach/Walmdach*



*Pagode*

### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... bauen sich Menschen ein Zuhause***

Wie schön ist es, ein Dach über dem Kopf zu haben. Geborgen in der Familie oder Gemeinschaft, sicher vor Wind und Wetter. Die Menschheit hat sich von der Höhlenbehauung in verschiedenster Weise weiterentwickelt. Häuser bieten uns Wohnräume und Orte zum Leben. Besondere, oft alte Gebäude stehen häufig als kulturelles Gut unter Denkmalschutz. Was gehört eigentlich noch zu einem Zuhause? Vielleicht ist das gar nicht so leicht zu erklären.



*Kuppelbauten*



*Kegelhut aus Reisstroh*



*bestickter Textilhut*



*Filzhut*

### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... gibt es Hüte***

Die Redewendung „behütet zu sein“ bedeutet eine Zugehörigkeit und einen Schutz zu haben. Es gibt Hüte in unterschiedlichen Materialien und Formen - schlicht und funktional oder kunstvoll bestickt und verziert. Manchmal drücken Hüte auch aus, dass man zu einer Gruppe gehört oder sie sind Teil einer Religion.





### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... hinterlassen Menschen Spuren***

Jeder Fußabdruck ist besonders. Trotzdem gleichen sich unsere Füße im Aufbau. Überall auf der Welt ähneln sich unsere Fußabdrücke, egal woher der Mensch kommt, der sie hinterlassen hat.





*Oud*



*Konzertgitarre*



*Yueqin*

### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... wird musiziert***

Musik kann Gefühle erzeugen, uns beruhigen oder auch wach machen. Gemeinsam zu musizieren bereitet Menschen Freude. Zupfinstrumente sind in vielen Formen überall auf der Welt verbreitet. Mit ihnen lassen sich unterschiedlichste Klänge erzeugen. Zahlreiche Hörbeispiele findet man im Internet. Hört doch mal rein.



*Mensch ärgere dich nicht*



*HUS*

### ***Überall auf der Welt...***

#### ***... wird gespielt***

Beim Spielen verbringen wir Zeit gemeinsam und bauen dabei Beziehungen zu unseren Mitmenschen auf. Das Gefühl der Zusammengehörigkeit wird dabei gestärkt. Egal ob jung oder alt – Spielen geschieht freiwillig und aus der eigenen Motivation heraus. Brettspiele wie Schach und Go haben eine jahrhundertealte Tradition und wurden schon damals zum Vergnügen und zum Zeitverreib gespielt.



**GO**



### ***Überall auf der Welt...***

***... haben viele Menschen Spaß daran Sport zu treiben, oder dabei zuzusehen***

Es werden Wettbewerbe ausgetragen, um zu sehen welche Mannschaft am besten spielt. Die Herausforderung, aber auch Fairness und das Gruppengefühl mögen viele Menschen am Sport.

Fußball ist eine der Sportarten, die vermutlich überall auf der Welt gespielt wird und deren Regeln allen bekannt sind. Fußball spielen verbindet so Menschen aus aller Welt.



Wok



Tajine

### **Überall auf der Welt...**

#### **... wird Essen zubereitet**

Hier gibt es viel zu entdecken, denn es gibt weltweit unzählige Rezepte, Gewürze und Zutaten. Rezepte werden in der Familie traditionell weitergegeben oder auch mit Freunden getauscht. Es ist spannend neue Gerichte zu probieren oder sogar als Gast beim Essen dabei sein zu dürfen. Für verschiedene Zubereitungsarten gibt es passendes Kochgeschirr, wie zum Beispiel zum Braten, Dampfgaren und Kochen.



Kochtopf

# Trimo

## Contents

30 cards

1 game instructions



## Number and Age of Players

For 1-4 players, from 5 years upwards.

## Game Idea

Barbara Hinz

## Educational Approach

Nowadays there are more and more children who grow up bilingual or even trilingual. In their daily lives, children come into contact with people from different cultures. They have memories, feelings and experiences from different worlds that they can share with each other.

Trimo focuses on the fact that the same needs or things can still be different: Despite external differences, in the end they are the same - „same but different.“ This has the potential of being able to strengthen the children’s innate curiosity and their unbiased nature, and to live with respect and tolerance.

Trimo handles this topic in a playful way. The multicultural game offers illustrations; musical and culinary objects, games, clothing and more; from different countries around the world. Both similarities and differences can be found.

Trimo promotes an understanding of cultures, offers numerous language opportunities and the possibility to discover and study objects, traditions and customs from many corners around the world. Different game options develop concentration and the understanding of rules.

## Game Idea

People play....all over the world. The picture cards of our Trimo invite children to discover different cultures. Who can find the same three items from different cultures? Trimo is similar to most well-known memo games, but has one special feature: there are always three cards that have one thing in common, however they look different, e.g. various board games such as „Mensch ärgere dich nicht“ (Ludo), „Go“ and „HUS“. In order to find the motives that belong together, the cards have markings for self-control: each matching card has a mark in the exact same place, which can be used to check as soon as they are placed on top of each other, whether they belong together or not.



## Game Preparation

If the game is being played for the first time, it is advisable to look at the cards closely with the children and talk about the motives (What do you see here? Which ones belong together?). With this approach the children become more familiar with the motives. The children can then sort the cards together by category. The explanations for the individual motives and categories can be found on page 24.

The youngest player starts.

The game is played clockwise.

## Game Options

### ***Game Option 1 - What do you know?***

**Game:** The cards are laid out openly, the children think together about what they know and what they do not know and the cards are stored in some piles. Then it is talked about more specifically about the cards that the children do not know.

### ***Game Option 2 - Odd one out?***

**Game:** The leader places 3 cards next to each other, one card does not match. The remaining cards are distributed. Which is the right card? The children think together and have to find the matching card. This can be repeated any number of times.

### ***Variant What does not match?***

**Game:** the leader places 4 cards next to each other.



Which card does not match? The children must discover which card does not match and put it to one side.



### ***Game Option 3 - Card matching***

**Game:** There are 10 cards face down on the table, 1 card from each category. The remaining cards are distributed among the players, so that each player gets the same amount. Any remaining cards are put aside. Each player places the stack of cards face down, only revealing the top card. The matching card from the middle must now be found. If the player finds the right card, the card may be put aside and the card from the middle should be placed face down again. Now it is the next player's turn. The first one to discard all his cards is the winner.

### ***Game Option 4 - We were on a world tour...***

**Game:** This game is played like „I'm packing my suitcase“. The cards are face down on a pile. The first player takes a card from the stack, begins with the sentence „We were on a world tour ...“ and comes up with a suitable sentence matching the motive on the card. The next player repeats the first sentence, picks a new card and continues with another sentence. The cards are placed face down next to each other and can also be turned face up if necessary.

### **Game option 5 - Memo-Game**

**Game:** This option works according to the well-known memo principle. All cards are initially placed face up. The children have a short time to memorize them. Then the cards are placed face down on the table. The first player begins and turns over three cards to try and find three matching motives. When three matching cards are found they can be kept. If the non-matching motives are turned over they must be turned face down again. Then it is the next player's turn. This continues until all trios have been found. The player with the most trios wins the game.

Note: At the beginning the game can also be played with fewer trios.

### **Variante 1**

(This option can also be played with younger children)

**Game:** One card from each of the trios is put on the side (10 cards). The remaining cards are now placed face down on the table (20 cards). The cards put aside are now evenly distributed to the players and they now place their cards face up in front of them. The game is played according to the memo principle. Now the players have to find the matching pair for their cards by revealing two cards. If the trio is found, the cards should be kept. The first to find all of their trios wins.

### **Variante 2**

**Game:** This option works similar to the well-known „snap“ memo game. Three cards are always turned face up and remain face up. The matching trios must be found. If a player sees a trio, he calls „Snap“ and points to the respective cards. If he is right, he may take the cards. The player with the most trios at the end wins the game.

## Game idea with other materials

### **Game option 6 - World Tour-Game**

**Material:** Picture cards, printed world map, dice, game figures.

**Game:** The picture cards are distributed from west to east on a line on a map. The players place their board game figures on the first card. Then the dice is rolled and moved according to the number thrown. The player must correctly name the motif on the card. If he succeeds, he can stay on the field. If he does not succeed, he must go to his last starting position. The player who travels from east to west or west to east first wins.



## Explanation of the motives



*Belt slippers*



*Wool slippers*



*Oriental slippers*

***(Almost) All over the world ...***

***... people wear shoes***

In many cultures it is considered polite to take off your shoes when entering a home. There are also a few slippers for guests.



*Cyrillic script*



*Arabic script*

***All over the world ...***

***..... people  
have developed signs and languages  
to talk to each other and to record and  
pass on knowledge***

The written script is one of the most important inventions of mankind. In Bulgaria there is even a holiday for the Cyrillic alphabet on May 24th. The characters in the written script look very different in different parts of the world. There are approximately 100 different alphabets and almost 6000 languages



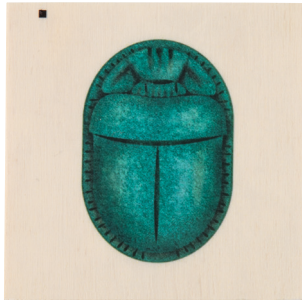
*Latin script*



*Lucky Dragon*



*Lucky shamrock*



*Scarab*

***All over the world ...***

***... people know happiness***

At the turn of the year or on special occasions, we look forward to congratulations as a sign of affection. There are many different good luck symbols with different roots.



*Gable roof / Hip roof*



*Pagoda*

***All over the world ...***

***... people build a home***

How nice it is to have a roof over your head, safe in a family or in a community, safe from wind and weather - mankind has evolved from cave dwelling in many different ways. Houses are a place to live. Special, often old buildings are sometimes registered as a listed building.

What actually belongs to a home? Maybe it's not that easy to explain.



*Dome*



*Cone hat made of rice straw*



*Embroidered textile hat*



*Felt hat*

***All over the world ...***

***... there are hats***

The expression „to have a roof (hat) over your head“ means belonging and being protected. There are hats in different materials and shapes - simple and functional or artistically embroidered and decorated. Sometimes hats also express that you belong to a group or they are part of a religion.





***All over the world ...***

***... people leave their marks***

Every footprint is special. Nevertheless, our feet are similar in structure. All over the world, our footprints are similar no matter where the person who left them, comes from.





*Oud*



*Concert guitar*



*Yueqin*

***All over the world ...***

***... there is music***

Music can create feelings, it has a calming effect and is invigorating. People enjoy making music together. Plucked instruments can be seen in many forms all over the world. They can be used to create a wide variety of sounds and numerous audio samples can be found on the Internet. Listen to them.



*Ludo*



*HUS*

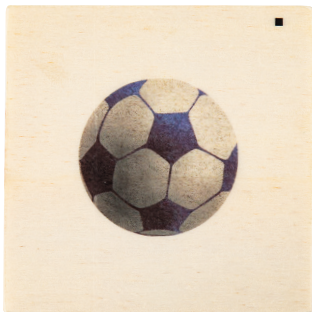
***All over the world ...***

***... people play***

When we play, we spend time together and build relationships with our fellow human beings. The feeling of belonging together is strengthened. It does not matter whether you are young or old - play takes place naturally and from our own motivation. Old traditional board games like chess and Go have been around for centuries and were played for fun and as a pastime in the past.



*GO*



***All over the world ...***

***... people have fun doing or watching sports***

Competitions are held to see which team plays best. The challenge, but also fairness and the feeling of team spirit in sport are appreciated by many people. Football is a sports believed to be played all over the world and everyone knows the rules. Playing football connects people from all over the world.



*Wok*



*Tajine*

***All over the world ...***

***... people cook***

Here is a lot to discover, because there are countless recipes, spices and ingredients worldwide. Recipes are traditionally passed on in the family or exchanged with friends. It is exciting to try new dishes or even to be a guest at a meal. There is suitable kitchen ware for different types of cooking, such as for roasting, steaming and boiling.



*Cooking Pan*

# Trimo

## Contenu

30 cartes

1 règle du jeu



## Nombre et âge des joueurs

Pour 1-4 joueurs, à partir de 5 ans.

## Idée de jeu

Barbara Hinz

## Objectif pédagogique

De nos jours, de plus en plus d'enfants sont bilingues ou même trilingues. Dans leur quotidien, les enfants sont en contact avec des personnes issues de différentes cultures. Les enfants partagent des souvenirs, des émotions et des expériences issus de différents mondes.

Trimo souligne très bien que les mêmes besoins peuvent s'exprimer différemment: malgré des différences superficielles, les motifs restent les mêmes - „same but different.“ Dans ce constat, on retrouve un potentiel qui permet de renforcer l'ouverture d'esprit des enfants et de leur montrer que des valeurs comme l'estime, la bienveillance et la tolérance sont primordiales. Trimo développe admirablement bien ce sujet, et ce, d'une manière très ludique. Ce jeu multiculturel propose des illustrations d'objets musicaux et culinaires, des jeux et des vêtements provenant des quatre coins du monde. Cela permet de retrouver aussi bien des points en commun que des différences. De cette manière, Trimo permet de développer une compréhension pour différentes cultures, permet aux enfants de s'exprimer et de découvrir des objets, des traditions et coutumes du monde entier. Différentes variantes de jeu permettent de développer la concentration et la compréhension des règles.

## Déroulement du jeu

Nous jouons...dans le monde entier. Les cartes illustrées de Trimo invitent les enfants à faire la découverte de différentes cultures. Qui trouvera les trois mêmes objets de différentes cultures ? Trimo fonctionne comme le célèbre jeu memory, mais il a une particularité : il comporte 3 cartes qui ont un dénominateur commun, mais qui ne se ressemblent pas. Pour trouver les motifs concordants, les cartes possèdent des marques destinées à un auto-contrôle : les cartes correspondent possèdent une marque exactement au même endroit, qui permet de vérifier si elles concordent ou non.



## Préparation de jeu

Si vous jouez Trimo pour la première fois, nous vous recommandons de bien regarder les cartes avec les enfants et de parler des différents motifs (que voyez-vous ? quelles cartes concordent ?). De cette manière, les enfants peuvent se familiariser avec les motifs. Ensuite, nous vous recommandons de proposer aux enfants de trier les cartes selon les différentes catégories. Vous trouverez des explications sur les différents motifs et catégories ci-dessous.

Le plus jeune joueur commence.

Vous pouvez jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Possibilités de jeu

### ***Possibilité de jeu 1 - qu'est ce que tu connais?***

**Déroulement de jeu:** les cartes sont placées face visible, les enfants réfléchissent ensemble ce qu'ils connaissent, et créent différents tas. Ensuite, nous vous proposons d'aborder les cartes dont les enfants ne connaissent pas les motifs.

### ***Possibilité de jeu 2 - qu'est ce qui cloche?***

**Déroulement de jeu:** l'adulte place 3 cartes les unes à côté des autres, une carte est intruse. Les cartes restantes sont placées face visible. Laquelle de ces cartes est la bonne? Les enfants y réfléchissent ensemble et doivent trouver la bonne carte. Cela peut être répété aussi souvent que les enfants le souhaitent.

### ***Variante cherchez l'intrus!***

**Déroulement de jeu:** l'adulte place 4 cartes les unes à côté des autres.



Quelle carte ne correspond pas? Les enfants doivent trouver cette carte et la mettre de côté.



**Possibilité de jeu 3 -  
se débarrasser des cartes**

**Déroulement de jeu:** 10 cartes sont placés sur la table, face cachée, 1 carte de chaque catégorie. Les cartes restantes sont distribuées aux joueurs de manière à ce que chaque joueur ait le même nombre de cartes. Les cartes restantes sont mises de côté. Chaque joueur place sa pile devant lui, face cachée, et découvre la carte qui se trouve tout en haut. La carte correspondante se trouvant au milieu doit être identifiée. Si le joueur trouve la bonne carte, il a réussi à accomplir la tâche. Il a le droit de mettre sa carte de côté. La carte du milieu est recouverte. Maintenant, c'est au tour du prochain joueur. Le joueur ayant réussi à déposer toutes ses cartes en premier a gagné.

**Possibilité de jeu 4 -  
nous avons fait le tour du monde...**

**Déroulement de jeu:** ce jeu est joué de la même manière que „je fais ma valise“. Les cartes sont placées face cachée sur une pile. Le premier joueur prend une carte, commence sa phrase „nous avons fait le tour du monde...“ et invente une phrase correspondante. Les cartes sont placées face cachée les unes après les autres et peuvent être découvertes si nécessaire.

### **Possibilité de jeu 5 - jeu de mémoire**

**Déroulement de jeu:** cette variante fonctionne comme le célèbre jeu memory. Toutes les cartes sont placées face visible. Les enfants disposent d'un certain temps pour les mémoriser. Ensuite, les cartes sont placées face cachées sur la table. Le premier joueur retourne 3 cartes. Il doit trouver les motifs qui concordent. S'il les trouve, il peut garder le trio. Si, au contraire, il n'a pas découvert les bonnes cartes, il les retourne. Maintenant, c'est au tour du prochain joueur. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les trios ont été trouvés. Le joueur avec le plus de trios a gagné.

Remarque: au début, on peut jouer avec moins de trios.

### **Variante 1**

(jouée avec des enfants plus jeunes)

**Déroulement de jeu:** une carte de chaque trio est mise de côté (10 cartes en l'occurrence). Les cartes restantes sont placées sur la table, face cachée (20 cartes). Les cartes mises de côté sont réparties entre les joueurs de manière égale, et placées devant les joueurs, face visible. Ici aussi, nous jouons selon le principe de memory. Les joueurs doivent trouver la paire de carte qui correspond à la leur. S'ils la trouvent, ils ont le droit de la garder. L'enfant ayant formé tous ses trios en premier a gagné.

### **Variante 2**

**Déroulement de jeu:** cette variante fonctionne de la manière suivante : trois cartes sont découvertes à tour de rôle, elles restent face visible. Il s'agit de trouver les trios correspondants. Dès qu'un joueur voit un trio, il crie „stop“ et pointe du doigt. S'il a raison, il a le droit de garder les cartes. Le joueur avec le plus de trios à la fin du jeu a gagné.

## Avec d'autres matériaux

### *Possibilité de jeu 6 - le jeu du tour du monde*

**Material:** cartes illustrées, carte du monde imprimée, dé, figurines de jeu.

**Déroulement de jeu:** les cartes illustrées sont réparties sur une ligne sur la carte, de l'ouest à l'est (en fonction de leur origine). Les joueurs posent leurs figurines sur la première carte. Ensuite, ils lancent le dé et tirent une carte en fonction du résultat. Chaque joueur doit nommer correctement le motif de la carte. S'il y parvient, il a le droit de rester sur le champ. Au contraire, s'il n'y arrive pas, il doit retourner sur le champ précédent. Le joueur ayant accompli en premier le tour du monde et étant arrivé le premier sur le dernier champ a gagné.



## Explication des motifs:



*Chaussons à lanières*



*Chaussons en laine*



*Chaussons orientaux*

### ***(Presque) Partout dans le monde ... ... les gens portent des chaussures***

Dans de nombreuses cultures, c'est un signe de politesse d'enlever les chaussures à l'entrée d'une maison. Souvent, des chaussures sont mis à disposition des invités.



*Écriture cyrillique*



*Écriture arabe*

***Partout dans le monde ...***

***... les hommes ont développé des caractères et des langues pour communiquer et pour „enregistrer“ et transmettre leurs connaissances et leur savoir***

L'écriture est une des inventions les plus importantes de l'humanité. En Bulgarie, il existe même un jour férié (le 24 mai) pour célébrer l'alphabet cyrillique. Les différents alphabets divergent considérablement dans le monde. Il existe environ 100 alphabets différents et presque 6000 langues.



*Écriture latine*



*Dragon du bonheur*



*Trèfle à 4 feuilles*



*Scarabée*

***Partout dans le monde ...***

***... les gens sont heureux***

A Nouvel An ou lors d'occasions particulières, nous sommes heureux de recevoir des voeux de bonheur, qui sont des marques d'affection. Il existe de nombreux symboles du bonheur, avec différentes origines.



*Toit à pignon / toit en croupe*



*Pagoda*

***Partout dans le monde ...***

***... les hommes construisent  
des maisons et créent des foyers***

Comme il est agréable d'avoir un toit au-dessus de la tête. Un sentiment de sécurité et de protection en famille ou en communauté, à l'abri des intempéries. Depuis le temps où elle vivait dans des grottes, l'humanité a bien évolué. Les maisons nous donnent un milieu de vie. Souvent, des bâtiments anciens sont des monuments déclarés comme biens historiques. Qu'est ce qui fait partie d'un chez-soi ? Ce n'est pas si facile à expliquer.



*Bâtiments à coupole*



*Chapeau pointu en paille de riz*



*Chapeau brodé*



*Chapeau en feutre*

### ***Partout dans le monde ...***

#### ***... il y a des chapeaux***

Le chapeau est un objet qui symbolise la protection et la sécurité. Il existe une grande diversité de chapeaux de différents matériaux et formes – simples et fonctionnels, mais aussi des chapeaux artistiquement décorés. Les chapeaux peuvent symboliser l'appartenance à un groupe ou sont un symbole religieux.





***Partout dans le monde ...***

***... les humains laissent des traces***

Bien sûr, chaque personne est individuelle et chaque empreinte est différente. Mais malgré tout, nos pieds et nos empreintes se ressemblent. Nos empreintes sont similaires, peu importe notre origine.





*Oud*



*Gitarre classique*



*Gitarre-lune*

### ***Partout dans le monde ...***

#### ***... on fait de la musique***

La musique peut déclencher des émotions, nous calmer ou nous énergiser. Faire de la musique, cela apporte de la joie. Les instruments à cordes sont répandus dans le monde entier. On peut créer des sons très différents avec les instruments à cordes. On peut trouver de nombreux exemples sur internet – n'hésitez pas à faire des recherches.



*Les petits chevaux*



*HUS*

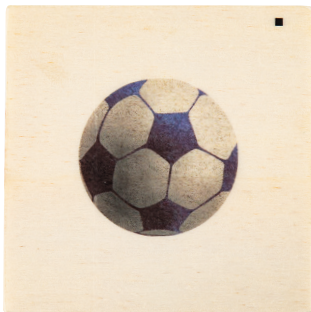
***Partout dans le monde ...***

***... on joue***

En jouant, nous passons du temps ensemble et nous tissons des liens. Cela permet de renforcer le sentiment de cohésion entre deux personnes ou dans un groupe. Que l'on soit jeune ou vieux – le jeu est volontaire et se fait sur la base de notre propre motivation. Les jeux de société comme les échecs ont une tradition de longue date et ont toujours été considérés comme un passe-temps ludique.



**GO**



***Partout dans le monde ...***

***... les gens aiment faire du sport ou être spectateurs d'événements sportifs.***

Des compétitions sont organisées, notamment pour les sports d'équipe. Le défi sportif, mais aussi le fair-play et le sentiment d'appartenance à un groupe sont des éléments qui renforcent cette fascination.

Le football est un sport qui est joué dans le monde entier et dont les règles sont bien connues. Le football est un sport qui unit les humains du monde entier.



*Wok*



*Tajine*

***Partout dans le monde ...***

***... on fait à manger***

Nous avons beaucoup de choses à découvrir, étant donné qu'il existe une multitude de recettes, d'épices et d'ingrédients. Les recettes sont transmises de mère en fille ou partagées entre amis. Il est tellement intéressant de tester de nouveaux plats ou d'être invité chez des amis. Chaque culture a ses ustensiles de cuisine, par exemple pour faire cuire les aliments, les faire cuire à la vapeur etc.



*Cocotte*







Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



 **Original  
Dusyma**

103 543

**Lichtdächer aus aller Welt**

**Trimo** 103 495

 **Dusyma**

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**