



## PREMIER JEU D'OBSERVATION OBSERVATION GAME

ERSTES BEOBACHTUNGSSPIEL / EERSTE OBSERVATIESPEL  
PRIMER JUEGO DE OBSERVACIÓN / PRIMO GIOCO DI OSSERVAZIONE  
第一个观察游戏 / لعبة ملاحظة أولى

# DUO ANIMO

## RÈGLE DU JEU

### Avant de jouer

Tous les enfants ne connaissent pas nécessairement le cri de chaque animal, il peut donc être utile de répéter les cris des animaux (âne, chèvre, poule, vache, cheval, canard, chien) avant de jouer.

### 1 - IMITATION EXPRESS (À PARTIR DE 3 ANS)

Faire une pile avec les 24 cartes face cachée. Le plus jeune joueur commence et retourne 2 cartes face visible de son choix. S'il y a un seul animal en commun entre les deux cartes, il faut immédiatement imiter son cri. Si deux joueurs imitent le cri en même temps, le premier à dire le nom de l'animal l'emporte. Le premier joueur qui remporte les cartes les place devant lui face visible. Le joueur qui vient de gagner retourne 2 cartes face visible à son tour. S'il y a deux animaux en commun ou aucun, les joueurs ne font rien et mettent les

cartes hors-jeu. Observation, rapidité et mémoire seront les meilleurs alliés pour espérer gagner !

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé doit remettre une paire de cartes au joueur de son choix. Quand toutes les cartes ont été remportées ou qu'il ne reste plus aucune paire avec des animaux en commun, la partie se termine et le joueur ayant remporté le plus de cartes gagne la partie.

### 2 - COMPTE DOUBLE (À PARTIR DE 4 ANS)

Pour cette variante, la règle est identique mais lorsqu'un animal en commun apparaît deux fois consécutives ou plus (exemple : deux fois deux vaches), au lieu d'imiter son cri, il faut taper les cartes sur la table et crier « compte double ! ». Le premier joueur à taper sur la table gagne les 2 cartes en jeu et récupère les 2 cartes gagnées précédemment par le joueur. Si elles étaient déjà en sa possession, il les garde.

## GAME RULES

### Before playing

The children don't have to know the sound each animal makes but it may be useful to practise animals sounds (donkey, goat, chicken, cow, horse, duck, dog) before playing.

### 1 - QUICK IMITATION (FROM AGE 3)

Make a pile of the 24 cards, face down. The youngest player starts and turns over 2 cards. If there is only one animal that is the same on the two cards then the player immediately has to imitate the sound it makes. If two players imitate the sound at the same time, the first to say the animal's name wins. The first player who wins the cards puts them in front of him, face up. The player who has just won turns over 2 cards from the pile. If there are no animals the same or two animals the same on the two cards, the players do nothing and the cards are put to one side. Observation, speed and memory are the best tools to win!

If a player makes a mistake, he must give a pair of cards to another player. When all the cards have been won or there are no pairs left with the same animals, the game is over and the player with the most cards wins the game.

### 2 - DOUBLE GAME (FROM AGE 4)

For this game, the rules are the same but when an animal on both cards appears twice or more consecutively (example: two cows twice), instead of imitating the noise it makes, the player hits the cards on the table and shouts "Double points!" The first player to hit the cards on the table wins the 2 cards in play and the 2 cards previously won by the player. If they are already his, he keeps them.

**328769**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - France



## SPIELREGELN

### Vor Spielbeginn

Nicht jedes Kind kennt alle Tierlaute. Daher bietet es sich an, die Tierlaute (Esel, Ziege, Henne, Kuh, Pferd, Ente, Hund) vor Spielbeginn zu wiederholen.

### 1 – SCHNELLES NACHAHMEN (AB 3 JAHREN)

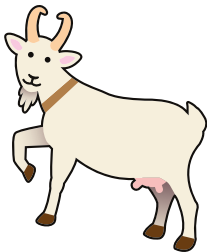
Mit den 24 Karten einen verdeckten Stapel bilden. Der jüngste Spieler beginnt, dreht zwei Karten seiner Wahl um und legt sie offen vor sich hin. Ist auf den beiden Karten ein gemeinsames Tier zu sehen, muss sofort der Tierlaut nachgeahmt werden. Ahmen zwei Spieler den Laut gleichzeitig nach, gewinnt derjenige, der als erstes den Namen des Tiers sagt. Der erste Spieler, der die Karten gewinnt, legt sie offen vor sich hin. Dann nimmt er zwei Karten vom Stapel und legt sie ebenfalls offen hin. Gibt es zwei oder kein gemeinsames Tier, passiert nichts, und die Spieler entfernen die Karten aus dem Spiel. Mit Beobachtungsgabe, Schnelligkeit und einem guten Gedächtnis hat man die besten Chancen, zu gewinnen!

Irrt sich ein Spieler, muss er dem Spieler seiner Wahl eines seiner

Kartenpaare abgeben. Wurden alle Karten gewonnen oder ist kein Paar mit gemeinsamen Tieren übrig, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

### 2 – DOPPELT GEZÄHLT (AB 4 JAHREN)

Bei dieser Variante bleiben die Spielregeln gleich, erscheint jedoch zwei- oder mehrmals hintereinander ein gemeinsames Tier (Beispiel: zweimal zwei Kühe), wird nicht der Tierlaut nachgeahmt, sondern mit den Karten auf den Tisch geklopft und „Doppelt gezählt!“ gerufen. Der erste Spieler, der auf den Tisch klopft, gewinnt die beiden Karten, mit denen gerade gespielt wird, und erhält die beiden zuvor gewonnenen Karten. Ist er der Besitzer dieser beiden Karten, darf er sie behalten.



## SPELREGELS

### Voor het spel start

Niet alle kinderen kennen het geluid dat elk dier maakt, het kan dus een goed idee zijn om de dierengeluiden even in te oefenen (ezel, geit, kip, koe, paard, eend, hond) voordat het spel begint.

### 1 – IMITATIE-EXPRESS (VANAF 3 JAAR)

Maak een stapel met de 24 kaarten, met achterkant naar boven. De jongste speler mag beginnen en kiest 2 kaarten en draait ze om. Als er op de twee kaarten maar één gemeenschappelijk dier op staat, moet hij/zij meteen het geluid nadoen. Als twee speler het geluid tegelijkertijd nadoen, wint de eerste die de naam van het dier zegt. De eerste speler die de kaarten wint, legt ze met de voorkant naar boven voor zich. De speler die net gewonnen heeft, mag op zijn beurt 2 kaarten omdraaien. Als er geen of twee gemeenschappelijke dieren op staan, doen de spelers niets en leggen ze de kaarten opzij. Observatie, snelheid en geheugen zijn de beste troeven om te kunnen winnen!

Als iemand een fout maakt, moet de speler die zich vergist heeft, een koppel kaarten geven aan een speler naar keuze. Wanneer alle kaarten gespeeld zijn en er geen

paren meer overblijven met gemeenschappelijke dieren, is het spel gedaan en wint de speler die de meeste kaarten heeft.

### 2 – DUBBELE TELLING (VANAF 4 JAAR)

Voor dit variant is de regel dezelfde wanneer er twee of meer keer na elkaar eenzelfde gemeenschappelijk dier verschijnt (bijvoorbeeld: twee keer twee koeien), moeten de spelers in de plaats van het geluid na te doen, op de kaarten op tafel slaan en roepen "dubbele telling!". De eerste speler die op de tafel slaat, wint de 2 kaarten van die ronde, maar ook de 2 kaarten die net ervoor door een speler werden gewonnen. Als hij die reeds had, mag hij ze houden.

**328769**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - France



## REGLAS DEL JUEGO

### Antes de jugar

No todos los niños conocen necesariamente el grito de cada animal, por lo que es útil repetir los gritos de los animales (asno, cabra, gallina, vaca, caballo, pato, perro) antes de jugar.

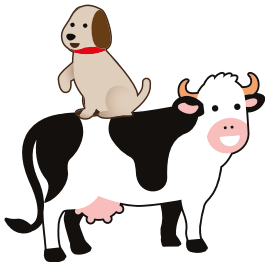
### 1 – IMITACIÓN EXPRÉS (A PARTIR DE 3 AÑOS)

Hacer una pila con las 24 cartas por la cara oculta. El jugador más joven comienza y gira 2 cartas por la cara visible de su elección. Si hay un único animal en común entre las dos cartas, se tiene que imitar inmediatamente su grito. Si los dos jugadores imitan el grito al mismo tiempo, el primero en decir el nombre del animal se lo lleva. El primer jugador que se lleva las cartas las coloca delante de él por la cara visible. El jugador que acaba de ganar gira 2 cartas por la cara visible a su vez. Si hay dos animales en común o ninguno, los jugadores no hacen nada y ponen las cartas fuera de juego. ¡Observación, rapidez y memoria son los mejores aliados para esperar ganar!

En caso de error, el jugador que se ha equivocado debe dar un par de cartas al jugador de su elección. Cuando se hayan acabado todas las cartas o no quede ningún par con animales en común, la partida termina y el jugador que se haya llevado más cartas gana la partida.

### 2 – CUENTA DOBLE (A PARTIR DE 4 AÑOS)

Para esta variante, la regla es idéntica, pero cuando un animal en común aparece dos veces consecutivas o más (por ejemplo: dos veces dos vacas), en lugar de imitar su grito, se tienen que golpear las cartas sobre la mesa y gritar: «¡cuenta doble!». El primer jugador en golpear sobre la mesa gana las 2 cartas del juego y recupera las 2 cartas ganadas anteriormente por el jugador. Si ya estaban en su posesión, las guarda.



## REGOLAMENTO DEL GIOCO

### Prima di giocare

Non tutti i bambini conoscono il verso di ogni animale, potrebbe quindi essere utile ripetere con loro i versi degli animali presenti (asino, capra, gallina, mucca, cavallo, anatra, cane) prima di giocare.

### 1 - IMITAZIONE EXPRESS (A PARTIRE DA 3 ANNI)

Formare un mazzo con le 24 carte coperte. Il giocatore più giovane inizia la partita scoprendo 2 carte a scelta. Se c'è un solo animale in comune tra le due carte, bisognerà immediatamente imitare il suo verso. Se due giocatori imitano il verso nello stesso momento, il primo che dirà il nome dell'animale vincerà le carte. Il primo giocatore a vincere le carte, le posiziona davanti a sé. Il giocatore che ha appena vinto scopre 2 carte. Se ci sono due animali in comune o nessuno, i giocatori non fanno nulla e mettono le carte da parte. Osservazione, rapidità e memoria saranno i migliori alleati per poter vincere!

In caso di errore, il giocatore che si è sbagliato, dovrà consegnare una coppia di carte ad un giocatore di sua scelta. Quando tutte le carte sono state vinte o se non rimane più alcuna coppia con animali in comune, la partita si conclude e il vincitore che ne ha ottenute di più sarà il vincitore.

### 2 - DOPPIO CONTO (A PARTIRE DA 4 ANNI)

In questa variante, le regole sono identiche ma quando un animale in comune appare due volte consecutive o oltre (esempio: due volte due mucche), invece di imitarne il verso, bisognerà battere un colpo sul tavolo e gridare « Doppio conto! ». Il primo giocatore a battere sul tavolo vincerà le 2 carte in gioco e recupererà le 2 carte vinte precedentemente dal giocatore. Se erano già in suo possesso, potrà conservarle.

**328769**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - France



# 游戏规则

## 在玩游戏之前

并非所有的孩子都知道每种动物的叫声，所以在玩之前重复学习动物的叫声（驴、山羊、母鸡、牛、马、鸭、狗）可能会有所帮助。

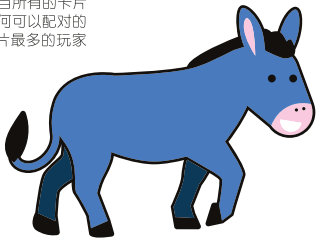
### 1 - 快速模仿 (3 岁以上)

将一摞卡片（共 24 张）正面朝下。年龄最小的玩家开始翻开他所选的 2 张卡片。如果两张卡片显示了同一种动物，他必须立即模仿这种动物的叫声。如果两个玩家同时模仿叫声，则第一个说出动物名称的玩家获得卡片。赢得卡片的第一个玩家将卡片面朝上放在他面前。刚刚获得卡片的玩家再翻开 2 张卡片。如果两张卡片显示了一种动物，但与之前的卡片相同，或是两张卡片分别为两种不同的动物，玩家什么也不用做，将卡片放在一边。观察、速度和记忆是赢得比赛的关键！

如果出现错误，犯错的玩家必须将一对卡片交给他选择的玩家。当所有的卡片都被获得，或没有剩下任何可以配对的动物，游戏结束，拥有卡片最多的玩家获胜。

### 2 - 重复计数 (4 岁以上)

这是另一种玩法，规则相同，但是当一种相同的动物连续出现两次或更多时（例如：两头奶牛出现两次），并不是模仿它的叫声，必须拍打桌面上的卡片并大喊“重复计数！”。第一个拍打桌面的玩家赢得 2 张卡片，并获得了之前由玩家赢得的 2 张卡片。如果这两张卡片已经有了，玩家也可以保留这两张卡片。



### قبل اللعب

زوج أوراق يحمل حيوانات مشتركة، تنتهي الجولة ويفوز بها اللاعب الذي تحصل على أكبر عدد من الأوراق.

لا يعرف الأطفال لزوما أصوات كل الحيوانات، لذلك لعله من المجدي التذكير بها (الحمار، الماعز، الدجاجة، البقرة، الحصان، البطة، الكلب) قبل اللعب.

### 2 - بحساب الضعف (بدءًا من 4 سنوات)

بالنسبة لهذه الطريقة، يتم اتباع نفس القاعدة، ولكن عند ظهور حيوان مشترك مرتين متتاليتين أو أكثر (مثلا: ظهور بقرتين مرتين)، عوضا عن تقليد صوته، يجب ضرب الأوراق على الطاولة وقول "يحسب الضعف". أول لاعب يضرب على الطاولة يربح الورقتين وكذلك الورقتين التي تم ربحهما سابقا من طرف اللاعب الآخر. وإن كانتا بحوزته، يحتفظ بهما.

### 1 - التقليد السريع (بدءًا من 3 سنوات)

كون كومة باستعمال الـ 24 ورقة بحيث يكون وجهها لأسفل. يبدأ الأصغر سنا باللعب ويقلب ورقتين من اختياره ليضعها مكشوفة. إن وجد حيوانا واحدا مشتركا بين الورقتين عليه فورا تقليد صوته. إن قام لاعبان إثنان بتقليد صوت الحيوان في نفس الوقت، يفوز أولهما الذي ينطق بإسم الحيوان. من يربح الورقتين أولا يضعها أمامه مكشوفة. يقوم اللاعب الذي ربح لتوّه بقلب بقلب ورقتين من الكوم. إن وجد حيوانين مشتركين أو إن لم يجد أي حيوان، لا يقوم اللاعبون بأي شيء ويضعون الأوراق المسحوبة خارج اللعبة. استعن بقوة الملاحظة والسرعة والذاكرة للفوز بالعبة!

في حالة ارتكاب خطأ، على اللاعب المخطئ أن يعطي زوجا من الأوراق إلى لاعب آخر من اختياره. عند الفوز بجميع الأوراق أو إن لم يعد هناك أي



**328769**

Oxybul éveil et jeux  
162 Boulevard de Fourmies  
59100 Roubaix - France

