
 The game consists of 32 tokens (16 pairs). Arrange the tokens face-down on a surface and start playing “memory”. Every child takes turns choosing two tokens: if they find a pair, they keep one token in front of them as a personal score and put the other one in the correct bin. To make the process of association easier, the edge of the recycling token features the colour of the corresponding bin. The winner is the player who, at the end of the game, has correctly sorted the most objects. **The colour of the bins for the recycling of waste was deliberately chosen randomly without referring to colours used in a specific state or city.**


Contents: 32 tokens – Instructions

For educational tips and additional game modes visit www.adventerragames.com

 Il gioco è composto da 32 tessere (16 coppie). Disponi le tessere capovolte su un piano e comincia a giocare al memory. A turno, ogni bambino ne sceglie due da scoprire: se trova una coppia, tiene una tessera davanti a sé come punteggio personale e inserisce l'altra nel bidone corretto. Per agevolare l'associazione, il colore del bidone corrispondente è riportato sul bordo della tessera rifiuto. Vince chi, alla fine del gioco, ha differenziato in modo corretto più rifiuti. **La colorazione dei bidoni per la raccolta differenziata è stata scelta volutamente in maniera casuale senza far riferimento a colori utilizzati in un determinato Stato o città.**

Contenuto: 32 tessere – Istruzioni

Per consigli educativi e modalità di gioco aggiuntive visita www.adventerragames.com

 Le jeu se compose de 32 cartes (16 paires). Mélangez les cartes et placez-les face cachée sur une table et commencez à jouer au jeu de mémoire. Tour à tour, les enfants choisissent deux cartes. S'ils trouvent une paire, ils posent une carte devant eux. Ces cartes obtenues en cours de partie leur serviront à établir leur score. Ils introduisent l'autre carte dans la poubelle adéquate. Pour faciliter l'association, la couleur de la poubelle correspondante est indiquée

sur le bord de la carte « ordure ménagère ». Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a correctement trié le plus d'ordures ménagères. **La couleur des conteneurs pour représenter les différents types de collecte sélective a été délibérément choisie au hasard. Elle ne fait référence à aucune couleur utilisée dans un pays ou une ville en particulier.**


Contenu: 32 cartes – Instructions

Pour obtenir des conseils éducatifs ainsi que des modes de jeu supplémentaires, rendez-vous sur notre site www.adventerragames.com

 Das Spiel besteht aus 32 Karten (16 Paare). Lege die Karten umgedreht auf eine Oberfläche und beginne «Memory» zu spielen. Jedes Kind wählt abwechselnd zwei Karten aus: Wenn es ein Paar findet, legt es eine der Karten als persönliche Punktzahl vor sich und steckt die andere in die korrekte Mülltonne. Zur Vereinfachung der Zuordnung entspricht die Farbe der Mülltonne derjenigen, die an der Kante der Abfall-Karte angegeben wird. Es gewinnt diejenige/derjenige Spielerin/Spieler, die/der am Ende des Spiels am meisten Abfälle korrekt getrennt hat. **Die Farbe der Behälter für die getrennte Sammlung wurde bewusst zufällig gewählt, ohne Bezug auf die in einem bestimmten Land oder einer bestimmten Stadt verwendeten Farben.**

Inhalt: 32 Karten – Anleitung


Weitere pädagogische Tipps und zusätzliche Spielmodi findest du auf www.adventerragames.com

 El juego se compone de 32 fichas (16 parejas). Pon las fichas boca abajo sobre una superficie plana y empieza a jugar desde la memoria. En cada turno, cada niño destapa dos: si encuentra una pareja, deja una ficha delante para llevar la cuenta de su puntuación personal e introduce la otra en el contenedor correcto. Para facilitar la asociación, en el borde de la ficha de reciclaje figura el color del contenedor correspondiente. Al terminar el juego, gana quien haya separado más fichas correctamente. **El color de los cubos de reciclaje ha sido elegido**

deliberadamente de forma casual, sin hacer referencia a los colores utilizados en ningún país o ciudad.


Contenido: 32 fichas – Instrucciones

Para consejos educativos y otras modalidades de juego, visita www.adventerragames.com

 O jogo é composto de 32 fichas (16 pares). Coloque as fichas invertidas num plano e comece a jogar de memória. No seu turno, cada criança escolhe duas fichas para virar: se encontrar um par, fica com uma ficha à sua frente como pontuação pessoal e insere a outra no caixote de reciclagem correto. Para facilitar a associação, a cor dos caixotes de reciclagem correspondente é mostrada na borda das fichas. O vencedor é aquele que, no final do jogo, diferenciou de forma correta o maior número de objetos. **As cores dos contentores de reciclagem foram propositadamente escolhidas de forma casual sem fazer referência às cores utilizadas num determinado país ou cidade.**

Conteúdo: 32 fichas – Instruções

Para conselhos educativos e modos de jogo adicionais, visita a página www.adventerragames.com

 Het spel bestaat uit 32 kaarten (16 paar).

Leg de kaarten omgekeerd op tafel en speel memory. Om beurt draait elk kind twee kaarten om. Als een paar te voorschijn komt, dan wordt één kaart bewaard om later de punten op te tellen en de andere in de correcte afvalbak gegooid. Om de associatie makkelijker te maken, komt de kleur van elke bak overeen met de rand van de kaart die weggegooid wordt. Degene die op het einde van het spel het afval het best sorteerde heeft gewonnen. **De kleur van de bakken voor gescheiden inzameling is bewust willekeurig gekozen zonder te verwijzen naar de kleuren die in een bepaald land of stad worden gebruikt.**

Inhoud: 32 kaartjes – instructies

Ga voor educatieve tips en extra spelmanieren naar www.adventerragames.com



Hungry Bins

MEMORY GAME

Learn to Recycle




 Spillet består av 32 kort (16 par). Legg kortene med bilesiden ned på et bord eller en annen flate og begynn å spille memory. Etter tur snur hver av spillerne to kort. Hvis de utgjør et par, beholder spilleren ett av kortene foran seg som personlig poeng og legger det andre i den riktige søppelkassen. For å gjøre koblingen lettere er fargen på den tilhørende søppelkassen angitt på kanten av avfallskortet. Den som har kildesortert avfallet på riktigst måte vinner spillet. **Fargen på avfallsbeholderne for kildesortering er bevisst tilfeldig valgt, uten å ta hensyn til farger brukt i en enkelt stat eller by.**

Innhold: 32 brikker – Instruksjoner


For råd om læring og flere måter man kan spille på, se www.adventerragames.com

 Spelet består av 32 kort (16 par). Placera brickorna uppochnervända på en plan yta och börja spela memory. Alla barnen, ett åt gången, väljer två brickor, som ska vändas: om ett par kommer upp, ska han/hon behålla en bricka framför sig som personligt poäng och lägga den andra i den rätta tunnan. För att underlätta associationen, återges färgen på den motsvarande tunnan i kanten på avfallsbrickan. Vinnare är den som, när spelet är slut, har sorterat flest avfall på rätt sätt. **Färgerna på återvinningsbehållarna har avsiktligt valts slumpmässigt utan hänvisning till färger, som används i ett särskilt land eller en särskild stad.** **Innehåll:** 32 kort - Instruktioner
För ytterligare pedagogiska råd och spelsätt besök www.adventerragames.com

 Spillet består af 32 kort (16 par). Læg kortene med forsiden nedad på en overflade og begynd at spille memory. Børnene vælger, et efter et, to kort: Hvis det finder et par lægger det et


kort foran sig selv som sit personlige point og det andet kort i den rigtige spand. For at lette opgaven omkring at forbinde kortet med spanden har kanten på affaldskortet den samme farve som spanden. Når spillet er slut, vinder den, som har sorteret sit affald mest korrekt. **Farven på genbrugsbeholderne er bevidst valgt tilfældigt og uden henvisning til farver, der anvendes i et bestemt land eller en bestemt by.**

Indhold: 32 brikker – Anvisninger
For undervisningsråd og alternative spillemåder besøg www.adventerragames.com

 Gra składa się z 32 kart (16 par). Ułożyć karty grzbietem do góry na płaskiej powierzchni i rozpocząć grę w zapamiętywanie. Każde z dzieci kolejno odkrywa po dwie karty: jeśli znajdzie parę, zatrzymuje jedną z kart przed sobą, a drugą wkłada do odpowiedniego pojemnika. Aby ułatwić kojarzenie, kolor odpowiedniego pojemnika jest pokazany na krawędzi odkładanej karty. Wygrywa gracz, który po zakończeniu gry zgromadził najwięcej odłożonych kart. **Kolory pojemników na surowce wtórne zostały celowo dobrane losowo, bez względu na**

kolorystykę stosowaną na terenie danego kraju lub miasta.

Zawartość: 32 kart - Instrukcje
Wskazówki edukacyjne oraz dodatkowe tryby gry możesz znaleźć na stronie www.adventerragames.com

 Hra je sestavena z 32 karet (16 dvojic). Rozložte všechny karty na herní plochu lícem dolů a začněte hrát pexeso. Hráč, který je na řadě, otočí dvě karty: pokud naleznete shodnou dvojici, nechá si před sebou jednu kartu pro počítání bodů a druhou vloží do správného kontejneru. Pro snadnější identifikaci kontejneru je jeho barva vyznačena na kartě odpadu. Vyhraje hráč, který na konci hry správně rozřídí nejvíce odpadu. **Barvy kontejnerů na tříděný odpad byly záměrně vybrány náhodně, bez ohledu na barvy používané v konkrétním státě nebo městě.**

Obsah: 32 karet - Návod
Pro výchovné tipy a další způsoby hraní této hry navštivte www.adventerragames.com

Find more ways to play & learn

Download the EDUCATIONAL ECO-GUIDE for parents and discover new GAME IDEAS!

adventerragames.com

