



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Mimik Memo

Lernspiel zur  
Mund- und Lippenmotorik



Mimic Memo • Mémó Mimique • Mimiek memo  
Memo Mímica • Memo mimo

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2018

# Mimik Memo

Drei spannende Spiele zur Mund- und Lippenmotorik für 2 - 6 kleine Mundakrobaten von 3 - 8 Jahren.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Illustration:** Annet Rudolph  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten  
**Logopädische Beratung:** Prof. Dr. Karl-Heinz Stier

Stier  
Logopädie

## **Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen),**

*in diesem lustigen und spannenden Spiel wird Ihr Kind dazu angeregt, seine Mund- und Lippenmotorik zu trainieren – und zwar auf spielerische Weise und mit viel Spaß. Schauen Sie sich daher mit Ihrem Kind vor dem ersten Spiel die einzelnen Tiergesichter genau an und machen Sie die „Grimassen“ gemeinsam nach. Ihr Kind kann die Spiegelkarte benutzen, um seine Grimasse auch während des Spiels zu überprüfen. Nach diesem Abschnitt finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Mund- und Lippenübungen.*

*Dieses Spiel ersetzt keine logopädische Therapie, kann eine solche jedoch ergänzen. Wenn Sie meinen, dass die Sprachentwicklung Ihres Kindes nicht wie erwartet verläuft, so nehmen Sie bitte fachliche Unterstützung in Anspruch: Kinderärzte, Logopäden oder Sprachheilpädagogen, sozialpädiatrische Zentren, Krankenkassen oder Gesundheitsämter können Sie kompetent beraten.*

**Ihre Erfinder für Kinder**

## Die Tierkarten



Die Zunge so weit wie möglich bis zur Nase herausstrecken.



Mit der Zunge die oberen Zähne putzen und dabei die Zunge langsam nach rechts und links bewegen.



Mit der Zunge innen gegen die Wangen drücken.



Die geschlossenen Lippen spitz machen.



Die geschlossenen Lippen breit ziehen.



Mit der Zunge langsam die Oberlippe ablecken (Mundwinkel nicht vergessen).



Die Zunge langsam im Kreis bewegen und dabei die oberen und unteren Zähne putzen.



Die Lippen spitz und schmal machen.



Mit der Zunge am Gaumen von vorne nach hinten entlangfahren.



Die Unter- über die Oberlippe legen.



Die Zunge so weit wie möglich zum Kinn herausstrecken.



Mit der Zunge die unteren Zähne putzen und dabei die Zunge langsam nach rechts und links bewegen.



Lippen zusammenpressen und die Wangen „aufblasen“.



Die Ober- über die Unterlippe legen.



Mit der Zunge langsam die Unterlippe ablecken (Mundwinkel nicht vergessen).



Zunge mehrmals weit herausstrecken und wieder hineinziehen.



## Spielinhalt

1 Affe, 32 Grimassen-Karten (16 Grimassen als grüne Karte, 16 als blaue Karte), 28 Bananen-Karten, 1 Spiegelkarte, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

*Vor dem ersten Spiel bitte die Schutzfolie von der Spiegelkarte entfernen. Diese wird für das Spiel nicht benötigt und kann entsorgt werden.*

## Spiel 1: Affengrimassen

Ein spannendes Grimassen-Raten für 2 bis 6 Kinder.

### Spielvorbereitung

Legt die blauen Karten offen und für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt verdeckt die grünen Karten und stapelt sie neben den blauen Tierkarten. Haltet die Bananen-Karten und auch die Spiegelkarte bereit, falls ihr zwischendurch eure Grimasse kontrollieren möchtet. Affe und Würfel werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.



### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die witzigste Grimasse machen kann, darf beginnen.

Nimm den Stapel mit den grünen Grimassen-Karten und schau dir geheim die oberste Karte an. Sage „Affengrimassen“ und mache die darauf abgebildete Grimasse nach.

#### Welche Grimasse wurde nachgemacht?

Alle anderen suchen die zur Grimasse passende blaue Grimassen-Karte und legen ihre Hand darauf.



**ACHTUNG:** Es darf immer nur eine Hand auf einer Karte liegen. Und gelegt ist gelegt: Ihr dürft euch nicht mehr umentscheiden. Seid ihr euch einig, dass die richtige blaue Grimassen-Karte bereits mit einer Hand abgedeckt ist und ihr sie daher nicht mehr abdecken könnt, macht ihr direkt mit der Kontrolle weiter.

### **Kontrolle: Wer hat die richtige Grimasse abgedeckt?**

Vergleicht nun die mit den Händen abgedeckten blauen Karten mit der grünen Grimassen-Karte. Das Kind, das seine Hand auf die richtige blaue Grimassen-Karte gelegt hat, bekommt eine Bananen-Karte als Belohnung. Zusätzlich bekommt auch das Kind, das die Grimasse gemacht hat, eine Bananen-Karte als Belohnung.

Hat kein Kind seine Hand auf der richtigen Grimassen-Karte, bekommt keiner eine Bananen-Karte, auch der Grimassen-Macher nicht.

Die nachgemachte grüne Grimassen-Karte kommt aus dem Spiel. Die blauen Grimassen-Karten bleiben an ihrer Stelle liegen.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe, bekommt den Stapel mit den grünen Grimassen-Karten und macht die nächste Grimasse nach.

## **Spielende**

Das Spiel endet, sobald jedes Kind zweimal eine Grimasse machen durfte. Das Kind oder die Kinder mit den meisten Bananen-Karten gewinnen das Spiel.

## **Spiel 2: Affentheater**

Ein kooperatives Memospiel für 1 - 6 Kinder.

### **Spielvorbereitung**

Sucht euch aus den blauen Grimassen-Karten acht verschiedene Tiergesichter heraus. Nehmt anschließend die gleichen acht Tiergesichter aus den grünen Grimassen-Karten.





Die restlichen Grimassen-Karten kommen in die Schachtel zurück. Legt 18 Bananen-Karten in einer Reihe in der Tischmitte aus. Stellt den Affen vor die erste Bananen-Karte. Mischt jeweils getrennt die grünen und die blauen Grimassen-Karten. Legt sie anschließend getrennt nach ihren Farben verdeckt auf je eine Seite neben die Bananen-Karten. Haltet die Spiegelkarte bereit, falls ihr zwischendurch eure Grimasse kontrollieren möchtet.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die schönste Grimasse machen kann, beginnt und setzt den Affen auf die erste Bananen-Karte.

Decke eine grüne Grimassen-Karte auf. Macht gemeinsam die Grimasse des abgebildeten Tieres nach. Decke anschließend eine blaue Tierkarte auf.

### Zeigen beide Karten die gleiche Grimasse?

- **Ja?** Super! Du darfst beide Karten nehmen und vor dich legen.
- **Nein?** Schade! Merkt euch die beiden Tierköpfe und dreht die Grimassen-Karten wieder um.

Jetzt ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und setzt den Affen auf die nächste Bananen-Karte.

## Spielende

Habt ihr alle acht Tierpaare gefunden, bevor ihr den Affen über die letzte Bananen-Karte hinausgesetzt habt, gewinnt ihr das Spiel gemeinsam. Müsst ihr den Affen aber vorher von der letzten Karte herunter setzen, verliert ihr leider gemeinsam.

### Tipps:

- Das Spiel wird schwerer, wenn ihr mit mehr als acht Tierpaaren spielt oder weniger Bananen-Karten nehmt.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr mit weniger als acht Tierpaaren spielt oder mehr Bananen-Karten nehmt.

## Spiel 3: Wer wird Bananenkönig?

Zusätzlich zu den beiden beschriebenen Spielideen könnt ihr auch nach folgenden Regeln spielen:

- Aus den beiden Grimassen-Karten-Sets (grün und blau) 8 gleiche Tiergesichter heraussuchen und mischen. Die restlichen Karten in die Schachtel zurücklegen. Die 8 blauen Karten verdeckt in Tischmitte auslegen. Die 8 grünen Karten verdeckt im Kreis um die blauen Karten herumlegen.

Der Affe wird außen neben eine beliebige grüne Karte gesetzt. Haltet die Bananen-Karten, Spiegelkarte und den Würfel bereit.

- Ein Kind würfelt und zieht den Affen entsprechend vorwärts. Drehe die grüne Karte um und mache die Grimasse nach. Versuche nun, die passende blaue Karte aufzudecken.
- Du hast die richtige blaue Karte aufgedeckt? Dann darfst du dir zur Belohnung eine Bananen-Karte nehmen und vor dich legen.
- Du hast eine andere blaue Karte aufgedeckt? Dann machen alle gemeinsam die Grimasse auf der blauen Karte nach.
- Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, verdeckt beide Karten wieder und würfelt. Welche Grimasse wird jetzt gesucht?
- Das Spiel endet, sobald ein Kind seine dritte Bananen-Karte bekommt und damit gewinnt.

*Mimik Memo sorgt bei Klein und Groß für jede Menge Spielspaß. Aber wussten Sie schon, dass das Spiel auch hervorragend zur Sprachförderung von Kindern geeignet ist?*

*Mehr dazu erfahren Sie in unserer aktuellen Sprachförderungsbrochüre. Diese enthält außerdem viele weitere wertvolle Tipps und Informationen rund um das Thema Sprachförderung.*

Auf [www.haba.de/sprache](http://www.haba.de/sprache) finden Sie die Brochüre als Online-Katalog zum Blättern.

*Wir wünschen viel Spaß dabei!*





# Mimic Memo

Three exciting games for oral motor skills for 2 - 6 little oral acrobats between 3 and 8 years old.

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrator:** Annet Rudolph  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes  
**Speech therapy consultant:** Prof. Dr. Karl-Heinz Stier

Stier  
Logopädie

ENGLISH



## ***Dear parents and educators,***

*In this entertaining and exciting game, your child will be stimulation to train his/her oral skills – in a playful way and with lots of fun. Before the first game, look closely with your child at the individual animal faces and try together to make the same faces. Your child can also use the mirror card to check their face during the game. At the end of this section, you will find a description of the individual mouth and lip exercises.*

*This game does not replace speech therapy but can, however, complement it. If you think that your child's speech is not developing as expected, please get specialized help. Pediatricians, speech therapists or speech therapy educators, social-pediatric centers, health insurance companies, or public health departments can give you professional advice.*

***Your Inventors for Children***

## The animal cards

ENGLISH



*Stick out your tongue as far as possible toward your nose.*



*Brush your upper teeth with your tongue while moving your tongue slowly to the right and left.*



*Press your tongue against your cheek.*



*Purse your lips.*



*With your lips closed, stretch your mouth out wide.*



*Slowly lick your upper lip with your tongue (don't forget the corners of your mouth).*



*Slowly move your tongue in a circle while brushing the upper and lower teeth.*



*Purse and pucker your lips.*



*Move your tongue on the roof of your mouth from front to back.*



*Place your lower lip above your upper lip.*



*Stick out your tongue as far as possible toward your chin.*



*Brush your lower teeth with your tongue while moving your tongue slowly to the right and left.*



*Press your lips together and inflate your cheeks.*



*Place your upper lip over your lower lip.*



*Slowly lick your lower lip with your tongue (don't forget the corners of your mouth).*



*Move your tongue in and out several times.*

## Game contents

1 monkey, 32 grimace cards (16 grimaces as green cards, 16 as blue cards), 28 banana cards, 1 mirror card, 1 die, 1 set of instructions

*Before the first game, remove the protective film from the mirror card. This film is not required for the game and can be discarded.*

## Game 1: Monkey faces

An exciting facial expressions guessing game for 2 to 6 children.

### Preparation

Place the blue cards face up in the center of the table where they can be easily reached by everyone. Shuffle the green cards face down and stack them next to the blue animal cards. Have the banana cards ready as well as the mirror



card if you occasionally want to check your faces. The monkey and die are not needed for this game and go back into the box.

### How to play

Play in a clockwise direction. The child who can make the funniest facial expression may begin.

Take the deck with the green face cards and secretly look at the top card. Say "monkey faces" and imitate the face on the card.

#### **Which facial expression was imitated?**

All of the other players look for the blue face card that matches the facial expression and place their hand on the card.



**NOTE:** Only one hand may be placed on a card. And when a hand is placed, it's placed: You may no longer change your mind. If you agree that the correct blue face card has been covered by a hand and you therefore no longer can cover it, continue immediately with the check.

### Check who covered the correct face card?

Now compare the blue cards covered by the hands with the green card. The child who has placed their hand on the correct blue face card gets a banana card as a reward. In addition, the child who made the facial expression gets a banana card as a reward.

If no child has their hand on the correct face card, no one gets a banana card, not even the child who made the face.

The imitated green card is removed from the game. The blue cards remain in place.

Then the next child in a clockwise direction gets the deck with the green face cards and imitates the next facial expression.

## End of the game

The game ends when each child has twice been allowed to make a face. The child or the children with the most banana cards wins the game.

## Game 2: Monkey see, monkey do

A cooperative memory game for 1 - 6 players.

### Preparation

Choose eight different animal faces from the blue cards. Then take the same eight animal faces from the green face cards. The remaining face cards go back in the box.



Lay out the 18 banana cards in a row in the center of the table. Place the monkey in front of the first banana card. Shuffle the green and blue face cards separately. Then place them face down and separated by color on each side next to the banana cards. Have the mirror card ready if you occasionally want to check your faces.

## How to play

Play in a clockwise direction. The child who can make the best face begins and places the monkey on the first banana card.

Turn over a green card. Imitate the expression of the animal pictured. Then turn over a blue animal card.

### Do both cards show the same face?

- **Yes?** Fantastic! You may take both cards and place them in front of you.
- **No?** Too bad! Remember both animal heads and turn the face cards back over.

Now the next child in the clockwise direction places the monkey on the next banana card.

## End of the game

If you have found all eight animal pairs before you have set the monkey beyond the last banana card, you win the game together. If, however, you previously have to put the monkey down from the last card, you unfortunately lose together.

### Hints:

- The game becomes more difficult if you play with more than eight animal pairs or take fewer banana cards.
- The game becomes easier if you play with fewer than eight animal pairs or take more banana cards.

## Game 3:

### Who will become the banana king?

**In addition to both of the game ideas described, you can also play according to the following rules:**

- From both face card sets (green and blue), select 8 of the same animal faces and shuffle them. Place the remaining face cards in the box. Lay out the 8 blue cards face down in the center of the table. Place the 8 green cards face down in a circle around the blue cards.

The monkey is placed on any green card. Have the banana cards, the mirror card, and the die ready.

- A child rolls the die and moves the monkey forward accordingly. Turn over the green card and imitate the face. Now try to turn over the matching blue card.
- Did you turn over the right blue card? Then you may take a banana card as a reward and place it in front of you.
- Did you turn over another blue card? Then everyone together imitates the face on the blue card. Then it's the next child's turn. He/she turns over both cards and rolls the die. Which facial expression will be looked for now? The game ends when a child gets their third banana card and thereby wins the game.



*Dear Children and Parents,  
At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.*

# Mémo Mimique

Trois jeux passionnants pour stimuler la motricité de la bouche et des lèvres, pour 2 à 6 ans des grimaces de 3 à 8 ans.

**Auteur :** Markus Nikisch

**Illustration :** Annet Rudolph

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

**Conseil en orthophonie :** Prof. Dr. Karl-Heinz Stier

Stier  
Logopädie

FRANÇAIS

## **Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs,**

*Ce jeu amusant et distrayant incitera votre enfant à faire des exercices pour stimuler de manière ludique les mouvements de la bouche et des lèvres, ce qui devrait beaucoup l'amuser. Avant de jouer pour la première fois, regardez donc attentivement avec votre enfant les différents visages d'animaux et imitez ensemble les « grimaces » respectives. Votre enfant pourra bien sûr se servir de la carte-miroir pour contrôler sa grimace, même au cours de la partie. A la fin de ce paragraphe, vous trouverez une description de chacun des exercices de motricité de la bouche et des lèvres. Ce jeu ne se substitue pas à une thérapie orthophonique mais peut néanmoins la compléter. Si vous pensez que le langage de votre enfant ne se développe pas comme l'on peut s'y attendre, n'hésitez pas à consulter un spécialiste, que ce soit un pédiatre, un logopède, un éducateur spécialisé, un orthophoniste ou les services publics de la santé, qui vous donneront des conseils de professionnels.*

**Les créateurs pour enfants joueurs**



## Les cartes d'animaux



*Essayer de toucher son nez avec sa langue.*



*Avec la langue, se « laver » les dents du haut en déplaçant la langue lentement de droite à gauche.*



*Avec sa langue, appuyer contre la joue à l'intérieur.*



*Faire la bouche en « cul-de-poule ».*



*Faire un grand sourire avec les lèvres fermées.*



*Se lécher la lèvre supérieure avec la langue (ne pas oublier le coin des lèvres).*



*Faire tourner sa langue lentement dans la bouche en se « lavant » les dents du haut et du bas.*



*Serrer les lèvres et les avancer en « pointe ».*



*Se passer la langue sur le palais, d'avant en arrière.*



*Faire passer la lèvre inférieure sur la lèvre supérieure.*



*Tirer la langue le plus loin possible vers le menton.*



*Avec la langue, se « laver » les dents du bas en déplaçant la langue lentement vers la droite et vers la gauche.*



*Appuyer les lèvres l'une contre l'autre et faire gonfler ses joues.*



*Faire passer la lèvre supérieure sur la lèvre inférieure.*



*Avec la langue, se lécher lentement la lèvre inférieure (ne pas oublier le coin des lèvres).*



*Tirer la langue plusieurs fois de suite en la sortant le plus loin possible et en la rentrant ensuite.*

## Contenu du jeu

1 singe, 32 cartes « grimace » (16 cartes de grimace vertes et 16 bleues), 28 cartes de banane, 1 carte-miroir, 1 dé, 1 règle des jeux

*Avant de jouer pour la première fois, veuillez retirer le film de protection de la carte-miroir. Il ne sert plus, vous pouvez le jeter.*

## Jeu 1 : Grimaces de singe

Des devinettes de grimaces passionnantes pour 2 à 6 enfants.

### Préparation du jeu

Posez les cartes bleues au milieu de la table, faces visibles et bien accessibles à tous. Mélangez les cartes vertes faces cachées et empilez-les à côté des cartes d'animaux bleues. Préparez les cartes de banane ainsi que la carte-miroir au cas où vous voudriez vérifier votre grimace au cours du jeu. Le singe et le dé ne servent pas dans ce jeu et sont donc remis dans la boîte.



FRANÇAIS

### Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui fera la grimace la plus drôle a le droit de commencer.

Prends la pile de cartes « grimace » vertes et regarde la carte du dessus sans la montrer aux autres. Dis à voix haute « Grimaces de singe » et imite la grimace représentée sur la carte.

#### Quelle est la grimace imitée ?

Tous les autres cherchent la carte bleue à la grimace correspondante et posent leur main dessus.

**MAIS ATTENTION :** il ne peut y avoir qu'une seule main sur une carte. Une fois la main posée, on ne revient pas en arrière : vous ne pouvez pas changer d'avis.

La carte « grimace » bleue qui convient est recouverte d'une main et vous ne pouvez plus la recouvrir ? Vérifier tout de suite.

### Vérification : qui a mis la main sur la bonne grimace ?

Comparez maintenant les cartes bleues recouvertes par les mains avec la carte « grimace » verte. Celui dont la main est posée sur la bonne carte bleue prend une carte de banane en récompense. Le joueur qui a fait la grimace prend lui aussi une carte de banane en récompense. Si aucun enfant n'a posé sa main sur la bonne carte « grimace », personne ne reçoit de carte de banane, même pas celui qui a fait la grimace.

La carte « grimace » verte imitée est retirée du jeu. Les cartes « grimace » bleues restent à leur place.

C'est ensuite au tour du prochain enfant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend la pile de cartes « grimace » vertes et imite la grimace suivante.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a fait deux fois une grimace. Le ou les joueurs qui ont récupéré le plus grand nombre de cartes de banane gagnent la partie.

## Jeu 2 : Singeries

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 enfants.

### Préparatifs

Choisissez huit visages d'animaux différents parmi les cartes « grimace » bleues. Prenez ensuite les huit visages d'animaux identiques dans les cartes « grimace » vertes.





Remettez le reste des cartes « grimace » dans la boîte. Posez 18 cartes de banane en une rangée au milieu de la table. Posez le singe devant la première carte de banane. Mélangez séparément les cartes « grimace » vertes et bleues. Posez-les séparément par couleur, faces cachées, chacune d'un côté des cartes de banane. Préparez la carte-miroir au cas où vous voudriez vérifier votre grimace au cours du jeu.

## Déroulement de la partie

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui fait la plus « belle » grimace commence et place le singe sur la première carte de banane.

Retourne une carte « grimace » verte. Tous les joueurs imitent alors ensemble la grimace faite par l'animal représenté sur la carte. Ensuite, retourne une carte bleue.

### Les deux cartes représentent-elles la même grimace ?

- **Oui ?** Super ! Tu prends les deux cartes et les poses devant toi.
- **Non ?** Dommage ! Mémorisez ces deux têtes d'animaux et retournez les cartes « grimace » de nouveau.

C'est maintenant au tour du prochain enfant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il place le singe sur la prochaine carte de banane.

## Fin de la partie

Quand les huit paires de cartes sont trouvées avant d'avoir avancé le singe jusqu'à la dernière carte de banane, vous avez tous gagné la partie ensemble. Mais si le singe dépasse la dernière carte avant, vous avez malheureusement tous perdu la partie ensemble.

### Conseils :

- Le jeu sera plus compliqué si vous jouez avec plus de huit paires de cartes ou avec moins de cartes de banane.
- Le jeu sera plus facile si vous prenez moins de huit paires de cartes ou plus de cartes de banane.

## Jeu 3 : Qui sera le roi de la banane ?

**En plus des deux idées décrites plus haut, vous pouvez aussi jouer suivant la règle ci-dessous :**

- Prenez dans les deux lots de cartes « grimace » (vert et bleu) 8 visages d'animaux identiques et mélangez-les. Remettez le reste des cartes dans la boîte. Posez les 8 cartes bleues faces cachées au milieu de la table. Posez les 8 cartes vertes faces cachées en cercle autour des cartes bleues.

Placez le singe à l'extérieur à côté de n'importe quelle carte verte. Préparez les cartes de banane, la carte-miroir et le dé.

- Un enfant lance le dé et avance le singe du nombre de cartes vertes correspondantes aux points du dé. Retourne la carte verte et imite la grimace. Essaie ensuite de retourner la carte bleue correspondante.
- As-tu retourné la bonne carte bleue ? En récompense, tu prends une carte de banane et la poses devant toi.
- As-tu retourné une autre carte bleue ? Tout le monde imite ensemble la grimace représentée sur la carte bleue.
- Retournez les deux cartes. C'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé. Quelle grimace faut-il maintenant trouver ?
- Le jeu s'achève lorsqu'un enfant obtient sa troisième carte de banane et gagne ainsi la partie.

FRANÇAIS

*Chers enfants, chers parents,  
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.*

# Mimiek memo

Drie spannende spellen voor de motorische vaardigheden van mond en lippen voor 2 - 6 kleine mondacrobaten van 3 - 8 jaar

<b>Auteur:</b>	Markus Nikisch
<b>Illustraties:</b>	Annet Rudolph
<b>Duur van het spel:</b>	10 - 15 minuten
<b>Logopedisch advies:</b>	Prof. Dr. Karl-Heinz Stier

Stier  
Logopädie

## **Beste ouders, beste opvoed(st)ers**

*In dit grappige en spannende spel wordt uw kind ertoe aangezet demotorische vaardigheden van mond en lippen te trainen, op speelse wijze en met veel plezier. Bekijk daarom vóór het eerste spel met uw kind aandachtig elk dieregezicht en boots de 'gekke bekken' samen na. Uw kind kan de spiegelkaart gebruiken om zijn/haar eigen grimassen ook tijdens het spel te controleren. Aan het eind van deze handleiding vindt u een beschrijving van de afzonderlijke mond- en lippenoefeningen.*

*Dit spel vervangt geen logopedische therapie, maar kan deze wel ondersteunen. Als u denkt dat de spraakontwikkeling van uw kind niet 'normaal' verloopt, neem dan a.u.b. contact op met een deskundige instantie zoals kinderarts, logopedist, sociaal pediatrische dienst, ziekenfonds of gezondheidsdienst, die u vakkundig advies kan geven.*

***Uw uitvinders voor kinderen***

## De dierenkaarten



*De tong zo ver mogelijk naar de neus uitsteken.*



*Met de tong de boventanden poetsen en daarbij de tong langzaam naar rechts en links bewegen.*



*De tong aan de binnenkant tegen de wang drukken.*



*De gesloten lippen spits vooruit steken.*



*Met gesloten lippen een grote grijns maken.*



*Met de tong langzaam langs de bovenlip likken (mondhoeken niet vergeten).*



*De tong langzaam in het rond bewegen en langs boven- en ondertanden wrijven.*



*De lippen spits en smal maken.*





De tong langs het gehemelte van voren naar achteren bewegen.



De onderlip over de bovenlip leggen.



De tong zo ver mogelijk naar de kin uitsteken.



Met de tong de ondertanden poetsen en daarbij de tong langzaam naar rechts en links bewegen.



Lippen tegen elkaar drukken en de wangen 'opblazen'.



De bovenlip over de onderlip leggen.



Met de tong langzaam langs de onderlip likken (mondhoeken niet vergeten).



De tong verschillende keren ver uitsteken en intrekken.

## Inhoud van het spel

1 aap, 32 grimaskaarten (16 grimassen als groene kaart, 16 als blauwe kaart), 28 bananenkaarten, 1 spiegelkaart, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

*Verwijder voor het eerste spel de beschermfolie van de spiegelkaart. De beschermfolie heb je niet nodig voor het spel en kan je weggooien.*

## Spel 1: Apengrimassen

Een spannend raadspel van grimassen voor 2 - 6 kinderen.

### Spelvoorbereiding

Leg de blauwe kaarten open en voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel. Meng de groene kaarten verdekt en stapel ze naast de blauwe dierenkaarten. Houd de bananenkaarten en de spiegelkaart bij de hand voor als jullie tussendoor jullie grimassen willen controleren. De aap en de dobbelsteen hebben jullie voor dit spel niet nodig en kunnen jullie in de doos leggen.



### Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind dat de grappigste gekke bekken kan trekken, mag beginnen.

Neem de stapel met de groene grimaskaarten en bekijk in het geheim de bovenste kaart. Zeg 'Apengrimassen' en boots de weergegeven grimas na.

#### Welke grimas werd nagebootst?

Alle anderen zoeken de blauwe grimaskaart die bij de grimas past en leggen hun hand erop.

**MAAR LET OP:** op een kaart mag altijd slechts één hand liggen. Gelegd is gelegd: jullie mogen niet meer van idee veranderen. Als jullie het eens zijn dat op de juiste blauwe grimaskaart al een hand ligt en jullie de kaart dus niet meer kunnen afdekken, gaan jullie meteen voort met de controle.

### **Controle: wie heeft de juiste grimas afgedekt?**

Vergelijk nu de afgedekte blauwe kaarten met de groene grimaskaart. Het kind dat zijn hand op de juiste blauwe grimaskaart heeft gelegd, krijgt een bananenkaart als beloning. Ook het kind dat de grimas heeft gemaakt, krijgt een bananenkaart als beloning. Als geen enkel kind zijn hand op de juiste grimaskaart heeft gelegd, krijgt niemand een bananenkaart, ook de grimasmaker niet. Neem dan de nagebootste groene grimaskaart uit het spel. De blauwe grimaskaarten blijven op hun plaats.

Daarna is klokgewijs het volgende kind aan de beurt, neemt de stapel met de groene grimaskaarten en bootst de volgende grimas na.

## **Einde van het spel**

Het spel eindigt van zodra elk kind tweemaal een grimas heeft nagebootst. Het kind of de kinderen met de meeste bananenkaarten winnen het spel.

## **Spel 2: Apentheater**

Een coöperatief geheugenspel voor 1 tot 6 kinderen.

### **Vorbereiding van het spel**

Kies uit de blauwe grimaskaarten acht verschillende dierengezichten. Neem vervolgens dezelfde acht dierengezichten uit de groene grimaskaarten. De overige grimaskaarten leg je terug in de doos.



Leg 18 bananenkaarten op een rij in het midden van de tafel. Zet de aap voor de eerste bananenkaart. Meng de groene en blauwe grimaskaarten afzonderlijk. Leg ze vervolgens per kleur verdekt telkens aan een kant naast de bananenkaarten. Houd de spiegelkaart bij de hand voor als jullie tussendoor jullie grimassen willen controleren.

## Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind dat de mooiste grimassen kan maken, begint en zet de aap op de eerste bananenkaart.

Draai een groene grimaskaart om. Boots samen de grimas van het afgebeelde dier na. Draai vervolgens een blauwe dierenkaart om.

### Hebben beide kaarten dezelfde grimas?

- **Ja?** Geweldig! Je mag beide kaarten nemen en voor je leggen.
- **Nee?** Jammer! Onthoud de beide dierenkoppen goed en draai de grimaskaarten weer om.

Nu is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt; dat zet zijn aap op de volgende bananenkaart.

## Einde van het spel

Als jullie alle acht dierenparen hebben gevonden voor jullie de aap voorbij de laatste bananenkaart hebben gezet, hebben jullie het spel gezamenlijk gewonnen. Is echter de aap over de laatste bananenkaart gekomen, hebben jullie helaas met z'n allen verloren.

### Tips:

- Het spel wordt moeilijker als jullie met meer dan acht dierenparen spelen of minder bananenkaarten gebruiken.
- Het spel wordt gemakkelijker als jullie met minder dan acht dierenparen spelen of meer bananenkaarten gebruiken.

## Spel 3: Wie wordt bananenkoning?

**Naast beide beschreven spelideeën kunnen jullie ook met de volgende regels spelen:**

- Zoek uit beide sets met grimaskaarten (groen en blauw) 8 dezelfde dierengezichten en meng deze. De overige kaarten leg je terug in de doos. Leg de 8 blauwe kaarten verdekt in het midden van de tafel. Leg de 8 groene kaarten verdekt in een cirkel rondom de blauwe kaarten.

Zet de aap aan de buitenkant naast een willekeurige groene kaart. Houd de bananenkaarten, spiegelkaart en de dobbelsteen bij de hand.

- Een kind gooit met de dobbelsteen en zet de aap evenveel stappen vooruit. Draai de groene kaart om en boots de grimas na. Probeer nu om de bijpassende blauwe kaart om te draaien.
- Heb je de juiste blauwe kaart omgedraaid? Dan mag je als beloning een bananenkaart nemen en voor je leggen.
- Heb je een andere blauwe kaart omgedraaid? Boots dan allemaal samen de grimas op de blauwe kaart na.
- Het is daarna de beurt aan het volgende kind, dat beide kaarten weer omdraait en met de dobbelsteen gooit. Welke grimas wordt nu gezocht?
- Het spel eindigt van zodra een kind zijn derde bananenkaart krijgt en dus de winnaar is.

*Geachte ouders, lieve kinderen*

*via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*



# Memo Mímica

Tres interesantes juegos de motricidad bucal y labial, para 2 - 6 acróbatas orales de entre 3 y 8 años.

<b>Autor:</b>	Markus Nikisch
<b>Ilustración:</b>	Annet Rudolph
<b>Duración del juego:</b>	10 - 15 minutos
<b>Asesoramiento logopédico:</b>	Prof. Dr. Karl-Heinz Stier



## **Estimados padres y educadores:**

*Con este entretenido e interesante juego, su hijo se verá incitado a ejercitar la motricidad bucal y labial de forma lúdica y divertida. Antes de jugar por primera vez, mire con su hijo detenidamente cada uno de los rostros animales e imite con él las distintas «muecas». El niño podrá utilizar el pequeño espejo para comprobar sus muecas también durante el juego. Tras este apartado, encontrará una descripción de los diferentes ejercicios bucales y labiales.*

*Este juego no sustituye una terapia logopédica; sin embargo, puede complementarla. Si considera que el desarrollo lingüístico de su hijo no evoluciona como cabría esperar, busque asesoramiento especializado. A este respecto, pediatras, logopedas o pedagogos del lenguaje podrán ofrecerle un asesoramiento competente, así como los centros pediátricos, y los centros de salud.*

***Sus inventores de juguetes para niños.***

## Las cartas de animales



Extender la lengua lo máximo posible hacia la nariz.



Pasar la lengua por los dientes superiores, moviéndola lentamente hacia la izquierda y la derecha.



Presionar la lengua contra la mejilla.



Poner morritos.



Sonreír ampliamente con los labios cerrados.



Chupar lentamente con la lengua el labio superior (sin olvidar la comisura de los labios).



Mover la lengua en círculos lentamente, «cepillando» los dientes superiores e inferiores.



Junta los labios de esta forma



*Desplazar la lengua por el paladar, desde delante hacia atrás.*



*Colocar el labio inferior sobre el labio superior.*



*Extender la lengua lo máximo posible hacia la barbilla.*



*Pasar la lengua por los dientes inferiores, moviéndola lentamente hacia la izquierda y la derecha.*



*Apretar los labios e inflar las mejillas.*



*Colocar el labio superior sobre el inferior.*



*Chupar lentamente con la lengua el labio inferior (sin olvidar la comisura de los labios).*



*Sacar ampliamente la lengua y meterla de nuevo repetidas veces.*



## Contenido del juego

1 mono, 32 cartas con mueca (16 muecas en cartas verdes y 16 en cartas azules), 28 cartas con plátano, 1 carta espejo, 1 dado y las instrucciones del juego

*Antes de jugar por primera vez, retire el plástico protector de la carta espejo. El plástico no se volverá a necesitar, por lo que podéis tirarlo.*

## Juego 1: Muecas de mono

Un emocionante juego de adivinanza de muecas para 2 - 6 jugadores.

### Preparación del juego

Colocad en el centro de la mesa y boca arriba las cartas azules, de modo que estén al alcance de todos. Mezclad las cartas verdes boca abajo y apiladlas junto a las cartas azules. Preparad las cartas con plátano y el espejo por si deseáis comprobar vuestras muecas. El espejo y el dado no se necesitarán en este juego, por lo que se depositarán de nuevo en la caja.



### Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que consiga hacer la mueca más divertida.

Coge la carta superior de la pila de color verde y la mira sin que el resto de jugadores pueda verla. Grita «¡muecas de mono!» y, a continuación, imita la mueca que ilustra la carta.

#### ¿Qué mueca ha imitado?

El resto de jugadores busca la mueca correspondiente en las cartas de color azul y sitúa una mano encima.

**ATENCIÓN:** se deberá poner una sola mano sobre una sola carta. Y «tocado» es «tocado»; es decir, no podéis cambiar la mano de carta. Si estáis de acuerdo en que alguien ya ha cubierto la carta azul correcta y, por tanto, ya no podéis destaparla, procedéis con la comprobación.

### **Comprobación: ¿quién ha colocado la mano sobre la mueca correcta?**

Comparad la carta-mueca de color verde con las cartas azules que habéis tapado con las manos. El jugador que haya colocado su mano sobre la carta correcta, recibirá una carta con plátano como recompensa. Asimismo, el jugador que haya imitado la mueca, también recibirá como recompensa un plátano.

En caso de que ningún jugador haya encontrado la carta-mueca adecuada, no se repartirán cartas con plátano; tampoco para el jugador que ha imitado la mueca.

La carta verde cuya mueca ha sido imitada, queda fuera de juego. Las cartas con mueca de color azul se dejan en su lugar.

A continuación, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, el cual coge una carta verde e imita la siguiente mueca.

## **Finalización del juego**

El juego concluye cuando cada jugador haya imitado dos muecas y ganarán los que más cartas con plátano hayan conseguido.

## **Juego 2: El teatro del mono**

Un juego de memoria y cooperación para 1 - 6 jugadores.

### **Preparación del juego**

Escoged ocho cartas diferentes con mueca de color azul. A continuación, coged los mismos rostros de animales de entre las cartas verdes.



El resto de cartas con mueca se devuelven a la caja. Mezclad por separado las cartas con mueca de ambos colores y colocalas boca abajo por color. Colocad 18 cartas con plátano como se indica en la ilustración y situad al mono delante del primer plátano. Preparad el espejo por si queréis comprobar vuestras muecas.

## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que consiga hacer la mueca más bonita, colocando el mono sobre la primera carta con plátano.

Destapa una carta-mueca de color verde. Imita la mueca del animal ilustrado. Por último, destapa una carta azul.

### ¿Muestran ambas cartas la misma mueca?

- **¿Sí?** ¡Estupendo! Puedes coger las dos cartas y colocarlas delante de ti.
- **¿No?** ¡Qué lástima! Memorizad ambas cartas y dadles de nuevo la vuelta.

A continuación, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, el cual coloca el mono sobre la siguiente carta con plátano.

## Finalización del juego

Si lográis encontrar las ocho parejas de animales antes de que el mono llegue a la última carta de plátano, habréis ganado la partida. Si, por el contrario, el mono llega a la última carta perderéis todos juntos.

### Notas:

- La dificultad aumentará si jugáis con más de ocho parejas o con menos cartas con plátano.
- El juego será más sencillo si cogéis menos de ocho parejas o más cartas con plátano.



## Juego 3:

### ¿Quién es el rey de los plátanos?

**Además de las dos propuestas de juego descritas, podréis jugar siguiendo las siguientes reglas:**

- Elegir 8 parejas de cartas con mueca (azules y verdes) y mezclarlas. El resto de cartas se devuelven a la caja. Colocar boca abajo las 8 cartas de color azul en el centro de la mesa. Colocar boca abajo las 8 cartas de color verde en torno a las cartas azules.

El mono se sitúa fuera del círculo de cartas, junto a la carta verde que preferáis. Preparad las cartas con plátano, el espejo y el dado.

- Un jugador lanza el dado y avanza con el mono el número de posiciones que marque el dado. Levanta la carta verde e imita la mueca que se muestra en ella. A continuación, levanta una carta de color azul e intenta que sea la que le corresponde.
- ¿Has levantado la carta correcta? Si la respuesta es afirmativa, podrás coger una carta con plátano como recompensa y colocarla delante de ti
- ¿Has levantado una carta distinta? En ese caso, imitaréis todos juntos la mueca que muestra la carta.
- A continuación, es el turno del siguiente jugador; volved a poner boca abajo ambas cartas y lanzad de nuevo el dado. ¿Qué mueca toca buscar?
- El juego termina tan pronto como un jugador reciba su tercera carta con plátano y se proclame ganador.



*Queridos niños, queridos padres:  
en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía  
disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.*

# Memo mimo

Tre giochi appassionanti per esercitare la mobilità di bocca e labbra, per 2-6 piccoli artisti della smorfia da 3 a 8 anni.

**Autore:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Annet Rudolph  
**Durata del gioco:** 10-15 minuti  
**Consulenza logopedica:** Prof. Dr. Karl-Heinz Stier

Stier  
Logopädie

## ***Cari genitori, cari educatrici ed educatori,***

*con questo gioco divertente e appassionante il vostro bambino eserciterà la motricità della bocca e delle labbra giocando e divertendosi un mondo. Per questo prima di giocare per la prima volta osservate con vostro figlio le singole teste degli animali e imitatene insieme a lui le "smorfie". Il vostro bambino può usare la carta-specchio anche per controllare le sue smorfie durante il gioco. Alla fine di questa sezione troverete una descrizione dei singoli esercizi per allenare bocca e labbra.*

*Pur non avendo la pretesa di sostituire una terapia logopedica, questo gioco potrà svolgere una funzione integrativa. Se pensate che l'evoluzione linguistica di vostro figlio non proceda secondo le aspettative, consultate degli specialisti: pediatri, logopedisti, ortofonisti, centri di pediatria sociale, aziende sanitarie e uffici di igiene potranno consigliarvi in maniera competente.*

***I vostri inventori per bambini***

## Le carte degli animali



*Cercare di raggiungere la punta del naso con la lingua.*



*Pulire con la lingua i denti superiori muovendo la lingua lentamente da destra a sinistra e viceversa*



*Premere con la lingua sull'interno della guancia.*



*Aguzzare le labbra serrate.*



*Allargare le labbra serrate.*



*Leccare lentamente il labbro superiore con la lingua (senza dimenticare gli angoli della bocca).*



*Muovere lentamente in cerchio la lingua pulendo i denti superiori e inferiori.*



*Aguzzare le labbra restringendole.*



*Far scorrere la lingua avanti e indietro sul palato.*



*Sovrapporre il labbro inferiore a quello superiore.*



*Estrarre la lingua il più possibile verso il mento.*



*Pulire con la lingua i denti inferiori muovendo la lingua lentamente da destra a sinistra e viceversa.*



*Serrare le labbra e gonfiare le guance.*



*Sovrapporre il labbro superiore a quello inferiore.*



*Leccare lentamente il labbro inferiore con la lingua (senza dimenticare gli angoli della bocca).*



*Estrarre e ritrarre più volte la lingua.*

## Dotazione del gioco

1 scimmia, 32 carte smorfia (16 carte verdi, 16 carte blu),  
28 carte banana, 1 carta-specchio, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

*Prima di giocare per la prima volta, togliere la pellicola protettiva dalla carta specchio. La pellicola non serve più e può essere gettata via e smaltita.*

## Gioco 1: Smorfie da scimmia

Un appassionante gioco di smorfie da indovinare, per 2-6 bambini.

### Preparazione del gioco

Mettete le carte blu scoperte al centro del tavolo, accessibili a tutti. Mescolate le carte verdi coperte e formate con esse un mazzo, che sistemerete accanto alle carte blu.

Tenete pronte le carte banana e la carta-specchio per controllare eventualmente le vostre smorfie nel corso del gioco. In questo gioco la scimmia e il dado non servono e vengono riposti nella scatola.



### Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il bambino che fa la smorfia più buffa.

Prendi il mazzo delle carte smorfia verdi e osserva la carta in cima senza farla vedere agli altri. Al grido di "smorfie da scimmia" imita la smorfia raffigurata sulla carta.

#### Qual è la smorfia imitata?

Tutti gli altri giocatori cercano la carta smorfia blu corrispondente e cercano di copirla con la mano.



**ATTENZIONE:** non potete posare più di una mano su una carta. Inoltre, una volta appoggiata la mano non potete più cambiare idea. Se tutti pensate che la carta smorfia blu giusta sia già stata coperta e che non è più possibile metterci sopra la mano, passate direttamente alla fase di controllo.

### **Controllo: chi ha coperto la smorfia giusta?**

Confrontate ora le carte blu coperte da mani con la carta smorfia verde. Il bambino che ha messo la mano sulla carta smorfia blu giusta riceve in premio una carta banana. Anche il bambino che ha imitato la smorfia riceve in premio una carta banana.

Se nessun bambino ha coperto la carta smorfia giusta, non viene distribuita nessuna carta banana, nemmeno all'imitatore della smorfia.

La carta verde della smorfia imitata viene tolta dal gioco. Le carte smorfia blu rimangono al loro posto.

Tocca poi al bambino successivo in senso orario, che riceve il mazzo con le carte smorfia verdi e prova a imitare la prossima smorfia.

## **Fine del gioco**

Il gioco finisce non appena ciascun bambino ha eseguito due smorfie. Il bambino o i bambini con il maggior numero di carte banana vincono il gioco.

## **Gioco 2: Teatro delle scimmie**

Un gioco cooperativo di memoria per 1-6 bambini.

### **Preparazione del gioco**

Tra le carte smorfia blu scegliete otto diverse teste di animali e prendete poi le stesse otto teste di animali dalle carte smorfia verdi. Riponete nella scatola le carte smorfia rimanenti.



Formate al centro del tavolo un percorso con 18 carte banana. Mettete la scimmia davanti alla prima carta banana. Mescolate separatamente le carte smorfia verdi e quelle blu. Sistematele poi, coperte e suddivise in base al colore, in ciascuno dei due lati delle carte banana. Tenete pronta la carta-specchio per controllare eventualmente le vostre smorfie nel corso del gioco.

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il bambino che fa la smorfia più bella inizia e mette la scimmia sulla prima carta banana.

Scopri una carta smorfia verde. Imitate insieme la smorfia dell'animale raffigurato. Scopri quindi una carta blu.

### Le due carte mostrano la stessa smorfia?

- **Sì?** Ottimo! Puoi prendere le due carte e metterle davanti a te.
- **No?** Peccato! Memorizzate le due teste di animali e coprite di nuovo le carte.

Ora tocca al bambino successivo in senso orario, che sposta la scimmia sulla carta banana successiva.

## Fine del gioco

Se riuscite a trovare tutte e otto le coppie di animali prima che la scimmia abbia superato l'ultima carta banana, avrete vinto insieme il gioco. Se invece la scimmia supera prima l'ultima carta, purtroppo avete perso.

### Consigli:

- Il gioco è più difficile se giocate con più di otto coppie di animali o se prendete meno carte banana.
- Il gioco è più facile se giocate con meno di otto coppie di animali o se prendete più carte banana.

## Gioco 3: Chi sarà il re delle banane?

**Oltre alle due proposte di gioco sopra descritte, potete anche giocare seguendo queste regole:**

- Scegliete le stesse 8 teste di animali dai due mazzi di carte smorfia (verde e blu) e mescolatele. Riponete nella scatola le carte rimanenti. Mettete le 8 carte blu coperte al centro del tavolo. Mettete le 8 carte verdi coperte in cerchio intorno alle carte blu.

Collocate la scimmia su una qualsiasi carta verde. Tenete pronte le carte banana, la carta-specchio e il dado.

- Un bambino tira il dado e fa avanzare la scimmia a seconda del punteggio ottenuto. Scopri la carta verde e imitane la smorfia. Cerca poi di scoprire la carta blu corrispondente.
- Hai scoperto la carta blu corrispondente? In premio puoi prendere una carta banana e metterla davanti a te.
- Hai scoperto una carta blu diversa? Tutti insieme imitano la smorfia della carta blu.
- Il turno passa poi al bambino successivo, che copre di nuovo entrambe le carte e tira il dado. Quale smorfia bisogna cercare adesso?
- Il gioco finisce non appena un bambino ottiene la sua terza carta banana e viene dichiarato vincitore.

*Cari bambini e cari genitori,  
sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi  
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



# Erfinder für Kinder

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)

Art. Nr. 304242 TL A115730 1/18

**⚠ WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.