

# Versteckt! Entdeckt?

## Das Spiel

Wolle, Watte, Wasserglas – im Gesicht versteckt sich was. *Versteckt! Entdeckt?* ist ein kreatives Memospiel voller passender Assoziationen. Aus einem Alltagsgegenstand wird bei diesem kompakten Memospiel im Handumdrehen ein Gesicht – oder man ist aufgefordert, anders herum die manchmal gut versteckten Dinge in den Gesichtern zu entdecken. So ist *Versteckt! Entdeckt?* eine Weiterführung des MeterMorphosen-Memo-Klassikers *Was ist das?*, bei dem Alltagsgegenstände in Tiere verwandelt werden. Im neuen Spiel gilt es nun, Paare zusammenzufinden, bei denen ein Gegenstand in ein Gesicht verwandelt oder darin zu finden ist. Aus Spaghetti wird eine Haarpracht, aus einem Pfannkuchen eine Gesichtsform, aus einem Schlüssel eine Brille und aus dem Bauchnabel wird ein Mund. Antje Damm hat einige philosophische Kinderbücher (z.B. *Frag mich!*, *Nichts und wieder nichts*) publiziert und dafür mehrere Preise erhalten. Beim im Gerstenberg Verlag erschienenen gleichnamigen Buch haben die Motive noch zusätzliche, von Susanne Koppe ersonnene Reime.



## Impressum

*Versteckt! Entdeckt?* – Was verbirgt sich im Gesicht?  
Das Memospiel von Antje Damm für Kinder und Erwachsene  
48 dicke Pappkarten in der Schubladenbox mit Gras-Optik  
© Antje Damm, c/o Agentur Susanne Koppe, Hamburg,  
nach dem Buch „Versteckt! Entdeckt?“, Gerstenberg Verlag 2013  
Diese Ausgabe: © MeterMorphosen 2013  
ISBN 978-3-934657-65-6

## Die Spielregeln

Die Spielregeln sind kinderleicht! Sämtliche Memokarten werden verdeckt auf den Tisch gelegt, es werden reihum je zwei Karten gezogen, die man behalten darf, wenn sie ein Paar bilden: Ein Alltagsgegenstand und ein dazu passendes Gesicht gehören immer zusammen. Unterscheiden sich die Motive, werden die Karten wieder verdeckt an die gleiche Stelle zurück gelegt und der nächste Spieler darf sein Glück versuchen. Wer die meisten Paare aufgedeckt hat, gewinnt. Diese Ausgabe des beliebten Gesellschaftsspieles fördert nicht nur Erinnerungsfähigkeit und Assoziationskunst, sondern beflügelt auch die Phantasie. Wer das Memospiel öfters spielt, sieht mehr im täglichen Leben. Durch die gleiche Kartenrückseite lässt sich dieses Spiel auch mit Antje Damms Memoklassiker *Was ist das?* kombinieren...

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.  
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.



## Erschienen im Verlag

MeterMorphosen® GmbH  
Offenbacher Landstraße 374  
D - 60599 Frankfurt am Main  
Telefon + 49 - (0) 69 - 21 99 59 83  
Telefax + 49 - (0) 69 - 21 99 81 64  
www.metermorphosen.de



Bei MeterMorphosen sind andere clevere Spielideen erschienen, die große wie kleine Kinder begeistern:



### WAS IST DAS?

Finde die Tiere im Alltag!  
(ISBN 978-3-934657-54-0) ist ein Memospiel für die ganze Familie. Hier gilt es, in Alltagsgegenständen Tiere zu entdecken. Antje Damms Klassiker.



### SCHATTENMONSTER

Das ungeheure Memospiel (ISBN 978-3-934657-59-9) ist eine Kreation von Stephanie Rothmeier, bei der lustige und ungewöhnliche Monster mit ihrer jeweiligen Silhouette zusammgeführt werden müssen.



### Das GEMISCHTE DOPPEL

(ISBN 978-3-934657-16-8) gibt es mittlerweile in drei Spieldausgaben, die man dank der gleichen Kartenrückseite kombinieren kann. Hier gehört der Freiball zum Breifall und Mastferkel zu Fastmerkel.



### AUGEN AUF – AUGEN DRAUF!

(ISBN 978-3-934657-64-9) ist kein Memospiel, aber es geht auch darum, genau hinzusehen. 72 kreative Stadtfotos mit Wackelaugen im Ringbuch zum Mitmachen: Aufgeklebte Wackelaugen machen aus Flecken Gestalten.