

All das steckt in Memory ...

<p>Pustespiel</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory-Kärtchen oder Bildkärtchen - Wattebällchen - Strohhalme 	<p>Mit den Memory-Kärtchen wird eine Straße gelegt, d.h. die Memory-Kärtchen werden nebeneinander verdeckt aufgelegt. Anschließend erhalten sie einen Strohalm, mit dem sie ein Wattebällchen über die Straße pusten sollen. Das Kärtchen, auf dem die Watte liegen bleibt, muss umgedreht und benannt werden.</p> <p><u>Variante I:</u> Eine Zahl wird vorgegeben, bis zu der die Watte gepustet werden soll. Das weitere Vorgehen bleibt gleich.</p> <p><u>Variante II:</u> Ein Kind würfelt und versucht, das Wattebällchen entsprechend viele Kärtchen weiter zu pusten.</p> <p><u>Variante III mit Tierbildern:</u> Das Tier, auf das die Watte gepustet wurde, muss imitiert werden.</p>
<p>Memory bzw. Kärtchen suchen</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory-Kärtchen oder Bildkärtchen 	<p>Kärtchen werden verdeckt aufgelegt. Beim Aufdecken der Kärtchen wird einer der folgenden Sätze verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „<i>Ich habe ein/eine ... gefunden.</i>“ • „<i>Ich habe ein/zwei ... gefunden.</i>“ (Numerale, unbestimmter Artikel) • „<i>Das ist der (Tisch), die (Puppe), das (Auto).</i>“ (Artikel) <p><u>Variante „Versteckspiel“:</u> Von den Karten-Paaren (Memory) wird jeweils ein Kärtchen (z.B. die Puppe) an verschiedenen Stellen im Raum (unter dem Tisch, auf der Fensterbank, neben der Tür usw.) versteckt. Das jeweils zweite Kärtchen wird vor den SpielerInnen verdeckt aufgelegt.</p> <p>Wird das entsprechende zweite Kärtchen aufgedeckt, stellt eine Spielerin/ein Spieler die Frage: „<i>Wo ist die Puppe versteckt?</i>“</p> <p>Die Spielerin/ der Spieler hat darauf die Karte zu suchen und zu antworten: „<i>Unter dem Tisch!</i>“ (Präpositionen)</p>
<p>Silben-Memory</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory-Kärtchen oder Bildkärtchen 	<p>Bei diesem Spiel werden Kärtchen verwendet, auf denen Gegenstände abgebildet sind, die aus einer (Haus), zwei (Apfel) oder drei (Banane) <i>Silben</i> bestehen. Die Kärtchen werden verdeckt aufgelegt.</p> <p>Die Kinder werden gebeten, zwei Kärtchen umzudrehen und die <i>Silben des abgebildeten Gegenstandes zu klatschen</i>. Haben zwei Bilder die gleiche Silbenzahl, können sie als Pärchen herausgenommen werden.</p> <p><u>Variante I:</u> Die Kärtchen liegen offen. Die Spielleiterin/ der Spielleiter klatscht eine Silbenanzahl und die Kinder müssen entsprechende Kärtchen heraussuchen.</p> <p><u>Variante II:</u> Es werden Kärtchen verwendet, die den <i>gleichen Anlaut</i> haben (Kuh, Kind; Hund, Haus ...). Die Kärtchen werden verdeckt</p>

	<p>hingelegt und die SpielerInnen müssen, nachdem sie diese umgedreht haben, die Kärtchen benennen. Alle Bilder, die mit dem gleichen Laut enden, gelten als Pärchen.</p> <p><u>Variante III:</u> Dasselbe Prinzip wie bei Variante II, nur mit Auslauten (z.B. Kind/Hund),</p> <p><u>Variante IIII: "Detektivspiel"</u> - Alle Kinder haben die Aufgabe, Kärtchen zu finden, in denen sich z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein bestimmter laut befindet (z.B. [m] – „Zimmer“), bzw. • die mit einem bestimmten Laut beginnen (z.B. [sch] – „Schlange“) • oder mit einem bestimmten Laut enden (z.B. [e] – „Katze“)
<p>Weitere Memory – Varianten</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory-Kärtchen oder Bildkärtchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die aufgedeckten Kärtchen müssen mit genauen <i>Attributen</i>, benannt werden (z.B. „Eine gelbe Hose mit langen Beinen“) • Es werden Kärtchen nach <i>Oberbegriffen</i> (z.B. Obst, Spielzeug, Kleidung) herausgesucht. Die SpielerInnen sollen zwei Kärtchen finden, die zum gleichen Oberbegriff gehören (z.B. Apfel, Birne = Obst usw.) bzw. selber den Oberbegriff dazu finden. • Rätselspiel: „<i>Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist/hat ...</i>“ • Geschichten legen: Es wird jeweils ein Kärtchen aufgedeckt, über das man mindestens einen Satz bzw. den Beginn einer (Quatsch-) Geschichte erfinden sollte. Mit dem nächsten Kärtchen wird die Geschichte fortgesetzt.
<p>Bildkarten mit Fliegenklatschen</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory-Kärtchen oder Bildkärtchen - Fliegenklatsche 	<p>Bildkarten liegen offen vor den Kindern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „<i>Ich sehe etwas, das du nicht siehst und das ist rot, rund</i>“ Wer etwas gefunden hat, klatscht mit der Fliegenklatsche drauf. - „<i>Weißt du wo der Apfel ist?</i>“ Wer den Apfel gefunden hat, klatscht mit der Fliegenklatsche drauf. - Ober- und Unterbegriffe z.B. auf alle Früchte klatschen. - Reimwörter finden z.B. „<i>Was reimt sich auf Puppe?</i>“ Wer etwas gefunden hat, klatscht mit der Fliegenklatsche drauf. • Silben mit der Fliegenklatsche klatschen • Eine Geschichte wird erzählt. Erkennen die SpielerInnen ein Bildkärtchen, das in der Geschichte vorkommt, klatschen sie drauf.