Memory

Pusteblume 8

1.) Das Ziel für den Heimabend

- Spielerische Heranführung an die Inhalte der Probenordnung.

2.) Der Zeitplan

- 1 Heimabend zum Erstellen des Memoryspiels
- Ansonsten ca. 20 Min bei den nächsten Heimabenden zum spielen

3.) Das Material



- 2 Bögen Pappkarton
- Elefantenfolie
- Sifte
- Scheren
- Evtl. ausgedruckte Vorlagen zum aufkleben.

4.) Vorbereitung

Als Gruppenleiter solltet ihr vor dem Heimabend schon genau wissen, was auf die Rückseite der jeweiligen Memorykarten kommen soll.

Als Möglichkeiten bieten sich an:

- Pflanzen
- Waldläuferzeichen
- Knoten
- Feuerarten
- usw.

Ihr könnt entweder die Bilder selber aufmalen, Grafiken ausdrucken und/oder gepresste Blätter (siehe Pusteblume „Blätter pressen“) aufkleben.

5.) Das Memory basteln

Das eigentliche Basteln ist nicht schwer. Nehmt den Pappkarton und schneidet mit Hilfe einer Schablone eine gerade Anzahl an Memorykarten aus. 15 Paare sollten es auf jeden Fall sein (In einem normalen Memoryspiel sind 32 Paare).
Auf der Rückseite klebt bzw. malt ihr dann eure Bilder. Immer zweimal dasselbe, sonst klappt das Spiel nicht.
Die Vorderseite könnt ihr natürlich auch noch gestalten, jedoch sollte sie auf allen Karten identisch sein.

6.) Das Spielen

Gespielt wird nach den normalen Memoryregeln. Jeder darf hintereinander zwei Karten aufdecken und soll dabei ein Paar finden. Wenn die beiden aufgedeckten Karten nicht identisch sind, ist der Nächste dran. Wenn man jedoch ein Paar aufgedeckt hat, so darf man wiederum zwei Karten aufdecken.

Jedoch sollen eure Leute natürlich was lernen. Deswegen dürfen sie das aufgedeckte Paar nur behalten, wenn sie auch beantworten können, welche Pflanze, Feuer, Waldläuferzeichen, oder Knoten auf dem Paar abgebildet ist. Sonst muss es wieder umgedreht werden.
Wenn ihr das Spiel noch weiter verschärfen wollt, könnt ihr die Regel aufstellen, dass man z.B. den aufgedeckten Knoten vorführen muss.

Das Memoryspiel:

Das Spiel stammt aller Wahrscheinlichkeit nach aus Japan und war dort im 16. Jahrhundert als *Kai-awase* bekannt. Hinweise auf ein in England und den USA bekanntes Spiel mit Karten namens *Pairs* und *Pelmanism* aus dem 19. Jahrhundert weisen ebenfalls auf ein ähnliches Spieleprinzip hin.

Tipps für den Gruppenleiter:

Falls ihr Bilder/Grafiken für euer Memoryspiel sucht, lohnt sich auf jeden Fall ein Blick auf www.scoutaid.de. Dort gibt es einige schöne Grafiken zu Pflanzen und Knoten.

Impressum:

Pfadfinder & Pfadfinderinenbund Nordlicht e.V.
Max-Brauer-Allee 75 20251 Hamburg
info@pbnl.de
www.pbnl.de
Pusteblume 8: Jannik Graw