

<h1 style="margin: 0;">Draußen Memory</h1> <h2 style="margin: 0;">Ein Gedächtnisspiel für die frische Luft</h2>	
Fächer	verschiedene Fächer
Altersgruppe	ab Grundschule
Kurzbeschreibung	„Draußen-Memory“ ist ein Gedächtnisspiel, das außerhalb der Schule durchgeführt werden kann. Basierend auf der Grundidee des Memory-Spiels erfinden die Schüler*innen paarweise gleiche Bewegungen, die von Schüler*innen mit verbundenen Augen erraten werden.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstorganisation beim Finden einer geeigneten Bewegung - Geduld und Ausdauer beim Beobachten der Spieler - Merkfähigkeit; alle merken sich ihre Bewegungen (oder anderes) - Soziale Kompetenz - Motorik und Koordination
Materialien	Je nach Thema des Memorys: Wort-/Zahl-Bildkärtchen oder passende Materialien, die sich für das Spiel eignen.
Zeitbedarf	ca. 15 Min. je nach Gruppengröße
Geeignete Lernorte	Das Memory kann sowohl drinnen als auch draußen gespielt werden. Es sollte genügend Platz für die Gruppe vorhanden sein, damit die Teilnehmer*innen mit Abstand stehen können, so dass der Spieler/die Spielerin sich zwischen den Schüler*innen bewegen kann.
Praktische Durchführung (ausführlich)	<p>Die Grundidee ist Memory:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einem oder zwei Schüler*innen werden die Augen verbunden (Augenmaske). • Die anderen Schüler*innen einigen sich paarweise möglichst ohne Laute jeweils auf eine gemeinsame Bewegung (z.B. Kniebeuge, Hampelmann, mit beiden Händen die liegende Acht in die Luft zeichnen...) • Die Schüler*innen verteilen sich im vorgegebenen Feld. • Die zwei ratenden Schüler*innen (jetzt ohne Augenmaske) tippen eine Person an, diese führt die Bewegung durch und wie beim Memory wird eine weitere Person angetippt, die eine Bewegung durchführt. • Es wird so lange gesucht und angetippt bis alle Paare gefunden worden sind.
Mögliche Alternativen, Ideen zur Differenzierung	<p>Varianten: Je nach Altersstufe und Thema können unendlich viele Ideen in ein Memory gepackt werden. Es können bei großen Klassen zwei Gruppen gebildet werden, damit mehrere Spieler*innen aktiv sein können. Bei Bild-Wort- oder Zahlkärtchen müssen Kärtchen vorbereitet werden. Die Schwierigkeit des Spiels kann erhöht werden, indem z. B. ein Zeitrahmen oder die Anzahl der Spielzüge vorher festgelegt wird.</p> <p>Beispiele für Memorys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geräusche Memory (Tierstimmen; Geräuschdosen, Instrumente...) • Beispiele aus der Natur: Blatt/Baum; Baumformen, Tierjunge/Tiereltern... • Rechenmemory (Zahldarstellungen; Römische Zahlen; geometrische Formen; Aufgabe/Ergebnis...) • Wörtermemory (Gegenteile finden, Konjugation/Grundform, Vokabeln...)