



Spiel: Memory-Lauf

5

Technik I
Jugendliche

5 Technik I

Spiel: Memory-Staffel

Jetzt möchte ich noch ein **Spiel** mit euch spielen.

Das Spiel heißt „**Memory-Lauf**“.

Dabei geht es um die **Begriffe**, die wir heute besprochen haben.

Bevor wir mit dem Spiel beginnen, müssen wir noch einige Dinge im Raum umstellen, damit wir genug Platz haben.

Auf dem Bild sehr ihr, was wir machen müssen.

Präsentation: Folie 2

Wir brauchen zwei **Tische** an einer Seite des Raumes.

Ich werde auf der anderen Seite des Raumes die **Start- und Ziellinie** mit Klebeband auf den Boden kleben.

Zwischen den Tischen und der Ziellinie muss genug **Platz zum Laufen** sein.

Bitte helft alle mit, die Tische aufzustellen und Platz zu machen.

Präsentation: Folie 2

Während die TN die Tische und Stühle umräumen, klebe ich die Start- und Ziellinie auf.

Wenn alles umgeräumt ist, bitte ich die TN, zwei Teams zu bilden.

Ich bitte meine pädagogische Begleitung, mit mir die Memory-Karten auf den Tischen zu verteilen.

Bitte stellt euch jetzt hinter der Startlinie auf, damit ich die Spielregeln erklären kann.

Präsentation: Folie 3

Wenn ich das Spiel starte, beginnt für jedes Team eine Stoppuhr zu laufen.

Von jedem Team läuft die erste Person zu ihrem Tisch. Dort darf sie zwei Karten **anschauen**.

Auf den Karten sind entweder **Bilder** oder **Begriffe**. Zu jedem Bild gibt es einen passenden Begriff. Es können also nicht zwei Bilder oder zwei Begriffe zusammenpassen.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Präsentation: Folie 3

Die Karten **passen zusammen**.

Dann dürft ihr die Karten neben das Memory legen und zwei weitere Karten aufdecken.

Wenn eure Karten **nicht zusammen passen**, müsst ihr diese wieder umdrehen.

Dann lauft ihr so schnell wie möglich zur Startlinie zurück.

Sobald ihr mit einem Fuß hinter der Startlinie seid, darf die nächste Person aus eurem Team laufen und ihr Glück probieren.

Präsentation: Folie 4

Legt nur **Kartenpaare** zur Seite, bei denen ihr euch absolut sicher seid.

Wenn ein Kartenpaar falsch ist, hat die Mannschaft verloren.

Wenn keine Mannschaft einen Fehler macht, dann entscheidet die Zeit.

Wir stoppen die Zeit, wenn keine Karten mehr im Spiel sind und alle Personen des Teams wieder hinter der Ziellinie stehen.

Das schnellere Team gewinnt.

Präsentation: Folie 4

Gibt es noch Fragen zum Spiel?

Ich kläre alle Fragen der TN, bevor ich mit dem Spiel beginne.

Vorher bitte ich meine pädagogische Begleitung die Zeit für eine Mannschaft zu stoppen. Ich stoppe die Zeit für die andere Mannschaft.

Dann starten wir auf mein Signal: 3-2-1-Los!

Wir spielen das Spiel, bis beide Mannschaften fertig sind und halten die Stoppuhren entsprechend an.

Präsentation: Folie 4

Jetzt müssen wir nachsehen, ob eine Mannschaft einen Fehler gemacht hat.

Wir schauen nach, ob alle Kartenpaare richtig auf dem Stapel sind. Falls eine Mannschaft einen Fehler gemacht hat, gewinnt das andere Team. Ansonsten entscheidet die schnellste Zeit.

Herzlichen Glückwunsch an das Gewinnerteam!

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages