

SILHOUETTE MEMO GAME



Bei der Entwicklung seines visuellen Gedächtnisses lernt das Kind, Formen zu erkennen und nach Gleichheit, Ähnlichkeit und Unterschieden zu klassifizieren. Dabei entwickelt es eine beachtliche Fähigkeit zur räumlichen Synthese. Bei diesem lustigen Gedächtnisspiel muss das Kind jedem abgebildeten Motiv das passende Schattenbild zuordnen. Die Motive sind in Kategorien unterteilt: 5 Tiere, 5 Musikinstrumente, 5 Verkehrs-/Transportmittel, 5 Nahrungsmittel und 5 Spielsachen. Es sind verschiedene Spielvarianten möglich:



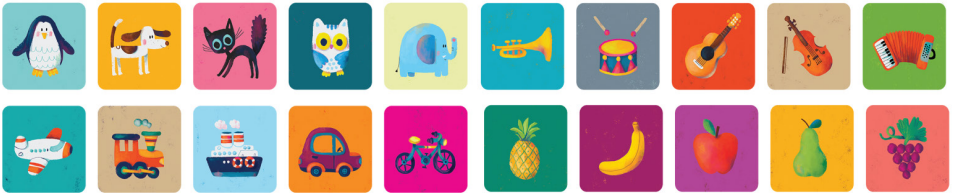
I/ Memospiel

Für 2-4 Spieler

Die 50 Bildkarten mischen und anschließend aufgedeckt und geordnet auf der Spielfläche verteilen. Die Bildkarten 30 Sekunden lang aufmerksam anschauen, danach alle Karten umdrehen. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und deckt zwei Bildkarten auf. Wenn sie ein Paar bilden, darf er sie behalten und zwei weitere Karten aufdecken. Andernfalls dreht er sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel endet, wenn alle Bildkarten aufgebraucht sind. Der Spieler, der die meisten Paare ergattert hat, gewinnt.

2/ Sortierspiel: Zuordnung zu Kategorien

Es werden nur die Bildkarten mit den abgebildeten Motiven genommen. Sie werden aufgedeckt auf dem Tisch verteilt. Danach wird das Kind aufgefordert, die Karten nach Kategorien geordnet zu nehmen. Zum Beispiel alle Karten, auf denen Musikinstrumente abgebildet sind, danach die Karten, auf denen Tiere abgebildet sind, und so weiter.



3/ Bingo-spiel

Für 2-5 Spieler

Jeder Spieler wählt eine Motiv-Kategorie aus. Er nimmt die 5 entsprechenden Bildkarten und legt die Karten aufgedeckt vor sich. Wenn weniger als 5 Spieler mitspielen, werden alle Bildkarten, die zu nicht gewählten Kategorien gehören, beiseitegelegt. Dann werden die übrigen Schattenbild-Karten in ein Säckchen gelegt. Sie werden gemischt, ohne hinzusehen. Der jüngste Spieler beginnt und zieht eine Karte. Wenn das gezogene Schattenbild zu einem der Motive seiner Kategorie gehört, darf er die Karte behalten und legt sie auf das entsprechende Motiv. Andernfalls legt er die Karte wieder in das Säckchen. Danach ist in jedem Fall der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler, der seine Paare als Erster vervollständigt, gewinnt.

