



Modul: Mit allen Sinnen IV

Titel: Wasser - Memory im Klassenzimmer/draussen

Dieses Spiel funktioniert wie das bekannte Memory-Spiel: Es müssen immer zwei gleiche Karten aufgedeckt werden; bei diesem Spiel sind die Kinder die „Karten“.

Alle Kinder – ausser zwei - bekommen eine Karte mit einem Wasserbegriff. Diese Karte darf niemanden gezeigt werden. Jeder muss sich nun überlegen, wie er diesen Wasserbegriff nur mit Geräuschen darstellen könnte.

Ziel:	Vielfalt der Wassergeräusche erkennen
Stufe:	3.-6. Klasse
Grösse:	Klasse
Dauer:	15 Min.
vorhand. Material:	Memory-Karten
zusätzl. Material:	-
Quelle:	Wasserschule

Einer der beiden Kinder ohne Karte - der erste Spieler - beginnt nun und deckt zwei „Karten“ auf. Diese zwei müssen ihre Geräusche machen. Denkt der Spieler die Karten passen zusammen, müssen sich diese zwei schnell austauschen und prüfen, ob es stimmt. Falls ja, verlassen sie das Spielfeld. Der erste Spieler kann nochmals zwei Karten aufdecken. Passen die beiden Memory-Karten aber nicht zusammen, verbleiben sie im Spielfeld und es beginnt der zweite Spieler zu raten.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten aufgedeckt hat.

