

## Memory – Ideensammlung

Ideen	Material
<p><b>Aufwärmspiel</b> Die Muki-Paare werden in zwei Gruppen geteilt. Die Gruppen stehen auf je einer Hallenseite. Die Memorykarten liegen verdeckt in der Hallenmitte. Jede Memorykarte steht für eine Übung/Partnerübung, welche die Muki-Paare ausführen sollen. Die Bilder und dazugehörigen Übungen stehen/hängen/liegen bei den Gruppen an der Hallenwand.</p> <p>Die Paare laufen nun in die Hallenmitte, decken eine Memorykarte auf, merken sich das Bild und laufen zurück zur Hallenwand. Dort führen sie die entsprechende Übung aus. Mehrmals wiederholen. Alternativ wird die Memorykarte mitgenommen und es wird gespielt, bis es keine Memorykarten mehr hat.</p>	<p>ca. 4 Memory-Sets, je nach Gruppengrösse</p>
<p><b>Lottospiel zu Musik</b> Die Paare erhalten eine Lottokarte mit vier Bildern, die rund um das grosse Volleyballfeld ausgelegt werden. Die Paare laufen um das Feld, während Musik läuft. Stoppt die Musik, laufen sie in die Mitte, wo sie eine Karte aufdecken. Fehlt die Karte, darf sie auf die Lottokarte abgelegt werden. Ist die Karte bereits vorhanden, wird sie wieder umgedreht. Dann wird weitergelaufen.</p> <p><i>Ziel des Spiels: Wer hat zuerst alle vier Karten gesammelt? «Lotto»!</i></p>	<p>Pro Paar 1 Lottokarte, mehrere Memory-Sets</p>
<p><b>Finde das Doppel</b> Am einfachsten lässt sich diese Übung mit einer Strecke verbinden, welche das Ki oder die Paare absolvieren müssen (Hüpfstrecke, über LB balancieren...). Die Memorykarten liegen am Start verdeckt und liegen am Ziel offen.</p> <p>Ki deckt eine Karte auf, nimmt sie mit, absolviert die Strecke und sucht sich auf der anderen Seite das passende Gegenstück.</p> <p><i>Erschwerung: Ki lässt die aufgedeckte Memorykarte liegen und merkt sich das Bild.</i></p>	<p>ca. 5 Memory-Paare (je nach Schwierigkeitsgrad)</p>
<p><b>Einstimmung in ein Thema</b> Alle bewegen sich frei in der Halle. Die Leiterperson kann hier Vorgaben zur Gangart machen. Auf ein akustisches Zeichen gehen zwei Paare zusammen und zeigen sich ihre Memorykarten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stimmt das Bild überein: beide Karten der Leiterperson abgeben und vom Vorratsstapel eine neue Karte holen. Falls Vorratsstapel leer ist, ohne Karte weiterbewegen.</li> <li>▪ Stimmt das Bild nicht überein: Karte tauschen und weiterbewegen.</li> </ul> <p>Solange weitermachen, bis alle Memorykarten bei der Leiterperson sind.</p> <p><i>Varianten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Erwachsenen definieren mit ihrem Kind ein Geräusch zur Bilderkarte (Tierlaute oder passendes Geräusch) und bewegen sich tönend durch die Halle. Erkennt ein Paar sein Geräusch bei anderen, kann nach der Karte gefragt werden. Dann gleich wie oben weiterspielen.</li> <li>▪ Paare setzen das Bild auf der Karte pantomimisch um und bewegen sich so durch die Halle. Gleich wie oben weiterspielen.</li> </ul>	<p>Pro Paar 1 Memorykarte (falls es mehr Karten als Paare gibt, wird ein Vorratsstapel angelegt)</p>

### Memory-Fangis

Nun werden 2–4 Fängerpaare bestimmt, die in einem definierten Teil der Halle die restlichen Paare fangen.

Wird ein Paar gefangen, darf es eine seiner Karten dem Fängerpaar zeigen.

- Stimmt dies mit einer Karte der Fänger überein, bekommt sie das Fängerpaar.
- Stimmt die Karte nicht überein, bleiben alle Karten wo sie sind und die Paare laufen weiter.
- Sollte ein Paar keine Karten mehr besitzen laufen sie weiter.

*Ziel des Spiels: Welches Fängerpaar hat zuerst 3 Kartenpaare gesammelt?*

Pro Paar 3 Memorykarten  
(es müssen zwingend 3 verschiedene Motive sein)

### Bingo

Dieses Spiel funktioniert paarweise oder in Gruppenarbeit.

Die 20 Karten eines halben Memory-Sets werden auf einer Spielfeldseite unter Pylonen gelegt. Für jede Karte eine Pylone.

Auf der anderen Spielfeldseite stehen die Paare (einzeln oder in Gruppen). Pro Paar liegen 3–4 Memorykarten auf einer Matte oder bei einem Malstab. Die Leiterperson achtet darauf, dass pro Gruppe die Motive nur einmal vorkommen (vorbereiten).

Auftrag:

Die Paare laufen zu den Pylonen und decken eine auf. Sie merken sich das Bild und laufen zurück.

- Falls das Bild in ihren Karten vorhanden ist, wird es umgedreht und erneut zu den Pylonen gelaufen.
- Falls das Bild nicht vorhanden ist, erneut laufen.

*Ziel des Spiels: Welche Gruppe/welches Paar hat zuerst alle Karten umgedreht? «Bingo»!*

1–2 Memory-Sets

### Quartett

Die Turngruppe halbieren, jede Gruppe spielt in einer Hallenhälfte (Spielfeld) mit dem halben Memory-Set (20 Karten), jede Karte kommt nur einmal vor. Pro Gruppe sollten vier bis max. sechs Paare sein. Ist die Gruppe grösser, sollten zwei Paare zusammenspielen.

Die Paare stellen sich mit je einem Reifen um ihr Spielfeld auf. Nun werden alle Memory-Karten verteilt und liegen verdeckt im Reifen. Die Paare dürfen sich die Karten anschauen. Der Reihe nach läuft ein Paar eine Runde um das Spielfeld und darf dabei irgendwo nach einer passenden Tierkarte fragen.

*Ziel des Spiels: Vier Karten (Quartett) vom selben Tier sammeln. Ist ein Quartett komplett, darf es die erwachsene Person in die Hand nehmen und so lange weiterspielen, bis keine eigenen Karten mehr im Reif liegen.*

1 Jamadu-Memory Set und 12 Reifen (je nach Gruppengrösse)

### Musik-Stopp Spiel

In der Halle verteilt liegen und stehen Pylonen, Sandsäckli, Chiffontücher (oder Teppichresten), Frisbees (wenn vorhanden) und Bierdeckel. Unter den unkonventionellen Handgeräten liegen Memorykarten. Erw und Ki nehmen sich zusammen ein Doppel von den Karten. L lässt Musik laufen, singt ein Lied, oder sagt ein Bewegungssprüchli auf. Alle bewegen sich dazu. Bei Musik-Stopp dürfen unter drei verschiedene Verstecke geschaut werden. Wird ein Doppel gefunden, darf eine neue Karte genommen werden. Beim nächsten Musik-Stopp geht die Suche weiter, bis alle Memorykarten gefunden wurden.

*Ziel des Spiels: Wer findet die meisten Karten?*

Pylonen, Sandsäckli, Chiffontücher oder Teppichresten, Frisbees, Bierdeckel, 1 Memory-Set

### Schatz-Suche

<p>In der Hallenmitte liegen Memorykarten mit dem Bild nach oben. Vom Hallenkreis aus, führen 8-10 Wege weg. An jedem Ende eines Weges, liegt eine Memorykarte. Erw und Ki gehen zusammen einen Weg entlang bis zur Karte. Ki erzählt Erw was es auf der «Schatz»-Karte sieht. Die Karte bleibt liegen. Zusammen gehen sie auf dem vorgegebenen Weg; z.B.: kl. Matte, LB, kl. Matte, 5 Sandsäckli, und suchen im Kreis (Hallenmitte) nach dem Doppel der Karte. Wer entdeckt es zuerst? Ki oder Erw?</p> <p><i>Zusatzidee: Die Karten am Ende des Weges liegen in einer «Schatzkiste» Teeschachtel, Joghurtbecher zugedeckt mit einem Bierdeckel o.ä. Wenn Ki in der Hallenmitte das Doppel vom Schatzkisten-Memory gefunden hat, darf es einen Gegenstand; z.B. Glasstein, Murmel, Knopf, in seinen Behälter, der auf der Schatzinsel deponiert ist, legen.</i></p>	<p>1 Memory-Set, «Schatz»-Karte, diverses Hallenmaterial</p>
<p><b>Posten-Idee</b></p> <p>An einem Posten liegen 3 Memory-Paare. Erw sitzt auf Matte und versteckt von jedem Memory-Paar ein Kärtchen am eigenen Körper. Ki schaut zu und versucht sich zu merken, wo, welche Karte versteckt ist. Z.B. eine Karte schiebt Erw unter das linke Bein, eine andere unter die rechte Po-Backe und eine unter die rechte Hand, die am Boden abgestützt ist. Ki nimmt nun eine der Karten, das als Doppel offen auf der Matte liegt und schiebt es dort drunter, wo es das Doppel vermutet. Erw deckt auf. Hat das Ki richtig geraten? Konnte es sich alle 3 Verstecke merken und die Karten richtig zuordnen? Nun ist Erw an der Reihe mit Raten.</p>	<p>1 Memory-Set</p>
<p><b>Musik-Spiel mit LB, Sandsäckli, Reifen, Gummiringli und kl. Matten</b></p> <p>In der Halle verteilt stehen 2 LB, aneinander gestellt, ein Kreis gelegt mit Sandsäckli (pro Paar 1 Säckli), einen Kreis aus Reifen (pro Paar 1 Reif), einen Kreis aus Gummiringen (pro Paar 1 Ring) und 6-8 kl. Matten zu einem Kreis gelegt. In den Spalt von den zwei aneinander gestellten LB, klemmen wir eine Memorykarte. In die Gummiringli-, Reifen-, Matten-Kreise, legen wir je eine Memorykarte. Zur Musik laufen wir durch die Halle und schauen uns die Karten an. Bei Musik-Stopp zeigt L eine Karte und alle laufen so schnell sie können zum Doppel der Karte. Bei LB auf LB stehen, bei Reifen eine Runde von Reif zu Reif hüpfen (Variante: beim 2. Mal bei derselben Karte auf Bauch liegen und beide Hände in den Reif halten), bei Sandsäckli auf einem Bein in den Kreis stehen = Flamingo, (beim 2. Durchgang auf anderem Bein stehen). Bei den Matten, sitzen wir schnell auf eine Matte (und stampfen beim 2. Durchlauf mit den Füßen). Bei den Gummiringen berühren wir ein Gummiringli mit einem Fuss, (beim 2. Durchgang mit anderen Fuss Gummiring berühren).</p>	<p>2 LB, pro Paar 1 Sandsäckli, 1 Reif und 1 Gummiring, 6–8 kleine M, 1 Memory-Set</p>
<p><b>Kärtchen-Suche</b></p> <p>In Eimern (z.B. 1kg Joghurt-Eimer, farbig beklebt) liegen Memorykarten. Die Eimer stehen auf Schwedenkasten, in Tunnel, hinter Sprungmatte, unter Langbank, hinter an der Sprossenwand befestigter, aufgestellter Matte, hängen an der Sprossenwand, an Reckstange, an Kletterstangen, an Langbank, die zwischen zwei Schwedenkasten eingehängt ist, und an Schaukelringen. Die Muki/-Elki-Paare nehmen sich eine Lottokarte. Darauf sind vier Memorykarten abgebildet. Die Turnenden suchen nun als erstes die Karte, die an erster Stelle auf der Lottokarte abgebildet ist. Dann der Reihe nach die anderen. Haben sie alle gefunden, dürfen sie sich eine Wäscheklammer, oder einen Turnbündel nehmen. Danach geht es weiter mit der nächsten Karte.</p> <p><i>Ziel des Spiels: Wer hat zuerst alle vier Karten auf dem Streifen gefunden?</i></p>	<p>mehrere 1kg-Joghurt-Eimer, diverses Hallenmaterial, mehrere Memory-Sets, pro Paar 1 Lottokarte</p>