

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Kunst, Ausgabe: 29

Titel: Gestaltung eines Memory-Spiels (11 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Gestaltung eines Memory-Spiels

29/5

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler erkennen die Bedeutung von Regeln für den Umgang miteinander.
- Sie sollen erkennen, dass gemeinsame Ziele nur durch Einhalten von Absprachen beziehungsweise Übereinkünften zu erreichen sind.
- Das gemeinsame Spiel sollen die Schüler als Belohnung für ihre Bemühungen erleben und erfahren.

Anmerkungen zum Thema:

„Komm wir spielen“ ist eine nette Aufforderung. Menschen aller Altersgruppen und Altersmischungen finden sich zusammen und beschäftigen sich über ein Spiel miteinander. Sie vergessen den Alltag und sind doch mit Ernst bei der Sache. Gerne möchte jeder das Spiel, den Wettkampf gewinnen. Doch wie im richtigen Leben klappt das nicht immer. Bei diesem ernsthaften Zeitvertreib lernen wir mit dem Auf und Ab zurechtzukommen, was insbesondere für Kinder und Heranwachsende keine schlechte Übung darstellt. Freude und Enttäuschung werden erlebt und müssen verarbeitet werden. Regeln existieren bei jedem Spiel, die sind zudem zu akzeptieren. Es würde kein Spiel gelingen oder Spaß machen, wenn jeder nach eigenen wechselnden Spielregeln handeln würde. Man muss sich nur vorher über sie einigen.

Memory ist ein beliebtes und wohl fast allen Kindern, Heranwachsenden und Erwachsenen bekanntes Spiel. Seine Regeln sind einfach und die einzelnen Runden dauern nicht zu lange. Es fördert sowohl die Konzentration als auch das Vorstellungsvermögen und jeder Spieler hat einen großen Einfluss auf seinen Sieg oder seine Niederlage. Es gibt unterschiedliche Ausführungen dieses Spiels. Sie reichen von einfachen bis hin zu aufwendig gestalteten Motivkarten. Von daher kann die Gestaltung der Spielkarten im Grunde in allen schulischen Altersgruppen zu einer Herausforderung werden. Das Alter der Schüler bestimmt die Anforderungen an das Design bzw. das zu verwendende Material.

Kinder der Jahrgangsstufen 5 und 6 verwenden spontan Bilder, die für ihre Altersgruppe angemessen sind: einfache und überschaubare Figuren, Blumen, Zahlen etc. Sie haben daher auch wenig Misserfolg bei der paarweisen Darstellung ihres Motivs.

In den nächsten beiden Altersstufen wird die Entscheidung meist schwieriger, hier korrespondieren die Vorstellungen der Schüler häufig nicht mit ihren zeichnerischen Fähigkeiten. Daher bieten sich Vorlagen und Anregungen für diese Schülergruppen ganz besonders an.

In den weiteren Altersstufen können sich die Schüler schon weiterreichende Gedanken machen: Für welche Zielgruppe entwerfen wir ein solches Spiel? Welche Motive sind in welchem Alter einprägsam? Welche Bedeutung kommt der Farbe zu? Man kann im Bereich der Techniken auch verschiedene Druckverfahren in Erwägung ziehen, statt des Tonpapiers könnten ebenso stabile Pappen oder Hölzer verwendet werden.

Literatur zur Vorbereitung:

- Die Zeit – Das Lexikon in 20 Bänden, Band 14, Zeitverlag
- Etymologisches Wörterbuch des Deutschen, dtv, 2004

Infobox

Thema:	Gestaltung eines Memory-Spiels
Bereich:	Gattungsübergreifendes Gestalten → Freiarbeit
Klasse(n):	alle Jahrgangsstufen
Dauer:	Jahrgangsstufen 5 bis 8: ca. 6 bis 8 Stunden höhere Jahrgangsstufen: ohne Zeitangabe

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Wie sieht ein Memory-Spiel aus? Nach welchen Regeln wird gespielt?
2. Schritt: Aufgabenstellung für die Einzelarbeit – Spielkarten
3. Schritt: Aufgabenstellung für die Einzelarbeit – Kästchen für die Karten
4. Schritt: Vorstellen der Arbeiten
5. Schritt: Gemeinsames Spielen

Checkliste:

Klassenstufen:	<ul style="list-style-type: none"> • alle Klassenstufen
Zeitangaben:	<ul style="list-style-type: none"> • Jahrgangsstufen 5 bis 8: ca. 6 bis 8 Stunden • höhere Jahrgänge: ohne Zeitangabe
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none"> • Memory-Spiel besorgen • Arbeitsblätter (M 1 bis M 5) kopieren • verschiedenfarbiges Tonpapier und Tonkarton beschaffen • Pinnwand aufstellen
Technische Mittel:	<ul style="list-style-type: none"> • -
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • Cutter mit Unterlage • Zeichenpapier • Schere • Klebstoff • Bleistifte, Buntstifte, Filzstifte, Fineliner

1. Schritt: Wie sieht ein Memory-Spiel aus? Nach welchen Regeln wird gespielt?

- Die Schüler lernen das Spiel kennen und erarbeiten eigene Gestaltungsvorschläge.

Um die Schüler alle auf den gleichen Wissensstand zu bringen, bietet es sich an, zur Einführung ein gängiges Spiel mitzubringen und es gemeinsam zu betrachten. Die Schüler stehen um einen Arbeitstisch, vor ihnen ausgebreitet liegen die Spielkarten. Da es sicher kein unbekanntes Spiel ist, können einzelne Kinder ihr Wissen darüber kundtun und über eventuelle Erfahrungen mit diesem Spiel berichten.

Anschließend werden die Karten näher betrachtet: Welche Motive gibt es? Sind bestimmte Motivgruppen zu erkennen? Die gewonnenen Erkenntnisse werden von ein oder zwei Schülern an der Tafel festgehalten. Diese Motive können dann durch eigene Ideen ergänzt werden.

Nun sollen sich die Schüler über die verschiedenen Techniken austauschen. Hierbei kann die Lehrkraft Hilfestellung geben. Die unterschiedlichen Techniken werden ebenfalls an der Tafel festgehalten. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es sinnvoll ist, Schüler ein Skizzenheft führen zu lassen. In diesem Heft werden die erarbeiteten Stichworte notiert.

2. Schritt: Aufgabenstellung für die Einzelarbeit – Spielkarten

- Die Schüler entscheiden sich für eine ihren Fähigkeiten entsprechende Technik.
- Sie sollen lernen, exakt zu beobachten.



Nun werden von der Lehrkraft **Memory-Bildvorlagen** (siehe **M 1**) mit den unterschiedlichen Motivbeispielen an einer Pinnwand aufgehängt. Die Schüler stellen sich im Halbkreis davor. Die Arbeitsblätter dienen als weitere Anregung und werden in diesem Sinne kurz besprochen. Mit ihrer Hilfe werden den Schülern anschließend die Größe der Motivkarten, ihre praktische Anordnung auf ihrem Zeichenblock sowie das Zeichnen der Karten selbst gezeigt. Erfahrungsgemäß haben Schüler oft enorme Schwierigkeiten mit dem rechten Winkel. Hier sollte ihnen Hilfestellung (z.B. Geodreieck) gegeben werden.

Die Größe ist nicht diskutabel; wenn allerdings Schüler eigene Vorschläge einbringen, in welcher Art und Weise die Kärtchen angeordnet werden können bzw. wie sie am sinnvollsten gezeichnet werden (rechter Winkel!), so spricht nichts dagegen. Es ist durchaus möglich, dass manche Kinder Schwierigkeiten haben, ein Motiv in diese kleinen Kärtchen zu zeichnen oder partout keine rechteckigen Kärtchen hinbekommen. Zu



diesem Zweck können im Vorfeld einige **Blankovorlagen** (siehe **M 2**) auf weißes Papier kopiert werden, um sie den Schülern zur Verfügung zu stellen. Insgesamt sollte jeder Schüler, abhängig vom Alter, fünf bis zehn Kartenpaare gestalten. Es kommt auf die Lerngruppe an, ob die Lehrkraft die Schüler an diesem Punkt erst einmal anfangen lässt oder ob sie gleich in der Theorie fortfährt und erklärt, was es mit dem mitgebrachten Tonpapier/Tonkarton auf sich hat.

Sind alle Kärtchen fertiggestellt, sollen sie zur Stabilisierung auf das Tonpapier/den Tonkarton geklebt werden. Es bietet sich an, die Karten paarweise mit einer Schere auszuschneiden, auf einen Bogen zu kleben und anschließend mithilfe eines Cutters sauber abzutrennen. Die Arbeit mit dem Cutter sollte nur in Ausnahmefällen den Kindern überlassen werden und dies nur unter Aufsicht. Ansonsten ist diese Arbeit der Part der Lehrkraft.