ROUTE 26 -Memo Junior – Spielanleitung

Variante Memory (ab 3 Jahren)

1. Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch.
2. Jeder Spieler darf in seinem Zug zwei Karten aufdecken.
3. Zeigen beide Karten das gleiche Bild und bilden ein Pärchen, darf der Spieler sie behalten und nochmal zwei Karten aufdecken.
4. Passen die Karten nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht.
5. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
6. So geht es weiter, bis alle Paare gefunden wurden.
7. Wer die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Bei den ganz Kleinen kann vorerst mit weniger Tieren (z.B. 6 oder 8 Pärchen) gespielt werden.
Nach und nach können weitere Paare hinzugefügt werden.

Tipp: Wenn beim Spielen nicht nur die Tiere genannt werden, deren Eigenschaften zusätzlich erzählt werden, lernen die Kinder spielerisch die Grundlagen der positiven Psychologie kennen..
Eine schöne Weiterführung ist es, später ganz auf die Bezeichnungen der Tiere zu verzichten und vermehrt die Eigenschaften und deren Merkmale zu erwähnen.

Djoky

Die Rolle des Jokers Djoky besteht darin, dem Spiel eine überraschende Wendung geben zu können.
Vor Spielbeginn wird festgelegt, welche Bedeutung Djoky hat.
Z. B. wer das Djoky-Paar aufgedeckt, darf ab dem Moment:
• Statt 2: 3 oder 4 Karten umdrehen und weitere Paare bilden
• Darf den Platz samt der gesammelten Karten mit einem anderen Spieler tauschen.
• Bekommt von jedem Spieler ein gesammeltes Paar. Wenn noch keine Paare gesammelt wurden, geht der Djoky-Besitzer leer aus.
• Heimlich 2, 3 oder 4 Karten anschauen, ohne dass die anderen es sehen.
• Heimlich 2, 3 oder 4 Karten anschauen, ohne dass die anderen es sehen und die Karten an einen neuen Platz legen.
• Oder sich selbst eine neue Regel ausdenken.

<u>Djoky als Saboteur</u>
• Jetzt geht es darum, das Djoky-Paar nicht zu bekommen, denn das hat eine unangenehme Folge.
• Es kann durch Zufall passieren, oder dadurch, dass nur noch zwei Karten überbleiben und der letzte Spieler logischerweise das Paar bekommen würde.
Einige Möglichkeiten sind:
• Der Djoky-Besitzer muss die Hälfte der gesammelten Paare verschenken.
• Der Djoky-Besitzer muss seine gesammelten Paare wieder auf den Tisch verteilen. Die Karten werden gut gemischt und anschließend wieder hingelegt.
• Oder selbst etwas ausdenken.

Die Verankerung der Eigenschaften
Unweigerlich werden die Eigenschaften bei den (kleinen) Spielern gespeichert.
Je variationsreicher die Spielformen, desto tiefer und wirksamer das Gelernte zum späteren Zeitpunkt abgerufen werden kann.

<u>Djoky als Computer</u>
Derjenige, der das Djoky-Paar aufdeckt, darf so viele Tiere wie möglich benennen.
Eine Erschwerung ist, alle Tiere mit ihren Eigenschaften zu benennen.
Wer viele oder sogar alle 22 Eigenschaften richtig benennt, verdient natürlich besondere Anerkennung oder eine kleine Belohnung.

Wildcard

Die Rolle der Wildcard ist eine variationsreiche zusätzliche Dimension außerhalb des Spiels geben zu können.
Hier stellt nur die Fantasie der Spielrunde die Grenzen.
Je nach Geschmack der Spielrunde kann im Vorfeld geklärt werden, was der Besitzer des Wildcard-Paars darf.
Z.B. der Besitzer:

- bekommt eine kleine passende Belohnung
- darf entscheiden welches Spiel danach gespielt wird
- darf jemanden anweisen, der einen kleinen Dienst für ihn erledigt
- darf jeden beauftragen einen Witz zu erzählen
- darf etwas länger aufbleiben

Oder sich selbst was ausdenken.

Kombi Wildcard und Djoky
Die Kombination zu ergattern, ist nicht einfach.
Es besteht die Variante bei besonderen Anlässen einen extra großen Bonus zu setzen.
Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Wirkung umso besser ist, wenn dies nur ganz selten und etwas ganz Besonderes bleibt.
Zum Beispiel nur an Weihnachten oder an Geburtstagen.

Memo Junior als Gute-Nacht-Geschichte
Jede Karte kann als Thema einer Gute-Nacht-Geschichte dienen.
Dabei wird zum Thema z. B. Humor eine Geschichte erzählt, die der Erwachsene und/oder das Kind erlebt hat.
Falls einem keine Geschichte einfällt, kann stattdessen eine kleine Fantasiegeschichte erzählt werden.

Memo Junior als Zeichenvorlage
Natürlich können die 24 Themen auch als Zeichenvorlage dienen.
Wenn sowohl der Erwachsene als auch die Kinder sich hier Mühe geben, macht es doppelt Spaß.
Egal, wie künstlerisch begabt beide sind.

Memo Junior als Begleiter des Alltags
Der Alltag ist die beste Spielwiese.
Wenn eine unangenehme Situation entsteht, kann in Ruhe mit den Eltern überlegt werden, wie die Tiere mit ihren Eigenschaften die Situation klären würden.

Wir wünschen allen ganz viel Spaß bei der Entdeckungsreise!

Das Team der Coolness Company.