

mi-ma-musikzimmer Teil 3 Die Spielideen

Kim-Spiel

Das Kind muss sich die Tiere auf dem Tisch merken, man nimmt eines weg oder verändert seine Position, was ist anders?

Zunehmende Steigerung der Komplexität durch Veränderung mehrerer Dinge möglich.

Memory mit Geräuschen

Zehn (weniger oder mehr Pärchen, je nach Niveau des Spielers)

Motivpärchen liegen verdeckt auf dem Tisch.

Der aktive Spieler nimmt eine Karte mit der einen Hand und hebt sie so an, dass nur seine Mitspielerinnen das Motiv sehen können (aber nicht er selbst).

Die Mitspielerinnen ahmen das zugehörige charakteristische Geräusch des Motivs nach. Nun nimmt der aktive Spieler eine weitere Karte mit der

anderen Hand und hebt sie so an, dass nur die Mitspielerinnen das Motiv sehen können (aber nicht er selbst). Die Mitspielerinnen ahmen das

zugehörige Geräusch nach. Analog zum Memory dürfen aufgedeckte Paare, hier erkannt durch zwei gleiche Geräusche, behalten werden, ansonsten

werden die Karten zurückgelegt. Jeder Spieler übernimmt einmal die Rolle des aktiven Spielers. Wer in seinem Durchgang die wenigsten Versuche hat, ist Siegerin.