



Lebendiges Tiermemory

Wir spielen ein lebendes Memory: jeweils zwei Kinder bilden ein Paar, das sich ein Geräusch oder eine Pantomime zu einem Tier aus Simbabwe ausdenkt (Elefantenrüssel darstellen, wie ein Löwe brüllen usw.). Es ist völlig unwichtig, wie authentisch Geräusch oder Pantomime sind, wichtig ist, dass die beiden eine übereinstimmende Geste oder ein gleiches Geräusch darstellen.

Zu Beginn des Spieles gehen ein oder zwei Kinder aus dem Zimmer, damit die andern ungesehen Paare bilden können und sich ihre Tätigkeit ausdenken und sie auch ausprobieren können. Erst dann werden die beiden Memoryspieler herbei gerufen. Sie dürfen sich nun zwischen den (natürlich vermischt stehenden) Kindern bewegen und ihnen abwechselnd auf die Schulter klopfen. Auf dieses Signal hin macht das angetippte Kind die vorher ausgedachte Bewegung oder das Geräusch. Nun gehen die Hineingekommenen umher und suchen die Paare. Wer erkannt ist geht aus dem Kreis oder in die Hocke.

Dies kann entweder als Wettbewerb gespielt werden (wer findet die meisten Paare?) oder als gemeinschaftliches Herausfinden.