

# Memory zu «Ein Hochhaus für Tiere»

**SJW Nr. 2726**

**Erstellt von Yolanda Keiser**

Mit dem Memory-Spiel können Kinder die heimischen Tiere lernen. Dafür wird die Vorlage zweimal doppelseitig ausgedruckt. Anschliessend schneiden die Kinder die 15 Kartenpaare aus. Die Karten werden vermischt und mit der Tierseite nach unten auf den Tisch gelegt, sodass nur das SJW Logo mit dem Laub sichtbar ist.

Das Memory funktioniert wie jedes klassische Memory-Spiel. Wer an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf. Wenn die aufgedeckten Karten dasselbe Motiv zeigen, darf das Kind das Paar behalten und erneut zwei Karten aufdecken. Dies wiederholt sich, solange die Motive identisch sind. Wenn die Tiere nicht mehr übereinstimmen, werden die Karten wieder umgedreht. Alle Kinder müssen aufmerksam sein und sich die Positionen der Bilder merken, um beim nächsten Zug das richtige Paar aufzudecken. Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Anschliessend zählt jedes Kind seine Paare. Das Kind mit den meisten Karten gewinnt.

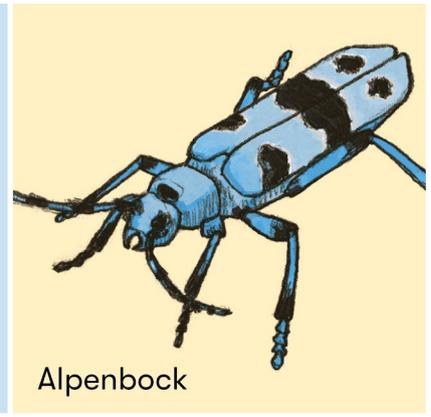
Viel Spass beim Spielen.



Zunderschwamm



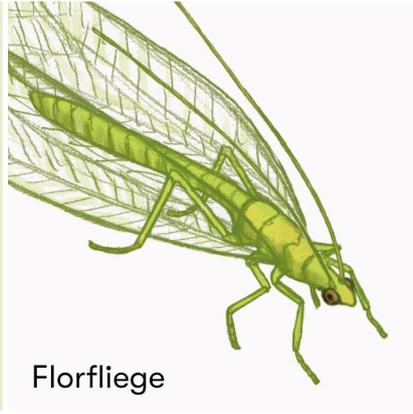
Admiral



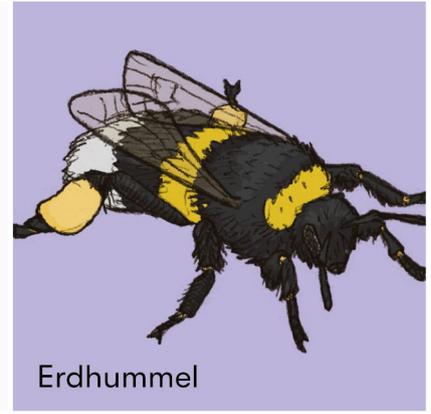
Alpenbock



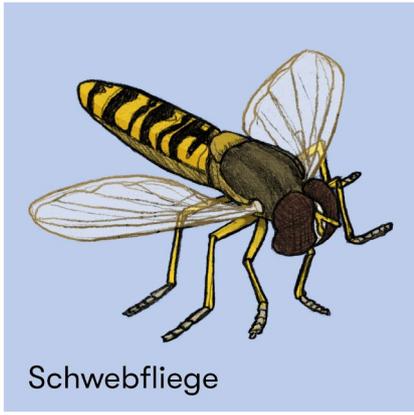
Marienkäfer



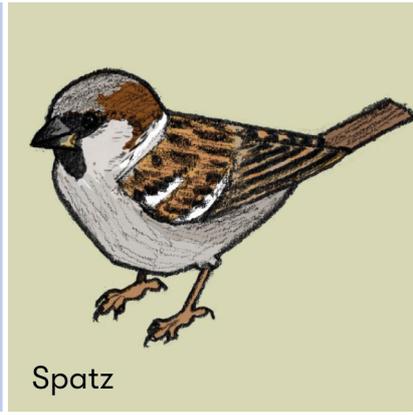
Florfliege



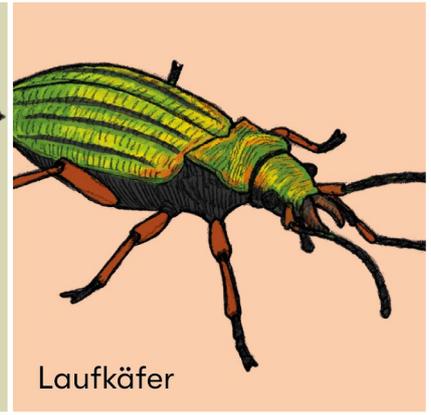
Erdhummel



Schwebfliege



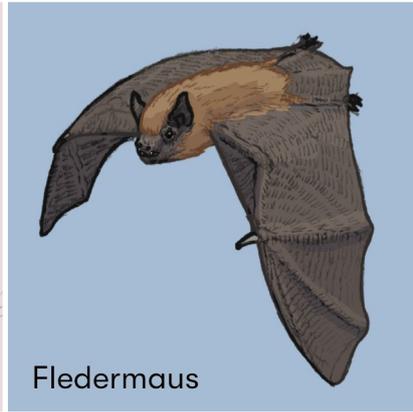
Spatz



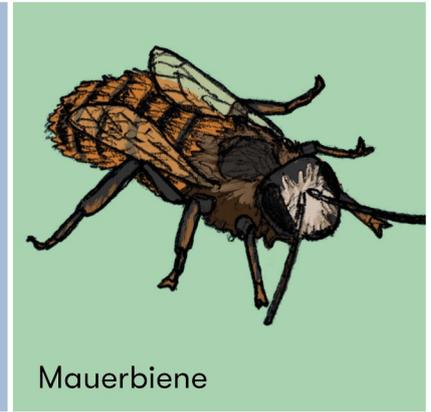
Laufkäfer



Igel



Fledermaus



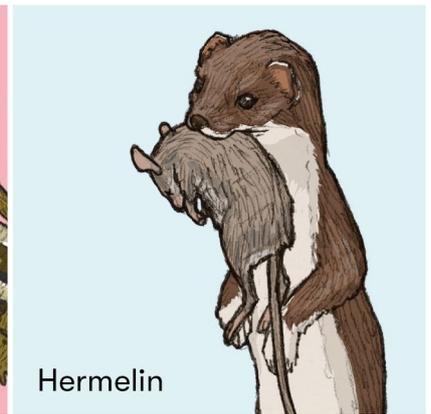
Mauerbiene



Ohrwurm



Zauneidechse



Hermelin

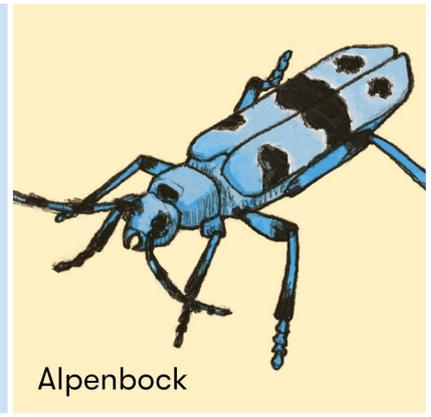




Zunderschwamm



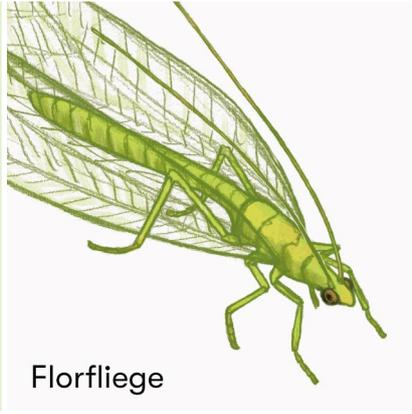
Admiral



Alpenbock



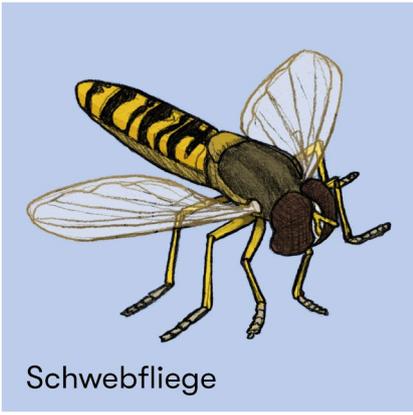
Marienkäfer



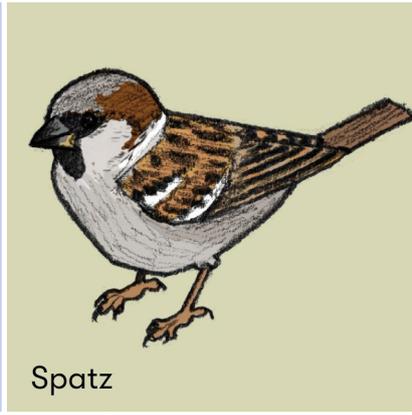
Florfliege



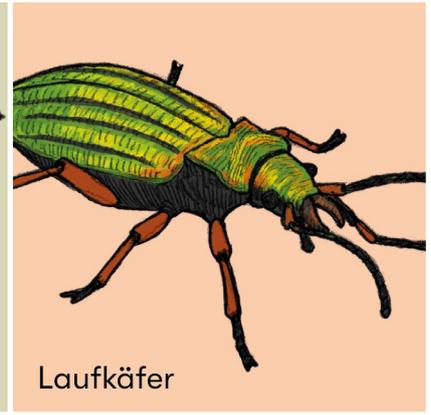
Erdhummel



Schwebfliege



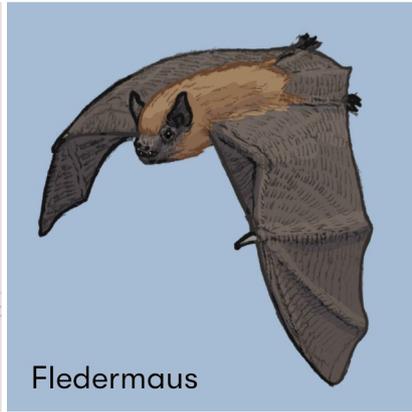
Spatz



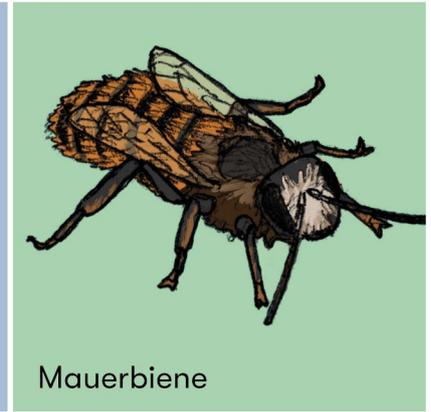
Laufkäfer



Igel



Fledermaus



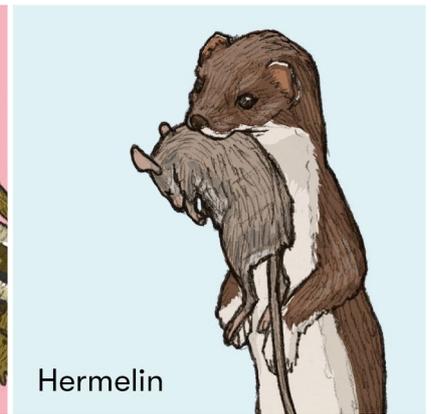
Mauerbiene



Ohrwurm



Zauneidechse



Hermelin

