

SPORT MEMO

Spielregeln

Ziel des **Sport-Memo Spieles** ist es, so viele **Kartenpaare** wie möglich zu sammeln. Zu Spielbeginn werden alle Karten gut gemischt und mit der **Maus-Seite** verdeckt auf den Tisch oder Boden gelegt.

Spielablauf

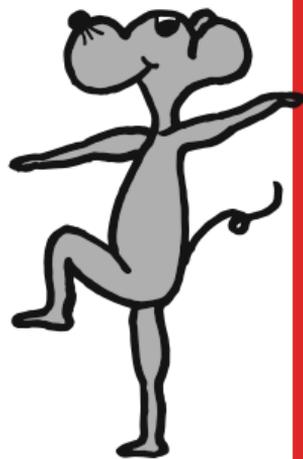
Der erste Spieler deckt zwei Karten nacheinander auf: Wenn **zwei verschiedene Abbildungen (Mäuse)** aufgedeckt werden, müssen beide Karten wieder umgedreht werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn **zwei gleiche Karten (Mäuse)** aufgedeckt werden, muss der Spieler die **Turnposition**, welche die Maus auf der Abbildung vorzeigt, **10 Sekunden** lang halten. Der Spielleiter (Erwachsene) oder das Kind, welches als nächstes an der Reihe ist, zählt die **10 Sekunden** laut für den Übenden mit.

Hat der Spieler die **Turn-Position der Maus** 10 Sekunden lang geschafft, so erhält er das Kartenpaar und darf ein weiteres Mal **zwei Karten** aufdecken. Hat der Spieler die **Turn-Position** keine 10 Sekunden lang geschafft, so wird das Karten-Paar aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Mitspieler, der am Ende des Spieles die meisten **Turn-Maus-Paare** gesammelt hat, ist der **Gewinner!**

Tipp: Bei sehr jungen Kindern mit weniger Kartenpaaren beginnen. Die Turn-Position 5 Sekunden lang halten.



SPORT MEMO

Spielvariante „Vorturner Maus“

Für die Spielvariante wird nur **eine Karte** von jedem **Turn-Maus-Paar** (24 Karten) benötigt. Die **24 Karten** werden mit der **Maus-Seite** nach unten auf den Boden verteilt. Alle Kinder sitzen nebeneinander in einem Kreis, in einer Reihe (auf einer Linie) oder im Raum (Turnhalle) verteilt.

Ein Kind nimmt sich eine Karte und turnt die abgebildete **Turn-Position 10 Sekunden** lang für alle Kinder vor. (Die Kinder können laut bis 10 mitzählen.)

Nun sind **alle anderen Kinder** zusammen an der Reihe die vorgezeigte **Turn-Maus-Position** nach zu turnen. Der **Vorturner** zählt die **10 Sekunden**. Das nächste Kind ist an der Reihe, nimmt sich eine neue Karte und wird zum neuen Vorturner.

Jeder **Vorturner** darf seine **Turn-Maus-Karte** bis zum Schluss behalten. Sind keine Karten mehr da, ist das Spiel beendet. Jetzt haben alle Turn-Mäuse ihre **Muskeln brav trainiert**.

Spielinhalt

24 Kärtchen
1 Spielanleitung

