

# Merkvermögen als Motor

Der Memogedanke treibt rund ein Viertel aller Kinderspiele an. Mit Fotokarten und echten Kieselsteinen verwirren Memo-Motive kleine Kinder. Peregau Llistosella macht ein Kimspiel daraus, während Günter Burkhardt sogar die Verbindung mit einem weiteren Klassiker, dem Puzzle gelingt.

## Mount Memo

Oliver Igelhauts Spiele werden immer kleiner. Igel-Minis nennt er inzwischen seine kleinen preiswerten Schachteln, in denen immer noch viel Spielspaß zu finden ist. In MOUNT MEMO stecken überdies noch 20 handsortierte und gewaschene kleine Kiesel als Punkteähler.

Die Kinder übernehmen die Beobachterperspektive eines Tier- und Naturfotografen, der auf der Suche nach Blumen, Blauwalen und Tukanen ist. Jedes Bild zeigt drei bis fünf Motive, wobei die zu suchenden Objekte sich entweder auf dem Wasser oder dem kleinen Mount Memo befinden. Beim Wal ist es klar, der kommt nur im Wasser vor, ebenso wie die Blume, die nur an Land wächst. Alle anderen acht Motive tauchen aber in beiden Biotopen auf.



Vier Motivkarten liegen anfangs offen aus, zu sehen sind Kopfbedeckungen, Tiere und Pflanzen, welche die Kinder doppelt oder dreifach suchen müssen. Reihum deckt dann jeder eine Landschaftskarte auf, die drei bis fünf Einzelmotive zeigt. Diese Karten legen die Kinder übereinander ab, sodass sie sich nicht nur merken müssen, wie oft der Tu-

kan bisher zu sehen war, sondern auch sein Umfeld, denn die drei zu suchenden Vögel müssen im Wasser oder auf dem Berg zu sehen sein.

Wer meint, eine passende Fotostrecke gefunden zu haben, schnappt sich die Fotokarte und sichert sich alle Landschaftsbilder. Sobald die 45 Landschaftskarten aufgebraucht sind, werden alle Fotostrecken überprüft. Wer sich die Bilder richtig merken konnte, bekommt einen Kieselstein. Wer Wasser- und Bergzuordnung verwechselt hat, verliert einen. Fünf Steine bedeuten den Sieg, wofür meist drei Runden vergehen.

Igelhauts Verwirrspiel ist eine sehr anspruchsvolle Memo-Variante. Fünfjährige bringen die Wasser- und Berg-Zuordnung anfangs immer durcheinander. Die Spannung steigt daher stets, wenn es zur Betrachtung der Fotostrecken kommt. Auf Enttäuschungen müssen die Kleinen gefasst sein, aber der Lernzuwachs ist groß. Für Gruppen aus gleichaltrigen

Kindern ist MOUNT MEMO jedenfalls eine Top-Empfehlung.

**MOUNT MEMO** (Igel Spiele) von Oliver Igelhaut; für 2–4 Kinder ab ca. 5 Jahren; Spieldauer: ca. 15 Minuten; Preis: ca. 8 €.

## 1, 2, 3

Peregau Llistosella stammt aus Spanien. Sein Kinderspiel 1,2,3 ist schon seit sechs Jahren auf dem Markt, die Fassung von Devir Games hat Piatnik 2019 übernommen. Llistosellas Idee gehört zu den Kim-Spielen, typischen Wahrnehmungsaufgaben mit der Frage: Was hat sich verändert? Unter Beobachtung stehen viele Bauernhoftiere, die in kleiner Holzausführung und 26-facher Ausfertigung in der Schachtel liegen.

Eines von maximal acht Kindern übernimmt die Rolle des Regisseurs und grapscht in die Schachtel, um zehn bis fünfzehn Tiere herauszuholen, damit diese in die Tischmitte herabsegeln können. Fallschirme gibt es zwar nicht für Kuh,

Pferd und Schwein, aber den Holzteilen passiert nichts weiter, sie purzeln nur wild durcheinander. Wer meint, da liegen zu wenige oder zu viele Tiere auf dem Tisch, darf das monieren. Stimmt der Verdacht, bekommt der Kritiker einen Siegpunkt, und das Kind muss die Prozedur wiederholen.

Sodann beginnt die kurze Phase des Einprägens. Der Regisseur zählt bis zehn, und dann heißt es für alle anderen: „Augen zu!“ Veränderungen an der Tierauslage nimmt der Regisseur nach Kartenvorgabe vor. Da wird eventuell ein Tier hinzugefügt oder entfernt. Schwieriger sieht es aus, wenn ein Tier in der Auslage bewegt wird oder sogar zwei Tiere die Plätze tau-

schen. Damit die Ratenden nicht ganz im Dunkeln tappen, verrät der Regisseur, welche Aktion er ausgeführt hat. Die Kinder äußern dann mit Hilfe von Tipp-Karten verdeckt ihre Vermutung. Beim Plätze-tausch müssen sie zwei Karten legen.

Hat kein Kind die Veränderung korrekt erraten, bekommt der Regisseur einen Punkt, sonst alle, die richtig getippt haben. Die allgemeine Auslage bleibt für die nächsten beiden Raterunden unverändert, nur die Aktionskarten sorgen für eine Tierwanderung.

Zum Abschluss der dritten Runde wechselt die Leiterrolle. Die Tiere kommen zurück in die Schachtel und müssen erneut ihren Flug aus der gut gefüllten Hand