



## Memo Story/ Merk- Mal

<b>Was für ein Spieltyp:</b>	Kartenspiel/ Kommunikations- und Gedächtnisspiel
<b>Einsatz im DaF-Unterricht:</b>	<p>Grammatik: Satzbau und Zeitformen werden geübt</p> <p>Kommunikation und Kreativität: Die Teilnehmenden erzählen Geschichten, außerdem werden Konzentration, Gedächtnis und Schnelligkeit gefordert und gefördert;</p> <p>Diverser Wortschatz wird durch die Wiederholung schnell gelernt.</p>
<b>Niveau:</b>	Ab A2.1
<b>Gruppengröße:</b>	3-6 SpielerInnen
<b>Mehrere Gruppen möglich ?</b>	Nur mit weiteren Spielsätzen (sonst ist die Auswahl an Karten zu gering). Aber es kann auch paarweise gespielt werden (2 spielen zusammen)
<b>Dauer:</b>	Ein kompletter Spieldurchlauf (ein/e SpielerIn hat keine Karten mehr) kann eine halbe Stunde dauern, es kann aber auch früher, nachdem eine Memo-Karte gespielt wurde, abgebrochen werden
<b>Was das Spiel enthält:</b>	80 Karten mit Bildern und den entsprechenden Worten, 10 Memokarten
<b>Worum geht es:</b>	<p>Eine Geschichte wird begonnen, indem ein/e SpielerIn eine Begriffskarte ausspielt, deren Begriff in der Geschichte auch als solcher vorkommen muss. Der nächste Spieler legt eine weitere Karte auf den Stapel und erzählt die Geschichte weiter. Eine mitunter lange, aber lustige Geschichte entwickelt sich so, die sich jede/r gut merken muss, denn es kann eine Memo-Karte ausgespielt werden. Entweder wird einer bestimmten Person diese Karte vorgelegt, oder sie wird auf den Stapel gelegt. Dann müssen alle schnell ihre Hand auf den Stapel legen (schafft eine lustige Dynamik). Der/Die Langsamste muss nun die Geschichte nacherzählen. Dabei muss sowohl die Reihenfolge der Begriffe, als</p>

auch die Geschichte selbst stimmen. Danach wird eine neue Geschichte begonnen und solange weitererzählt, bis die nächste Memokarte fällt.

<b>Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:</b>	<p>Es sind auch für fortgeschrittene LernerInnen oft neue Worte unter den Begriffen, so dass man in unteren Niveaus nicht zu streng mit der exakten Wiedergabe der Begriffe sein sollte, sie erinnern sich erstaunlich gut an Teile eines Wortes. Für A2. bietet es sich an, die Karten vorzusortieren und sehr schwierige Begriffe herauszunehmen.</p> <p>Es hat sich als sehr hilfreich erwiesen, die Karten mit den entsprechenden Artikeln zu beschriften oder verschiedenfarbige Punkte aufzukleben, je nach Geschlecht und Pluralform.</p> <p>Je nach Übungsziel, kann man als Zeitform Präsens, Präteritum oder Perfekt für die Geschichte vorgeben. Die Geschichte im Präsens zu erzählen ist außerdem angeraten, wenn die Spieldynamik durch zu schwierige Verbformen ins Stocken gerät.</p>
<b>Unsere Wertung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Ein lustiges Spiel, das auch müde TeilnehmerInnen wieder munter macht</li><li>+ Die Bebilderung der Karten macht die Begriffe verständlich</li><li>+ Die Verpackung ist klein und handlich</li></ul>
<b>Autor/Spielerverlag:</b>	Eine Idee von Wolf Balu, im Ravensburger Spiele Verlag 2000 in der Reihe Think erschienen.
<b>Anmerkungen:</b>	Die Schachtel von Memo Story wurde umgestaltet und das Spiel heißt neuerdings „Merk-Mal“. Der Inhalt ist derselbe wie bei Memo Story.
<b>Preiskategorie:</b>	2
Angélique Bruns/ <a href="http://www.ludolingua.de">www.ludolingua.de</a>	