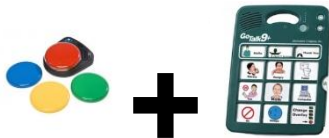


## UK-Tipp Memory

Dieses Spiel fördert nicht nur das optische Gedächtnis sondern auch einfaches Regel- und Symbolverständnis. Das Spiel lässt sich in verschiedensten Schwierigkeitsstufen (Fotos, Bilder, Symbole, Zahlen etc.) adaptieren und mit unterschiedlichsten Wortschatzbereichen umsetzen. Zusätzlich wird die Auge-Hand-Koordination und Feinmotorik trainiert (Drücken der Felder und Aufdecken der Kärtchen). Durch den Talker und den Sprechaster sind die MitspielerInnen sehr aufmerksam und motiviert. Auch sprechende Kinder (mit z.B. Sprachentwicklungsverzögerungen) profitieren ganz besonders vom hohen Aufforderungscharakter, das Gehörte nachzusprechen.

### Material:

- Einen Talker (z.B. GoTalk 9+, Super Talker 8, QuickTalker 12 etc.)
- Sprechaster (z.B. BIGmack)



- Evtl. Boardmaker (zum Erstellen der Talkerschablone und der Memorykärtchen) Die Kärtchen können auch im Word erstellt und ausgeruckt werden.



- Papier, Schere, Laminiergerät und Laminierfolien.

### So geht's:

#### Beispiel für das Erstellen mit Boardmaker:

- Im Programm Boardmaker in der mitgelieferten Schablone für GoTalk 9, neun verschiedene Symbole einfügen (z.B. für Tiermemory: Ziege, Kuh, Pferd, Schwein, Henne, Gans, Esel, Hund, Katze) evtl. jeweils zwei gleiche Symbole in einem Kästchen (Training: Menge 2 und Mehrzahl).
- Speichern und ausdrucken

- Eine neue Tafel öffnen und mit dem Spraytool 18 gleich große Kästchen generieren. Die neun Symbole, die für die Talkerschablone verwendet wurden, nun in die 18 Kästchen einfügen, sodass jedes Symbol doppelt vorkommt.
- Speichern und ausdrucken
- Die Kärtchen und die Schablone laminieren (für Haltbarkeit) und ausschneiden
- Schablone in Talker einlegen
- Talker mit den entsprechenden Begriffen besprechen (Tipp: Bei zwei Bildern z.B.: „Zwei Ziegen“, „Zwei Kühe“ etc.)
- BIGmack mit „Du bist dran!“ besprechen.

### Spiel 2-3 Personen:

- Auf einer Seite den Talker und auf der anderen den Sprechaster (BIGmack) platzieren. Kärtchen mit der Bildseite nach unten auflegen.
- Erste(r) Spieler/in beginnt und deckt zwei Kärtchen auf. Sind zwei gleiche dabei darf der/die Spieler/in auf das passende Symbol am Talker drücken. (Z.B.: zwei Kuh-Kärtchen -> „Zwei Kühe“ am GoTalk). Sind die Bilder nicht gleich, werden die Kärtchen wieder umgedreht und der/ die Nächste ist an der Reihe.
- Um zu signalisieren, dass der/die Nächste dran ist, drückt der/die Spieler/in auf den BIGmack -> „Du bist dran“
- Wer zum Schluss die meisten Paare hat, ist Sieger.
- **TIPP:** Bei motorischen Schwierigkeiten Kärtchen möglichst groß ausdrucken und auf eine Moosgummiplatte kleben (für Haltbarkeit vorher laminieren) und anschließend ausschneiden oder in Dosendeckel kleben (z.B. HiPP-Gläschen-Deckel)



Viel Spaß beim Spielen!! 😊

©Dipl. Päd. Heidrun Buchmayer