



# ARTIN Future Projekt

## Modul 2

### Einheit 2.1 Materialbeispiel: Entwicklung durch den haptischen Ansatz

Entwickelt durch die:  TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DRESDEN  
Technische Universität Dresden

## MODUL 2 | Einheit 2.1 – Gestaltung von Memorykarten

**Zeit:** ~20 min.

### Vorbereitung:

Eine Beschreibung der benötigten Materialien und Voraussetzungen...

- Tabellen
- Deck Memorykarten
- 2er-Teams

### Beschreibung:

Memory ist ein bekanntes Kinderspiel, das mit einem Kartensatz gespielt wird. Die Karten sind auf einer Seite mit Bildern bedruckt und jedes Bild taucht auf zwei Karten auf. Zu Spielbeginn sind alle Karten mit den Bildern nach unten ausgelegt und die Spieler:innen decken der Reihe nach je zwei Karten auf. Wenn die Karten das gleiche Bild zeigen, dürfen sie die Karten behalten. Andernfalls werden die Karten wieder umgedreht. Es gewinnt der/die Spieler:in mit den meisten Karten, sobald keine Karten zum Umdrehen mehr vorhanden sind.

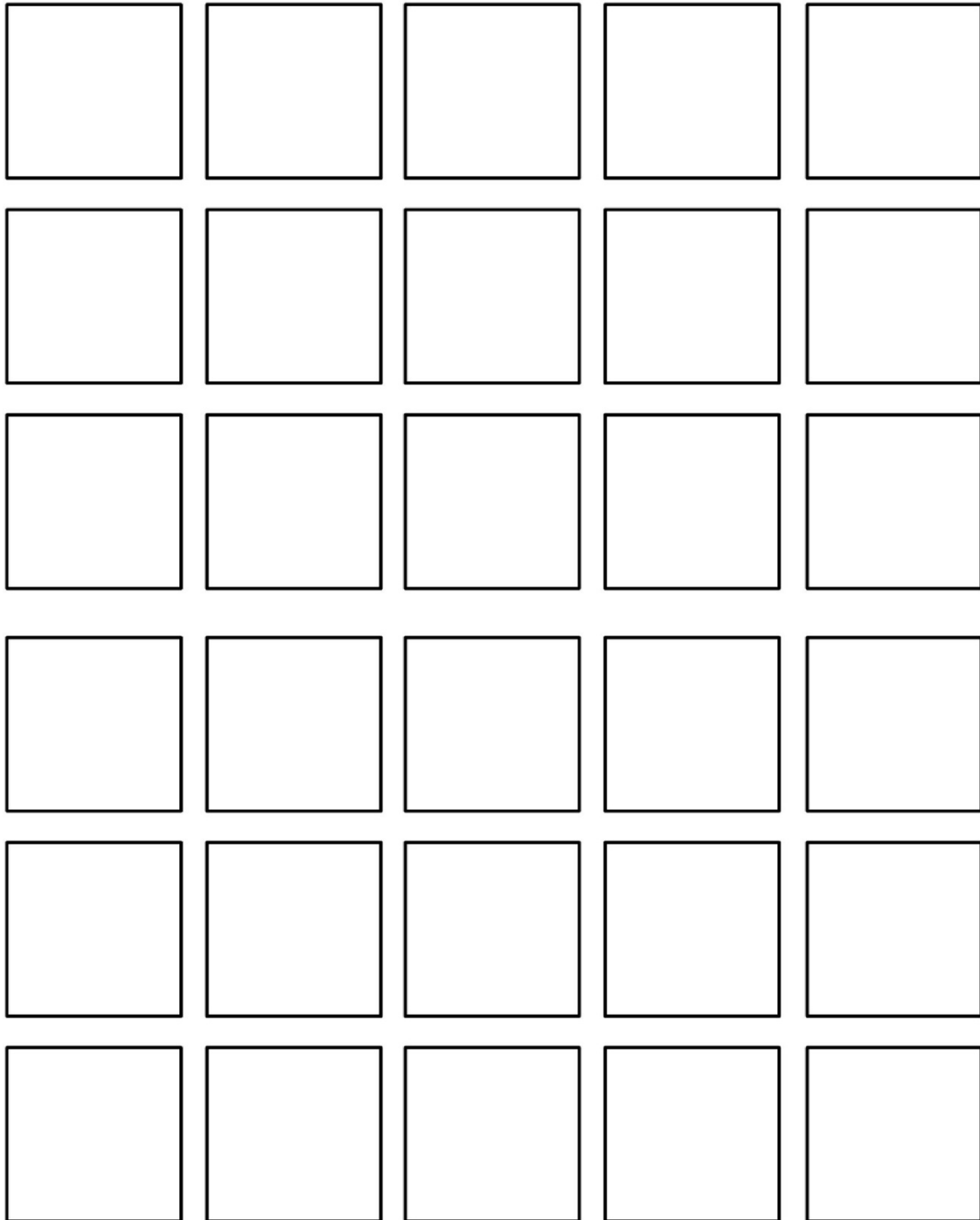


### Regeln:

- Das Set besteht aus verschiedenen Kartenpaaren
- Sobald du an der Reihe bist, darfst du zwei Karten umdrehen (eine nach der anderen, sodass du zuerst eine anschauen kannst, bevor du die zweite auswählst)
- Ergebnis der beiden Karten ein Paar, werden sie aus dem Spiel genommen, andernfalls werden sie wieder umgedreht
- Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr vorhanden sind



**Materialdruckvorlage:**



**Quellen:**

Peter Collingridge: *Memory game. The mathematics of toys and games.* Aus:  
<https://www.petercollingridge.co.uk/blog/mathematics-toys-and-games/memory-game/>  
zuletzt aufgerufen: 01.12.2021

