

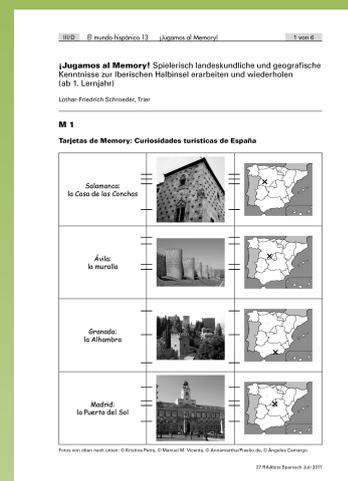
SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *¡Jugamos al Memory!*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



ZIEL

Landeskundliches Wissen: Kenntnisnahme und Wiederholung der geografischen Lage diverser Sehenswürdigkeiten auf der Iberischen Halbinsel

NIVEAU

Ab dem ersten Lernjahr

DAUER

Eine Unterrichtsstunde

EINBETTUNG

Die Memory-Karten können unabhängig vom Lehrwerk eingesetzt werden, um landeskundliches Wissen zu wiederholen und zu festigen. Sie eignen sich ebenfalls als Freiarbeitsmaterial sowie zum Einsatz in Vertretungsstunden.

Weiterführende Hinweise

Was gibt es eigentlich wo in Spanien zu sehen? Mit dem Einsatz des Memory-Spiels verschwinden die weißen Flecken auf der mentalen Spanienkarte Ihrer Schülerinnen und Schüler, denn sie lernen spielerisch interessante Sehenswürdigkeiten sowie deren geografische Lage kennen.

Ganze **42 Stätten in Spanien** hat die UNESCO zum **Weltkulturerbe** erklärt. Damit belegt Spanien hinter Italien (45) und vor China (39) weltweit den zweiten Platz (Stand: August 2010). Viele der Orte auf unseren Memory-Karten stehen auf der UNESCO-Liste, hauptsächlich als Kulturerbe. Aber auch Naturdenkmäler wie der Nationalpark Teide auf Teneriffa gehören dazu. All dies ist Grund genug, sich auf eine spielerische Reise durch das Land zu begeben!

Zur Vorbereitung

Bevor Sie das Memory-Spiel zum ersten Mal im Unterricht einsetzen, kopieren Sie die Karten je nach Kursstärke, kleben Sie sie auf Tonpapier und laminieren Sie sie. Auf diese Weise halten sie länger und können mehrfach eingesetzt werden.

Zur Durchführung

Gespielt wird in Gruppen von zwei bis vier Schülerinnen und Schülern.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Drillinge zu sammeln. Die Karten werden gemischt und dann verdeckt auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler deckt drei Karten auf. Ist kein Drilling darunter, dreht er die Karten wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Findet dieser einen Drilling, behält er die Karten und darf weitere drei Karten aufdecken. Durch den **Strichcode** sind die Lernenden selbst in der Lage zu überprüfen, ob die Karten zueinander passen.

Tipp zur Differenzierung: Natürlich ist es auch möglich, eine Kartenkategorie – zum Beispiel die geografische Lage – wegzulassen und nur Pärchen suchen zu lassen.

Vorschlag zur Weiterarbeit mit den Spielkarten:

Damit die Namen der diversen Sehenswürdigkeiten auch mit Leben gefüllt werden, bietet es sich entweder vor oder nach dem Spiel an, **Rechercheaufgaben** zu den einzelnen Orten zu vergeben.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *¡Jugamos al Memory!*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

