

Herbst-Memory aus Naturschätzen

Aus einem Spaziergang, einem Stapel Pappe und einem Klebestift wird ein Memory, das kein anderes Kind hat. Und das einzige, bei dem ihr beim Umdrehen an einer Karte riechen könnt.

ALTER	DAUER	MATERIAL	SAUEREI
ab 3 Jahren	über 1 Std	Nur Haushaltsmaterial	gering

Das braucht ihr

☐ 12 Paare Naturschätze

Sammelt alles, was flach ist oder flach werden kann: Blätter, Birkenrinde, Grashalme, Blütenblätter, Federn, flache Kiefernadelbüschel, Flechten. Sucht jeweils zwei möglichst ähnliche. Dicke und gewölbte Dinge wie Kastanien, Eicheln, Eichelhütchen oder Zapfen gehen nicht. Die Karte liegt dann schief, und eure Kinder erkennen sie schon von hinten.

☐ 1 leere Pappschachtel

Eine Müsli- oder Nudelschachtel, die ihr auffaltet. Daraus werden 24 Kärtchen von 6 × 6 Zentimetern, und eine große Schachtel reicht genau dafür. Wichtig ist, dass alle Kärtchen aus derselben Schachtel kommen. Sonst unterscheiden sie sich auf der Rückseite, und beim Memory ist das Spiel dann vorbei.

☐ 1 Kinderschere

Bis zur Vorschulzeit schneidet ihr die Kärtchen vor. Ab etwa sechs schneiden eure Kinder entlang der Linien selbst. Pappe ist dicker als Papier und braucht eine Schere, die wirklich schneidet.

☐ 1 Klebestift

Für Blätter und Rinde reicht er. Nur für ein dickeres Stück wie ein Büschel Kiefernadeln braucht ihr Bastelkleber, der einen Tropfen stehen lässt.

☐ 1 Stück Kreide oder 1 heller Stift

Damit umfährt ihr die Schablone auf der grauen Pappe. Kreide ist auf Karton gut zu sehen und lässt sich wegwischen, wenn eine Linie schief wird. Ein Bleistift hinterlässt eine Rille, die ihr später auf der fertigen Karte noch seht.

☐ 2 schwere Bücher

Zum Pressen. Telefonbücher, Atlanten, alles Dicke geht. Dazwischen kommt Zeitungspapier, das die Feuchtigkeit aufnimmt. Legt ihr die Blätter direkt zwischen die Buchseiten, wellen sich die Blätter und die Seiten gleich mit.

☐ etwas Zeitungspapier

Zum Pressen, zwei Lagen über und unter die Blätter. Wechselt es nach zwei Tagen einmal, dann geht es schneller und es schimmelt nichts.

☐ 1 flache Schachtel

Zum Aufbewahren. Ein Schuhkarton oder der Deckel einer Pralinenschachtel passt. Hauptsache flach, damit die Kärtchen nicht übereinanderrutschen und die aufgeklebten Schätze sich nicht abreißen.

So geht's

1 **Sammeln: zwölf Dinge, jedes zweimal** Erwachsene + Kind

Anders als bei einem normalen Spaziergang sammelt ihr **immer zweimal**. Ein Ahornblatt allein ist noch kein Paar. An dieser Regel hängt der ganze Nachmittag. Eure Kinder suchen plötzlich nach einem bestimmten zweiten Ding statt nach irgendetwas Schönerem.

Zwölf Paare klingen nach viel, aber im Park habt ihr sie in einer Stunde zusammen. Gut gehen Blätter von verschiedenen Bäumen, Stücke von Birkenrinde, Grashalme, Blütenblätter und ein flaches Stück Moos. Was dick ist, lasst ihr liegen. Dazu gleich mehr.

Legt die Paare am besten schon draußen nebeneinander und prüft gemeinsam, ob sie wirklich zusammenpassen. Zwei Eichenblätter von verschiedenen Bäumen sehen bei euch zu Hause plötzlich völlig unterschiedlich aus.

2 **Pressen** niemand – Geduld

Legt die Blätter flach zwischen zwei Lagen Zeitungs- oder Packpapier, so dass sich keines überlappt. Obendrauf kommen zwei schwere Bücher. **Drei bis fünf Tage** dauert das, bei dicken Blättern eine Woche. Nach zwei Tagen wechselt ihr das Papier einmal.

Nicht alles muss in die Presse. Rinde und Federn sind schon trocken, die könnt ihr direkt weiterverarbeiten. Wenn ihr keine Woche warten wollt, macht die Kärtchen für diese Fundstücke sofort und ergänzt die Blätter später. Das Spiel wächst dann von acht auf zwölf Paare. Für Kinder ist das eher ein Fest als ein Mangel.

Ein ganzes Kapitel dazu findet ihr im verwandten Beitrag unten. Dort steht, welche Blätter sich eignen, was in der Mikrowelle passiert und warum ihr besser nicht föhnt.

3 **Vierundzwanzig gleiche Kärtchen** Erwachsene

Faltet die Schachtel auf und schneidet sorgfältig ein einziges Quadrat von **6 × 6 Zentimetern** aus. Dieses erste Kärtchen ist ab jetzt die Schablone für alle weiteren. Mit Kreide außen herumfahren, ausschneiden, das nächste. So passieren erheblich weniger Fehler als mit einem gezeichneten Raster, und eure Kinder schaffen es leichter. Vierundzwanzig Felder passen auf eine große Müslischachtel. Wenn es bei euch knapp wird, geht auf 5 × 5 Zentimeter herunter.

Dann schneidet ihr, und jetzt kommt es wirklich auf Gleichmäßigkeit an. **Alle Kärtchen müssen sich von hinten gleich anfühlen und gleich aussehen**, also gleiche Größe, gleiche Seite der Pappe nach oben, keine angeschnittene Druckstelle. Ein Kärtchen mit einer Ecke Werbung auf der Rückseite ist beim Memory verbrannt.

Wenn ihr mögt, streicht alle Rückseiten einmal mit derselben Farbe an. Dann sieht das Spiel fertiger aus, und der Unterschied zwischen den Kärtchen verschwindet endgültig.

4 **Aufkleben** Kind

Legt erst alle Paare nebeneinander und klebt dann. Wenn ihr die Reihenfolge umdreht, fehlt am Ende genau ein Gegenstück. Jeder Schatz kommt **mittig** aufs Kärtchen, mit etwas Rand ringsum. Was über die Kante ragt, bricht beim ersten Mischen ab.

Große Blätter dürft ihr beschneiden, das sieht ihnen hinterher keiner an. Bei Rinde und Kiefernnadeln setzt ihr einen Tropfen Bastelkleber in die Mitte und drückt sie fest an.

Lasst alles mindestens **eine Stunde** trocknen. Wenn ihr direkt weiterspielt, liegen nach der ersten Runde drei Blätter lose in der Schachtel.

Auf dem Bild liegen die fertigen Kärtchen schon im Raster, aber nur zum Trocknen. Ihr spielt ohnehin gemischt, die Paare müssen also nicht nebeneinander liegen bleiben.

Mischt alle Kärtchen verdeckt und legt sie in einem Raster aus, etwa **vier Reihen zu sechs** oder was euer Tisch hergibt. Reihum werden zwei Kärtchen aufgedeckt. Wenn jemand ein Paar findet, nimmt er es und ist noch einmal dran.

Den Unterschied zum gekauften Spiel merkt ihr in der ersten Runde. Bei zwei ähnlichen Blättern wird diskutiert, ob das jetzt ein Paar ist oder nicht. Keine Sorge, diese Diskussion gehört zum Spiel und ist sogar der beste Teil. Eure Kinder schauen dabei genauer hin, als jedes Bilderspiel sie dazu bringen würde. Als Schiedsregel hat sich bewährt: **Wer das Paar behauptet, muss den Unterschied zu einem dritten Kärtchen zeigen können.**

Mit zwölf Paaren dauert eine Runde etwa **zehn Minuten**. Mit Dreijährigen fangt ihr mit sechs Paaren an und legt nach und nach mehr dazu.

Gelingt sicher

Warum flach das wichtigste Kriterium ist

Es ist verlockend, Kastanien und kleine Zapfen aufzukleben, denn sie sind die schönsten Herbstfunde. Für ein Memory taugen sie trotzdem nicht. Ein Kärtchen mit einer Kastanie liegt schief und wackelt. Nach zwei Runden wissen eure Kinder, welches der schiefen Kärtchen wo liegt. Geschummelt hat dabei niemand, es passiert einfach von selbst und macht trotzdem das Spiel kaputt. Kastanien gehören in andere Basteleien. Dasselbe gilt für Eichelhütchen: Sie sind gewölbt, liegen nicht flach auf der Karte und gehören nicht ins Spiel. Was unter einem Buch nicht flach wird, lasst ihr beim Memory weg.

Das Spiel, das nebenbei entsteht

Noch bevor das Memory fertig ist, gibt es auf dem Tisch ein zweites Spiel. Ihr verteilt alle Schätze, und die Kinder suchen die Paare. Für Zweijährige hat es genau die richtige Schwierigkeit. Es geht ganz ohne Karten und dauert erstaunlich lange. Draußen auf einer Decke könnt ihr es genauso spielen wie zu Hause.

Haltbar machen, wenn es länger halten soll

Wenn ihr das Spiel über Jahre behalten wollt, klebt über jedes Kärtchen einen Streifen durchsichtige Klebefolie oder breites Paketband. Danach sind die Karten abwischbar, und nichts bröselt mehr. Dafür könnt ihr nicht mehr fühlen, was drauf ist. Genau das war aber der Vorteil gegenüber dem gekauften Spiel. Foliert deshalb nur die empfindlichsten Karten und lasst den Rest nackt.

Was tun, wenn nur ein Teil eines Paares hält

Das passiert oft, mal bricht ein Blatt, mal löst sich ein Stück Rinde. Das übrig gebliebene Kärtchen kommt dann zurück in die Schachtel. Beim nächsten Spaziergang sucht ihr gezielt nach genau diesem einen Gegenstück. Eure Kinder bekommen so die beste Suchaufgabe, die dieses Spiel hervorbringt.

Sicherheitshinweise

- Eicheln sind roh nicht zum Essen geeignet: Sie enthalten Gerbstoffe, die Magenschleimhaut reizen und Erbrechen und Durchfall auslösen können. Die Giftinformationszentrale Nord rät, bei ein bis drei gekauten Eicheln etwas Wasser zu geben – bei leichten Magen-Darm-Beschwerden ist ein Arztbesuch meist nicht nötig. Wurde dagegen eine ganze Eichel unzerkaut verschluckt, ein großes Stück abgeschluckt oder gleich mehrere gegessen, gehört das an Arzt oder Giftinformationszentrale. Für Hamburg zuständig ist das GIZ-Nord, Telefon 0551 19240.
- Rosskastanien sind ebenfalls gering giftig und mit bis zu vier Zentimetern genau die Größe, an der sich kleine Kinder verschlucken. Für dieses Spiel sind sie ohnehin ungeeignet, weil sie nicht flach sind – die Empfehlung, sie wegzulassen, ist also nicht nur eine Bastelfrage.

- Gesammelt wird nur, was eindeutig ist: Blätter, Rinde, Gras, Federn. **Keine Beeren, keine Pilze, keine unbekannten Früchte** – auch nicht „nur zum Ansehen“, weil sie im Beutel landen und zwei Stunden später jemand hineingreift. Wer mit kleinen Kindern sammelt, schaut den Beutel vor dem Heimweg einmal durch.
- Nach dem Sammeln Hände waschen, und Federn am besten gar nicht erst aufheben, sondern nur ansehen – Vogelfedern aus dem Park können Parasiten tragen. Wer sie trotzdem verwenden will, nimmt nur saubere, trockene Federn und wäscht danach gründlich die Hände.
- Die Schere hat abgerundete Spitzen, und Pappe wird von Erwachsenen geschnitten, solange das Kind die Klinge nicht sicher führt. Pappe braucht mehr Kraft als Papier, und genau dabei rutscht die Schere ab.

Bitte selbst einschätzen: Wir recherchieren jede Idee sorgfältig und prüfen sie vor der Veröffentlichung. Wie geübt euer Kind ist und wie es bei euch zu Hause aussieht, können wir aber nicht wissen: Die Aufsicht und die Entscheidung, ob eine Idee zu eurem Kind passt, liegen bei euch. Dass etwas gelingt, können wir nicht garantieren. Es gelten unsere AGB, weekend-willi.de/agb.