

Memory

Inhalt

Memory kennen wird alle. Gemeinsam mit dem Makey Makey können wir allerdings unser eigenes Memory der ganz besonderen Art selbst herstellen. Zwei zusammengehörige Alltagsgegenstände müssen hierbei gleichzeitig berührt werden. Das Spiel kann auch so aufgebaut werden, dass man im Team arbeitet. Dabei ist es wichtig, dass die Paare so weit voneinander platziert werden, dass sie nicht gleichzeitig von einer Person berührt werden können.

Förderung und Lerninhalte

- Konzentration und Programmierlogik
- Verwendung des Makey Makey
- Erstellung von einfachen Stromkreisen
- Kommunikative und soziale Kompetenzen

Zielgruppe



Alle Kinder und Jugendlichen, die Memory lieben oder genug vom klassischen Spiel haben

Empfehlung: ab 6 Jahren

Benötigte Materialien

- ✓ 1 Makey Makey Set
- ✓ Computer mit vorinstalliertem Scratch
- ✓ Max. 9 leitende Alltagsgegenstands-Paare
- ✓ 10m Draht
- ✓ Klebeband
- ✓ Eventuell ein Mikrofon

Umsetzung

1) Befestigt alle Alltagsgegenstände im Raum. Achtet darauf, dass die Gegenstände nicht zu weit auseinanderhängen, wenn das Spiel für eine*n Spieler*in gedacht ist, denn diese*r muss beide Gegenstände gleichzeitig berühren können. Wenn zwei Spieler*innen das Memory spielen, dann können die zueinander gehörigen Gegenstände einen größeren Abstand zueinander haben. Achtet bei den Gegenständen darauf, dass sie leitfähig sind!

2) Schließt das Makey Makey mit dem USB-Kabel an den Computer an. Verknüpft eine Seite der ersten Krokodilklemme mit dem Feld „Earth“ des Makey Makey. Diese sogenannte Erdung ist wichtig, damit der Stromkreis später geschlossen werden kann. Deshalb muss die andere Seite der Klemme im späteren Spiel von einem/einer Spieler*in angefasst werden. Verwendet weitere Krokodilklemmen, um sie mit den anzusteuernden Tasten des Makey Makey zu verknüpfen. Die andere Seite der Klemmen verbindet ihr mit den Alltagsgegenständen, sodass der Makey Makey durch je eine Klemme mit einem Alltagsgegenstand verbunden ist. Verwendet Draht, um die Verbindung zu verlängern, denn die Länge der mitgelieferten Kabel wird bei diesem Spiel nicht genügen. Achtet darauf, dass sich die Drähte nicht berühren und klebt sie so am Boden fest, sodass keiner über sie stolpern kann.

3) Programmiert den Code, sodass ein „Pling“ ertönt, wenn zwei zueinander gehörige Gegenstände gleichzeitig berührt werden und ein „Dedumm“ ertönt, wenn sie nicht zusammengehören. Sounds könnt ihr euch entweder in der Bibliothek von Scratch herausuchen oder selbst welche aufnehmen.



(1) Bild links: Programmierung, dass ein ausgewählter Ton ertönt, sobald zwei zueinander gehörige Gegenstände berührt wurden. Bezogen auf die Pfeiltaste nach oben. (2) Bild rechts: Gleiche Programmierung, nur werden hiermit die Tasten angesteuert, die nicht zur Pfeil-nach-oben-Taste gehören. Deswegen erklingt ein anderer Ton. Dieser Befehl muss für alle Tasten programmiert werden, die nicht zur entsprechenden Tasten gehören.

4) Beginnt mit dem Spiel. Denkt daran, dass der/die Spieler*in das Kabel für die Erdung berühren muss. Nutzt auch hier Draht als Verlängerung. Spielen zwei Spieler*innen das Spiel, müssen auch die beiden miteinander verbunden sein, entweder durch das Halten der Hände oder durch eine leitende Schnur.

