

Die Memovariante – eine fürs Domino-Spiel gibt es außerdem – wird in der Schachtel gespielt. 60 Spielsteine aus Kunststoff in fünf Farben sind in einer Art Setzkasten untergebracht. Jeweils sechs erhabene



Formen müssen die Gegenstücke mit den passenden Vertiefungen zugeordnet werden. Das verlangt, erst einmal ein Auge für diese ungewöhnlichen Figuren zu bekommen und eventuell auch ein Gespür. Erschwert wird dies durch die Tatsache, dass sich innerhalb der Sechsergruppen jeweils zwei Steinpaare ganz schön ähnlich sind. Oft ist ein Zusammenste-

cken der Paare zur Überprüfung nötig. Die Steine sind hervorragend bearbeitet, alles passt exakt, wenn es denn passt.

DOMORY ist ein sowohl optischer als auch ein haptischer Genuss, durch den das Gedächtnisspiel ganz neue Dimensionen erfährt. Die Sinne werden hier besonders geschult, ganz genaues Hinschauen oder Tasten ist nötig, um den Memoanfor-

derungen von DOMORY gerecht zu werden. Für Schulkinder empfiehlt es sich, erst einmal nur mit zwei oder drei Farben und damit 24 oder 36 Steinen zu spielen. Leichter wird es, wenn die passenden Formen farbunabhängig gesucht werden dürfen. DOMORY ist etwas ganz Besonderes, gleichzeitig Spiel und Kunstobjekt, wobei das Spielerlebnis trotz traditioneller Vorgaben plötzlich ganz neu erscheint.

Wieland Herold

DOMORY (Einfach gut spielen) von Silke Kegeler, für 2–4 Personen ab ca. 6 Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 59 €.

Der Waldspaziergang

Nicht ganz so neu wie DOMORY ist DER WALDSPAZIERGANG von Intellego. Die Pärchensuche in diesem Spiel von Christian Zaha ist eingebunden in ein einmaliges Gesamtkonzept, das ebenfalls seinesgleichen sucht. Es geht um Holz, viel Holz, nicht auf Pappquadra-

ten abgebildet, nicht in Plastik nachgebaut, sondern echtes Holz der Bäume, die im Spiel eine Rolle übernehmen. Auf 14 großen Vegetafeln, die kreisförmig ausliegen, finden wir Ahorn, Buche, Eiche, Erle, Esche, Fichte und Kiefer. In der Mitte des Kreises liegen verdeckt Holzquadrate mit den Blättern und den Früchten der Bäume.



ten abgebildet, nicht in Plastik nachgebaut, sondern echtes Holz der Bäume, die

jeweilige Frucht und das richtige Blattwerk finden. Wer so seine Mitspieler über-

holt, bekommt deren Pilze, bis sich schließlich alle in einem Korb befinden. Jeweils sieben Holzquadrate in der Mitte, zudem noch in zwei Größen im Blick zu behalten, stellt eine überschaubare Aufgabe dar. Trainierte Kinder bewältigen sie deutlich schneller als erwachsene Mitspieler, sodass nach kurzer Zeit der Turbo eingelegt wird und die Kinderkörbe ein dynamisches Eigenleben entwickeln. Das Spiel macht Freude, und das Material ist ein Traum, der allerdings seinen Preis hat. Für pädagogische Einrichtungen ist dieser fast reale WALDSPAZIERGANG aber ein Muss, zumal er begleitet wird durch umfangreiche Informationen zu allen Bäumen, was die Blättersuche zu einem echten Lernspiel macht.

Wieland Herold

DER WALDSPAZIERGANG (Intellego) von Christian Zaha; für 2–4 Kinder ab ca. 5 Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 98 €.

Memo, Memo und kein Ende

Das am häufigsten kopierte Spielprinzip heißt für Erika Mustermann Memory; dass die von Ravensburger geschützte Marke – in Deutschland – nur für deren Produkte benutzt werden darf, ist Erika egal.

Im Grunde ist die Pärchensuche ja auch klassisches Kulturgut. Schon seit dem 12. Jahrhundert ist in Japan AWASE bekannt, bei denen Muschelhälften mit identischen Bildern bemalt werden. Komplette AWASE-Sätze enthalten 180 Muschelbilder. Auf der Memo-Basis fußt auch PAIRS, das im 19.

Jahrhundert in den USA aufkam und mit zwei identischen Kartensätzen gespielt wurde. Hurter selbst hat seine Idee vermutlich von Berta von Schroeder abgekupfert, die in der Schweiz ein Zwillingsspiel mit rechteckigen Karten vertrieb.

Der unendliche Erfolg dieses Spielprinzips ergibt sich aus dem einfachen Zugang, der echten Spielpartnerschaft von Kindern und Erwachsenen, der Schulung von Konzentration und Gedächtnis. Insofern darf Memory als das generationsübergreifende Spiel par excellence bezeichnet werden.