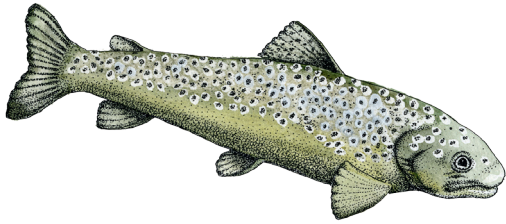
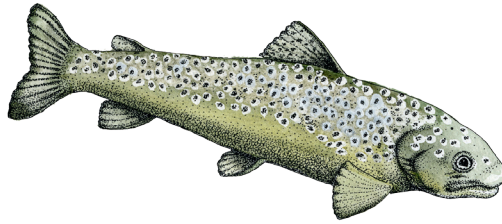


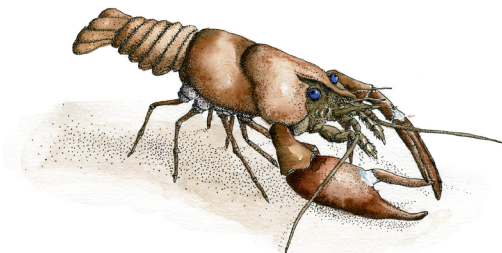
Ourzeit Memory



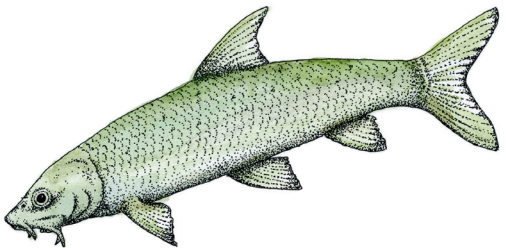
Bachforelle



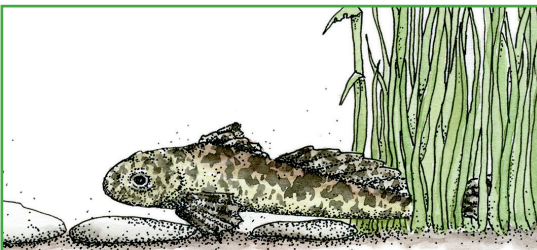
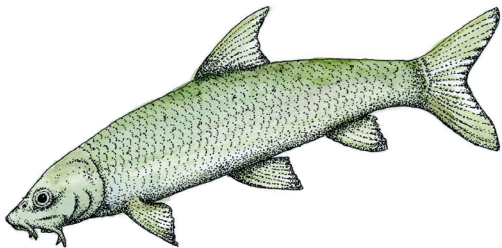
Signalkrebs



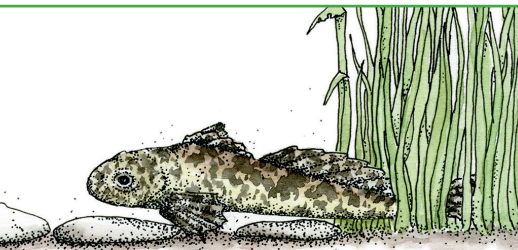
Bachneunauge



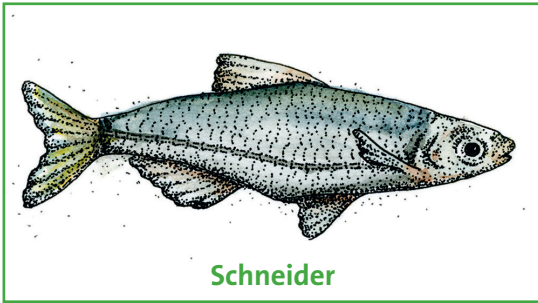
Barbe



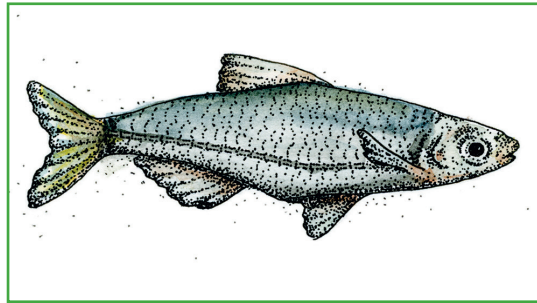
Groppe



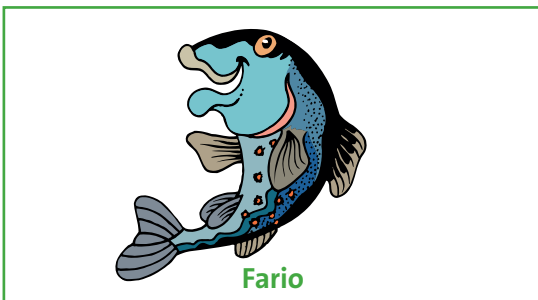
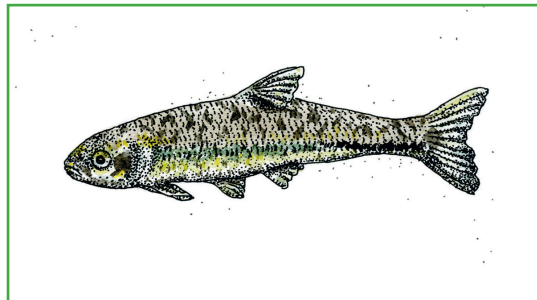
Ourzeit Memory



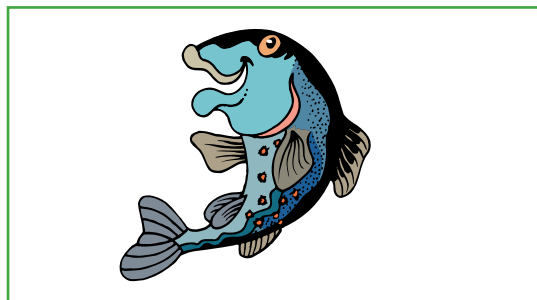
Schneider



Ellritze



Fario



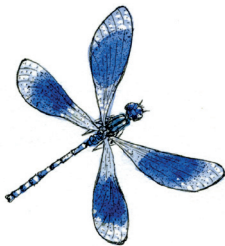
Der kleine Forscher



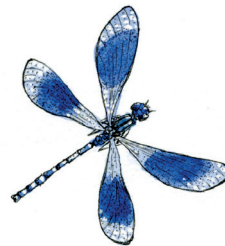
Ourzeit Memory



Bergmolch



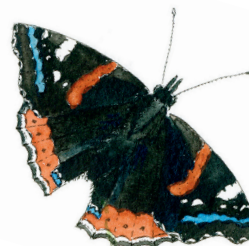
Gebänderte Prachtlibelle



Blauschillernder Feuerfalter



Admiral



Aurorafalter



Ourzeit Memory



Tagpfauenauge



Esche



Stieleiche



Pappel



Weide



Ourzeit Memory



Indisches Springkraut



Große Brennnessel



Riesen-Bärenklau



Schwarzerle



Japanischer Knöterich



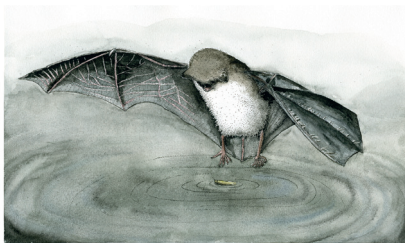
Ourzeit Memory



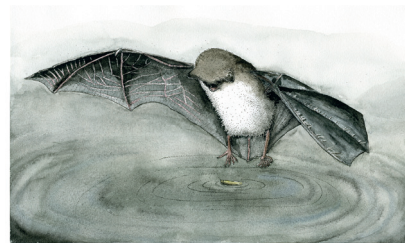
Fischotter



Wildkatze



Wasserfledermaus



Biber



Haselhuhn



Ourzeit Memory



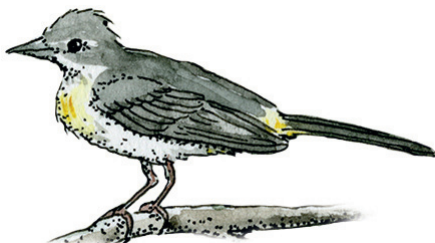
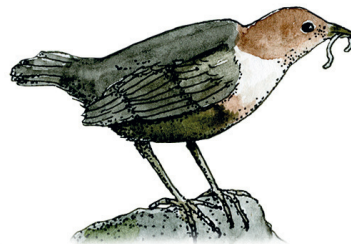
Schwarzstorch



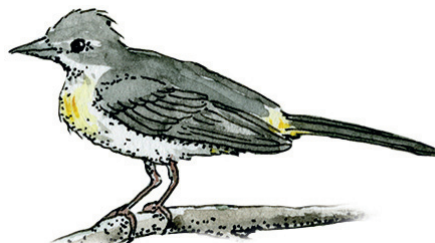
Graureiher



Wasserramsel



Gebirgsstelze



Schwarzstorch im Nest



Ourzeit Memory



Bitte die Memory-Blätter auf stärkerem Papier ausdrucken oder auf Pappe aufkleben.

AUFGABEN

1. Schneide die Karten aus!
2. Mischt die Karten und legt sie verdeckt auf einen Stapel.
Der erste hebt die oberste Karte ab, legt sie mit dem Bild nach oben ab und erzählt eine kurze, fantasievolle Geschichte aus dem Ourtal. Alle weiteren erzählen zu jeder aufgedeckten Karte reihum die Geschichte weiter.
3. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch Memory mit den Karten spielen. Wer eine Karte ohne Namen aufdeckt und zum dargestellten Tier bzw. zur dargestellten Pflanze den richtigen Namen sagt, hat einen Fehlversuch frei.

