

- 4 **Aktuell**
Interessantes und Wissenswertes aus der Welt der Musik

Basis

EVA BIALLAS

- 5 **Musikalische Mitmachgeschichten**
Mit rotem Faden: Unterrichtsideen zu einem Thema geschickt verbinden

Start-ups

KATJA KÖRBER

- 10 **Start-up 1: Beat Alarm**
Klasse 1 2 3 4

TINE FRIS-RONSFELD / KRISTOFFER FYNBO THORNING

- 11 **Start-up 2: Ogi, ogi, ogi!**
Klasse 1 2 3 4

Special: Auf der Insel

STEPHANIE JAKOBI-MURER

- 12 **Auf unserer Insel**
Gemeinsam singen, spielen, gestalten
Klasse 1 2 3

LUKAS BLESSING

- 16 **Kai der Hammerhai**
Ein witziges Sprechstück
Klasse 3 4

CARMEN BAUMGARTNER

- 19 **Das Geheimnis der Legras**
Am Lagerfeuer musizieren, tanzen und springen
Klasse 1 2

EVA ZIHLMANN

- 22 **Schau in meinen Schatz**
Ein pentatonisches Lied mit Ratespiel
Klasse 1 2

ELMAR RINDERER

- 24 **Pirates of the Caribbean**
Der PaMina-Webtipp
Klasse 2 3 4

KATHARINA ROTTLER

- 26 **Die Insel ohne Klänge**
Ein musikalisches Escape Game
Klasse 3 4

Musikpraxis

LISA MAHRINGER

- 32 **Meuterei auf der Ananassafana**
Ein Piraten-Tanz-Musical
Klasse 1 2 3 4



24



52



22



16

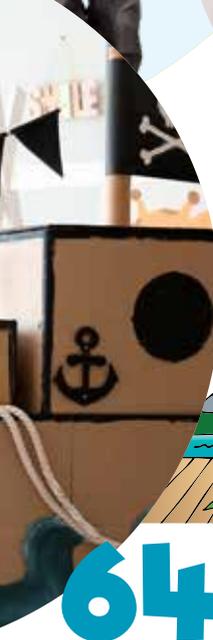




26



68



60



64

ANNA-KRISTIN EBERT
40 **Bitte einsteigen!**
Eine vergnügliche Achterbahnfahrt als Sitztanz
Klasse 1 2 3 4

KATJA KÖRBER
42 **Sommertanz mit Glühwürmchen**
Eine Kinder-Tanz-Geschichte
Klasse 1 2 3 4

ULRIKE KRISPL
45 **Schau, wie schnell die Zeit vergeht**
Abschiedstanzlied
Klasse 1 2 3

HAYAT CHAOU
48 **Hallo du, dobrý den**
Ein mehrsprachiges Willkommenslied
Klasse 2 3 4

FLORIAN ASCHENBRENNER / INGRID HELD
50 **Interview mit Mozart**
Chatbot
Klasse 3 4

ELMAR RINDERER
52 **Sommer-Patterns zu aktuellen Hits**
Musizieren mit Alltagsgegenständen
Klasse 1 2 3 4

INGRID HOFER / CHRISTINE HEIß
54 **Hör auf!**
Anti-Mobbing-Lied und -Tanz
Klasse 1 2 3 4

STEFANIE BILMEYER-FRANK
60 **Pamini und Brahms**
Auf Sommerfrische
Klasse 3 4

Musik plus Deutsch

MARC MARCHON / CHRISTINE HEIß
64 **Leuchtturmpiraten**
Ein Lied über eine lustige Crew
Klasse 1 2 3 4

Music & English

STEFANIE POHLMANN
68 **The finger band**
Instrumente und ihre englischen Namen
kennenlernen
Lernjahr 1 2

72 **Autorinnen und Autoren**

73 **Medien**
Inhalt von Audio-CD und PaMina zu diesem Heft



EVA BIALLEK

Musikalische Mitmachgeschichten

Mit roten Nasen, Elfenohren und Ideen zu einem Mitmachgeschichten verbinden

Mit der Geschichte „Ein Tag am Meer“ werden musikalische Ideen zum Thema verknüpft.

Was sind musikalische Mitmachgeschichten?

Geschichten begeistern

Kinder begeistern sich für Geschichten mit großer Begeisterung, denn sie vermögen sich in fantasievolle Welten einzutauchen und lassen sich mit Figuren und Handlungen identifizieren. Durch Musik kann dieses Erleben noch intensiviert werden. Klänge, Rhythmen und Bewegungen unterstützen die emotionale Wirkung von Geschichten und laden die Aufmerksamkeit und laden zur aktiven Mitgestaltung ein.

Musik als interaktives Element

Die Integration musikalischer Elemente – beispielsweise Stimmklänge, Lieder, Verse oder Tänze – in den

Erzählprozess bietet zahlreiche Möglichkeiten der aktiven Beteiligung. Durch den Einsatz von Stimme, Instrumenten oder Bewegung wird die Geschichte lebendig und spricht mehrere Sinne an. Auf diese Weise kann das Geschehen nicht nur gehört, sondern auch körperlich und emotional erfahren werden. Besonders

Kopiervorlage:

- Mitmachgeschichte (S. 7–9)

Audiobeispiele:

- 1: Sommer, Sonne, Strand und Meer (GA)
- 2: Sommer, Sonne, Strand und Meer (PB)
- 3: Abendessen-Rhythmical (GA)

QR-Codes zu open.spotify im Beitrag:

- Fahrradfahren / F. Chopin: Schmetterlingsetüde
- Im Meer / M. Ravel: Jeux d'eau
- Wilde Mücke / N. Rimsky-Korsakow: Hummelflug

Komm mit auf unsere Insel

Benötigtes Material:

- 5 Buchstaben „I N S E L“ auf je einem Blatt
- 5 Schachteldeckel, getrocknete Linsen oder Sand
- Holzreifen oder Schachtel
- Seil(e)
- selbstgebastelte Blumenketten oder andere Accessoires

Tipp

Die Schachteldeckel mit Sand füllen und je einen der fünf Buchstaben in den Sand zeichnen. Sie können auch als Meeresinstrumente verwendet werden.



Vorspiel: Meeresrauschen

Jetzt geht's los! Man hört schon das Meer rauschen.

Getrocknete Linsen werden in die Schachteldeckel geleert. Gemeinsam lassen die Kinder die Linsen von einer Schachtelseite zur anderen gleiten. Gelingt es ihnen gleichzeitig?



Die Bootsfahrt zur Insel

Als erstes suchen wir einen Standort für die Insel (z. B. mit Stühlen/Seilen eingrenzen). Danach steigt ein Kind in ein selbstgebastertes Boot oder in einen Reifen und fährt in Richtung Insel. Dazu erklingt Meeresrauschen (siehe Tipp S. 14).



Das Kind erreicht die Insel

Das Kind im Boot grüßt die Inselbewohner, darf sie begrüßen, denn auch bei euch sind wir herzlich willkommen!



Strophen

Begrüßung mit dem Inselgruß und Die Inselbewohner

Inselbewohner: „Tschibara-buru. Harunita! Was kann ich dir auf der Insel machen?“

Kind im Boot: „Ich kann gut kochen, ich fange Fische.“

Inselbewohner: „Piripiripata! Wir sagen: Ja!“ (bei „Ja“ Daumen hoch)

Das gestrandete Kind erhält nun eine Kette oder ein Accessoire.



Tschi-



bara-



buru.



Haru-



ni-



ta!

Refrain

Alle singen gemeinsam den Refrain.

Kai der Hammerhai

Text: Lukas Blessing
Musik: Lukas Blessing
© HELBLING

Strophen

1.-3. Kai der Ham-mer - hai hat heu - te Ham-mer - hai. Denn
4. Kai der Ham-mer - hai hat heu - te - me - Doch

Kai der Ham-mer - hai macht Ur - laub auf Ha - waii!
auch hier auf Ha - waii hat er sich stets da - bei!

1. Hier liegt er faul am Strand und sich im Sonnen - brand.
2. Hier spielt er U - ku - le - le, Cocktails der Keh - le.
3. Hier baut er e - le - gant... Brücken nur aus Sand.
4. Nun liegt er faul im Schat-ten auf ein paar Ko - kos - mat-ten.

Zwischenspiel / Outro

8

„Ham-mer!“, denkt sich Kai und isst Eis da - bei
und sich noch mal zweimal
und bu... da - bei.
und döst er... da - bei.

Bridge

Plötz-lich wird Kai... Ach... Schreck, Son-nen-stich! Den
Son-nen-schirm hat er zu Land, doch der will nicht rein in den Sand! Da

fällt ihm ein, was er... Glück... Kopf nach vorn und Kopf zu-rück! Noch

ein - mal... „Ham-mer!“, denkt sich Kai!

Begleitung

Br Rück Br Br Br Br

Br schn schn Br Rück Br Br Br

Erklärung

Br	auf Brust patschen
schn	abwechselnd schnipsen
Rück	Rückhandklatscher

Ablauf:

- Intro – 1. Strophe – Zwischenspiel –
- 2. Strophe – Zwischenspiel –
- 3. Strophe – Zwischenspiel –
- Bridge – 4. Strophe – Outro





ELMAR RINDERER

Pirates of the Caribbean

Der PaMina-Workshop

Ein mitreißendes Playalong auf dem YouTube-Channel *Musication* begeistert die ganze Klasse zum Musizieren mit Boomwhackers.

Vorbereitung

Nach dem Aufrufen des Playalongs führt ein Klick auf die Gestaltungsideen von Jan Vink und auf seinen Link zu den Akkordkarten für das Musizieren mit Boomwhackers. Für den nötigen Überblick beim Unterricht unterstützt der Spielablauf (S. 25) die Anfertigung einer eigenen Spielmappe.

Warm-up

Zum Kennenlernen der Kinder klatschen die Kinder taktil zur Dreierzeit. Um anschließend mit der Dreierzeit vertrauter zu werden, spielen die folgenden Klatschmuster zur Musik:



Akkorde und Aufstellung

Die Kinder legen die Akkordkarten vor die sechs Gruppen und können über ihre Töne eigenständig suchen. Der Gesamtlauf sollten die Kinder in den Akkordgruppen zusammenstehen.

Spielideen

Die verschiedenen Spielvarianten erfordern auch eine vorherige Abstimmung zwischen den vorhandenen Röhren und der Anzahl der Kinder in der Klasse.

- Variante 1: Grundtöne zum Playalong mitspielen (6 Kinder, 1 diatonischer Satz)
- Variante 2: Akkorde zum Playalong spielen (18 Kinder, 3 diatonische Sätze und 1 chromatischer Satz)
- Variante 3: Akkorde bei jedem einzelnen Akkord zweimal spielen (wie Beispiel 2)
- Variante 4: Piratenakkorde spielen, indem jeweils zwei Kinder die Boomwhackers wie Säbel gegeneinanderschlagen (4 Kinder pro Akkord, 4 diatonische Sätze und 1 chromatischer Satz)

Technische Voraussetzungen

- stabile Internetverbindung (optional Adblock oder YouTube Premium)
- Beamer oder Whiteboard
- Videos:

Spielideen



Playalong



Schulstufe:

Klasse 2

Zeitraumen:

1 bis 2 Stunden

Fächerverbindung:

Medienerziehung

Kompetenzen:

digitalem Spielablauf bzw. grafischer Notation folgen, mit Boomwhackers musizieren, sich musizierend in eine Gruppe einfügen

Kopiervorlage:

• Spielablauf (S. 25)

Dieser Beitrag ist in Absprache mit Jan Vink, dem Urheber der *Musication*-Videos, entstanden.

KATHARINA BOTTLE

Die Insel ohne Klänge

Ein musikalisches Escape Game

Gemeinsam lösen die Kinder einen spannenden Rätsel, um die Klänge der Insel wiederzufinden.

Escape Games

Betritt man eine Spielwarenabteilung, so findet man an Escape Games nicht vor. Dieser trendige und beliebten Spielarten ist es, Herausforderungen zu bewältigen und einer Situation zu entkommen. Dabei geht es um die Rettung von einem gefährlichen Ort, das Lösen eines Rätsels oder die Befreiung eines Menschen. Letztere ist Inhalt des vorliegenden Escape Games „Die Insel ohne Klänge“, bei dem eine Klasse auf eine Insel wieder mit Naturklängen bereichern soll. Das Spiel fördert die Problemlösungskompetenz, Kommunikation, Teamarbeit, Kreativität und die Fähigkeit zu musikalischen Experimentieren ein.

Die Insel ohne Klänge

Der Spielverlauf (Hinweise und Übersicht  S. 27) schiebt die Kinder zunächst allein, später in Kleingruppen vom Klassenzimmer direkt auf eine Insel. Schnell merken alle beim Lesen der Startkarte ( S. 28), dass es auf der Insel seltsam zugeht: Es ist ganz leise! Ausgerüstet mit Schatzkarten ( S. 29) helfen die Kinder dabei, die Klänge der Natur zurückzubekommen. Sie lernen an verschiedenen Stationen ( S. 30/31) das Pfeifen des Windes zu imitieren, den Klang des Echos zu interpretieren und gehen auf Rhythmusuche mit einem Palmkakadu. Ihre Fingerfertigkeiten stellen sie beim Bau einer Meerestrommel unter Beweis. Sie begeben sich in ihrer Schultasche auf die Suche nach einem Instrument, mit dem sie ein Schiffshorn nachahmen.

Die Vorbereitung nimmt etwas Zeit in Anspruch. Während des Spiels kann die Lehrperson jedoch eine beobachtende Position einnehmen und die Kinder beim Problemlösen begleiten. Je nach Lesefertigkeiten gibt es das Spiel in zwei Varianten (mit  längeren bzw.  vereinfachten Lesetexten: grüne Palmen-Crew bzw. blaue Muschel-Gang), die sich gleichzeitig in der Reihenfolge der Stationen unterscheiden.

Schulstufen:

Klasse 3-4

Zeitraumen:

2 Stunden (Vorbereitungszugang einplanen)

Fächerbindung:

Deutsch, Musik, Englisch

Kompetenzen:

Texte lesen, verstehen und musikalische Rätsel lösen, Rhythmen nachzeichnen, sich zu Musik bewegen, mit Selbstbauinstrumenten musizieren

Kopiervorlagen:

- Spielverlauf (S. 27)
- Startkarten (S. 28)
- Schatzkarte (S. 29)
- Stationskarten (S. 30/31)
- Aufträge Palmen-Crew (e-PaMina)
- Aufträge Muschel-Gang (e-PaMina)
- Materialien (e-PaMina)
- Tippkarten (e-PaMina)

Audiobeispiel:

11: Regentanz

Das Prasseln des Regens



Das Rauschen des Meeres



Das Horn des Schiffs



Das Spiel

Text: Lisa Mahringer
© HELBLING

A Auf dem Piratenschiff

Alle stehen verteilt auf der Bühne und singen. Hintergrundprojektion: Piratenschiff

Wir Piraten 1. Strophe 12 GA 13 PB | Noten S. 37

- Wir Piraten, wir Piraten segeln übers weite Meer.
Wir Piraten, wir Piraten, morgen sieht man uns nicht mehr.
Jagen die Schiffe über die Wellen, denn auf den Schiffen ist der Schatz.
Fangen sie alle, wir sind die Schnellen, bringen das Gold zum Schatz.
Wir Piraten, wir Piraten segeln übers weite Meer.
Wir Piraten, wir Piraten, morgen sieht man uns nicht mehr.

Maat mit Fernrohr, sucht Horizont ab, Kapitän stellt sich daneben
Kiste in der Bühnenmitte, Steuerfrau und Koch stellen sich daneben,
Matrosen sitzen in Gruppen am Boden und würfeln. Seiten-
Schild mit „ANANASSAFANA“

Steuerfrau: Beim Klabauter, was hab ich diese Dümpelei satt!
Seit Wochen tote Heiße nicht die kleinste Brise zu spüren!

Bootsmann: Ja, Steuerfrau, da vertieft du dich. Verstehst du nicht!

Kapitän: (zum Maat) Hey Maat! Nichts da? Keine Wolke, keine Welle?

Maat: Nichts Käpt'n! Totwasser!

Steuerfrau: Kein Handelsschiff da? Mit frischen Sachen, Fleisch, Gemüse, Getreide?

Koch: Ich sag euch was. Bald wir mir bald einen Kahn ausbauen, wir sind dünn in der Küche der Ananassafana!

Alle Matrosen: (murrend) Höchste Zeit! Nicht ausmalen! Fast nichts mehr zu trinken da auf der Ananassafana! Mühsen bald die Wanzen auf! Nicht mal mehr die Ratten haben genug zu essen!

Kapitän: Alle Matrosen! Unten zum Deck schrubben, und zwar ein bisschen plötzlich.

Alle Matrosen: (schlendern zur Bühnenmitte) (müdes) Aye aye, Käpt'n!

Matrose 1: Deck schrubben? Wozu denn?

Matrose 2: Habe ich doch erst gestern.

Bootsmann: Dann mach es heute eben nochmal. Soll euch ja nicht langweilig werden bei der

Matrosen murren

Matrose 3: Auch noch arbeiten, wenn wir nichts zu essen kriegen?

Matrose 4: Und das Trinkwasser riecht faulig.

Kapitän: Dann mach es ja genau richtig zum Deck schrubben.

Matrose 5: Ihr schlagt euch ja immer noch die Bäuche voll und wir kriegen schimmlichen Brot back.

Matrose 6: Wenn wir nicht bald zur Ananasinsel kommen, fallen mir noch die Zähne aus.

Matrose 7: Vitamin C, sonst frisst uns der Skorbut.



Ein Interview mit Mozart



1 Stelle Wolfgang Amadeus Mozart Fragen und fülle mit den Antworten die Lücken. Was willst du noch von ihm wissen? Trage die Antworten auf deine eigenen Fragen im fünften Feld ein. Denke daran, du hast 10 Fragen zur Verfügung.

• Mozarts Familie •

Mit seiner Schwester
 _____ **Maria Anna (Nannerl)** _____ musizierte
 er viel. Sein Vater
 _____ **Leopold Mozart** _____ war von
 Beruf _____ **Musiker, Komponist** _____
 und unterrichtete ihn. Wolfgang war
 _____ **Konstanze Weber** _____
 verheiratet und hatte zwei Söhne.

• Mozarts Leben •

Wolfgang Amadeus Mozart wurde am
 _____ **17.1.1756** _____ in
 _____ **Salzburg** _____ geboren.
 Er starb am _____ **5.12.1791** _____
 mit nur **35** Jahren in _____ **Wien** _____.

• Mozarts Kompositionen •

Er hat geschrieben: **viele Opern, z. B. Die Zauberflöte,**
Die Hochzeit des Figaro, Don Giovanni
Sinfonien, viele Sinfonien,
z. B. Sinfonie in G-Dur
 Auch das hat er geschrieben:
 _____ **Klavierkonzerte, Kammermusik,** _____
 _____ **Kirchenmusik, Klaviersonaten** _____

• Mozart, das Wunderkind •

Diese Instrumente spielte er:
 _____ **Klavier, Geige** _____
 Bei seinem ersten Konzert war er _____ **6** _____
 Jahre alt.
 Seine Konzertreisen führten ihn zu diesen
 Städten:
 _____ **z. B. Mailand, London, Rom** _____

Meine Fragen und seine Antworten:

Beispiel:
 Wie hießen deine Kinder?
 Carl Theodor und Franz
 Was war dir in deiner Familie wichtig?
 Ja, aber ich hatte oft wenig Zeit für sie, da mein Leben oft von der
 Musik und den Herausforderungen meiner Karriere geprägt war.





Percussion mit sommerlichen Spiel- und Sportsachen



Musikinstrumente von Elmar Rinderer

Mögliche Strandinstrumente:

- Spielsachen: Sandsieb, Rechen und Schaufel, Eimer ...
- Sportsachen: Volleyball, Wasserball, Flossen, Schwimmbrille, Frisbee ...
- Anzihsachen: Flip-Flops, Sonnenhut ...

Bass Drum



Spielideen: mit Sandschaufel auf Eimer schlagen, mit Volleyball auf Boden prellen oder mit flacher Hand auf Ball schlagen

A $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 [2] 3 [4]

B $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 2 3 [4]

C $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 2 + 3 4

Snare Drum



Spielideen: Sandmännchen oder Regenwürmer nachschlagen, Tennisschläger zupfen oder mit flacher Hand über Sonnenhut wischen

A $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
[1] 2 [3] 4

B $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
[1] 2 + [3] 4

C $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
[1] 2 + [3] + 4

Hi-Hat



Spielideen: Sandsieb mit Rechen bespielen, Frisbeescheibe mit Sandschaufel bzw. Sandrechen bespielen oder beide „Gläser“ der Schwimmbrille gegeneinander klopfen

A $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 + 2 + 3 + 4 +

B $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 + 2 + 3 + 4

C $\frac{4}{4}$ x x x x x x x x
1 2 + 3 4 +

Beispiele für aktuelle Hits

- A Langsam**
 Billie Eilish – *Birds of a feather*
 Ed Sheeran & Justin Bieber – *Orange juice*
 Benson Boone – *Beautiful things*

- B Mittleres Tempo**
 Coldplay – *Feels like I'm falling in love*
 HUGEL, Topic, Arash feat. Daecolm – *I adore you*
 Lady Gaga – *Abracadabra*
 Teddy Swims – *Bad Dreams*

- C Schnelles Tempo**
 Artemas – *I like the way you kiss me*
 Rosé & Bruno Mars – *APT*
 Oimara – *Wackelkontakt*

Patterns

KOPIERVORLAGE

Hör auf! – Tanzanleitung

Choreografie: Martina Natter
© HELBLING

Aufstellung: versetzt in zwei Reihen

Ablauf

Musik	Intro 2x8	Strophe 1 4x8	Refrain 4x8	Zwischen- spiel 2x8	Strophe 2 4x8	Refrain 4x8	Bridge 4x8 + 1x4	Zwischen- spiel 4x8 + 1x4	Refrain (Schluss) 4x8 + 2,5x8
24	0:00	0:11	0:30	0:50	1:00	1:20	1:39	1:58	2:30
Tanz	frei	Strophe 1	Refrain	frei	Strophe 2	Refrain	frei	Ref	frei
Video		S1.1 + 1.2	R		S2.1 + 2.2	R		R	

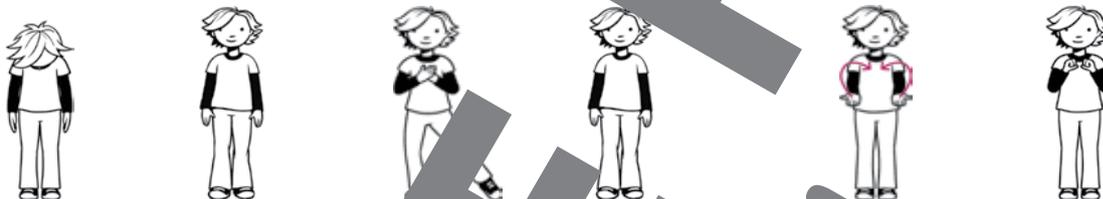
Intro (2x8)

frei, z. B. wie Video: in Grundposition, rechter Arm von unten nach oben führen, Kopf schaut mit (1–8), gegengleich (1–8)

Strophe 1 (4x8)

1. Grundposition, Kopf nach unten senken (1/2), Kopf nach vorne (3/4), Ausfallschritt, re Knie beugen, Arme auf Herz (5/6), zurück in Grundposition (7/8)
2. Arme langsam von unten nach oben führen (1–4), re Daumen auf sich zeigen (5–8)

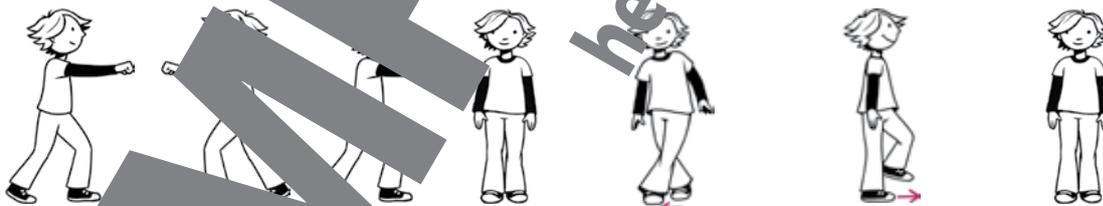
▶ S1.1



1.	unten	vorne	beugen	stehen	auf sich langsam	zeigen
	1/2	3/4	5/6	7/8	1–4	5–8

▶ S1.2

3. re Ausfallschritt, zur Seite stehen und mit re beugen (1), gegengleich (2), wieder nach re (3), stehen (4), zur jeweiligen neuen Position nach vorne drehen sodass 2 Hälften (li und re Seite) entstehen und in der Mitte freier Platz bleibt, re in Mitte (5–8)
4. beide Hälften gehen in Schritt (li bzw. re) aufeinander zu (1–3), alle drehen sich mit Blick nach vorne und sind in Ausgangsposition (4) in Platz stehen (5–8)

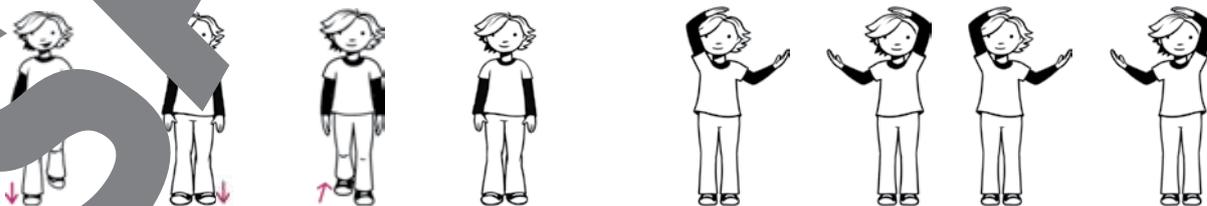


3.	box	stehn	drehen	4.	Schritt	drehn und stehen	
	1	2	3	4	5–8	1–3	4–8

Refrain

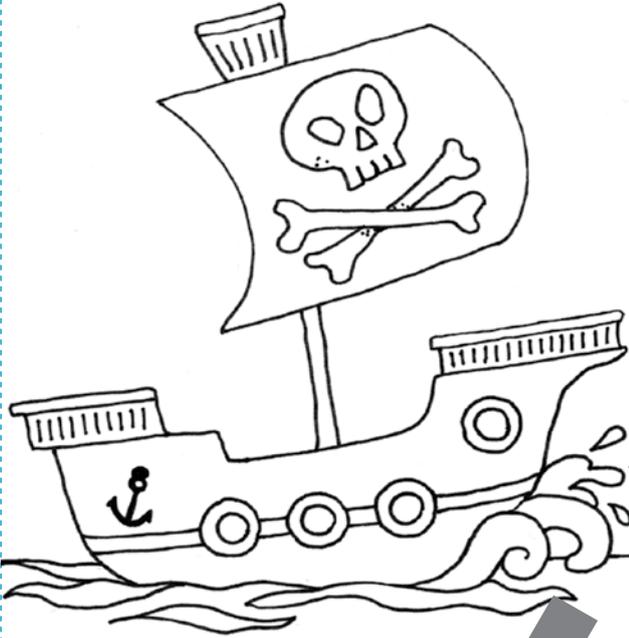
▶ R

5. re Schritt nach vorne, li Fuß anstellen (2–4), re Schritt zurück (5/6), li Fuß anstellen (7/8)
6. Arme auf "1" nach li schwingen (1/2), gegengleich nach re (3/4), nach li (5/6), nach re (7/8)



5.	ab	anstellen	rückwärts	stehen	6.	Arme	schwingen	Arme	schwingen
	1	2–4	5/6	7/8		1/2	3/4	5/6	7/8

Erzählkarten



Die Piraten erleben viel
Abenteuer auf dem Schiff.
Welche?



Die Piraten segeln seit
Tagen über das weite Meer,
als plötzlich was passiert?



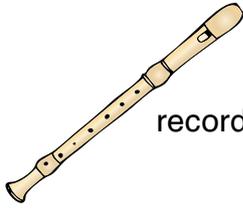
Wo haben die Piraten den
Schatz gefunden?
Was ist in der Kiste?



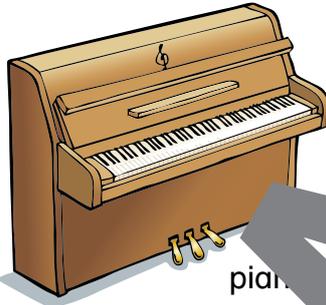
Wer stört die Piraten
bei ihrem Schatz?
Wie endet die Geschichte?

Meet the instrument

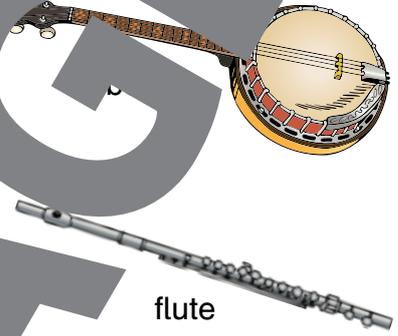
1 Find the words (↓ →) and colour in the squares.



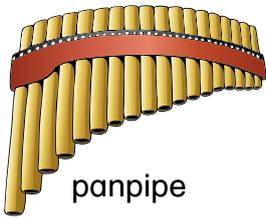
recorder



piano



flute



panpipe



trumpet



guitar



drums



harp



French horn

B	X	E	R	F	L	T	E	M
N	O	P	D	R	S	J	G	
I	L	K	W	E	G	L	J	R
W	P	B	A	N	J	O	L	E
H	A	P	C	X	U	P	C	T
A	N	M	E	X	T	O	A	
T	I	L	L	U	T	Q	R	R
F	A	J	K	T	R	D	W	
P	J	T	R	J	M	P	E	T
E	M	N	S	I	W	R	S	

cut out the cards and play a memory game.

