

T 17. Levend memory

Doel: geheugen trainen

Twee personen gaan naar de gang. De anderen staan en spreken per 2 dezelfde handeling af. Bijvoorbeeld zwaaien, klappen etc.

De twee personen komen terug en spelen het memoriespel.

Speler 1 wijst 2 personen aan die hun handeling laten zien. Zijn ze hetzelfde dan gaan die twee zitten en krijgt degene die goed geraden heeft een punt. Zijn ze niet hetzelfde dan blijven ze staan. Dan is speler 2 aan de beurt.

De laatste 2 die blijven staan mogen nu naar de gang.

Uitbreiding/ Variatie

Je kunt het nog eens spelen met geluiden of met het zingen van de eerste regel van een liedje.