



Scouting

Speladvies bevermemory

Beste beverleiding,

Met dit memoryspel kun je de bevers kennis laten maken met de verschillende bewoners van het dorp Hotsjietonia. Een memory bestaat uit twee kaartjes. Eén kaartje met de naam en afbeelding van deze bewoner. En een tweede kaartje met een deel van de huiskamer van deze bewoner.

Spelregels memory

De meeste mensen zullen de regels van het memoryspel wel kennen. Om je geheugen op te frissen of voor degenen die geen ervaring met dit spel hebben, hieronder de belangrijkste spelregels.

Doel

Het is de bedoeling om door goed te kijken en slim te spelen, zoveel mogelijk setjes van twee kaarten te verzamelen. Door goed op te letten bij andere beurten kun je achterhalen waar de verschillende kaarten liggen die misschien wel bij elkaar horen.

Spelen maar...

Schud alle kaartjes goed door elkaar en leg ze met de kant, waar het speltakteken op staat, naar boven op tafel. De kaartjes mogen elkaar niet raken. Bepaal wie mag beginnen (bijvoorbeeld de jongste of de oudste). Die draait twee kaarten om. Als hij twee kaarten omdraait die bij elkaar horen, mag hij ze houden en nog een keer twee kaarten omdraaien. Horen de twee omgedraaide kaarten niet bij elkaar, dan is de volgende speler aan de beurt. Het spel eindigt wanneer alle kaartjes op zijn. Degene met de meeste kaartjes wint.

