

OBJECTEN VAN DE KERMIS – MEMORYSPEL



Een wafelijzer, een circuskostuum, geplooid ijzer, ... Heel wat objecten zijn gelinkt aan de kermis. Aan de hand van een memoryspel kunnen de bewoners meer over enkele objecten leren. Er zijn twee spelletjes die gespeeld kunnen worden met elk een ander niveauverschil.

Doelstellingen	Methode	Soort activiteit	Duur	Moelijkheid
Het stimuleren van de cognitie. Ophalen van herinneringen	Cognitie training (memory)	Individueel of in kleine groep	Ong. 20 minuten	Cognitief: Spel 1: gemiddeld Spel 2: gemakkelijk Fysiek: gemakkelijk

MATERIAAL

- De memorykaarten met objecten van de kermis
- Uitleg over de objecten

VOORBEREIDING

- Schud de kaarten.
- Spel 1: Leg de kaarten afgedekt op tafel.
- Spel 2: Verdeel de paren foto's in twee stapels. De ene stapel leg je afgedekt neer. Bij de andere stapel leg je de kaarten op een rij, zichtbaar op tafel.

UITLEG

SPEL 1: Memory

Elk om beurt, mag er een speler twee kaarten omdraaien. Bij een paar, krijgt de speler het paar en mag hij/zij nog eens spelen. Indien niet, is het aan de andere speler. Het spel is gedaan als alle paren weg zijn. Degene met de meeste paren wint. Bij één-op-één begeleiding, kan de begeleider zelf meespelen.

Nadien kunnen de voorwerpen op de kaarten aanzetten tot dialoog. Begeleiders kunnen meer info over de objecten vinden op de USB-stick.



SPEL 2: Match de foto

Een speler draait een kaart om van de afgedekte stapel. De persoon zoekt dezelfde foto in de rij van de open kaarten. Als de kaart gevonden is, krijgt hij/zij het paar en wordt er een nieuwe kaart omgedraaid.

Nadien kunnen de voorwerpen op de kaarten aanzetten tot dialoog. Begeleiders kunnen meer info over de objecten vinden op de USB-stick.

Aandachtspunt

Je kan het niveau van het spel aanpassen door meer of minder kaarten te gebruiken.