

Memory–handelingsschema spel

Paren vormen

Alle kaartjes worden voordat het spel memory gaat beginnen geschud. De kaartjes worden daarna afgedekt op de tafel neergelegd.

Als de kaartjes afgedekt op tafel zijn neergelegd dan mag de eerste speler twee kaartjes omdraaien. Deze kaartjes laat hij dan even liggen zodat iedereen kan zien welke afbeelding er op de kaartjes staat. Als het dezelfde kaartjes zijn dan mag de speler kaartjes pakken en een algoritme leggen. Zie hieronder

Zijn ze niet hetzelfde, dan worden de kaartjes weer afgedekt op tafel neergelegd (probeer de plaats van deze kaartjes te onthouden). De volgende speler is nu aan de beurt.

Handelingsschema leggen

Als een speler twee gelijke kaartjes heeft worden deze op elkaar op het handelingsschema-bord gelegd. Kaartjes die eenmaal zijn neergelegd, mogen niet meer verplaatst worden!

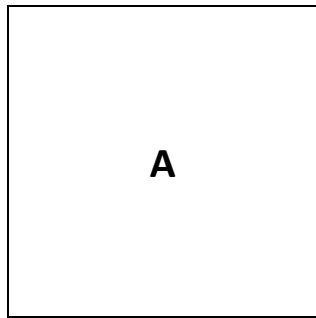
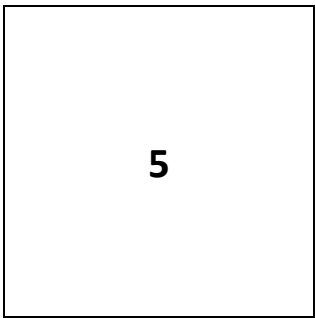
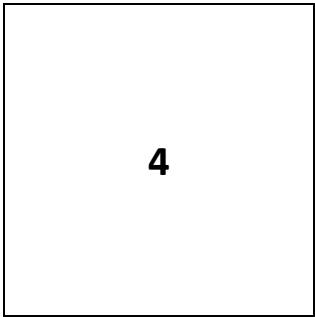
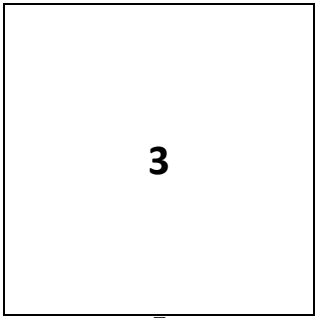
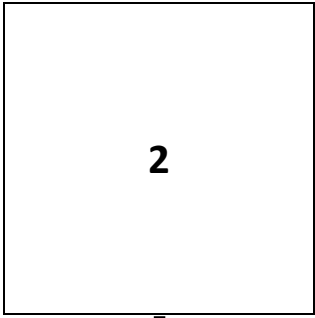
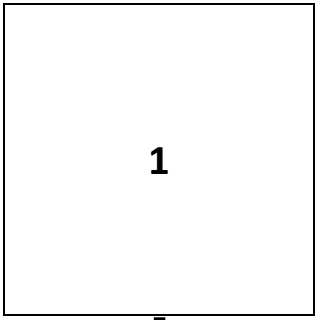
Uiteindelijk moet het handelingsschema van de reanimatie te zien zijn.

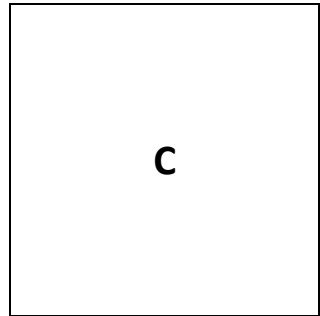
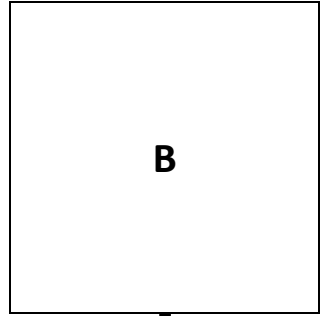
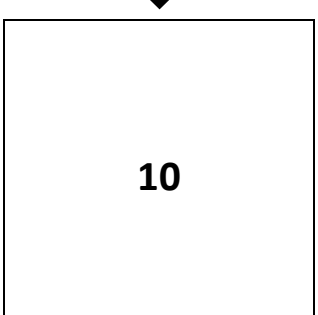
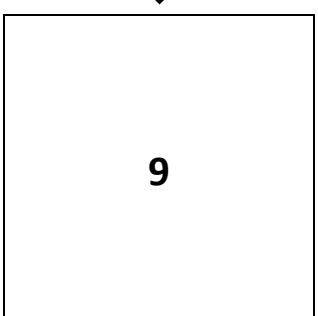
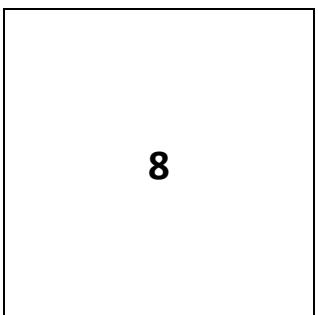
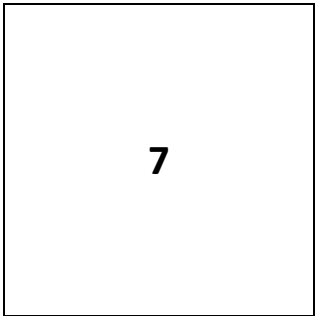
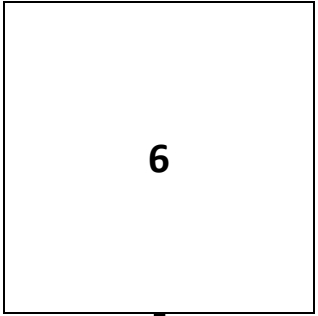
Let op! Niet alle kaartjes horen in het handelingsschema.

Winnaar

Het spel memory is afgelopen wanneer alle kaartjes op zijn en op het handelingsschema-bord gelegd. Diegene met de meeste punten heeft gewonnen:

- Per goed paar: 10 punten
- Per juiste plek in het handelingsschema: 20 punten





11



12



13