



# Gebaren

## Memoryspel Dieren.

### Spelregels en variaties.

# Spelregels en variaties.

Dit spel is eigendom van Taal foar lytskes en in opdracht van zijn de afbeeldingen van gebaren en dieren ontworpen door FlashLionz.

> Algemene voorwaarden zijn te vinden op [www.taalfoarlytskes.nl](http://www.taalfoarlytskes.nl) onder aan de webpagina.

Bevalt het spel? Ik zou het leuk vinden als je een review op Google achter laat. Wanneer je over het spel iets op social media deelt, vergeet mij dan niet te taggen.

Veel plezier met het spel!

# Spelregels en variaties.

Op het rode kaartje staat in het groot het gebaar afgebeeld en in het klein het dier. Op het blauwe kaartje is dit net andersom. Een rood en een blauw kaartje zijn dus een match. Dit spel bevat 40 kaarten. Dit zijn 20 gebaren en 20 dieren.

1. Olifant.	6. Walvis.	11. Koe.	16. Rups.
2. Leeuw.	7. Dolfijn..	12. Kip.	17. Mol.
3. Giraffe.	8. Vis.	13. Haan.	18. Konijn.
4. Krokodil.	9. Schaap.	14. Vogel	19. Hond.
5. Schildpad	10. Varken.	15. Vlinder	20. Poes.

Gebruik van dit spel kan op verschillende manieren.

Optie 1: Houd de kaarten in de hand of leg ze op een stapel. Benoem welk dier je ziet op het blauwe kaartje en bij de rode maakt je het gebaar wat er op staat.

Optie 2 Leg alle kaarten in rijtjes met de afb. naar boven op tafel. Zoek samen welke 2 kaartjes bij elkaar horen. Wijs op het ene kaartje aan dat je zoekt naar het plaatje dat in de cirkel staat.

# Spelregels en variaties.

Optie 3. Leg alle kaarten in een vierkant op de kop op tafel. Per beurt mag je 2 kaarten omdraaien. Als je een setje omdraait dan mag je deze pakken en op een stapeltje voor je neerleggen. Als je een setje hebt gepakt ben je nog steeds aan de beurt en mag je nogmaals een poging wagen. Je kan ook twee kaarten omdraaien die niet gelijk aan elkaar zijn. Je bent dan meteen de beurt kwijt en de volgende speler is aan de beurt.

## Makkelijk:

Leg de kaartjes die bij elkaar horen naast elkaar.

## Gemiddeld:

Leg de kaartjes netjes en overzichtelijk in een vierkant.

## Moeilijk:

Leg de kaartjes rommelig en door elkaar op de tafel.

Variatie: Reken het gepakte kaartje pas goed wanneer er het juiste gebaar gemaakt wordt. Voor meer variatie tips, bekijk mijn website. Degene met de meeste kaartjes wint.

# Spelregels en variaties.

Is je kind nog te jong om memory te spelen?

Optie 1: Wat je dan ook kunt doen is het rode kaartje en het blauwe kaartje die bij elkaar horen naast elkaar leggen met de afbeelding naar boven. Wijs een kaartje aan, zeg het woord, of maak het gebaar van het kaartje dat je wilt zoeken. Beide kaartjes gevonden? Benoem het woord en maak het gebaar. Daarna draai je deze kaartjes om of leg deze aan de kant op een stapel. Ga door tot je alle kaartjes hebt gehad.


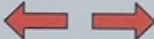





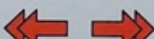



















Optie 2: Leg de kaarten in twee vakken op tafel. Een rood vak en een blauw vak. Dit kun je makkelijk beginnen door de kaarten beide op dezelfde volgorde neer te leggen. Vraag welk blauw kaartje je zoekt of gebaar welk rood kaartje je zoekt en zoek dan de andere er bij. Kaartjes die je gehad hebt, leg je aan de kant.

Speel je met meerdere personen, dan kan ieder om de beurt een kaartje zoeken en legt deze op zijn of haar eigen stapeltje. **Weet jij alle gebaren?**



# Spelregels en variaties.

## Wat betekenen de pijltjes in?

	De pijl geeft de richting aan en is tevens een aanduiding van de lengte of grootte van de beweging.		De handen bewegen uit elkaar.		De handen maken tegelijk herhaalde cirkelbewegingen naar voren.
	De beweging dient één of meerdere keren herhaald te worden.		De handen bewegen naar elkaar.		De handen maken cirkelbewegingen naar voren, alternerend: als de ene hand boven is, is de andere beneden.
	De beweging wordt in beide richtingen herhaald, dus: heen en weer, op en neer, enz.		De handen bewegen herhaald van elkaar af.		De ene hand maakt contact met het lichaam of de andere hand.
	Cirkelbeweging: de pijl geeft de richting aan en is tevens een aanduiding van de grootte van de beweging.		De handen bewegen herhaald heen en weer, tegelijk dezelfde kant op.		De ene hand tikt twee keer het lichaam of de andere hand aan.
	De cirkelbeweging wordt één of meerdere keren herhaald.		De handen bewegen herhaald naar elkaar toe en van elkaar af.		De ene hand tikt drie of meer keren het lichaam of de andere hand aan.
	De beweging stopt plotseling en de hand blijft even in dezelfde positie.		De handen bewegen herhaald naar beneden, tegelijk dezelfde kant op.		De vingers wiebelen als het ware kort heen en weer, onafhankelijk van elkaar.
	Tijdens de beweging sluiten de vingers zich.		De handen bewegen herhaald op en neer, alternerend: als de ene hand boven is, is de andere beneden.		Dezelfde beweging als hierboven, maar nu van twee vingers.
	Tijdens de beweging spreiden de vingers zich.		De handen maken een cirkelbeweging: linkerhand naar links, rechterhand naar rechts.		De duim wrijft langs de vingers.
	Draaiende beweging vanuit de onderarm		De handen maken een cirkelbeweging: tegelijk dezelfde kant op.		De hand sluit zich.

Bron: Nijntje voorleesboek met gebaren. Nederlands gebarencentrum.

# Spelregels en variaties.

Heb jij ook een leuke variatie op dit spel? Deel het via social media in een video en tag @taal\_foar\_lytskes hier in zodat ik dit ook weer kan delen.

In mijn highlight verzamel ik beeldmateriaal van de variaties van het spel.

Ik zou het erg waarderen wanneer je een Google Review zou willen plaatsen.

Veel plezier!

Karin de Jong

- Taal foar lytskes -

