

Minnisleikur

Memory

Aldur: 2¹/₂ – 5 ára

Fjöldi leikmanna: 2-4

Leiktími: 10 mínútur

Innihald: 24 spjöld með myndum

Leikreglur: Fyrst eru öll spilin lögð á hvolf á borðið og þeim ruglað. Svo er þeim raðað í jafnar raðir. Mikilvægt er að þau liggi ekki hvert ofan á öðru.

Sá sem byrjar snýr við einhverjum tveimur spjöldum. Ef myndirnar eru eins á báðum spjöldum má hann taka samstæðuna til sín og gera aftur. Hann má halda áfram að gera á meðan hann fær samstæður. Sniðugt er að segja upphátt hvað er á myndinni á spjaldinu sem snúið er við. Bæði eykur það orðaforða barnsins og hjálpar því að muna hvar myndin liggur.

Ef myndirnar eru ekki eins, verður hann að snúa spjöldunum við aftur og næsti þáttakandi má gera.

Þegar spjöldunum er snúið við, verður að leyfa öllum þáttakendum að sjá þau áður en þeim er hvolft á sama stað aftur. Þannig geta spilarar lagt á minnið hvar ákveðnar myndir liggja, sem getur auðveldað þeim að finna næstu samstæðu.

Aldrei má snúa þremur spjöldum, jafnvel þó spilari telji sig hafa óvart snúið röngu spjaldi.

Spilinu er lokið þegar búið er að finna allar myndasamstæður. Sá sem hefur fengið flest myndapörin hefur unnið. Annaðhvort er hægt að telja samstæðurnar eða stafla spjöldunum sínum upp. Sá sem er með hæsta staflann hefur unnið.

Ef tveir reynast jafnir geta þeir spilað eina stutta umferð með aðeins 9 myndapörum til að útkljá jafnteflið.

Ábending í lokin: Ef mjög ung börn eru að spila, eða þegar spilað er í fyrsta sinn, gæti verið sniðugt að byrja með færri myndapör en fjölga þeim síðar þegar börnin hafa náð tökum á spilinu.

Aðrar leikaðferðir:

Gott minni: Yngsta barnið má byrja og tekur eitt spjald úr kassanum og lýsir myndinni sem er á því. Að því loknu leggur það spjaldið á hvolf á borð. Næsti gerir á sama hátt og svo er haldið áfram þangað til öll spjöldin eru komin á borðið. Um leið reyna börnin og leggja á minnið hvar hvaða spjald liggur.

Þegar búið er að leggja öll spjöldin niður skiptast þáttakendur á að snúa þeim við einu og einu í senn. Þeir sem hafa gott minni geta nú verið fljótir að safna mörgum samstæðum. Sá sem er að gera í hvert skipti byrjar á því að snúa einu spjaldi. Ef ekkert barnanna er búið að fá spjald með samskonar mynd og birtist, má spilari leggja spjaldið fyrir framan sig. Myndin snýr upp. Ef hann á sjálfur slíkt spjald er hann búinn að fá samstæðu og heldur báðum spjöldunum.

Ef einhver annar átti kort með sömu mynd verður að leggja spjaldið aftur á hvolf á sinn stað. Síðan gerir næsti.

Spilinu er lokið þegar öll spjöldin eru búin á borðinu. Sá sem hefur safnað flestum samstæðum hefur unnið.

Snögg viðbrögð: Spjöldunum er ruglað og þau lögð á hvolf á borðið. Barnið sem byrjar snýr einu spjaldið við og lætur það liggja þannig á borðinu. Koll af kalli gera hin börnin eins. Þegar tvö eins spjöld eru komin í ljós á borðinu eru snögg viðbrögð það sem gildir. Sá sem er fyrstu að hrópa hvað er á myndunum má taka samstæðuna til sín. Síðan er haldið áfram að spila. Spilinu er lokið þegar tvö spjöld eru eftir á borðinu. Sá sem hefur fengið flestar samstæður hefur unnið.

Samstæður (fyrir þau allra yngstu): Spjöldunum er ruglað og þau lögð á borðið með myndhliðina upp. Eitt barnanna velur sér eitt spjald og segir hvað er á því. Síðan lætur það næsta barn frá spjaldið. Það á að finna samstæðu á borðinu og tekur síðan samstæðuna til sín. Að þessu loknu tekur það barn annað spjald af borðinu og segir hvað er á því áður en það lætur næsta barn frá spjaldið. Þannig er haldið áfram þar til spilinu er lokið þegar ekkert spjald er eftir á borðinu. Í þessari aðferð er enginn vinningshafi.