

Memory

In het bewegingsonderwijs spreekt men van verschillende arbeidsverhoudingen: leren, oefenen (trainen), kampen en spelen. De verhoudingen tot de bewegingsopdrachten komen vaak gemengd voor. Zo kan men spelend leren of spelend oefenen of kampend spelen. In een artikelenreeks willen we het spelelement in het recreatief turnen terug in de spotlights zetten. Een dankbare techniek om het spelelement in de gymzaal te brengen is het ombouwen van gezelschapsspellen tot bewegingsspel. Memory leent zich heel gemakkelijk tot die omvorming.

1. HET OORSPRONKELIJK SPEL

Een twintigtal kaartjes of meer worden met de afbeelding onderaan willekeurig dooreen op tafel gelegd. Elke afbeelding komt tweemaal voor. Een speler draait twee kaartjes om. Zijn de afbeeldingen identiek dan blijven die zichtbaar of ze worden uit het spel genomen. Zijn ze verschillend, dan worden ze op dezelfde plaats weer omgekeerd op tafel gelegd. Speel je alleen, dan probeer je in zo weinig mogelijk beurten de dubbels bloot te leggen. Speel je met twee, dan tracht je om het meest paren te verzamelen.

Dit spel kan gespeeld worden met een kaartspel, de paren worden dan gevormd door de kaarten met dezelfde waarden en dezelfde kleur. Dit spel kan ook in de handel aangekocht worden of op de PC gespeeld (zie bronvermelding). Het raden van de plaats van de kaartjes steunt niet louter op geluk. Het vinden doet een beroep op - zoals de naam van dit spel het zegt - je "memory".

Ook kan je tactieken ontwikkelen zoals: eerst een nieuwe kaart omkeren en dan pas een kaart waarvan je de keerzijde kent. Je kan kaarten omkeren volgens een vast patroon, zodat het memoriseren ook gemakkelijker wordt.

2. MEMORY IN DE GYMZAAL

In plaats van afbeeldingen van dieren, gebruiksvoorwerpen, landschappen, geometrische figuren enz.. gebruiken we gymopdrachten. Hier is er eveneens van elke opdracht een dubbel voorzien. Telkens men twee kaarten omkeert, moeten deze gymopdrachten uitgevoerd worden. Zijn ze de taken identiek dan wordt die twee maal uitgevoerd en de kaartjes blijven met de afbeelding boven liggen of worden uit het spel genomen. De winnaar is eveneens diegene die de meeste dubbels blootlegde.

Ieder spelleider laat zich bij het samenstellen van de opdrachten leiden door het gymniveau van de spelersgroep en de mogelijkheden van de gymzaal. Men kan de opdracht beschrijven (vanuit stand flikflak met twee helpers..) of tekenen. Men kan zich laten inspireren door de opdrachten van "het Gymrapport" en de "New Gymtics".

3. WAT HEB JE NODIG?

Minstens 2 x 10 kaartjes met geschreven of getekende gymopdrachten. Meer mag natuurlijk ook. De kaartjes mogen absoluut niet doorschijnend zijn en moeten een neutrale achterkant vertonen.

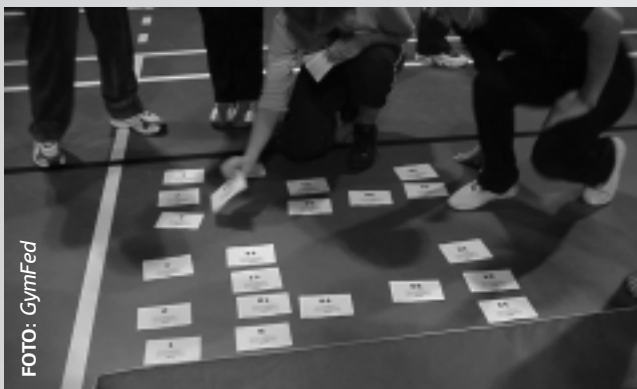
Voldoende turnmateriaal gymklaar opgesteld, zodat alle opdrachten meteen kunnen uitgevoerd worden.

4. ORGANISATIE

Het blijft de bedoeling dat alle deelnemers gelijktijdig kunnen deelnemen. Daarvoor is het nodig om meerdere "memory-sets" gelijktijdig in gebruik te nemen. In plaats van elk voor zich kan men ook groepjes van drie of vier tegen elkaar laten spelen.

Het lot (strootje trekken, teerlingen..) bepaalt wie begint. Om het spannend te maken kan je verbieden, dat de tegenstrevers aanwezig zijn tijdens het omdraaien van de twee kaartjes. Dit is zeker zo, als de spelers ondertussen de bewegingsopdrachten uitvoeren. Is dit niet zo, dan heeft een spelersgroepje voordeel bij een latere beurt.

Binnen een groepje kunnen de leden de geheugentaken verdelen. De opdrachten kunnen verplicht met hulp worden uitgevoerd.



5. BESPREKING

Zoals bij alle spellen omgevormd tot bewegingsspel blijft ook het controleren van de kwaliteits- van de bewegingsacti-

viteit de boodschap. Hiervoor zetten we toevallige toeschouwers (papa's of mama's) in. Deze observatietaak kunnen we eveneens aan de tegenstrevers toebedelen.

In plaats van gymthema's kunnen we eveneens conditioefeningen (kracht, lenigheid, weerstand..) als opdrachten voorzien.

6. BRONNEN

<http://www.pokemon-paradijs.com/onlinegames/memory/memory.php>
<http://www.funnygames.nl/spelletjes/79.html>
<http://www.nationalemediasite.nl/memory/>
<http://www.professionalstyle.nl/site/games/sw/index.htm>
<http://www.k3.be/k3/spelletjes/memo.asp>

