

Signalmemory

Tillfälle	Läger eller ungdomskväll
Typ	Tävling
Tid	15+ min (beroende på hur snabba de är och hur många som är med)
Ljudnivå	Medel - hög
Beskrivning	TVå personer ska spela memory där de andra ungdomarna är "memorybrickorna".

Material

- 2 stolar eller något som gör att de personer som gissar kommer upp lite i höjd och kan se "spelplanen".

Förberedelser

- Inget särskilt.

Utförande

- Välj ut två personer som ska gissa och be dem gå in i ett annat rum medan spelplanen förbereds.
- Resten av deltagarna delas in i par och ombeds komma överens om en rörelse med tillhörande ljud. Detta blir deras signal.
- När alla par har hittat på sin signal, fördelar de ut sig på golvet, som nu blir spelplanen. Paren ska helst inte stå bredvid varandra.
- Ta in de två som ska gissa och be dem ställa sig på stolarna.
- Den första som gissar väljer ut två personer, som då ska utföra sin signal.
 - Om de matchar, så ställer de sig utanför spelplanen på den sida som är närmast spelaren som gissade rätt. Spelaren fortsätter att gissa.
 - Om de inte matchar står de kvar. Turen går över till den andra spelaren.

Varianter

- Begränsa signalerna med olika kategorier, t.ec. djur, transportmedel, osv.
- Ha fler gissande spelare.