

Kruidnotenmemory

Plaats over elke cirkel een kruidnoot.

De kinderen nemen om beurten twee kruidnoten weg.

Wanneer zij dezelfde afbeeldingen zien, mogen ze de kruidnoten houden en blijven ze aan de beurt. Als de afbeeldingen verschillend zijn, leggen ze de kruidnoten terug en is het volgende kind aan de beurt.

Het kind dat aan het einde van het spel de meeste kruidnoten heeft, is de winnaar.



2

9

11

25

3

6

12

7

20

4

10

1

10

5

2

25

5

30

20

50

12

8

1

30

3

100

8

11

7

40

50

6

4

100

40

9



h

d

k

m

t

r

n

s

f

p

g

z

d

h

s

t

k

r

v

n

b

g

v

w

j

f

l

w

q

l

p

j

m

q

b

z





