

Akustisches Gedächtnis (AG)

Der Pirat Captain Schlitzohr geht auf Reisen. Merke dir gut, was er mitnehmen will und nenne im Anschluss so viele Dinge, die dir einfallen.
Der Trainer liest die Dinge langsam vor.



Kompass

Fernrohr

Trinkflasche

Piratenhut

Goldmünzen

Schatzkarte

Käsebrod

Säbel

Logbuch

Piratenflagge

