

Oktatási tevékenységek

Teszteld a memóriádat

Óvatosan vágja ki a játékot alkotó 40 kártyát.

Memóriajáték 1

A játék célja: birtokolni a nagyobb számot a kártyákat a játék végén.

Keverjük össze a kártyákat és tedd le őket be a asztal, rejtett arcok, formálás egy 6 26-os négyzet.

Folyamat A 2

legfiatalabb játékos kezdődik. Visszatér egyik a másik kettő után kártyákat, és ezt biztosítja minden játékos képes rá látni őket.

Ha azonosak, akkor azt összegyűjteni és visszaküldeni két új kártya.

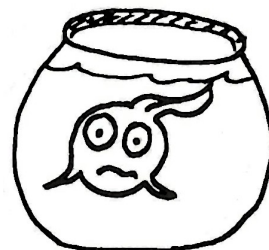
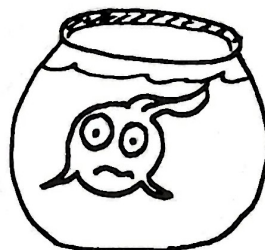
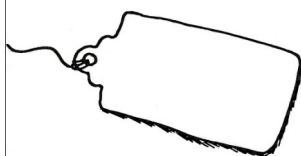
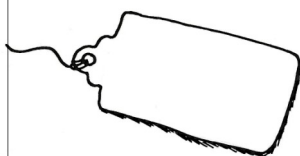
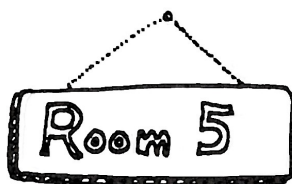
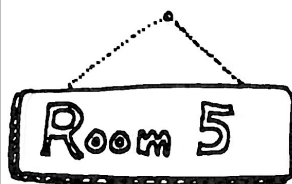
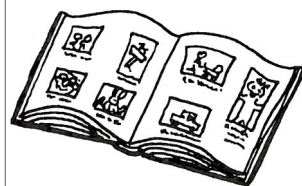
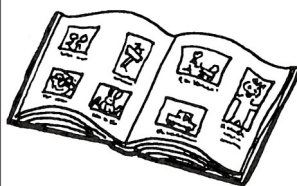
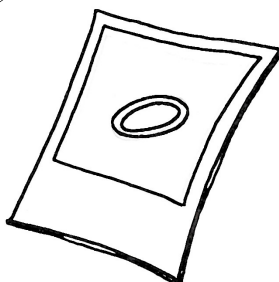
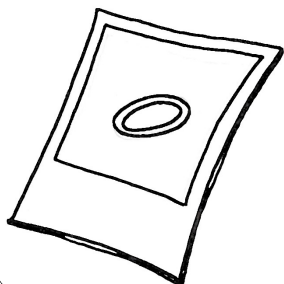
→ Ha ők vannak 3 más, visszaszéri őket, fejjel lefelé, a helyükön.

ez van akkor at torony a következő játékosé, abban az értelemben óránkénti.

A játék addig tart amit minden pár a kártyákat visszaszerezték.

A győztes van 4 majd az, aki birtokolja a legtöbb kártya.

In funkciót a kor a játékosok, ő van lehet játszani a csökkentett párok száma (4 4-es négyzet példa).

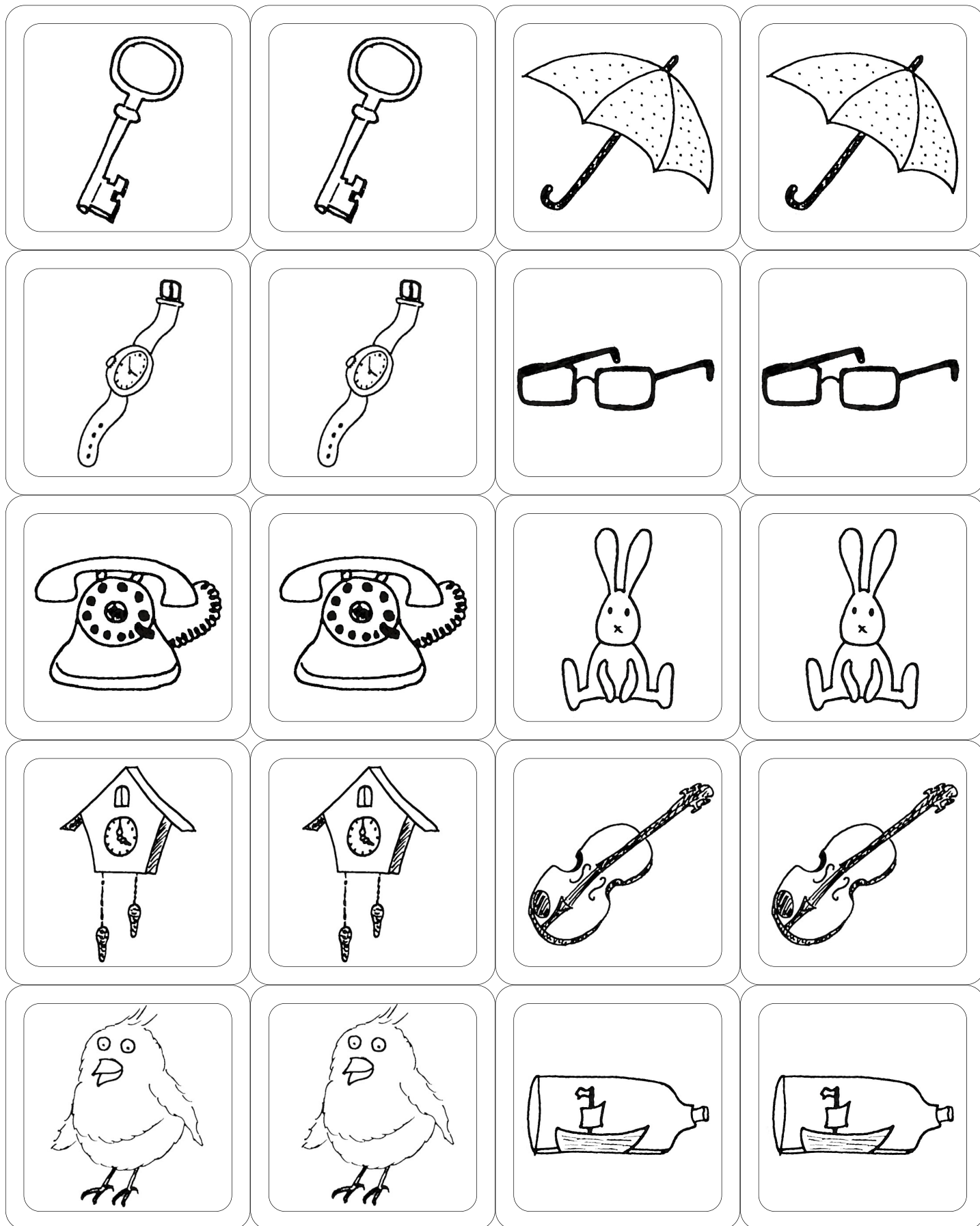


Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) által javasolt tevékenység az „Lost Property” rövidfilm alapján.
Rendező: Asa Lucander. Gyártás: 2 láb6. Lost Property © Asa Lucander. Illusztrációk a tevékenységhez: Bruce Demaugé-Bost.

Oktatási tevékenységek

Teszteld a memóriádat

Óvatosan vágja ki a játékot alkotó 40 kártyát.



Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) által javasolt tevékenység az „Lost Property” rövidfilm alapján.
Rendező: Asa Lucander. Gyártás: 2 láb6. Lost Property © Asa Lucander. Illusztrációk a tevékenységhez: Bruce Demaugé-Bost.