

Attività educative

Metti alla prova la tua memoria

Ritaglia con cura le 40 carte che compongono questo gioco.

Gioco di memoria 1

Scopo del gioco: possedere il più grande numero di carte alla fine del gioco.

Mescolare le carte e metterle giù su il tavolo, volti nascosti, che si formano un quadrato di 6 x 6.

Processo 2

Il giocatore più giovane inizia. Ritorna uno dopo l'altro due carte e lo garantisce tutti i giocatori possono vederli.

Se sono identici, li raccogliete e restituiteli due nuove carte.

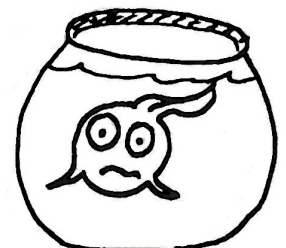
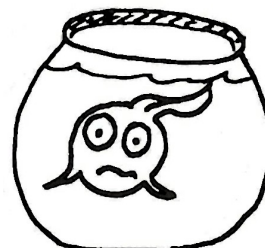
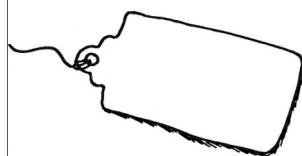
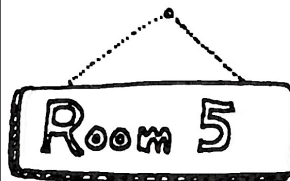
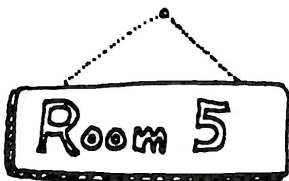
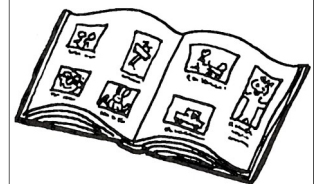
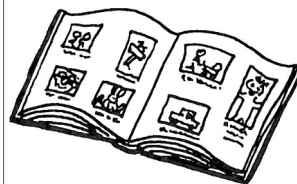
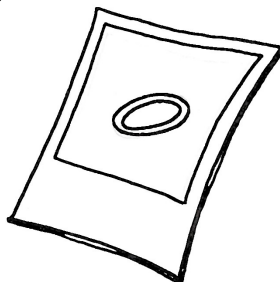
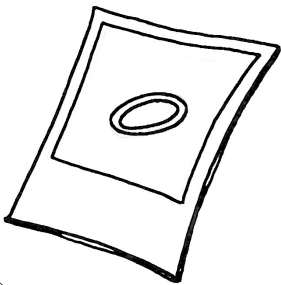
Se loro sono diversi, li rimette a posto, sottosopra, al loro posto.

Lo è allora a torre del giocatore successivo, in questo senso ogni ora.

Il gioco continua fino a quando cosa tutte le coppie le carte sono state recuperate

Il vincitore è poi quello che possiede il maggior numero di carte.

Dentro funzione di età di giocatori, lui è possibile giocare con a numero ridotto di coppie (un quadrato di 4 x 4 x esempio).

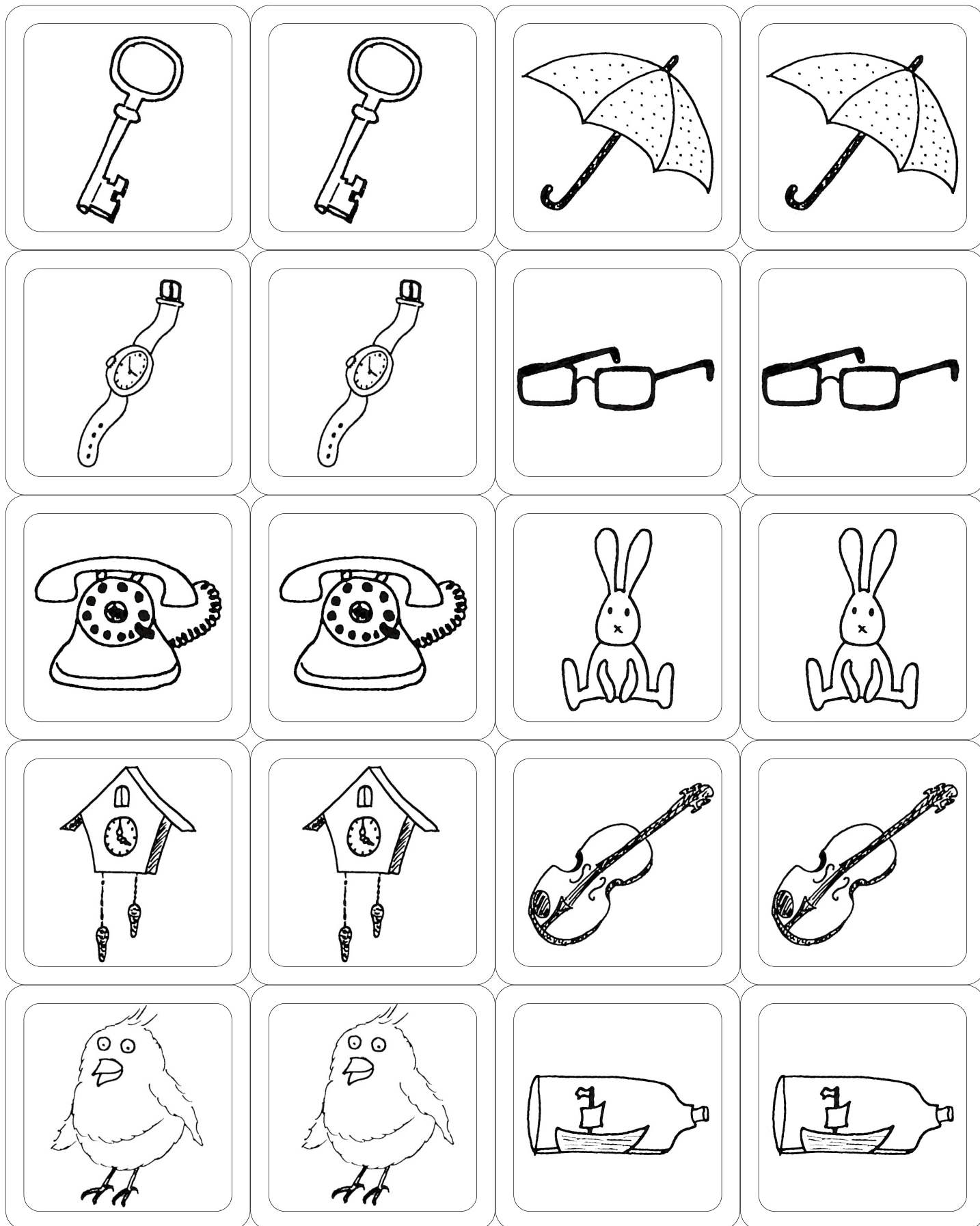


Attività proposta da Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) basata sul cortometraggio "Lost Property".
Regia: Asa Lucander. Produzione: 2 piedió. Lost Property © Asa Lucander. Illustrazioni per l'attività: Bruce Demaugé-Bost.

Attività educative

Metti alla prova la tua memoria

Ritaglia con cura le 40 carte che compongono questo gioco.



Attività proposta da Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) basata sul cortometraggio "Lost Property".
Regia: Asa Lucander. Produzione: 2 piedió. Lost Property © Asa Lucander. Illustrazioni per l'attività: Bruce Demaugé-Bost.