

Kegiatan pendidikan

Uji ingatan Anda

Gunting dengan hati-hati 40 kartu yang membentuk permainan ini.

Permainan memori **1**

Tujuan permainan: memiliki lebih besar nomor dari kartu di akhir permainan.

Campur itu kartu dan letakkan mereka pada itu meja, wajah tersembunyi, terbentuk persegi dengan ukuran 6 x 6.

Proses Itu **2**

pemain termuda mulai. Dia kembali satu demi dua lainnya kartu, dan memastikan itu semua pemain bisa melihat mereka.

↳ Jika keduanya identik, itu kumpulkan dan kembalikan dua kartu baru.

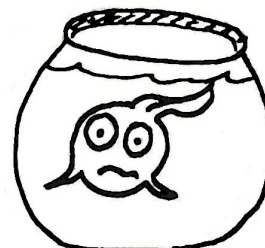
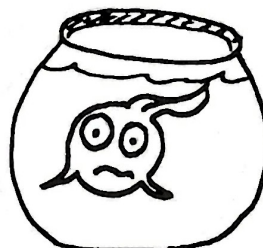
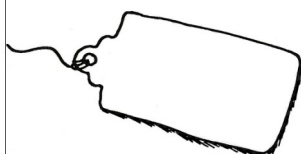
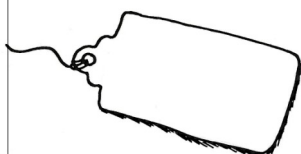
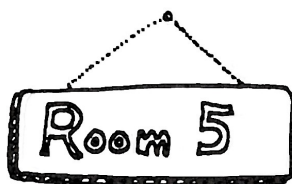
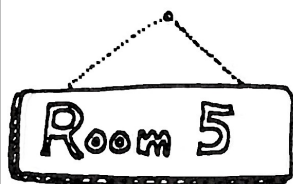
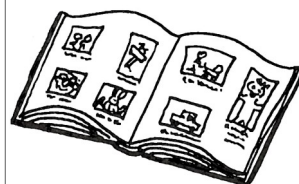
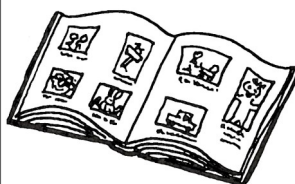
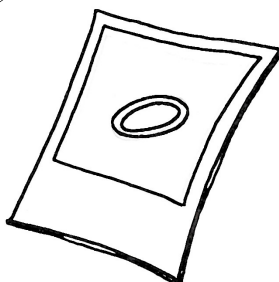
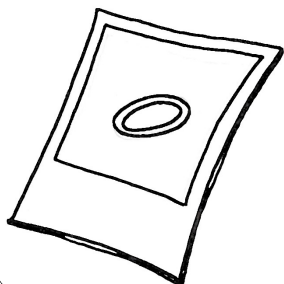
→ Jika mereka adalah **3** berbeda, dia mengembalikannya, terbalik, di tempat mereka.

Itu lalu di menara dari pemain berikutnya, dalam artian per jam.

Permainan berlanjut sampai apa semua pasangan kartu telah dipulihkan.

Itu pemenang adalah **4** lalu orang yang memilikinya kartu terbanyak.

Di fungsi dari usia dari pemain, dia adalah mungkin untuk bermain dengan a berkurang jumlah pasangan (persegi 4 x 4 kali contoh).

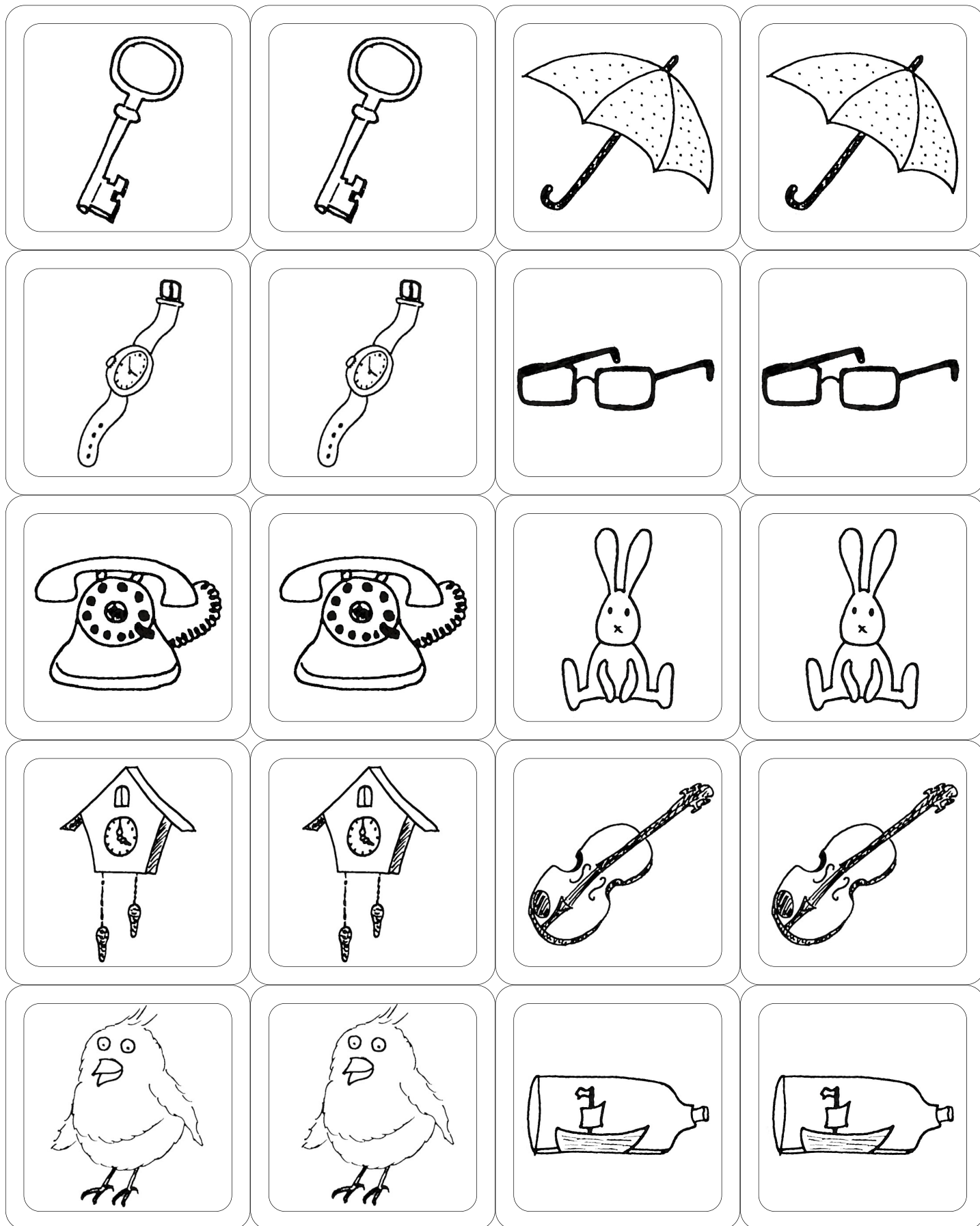


Kegiatan diusulkan oleh Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) berdasarkan film pendek "Lost Property".
Sutradara: Asa Lucander. Produksi: 2 kaki6. Lost Property © Asa Lucander. Ilustrasi kegiatan: Bruce Demaugé-Bost.

Kegiatan pendidikan

Uji ingatan Anda

Gunting dengan hati-hati 40 kartu yang membentuk permainan ini.



Kegiatan diusulkan oleh Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) berdasarkan film pendek "Lost Property".
Sutradara: Asa Lucander. Produksi: 2 kaki6. Lost Property © Asa Lucander. Ilustrasi kegiatan: Bruce Demaugé-Bost.