

Działalność edukacyjna

Sprawdź swoją pamięć

Ostrożnie wytnij 40 kart składających się na tę grę.

Gra pamięciowa 1

Cel gry: posiadać większy numer z karty na koniec gry.

Wymieszaj the karty i odłóż je na the stół, ukryte twarze, formowanie kwadrat 6 26.

Proces 2

The najmłodszy zawodnik zaczynać. Wraca jeden po dwóch pozostałych karty i zapewnia to wszyscy gracze mogą zobaczyć je.

Jeśli są identyczne, to zbierz je i wróć dwie nowe karty.

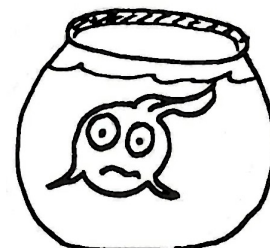
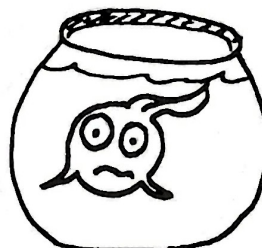
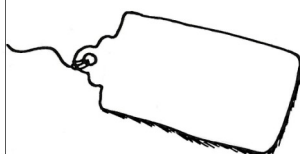
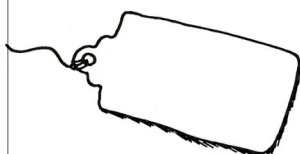
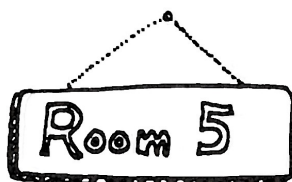
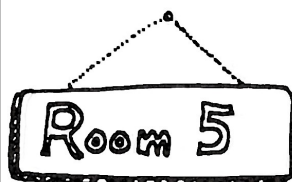
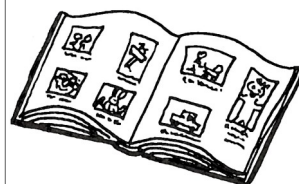
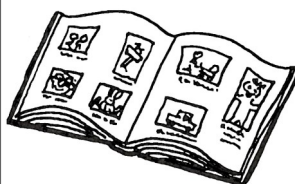
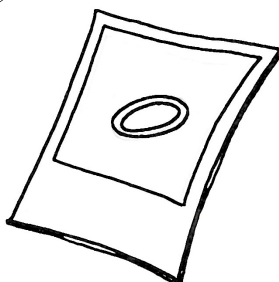
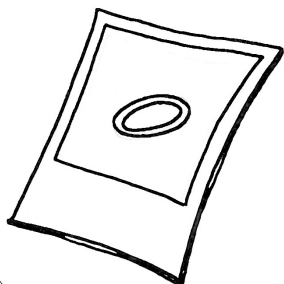
→ Jeśli oni są 3 inne, odkłada je z powrotem, do góry nogami, na swoim miejscu.

To jest wtedy o godz wieża w pewnym sensie następnego gracza codzienny.

Gra trwa do co wszystkie pary karty zostały odzyskane.

The zwycięzca jest 4 potem ten, kto jest właścicielem najwięcej kart.

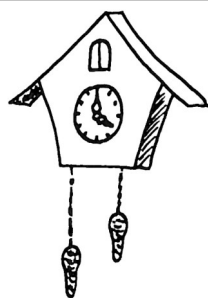
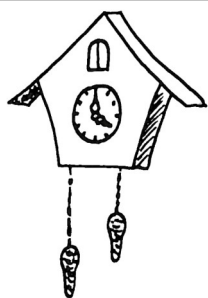
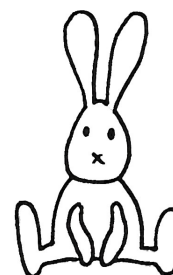
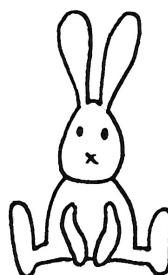
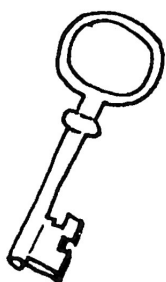
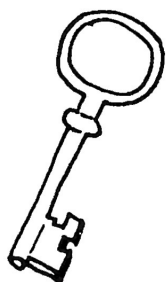
w funkcja z wiek z gracz, on jest można grać z zmniejszona liczba par (kwadrat 4 2 4 wg przykład).



Działalność edukacyjna

Sprawdź swoją pamięć

Ostrożnie wytnij 40 kart składających się na tę grę.



Działanie zaproponowane przez Bruce'a Demaugé-Bosta (Petit Abécédaire de l'école) na podstawie filmu krótkometrażowego „Lost Property”.
Reżyseria: Asa Lucander. Produkcja: 2foot6. Lost Property © Asa Lucander. Ilustracje do ćwiczenia: Bruce Demaugé-Bost.