

கல்வி நடவடிக்கைகள்

உங்கள் நினைவகத்தை சோதிக்கவும்

இந்த விளையாட்டை உருவாக்கும் 40 அட்டைகளை கவனமாக வெட்டுங்கள்.

1 நினைவக விளையாட்டு

விளையாட்டின் நோக்கம்: சொந்தம் பெரியது எண் இன் விளையாட்டின் முடிவில் அட்டைகள்.

கலக்கவும் தி அட்டைகள் மற்றும் அவற்றை கீழே போடு அன்று தி மேஜை, மறைக்கப்பட்ட முகங்கள், உருவாகின்றன ஒரு சதுரம் 6x6.

2 செயல்முறை

இளைய வீரர் தொடங்கும். அவர் திரும்புகிறார் ஒன்றன் பின் ஒன்றாக அட்டைகள், மற்றும் அதை உறுதி செய்கிறது அனைத்து வீரர்களும் முடியும் அவர்களை பார்க்க.

அவர்கள் ஒரே மாதிரியாக இருந்தால், அது அவற்றை சேகரித்து திரும்பவும் இரண்டு புதிய அட்டைகள்.

→ என்றால் அவர்கள் உள்ளன வித்தியாசமாக, அவர் அவற்றைத் திரும்ப வைக்கிறார்.

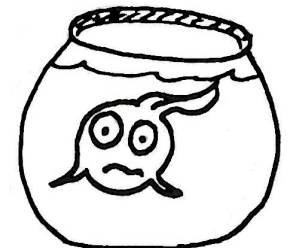
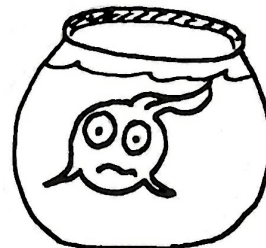
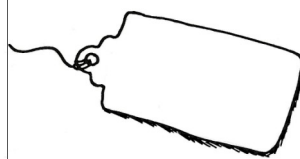
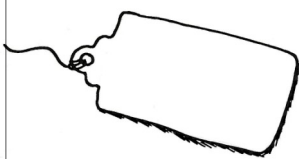
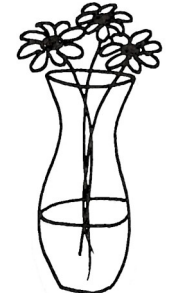
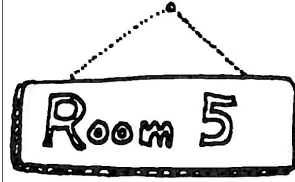
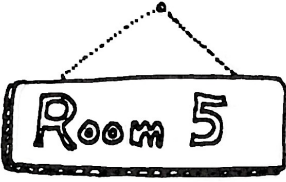
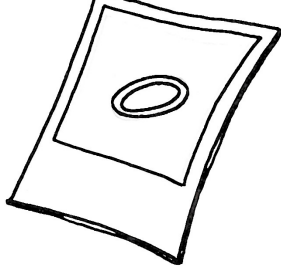
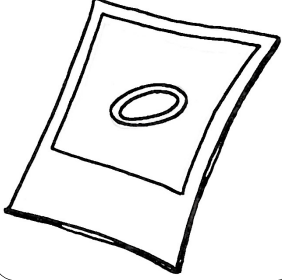
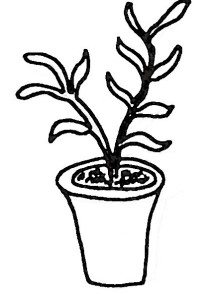
3 தலைகீழாக, அவற்றின் இடத்தில்.

அது பிறகு மணிக்கு கோபுரம் அடுத்த வீரரின், பொருளில் மணிநேரம்.

வரை ஆட்டம் தொடரும் என்ன அனைத்து ஜோடிகள் அட்டைகள் மீட்கப்பட்டன.

4 தி வெற்றியாளர் உள்ள பின்னர் உடையவர் பெரும்பாலான அட்டைகள்.

இல் செயல்பாடு இன் வயது இன் வீரர்கள், அவர் உள்ளது ஒரு உடன் விளையாட முடியும் ஜோடிகளின் எண்ணிக்கை குறைக்கப்பட்டது (4 x 4 ஆல் ஒரு சதுரம் உதாரணம்).



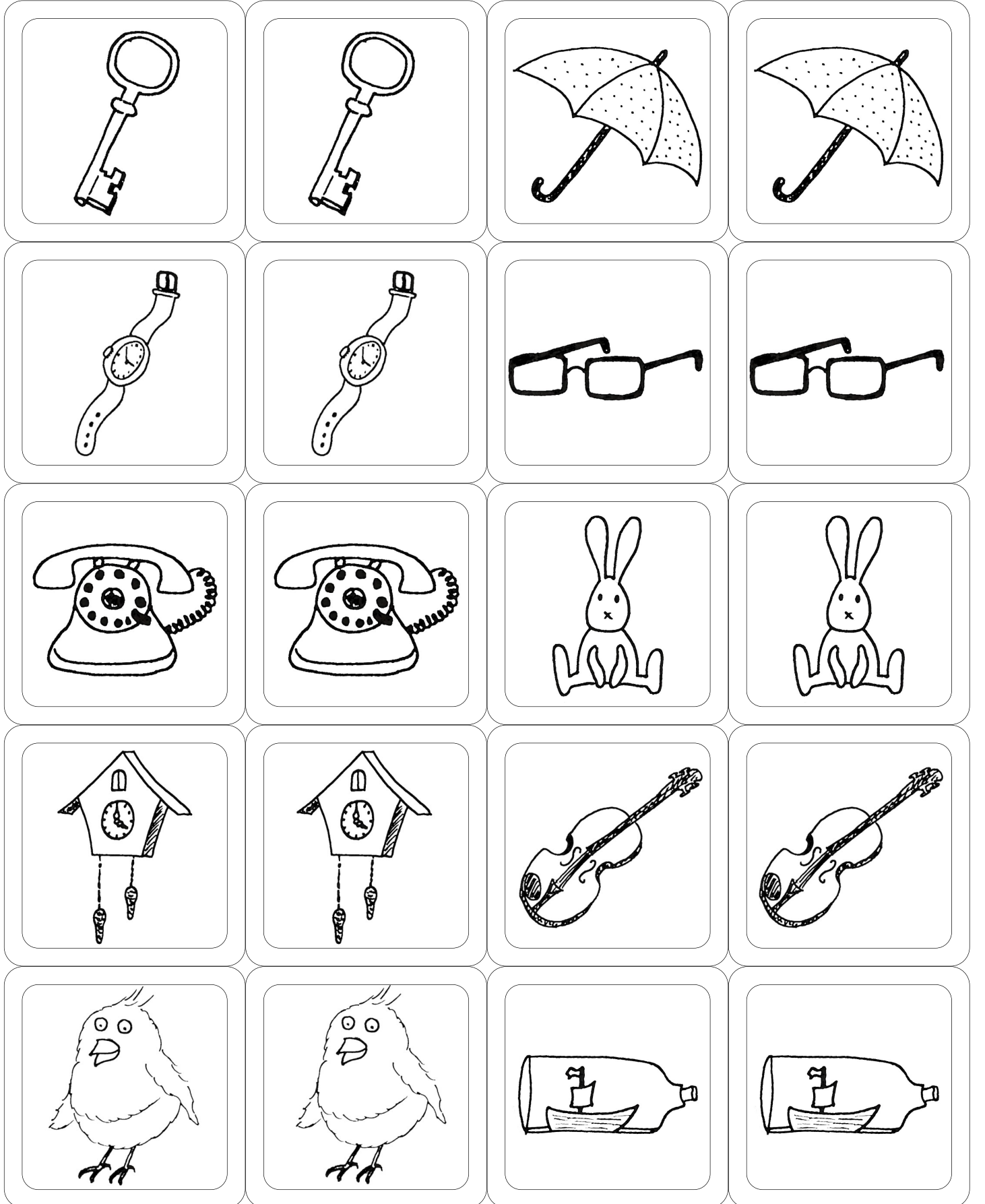
"Lost Property" என்ற குறும்படத்தை அடிப்படையாகக் கொண்ட Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) முன்மொழியப்பட்ட செயல்பாடு.

இயக்குனர்: ஆசா லூகாண்டர். உற்பத்தி: 2 அடி 6. Lost Property © Asa Lucander. செயல்பாட்டிற்கான எடுத்துக்காட்டுகள்: புரூஸ் டெமாஜே-போஸ்ட்.

கல்வி நடவடிக்கைகள்

உங்கள் நினைவகத்தை சோதிக்கவும்

இந்த விளையாட்டை உருவாக்கும் 40 அட்டைகளை கவனமாக வெட்டுங்கள்.



"Lost Property" என்ற குறும்படத்தை அடிப்படையாகக் கொண்ட Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) முன்மொழியப்பட்ட செயல்பாடு.

இயக்குனர்: ஆசா லூகாண்டர். உற்பத்தி: 2 அடி 6. Lost Property © Asa Lucander. செயல்பாட்டிற்கான எடுத்துக்காட்டுகள்: புரூஸ் டெமாஜ்-போஸ்ட்.