

សកម្មភាពអប់រំ

សាកល្បងការចងចាំរបស់អ្នក។

កាត់ចេញដោយប្រុងប្រយ័ត្ននូវសន្លឹកបៀបចំនួន 40 ដែលបង្កើតជាហ្គេមនេះ។

ហ្គេម Memory

គោលបំណងនៃហ្គេម៖ ជាម្ចាស់

ធំជាង លេខ នៃ

កាត់នៅចុងបញ្ចប់នៃហ្គេម។

លាយ នេះ។ កាត់ និង

ដាក់ពួកវាចុះ នៅលើ នេះ។ តូ

មុខលាក់, បង្កើត

កាត់នៃ 6 ០6 ។

ដំណើរការ

ក៏ច្បាស់រូងជាងគេ

ចាប់ផ្តើម។ កាត់ត្រឡប់មកវិញ

មួយបន្ទាប់ពីពីរផ្សេងទៀត។

កាត់ និងធានាថា

អ្នកលេងទាំងអស់អាចធ្វើបាន

មើលពួកគេ។

០ ប្រសិនបើពួកវាដូចគ្នាបេះបិទ

ប្រមូលពួកវាហើយត្រលប់មកវិញ

កាត់ថ្មីពីរ។

→ ប្រសិនបើ ពួកគេ។ គឺ

ខុសគ្នា កាត់ដាក់ពួកគេមកវិញ

ចិត្តសប្បុរសដោយអាស្រ័យនៅនឹងកន្លែងរបស់ពួកគេ។

វាជា បន្ទាប់មក នៅ បំប៉ន

នៃអ្នកលេងបន្ទាប់ក្នុងន័យ

រៀងរាល់ម៉ោង។

ហ្គេមបន្តរហូតដល់

អ្វីដែលជាតួនាទីអស់។

កាត់ត្រូវបានយកមកវិញ។

នេះ។ អ្នកឈ្នះ គឺ

បន្ទាប់មកអ្នកដែលជាម្ចាស់

កាត់ច្រើនបំផុត។

ក្នុង មុខងារ នៃ អាយុ

នៃ អ្នកលេង, កាត់ គឺ

អាចលេងជាមួយ ក

កាត់បន្ថយចំនួនតូ

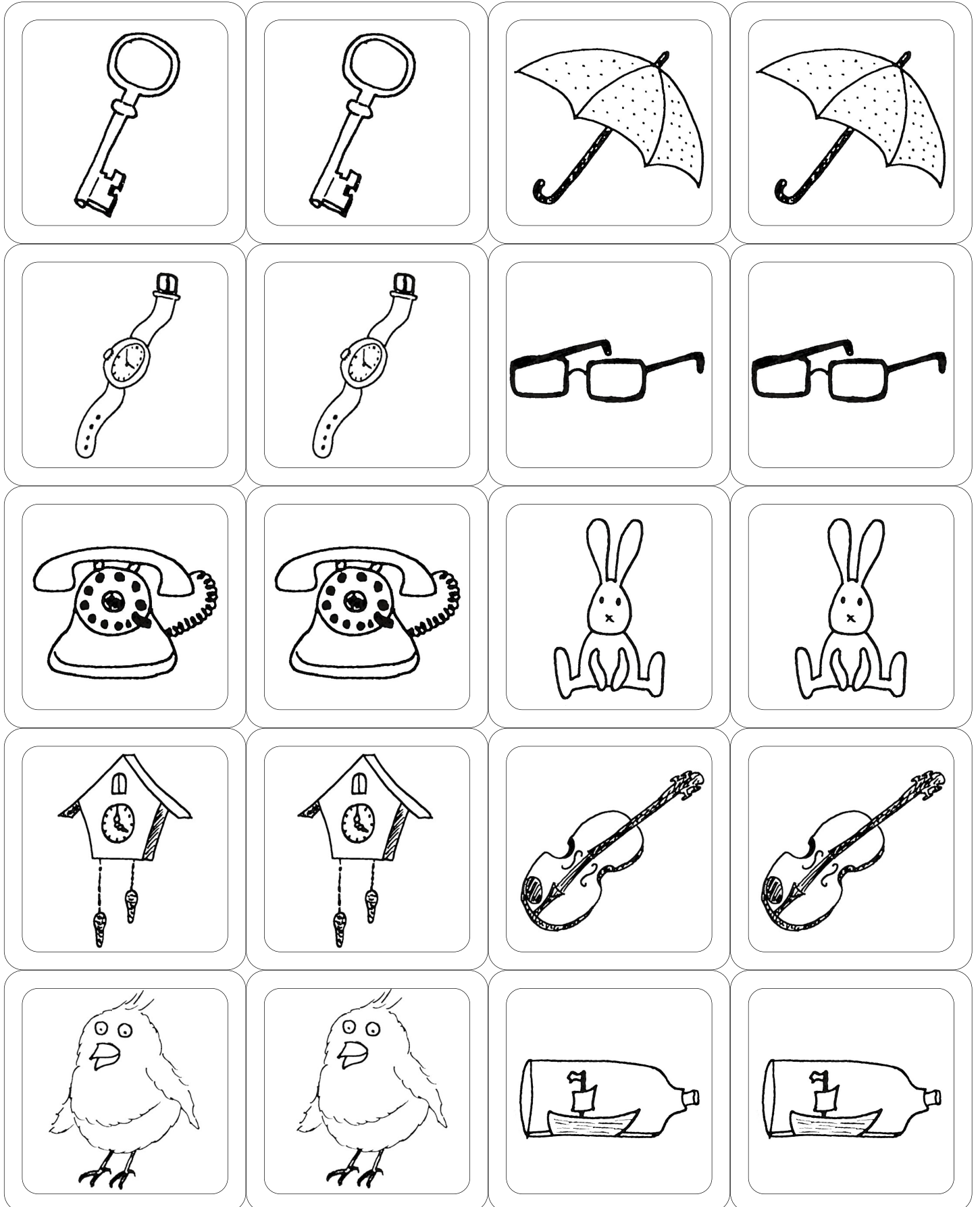
(កាត់នៃ 4 ០ 4 ដោយ

ឧទាហរណ៍)។

សកម្មភាពអប់រំ

សាកល្បងការចងចាំរបស់អ្នក។

កាត់ចេញដោយប្រុងប្រយ័ត្ននូវសន្លឹកបៀចំនួន 40 ដែលបង្កើតជាឃ្លានេះ។



សកម្មភាពដែលស្នើឡើងដោយ Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) ដោយផ្អែកលើភាពយន្តខ្លី "Lost Property" ។

នាយក: Asa Lucander ។ ធីតកម្ម៖ ២ ហ្វីត ៦ ។ Lost Property © Asa Lucander ។ រូបភាពសម្រាប់សកម្មភាព៖ Bruce Demaugé-Bost ។