

ARTHUR™ MEMORY GAME

PARA 1 Ó MÁS JUGADORES
de 3 a 6 años de edad

CONTENIDO

72 tarjetas con figuras, 1 bandeja plástica para guardar las tarjetas.

OBJETIVO

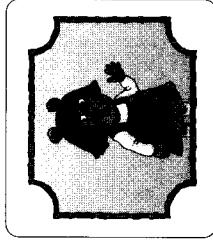
Encontrar la mayor cantidad de pares de tarjetas combinadas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

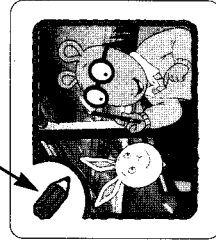
1. Separa cuidadosamente por las perforaciones las 72 tarjetas del tablero de cartón.

Observa que hay dos clases diferentes de tarjetas. Hay 16 pares de Tarjetas con personajes. Estas tarjetas contienen a personajes de la serie Arthur. Hay también 20 pares de Tarjetas con escenas. Estas tarjetas muestran escenas con Arthur, sus amigos o su familia. También contienen una pista del dibujo en una esquina de la tarjeta. Puedes utilizar estas pistas del dibujo como ayuda para recordar pares de cartas.

Tarjeta con personaje



Pista del dibujo



Tarjeta con escena

2. Mezcla y distribuye todas las tarjetas boca abajo sobre una superficie plana. NOTA: Conserva la bandeja plástica para guardar las tarjetas. Esto impedirá que se corten o marquen.

3. Forma 9 hileras de tarjetas a lo ancho y 8 hileras hacia abajo, usando todas las 72 tarjetas (36 pares). O, para principiantes, utiliza tan sólo las Tarjetas con personajes (16 pares) y forma 8 hileras de tarjetas a lo ancho y 4 hileras hacia abajo.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. El jugador de menos edad juega primero. Los jugadores se turnan, hacia la izquierda, volteando dos tarjetas cualesquiera de tal forma que queden con la figura hacia arriba. Las tarjetas deben ser volteadas completamente para que todos los jugadores puedan verlas.

UNA COMBINACIÓN: Un jugador forma una combinación si las dos tarjetas volteadas son idénticas. Cuando se forma una combinación, el jugador toma ambas tarjetas y las coloca delante de él o ella. Ese jugador entonces tiene otro turno y continúa teniendo turnos hasta que falla.

UNA FALLA: Un jugador falla si las dos tarjetas volteadas no son idénticas. Si un jugador falla, colocará las dos tarjetas con la figura hacia abajo nuevamente, en el mismo lugar. El turno de ese jugador termina – y todos los jugadores tratan de recordar qué tarjetas fueron volteadas, para hacer futuras combinaciones.

2. El juego continúa hasta que todas las tarjetas han sido combinadas y retiradas de la zona de juego. Todos los jugadores cuentan entonces sus pares combinados.

QUIÉN GANA

El jugador que tiene la mayor cantidad de pares de tarjetas combinadas, gana.

SOLITARIO

Esta es una práctica excelente para desarrollar las habilidades de concentración y memoria. Simplemente prepara el juego como se describió antes, usando cualquier número de pares, y cuenta el número de turnos que necesitas para combinarlas todas. Trata de mejorar en cada juego.