



Objetivo

Encontrar todas las parejas de cartas iguales memorizando su ubicación.

Componentes

Cartas o fichas: Con imágenes, símbolos o conceptos relacionados con el pensamiento computacional.

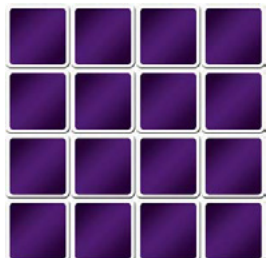
Tablero: En algunos casos, puede haber un tablero donde se coloquen las cartas.

Instrucciones: Una guía que explica cómo jugar y los objetivos del juego.

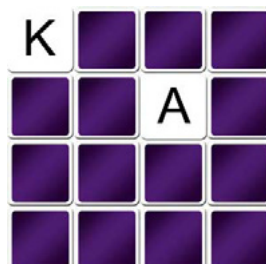
Puntuaciones: Un sistema para llevar la cuenta de los puntos o logros de los jugadores.

Normas del juego

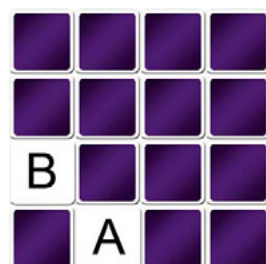
- Coloca todas las fichas boca abajo en una cuadrícula, de forma aleatoria.
- Los jugadores se turnan para voltear dos fichas por turno.
- Si las dos fichas tienen la misma imagen, el jugador las recoge y obtiene un punto.
- Si las fichas no coinciden, se vuelven a colocar boca abajo en el mismo lugar.
- El objetivo es emparejar tantas fichas como sea posible.
- El juego termina cuando todos los pares de fichas han sido emparejados.
- Gana el jugador que haya emparejado más fichas.



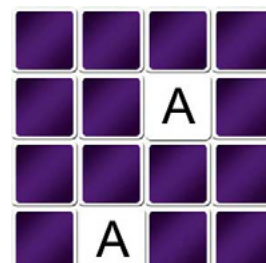
1- Coloca todas las cartas boca abajo sobre la mesa.



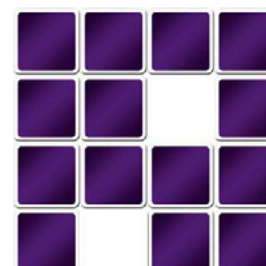
2- En cada turno, el jugador levanta dos cartas.



3- Si son diferentes, las vuelve a colocar boca abajo en el mismo lugar.



4- Si son iguales, se las queda y puede seguir jugando.



5- Los jugadores deben recordar la ubicación de las cartas para encontrar más parejas.

El juego termina cuando se han descubierto todas las parejas que había.