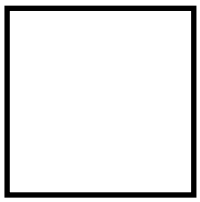
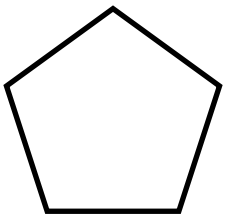
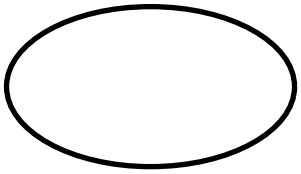
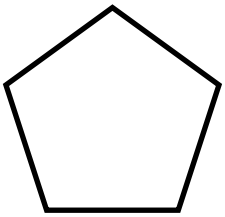
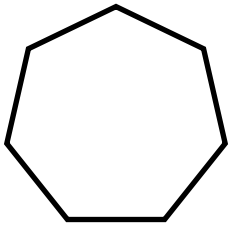
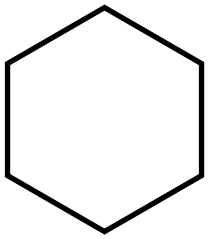
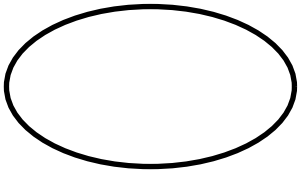
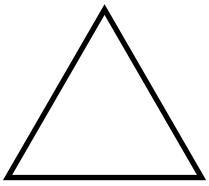
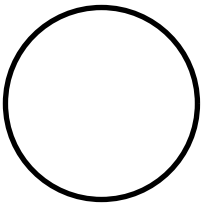
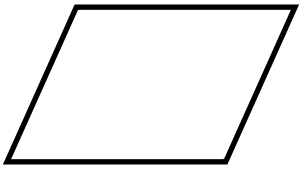
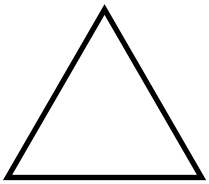
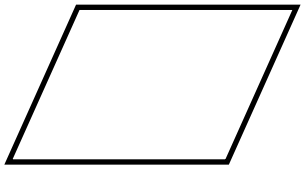
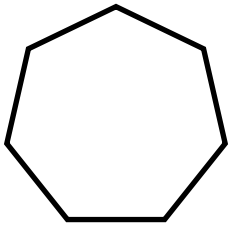
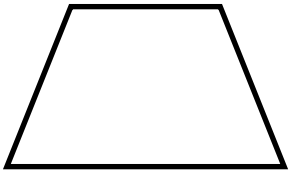
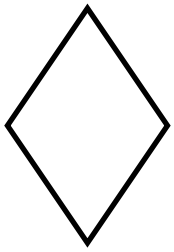
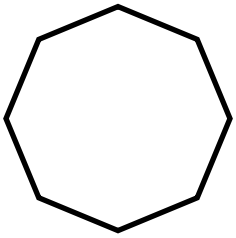
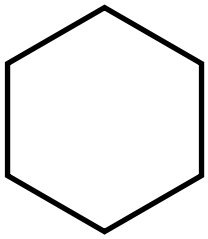
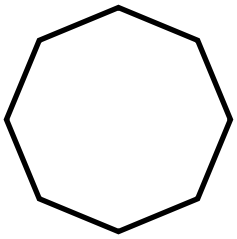
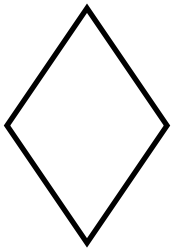
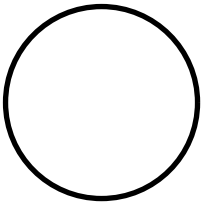
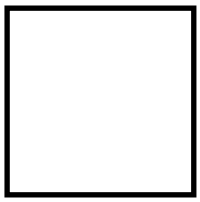
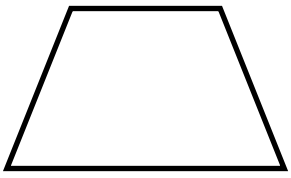
Memorama de figuras geométricas

Frentes · hoja 1 de 2 · Recorta por las líneas.

 **Cuadrado**	 **Pentágono**	 **Óvalo**
 **Pentágono**	 **Heptágono**	 **Hexágono**
 **Óvalo**	 **Rectángulo**	 **Triángulo**
 **Círculo**	 **Paralelogramo**	 **Triángulo**

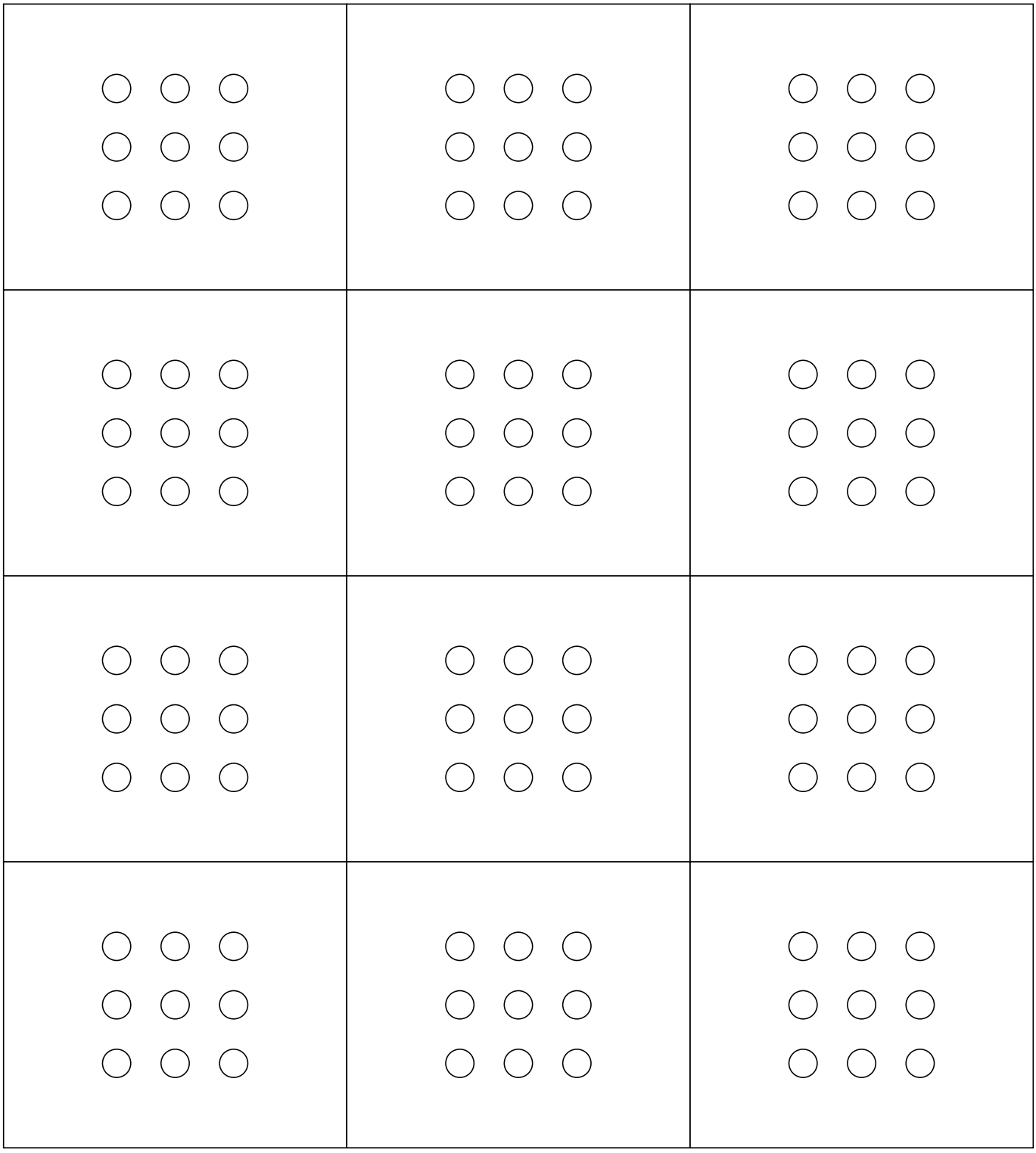
Memorama de figuras geométricas

Frentes · hoja 2 de 2 · Recorta por las líneas.

 **Paralelogramo**	 **Heptágono**	 **Trapecio**
 **Rombo**	 **Octágono**	 **Hexágono**
 **Octágono**	 **Rombo**	 **Círculo**
 **Cuadrado**	 **Rectángulo**	 **Trapecio**

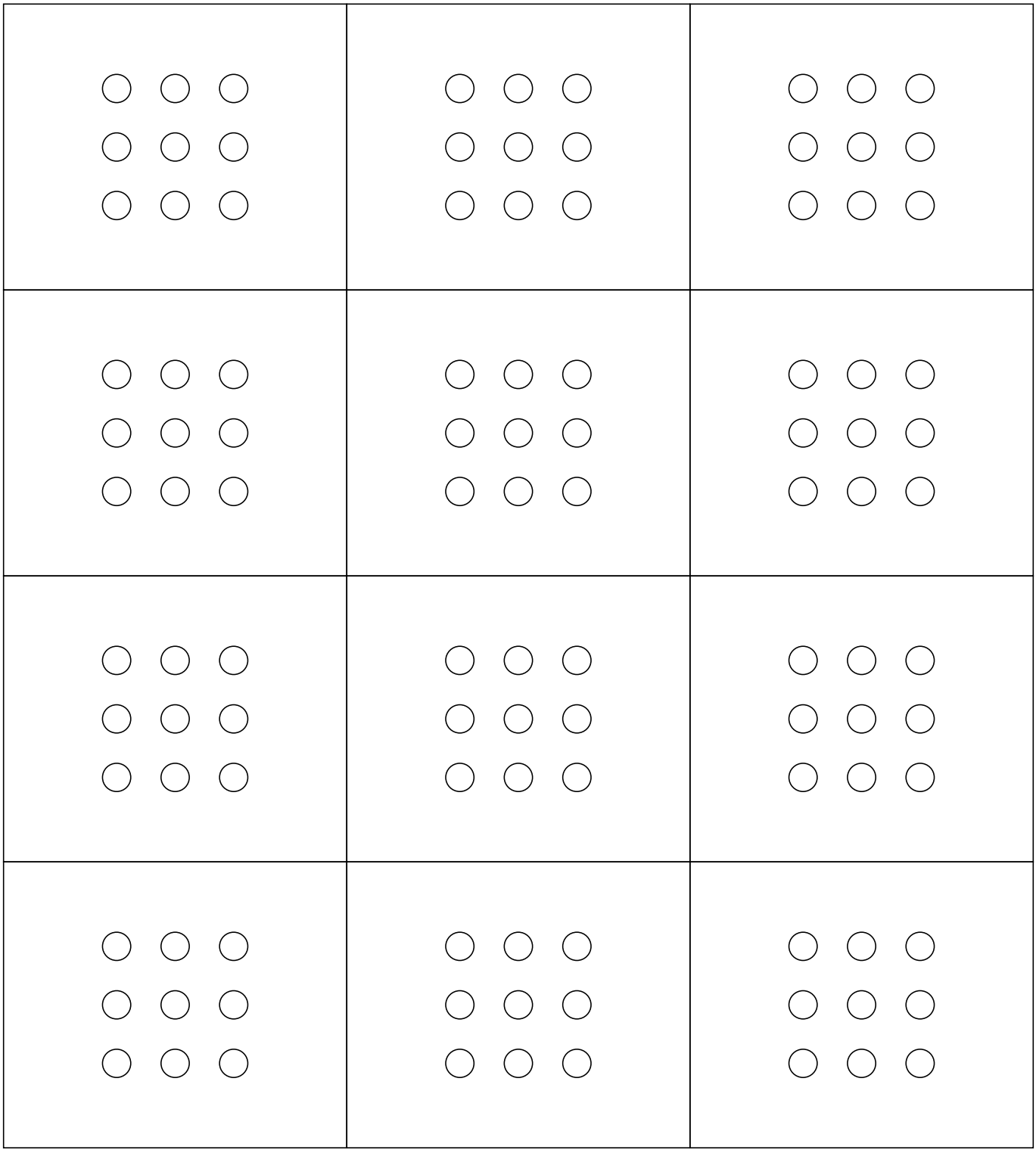
Reversos opcionales

Imprime por una cara. Recorta y pega detrás de cada tarjeta.



Reversos opcionales

Imprime por una cara. Recorta y pega detrás de cada tarjeta.



Memorama de figuras

Guía de preparación y reglas

Qué incluye: 12 parejas (24 tarjetas). Frentes en las páginas 1–2; reversos opcionales en 3–4; esta guía en 5. Las tarjetas miden 6 × 5 cm al imprimir al 100 %.

Preparar: imprime los frentes por una sola cara sobre papel opaco o cartulina. Recorta por las líneas. Si el papel transparenta, usa los reversos: imprímelos también por una sola cara, recórtalos y pega uno detrás de cada frente. Todos son iguales; no necesitan coincidir con un animal, letra o figura. No uses impresión doble cara.

Antes de jugar: acuerden quién empieza, mezclen las tarjetas y pónganlas boca abajo sin superponerlas. Pueden jugar dos o más personas. Para una partida más corta, retiren parejas completas y guárdenlas aparte.

Qué forma pareja: las dos tarjetas con la misma figura y el mismo nombre. Son doce diseños repetidos exactamente dos veces. No hace falta clasificar todas las propiedades de los cuadriláteros para jugar.

En tu turno: voltea dos tarjetas y déjalas visibles para todos. Si forman pareja, consérvalas y juega de nuevo. Si no, vuelve a colocarlas boca abajo en el mismo lugar y pasa el turno.

Final: termina cuando ya no queden tarjetas. Gana quien tenga más parejas; si hay empate, compartan el resultado. En solitario puedes intentar encontrar todas sin cambiar su lugar.