



## Memorama de la Suprema Corte

### Instrucciones:

1. Imprime el archivo frente y vuelta dos veces, de preferencia a color.
2. Con la ayuda de un adulto, recorta sobre la línea punteada las tarjetas. En total son 36 tarjetas.

### Objetivo del juego:

Conocer los diferentes elementos, eventos y personas que son parte del Alto Tribunal y de la Dirección de Casas de la Cultura Jurídica.

### Cómo jugar:

1. Coloca todas las tarjetas boca abajo sobre una superficie plana, como una mesa o el suelo. Asegúrate de mezclarlas bien para que no se conozca la ubicación de ninguna tarjeta en particular.
2. Los jugadores se turnan para dar la vuelta a dos tarjetas, eligiéndolas y mostrándolas al grupo.
3. Si las dos tarjetas son iguales (es decir, forman un par), el jugador que hizo la jugada se queda con esas tarjetas y tiene otro turno para intentar hacer más parejas.
4. Luego, vuelve a jugar eligiendo otras dos tarjetas. Si las dos tarjetas no son iguales, se vuelven a colocar boca abajo en la misma ubicación y es el turno del siguiente jugador.
5. El juego continúa hasta que se han emparejado todas las tarjetas.



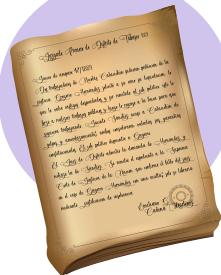
***El jugador que haya emparejado el mayor número de pares al final del juego... ¡es el ganador!***

# CASAS DE LA CULTURA JURÍDICA

Casas de la Cultura Jurídica



Vinculación con la Sociedad



Archivo Histórico



Ministros



Ministra



Ministro



Sede de la Suprema Corte



Módulo de acceso a la información



Eventos



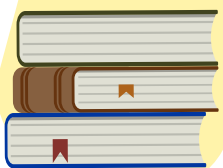
Suprema Corte de Justicia de la Nación



Pleno



Mayete



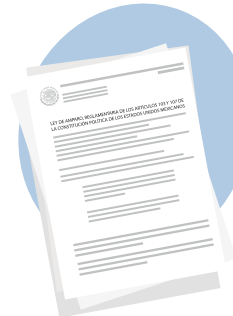
Biblioteca



Medios de Control Constitucional



Constitución



Ley



Derechos Humanos



Sentencia

