

# LE TORRI

La principessa Rosaspina compie 20 anni.

E' prigioniera in una delle torri.

Riuscirà a liberarla chi ricoprirà per primo i mattoni della torre con i "numeri amici" del 20.

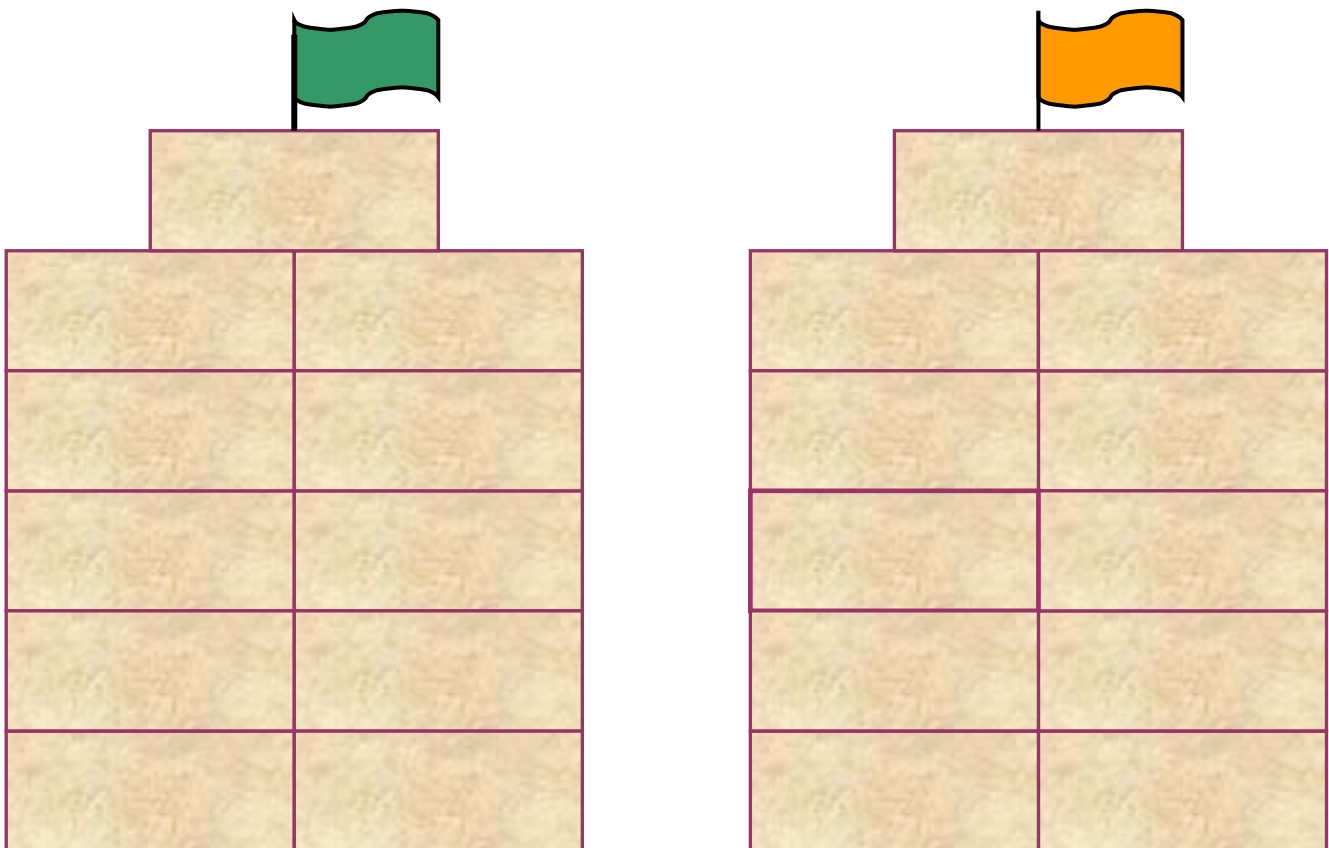
Due numeri sono "amici" se la loro somma è 20

Ritaglia le tessere alla pagina seguente e, se vuoi, incollale su un cartoncino.

**Gioca con mamma o papà !!**

Ogni giocatore sceglie una torre. Le tessere vengono messe coperte sul tavolo. A turno i due giocatori girano una carta.

Se la coppia di numeri è 20 il giocatore sistema la tessera sulla sua torre, altrimenti la rimette coperta sul tavolo. Vince chi per primo ricopre la sua torre con i numeri amici del 20.



QUANTE SONO LE COPPIE DI NUMERI "AMICI DEL 20"? ....

Ecco le tessere:

|   |    |
|---|----|
| 1 | 19 |
|---|----|

|   |    |
|---|----|
| 5 | 16 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 18 | 2 |
|----|---|

|    |   |
|----|---|
| 17 | 3 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 0 | 20 |
|---|----|

|    |    |
|----|----|
| 10 | 10 |
|----|----|

|   |    |
|---|----|
| 4 | 16 |
|---|----|

|   |    |
|---|----|
| 4 | 18 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 15 | 5 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 3 | 15 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 11 | 9 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 6 | 14 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 13 | 7 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 3 | 17 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 12 | 8 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 8 | 12 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 14 | 6 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 11 |
|---|----|

|   |    |
|---|----|
| 2 | 18 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 20 | 0 |
|----|---|

|    |   |
|----|---|
| 16 | 4 |
|----|---|

|    |   |
|----|---|
| 19 | 1 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 6 | 20 |
|---|----|

|   |    |
|---|----|
| 5 | 15 |
|---|----|

|    |   |
|----|---|
| 17 | 4 |
|----|---|

|    |   |
|----|---|
| 13 | 8 |
|----|---|

|   |    |
|---|----|
| 7 | 13 |
|---|----|