



# ПАМЯТЬ И ВНИМАНИЕ

## ТРЕНАЖЁР

### ИНСТРУКЦИЯ

Развитие зрительной и слуховой памяти поможет дошкольникам подготовиться к школе, а школьникам — тратить меньше времени на выполнение домашних заданий и никогда не волноваться на тестах, контрольных и экзаменах. В этой коробке вы найдёте две простых, но очень полезных игры для 2-х – 4-х игроков в возрасте от 5-ти до 12-ти лет.

### **ИГРА № 1**

Эта игра предназначена для тренировки зрительной памяти и внимательности.

#### **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Сложите карточки в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите рядом с игровым полем открытыми в 5 рядов по 6 карточек в каждом. На каждой карточке изображены картинка, геометрическая фигура и цвет. В течение нескольких минут игроки могут смотреть на открытые карточки,



стараясь запомнить их содержание и расположение. Затем все карточки переворачиваются рубашками вверх. Пластмассовые жетоны кладутся рядом с игровым полем и выдаются игрокам по мере необходимости. Игроки выбирают себе фишки и ставят их на разные стартовые клетки с изображением цветной кляксы в центре поля.

#### **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Правильно выполняя отображённые на клетках задания, первым выбраться из лабиринта и дойти до клетки поля, отмеченной короной.

#### **ХОД ИГРЫ**

Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. В свой ход игрок смотрит, на какой клетке поля стоит его фишка и пытается правильно выполнить задание.

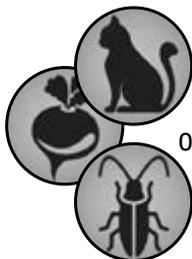
Игровое поле представляет собой двухуровневый лабиринт. Первый уровень состоит из клеток-заданий розового цвета, а второй из клеток-заданий голубого цвета. Первый уровень самый лёгкий, его клетки имеют следующие значения:



– открыть карточки указанного на клетке цвета



– открыть карточки с указанной на клетке геометрической фигурой



– открыть карточки с изображениями зверей, птиц, насекомых, овощей, фруктов и игрушек соответственно



– клетка-задание, на которой игрок может сам выбрать цвет открываемых им карточек (назвать цвет нужно до открытия карточки)

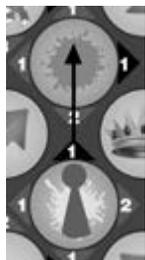


– клетка, на которой игрок может сам выбрать, какая фигура должна быть на открываемых им карточках (назвать фигуру нужно до открытия карточки).

Чтобы справиться с заданием, игроку на первом (розовом) уровне лабиринта достаточно правильно открыть одну любую карточку, относящуюся к обозначенной группе. Если открыта правильная карточка, то игрок может попытаться открыть ещё одну, относящуюся к той же категории, и так до тех пор, пока не ошибётся. За каждую дополнительную правильную карточку игрок получает по одному пластмассовому жетону (если они ещё есть в «банке игры»). В конце хода игрока все открытые им карточки снова закрываются. **За один жетон не справившийся с заданием игрок в любой свой ход может купить дополнительную попытку открыть правильную карточку.** Количество дополнительных попыток ограничено только количеством имеющихся у игрока жетонов. **За два жетона игрок может приобрести внеочередной ход.**

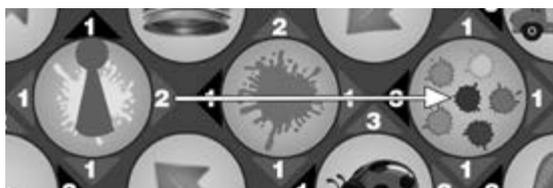
Потраченные игроком жетоны возвращаются в «банк игры». В конце хода игрок должен переместить свою фишку по игровому полю. По бокам каждой клетки расположены несколько стрелок.

Например, у жёлтой кляксы – 1 чёрная стрелка и 3 оранжевых. Цифра на стрелке показывает, сколько клеток в указанную стрелкой сторону должна пройти фишка игрока. **Если игрок в этот ход совсем не справился с заданием**, то его фишка должна переместиться по чёрной стрелке.



Так, например, если игрок, чья фишка стоит на жёлтой кляксе, не смог открыть ни одной карточки с рамкой жёлтого цвета, то его фишка переместится по чёрной стрелке с цифрой 1 и окажется на зелёной кляксе (перемещение фишки показано на схеме длинной черной стрелочкой). То есть в следующий ход этот игрок будет пытаться найти карточки с рамками зелёного цвета.

**Если же задание выполнено успешно**, то игрок может сам выбрать любую из оранжевых стрелок. Так игрок, правильно открывший жёлтую карточку, может выбрать для перемещения любую из трёх. Например, он выбирает правую оранжевую стрелку с цифрой 2 и перемещает свою фишку на клетку с разноцветными кляксами (перемещение фишки показано на схеме длинной белой стрелочкой).



Перемещаясь по полю, фишка игрока может свободно проходить через клетку, занятую фишкой другого игрока или останавливаться на ней. Клетки перехода с уровня на уровень обозначены большими зелёными стрелками. Оказавшись на такой клетке, игрок сразу же перемещает фишку по этой стрелке на клетку другого уровня. Так игрок, успешно прошедший первый уровень лабиринта и остановившийся фишкой на зелёной стрелке на розовом фоне, должен сразу перейти на петуха, апельсин, яблоко или мячик соответственно. А игрок, не удержавшийся на втором более сложном уровне и оказавшийся на зелёной стрелке на голубом фоне, должен немедленно перейти на соответствующую стартовую кляксу.



Второй уровень лабиринта выделен голубым цветом. Теперь, чтобы справиться с заданием, игрок должен открыть не одну из нескольких подходящих карточек, а обязательно карточку с такой же картинкой, как на клетке поля.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Выигрывает игрок, чья фишка первой пришла на клетку с короной. Этот игрок побеждает, а игра заканчивается.

### **ИГРА № 2**

Эта игра тренирует слуховую память.

### **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Карточки тщательно перемешайте и положите закрытой стопкой (рубашками вверх) рядом с игровым полем. Фишки героев и жетоны вам не понадобятся. В этой игре игровое поле используется только как подсказка.

### **ХОД ИГРЫ**

Игроки по очереди берут из стопки по одной карточке. Взяв карточку, игрок говорит другим игрокам, что на ней изображено, но не показывает картинку. Так продолжается до тех пор, пока у каждого игрока не окажется на руках по 7 карточек. После этого начинается игра. В свой ход игрок по очереди обращается к своим партнёрам по игре. Он называет одну карточку, которая, по его мнению, есть у этого игрока. Если это действительно так, то игрок отдаёт её ему. Получивший карточку игрок кладёт её перед собой открытой. Опросив каждого участника игры, игрок передаёт ход следующему.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Как только карточки закончились у всех игроков кроме одного, игра заканчивается. Выигрывает тот, кто получил больше всего чужих карточек.

*Пусть ваш малыш учится с удовольствием!*

#### **СОСТАВ ИГРЫ:**

Игровое поле – 1 шт.

Фишки – 4 шт.

Карточки – 30 шт.

Жетоны – 30 шт.

Правила игры – 1 шт.



© Автор игры Олеся Емельянова.

© ЗАО «Русский стиль».