



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.

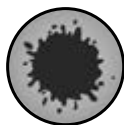
ЦЕЛЬ ИГРЫ

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.

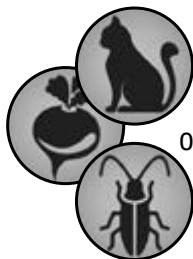
Игровое поле представляет собой двухуровневый лабиринт. Первый уровень состоит из клеток-заданий розового цвета, а второй из клеток-заданий голубого цвета. Первый уровень самый лёгкий, его клетки имеют следующие значения:



– открыть карточки указанного на клетке цвета



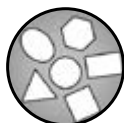
– открыть карточки с указанной на клетке геометрической фигурой



– 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)

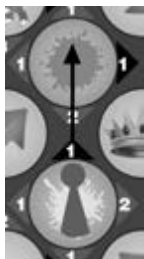


– клетка, на которой игрок может сам выбрать, какая фигура должна быть на открываемых им карточках (назвать фигуру нужно до открытия карточки).

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».