



# ТАНДЕМ



Игра на развитие внимания, зрительной памяти  
и логического мышления

## ОСТОРОЖНО!

В этой коробочке кислород для твоего мозга!

Художник: Полина Филиппова

Придай ускорение своим мыслям, направляя их в нужное русло, в зависимости от выбранного варианта игры.

Какие корни не нужны растению?

Из какого крана не льется вода?

Какой лук не едят?

Тот, кто овладеет навыками этой игры, по праву сможет считаться удивительно остроумным и интересным человеком!

Игра на внимательность, сообразительность и развитие речи для каждого, кто не боится бросить вызов самому себе! В данной игре бесконечное количество вариаций, чтобы вы могли играть каждый раз как в первый!



8+

Возраст



2-8 чел.

Количество игроков

## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ:

54 карточки,  
правила игры



## ВАРИАНТ 1. ДОМИН

### Для начинающих игроков

Разделите карточки с разными рубашками на две стопки. Карточки из одной стопки перемешайте и выложите рядами в центр стола рубашками вверх. Эти карточки образуют «землю». Вторую стопку, не разделяя, положите рядом также рубашками вверх. Это стопка будет «домиком».

Игру начинает самый младший игрок. Он берет верхнюю карточку «домика» и кладет её на стол около «домика» картинкой вверх. Этот же игрок переворачивает одну карточку из «земли», чтобы найти парную ей карточку.

Парные карточки — карточки, которые образуют пары по названиям (например, киви – птица и киви - ягода).

Если игроку удастся найти парную карточку, то он забирает пару и продолжает игру, переворачивая следующую верхнюю карточку из «домика» и т.д. Если пара не совпала, карточка из «земли» переворачивается обратно картинкой вниз. Ход переходит к другому игроку по часовой стрелке. Следующий игрок переворачивает новую карточку из «земли». Игроки по очереди переворачивают по одной карточке из «земли» до тех пор, пока кто-либо не найдет парную карточку. Этот игрок забирает совпавшую пару карточек и переворачивает следующую верхнюю карточку из «домика». Игра продолжается до тех пор, пока карточки в «домике» не закончатся. Побеждает игрок, который к концу игры наберет большее количество карточек.

## ВАРИАНТ 2. ДОМИН + РИФМЫ

### Для опытных игроков

Когда вы достаточно хорошо выучили картинки и вам хочется разнообразить игру, Вариант 1 можно усложнить. Если игроку удастся найти парную карточку, то, чтобы забрать ее себе, нужно придумать рифму и связать две картинки.

## ПРИМЕРЫ:

**Сверкает на солнце в колечке гранат  
Сочные зерна в сто тысяч карат**



**Получил ты в школе тройку?  
Запрягай гнедую тройку!**

В остальном применяются правила Варианта 1.

## ВАРИАНТ 3. ДУЭТ

**Для продвинутых игроков.**

Карточки раскладываются аналогичным варианту 1 способом.

Первый игрок переворачивает сразу две карточки из «домика», а затем две карточки из «земли». Если одна или две пары совпали, игрок забирает их себе. Оставшиеся, не совпавшие, карточки из «земли» переворачиваются обратно картинкой вниз. Открытые карточки из «домика» дополняются новыми до двух карточек.

Если игрок открыл сразу две пары, то он имеет право продолжить свой ход. В остальных случаях ход переходит к следующему игроку, и он переворачивает две карточки из «земли». Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут найдены. Победителем признается игрок, набравший наибольшее количество карточек.

**Внимание!** Если вы хотите упростить игру (Вариант 1, Вариант 2 и Вариант 3), возьмите меньшее количество пар карточек. Вы также можете разложить карточки «земли» сначала картинками вверх, и через минуту перевернуть их картинками вниз. Так игроки смогут запомнить расположение карточек.

## ВАРИАНТ 4. АССОЦИИИ

**Для экспертов.**

Сложите карточки в стопку парами друг за другом картинками вниз. Первый игрок берет первую пару карточек таким образом, чтобы другие игроки не видели картинки, и пытается назвать ассоциацию с этой парой картинок таким образом, чтобы другие игроки смогли отгадать, какое слово он имеет в виду.

Ассоциация может быть одним словом или словосочетанием.

Например, «полосатая» для пары зебра – животное и зебра – пешеходный переход.

Или «борются с грязью» для пары дворник – профессия и дворник – стеклоочиститель.

Нельзя использовать однокоренные слова с загаданным словом.

Например, для пары боксер – собака и боксер – спортсмен нельзя использовать ассоциацию «боксирует».

Отгадывать слово могут все остальные игроки. Кто первый скажет правильный ответ, забирает одну из карточек этой пары себе. Вторую карточку берет игрок, который называл ассоциацию. Игра продолжается до тех пор, пока в стопке не закончатся карточки. Победителем становится игрок, набравший больше всех карточек.

## ВАРИАНТ 5. ВЗРЫВ МОЗГА

Когда вы достаточно попрактиковались придумывать ассоциации к парным картинкам, можно усложнить игру.

Все карточки перемешиваются и складываются в стопку картинками вниз. Первый игрок берет первые две карточки (теперь они не составляют пару) и пытается придумать общую ассоциацию к этим двум словам.

Далее используются правила Варианта 4.