

ИГРЫ С ПАРНЫМИ КАРТОЧКАМИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

Начни сначала

Порядок игры:

Берётся стопка непарных карточек картинками вверх. Первый игрок берёт карточку, называет её вслух и кладёт рядом картинкой вниз.

Второй игрок берёт следующую карточку, называет первую карточку, затем называет свою карточку и кладёт на первую картинку вниз.

Следующий игрок берёт следующую карточку, называет первую, вторую и только что взятую карточку и также кладёт на вторую стопу картинкой вниз. Таким образом, все игроки по очереди берут по одной карточке, как только до них доходит очередь, проговаривают по памяти все взятые до них карточки и вновь берут и кладут в стопку рядом.

Кто первым забудет порядок карточек, выбывает из игры.

В игре могут принимать участие двое и более участников.

Секрет игры:

Начиная с первой взятой карточки мысленно связываем все картинки в рассказ.

Ваша карта бита

Порядок игры:

В игре принимают участие два человека. Можно играть и вчетвером, но тогда потребуется два комплекта тренажёров.

Берётся несколько пар карточек. Младший возраст – 5 или 10 пар, взрослые – 20, 30 пар или все карточки. Игроки делят карточки между собой таким образом, чтобы у первого игрока были такие же карточки, как и у второго. Затем раскладывают в произвольном, но не совпадающем с партнёром порядке картинками вверх, запоминают и переворачивают картинками вниз.

Первый игрок ходит на второго любой карточкой, положив её на кон картинкой вверх. Второй игрок должен вспомнить, где у него лежит эта карточка, открыть её и побить ею карточку противника. Если угадал правильно, то побитые карточки он берёт себе.

Следующий ход делает второй игрок. Берёт любую карточку и ходит на первого игрока, положив её на кон картинкой вверх.

Таким образом, игроки ходят друг на друга по очереди. Выигрывает тот, кто побьёт, а значит и наберёт больше карточек.

Секрет игры:

При запоминании карточки связываются в рассказ или логическую цепочку.

Квадрат на столе

Порядок игры:

На столе выкладываются карточки картинками вверх в виде квадрата 3x3 или 4x4, или 5x5, или 6x6, или 7x7, и т. д. Обязательное условие – ни в ряду, ни в столбце карточки не должны повторяться. Одинаковые карточки можно класть, но только в разные ряды или столбцы.

Задача игроков – запомнить расположение карточек. На запоминание даётся время из расчета 4 секунды на 1 карточку, или пока все не скажут, что запомнили. После этого карточки переворачиваются картинками вниз. Игроки по очереди называют карточки и открывают их. Если карточка угадывается, игрок берёт её себе. Если нет – карточка остаётся лежать открытой на своём месте в квадрате. Выигрывает участник, отгадавший больше всех карточек.

В игре принимают участие двое или большее количество участников.

Секрет игры:

При запоминании карточки связываются в логическую цепочку или рассказ. При большом количестве карточек рекомендуется составлять несколько рассказов на разную тематику – по количеству столбцов или строк в квадрате. Участник запоминает квадрат не как один большой рассказ, а дробит его на отдельные, тем самым облегчая запоминание. При этом рассказы должны быть на разные темы, например, первый рассказ – про спорт, второй рассказ – про учёбу, третий рассказ – про любовь и т. д. Можно рассказы увязывать с разными автобусными остановками, или использовать другие мнемические приёмы.

Лото

Порядок игры:

Можно использовать несколько комплектов тренажёров. Парные карточки разделяются. Одна часть складывается в непрозрачный мешок, вторая разбирается примерно поровну участниками. Каждый раскладывает свои карточки в удобном порядке, запоминает и затем переворачивает картинками вниз.

Ведущий вынимает наугад по одной карточке из мешка и громко называет. Игроки вспоминают, есть ли у них эта карточка. Тот игрок, у которого эта карточка, открывает её и забирает карточку у ведущего. На открытие даётся только одна попытка. Темп подачи карточек можно увеличивать, давая на размышление от шести до одной секунды, а затем карточку убирать в отбой. После того, как все карточки из мешка будут названы, можно по второму разу назвать карточки из отбоя. Выигрывает игрок первым открывший все карточки либо набравший наибольшее количество карточек.

Играют двое или несколько игроков. Роль ведущего берётся игроками по очереди каждым на одну игру. Либо ведущим является “освобождённый” от карточек игрок, т. е. не имеющий собственных карточек на время этой игры.

Секрет игры:

Карточки запоминаются как по рассказу, так и по цветовой гамме либо по другим признакам, для ускорения вспоминания.