

СОЮЗМУЛЬФИЛЬМ®

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

Простоквашино



4-7



2-4



30 мин.

ТРЕНИРУЕМ ПАМЯТЬ

Правила игры

Авторы игры Л.Шкоп и Н.Пономарёва



8778

СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровое поле
2. Карточки «Покупка» — 16 шт.
3. Жетоны монет — 21 шт.
4. Жетоны писем — 10 шт.
5. Жетоны предметов — 8 шт.
6. Фишки — 4 шт.
7. Правила



ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Тренировка внимания, наблюдательности и памяти ребёнка.
- Игра проводится под руководством взрослого.
- Игра содержит 2 варианта: первый подойдёт для начинающих тренировки памяти игроков, а второй (посложнее) пригодится опытным игрокам. Выбирайте

для игры любой из них, ориентируясь на успехи детей.

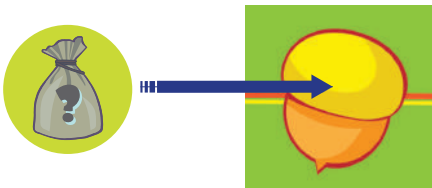


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выложите игровое поле на стол.
- Разделите жетоны по видам. Жетоны монет ведущий оставляет себе.
- Переверните лицом вниз все 10 жетонов писем, перемешайте и положите любые 6 на конверты на поле. Остальные жетоны писем верните в коробку.



- Положите жетоны предметов лицом вниз на жёлтые жёлуди.



- Определите первого игрока считалкой. Ход передаётся по часовой стрелке. В порядке очередности игроки выбирают фишки персонажей и ставят их на старт.

ВНИМАНИЕ! Карточки «Покупка» в игре для начинающих игроков не нужны. Верните их обратно в коробку.

Об игре с карточками «Покупка» написано в разделе для опытных игроков.

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

Приближается середина лета. Пора устроить весёлый праздник. Вы написали приглашения всем знакомым. Себя тоже не забыли пригласить: приятно получить почтовый конверт, даже если сам готовишь праздник. Но вы

поторопились и заклеили все письма до того, как надписали адреса. Попробуйте вспомнить, чьи приглашения спрятались в конвертах.

Заодно нужно прибраться на участке и в доме: перед праздником полезно навести порядок.

ЗАДАЧА НАЧИНАЮЩЕГО ИГРОКА
Помочь в подготовке праздника. Для победы игроку нужно собрать 4 жетона, такого же цвета, как и его фишка.



Игрок может получить жетон своего цвета двумя способами:

- если правильно вспомнит, кому адресовано приглашение в запечатанном конверте;
- если правильно вспомнит предмет, который должен поучаствовать в уборке.

- В игре для начинающих вам **потребуется** цветная сторона жетонов монет. Ведущий держит жетоны у себя и награждает игроков за правильные решения.
- Итак, первый игрок определён, и фишки стоят на стартовых позициях.

1) Ведущий переворачивает жетоны писем лицом вверх,



поочерёдно указывает и внятно называет нарисованных на них персонажей. Это задействует механизмы зрительной и слуховой памяти игроков.

После того как все персонажи названы, ведущий переворачивает жетоны писем лицом вниз.

2) Первый игрок аккуратно переворачивает 2 жетона предметов (они лежат на жёлтых желудях) и показывает всем, что на них нарисовано

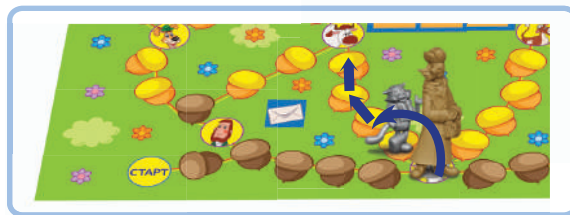


После этого снова переворачивает жетоны лицом вниз и возвращает их на те же жёлуди. Второй игрок делает то же самое с другими двумя жетонами, и так далее, пока все жетоны не будут показаны. Это задействует механизмы зрительной и моторной памяти.

ХОД ИГРЫ

Когда наступает очередь игрока, он может ходить своей фишкой на 1, 2 или 3 шага по своему желанию.

- Направление движения во время хода менять нельзя. На одной клетке может находиться только одна фишка. Стоящую фишку другого игрока необходимо перепрыгнуть. Прыжок считается одним шагом.



- На портретах персонажей задерживаться нельзя – в следующий ход фишка игрока должна уйти.

ФИШКА ПРИШЛА НА КРУЖОК С ПОРТРЕТОМ ПЕРСОНАЖА

Игрок действует так:

- вспоминает, приглашён ли этот персонаж на праздник. Если приглашён, то в каком конверте на поле лежит его приглашение;
- показывает нужный жетон письма и вскрывает его. Если приглашение попало по адресу (картинка в письме и портрет персонажа, на котором остановилась фишка, совпали), то игрок получает цветной жетон.



Вскрытый жетон письма лицом вверх положите в дом в центре поля. Этот жетон больше в игре не участвует, но в дальнейшей игре служит подсказкой игрокам.

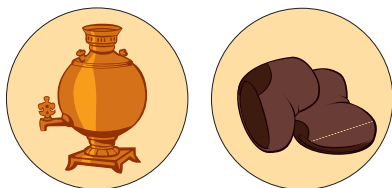


- Если игрок не угадал, то цветного жетона он не получает. Вскрытый жетон письма положите в дом лицом вниз. В игре он больше не участвует и подсказкой являться не может.

ПРИМЕР: Люся пришла своей фишкой Шарика на портрет мамы. Люся помнит, где лежит адресованное маме письмо и переворачивает нужный жетон. Она вспомнила правильно и получает в награду коричневый жетон от ведущего. Жетон мамы она кладёт на чердак дома в центре поля.

- Если, по мнению игрока, персонаж не приглашён, то открывать конверты не нужно.

ФИШКА ПРИШЛА НА ЖЕТОН ПРЕДМЕТА



Игрок действует так:

- вспоминает, какой предмет нарисован на этом жетоне;
- говорит всем, что он хочет убрать, почистить или поставить на место этот предмет. После этого переворачивает жетон. Если предмет назван верно – получает цветной жетон. При ошибке – награду не получает. Жетон предмета ведущий перекладывает на другой жёлтый жёлудь (лицом вниз).

ПРИМЕР: Толя пришёл своей фишкой Печкина на жетон предмета. Он говорит: «Я хочу начистить самовар!» – и открывает жетон. Но на жетоне нарисованы валенки. Толя неправ и песочного жетона не получает. Ведущий перекладывает жетон с валенками и игра продолжается.

КТО ПОБЕЖДАЕТ

Побеждает игрок, первым собравший 4 цветных жетона, совпадающих по цвету с его фишкой.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Для весёлого праздника середины лета нужно кое-что докупить. Монеты из клада приготовлены, и вы планируете покупки. Но порыв ветра чуть было не разрушил ваши планы: он перепутал конверты с приглашениями и разбросал блестящие денежки. Но праздник не ждёт. Надо найти монеты и уточнить, получены ли приглашения адресатами. Организация праздника – такое хлопотное дело!

ЗАДАЧА ОПЫТНОГО ИГРОКА

Быстрее всех совершить нужные покупки к празднику.

- Подготовьтесь к игре так как это написано в главе ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.
- Итак, первый игрок определён, фишки стоят на старте, жетоны лежат на поле.

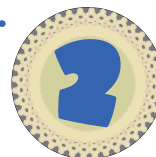
КАРТОЧКИ «ПОКУПКА»



- Перемешайте карточки «Покупка» и раздайте игрокам по 4 штуки. Это нужные для праздника предметы, и их придётся купить. Цена каждой покупки – 2 монеты. Игроки рассматривают, перебирают доставшиеся им карточки «Покупка», тихим шёпотом проговаривают названия предметов, которые они будут покупать. Надо задействовать зрительную, слуховую и моторную память: процесс получения монет будет мешать удержанию в памяти нужных покупок, что может привести к ошибкам. Но хорошо развитая память способна удерживать информацию о нескольких процессах, и опытного игрока такое задание не испугает. Запомнив карточки, игроки переворачивают их лицом вниз и кладут рядом с собой. Подглядывать в них до конца игры нельзя.

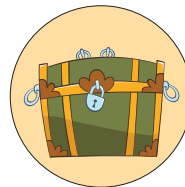
Процесс запоминания выложенных на поле жетонов и сам ход игры такие же, как и для начинающих игроков (см. стр. 3). Отличается только награда:

- если игрок правильно вскрыл жетон письма, он получает от ведущего 2 монеты.

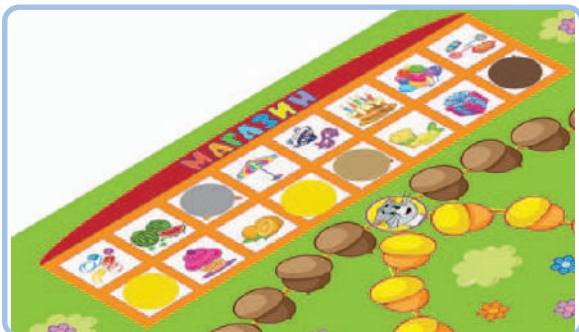


Обратная сторона монеты должна быть такого же цвета, как и фишка игрока;

- если игрок правильно вскрыл жетон предмета – он находит 1 монету. Если игрок вскрыл жетон с сундуком, то происходит чудо: все игроки получают по 1 монете.



В начале своего хода игрок может совершить покупку: выложить монету своего цвета на желаемый предмет в магазине.



ПОУЧАСТВУЙТЕ В НАШЕМ ВЕСЁЛОМ ПРАЗДНИКЕ!

ВНИМАНИЕ! Игрок может не вскрывать жетоны предметов, если не хочет.

- Игра заканчивается, когда один из игроков совершит 4 покупки. Все открывают карточки «Покупка» и проверяют, всё ли куплено правильно.

КТО ПОБЕЖДАЕТ

Побеждает игрок, безошибочно купивший больше предметов. Если несколько игроков купили одинаковое количество предметов – объявляется ничья.

