

# Мемори признаки

**Мемори признаки** представляет собой набор из карточек 2х категорий – значение имени признака; объект. Суть игры очень простая. Эти карточки выкладываются на стол «рубашкой» вверх в 2 поля, в соответствии с категорией. Далее по очереди каждый игрок открывает по одной карточке из каждой категории, показывая их всем. Если значение признака соответствует объекту, он забирает их себе, а ход переходит к следующему игроку. Однако, если изображения не соответствуют, то он закрывает карточки. Когда все карточки будут разобраны, выбирается победитель – тот, кто набрал наибольшее количество карточек.

В **Мемори признаки** можно играть и одному, но тогда, для интереса, можно засекают за сколько вы раскроете все пары. Впрочем, таких версий игры в интернете очень много – играй, не хочу :)

**Мемори признаки** рекомендуется с 3,5 лет и вплоть до самой старости, ведь никому никогда не помешает лишняя тренировка памяти :) Впрочем, помимо памяти тренируется усидчивость и зрительное восприятие.

Цель: закреплять знания детей о значении имени признака.

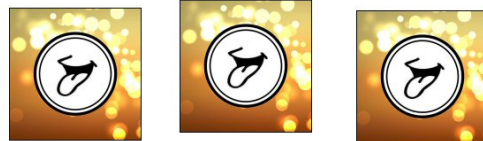
## Предварительная работа.

Перед тем, как начать играть по основным правилам, необходимо познакомить детей со схематическим изображением значений имен признаков. Первый раз можно попробовать найти пары в открытую.

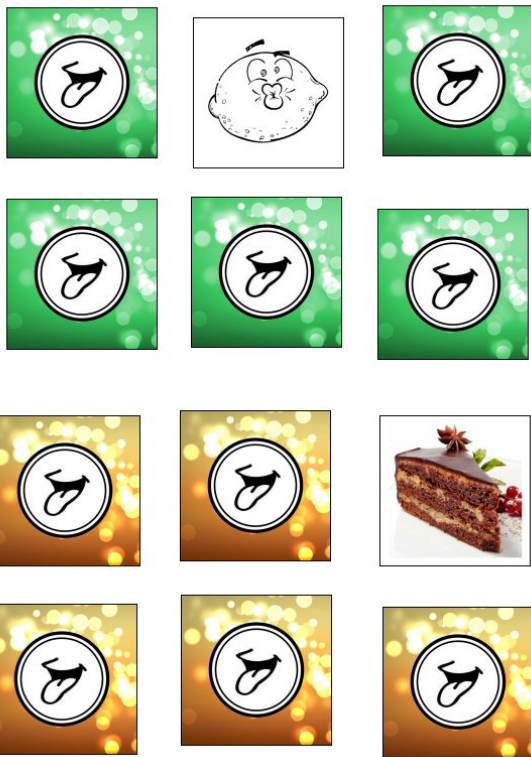
При этом обязательно проговаривать ключевую фразу.  
*Пример: «По цвету полугай пестрый», «По вкусу мухомор несъедобный» и т.д.*

## Пример хода игры.

1. Карточки раскладываются в 2 поля.

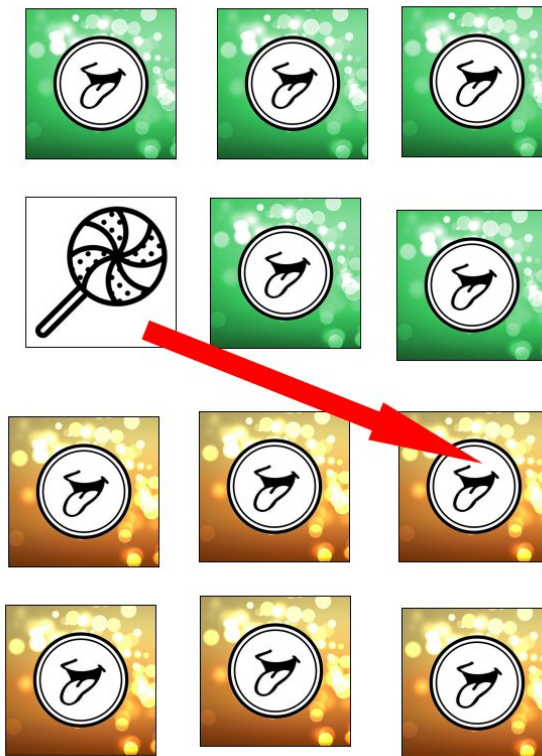


2. Первый игрок делает ход, переворачивает 2 карты.

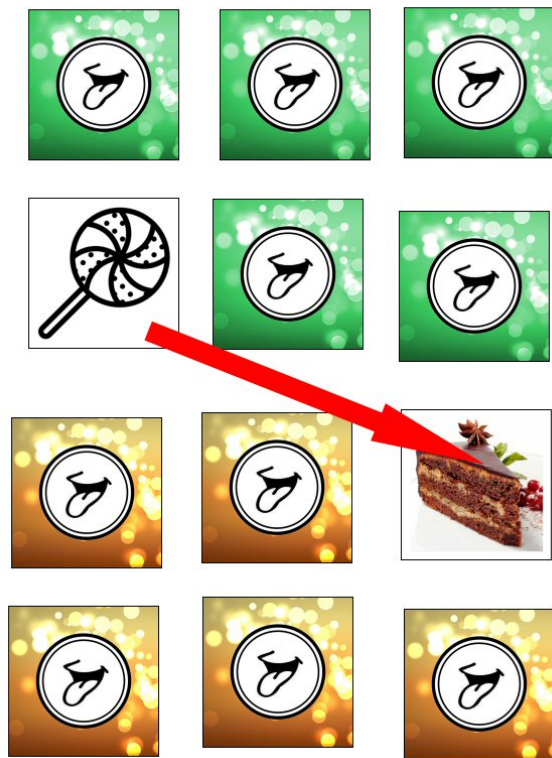


Торт по вкусу НЕ кислый, а сладкий. Совпадения нет.

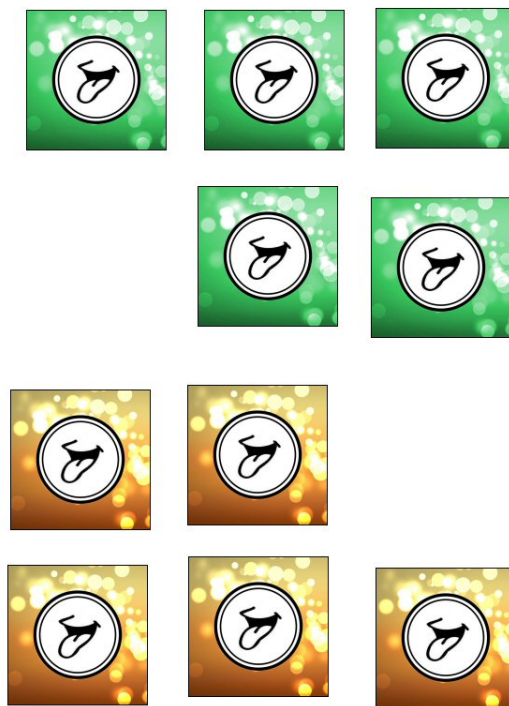
3. Ход делает следующий игрок. Ему выпадает значение имени признака – **сладкий**. Он помнит, где лежит **сладкий** торт и переворачивает соответствующую карту.



4. Игрок произносит фразу: «Торт по вкусу – сладкий», и забирает карточки себе.



5. Ход переходит следующему игроку. Игра продолжается.



6. когда все карты кончились, подсчитывается количество пар у каждого участника. Кто набрал больше всех, победил.

## Комплект игры

4 набора карт по признакам:

1. Вкус
2. Форма
3. Цвет
4. Часть

Каждый комплект карт содержит 32 карты:

16 карт – значение имени признака (зеленая рубашка)

16 карт – объект (оранжевая рубашка)

PS: Для игры с признаком формы необходимо понимание детьми понятий плоская, объемная фигура (тело)  
Набор карт по признаку форма оснащен дополнительным усложненным комплектом.



Рисунок 1 плоское, в основе круг




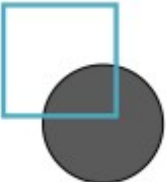

Рисунок 2 объемное, в основе круг (шар)


## Значение схематических изображений

	Несъедобное
	Сладкое
	Кислое

	Соленое
	Горькое
	Острое
	В полоску

	Пестрый Многоцветный
	Монохромный Черно-белый
	В пятна
	В горошек

	Однотонный цветной
	В клетку
	Прозрачный
	Питание

	Механизм
	Корпус
	Крепеж
	Управление

	Съемная часть
	Цельный объект Простой
	Конус
	Усеченный конус
	Объемное неопределенной формы

	Цилиндр
	Шар
	Эллипсоид
	Куб
	Призма
	Плоское неопределенной формы
	Пирамида

	Овальное
	Трапеция
	Круг
	Прямоугольник
	Треугольник
	Квадрат

# Мемори

## Признаки

