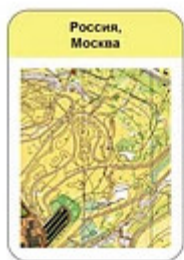


# O-Memory+



лицо



оборот

**Игра O-Memory+** - это увлекательный поиск парных карт, который способствует концентрации и развитию визуальной памяти. Игра подходит для всех возрастов, так как дети могут играть с взрослыми на равных и имеют большие шансы на выигрыш. По просьбе ориентировщиков, весной 2016 года, мы убрали с карточек названия городов и стран.

**Цель игры:** Собрать как можно больше парных карточек.

**Кол-во игроков:** от 2-х до 8-ми.

**Возрастная аудитория игроков:** У игры практически нет возрастных ограничений, в нее могут играть игроки разных возрастных категорий от МЖ6 до МЖ106.

**Состав игры:** 54 карточки (27 пар) с участками спортивных карт со всего мира.

**Кто начинает?** Об этом договариваются играющие: игру начинает самый маленький (или самый взрослый), кто быстрее пробежал дистанцию во время тренировки или по стандартной системе: «Камень, ножницы, бумага».

**Как играть?** Игра начинается с того, что все карты хорошо перемешиваются и выкладываются на стол рядами картинками вниз, при этом важно, чтобы карточки не накладывались друг на друга (для 54 карт рекомендуется раскладывать 6 рядов по 9 карт в каждом ряду). Тот, чья очередь ходить, должен открыть 2 любые карты. В том случае, если эти две карты одинаковые, - их можно забрать и повторить ход. Ход продолжается до тех пор, пока не откроются две различные карты, которые переворачиваются картинками вниз и укладываются на прежнее место, а ход переходит к следующему участнику игры по часовой стрелке. Победителем становится тот, кто соберет большее количество пар карточек, когда игровое поле будет разобрано.

**Как усложнить игру?** В начале игры играющие могут договориться о том, что если выпадет определенная карта (напр. «Россия, Москва»), то разложенные карты на столе собираются, перемешиваются, заново раскладываются и игра продолжается далее.

## 2-й вариант игры: НАЙДИ!

Перемешайте карточки и разложите их на столе картинками вниз. Начинает игру самый младший игрок и переворачивает любую карточку картинкой вверх. Перевернутые карточки остаются на столе картинками вверх. Следующий игрок, сидящий слева, также переворачивает одну карточку и так далее. Как только на стол будут перевернуты карточки с одинаковыми картинками, все игроки пытаются прикрыть ладошкой ту из парных карточек, которая была перевернута первой и прокричать «Нашёл (Нашла)!». Тот игрок, который первым закроет ладошкой карточку и прокричит, забирает эту пару карточек себе и переворачивает на стол новую карточку. Если Вы закрыли ладошкой «неправильную» (непарную) карточку, но прокричали «Нашёл (Нашла)!», то Вы должны вернуть в коробку одну свою пару карточек, которую Вы уже выиграли. Игра заканчивается, когда на столе остаётся только две карточки. Игрок, выигравший предпоследнюю пару, забирает также последнюю пару. Выигрывает тот игрок, у кого наибольшее количество парных карточек.



+7 (831) 4-310-510 г.Н.Новгород ул.Корейская, 10  
sunsport-nn@mail.ru  
[www.sunsport.ru](http://www.sunsport.ru)



### 3-й вариант игры: ЛОВКИЕ ПАЛЬЧИКИ

Высыпьте все карточки из коробки на стол. Если кто-либо закричит «Вперёд!», то все игроки одновременно пытаются быстро найти парные карточки. Карточки, перевёрнутые картинками вниз можно переворачивать картинками вверх и наоборот. Каждый раз, когда Вы найдёте парные карточки, возьмите их, положите рядом с собой на столе и продолжайте искать новые парные карточки. Перед тем, как Вы сможете взять эти парные карточки, Вам надо запомнить, где находятся обе парные карточки. Таким образом, Вам нельзя взять сначала одну карточку, а затем искать ей пару. Если два игрока схватили по одинаковой карточке из одной пары (т.е. один взял одну карточку, а другой – другую), то эта пара карточек выбывает из игры и возвращается в коробку. Игра заканчивается, когда все пары карточек разобраны, т.е. на столе не осталось карточек или оставшиеся карточки не подходят друг другу. Игроки показывают остальным свои карточки. Если кто-то по ошибке взял одну или более «неправильных» пар (где картинки не совпадают), то он должен вернуть в коробку одну свою «правильную» пару (где картинки совпадают) за каждую «неправильную» пару. Выигрывает тот, у кого больше «правильных» пар карточек.

### 4-й вариант игры: ДОМИК

Извлеките из колоды 3 пары одинаковых карточек, разделите карточки на 2 части и положите картинками вниз так, чтобы в каждой стопке было по одной карточке из каждой пары. Одна из стопок называется «домик». Карточки из 2-й стопки перемешиваются и раскладываются на столе картинками вниз в «прямоугольник» с матрицей 6x4 карточек, который называется «земля». Начинает игру самый младший игрок. Он берёт верхнюю карточку «домика» и кладёт её на стол около «домика» картинкой вверх. Этот же игрок переворачивает одну карточку из «земли», чтобы найти парную ей карточку. Если ему удаётся найти парную карточку, то он забирает пару и продолжает игру, переворачивая следующую верхнюю карточку из «домика» и т.д. Однако, если карточка из «земли» не подходит, то она переворачивается обратно картинкой вниз и следующий игрок, по часовой стрелке, переворачивает следующую карточку из «земли». Игроки по очереди переворачивают по одной карточке из «земли» до тех пор, пока кто-либо не найдёт парную карточку. Этот игрок выигрывает парную карточку и переворачивает следующую верхнюю карточку из «домика». Игра продолжается до тех пор, пока «домик» не будет «разобран», т.е. будут найдены все парные карточки. Выигрывает тот игрок, который к концу игры наберёт большее кол-во карточек.

### 5-й вариант игры: ТРИО

Извлеките из колоды 3 пары одинаковых карточек, разделите карточки на 2 части и положите картинками вниз так, чтобы в каждой стопке было по одной карточке из каждой пары. Одна из стопок называется «домик». Карточки из 2-й стопки перемешиваются и раскладываются на столе картинками вниз в «прямоугольник» с матрицей 6x4 карточек, который называется «земля». Переверните три верхние карточки из стопки картинками вверх и положите их рядом со стопкой. Это те карточки, к которым надо найти пару из «прямоугольника» (назовём их «разыскиваемые» карточки). Начинает игру самый младший игрок и переворачивает три карточки из «прямоугольника» на столе, чтобы найти парные карточки для «разыскиваемых» карточек. Игрок берёт себе парные карточки и кладёт их рядом с собой на столе. Те карточки из «прямоугольника», которым не нашлось пары, переворачиваются обратно картинками вниз. И ход переходит к другому игроку по часовой стрелке, он переворачивает три карточки из «прямоугольника» и т.д. Каждый раз, когда игрок находит одну или более пар, он возмещает недостающие «разыскиваемые» карточки верхними карточками из стопки, чтобы их всегда было три. Если игроку удалось набрать «Трио», т.е. он нашёл пару для каждой из трёх «разыскиваемых» карточек, он может продолжать свой ход сразу после того, как взял себе три пары. Он берёт три новых «разыскиваемых» карточки из стопки и затем переворачивает три карточки из «прямоугольника», чтобы найти парные карточки. Игра заканчивается, когда найдены все совпадающие пары. Выигрывает тот игрок, который собрал больше парных карточек.



+7 (831) 4-310-510 г.Н.Новгород ул.Корейская, 10  
sunsport-nn@mail.ru  
[www.sunsport.ru](http://www.sunsport.ru)

