

Дидактическая игра мемори

**«Наш город»**



**Цель:** Формирование представления детей о родном городе и его достопримечательностях.

**Задачи:**

- Закреплять знания о памятниках города.
- Развивать наблюдательность, мышление, мелкую моторику.
- Активизировать словарь детей.
- Воспитывать любовь к родному городу.

**Возраст:** от 5 лет.

**Оборудование:** 12 парных карточек, с изображением памятников и достопримечательностей нашего города. Карточки раскладываются в шесть рядов.

**Ход игры:**

Карточки перемешиваются, раскладываются картинками вниз. Первый из игроков делает ход, открывая сразу по две карточки. Если изображения на них оказались одинаковыми, то игрок забирает карточки себе и получает право ещё одного хода. Если нет, то карточки кладутся строго на свои места, где они лежали картинками вниз. Далее ходит следующий игрок. Победитель тот, у кого совпали наибольшее количество карточек.

## Вариант игры:

- Взрослый или ребенок раскладывает карточки сначала «лицом» вверх в хаотичном порядке, детки смотрят и запоминают, затем все отворачиваются (или закрывают глаза), а ведущий переворачивает карточки рубашкой вверх, после чего каждый игрок по очереди открывает по две карточки если, они совпали, он их забирает себе, если нет, то переворачивает обратно. Выигрывает тот, у кого больше всего карточек.
- Вариант игры на скорость и внимательность. Необходимо собрать как можно больше пар карточек. Ведущий перемешивает все карточки и раскладывает их изображением вверх. По сигналу все игроки начинают поиск парных карточек. Тот, кто нашел пару, забирает её себе. При этом брать карточку в руку, а затем искать ей пару нельзя, нужно взять обе картинки сразу. Игра заканчивается, как только все картинки будут разобраны. Играется несколько раундов, чтобы каждый побывал в роли ведущего.
- Карточки делятся на две стопки. Один комплект берет ведущий, второй поровну распределяется между участниками. По сигналу ведущего соперники запоминают свои картинки, а затем переворачивают карточки изображением вниз. Ведущий показывает по одной карточке из своей стопки. Если игрок узнал свою картинку, он забирает его себе. Если карточка никому не нужна, она отправляется в сброс. Побеждает игрок, собравший больше всего пар.