**MEMORY - OPIS GRY**

**Klasyczne memory** - gra pamięciowa. W podstawowej wersji gry wymieszane kartoniki należy ułożyć obrazkami skierowanymi w dół. Następnie losujemy dwa z nich – jeśli są takie same, zabieramy je jako zdobytą przez nas parę i możemy losować ponownie. Jeśli są różne – odkładamy je na miejsce, a ruch należy do przeciwnika. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej par.

1. Jak każda gra oparta na rywalizacji, memory pomaga wzmocnić się emocjonalnie. Dziecko oswaja uczucie radości z wygranej (wygrywać też trzeba umieć z klasą) i klęski, smutku, czy nawet złości w przypadku przegranej.
2. Gra – ponieważ można się w nią bawić w dwie, lub więcej osób – rozwija umiejętności społeczne. W tym kluczowe u maluchów przestrzeganie zasad, ale też cierpliwość czekania na swoją kolej.
3. Ćwiczy pamięć i spostrzegawczość. To największa zaleta gier typu memory.
4. Ten rodzaj zabawy poprawia refleks, małą motorykę, koordynację ręka–oko.
5. Dzięki temu, że gry memory nie mają wymagających skupienia zasad, nie trzeba też poznawać instrukcji, są IDEALNĄ grą dla wszystkich grup wiekowych i na każdą sytuację.

Obrazki możemy wykorzystać również w inny sposób:

**1. Piotruś - w** tym wariancie gry, należy pozbawić pary jedną kartę, która odtąd będzie tytułowym Piotrusiem (kartą bez pary), podrzucanym przeciwnikowi. Każdy z graczy dostaje losowo po kilka kart, wśród których znajduje się Piotruś. Gracze rozkładają karty w wachlarz, prze sobą tak, aby przeciwnicy nie widzieli ich kart i kolejno losują od sobie po jednej karcie. Pary odkładają na stół. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się kart, a przegrywa ten, kto został z Piotrusiem w ręce.

2. **Kalambury** - tym wypadku gracz losuje kartę obrazkową i jego zadaniem jest pokazać bez użycia słów, co karta przedstawia.

**3. Stories** – za pomocą kart z talii memo można układać zabawne historyjki. Losowo wybieramy karty i tworzymy z nich komiks dopisując do obrazków historię.

## 4. Sekwencje - układamy ciąg złożony z kilku obrazków (zaczynamy od 2-3, a następnie stopniowo zwiększamy ich ilość). Zadaniem dziecka jest ułożenie ich poniżej w takiej samej kolejności. Chcąc utrudnić grę, dajemy dziecku czas na zapamiętanie kolejności ułożenia obrazków, a następnie je zakrywamy i prosimy o odwzorowanie szeregu z pamięci.

## 5. Czego nie ma?

Na stole leżą rozsypane kartoniki. Dziecko uważnie się im przygląda i stara się zapamiętać, co widzi. Następnie zasłania oczy, a inny gracz zakrywa jeden z kartoników. Zadaniem dziecka jest odgadnąć, co zostało ukryte. Za prawidłową odpowiedź, otrzymuje 1 punkt. Następnie zamieniacie się rolami.