

Kreatívmemo

Memórijáték a gondolkodtató társasjátékok kedvelőinek 2-99 éves korig. A játék fejleszti a kognitív képességeket, a vizuális észlelést és a vizuális memóriát.



Az alábbi témák mindegyikéhez négy hosszúkás kártya tartozik, a szélén mind a négy ugyanazzal a színnel és számmal megjelölve.

1. **Gyümölcsök** Keresd meg az egyforma párokat!
2. **Zöldségek** Keresd meg az egyforma párokat!
3. **Összetartozó dolgok** Keresd meg ezeket a párokat: fogkefe-fogkrém, ecset-festék, evőeszköz-tányér, kisvödör-kislapát, sapka-kesztyű, láb-zokni, esernyő-esőkabát, virág-öntözőkanna.
4. **Ellentétes értelmű párok** Keresd meg ezeket a párokat: üres-teli, előtte-mögötte, tetején-alatta, vidám-szomorú, kicsi-nagy, sovány-kövér, fiatal-öreg, kívül-belül.
5. **Színek** Keresd meg az egyforma párokat!
6. **Színpárok** Keresd meg az azonos színpárokat!
7. **Számok és mennyiségek 1.** Párosítsd össze a számokat a megfelelő számú dologgal!
8. **Számok és mennyiségek 2.** Párosítsd össze a számokat a megfelelő számú dologgal!

9. **Színes geometriai alakzatok** Keresd meg az egyforma párokat!
10. **Fekete-fehér geometriai alakzatok** Párosítsd össze a fekete formákat az ugyanolyan alakú fehér lyukakkal!
11. **Arckifejezések** Keresd meg az egyforma arckifejezésű párokat!
12. **Hangszerek** Párosítsd össze a hangszereket a képük kisebb részletével!
13. **Óvodai tárgyak** Párosítsd össze a tárgyak körvonalát a színes képükkel!
14. **Állatok és árnyékuk** Párosítsd össze az állatokat az árnyékukkal!
15. **Járművek** Keresd meg az egyforma párokat!
16. **Állatok és kicsinyeik** Párosítsd össze az állatokat a kicsinyeikkel!
17. **Állatok és lakóhelyük** Párosítsd össze az állatokat a lakóhelyükkel!
18. **Állatok előlről és hátulról** Párosítsd össze az állat képét előlről és hátulról nézve!
19. **Színes ceruzák és velük húzott csíkok** Párosítsd össze a három színes ceruzát a velük húzott csíkokkal!
20. **Bohóc-arcok** Párosítsd össze a pontosan egyformán festett arcú bohócokat!

Játékosok száma 2-4

Előkészületek

Helyezzük el a kiválasztott témakörhöz tartozó 4 kártyát a játékdobozban, majd minden ablakot fedjük le 1-1 piros fedővel. Ha a játék végeztével azonos témakörben játszunk tovább, akkor a kártyák sorrendjén változtassunk, hogy a képek ne ugyanott legyenek.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Felemel egy, majd még egy piros fedőt, hogy megpróbálja megtalálni az összetartozó párokat. Ha megtalálta, övé a 2 piros fedő. Ha nem találta meg, akkor visszateszi a fedőket a helyükre. A játékosoknak nagyon kell figyelniük, hogy megjegyezzék a különböző képek helyét. Ha a játékos párt talált, újabb 2 fedőt felemelhet, egyébként a következő játékos jön.

A játék vége

Ha már minden piros fedő lekerült a tábláról, a játéknak vége. A játékosok megszámozzák az összegyűjtött fedőiket. Az nyer, aki a legtöbb fedőt gyűjtötte. Ha több játékosnak azonos számú fedője van, az nyer, akinek a legkisebb a keze.

