Emocje w Zoo – MEMORY -
3 wersje gry

Memory to powszechnie znana i lubiana gra, którą chętnie wykorzystujemy w pracy z dzieckiem. Wersja, którą przygotowałam, może stanowić praktyczne narzędzie do prowadzenia edukacji emocjonalnej – ćwiczenia umiejętności rozpoznawania oraz nazywania uczuć i emocji. Oczywiście jednocześnie stymulujemy pamięć oraz koncentrację.

Przygotowałam dla Ciebie karty, które, po wydrukowaniu i wycięciu, możesz wykorzystać w wielu wariantach zabaw.

Poniżej znajdziesz szablon, który po pobraniu należy wydrukować w dwóch kopiach. Zadbaj o to, by wybrany przez ciebie papier był gruby, lub przyklej wycięte obrazki na tekturce – to ważne, by po odwróceniu nie było widać co znajduje się pod spodem.

**1. Klasyczne memo**

Uczestnicy rozkładają wymieszany zestaw kart, w którym znajdują się po dwie karty tego samego typu, w taki sposób, by obrazki były zakryte. Gracz w swojej kolejce odsłania dwie karty na raz i ma za zadanie trafić na parę – dwie identyczne karty. Jeśli mu się nie uda, odkłada karty w miejsce gdzie przed chwilą leżały. Jeśli para zostanie odgadnięta, gracz ją zbiera. Dziecko musi zapamiętać zarówno zwierzę na karcie jak i emocję, którą przedstawia jego mina, bowiem niektóre zwierzaki występują więcej niż jeden raz. Wygrywa ten, kto zbierze największą ilość kart.

**2. Kserokopiarka**

Karty dzielimy na dwa zestawy w taki sposób, by każdy gracz otrzymał takie same karty. Ilość kart dostosowujemy do możliwości dziecka. Jeden z graczy układa swoje karty w wybrany przez siebie sposób. Drugi gracz obserwuje układ przez określony przez graczy czas (na przykład 30 sekund). W następnym kroku pierwszy gracz zakrywa wszystkie karty, a gracz, który obserwował i starał się zapamiętać układ kart ma za zadanie ułożyć swój zestaw w tej samej kolejności. Dostaje punkt za każdy dobrze ułożony element.

**3. Idziemy do zoo – pokaż to (zabawa kooperacyjna)**

Karty dzielimy na dwa zestawy tak, by każdy uczestnik gdy miał takie same karty. Pierwszy z graczy wybiera jedną kartę, którą zostawia sobie w ręce i nie pokazuje, resztę odkłada na bok. Jego zadaniem jest przedstawić na pomocą wyrazu twarzy dokładnie to samo, co zwierzę na obrazku. Drugi gracz wybiera ze swoich obrazków ten, który jego zdaniem próbował pokazać partner. Jeśli to się uda – gracze odkładają karty koło siebie i dostają 2 punkty. Jeśli się nie uda – karty trafiają do „banku” i to on dostaje 2 punkty. Zadaniem graczy jest wygrać z bankiem, czyli zabrać większą liczbę punktów.

Zapraszam do grania!

https://emocjedziecka.pl/emocje-zoo-memory-pobrania-3-wersje-gry/

