

Настольно-печатные игры для детей 3-4 лет

Парные картинки

Дидактическая задача. Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правила игры.

Игровые правила. Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получает фишку.

Игровое действие. Поиск нужных карточек.

Ход игры. У воспитателя набор парных картинок (готовые, фабричного изготовления или сделанные самим воспитателем). На картинках изображены предметы: игрушки, посуда, одежда и др. Воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки, дети называют их. Затем педагог берет две одинаковые картинки и, показывая одну из них, спрашивает:

— Что это?

— Чашка, — отвечают дети.

— А на этой картинке тоже чашка? Посмотрите внимательно и назовите, какие это чашки. Как можно сказать о них?

Воспитатель не торопится сам ответить на вопрос. Дети догадываются и говорят:

— Они одинаковые.

— Да, они одинаковые, парные, две чашки — пара, значит, парные, и картинки тоже парные. Сегодня мы поиграем с парными картинками. (Держит в руке обе картинки — чашки.) Послушайте как мы будем играть. Я на этом столе положу картинки, а вам раздам тоже по картинке. Кого я позову, тот подойдет и найдет на столе такую же картинку, найдет ей пару. Выигрывает тот, кто не ошибется и громко назовет предмет. Воспитатель, раскладывая картинки на столе, просит детей называть, что на них изображено: юла, мяч, чашка, кукла, мишка, чайник и др. Дети хором называют все предметы.

— А сейчас я раздам вам картинки, — говорит воспитатель. Кого я позову, тот скажет, какая у него картинка, и найдет у меня на столе такую же.

Сначала вызывает детей более активных, чтобы они были примером в выполнении правил игры, затем самых нерешительных, застенчивых. Подошедший ребенок ищет пару и, найдя ее, поднимает обе картинки. За правильный ответ ребенок получает фишку. Картины складывают в коробку.

Чтобы не пропадал интерес к игре, можно предложить другой вариант игры, более сложный: воспитатель, раздав детям картинки, просит их быть внимательными и ответить, у кого такая же картинка. Сам он не показывает свою карточку, а рассказывает об изображенном на ней предмете так, чтобы тот, у кого такая же, мог отгадать ее и показать.

— У меня на картинке нарисован длинноухий, серенький, ест морковку. У кого такая же картинка? — спрашивает воспитатель.

Дети ищут. Тот, у кого изображен зайчик, говорит:

— У меня тоже такой зайчик! — и показывает детям картинку.

Воспитатель показывает свою. Дети сравнивают их, подтверждают:

— Да, они одинаковые.

— Положим их в коробочку, — предлагаем педагог. А теперь слушайте, про кого я вам еще расскажу. В красном платье с бантом на голове, волосы кудрявые, глаза голубые, щечки розовые. У кого такая же картинка?

— Это кукла. У меня тоже такая, — показывает малыш такую же картинку.

Сравнивают двух кукол, никто не сомневается в их сходстве.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут описаны все предметы и найдены к ним пары. Правильные ответы поощряются фишкой. Воспитатель отмечает тех, кто правильно и быстро выполнил задание.

Сложи картинку

Дидактическая задача. Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность.

Игровое правило. Не ошибаться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку.

Игровые действия. Поиск частей, складывание целой картинки.

Ход игры. В коробке лежат целые картинки с изображением разных предметов: овощей, фруктов, игрушек, растений. В другой коробке лежат такие же картинки, но только разрезанные на четыре равные части по вертикали или диагонали. Воспитатель знакомит детей с картинками. Они называют, что на них изображено. Затем показывает часть картинки и спрашивает:

— Как вы думаете, от какой картинки этот кусочек?

— От яблока, — отвечают дети.

Воспитатель накладывает часть картинки на целую.

— А теперь найдем другие части яблока.

Дети вместе с воспитателем ищут картинки с изображением частей яблока, дают их воспитателю. Когда все кусочки найдены и положены рядом с целой картинкой, воспитатель говорит:

— Смотрите, дети, получилось целое яблоко. Сейчас я вам дам картинки. Свете я дам грушу, а Вике — помидор. Вика, найди свою картинку! А Юле я дам морковь. Где лежит картинка? (Так все дети получают по картинке.) А теперь соберите целые картинки из их частей. Разрезанные картинки лежат на столе.

Сам процесс поиска, нахождения, складывания частей увлекает ребят. «У меня уже целая морковка получилась», «А у меня помидор», — радуются они тому, что сами «сделали» из кусочков целый предмет (помидор, морковь, яблоко).

— А теперь давайте положим на место все картинки и поиграем по-другому, — предлагает воспитатель. — Я сейчас дам вам не целую картинку, а кусочек. А вы по этому кусочку догадайтесь, какую картинку надо собрать.

— У меня, наверное, яблоко получится, — догадывается один из играющих.

— Сложи, а мы посмотрим, не ошибся ли ты, — увлекает дальше игрой воспитатель.

Усложненная игра, воспитатель вносит элемент соревнования: кто первый сложит картинку, тот выигрывает, получает фишку. Усложнение может идти и по количеству частей (картинка разрезается потом на шесть частей), и по содержанию (на картинке не один предмет, а короткий сюжет: девочка играет с куклой, зайчик ест морковь, лисичка с колобком и др.).

Так же проводится игра и с разрезными кубиками. Их надо давать после того, как дети научились складывать разрезные картинки.

Лото

Дидактическая задача. Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей об овощах и фруктах, цветах.

Игровое правило. Закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты: овощи — на карте, где нарисован огород, фрукты — где нарисован сад, цветы — на цветнике и клумбе.

Игровые действия. Находить маленькие карточки с изображением овощей, цветов и фруктов и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование — кто первый закроет все клеточки.

Ход игры. В коробке у воспитателя лежат большие карты, на которых изображены огород, сад, цветник, и маленькие карточки с изображением овощей, фруктов, цветов. Дети рассматривают маленькие карточки, воспитатель выясняет, что у них в руках.
— А где растет вишня? — спрашивает воспитатель ребенка, который держит в руках картинку с вишней.

— На дереве.

— А дерево вишня где растет?

— В саду, — отвечают ребята.

— А огурец где растет?

— На грядке, на огороде, — отвечают дети.

— Где растут цветы?

— В лесу, на лугу, на клумбе.

— Вот посмотрите, дети, на эти большие картинки. Что здесь вы видите?

— Огород.

— А на этой картинке?

— Клумбу.

Сейчас вы будете играть так, чтобы все, что растет в огороде, появилось в огороде, что в цветнике — попало в цветник, что в саду — в сад, и все встали бы на свои клеточки. (Показывает клеточки на карте.) Кто первый закроет все клеточки, тот и выигрывает. Дети обмениваются карточками, и игра продолжается.

Такая игра используется, когда ставится задача систематизации, закрепления знаний о других предметах, например о посуде, мебели, одежде, обуви, принадлежностях для труда, для занятий и др. Усвоив правила, дети используют их в самостоятельных играх.

Чьи детки?

Дидактическая задача. Закрепить знания о домашних животных, их детенышах, кто как кричит; упражнять в правильном звукоизношении; вырабатывать умение соотносить изображение детенышем с картинкой большого животного.

Игровые правила. Ставить карточку с изображением детёныши на фланелеграф можно только после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

Игровые действия. Звукоподражание. Найти детеныша на картинке, поставить на фланелеграф рядом со взрослым животным.

Ход игры. Воспитатель готовит для игры фланелеграф и набор картинок с изображением животных и их детенышей: корова и теленок, лошадь и жеребенок, коза и

козленок, собака и щенок, кошка и котенок (могут быть и другие животные). До начала игры воспитатель с детьми рассматривает картинки, уточняет знание детьми названий животных и их детенышей (см. рис.). Дети упражняются в звукоподражании.

— Давайте покажем, как мычит корова. А как мяукает котенок? Будем сейчас играть. Посмотрите (на фланелеграфе лежит полоска зеленой бумаги) — это полянка. Какая красивая лужайка! (Показывает.) Здесь будут ходить животные. Я сейчас вам раздам картинки. На лужок будут приходить животные и звать своих детенышей. Вы будете находить того детеныша, чья мама гуляет по лугу и зовет его к себе. Картина будет ставить только после того, как услышите голос животного. Поняли? Вот на луг вышла . . . (Пауза.)

Дети называют:

— Корова.

Воспитатель ставит картинку на фланелеграф.

— Как она зовет своего сынка?

— Му-му-му! — хором произносят дети, рассматривая свои картинки.

У Вовы теленок. Он подбегает к фланелеграфу со своей картинкой, ставит ее рядом.

— Кто прибежал к своей маме, Вова?

— Теленок.

— Правильно, дети?

— Да, — подтверждают они.

Так поочередно ставят и других животных. Дети произносят характерные для каждого животного звуки.

— Громче, дети! Иначе не услышит козленок свою маму.

Воспитатель учит громко и правильно произносить звуки:

бе-бе-бе (или ав-ав-ав, мяу-мяу-мяу, хрю-хрю-хрю). После того как все мамы найдут своих детенышней, игру заканчивают повторением слов хором и по одному.

— Гуляет по лужке корова с теленком, свинья с поросенком, собака со щенком, кошка с котенком, — заканчивает игру воспитатель, при этом обращает внимание на правильное произношение конца слов: щенком, поросенком, котенком.

Возможен и другой вариант игры: у одной группы детей будут взрослые животные, а у другой — детеныши. Одни дети по очереди называют животное и произносят соответствующие звуки, а другие быстро находят их детенышней, подбегают к столу и кладут рядом обе картинки с изображением взрослого животного и его детеныша. Когда все картинки будут подобраны попарно, игру можно закончить.

Кому что нужно для работы?

Дидактическая задача. Закрепить знания детей о том, что людям помогают в работе разные вещи, орудия труда; воспитывать интерес к труду взрослых, желание самим трудиться.

Игровое правило. Закрывать клеточки на большой карте только теми картинками, которые соответствуют ее сюжету (работа шофера, повара, врача, свинарки).

Игровые действия. Поиск нужных карточек, соревнование — кто быстрее закроет все клетки на большой карте.

Ход игры. Игра проводится по типу «Лото». На больших картах изображены повар, врач, шофер, свинарка, на маленьких — предметы, необходимые в работе. Воспитатель уточняет знание детей о профессиях и орудиях их труда. Затем напоминает правила знакомой игры в лото. Если дети не играли в эту игру, правила следует разъяснить. Берут одну большую карту и рассматривают ее. Затем подбирают к ней соответствующие

картинки, например, повару — кастрюлю, половники, мясорубку, чайник, противень, дуршлаг. Педагог помогает вопросами тем, кто затрудняется: «Что еще нужно врачу? Чем он измеряет температуру? Чем забинтовывает?», «Поищи внимательнее все предметы, которые нужны шоферу».

Эту игру проводят после наблюдения за работой людей разных профессий, обращая внимание на орудия их труда. По мере ознакомления детей с трудом взрослых добавляют картинки с изображением строителя, почтальона, продавца, доярки и орудий их труда.

Домино

Дидактическая задача. Закрепить знания детей о разных машинах, помогающих людям; правильно их называть и подбирать парные изображения: легковая машина, грузовик, самосвал, бульдозер, подъемный кран, поливальная машина, трактор, комбайн и другие знакомые детям машины.

Игровое правило. Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой.

Выигрывает тот, кто первым положит все карточки.

Игровое действие. Если нет парной картинки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

Ход игры. Начинается игра короткой беседой воспитателя о машинах. Педагог выясняет знания ребят о том, как эти машины помогают людям работать. Дети рассматривают картинки. Затем воспитатель обращает внимание на то, что на карточке изображены две машины, разделенные вертикальной полоской (как в игре «Домино»):

— Я сейчас раздам вам карточки (по 4 — 6), и мы поиграем в игру «Домино». Вот я положила свою карточку. Какие машины здесь нарисованы? Правильно. Трактор и подъемный кран. У кого на картинке есть трактор, тот положит рядом с моим. (Показывает, как надо положить.) А у кого есть подъемный кран, куда он положит свою карточку? («С другой стороны».) Правильно. А теперь какие картинки лежат у нас по краям? («Комбайн и легковая машина «Волга».) У кого есть такие картинки? Положите их в один ряд.

Дети находят одинаковые картинки и кладут их на концы образовавшегося ряда. Так игра продолжается до тех пор, пока у ребят картинок не останется. В заключение они могут поиграть так — потихоньку двигать весь ряд по столу и говорить при этом: «Поехали, поехали все наши машины». Затем все картинки складывают в коробку, перемешивают и раздают снова. Игра продолжается. Воспитатель говорит:

— А теперь, дети, послушайте, какие правила еще надо выполнять в игре. Свои карточки класть по очереди: начнет Вова, потом будет класть свою карточку Юля, а за ней — Сережа. Запомнили? Если у вас не будет в руках нужной, парной картинки, тогда вы пропустите ход, скажете: «У меня нет такой картинки». И будете ждать, когда на конце ряда появится ваша парная картинка. Выигрывает тот, кто первым положит все свои карточки. Будьте внимательны!

Содержание картинок для этой игры в следующий раз может быть иным: цветы, ягоды, игрушки, транспорт, животные, орудия труда и др. Усложнением в игре является увеличение числа картинок.

Когда это бывает?

Дидактическая задача. Закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание, находчивость, выдержку.

Игровые правила. Рассказывает о своей картинке и отгадывает ее тот, на кого укажет стрелка. Картины не показывают, пока ее не отгадают.

Игровые действия. Загадывание и отгадывание картинок. Вращение стрелки.

Ход игры. Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времен года, для каждого времени года 2—3 картинки. Например, может быть изображен зимний пейзаж, зимние забавы, труд детей зимой: расчищают дорожки, кормят птиц. Воспитатель разъясняет правила игры:

— Дети, мы сегодня будем играть так: посмотрите, у меня в руках много картинок. Я их вам пока не покажу, и вы их не

показывайте друг другу, когда я вам их раздам. Мы будем отгадывать, что нарисовано на картинке. Послушайте, какие правила в этой игре. Видите, на столе лежит стрелка. Тот, на кого она укажет, расскажет нам, что нарисовано на его картинке, а потом стрелка укажет на того, кто должен отгадать. Поэтому будьте все внимательны, не ошибитесь! Воспитатель раздает всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого указала стрелка, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о ее содержании.

— А сейчас стрелка нам укажет на того, кто отгадает, о каком времени года рассказал нам Саша. (Называется имя вызванного ребенка.)

После ответа первый играющий показывает свою картинку, дети убеждаются в том, что ответ был правильным (или наоборот). Игра продолжается, пока дети не расскажут обо всех картинках.

Эту игру можно проводить после того, как у ребят накопятся знания о характерных признаках времен года, о труде и забавах детей.

Вариантом этой игры может быть чтение воспитателем отрывков из художественных произведений о сезонных природных явлениях и поиск картинок с соответствующим содержанием.

Овощи, фрукты

1. Цель игры: научить ребенка объединять различные виды растений в группы и называть эти группы обобщающими словами – цветы, фрукты, овощи, ягоды.

Ход игры: разложите перед ребенком карточки изображением вверх. Отдельно положите четыре крупные (обобщающие) карточки. Предложите малышу найти изображение какого - либо растения, например яблока. Спросите его, какого цвета яблоко? Где оно растет? (Яблоко растет в саду на дереве, поэтому относится к фруктам.) К какой из четырех обобщающих карточек можно присоединить карточку с яблоком? Проверить правильность своего выбора ребенок может по цвету фона.

Попросите ребенка собрать цепочки карточек: фрукты – на завтрак, цветы – на день рождения, ягоды – для варенья, овощи – для зайчат.

Спросите, что объединяет растения в каждой из цепочек? Как называются растения, которые растут на грядке в огороде? Какие цветы растут в саду, какие – на лугу? И т.п.

2. Цель игры: научить ребенка различать растения по цвету.

Ход игры: задача игрока – собрать вместе все растения одного цвета и выложить их в цепочку. Обобщающие карточки в этой игре не используют.

Задайте малышу дополнительные вопросы. Как называется тот или иной цвет? Какое растение желтого цвета? Какого цвета баклажан? и т.д.

Кто чей малыш?

Цель: знакомить с домашними и дикими животными и их детенышами, давать представление о среде их обитания.

Ход игры: воспитатель показывает любую карточку и спрашивает игроков, кто на ней изображен. Ребенок, дающий правильный ответ, забирает карточку себе.

Выигрывает тот, кто соберет больше всех карточек.

Что где растет?

Вариант игры 1 – «Подбери пару».

Цель игры: познакомить ребенка с разными растениями и местами их произрастания.

Ход игры: возьмите любую карточку, например, с яблоком. Спросите у ребенка, на чем оно растет? Пусть он найдет карточку с изображением яблони и соединит ее с первой – карточки должны легко совместиться друг с другом.

Предложите малышу подобрать и другие пары. Помогите ему, задавая наводящие вопросы, например, «Что растет на дубе?», «помидоры растут на грядке или на дереве?».

Вспомните вместе с ребенком, что еще растет на грядке, на дереве,, в лесу, в поле и т.д.

Вариант игры 2 – «Самый внимательный».

Цель игры: развить у ребенка наблюдательность, внимание и скорость реакции.

Ход игры: Воспитатель берет по одной карточке из каждой пары. Остальные карточки поровну распределяют между игроками.

Воспитатель на короткое время показывает первую карточку. Тот ребенок, у которого находится парная к ней картинка, показывает ее остальным участникам, затем берет карточку у ведущего и присоединяет к своей. Если фигурные «замки» на карточках совпали, ребенок забирает их себе.

Если никто из участников не заметил у себя подходящую картинку, воспитатель откладывает свою карточку в сторону.

Победителями считаются игроки, которые нашли пары ко всем своим карточкам.

Спрячем мышку

Цель игры: закреплять с детьми знания основных цветов, умения быстро находить фрагменты нужного цвета, развитие внимания, логического мышления, мелкой моторики.

Ход игры: перед ребенком разложите карточки с изображением мышки, карточки разных цветов (синие, желтые, красные, зеленые). Задайте ребенку вопрос, какого цвета у мышки домик? Ребенку необходимо подобрать окошко для мышки, чтобы ее спрятать от кошки, окошко должно быть такого же цвета, как и домик у мышки.

Предметы из сюжетов

Цель игры: развитие речи, зрительного восприятия, произвольного внимания, памяти и логического мышления.

Ход игры: предложите ребенку к каждой сюжетной картинке подобрать 2 карточки с предметами, которые изображены на этой сюжетной картинке.

Если играет несколько детей, раздайте картинки с сюжетами поровну, затем поочередно показывайте карточки с предметами. Те дети, кому они подходят, забирают их себе. Выигрывает тот, кто быстро и правильно соберет свои карточки.

Большой, средний, маленький

Цель игры: знакомить детей с величиной предметов, а также повторить цвета.

Вариант игры 1.

Ход игры: все карточки нужно разобрать на группы в соответствии с цветами рамок. Затем ребенок раскладывает предметы по величине и объясняет свой выбор: «Большая бабочка села на большой цветок, средняя – на средний, маленькая – на маленький».

Если играет несколько детей, группы карточек с разными цветами рамок раздаются поровну. Каждый из детей подбирает по размеру свои предметы.

Выигрывает тот, кто первым разложит карточки правильно и объяснит свой выбор.

Вариант игры 2.

Ход игры: нужно собрать все большие предметы, все средние, все маленькие.

Три медведя

Цель игры: учить различать предметы по величине, сравнивать и сопоставлять их, учить составлять рассказ и изучать пространственные предлоги: на, под, перед, между, из – за, из – под, развивать мышление, память, внимание, усидчивость, учить правильному применению предлогов.

Вариант игры 1 «Чей предмет?».

Ход игры: участникам игры раздаются карточки с изображениями медведей. Задача ребенка правильно по размеру предмета определить и рассказать, кому из медведей он принадлежит. Самая большая тарелка – папе – медведю, поменьше – маме – медведице, самая маленькая – медвежонку, и обратный ряд: маленькая, побольше, самая большая.

Вариант игры 2 «Сравнение».

Ход игры: в игре участвуют шапки – заголовки и карточки предметов. Перед началом игры ведущим раскладывается один вертикальный ряд предметов, а ребенок должен определить предмет – пару в соответствии с заголовком. Например, при задаче заголовка «сравни картинки и найди предмет меньше, чем» - ребенок должен найти изображение такого же предмета, но меньшего по размеру, чем тот, который выложил ведущий.

Вариант игры 3 «Составь картинку».

Ход игры: для этого варианта игры от большой карты с изображением медведя отрезается сюжетная картинка и разрезается на части (для первого раза возможно разрезать на 6 частей по обозначенным линиям, в дальнейшем для усложнения игры можно каждую часть разрезать еще пополам).

Вариант игры 4 «Кто в домике живет?»

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают, что они видят на большой сюжетной картине. В рассказе обязательно должны прозвучать признаки предметов и присутствовать пространственные предлоги. Побеждает тот, кто успешнее справился с заданием, не допустив ошибок в рассказе.

Узнай меня

Цель игры: знакомить детей со сказочными персонажами, сюжетами русских народных сказок и их контурными тенями, формировать умение детей сопоставлять их, развитие зрительного восприятия, наглядно – образного мышления, внимания, наблюдательности.

Вариант игры 1.

Ход игры: ведущий раздает фишки, карты с черными силуэтами отдельных персонажей сказок и поясняет детям, что на картах нарисованы «загадочные» картинки – герои русских сказок: колобок, петушок и т.д. У ведущего м аленьевые карточки с этими

же персонажами, только цветные. Ведущий показывает карточки по одной, дети находят у себя этого персонажа сказки, закрывают его фишкой. Предложить детям назвать сказки, закрывает его фишкой. Предложить детям назвать сказки, в которых встречаются эти персонажи. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

Вариант игры 2.

Ход игры: играют также, как и в первом варианте, только ведущий раздает большие карты с изображением сказочных сюжетов и показывают маленькие цветные карточки с изображением сюжетов русских народных сказок.

Что получится

Цель игры: познакомить детей с вкусовыми предпочтениями некоторых представителей живой природы, воспитывать усидчивость и внимательность.

Вариант игры 1.

Ход игры: начинать лучше с одной маленькой карточки. Спросите малыша, что на ней изображено и что, из этого может получиться. Потом попросите его найти соответствующую карточку и присоединить к своей. Количество карточек – заданий следует увеличивать постепенно. Для группы детей игра должна быть соревновательной – кто быстрее справится с заданием. После игры спросите у участников, какие еще «волшебные» превращения им известны.

Вариант игры 2.

Ход игры: игрокам раздается одинаковое количество левых половинок, а правые складываются в одну стопку, перемешиваются, и ведущий открывает их по очереди. Игрок, с карточкой которого сочетается выложенная на стол карточка, берет ее себе. Выигрывает тот, кто первым дополнит все свои карточки. Игра ведется до последнего оставшегося игрока.

Предметы и контуры

Цель игры: формировать умения сравнивать предметы по внешнему очертанию – контуру, развивать у детей внимание, зрительное восприятие, память, пространственное мышление.

Вариант игры 1.

Ход игры: ребенку предлагается карта с черными контурами предметов. Если играет группа детей, то карты делятся поровну. Ведущий показывает маленькую карточку с предметом, ребенок глядя на свою карточку, ищет по контуру соответствующий предмет. Если у него есть этот контур, ребенок забирает эту картинку себе, закрывая подходящий контур. Побеждает тот, кто быстрее всех и правильно выложил все предметы на карты с контурами.

Вариант игры 2.

Ход игры: ребенку предлагается рассмотреть контуры предметов, изображенные на большой карте. Запомнить те предметы, которые изображены. Перевернуть или отложить карточку. Среди разрезанных карточек выбрать по памяти эти предметы. Ведущий проверяет правильность выполнения задания.