

## ИГРЫ НА БУМАГЕ

Изменения информационного пространства коснулись не только профессиональной и образовательной сферы, но и нашего досуга и досуга наших детей. Это легко можно проследить по тому, в какие игры играли наши родители, а каким отдают предпочтение дети. Для современных детей и подростков основной игровой площадкой является компьютер, смартфон или планшет с многочисленными развлекательными приложениями. Поэтому знакомые нашим родителям игры на бумаге, для которых требовался лист и карандаш (ручка) оказываются незаслуженно забытыми. Может, пора вспомнить?..

### Наборщик или Слова из слов

Помните эту игру, когда мы с родителями или с друзьями из букв различных вывесок и надписей составляли другие слова?

Итак, на листочке пишем длинное слово. Каждый игрок записывает как можно больше слов, которые получится составить из букв исходного слова.



*А сколько слов получится у вас? ;)*

## Гребешок

На листе бумаги пишем несколько букв (начать можно с двух или с трёх). Необходимо придумать как можно больше слов, в которых встречаются эти буквы. Буквы можно менять местами.



*Вариант посложнее: составить предложения из найденных слов.*

*Справитесь?*

## Имя-растение-животное-река

Для игры каждому игроку нужен карандаш и листок бумаги. Делим лист на 5 столбцов: имя, город, растение, животное, река. Столбцов может быть больше или меньше, как договоритесь.

Выбираем букву алфавита и вперёд: по команде "Старт!" нужно написать в каждом столбике слово, начинающееся на эту букву. Кто успел первый, кричит "Стоп!" :)

<i>Имя</i>	<i>Город</i>	<i>Растение</i>	<i>Животное</i>	<i>Река</i>	
<del>Таня</del>	<del>Турля</del>	Тополь	<del>Тигр</del>	Терек	2
Лилия	Липецк	Лилия	<del>Лев</del>	<del>Лена</del>	3

*Выигрывают только уникальные слова. Такая игра прекрасно тренирует память!*

Далее нужно сверить результаты. Слова, которые встретились у нескольких игроков, вычеркиваются и не считаются. Например, на букву "м" выгоднее написать "мангуст", а не "медведь" или "Мельбурн", а не "Москва".

По количеству оставшихся слов ведётся подсчёт очков: каждое уникальное слово – 1 очко. Кто набрал больше всех, тот и выиграл этот раунд. Выбираем другую букву и начинаем следующий!

## **Морской бой**

Эта игра для двоих игроков. Цель её – потопить все корабли противника. Корабли располагаются на двух квадратных полях размером 10 на 10 клеток. Строки обозначаются цифрами, столбцы – буквами.

На своём поле вы располагаете корабли, и противник наносит по ним удары. А на другом поле противник располагает свои корабли, по которым "стреляете" вы.

У каждого игрока равное количество кораблей – 10 штук:

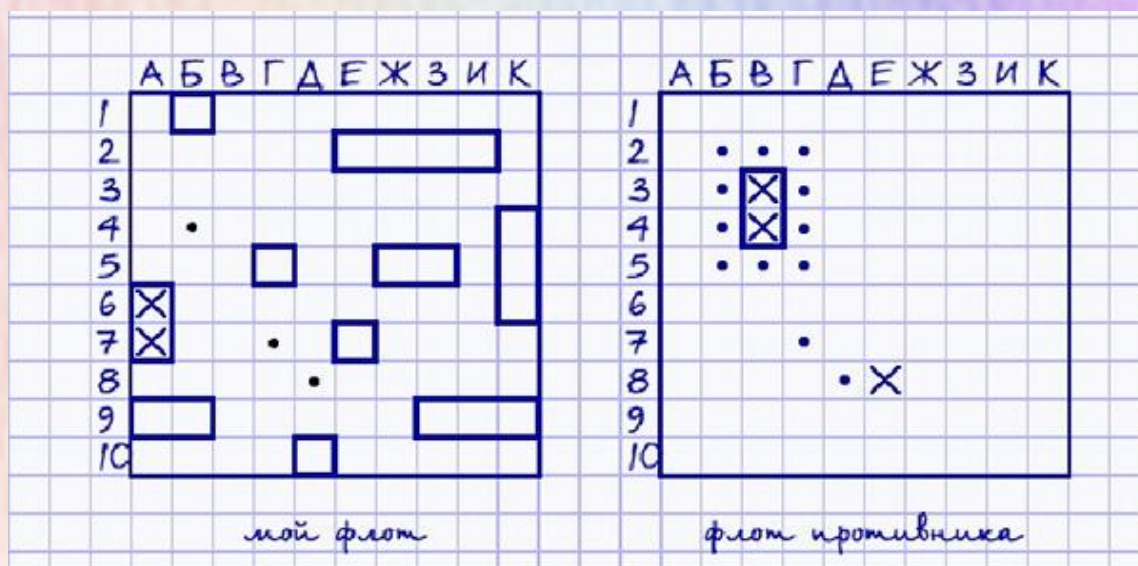
Однопалубный (размером 1x1 клетку) – 4 шт

Двухпалубный (1x2 клетки) – 3 шт

Трёхпалубный (1x3 клетки) – 2 шт

Четырёхпалубный (1x4 клетки) – 1 шт

При расстановке кораблей учитывайте, что между ними должна быть хотя бы одна пустая клетка, нельзя ставить корабли вплотную.



*Опытные игроки имеют свою стратегию расстановки кораблей :)*

В свой ход игрок выбирает клетку на поле противника и «стреляет», называя её координаты: «А1», например. При этом отмечает на своём дополнительном поле этот ход.

Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, имеющий более одной палубы), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника вы продолжаете «стрельбу».

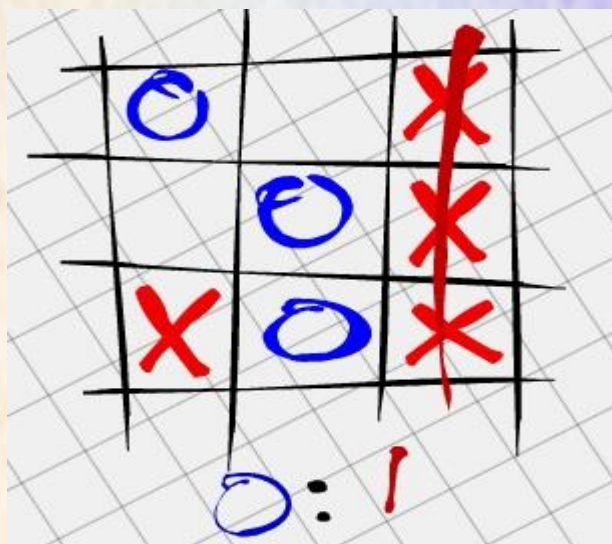
Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков «потоплены».



*А у вас "Морской бой" - тоже одна из самых любимых игр детства?*

## Крестики-нолики

Рисуется игровое поле 3 на 3 клетки (всего 9 клеток). Игроки по очереди делают ходы, ставя в пустую клетку крестик или нолик. Цель игры: построить линию из трёх крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали либо диагонали.

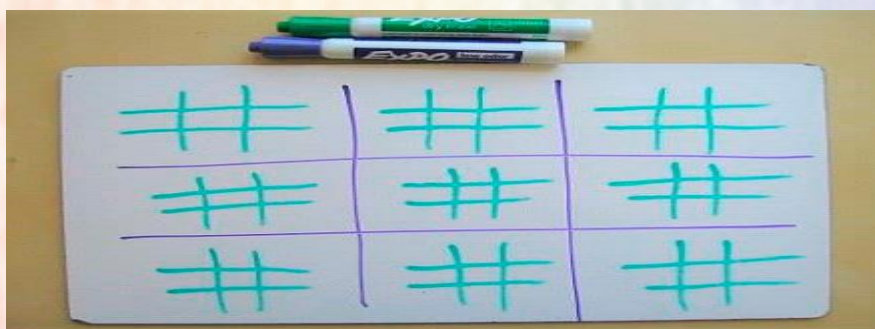


*Чья возьмёт? Играть можно бесконечно! Пока бумага не кончится :)*

Когда на маленьком поле играть надоедает, можно сыграть в усложнённую версию. Поверьте, это очень интересно!

Для начала подготовим поле: в каждой клетке обычного игрового поля находится ещё одно – маленькое.

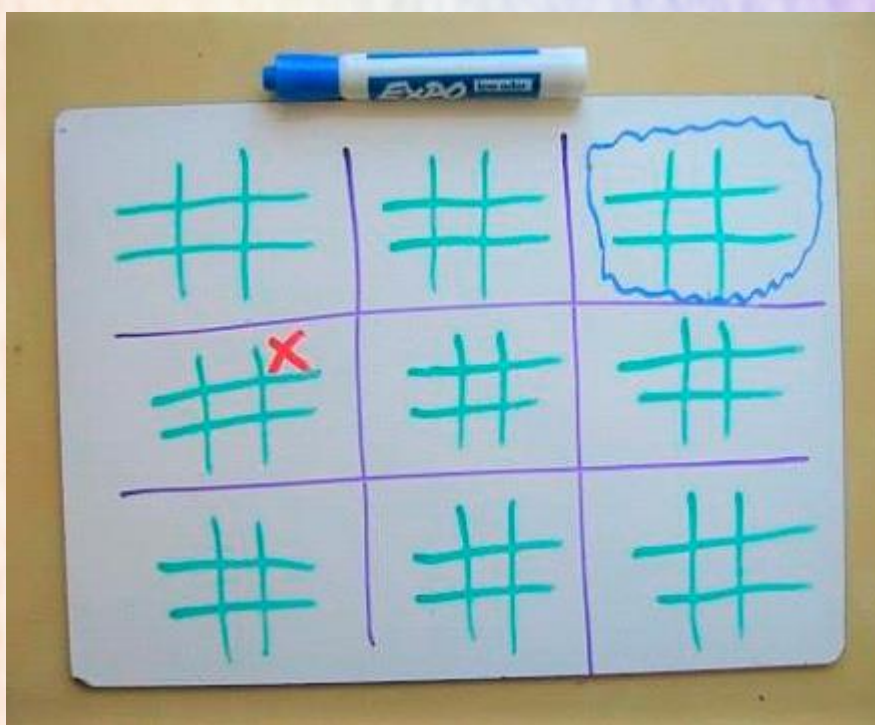
Делая ход, ставьте крестик или нолик, как обычно. Победив на маленьком поле, вы отмечаете всю большую клетку крестиком или ноликом. Для победы в игре необходимо победить на трёх малых полях в одном ряду – всё как в обычных крестиках-ноликах :)



*Внутри каждой клетки большого игрового поля находится маленькое.*

При этом вы не можете на своё усмотрение выбрать маленькое поле для того, чтобы походить. Выбор определяется предыдущим ходом вашего оппонента. Клетка маленького поля, в которую он сделал ход – это то маленькое поле, в котором предстоит делать ход вам. И клетка, в которой сыграете вы, в свою очередь, определяет, в каком маленьком поле будет следующий ход вашего оппонента.

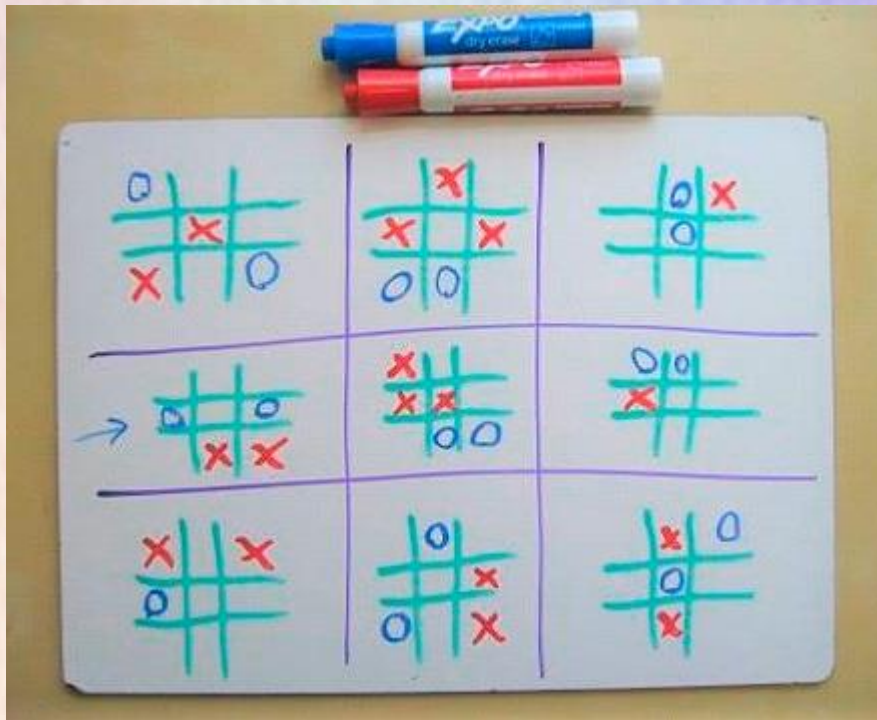
Например, если соперник сходил на маленьком поле в верхний правый угол, то вашим полем для следующего хода будет поле в верхнем правом углу большого поля.



*Ход одного игрока определяет поле для следующего хода другого игрока.*

Если оппонент отправляет вас в маленькое поле, в котором уже была одержана победа, но там остались незаполненные клетки — вам придётся выбрать одну из них. Повлиять на исход игры в этом поле вы уже не сможете, но хотя бы определите, где будет ходить ваш оппонент.

А если оппонент отправляет вас в уже заполненное поле, то в таком случае вы можете выбрать для хода любое из полей.

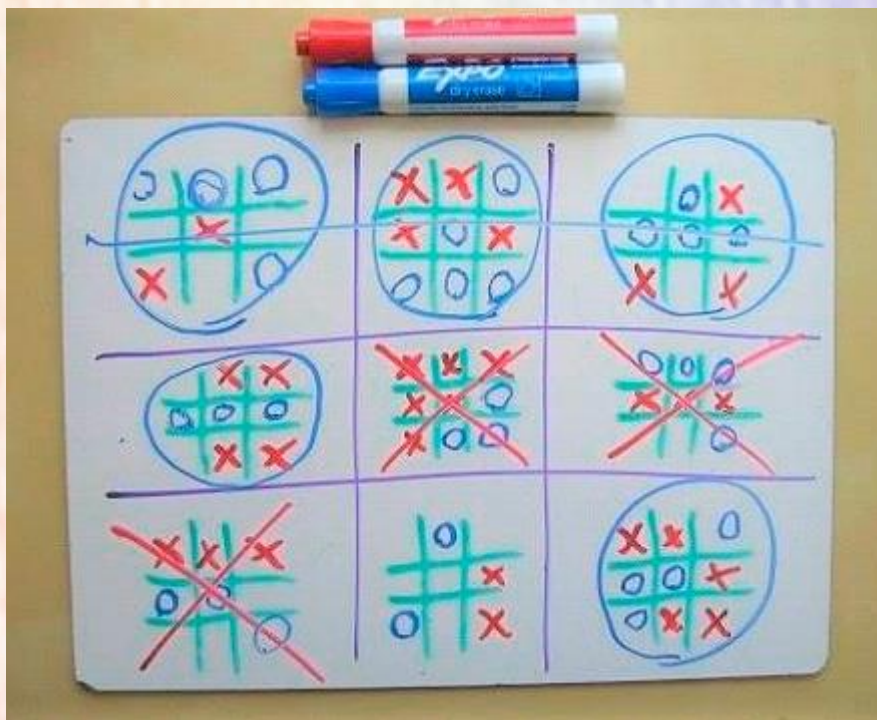


*А вы пробовали играть в "сложные" крестики-нолики?*

Если в одном из маленьких полей ничья? Этот вопрос нужно оговорить заранее и принять один из двух вариантов:

поле считается ни за крестик, ни за нолик;

поле считается и за крестик, и за нолик.



*А если выиграть в трёх полях в ряд - это мега-победа :)*

## Танчики

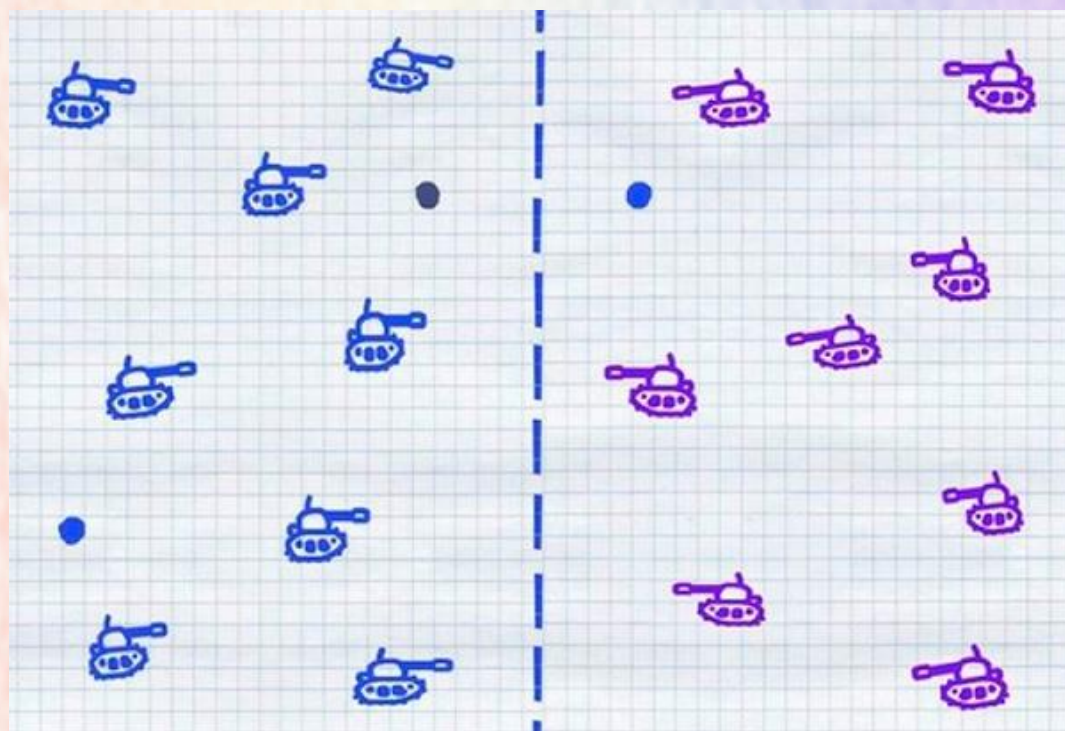
Для игры требуется тетрадный лист, сложенный пополам. Два игрока рисуют по 10 танков, каждый на своей половине листа. Закончив расстановку сил, игроки начинают «обстрел» друг друга таким образом: игрок рисует выстрел на своей половине поля, затем складывает лист посередине, и выстрел отпечатывается на половине противника.

Если выстрел задел танк, то он считается «подбитым» и необходим ещё один дополнительный выстрел для его полного уничтожения.

Если же игрок попал прямо в танк, то достаточно одного выстрела.

Каждый удачный выстрел даёт игроку право на следующий выстрел.

Для усложнения игры можно ввести запрет на следующий выстрел в только что подбитый танк.



*Я в настоящем игрушечном танке преграды сомну, как консервные банки!*



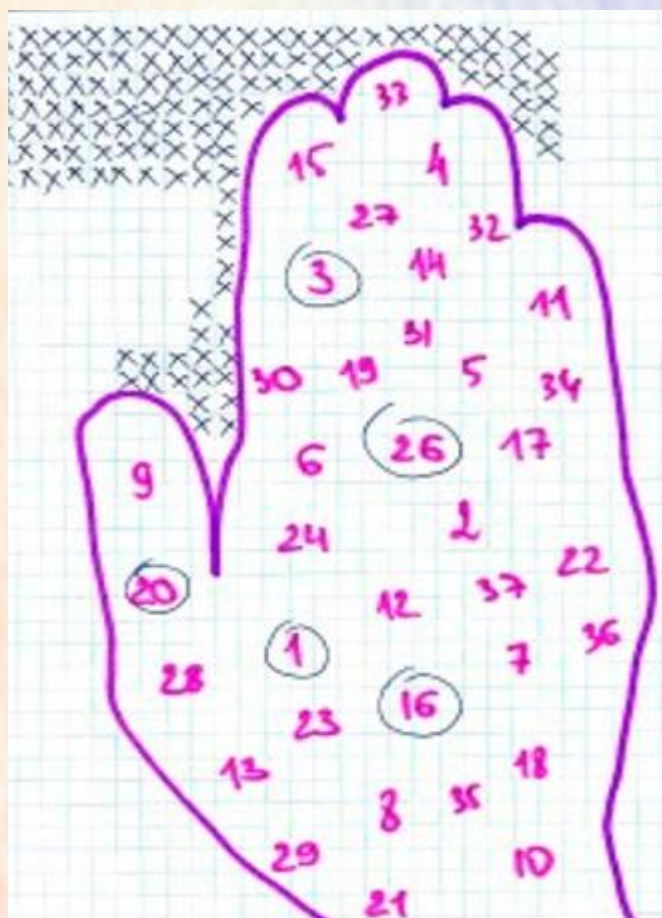
## Ладшки

В эту игру можно играть даже с маленькими детьми, которые уже знакомы с цифрами.

Для игры понадобятся два листа бумаги в клетку, на каждом листе игрок обводит свою ладонь. Теперь «в ладошке» в произвольном порядке расставляются числа от 1 до ... (тут нужно договориться заранее о пределе). Теперь играем!

Один игрок называет произвольное число, другой в это время пытается найти это число на своей ладошке, а первый тем временем быстро ставит крестики в клеточках на своем листе, начиная с верхней левой клетки.

Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.



*Ну, почти раскраска - рисование на ладошке по номерам :)*

## Точки и отрезки

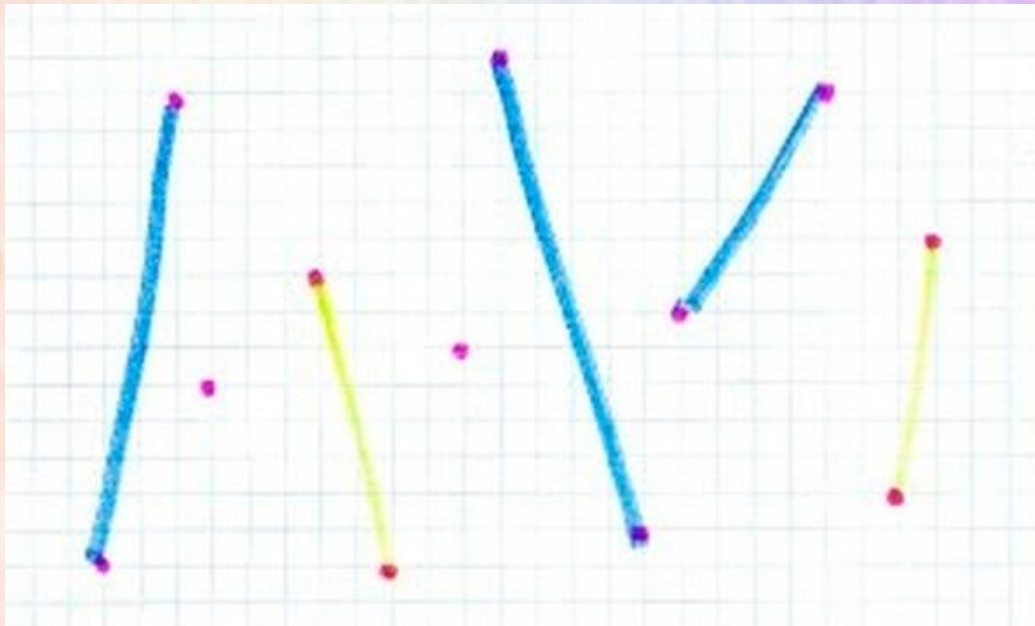
Условия этой игры на бумаге просты: на листе ставится несколько точек (не менее 8, а лучше не менее 15). Играют два игрока, поочередно соединяя отрезками две любые точки.

Захватывать третью точку нельзя.

Каждая точка может быть концом лишь одного отрезка.

Отрезки не должны пересекаться.

Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.



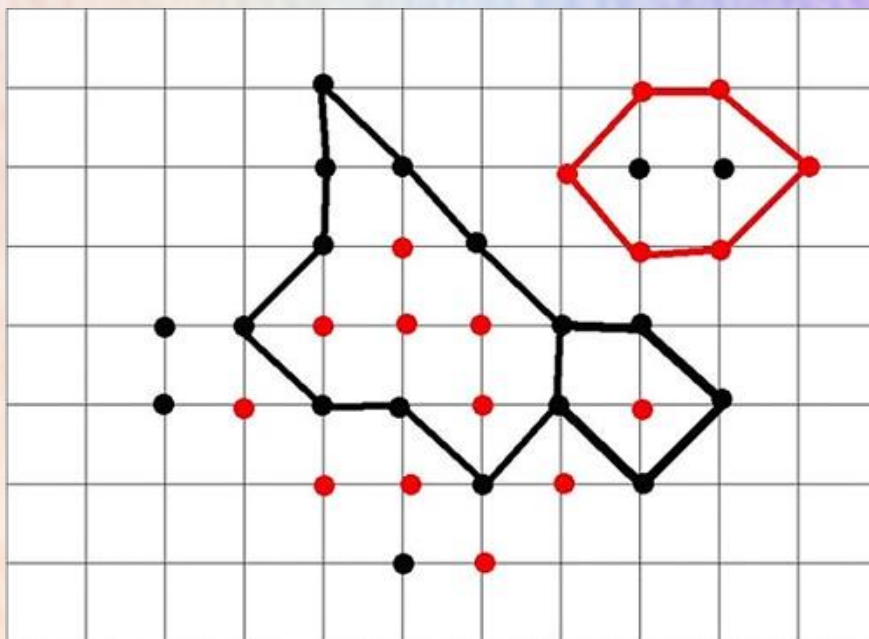
*Точка, точка и отрезок, вот и вышел... победитель!*

## Точки

У каждого игрока должна быть ручка или карандаш своего цвета. По очереди игроки ставят точки в произвольных местах на пересечении клеток. Цель игры – захватить как можно больше бумажных владений.

Территория считается захваченной, если она обнесена точками своего цвета. Точки должны располагаться друг от друга на расстоянии в одну клеточку по горизонтали, вертикали либо диагонали. Захваченная территория закрашивается своим цветом или вокруг неё рисуется крепостная стена (жирная линия). Если вам удалось обнести точками

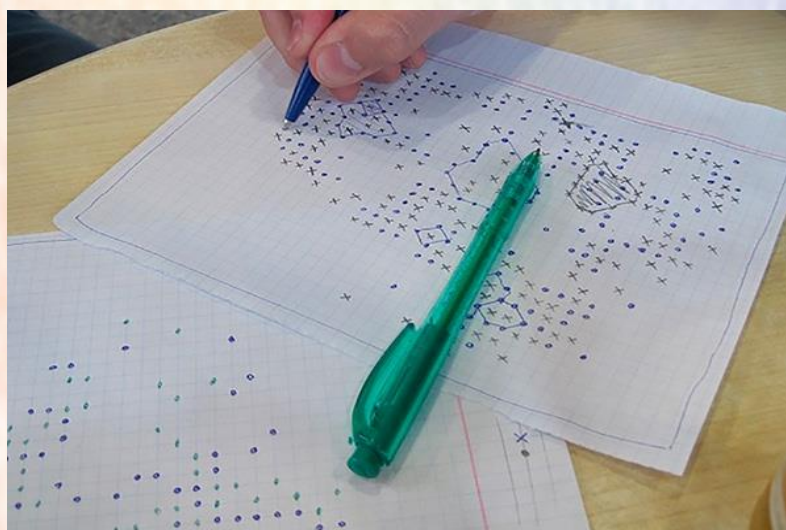
территорию или точки противника – они ваши. После такого захвата игроку предоставляется право внеочередного хода.



*Две крепости. Кто кого окружит?*

В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления. В других – вам доступны любые, в том числе и свободные, земли. Выбирайте, что вам больше по душе.

В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель.



*Если нет ручек или карандашей разного цвета, один игрок может ставить точки, а другой – крестики*

## Змейка

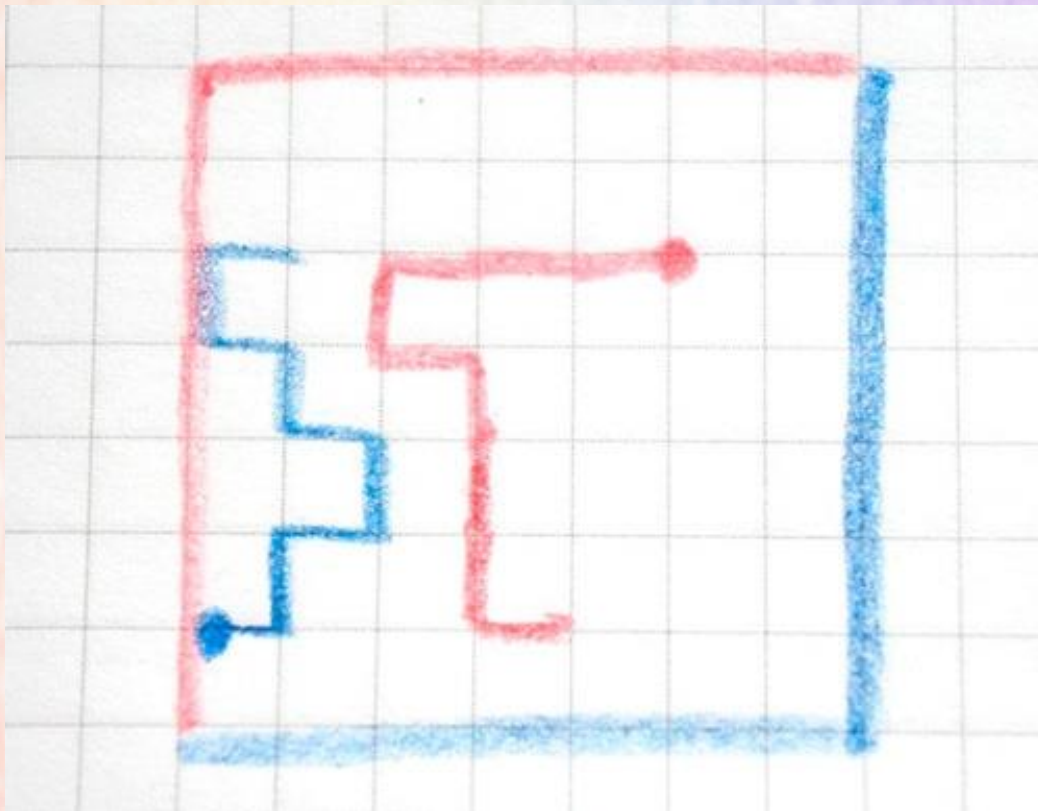
На листе бумаги рисуем квадратное игровое поле размером 7x7 клеток. Две соседние стороны квадрата должны быть одного цвета (например, красного), оставшиеся две – другого (к примеру, синего).

На игровом поле поставьте красную и синюю точки в произвольных местах. Теперь игроки делают ходы по очереди, начиная рисовать ломаные линии-змейки от точки "своего" цвета "своим" же карандашом.

За один ход линия удлиняется на одну клеточку в любую сторону (но не по диагонали).

Линии не должны пересекаться, их можно проводить по стороне игрового поля, но это не должны быть стороны "своего" цвета.

Тот, кому больше некуда продлевать свою змею, проигрывает :(



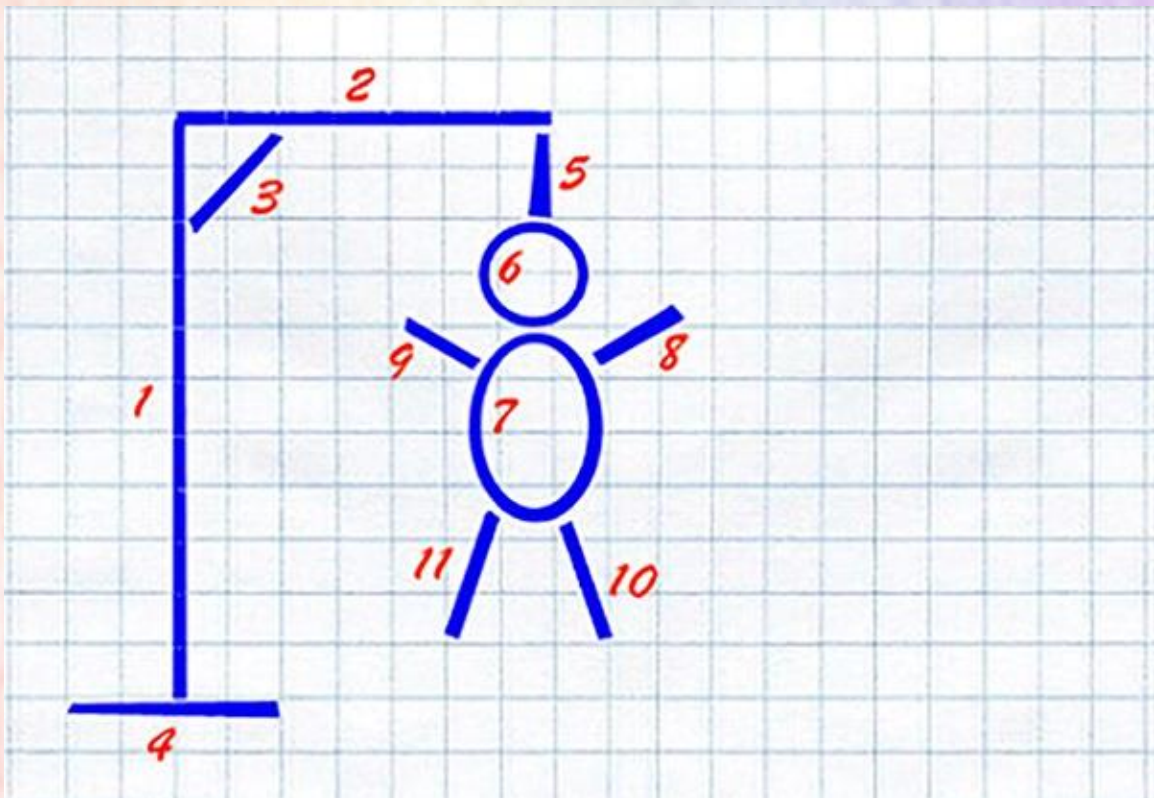
*Змею небольшую, совсем не гремучую, черчу на бумаге я от случая к случаю :)*

## Виселица

Суть этой игры в отгадывании слова по буквам за определённое количество ходов.

Один игрок (ведущий) задумывает какое-нибудь слово. Пишет его первую и последнюю буквы, а вместо недостающих букв ставит черточки.

Задача второго игрока – отгадать загаданное слово. Он называет любую букву. Если эта буква в слове есть – ведущий вписывает её своё на место. Если нет, то букву пишут в стороне, чтобы не повторяться, и начинают рисовать "виселицу" – вертикальную линию. При следующей ошибке – горизонтальную (получается что-то вроде буквы Г). Затем, с каждой неугаданной буквой, дорисовывают верёвку, петлю, голову человечка, туловище, ручки и ножки. За эти несколько попыток игрок должен угадать слово. Если не получилось – проиграл. Если успел – его очередь загадывать слово :)



*Слово или виселица? / Повеселимся с виселицей? ;)*

## Балда

В эту игру со словами можно играть вдвоём, троём или даже одному.

На листе бумаги чертится квадратное игровое поле с клетками 5x5, например. В среднем ряду пишут слово из пяти букв. Игроки по очереди делают ходы.

За один ход в свободную клеточку вписывается буква таким образом, чтобы каждый раз образовывалось новое слово.

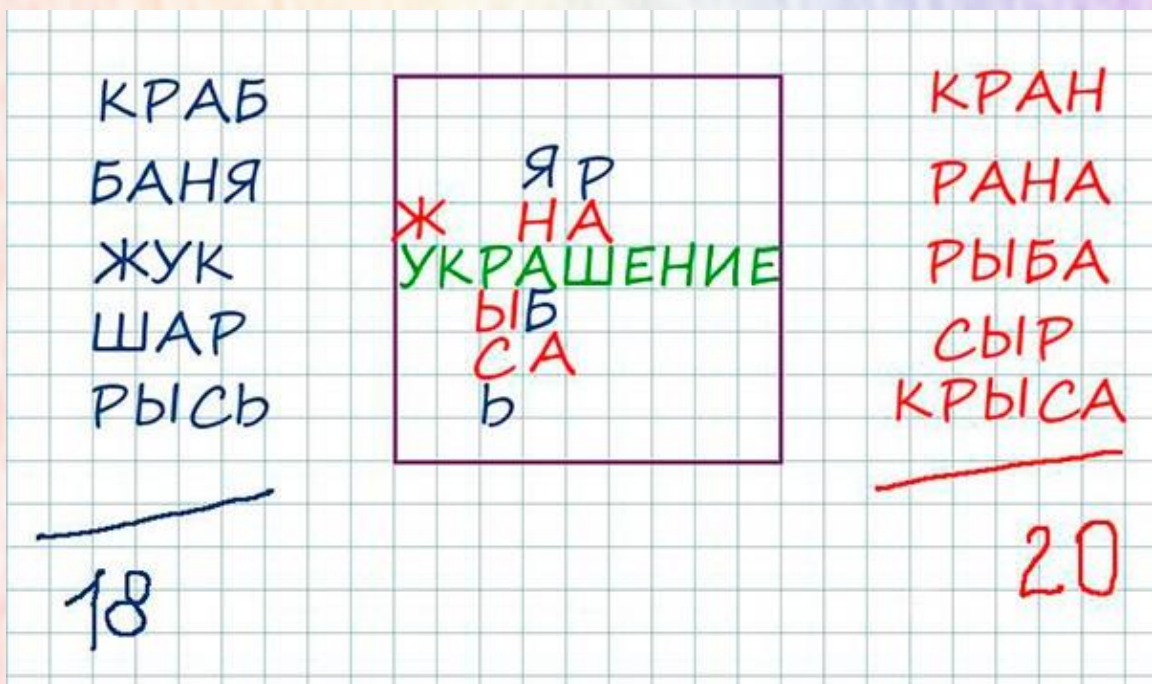
Слова могут читаться в любом направлении, кроме диагонального.

За каждое слово игрок получает столько очков, сколько букв в слове.

Слова записываются сбоку от поля, чтобы другие игроки их не повторяли.

Игра заканчивается, когда все клетки заполнены буквами или никто из игроков не может придумать нового слова.

После этого подсчитывается количество очков. Побеждает тот, у кого их больше.



*Балда, а словарный запас имеет ого-го!*

## Чепуха

Каждому игроку выдают листок бумаги и ручку. Ведущий задает вопрос: "Кто?", и игроки пишут на верхней части листочка ответ на этот вопрос. Потом эта часть листка подгибается, игроки меняются листочками, и ведущий задает следующий вопрос: "Когда?". Все пишут ответ. Затем снова подгибают край листка, снова меняются, и так далее.

Где?

Что делали?

Что из этого получилось?

Когда все ответы написаны, разворачивают листочки и читают. Получается очень смешно!

Отличный тренажёр для письма и чтения, лучше всяких прописей и букварей!

## Дорисовки

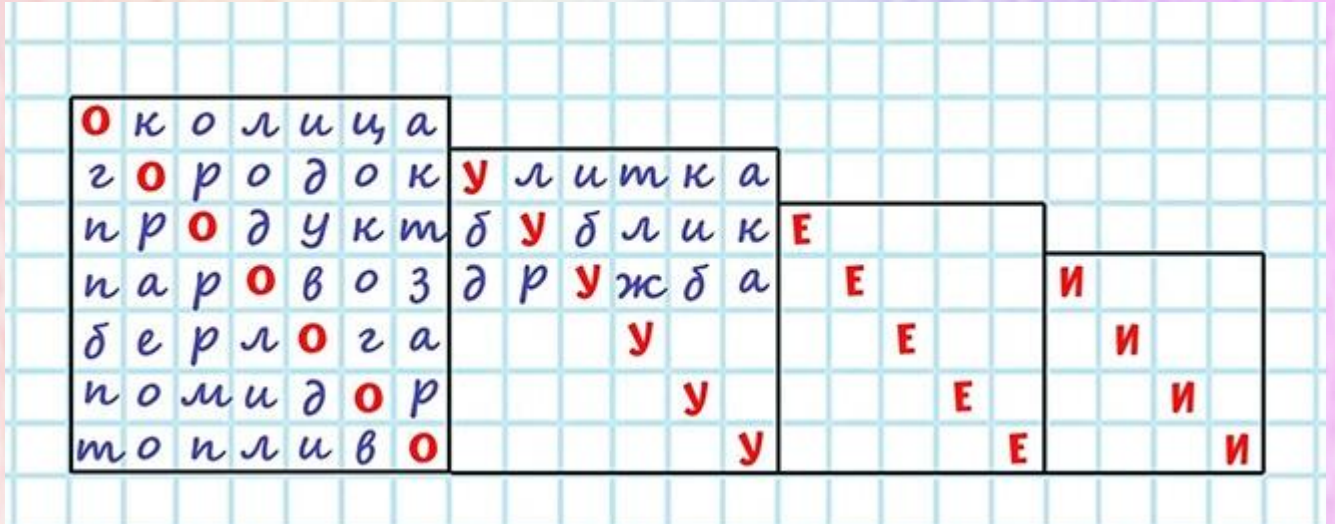
Игра, тренирующая воображение. Первый игрок на бумажке рисует какую-то часть, например, носик от чайника. Второй игрок продолжает, и у него это уже не носик от чайника, а хобот слона.



*Что же получится в итоге? Никогда заранее не скажешь!*

## Диагональ

На листе чертят квадраты со сторонами 7, 6, 5, 4 и 3 клеточки. В каждом квадрате по диагонали пишут одну и ту же гласную букву. Задача игроков - придумать подходящие слова и вписать их в квадраты.



*Тренируем память, расширяем словарный запас!*

**ЖЕЛАЕМ ВАМ ПРИЯТНОГО ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЯ!**

