

## 7 игр для развития логики.

Некоторые родители пытаются учить детей 2- 4 лет играть в шахматы- сложнейшую из логических игр. У малышей, как правило ничего не получается, и запал взрослых быстро проходит.

Начинать малышей обучать логическим играм стоит с простейших из них.

1. «Спрятанный предмет». На стол выкладываются около десятка небольших предметов (шахматных фигур, монеток). Ребенок отворачивается, вы тем временем забираете один- два предмета, а малыш должен их назвать. В эту игру могут играть дети от трёх лет.

2. «Последний предмет». На столе или доске раскладываются 8- 12 предметов (шахматных фигур, монеток, фишек и т. д.). Игроки берут предметы по очереди- по одному- два. Пропускать ход нельзя. Кто взял последний предмет- победил.

3. «Палочки». На листе бумаги рисуют небольшое количество палочек, а потом по очереди их зачеркивают.

4. «Сумасшедшие крестики- нолики». В этой игре каждый соперник может ставить любой из значков- крестик или нолик. А выигрывает тот, кто завершит ряд из одинаковых значков (некоторые из них может ставить и соперник).

5. «Японская игра рэндзю- родственник «крестиков- ноликов». В её облегченный вариант можно играть на шахматной доске. Кто первым завершил ряд из 5 белых или черных фигур (по горизонтали, вертикали или диагонали), тот и победил. Ломаные линии не допускаются.

6. С 4-5 лет можно начинать игры в шашки. Для начала- облегченный вариант. У каждого игрока всего по 4 шашки- один ряд. Выигрывает тот, кто первым дойдет до конца одной фигурой.

7. Не стоит учить малышей ходам сразу всех шахматных фигур. Для начала попробуйте «пешки». На доску поставьте по 8 белых и черных пешек. Кто первым дойдет до конца поля, тот и победил. Затем попробуйте играть на уничтожение только ладьями, слонами и т.д. Можно комбинировать фигуры (например, пешки с королями или пешки со слонами). Только когда ребенок в игровой форме научится ходам всех фигур, можно переходить к настоящим шахматам.

### Рэндзю.

**Рэндзю** — спортивная настольная логическая игра. Изобретена в Китае (принятый спортивный вариант — в Японии), наиболее распространена в Японии, Китае, Корее. Её старые варианты известны также под названиями «гомоку» и «гомокунарабэ», что означает «пять камней» и «пять камней в ряд».

Играют два соперника: один чёрными фишками (камями), его соперник — белыми. Игра проходит на расчерченной в клетку доске размером 15 на 15 линий.

Игроки делают ходы по очереди. Первыми ходят чёрные. Каждым ходом игрок выставляет на доску, в точку пересечения линий, один камень своего цвета. Побеждает тот, кто сможет первым построить непрерывный ряд из пяти камней своего цвета — по горизонтали, по вертикали или в диагональном направлении.

Для играющего чёрными определён ряд фолов — запрещённых ходов (в гомоку фолы отсутствуют). Ему нельзя строить «вилки» 3x3 и 4x4 и ряд из 6 или более камней, а также любые вилки кратностью более двух. Для белых фолов не существует, при построении ряда более чем из 5 камней белые выигрывают.

Игрок может пасовать — отказаться делать очередной ход, если считает невыгодным ходить. Если оба игрока пасуют подряд, игра завершается и объявляется ничья.

Игра продолжается до победы одного из игроков, либо до ничьей, либо до момента, когда вся доска будет занята камнями (в последнем случае результат партии также ничейный). На практике последний случай крайне маловероятен — обычно партия заканчивается за несколько десятков ходов. Стандартный набор для рэндзю содержит по 50 камней каждого цвета, случаи, когда камней не хватает, редки.

