

## Дидактические игры на бумаге.

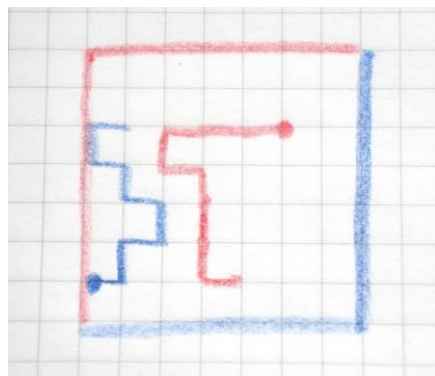
Игры на бумаге психологи относят к одним из самых "умных" развивающих игр. Это не просто забава, а настоящий кладень новой информации и полезных навыков, своеобразный тренажер, который, при всей своей простоте, учит мыслить и рассуждать. Вспомним хотя бы собственные детские крестики-нолики, азартные игры в точки или в чепуху, а позже, уже в студенческие годы, — увлекательное рэндзю и т. д.

Есть забавы и для малышей, которых всегда можно занять в долгой поездке, в дождливую погоду дома или на даче. А всего-то и требуется — карандаш да листик бумаги... В ряду достаточно сложных "бумажных" забав особняком стоят игры, которые вполне по силам малышам.

### Змейка

Это не только развивающая игра — она укрепляет непослушные пальчики, которые только учатся проводить ровные линии.

Возьмите лист бумаги в клеточку. Ограничьте квадратное игровое поле размером 7x7 клеток. Две соседние стороны квадрата должны быть одного цвета (скажем, красного), остальные — другого (например, синего). На игровом поле поставьте красную и синюю точки в произвольных местах. Теперь игроки должны делать ходы по очереди, начиная рисовать ломаные линии-змейки от точки "своего" цвета "своим" же карандашом. За один ход удлиняйте линию на одну клеточку в любую сторону (но не по диагонали). Нельзя, чтобы линии пересекались, их можно проводить по стороне игрового поля, но это не должны быть стороны "своего" цвета. Тот, кому больше некуда продлевать свою змею, проигрывает.



### Цветик-восьмицветик

Сначала нарисуйте цветок с восемью одинаковыми лепесточками, затем выберите несколько карандашей разных цветов — и можете приступать к раскрашиванию лепестков. Делают это по очереди, придерживаясь определенного правила: за свой ход можно раскрасить один любой лепесток или два соседних. Выигрывает тот, кто раскрашивает последний лепесток.

Желательно поддаваться малышу через раз, постепенно подводя к мысли, что выигрыш в этой игре — не случайность, а итог тщательного продумывания ходов. Несложно свести игру к такой ситуации, когда от одного верного или неверного хода ребенка будет зависеть его выигрыш или проигрыш. Обратите на это внимание

малыша, заметив: "Если ты сейчас раскрасишь лепестки правильно, я уже не смогу тебя обыграть, если нет — я выиграю".

После нескольких попыток и обдумывания малыш научится правильной тактике игры. Это принесет ему одновременно и удовольствие от собственного достижения, и понимание того, что многие задачи можно решить самостоятельно с пользой для себя.

### **"Чур, я ставлю крестики!"**

В крестики-нолики с удовольствием играют даже трехлетние дети, и для них это не просто забава, а самая настоящая развивающая математическая игра. Проиграв несколько раз, они быстро соображают, что заполнять клеточки надо не как попало. Для того чтобы выиграть (а точнее, свести игру вничью), следует выработать определенную тактику игры и думать на ход вперед.

### **Дорожки**

Нарисуйте с двух сторон листа два домика и между ними — дорожку. Около домиков можно начертить или наклеить вырезанное из детского журнала изображение любой зверушки или другого персонажа. Малышу скажите, что зверушки ходят друг к другу в гости и надо им помочь: он должен провести фломастером по дорожке.

Можно нарисовать не два, а три-четыре домика и несколько дорожек между ними. Дорожки на разных рисунках могут быть разными — прямыми или извилистыми, узкими или широкими.

Можно соединять бусины одну с другой, вагончики в поезде друг с другом, верблюдов в караване и т. д. Можно дорисовывать сломанные ступеньки у лесенки, стебельки к цветочкам или дождик, который льется из тучки, чтобы выросли эти цветочки.

### **Игры для дошкольников**

Обычные крестики-нолики быстро надоедают даже малышам. А когда эта игра освоена, имеет смысл перейти к усложненному варианту — трехмерному. Нарисуйте куб, расчертите каждую из трех видимых граней на девять клеток — получится три игровых поля одновременно. В остальном правила прежние: три крестика или нолика в ряд на любой грани означают победу.

Правда, теперь малышу придется отслеживать гораздо большее количество комбинаций, к тому же подключить пространственное воображение. А когда ребенок будет легко ориентироваться и в трехмерной игре, можно попробовать сыграть с ним в бумажный вариант японской игры рэндзю, что в переводе означает "нитька жемчуга".

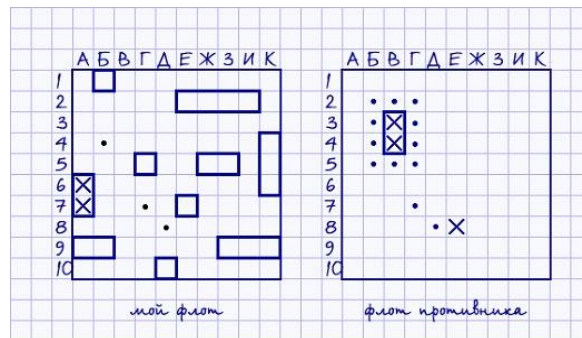
Цель игры — поставить в ряд пять ноликов или крестиков. Игра ведется на игровом поле размером 15x15 или 19 x 19 клеточек — вот это уже задача более серьезная! И если через какое-то время взрослому придется хорошенько поломать голову, чтобы выиграть у собственного ребенка, можно смело гордиться своим учеником!

### **Морской бой.**

Правила этой популярной игры известны практически всем. Но есть несколько тактических хитростей, и если поделиться ими с ребенком, вероятность его побед в бумажно-морских баталиях существенно возрастет. Самый рациональный ход — два идущих друг за другом выстрела произвести в форме буквы Г, похожей на ход

шахматного коня. Это даст возможность быстро вычислить длинные неприятельские корабли.

Как известно, в этой игре даже один бессмысленный ход дает противнику существенное преимущество, а потому очень важно не делать непродуманных выстрелов. Посоветуйте ребенку обозначить каждый подстреленный корабль противника точками: во-первых, малыш случайно не выстрелит в бесполезное место, а во-вторых, при такой тактике места возможного расположения кораблей видны как на ладони.

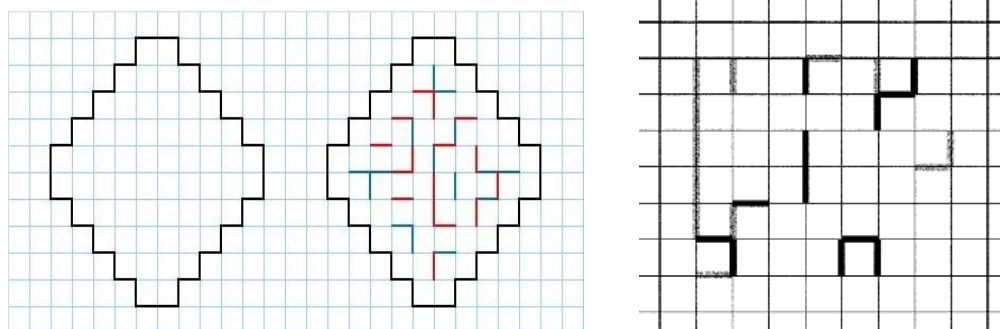


### Коридорчики.

Многие игры на бумаге предполагают сражение за территорию. Кроме того, что они азартны, такие игры также развивают логическое мышление и внимание.

Нарисуйте игровое поле на листочке в клеточку. Его форма и размер не имеют принципиального значения: это может быть квадрат или любая фигура. А чтобы заинтересовать малыша, нарисуйте елочку, собачку или любой другой контур. Чем младше ребенок, тем меньше должно быть игровое поле. Бумагу лучше взять с крупными клетками.

Вооружившись ручками или фломастерами, приступайте к игре. Каждый игрок проводит по очереди горизонтальные или вертикальные линии на одну клеточку. Тот, кому удалось провести последнюю, четвертую линию, замыкающую квадрат, ставит внутри клетки-квадрата свой знак (крестик, нолик или любой другой). Когда все клетки игрового поля будут заполнены значками, подсчитайте их количество и определите победителя.



Для игры нужен лист бумаги в клетку прямоугольной или квадратной формы. Игроки по очереди проводят горизонтальные или вертикальные линии в одну клетку.

Игрок, которому удалось замкнуть линиями клетку, ставит в ней крестик (или нолик) и получает еще один ход. Когда все клетки окажутся занятыми, подсчитывают, кто «захватил» больше клеток тот и победитель.

## Точкички

Это упрощенный бумажный вариант известной японской игры го. Она развивает тактическое и стратегическое мышление и является одной из самых любимых школьно-студенческих игр во время уроков и лекций.

Игровым полем служит обычный лист бумаги в клеточку, а если есть время и терпение, можно играть на целом тетрадном развороте. Для того чтобы во время игры возникало меньше конфликтных и спорных ситуаций, обведите игровое поле линией и запретите ставить точки вне этой границы.

У каждого игрока должна быть ручка или карандаш своего цвета. Ставьте по очереди 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 одной клеточки по горизонтали, вертикали или диагонали. Захваченную территорию закрасьте своим цветом или нарисуйте вокруг нее крепостную стену (жирную линию).

Если удалось обнести точками территорию или точки противника, она считается захваченной. После такого захвата игроку предоставляется право на внеочередной ход. В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления. В других доступны любые, в том числе и свободные, земли.

В конце игры подсчитайте площадь захваченных земель и объявите победителя. Зачастую ничего считать не нужно: результат очевиден. Можно попробовать сыграть в эту игру не только с детьми-школьниками, но и с малышами. В этом случае сделайте игровое поле совсем небольшим — на четверть тетрадной странички или еще меньше.

