ИГРА «ТОЧКИ»

НАХОДЧИВОСТЬ

это у нас семейное

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

ИГРА «ТОЧКИ»

Это логическая настольная игра для двух человек, сочетающая стратегическое планирование с тактическим перебором вариантов.

Цель игры: окружить и «захватить в плен» большее количество точек соперника.

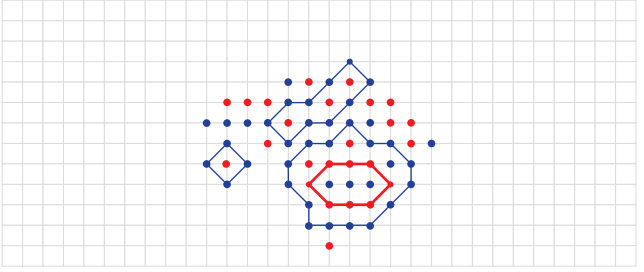
Инвентарь: лист бумаги в клетку, две ручки или два карандаша разных цветов.

Правила. Игра для двух человек. Каждый выбирает себе цвет. Игроки ходят поочередно, ставя точки на пересечение линий, где нет точек другого игрока. В первый ход участники ставят по 2 точки в разных частях поля. Далее за один ход можно поставить только одну точку.

Задача участников: окружить как можно больше точек соперника. Захваченными считаются зоны, окруженные точками противника. Когда игрок ставит точку, которая замыкает окружение, он соединяет свои точки замкнутой кривой вокруг точек конкурента. Соединять точки можно как по прямой, так и по диагонали. Соединять точки можно только

После захвата территории участник получает право на дополнительный ход. Можно использовать эти территории для дальнейшего захвата и присоединения. Если противнику удалось обвести вокруг захваченной территории свою — большего размера, то он «освобождает» свои точки.

Игра заканчивается, если на листе не остается свободного пространства или по согласию участников. В конце участники считают, кто захватил большее количество точек, и определяют победителя.



ИГРА «РЕНДЗЮ»

НАХОДЧИВОСТЬ

это у нас семейное

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

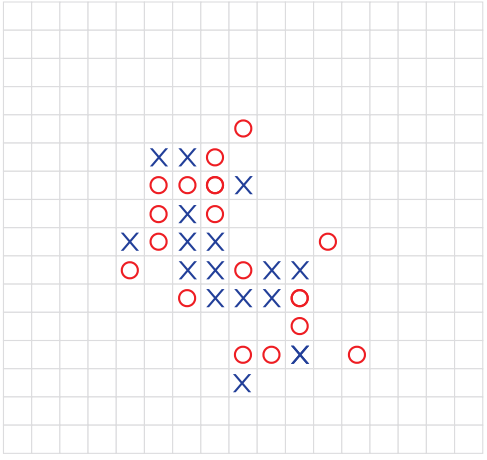
ИГРА «РЕНДЗЮ» (спортивные крестики-нолики)

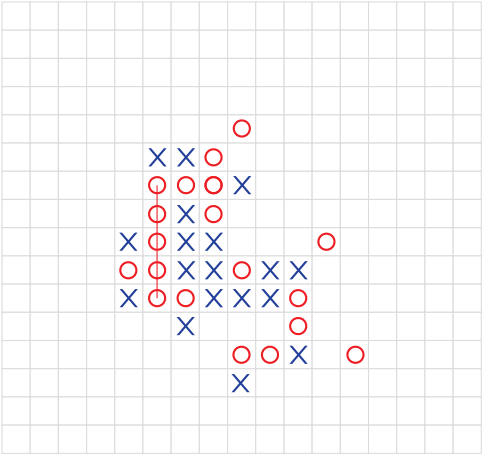
Цель игры: построить линию из пять фигур. Линия может быть в любом направлении: по вертикали, горизонтали или диагонали.

Инвентарь: лист бумаги в клетку; ручки или карандаши.

Правила. Каждый игрок за один ход может поставить одну фигуру (крестик или нолик) в одну клетку. Игра завершается, если один игрок победил, выстроив свои 5 фигур в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Или если все поле занято и ни один игрок не смог выстроить линию. В этом случае игра заканчивается в ничью.

Если игра показалась вам слишком длинной или слишком сложной, то поиграйте в простые крестики-нолики. Поле 3 × 3, задача — собрать в ряд три фигуры.





ИГРА «БАЛДА»

НАХОДЧИВОСТЬ это у нас семейное

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

ИГРОК 1

ИГРОК 2

ИГРА «БАЛДА»

Цель игры: набрать наибольшее число очков.

Инвентарь: лист бумаги, ручки.

Правила. В игре могут участвовать 2 и более человек. На листе бумаге чертим игровое поле 5 × 5 клеток. В среднем ряду пишем любое слово из 5 букв. Игроки по очереди вписывают по одной букве в свободную клетку так, чтобы каждый раз получалось новое слово. Слова могут читаться в любом направлении, кроме диагонального. За каждое слово участник получает столько очков, сколько букв в слове. Побеждает тот, кто наберет больше всех очков.

Игру можно усложнять или упрощать. Просто измените количество букв в исходном слове, соответственно изменится и размер поля. Например, сделайте поле 6x6 клеток и игра станет сложнее и продолжительнее. А если хотите сократить время игры, то возьмите основное слово из 4 букв и квадрат 4 × 4 клетки.



ИГРОК 1
ВОЛ
ЛЕВ
ВОЛЯ
РОЖЬ
СКАЛА

ИГРОК 2
ЛАК
ЛОЖЬ
КОЛ
СКОЛ
РОЖЬ



ИГРОК 1
МАРШ
ШРАМ

ИГРОК 2
ФАРА
МАРТ

МОЙ ФЛОТ

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

ФЛОТ ПРОТИВНИКА

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Разместите на поле ваши корабли:

1 х

2 х

3 х

4 х

Тут размещать корабли нельзя:

ИГРА «МОРСКОЙ БОЙ»

Цель игры: первым «потопить» все корабли соперника.

Инвентарь: лист бумаги, ручки.

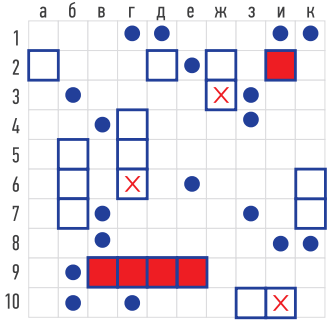
Правила. Каждый игрок расчерчивает на своем листе бумаги 2 поля 10 × 10 клеток. На первом поле размещается флот кораблей. Горизонтали нумеруются снизу вверх от 1 до 10, вертикали отмечаются буквами слева направо от «а» до «к» (исключая «ё» и «й»). Второе поле используется для отметок выстрелов и размещения убитых кораблей противника.

Флот состоит из 10 кораблей: 1 корабль «четырехпалубный», 2 корабля «трехпалубных», 3 корабля «двухпалубных» и 4 корабля «однопалубных». При размещении корабли не могут касаться друг друга углами. Нельзя строить палубы одного корабля по диагонали.

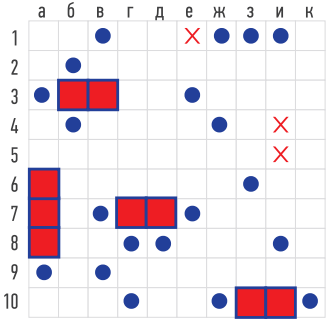
Участники по очереди совершают «выстрелы», называя вслух координаты клетки (например, «А5»).

Если выстрел не попал ни в один корабль, то соперник говорит «мимо!» и право хода переходит к нему, а игрок отмечает место выстрела точкой на втором поле. Если выстрел пришелся в многопалубный корабль, то соперник объявляет «ранил!», а игрок получает право еще на один ход. Если выстрел пришелся в однопалубный корабль или последнюю непораженную палубу многопалубного корабля, то следует ответ «убит!». Оба игрока отмечают потопленный корабль на поле, а стрелявший игрок получает право еще на один ход. Победителем считается тот, кто потопит все 10 кораблей противника.

Мой флот



Флотпротивника



«КОСИЧКИ»

НАХОДЧИВОСТЬ это у нас семейное

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

«КОСИЧКИ»

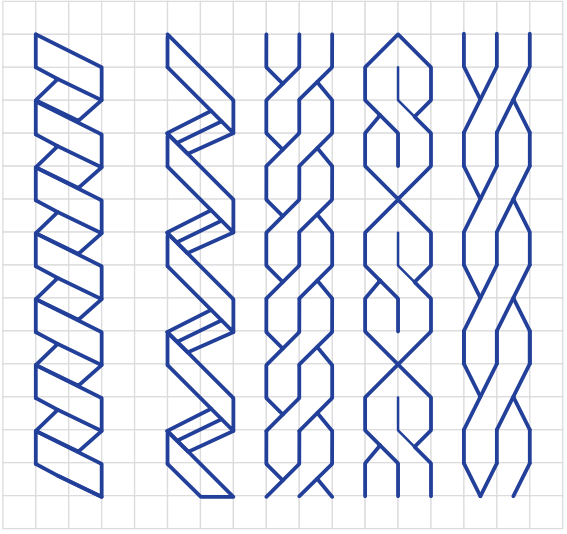
Цель игры: украсить тетрадь или блокнот; занять время, если скучно.

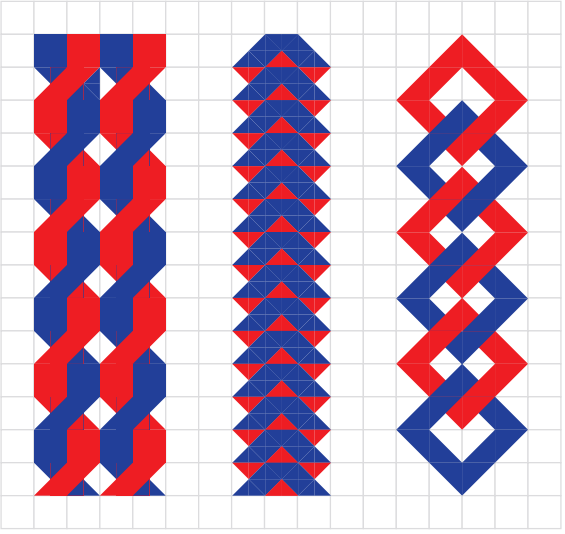
Инвентарь: листок в клетку, ручка или карандаш. Для большей художественной ценности можно взять цветные ручки или карандаши.

Это скорее не игра, а творческое задание. Придумать как можно большее количество узоров, которые можно нарисовать на листе в клеточку.

Ниже приведены примеры того, как можно рисовать косички, замкнутые фигуры и другие орнаменты. Попробуйте их повторить или придумать свои.

Косички могут быть разной формы и ширины: от 3 клеток до бесконечности. Переплетать узор можно в разные стороны как по вертикали, так и по горизонтали.





ИГРА
«ИМЯ — ГОРОД — РАСТЕНИЕ»

НАХОДЧИВОСТЬ
это у нас семейное

РОССИЯ — СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

ИМЯ	ГОРОД	РАСТЕНИЕ	ЖИВОТНОЕ	РЕКА

ИГРА «ИМЯ — ГОРОД — РАСТЕНИЕ»

Цель игры: набрать большее количество баллов, чем соперники.

Инвентарь: бумага, ручка.

Правила. Каждый игрок расчерчивает лист бумаги на несколько столбцов (от 4 до 10). Каждый столбец нужно озаглавить: ГОРОД, РЕКА, РАСТЕНИЕ, ЖИВОТНОЕ, ИМЯ, ЕДА и т.д.

Любым случайным образом выбирается буква алфавита, на которую игроки должны писать слова в соответствующих столбцах.
Тот, кто первым заполнил все столбцы, говорит: «Стоп!» Остальные игроки прекращают писать. Дальше игроки по очереди называют, что написали в каждом столбике, попутно указывая, сколько очков набрали.

Как считать очки:
— слова, которые встретились у нескольких игроков, вычеркиваются и не считаются;
— каждое уникальное слово получает 1 очко.

Названия столбиков можно расширять: предмет одежды, насекомое, литературный герой и т. д.

ИМЯ	ГОРОД	РАСТЕНИЕ	ЖИВОТНОЕ	РЕКА	
~~Таня~~	~~Тула~~	Тополь	~~Тигр~~	Терек	2
Лилия	Липецк	Лилия	~~Лев~~	~~Лена~~	3

ИГРА «ХОД КОНЕМ»

НАХОДЧИВОСТЬ

это у нас семейное

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ

ИГРА «ХОД КОНЕМ»

Цель игры: заполнить квадрат числами от 1 до 100.

Инвентарь: бумага, ручка.

Правила. В левой верхней клетке поставьте цифру 1. Далее сделайте «ход конем» от этой клетки (буквой Г). В новой клетке поставьте цифру 2. Далее ходом коня в любую незанятую клетку поставьте цифру 3.

По такому же принципу нужно заполнить весь квадрат цифрами до 100, совершая каждый раз «ход конем» в свободную клетку.

24	41	26	39	30	43	46	37	1	33
27	20	23	42	47	38	31	34	45	36
22	25	40	29	81	74	44	87	32	2
19	28	21	48	85	94	82	73	35	88
59	49	77	80	75		86	93	3	72
78	18	60	84	95	83		71	89	92
50	58	79	76	61		63	91	7	4
17	14	53	55	64	67	70	5	9	90
57	51	16	13		62	65	11	69	6
15	54	56	52	66	12	68	8		10

1				15			13		
		16			14				
17	2							12	
3							11		
	4							10	
5				7			9		
		6			8				