

10 интересных игр на бумаге

Предлагаем вам вспомнить старые добрые игры, для которых не надо ничего, кроме бумаги, ручек или карандашей. Игры для двоих и для большой компании. Игры, которые будут интересны и полезны и детям разного возраста, и взрослым! Начинаем!

Игра 1. «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.

ГАЗОНОКОСИЛКА		
газон	зона	зола
косилка	сила	коза
нос	газ	загон
сон	сокол	коса
носок	залог	нога
сок	кол	колос

Игра 2. «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.

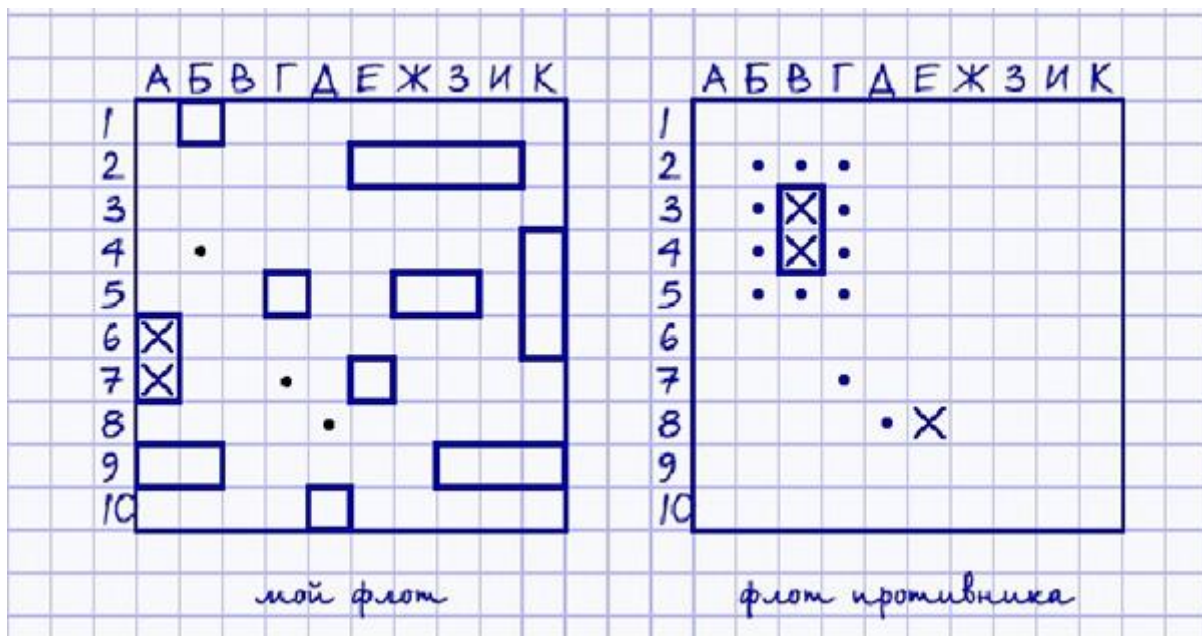
На своём поле вы располагаете корабли, и противник наносит по ним удары. А на другом поле противник располагает свои корабли, по которым "стреляете" вы.

У каждого игрока равное количество кораблей – 10 штук:

- Однопалубный (размером 1x1 клетку) - 4 шт

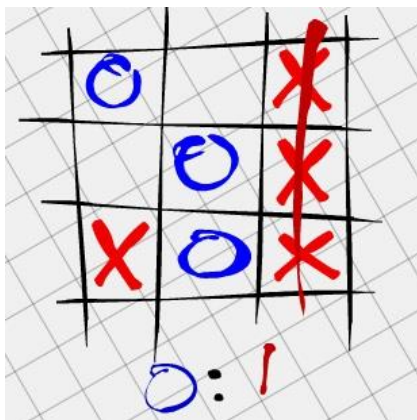
- Двухпалубный (1x2 клетки) - 3 шт
- Трехпалубный (1x3 клетки) - 2 шт
- Четырехпалубный (1x4 клетки) - 1 шт

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



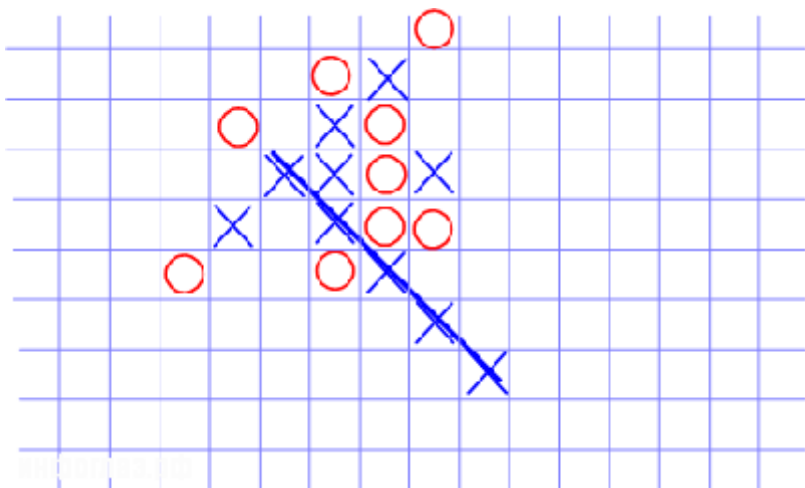
Игра 3. «Крестики-нолики»

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.



Освободиться от predeterminedности результата в Крестиках-ноликах позволяет расширение поля игры.

«Крестики-нолики на бесконечном поле»



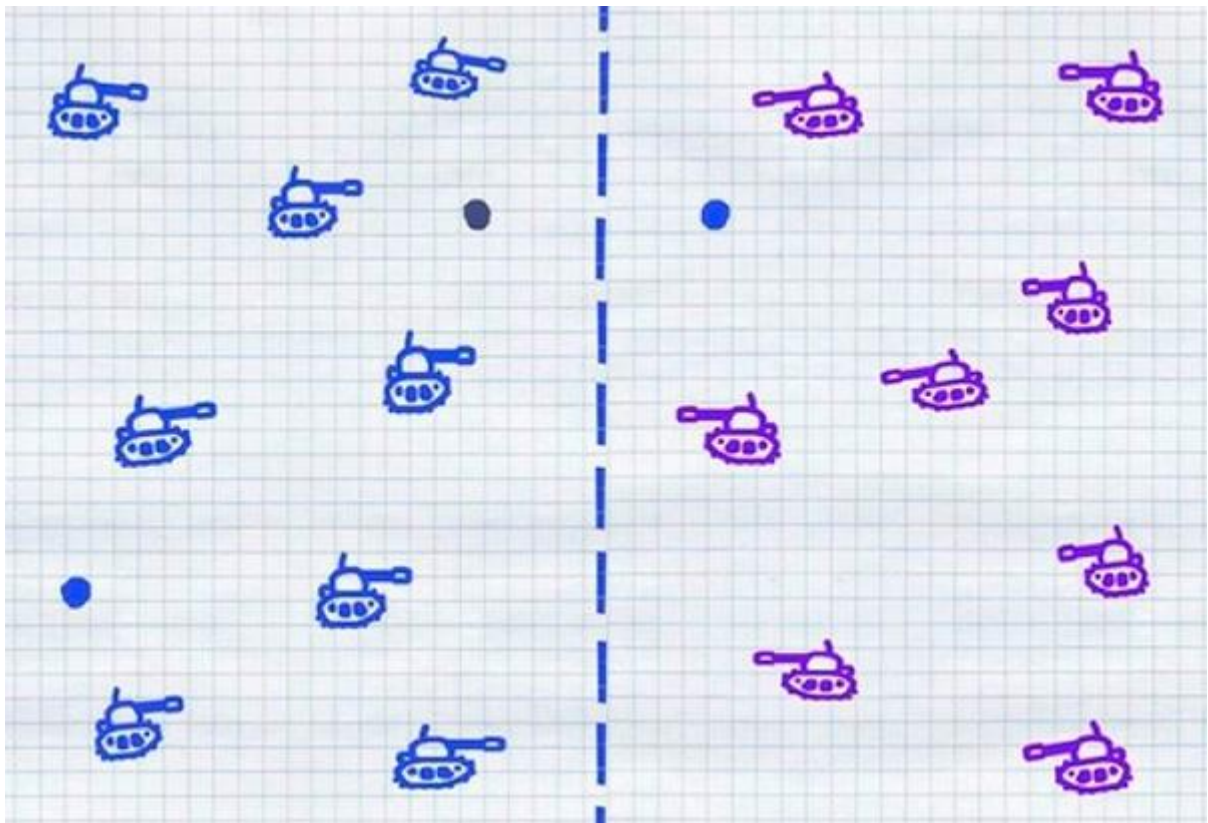
На бесконечном поле (вполне подойдет лист бумаги) играющие по очереди ставят свой знак (крестик или нолик). Игра заканчивается, когда один из играющих выигрывает или если поле заканчивается.

Выигрывает тот, кому удастся выстроить пять своих знаков по одной линии, прямой или диагональной.

Игра 4. «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.



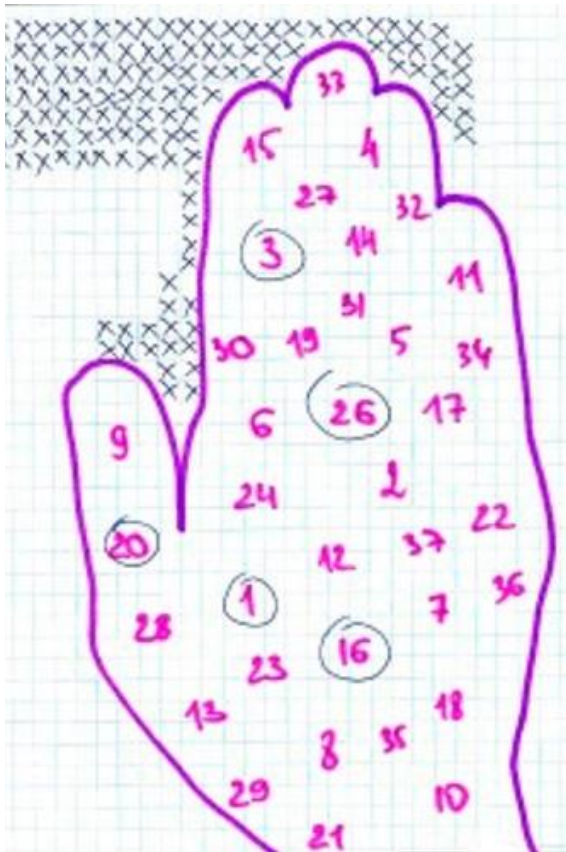
Игра 5. «Ладшки»

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.

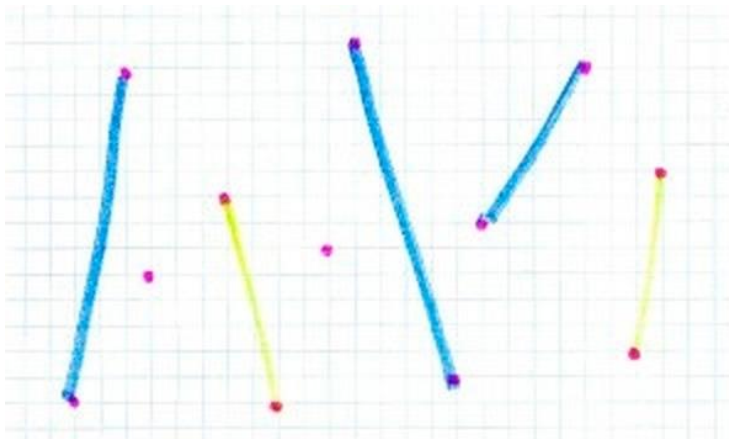
Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.



Игра 6. «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.

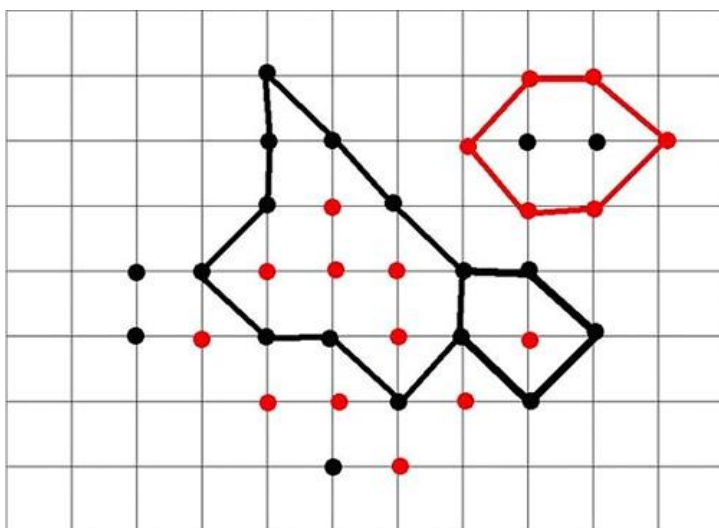
- Захватывать третью точку нельзя.
- Каждая точка может быть концом лишь одного отрезка.
- Отрезки не должны пересекаться.
- Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.



Игра 7. «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.



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.

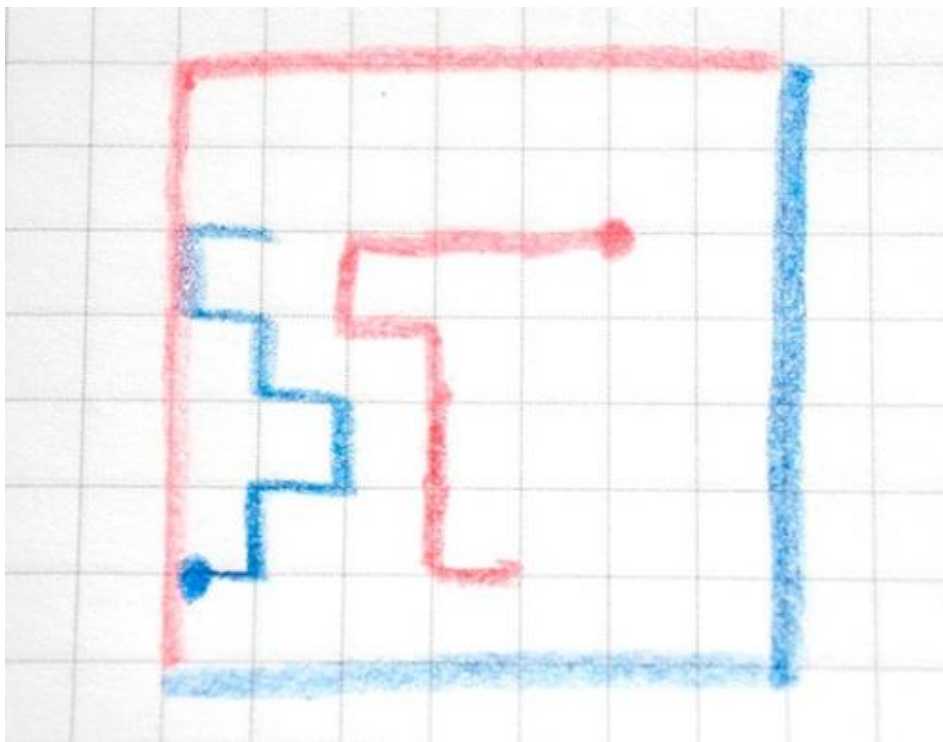
В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель.

Игра 8. «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.



Игра 9. «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.



Игра 10. «Путаница»

Играют от трех человек. Небольшой лист бумаги складывается 2 раза, чтобы получились три равные части. Первый игрок тайком от остальных на верхней части листа рисует голову (животного, птицы, человека, сказочного существа и т.д.), затем рисует шею и переносит часть изображения шеи (две крайние линии) на среднюю часть листа, после чего переворачивает лист так, чтобы изображение головы не было видно. Второй игрок от линий шеи рисует на средней части листа любое туловище, перенеся крайние линии туловища на нижнюю часть, и опять складывает лист так, чтобы ни головы, ни туловища не было заметно. Третий игрок рисует ноги (любое количество, но ориентируясь на крайние линии). Затем лист разворачивается и... хохот от получившегося обеспечен!

