

**Заставьте
и головаламки**
МЕТОДИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Настольно-печатные игры обычно выпускаются различными издательствами или полиграфическими предприятиями, но многие из них могут быть изготовлены и собственными силами.

Мы приводим чертежи и описания настольных игр, которые имеют несложное оформление и достаточно удобны для самостоятельного изготовления. По своему содержанию и игровым принципам они могут быть разбиты на две основные группы: игры, в которых успех зависит от случайных обстоятельств, от удачи, не требующие от играющих никаких усилий, и игры, основанные на расчете, сообразительности, умении взвешивать обстоятельства. По содержанию и степени сложности они рассчитаны на различный возраст детей: некоторые пригодны для младших школьников, другие - для старших.

В качестве примера мы приводим и несколько простейших познавательных игр: "Вертолина", арифметическое и геометрическое домино. Этот раздел может быть значительно расширен. Педагоги совместно с детьми могут изготовить целую серию познавательных игр на различные темы: литературные, географические, исторические и др. Можно, например, использовать иллюстрации и отрывки из произведений различных авторов для создания литературного лото. Для ботанического лото наряду с рисунками можно использовать и природные материалы: засушенные листья, цветы.

При изготовлении многих познавательных игр наиболее трудную часть составляют рисунки. Однако материалы для работы могут послужить любые источники. Необходимые рисунки можно найти и в готовом виде, воспользоваться художественными открытками, вырезать из плаката или журнала и смонтировать соответствующим образом. Найдется практически неограниченное поле для творчества и фантазии.

Рисунки настольно-печатных игр в нашем руководстве даны в уменьшенном виде, их следует увеличить до удобных для игры размеров, например, 25х25 см. Чертеж следует сделать на плотной бумаге и раскрасить красками или фломастерами, можно также некоторые игровые поля изготовить в виде аппликаций из цветной бумаги. Для каждой из игр, приведенных в этом разделе, потребуются фишки разных цветов или кубики. Фишки можно выточить на токарном станке из дерева и затем окрасить в нужные цвета красками, вырезать из картона, оклеенного цветной бумагой, и даже использовать цветные пуговицы. Кубики вырезаются из квадратной деревянной планки или склеиваются из картона, на их гранях выжигаются или наносятся краской точки.

При раскраске игр необходимо обратить внимание на условные обозначения цвета на наших рисунках: разная штриховка и оттенки обозначают разные цвета.

ДВА УПРЯМЫХ КОЗЛИКА

Меж высоких гор, через буйный поток переброшен узенький мостик. На этом мостике встретились два козлика - белый и черный. Ни один не хотел уступить другому дорогу, и они стали драться. Дрались козлики долго. Наконец, один из них изловчился, согнал с мостика своего недруга и гордо перешел на другую сторону. Какому козлику это удалось сделать? Сыграв в игру "Два упрямых козлика", вы разрешите этот вопрос.

Играют двое - один за черного, другой за белого козлика. Каждый помещает свою фишку на крайний кружок у мостика. Затем по очереди бросают кубик. У кого выпадает больше очков, тот начинает игру. Каждый игрок передвигает свою фишку на столько кирпичиков вперед, сколько у него выпало очков, но не имеет права переступить кирпичик, занятый противником. Дойдя до этого кирпичика, придется отступить назад по счету выпавших очков. Например, впереди осталось два свободных кирпичика, а у игрока выпало пять очков. Значит, он проходит два кирпичика вперед и отступает на три кирпичика назад. Поэтому козлики оказываются то посередине мостика, то у самых краев его. Игра кончается, когда один из игроков вынужден совсем покинуть мостик, а другой - переходит его. Для игры нужны две фишки разного цвета и игральный кубик.

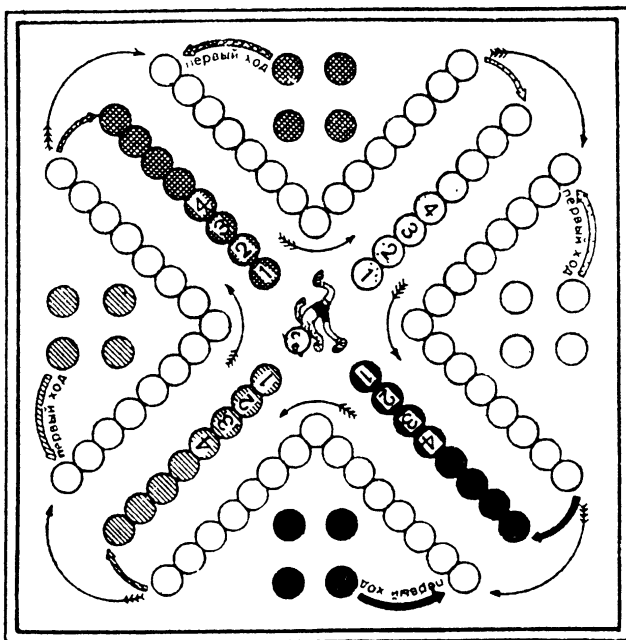


КТО СКОРЕЕ

Играть могут 2, 3 или 4 человека.

Для игры нужны 16 фишек (по 4 фишки разного цвета) и игровой кубик.

Каждый из играющих получает по 4 фишки одного цвета. Он должен обойти ими дорожку, образуемую кружками белого цвета на игровом поле. Фишки передвигаются по белой дорожке слева направо, соответственно количеству очков, выпавших на игровом кубике. Когда фишки доходят до средней дорожки, состоящей из кружков того же цвета, что и фишки, они переходят на нее и занимают ближайшие к центру четыре кружка, отмеченные цифрами 1, 2, 3, 4. Первый, занявший эти четыре кружка своими фишками, выигрывает.



Перед началом игры каждый игрок устанавливает свои фишки на четырех кружках соответствующего цвета, помещенных в углу фигуры. Играющие по очереди бросают кубик. Тот, у кого выпадет большее число очков, начинает игру. При этом он выставляет одну свою фишку на крайний белый кружок, к которому ведет стрелка, и передает кубик следующему. Точно так же и остальные игроки в свой первый ход выставляют одну свою фишку на крайний белый кружок. После этого, при повторных бросаниях кубика, играющие передвигают свою фишку вперед на столько очков, сколько показывает кубик.

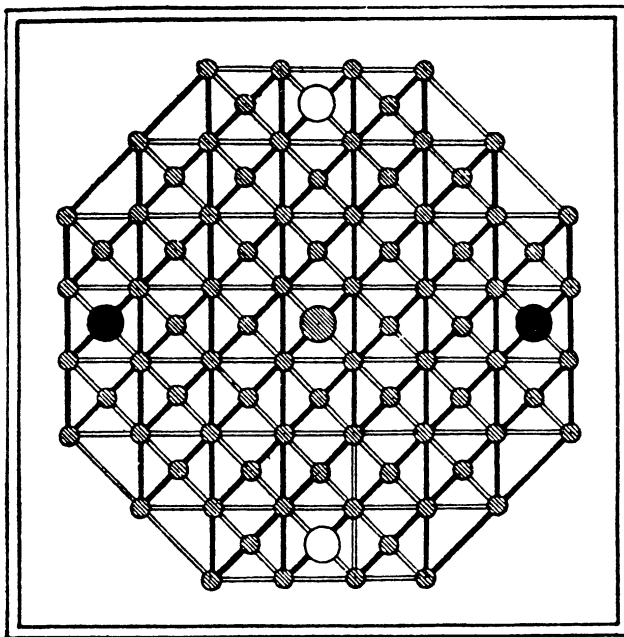
В тех же случаях, когда выпадет 6 очков, играющие имеют право, кроме того, выставить (ввести в игру) следующую свою фишку.

При продвижении вперед фишки могут перескакивать через кружки, на которых находятся свои или чужие фишки, или становиться рядом с ними.

Если одна или несколько фишек попадают на кружок, ранее занятый фишкой такого же цвета, и ставятся рядом, они образуют барьер, через который фишки другого цвета пройти не могут. Тот из играющих, кому предстоит ход фишкой, которая не может миновать барьер, возвращает ее на первый кружок белой дорожки, с которого она начинала свой путь (если у игрока нет другого хода). Пропускать ход нельзя.

ВПЕРЕД-НАЗАД

Играют двое. Для игры нужны одна фишка и кубик с цифрами на гранях от 1 до 6.

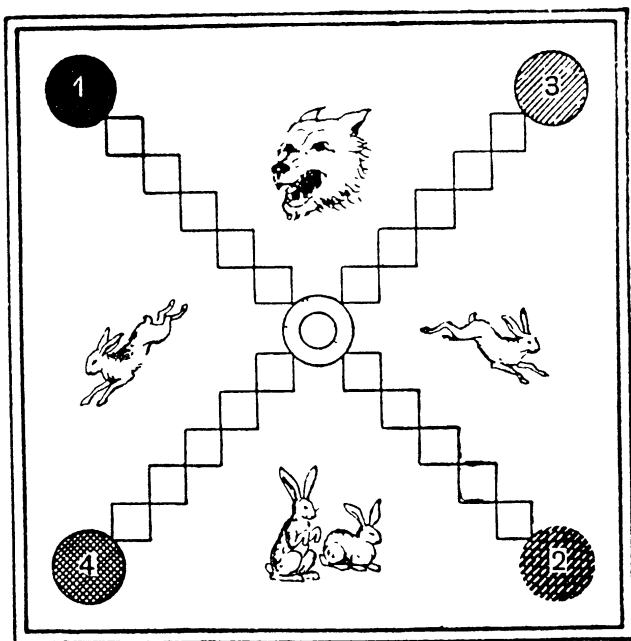


Фишка в начале игры ставится на центральное место поля, на заштрихованный кружок. После очередных бросаний кубика фишка передвигается от пункта до пункта поля (пункты отмечены маленькими кружочками) в зависимости от числа выпавших на кубике очков. Если, например, на кубике выпало три очка, то пропускаются два

кружка и фишка ставится на третий. Один из играющих передвигает фишку по двойным линиям и стремится довести фишку до одного из белых кружков, а другой передвигает фишку по черным линиям и стремится довести фишку до одного из черных кружков. Таким образом, фишка передвигается попеременно, то вперед, то назад. Выигрывает тот, кто первым доведет фишку до своего кружочка.

ЗАЙЧИКИ

Играть могут 3 или 5 человек. Для игры нужны одна фишка, изображающая волка, четыре фишки разного цвета, изображающие зайчиков, и кубик с цифрами на гранях от 1 до 6. Волк помещается в центральном кружке, зайчики - в угловых кружках.



Каждый, играющий за зайчика, бросает кубик и, согласно его показаниям, передвигает фишку по прямому направлению, например от дома №1 к дому №2 и обратно, или от дома №3 к дому №4 и обратно.

Вслед за первым зайчиком бросает кубик волк, отсчитывая выкинутое число очков в любом направлении от центра. За ним бросает кубик второй зайчик, после него опять волк и так далее, чередуясь между собой в продолжение всей игры.

Зайчик может двигаться только вперед или оставаться на месте.

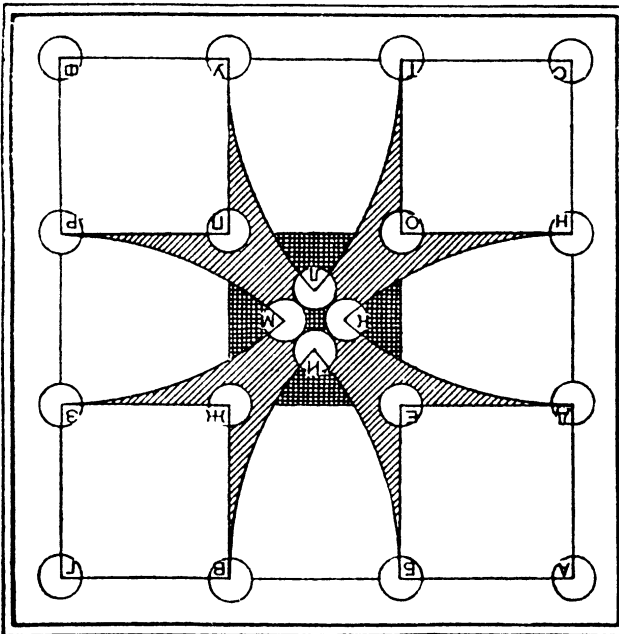
Волк же движется вперед или назад. Стоять на месте он не имеет права. Если волк, отсчитав выкинутое число очков, попадет на зайчика, то последний считается пойманным, причем, если заяц пойман на пути вперед, то он начинает игру сначала; если же на обратном пути, то выбывает из игры совсем. Если заяц попадает на центральный кружок (дом волка) или же на квадратик, где в данное время находится волк, то он возвращается на исходную точку и пропускает один ход. Два зайчика при встрече могут оставаться на одной клетке.

Волк выигрывает, если все четыре зайчика будут пойманы на обратном пути (а при игре втроем - два зайчика).

Зайчики выигрывают, если двоим (из четырех) или одному (из двух) удастся благополучно пройти путь туда и обратно.

ЧЕТЫРЕ ФИШКИ

Играют двое Для игры нужны 8 фишек двух цветов (по четыре каждого цвета).



Цель каждого из играющих так расставить на чертеже имеющиеся у него 4 фишки, чтобы они образовали: прямую линию по горизонтали (4 случая - АБВГ, ДЕЖЗ, НОПР, СТУФ) или по вертикали (тоже 4 случая - АДНС, БЕОТ, ВЖПУ, ГЗРФ); дугу (4 случая - БИМР, ЗМЛТ, УЛКД и НКИВ); квадрат (11 случаев: один большой квадрат АГФС, девять средних квадратов АБЕД, БВЖЕ, ВГЗЖ, ДЕОН, ЕЖПО, ЖЗРП, НОТС, ОПУТ,

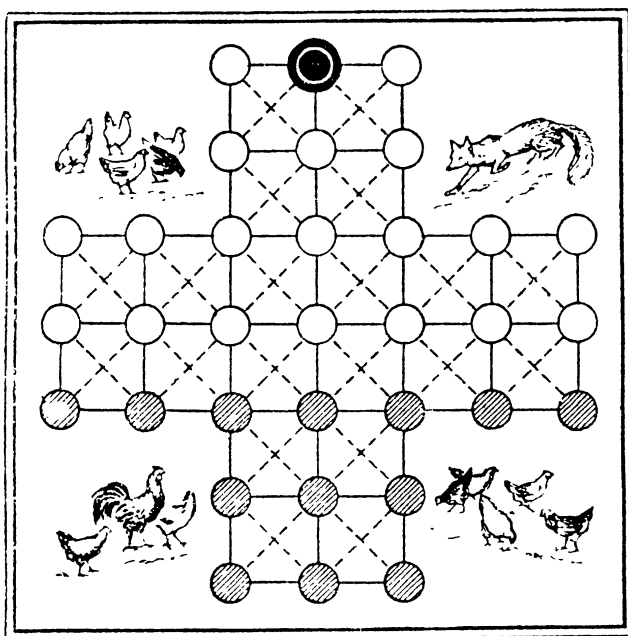
ПРФУ, один малый квадрат КЛМИ).

В начале игры играющие по очереди ставят фишки на любой кружок до тех пор, пока не будут расставлены все 8 фишек. После этого играющие начинают передвигать фишки. Ходить можно в любом направлении, но только по линиям, прямым или кривым, с одного кружка на другой. В том случае, если на пути стоит своя или чужая фишка, разрешается перескакивать через нее, становясь на находящийся за фишкой свободный кружок. При этом фишка, через которую перескочили, не снимается.

Выставляя или передвигая свои фишки, нужно зорко следить за расположением фишек противника, всячески мешая ему образовать из них прямую линию, дугу или квадрат.

ЛИСИЦА И КУРЫ

Играют двое. Для игры нужны одна фишка, изображающая лису, 13 фишек, изображающих кур. (Фишка с изображением лисы отличается по цвету от фишек, изображающих кур).



Лиса занимает двойной черный кружок, а куры - 13 заштрихованных кружков внизу игрового поля. Задача играющих - окружит лису курами, запереть ее так, чтобы она не могла никуда уйти.

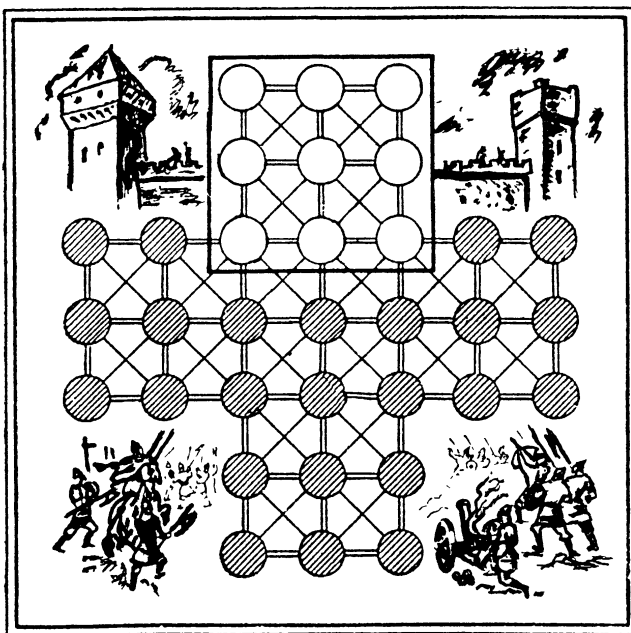
Куры могут ходить с кружка на кружок по сплошным линиям

двигаться только вперед и в сторону. Лиса же может ходить в любом направлении (вперед, назад и в сторону) по сплошным линиям по пунктирным.

Лиса может съесть любую курицу, стоящую возле нее, если вслед за ней по прямой линии есть свободный кружок. В этом случае курица выбывает из игры. Если курам удастся окружить лису, то проигрывает лиса; если же кур останется менее шести, то проигрывают куры.

ОСАДА КРЕПОСТИ

Играют двое. Для игры нужны две фишки одного цвета (защитники крепости) и 24 - другого цвета (нападающие).



”Крепостью” называется верхний квадрат с 9 кружками. Осажденные занимают два любых кружка внутри крепости, нападающие - все остальные кружки. Цель нападающего - занять своими фишками все кружки в крепости, прогнав оттуда фишки противника. Задача осажденного - уничтожить не менее 16 фишек противника, чтобы лишить его возможности занять крепость.

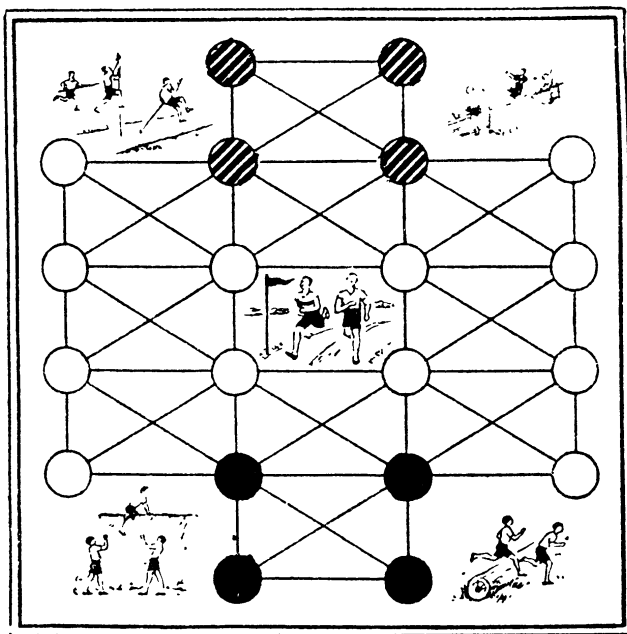
Нападающий передвигает свои фишки только по двойным линиям вперед и в сторону, на соседний свободный кружок. Бить фишку противника он не может. Фишки осажденного могут передвигаться по

любым линиям (двойным и одинарным) и в любом направлении на соседний свободный кружок. Они могут снять фишку противника, если стоят возле нее, а позади нее находится пустой кружок. За один ход осажденный может снять несколько фишек противника, если они стоят соответствующим образом (как в игре в шашки). Осажденный выигрывает, если у противника останется менее 9 фишек. Нападающий выигрывает, когда все кружки в крепости заняты, либо когда обе фишки противника заперты, т.е. им некуда ходить.

ИГРА В СТО

Играют двое. Для игры нужно 84 фишки одного цвета (по количеству кружков на игровом поле).

Каждый из играющих по очереди ставит одну из фишек на любой из кружков, которые расположены по сторонам клеток. В каждой клетке цифра, обозначающая количество очков, которые засчитываются тому, кто закроет эту клетку.



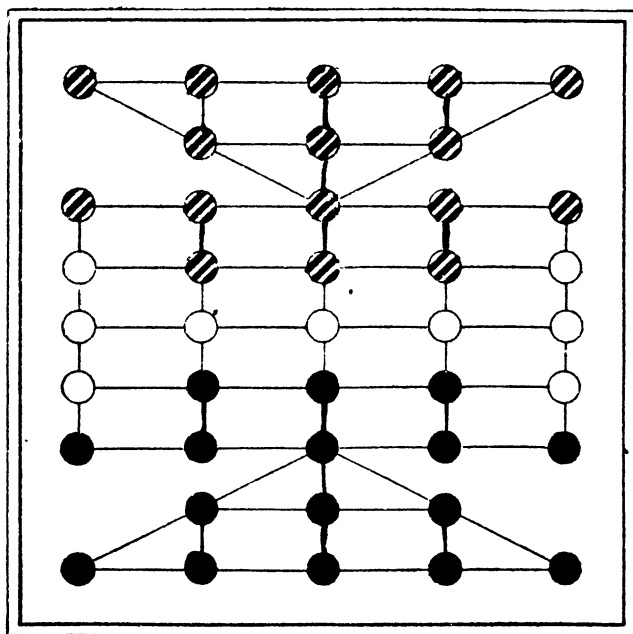
Клетка считается закрытой в том случае, если на каждой ее стороне находится по фишке. Очки засчитываются тому из играющих, кто поставит свою фишку последним (независимо от того, кому принадлежат первые три фишки). Иногда одной фишкой можно одновременно закрыть две смежные клетки. Если, например, в клетках с

цифрами 100 и 3 закрыты все кружки, кроме одного, разделяющего их, то закрывший этот кружок своей фишкой получает 13 очков и т.д. Выигрывает тот, кто раньше наберет таким способом сто очков. Так как в игре возможна масса интересных комбинаций, то не надо торопиться ставить свою четвертую фишку. Нужно посмотреть, не даст ли это противнику возможности закрыть находящуюся рядом клетку с большей цифрой и, наоборот, давать противнику возможность закрыть клетку с малой цифрой, чтобы поставленная им фишка была третьей в соседней клетке с большей фишкой.

АСТАР

Играют двое. Для игры нужно 16 черных и 16 белых шашек. Перед началом игры каждый ставит свои шашки на кружки соответствующего цвета.

Цель игры заключается в том, чтобы уничтожить все шашки противника или занять своими шашками семь любых кружков в его "крепости", т.е. в треугольнике.



Победа становится еще более почетной, если удастся не только добиться поставленной в игре цели, но и запереть одну или несколько шашек противника.

Ходят по очереди, передвигая по одной шашке с любого кружка

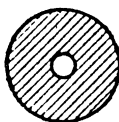
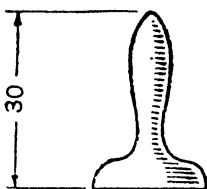
на другой, соседний, в каком угодно направлении, но только по линиям.

Шашкой можно сбить шашку противника, перепрыгивая через нее в любом направлении и становясь на свободный за нею кружок.

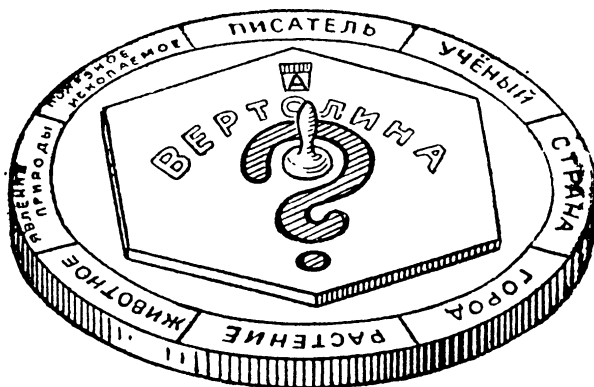
За один ход можно снять подряд одну за другой несколько шашек противника (если они стоят соответствующим образом), перепрыгивая на свободные между ними кружки. Через свою шашку перепрыгивать нельзя.

ВЕРТОЛИНА

Для игры необходимо изготовить круглую деревянную подставку, на которой наклеен листочек с буквами и названиями тем, и вертушку - шестигранник с маленьким окошечком в одном углу.



Вид снизу



В центр круглой подставки нужно вбить гвоздик, а к вертушке при-