





## 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.

### 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.



## Ладошки

Цель: развивать внимание и мелкую моторику, учиться быстро ориентироваться в числах.

Эта игра будет интересна ребятишкам, которые уже знакомы с цифрами.

Возьмите два листа бумаги в клеточку и обведите на каждом ладошку малыша или свою. Для того чтобы хоть немного уравнивать шансы, на своем листке обведите свою руку, а на листе малыша – его, чтобы уменьшить игровое поле. Теперь на пространстве, ограниченном рисунком, хаотично расставьте точки с числами от 1 до... Каковы будут числа, зависит от возраста и знаний малыша. Самым маленьким достаточно до 10, а "продвинутым" математикам можно и до 100.

После этого начнется самое интересное. Первый игрок должен назвать любое число и, пока соперник ищет его на своем игровом поле, быстро поставить крестики в своих клеточках. Нужно успеть зачеркнуть их как можно больше. Затем ход переходит к сопернику. Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.





## 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.





## Игра в слова



Заранее напишите на листочке 20 слов – нарицательных имен существительных в именительном падеже единственного числа. Заготовьте две-три таких двадцатки: опыт показывает, что эта игра понравится и ее захотят повторить, тем более что первый тур будет как бы пробным.

Когда наступит время игры, раздайте каждому по чистому листу бумаги, по карандашу и скажите примерно следующее: "Расчертите лист на двадцать клеток. У меня список из двадцати слов. Я назову первое слово и сосчитаю до трех. За это время вы должны в первой клетке сделать рисунок, символизирующий заключенное в этом слове понятие".

Игра состоит в том, что по своим рисункам надо будет потом, когда заполнятся все 20 клеток, воспроизвести те самые слова, которые эти рисунки обозначают. Естественно, здесь нужна быстрота реакции: за три секунды найти и запечатлеть какую-то характерную черту. Так, если названо слово заяц, достаточно нарисовать два длинных уха; несколько полосок подскажут, что был назван тигр. Когда все клетки заполнятся рисунками, сделайте к ним подписи. Кто сумеет воспроизвести больше слов, тот и победитель.

По мере освоения игроков в игре предлагайте им более трудные для графического изображения слова, например: лень, здоровье, хвостун. Самое интересное здесь – разглядывать рисунки других игроков.





## "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.





## 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.

## Цепочка слов

Назовите какое-нибудь слово. Одновременно начните писать словесную цепочку, в которой каждое последующее слово должно начинаться с последней буквы предыдущего. Например: стол – ложка – арбуз – зуб и т. д.

Выигрывает тот, кто за 3 минуты напишет больше слов. Игру можно усложнить, если писать, предположим, названия городов.





## Быки и коровы



Классический вариант игры – угадывание комбинации из четырех цифр от 1 до 9 (все четыре цифры должны быть разными): один из игроков пишет задуманную комбинацию на листочке, а второй пытается ее угадать. Угадывающий записывает на своем листке и называет любую комбинацию. Соперник сравнивает ее со своей и дает подсказки. Каждая правильно угаданная цифра называется "коровой", а если цифра не только угадана, но еще и стоит на правильном месте, ее называют "быком".

Допустим, отгадывающий игрок назвал правильно две цифры из четырех и угадал место одной из них. Подсказка должна звучать так: "Две коровы и один бык". Опираясь на полученные сведения и рассуждая логически, игрок делает следующее предположение – и так до тех пор, пока вся комбинация не будет разгадана. Затем игроки меняются ролями.

Такой вариант игры подойдет для младших школьников, а для 4–6-летних малышей игру стоит немного упростить. Во-первых, замените цифры цветами, а во-вторых, уменьшите их возможное количество до шести. Теперь один игрок должен загадывать цвета, располагая в ряд четыре разноцветные палочки из шести возможных, а второй – их разгадывать.

В остальном правила те же. Несколько раз можно сыграть с малышом открыто, убедившись, что он четко понял правила игры. В упрощенном варианте при правильном ходе мысли комбинация разгадывается за 3–5 ходов.

