

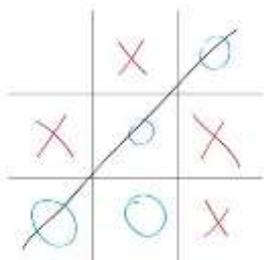
ИГРЫ НА БУМАГЕ С ДЕТЬМИ 5-7 ЛЕТ

Да, форс-мажор в нашей жизни - штука редкая, но встречающаяся. Во время карантина врачи рекомендуют оставаться дома и избегать контактов с окружающими. Однако многие родители жалуются, что их дети буквально сходят с ума из-за такой вынужденной изоляции. Родителям приходится постоянно придумывать, чем занять детей.

Если вы тоже вынуждены оставаться вместе с детьми дома, период карантина будет тянуться для вас очень долго. В нашем детстве было очень много разных игр, большую часть из них мы просто держали в голове, правила передавались друг другу во время игры. Для многих из таких игр было достаточно только пары карандашей или ручек и листа бумаги.

Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и их всегда можно занять в долгой дороге или в дождливую погоду дома и на даче.

1. Крестики-нолики



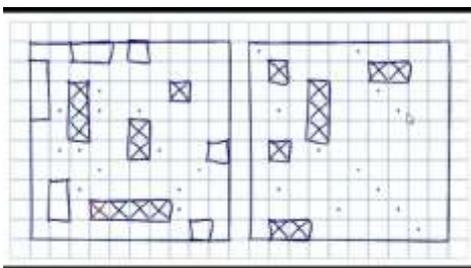
Это самая известная из подобных игр. Для нее и бумага-то не всегда нужна, достаточно запотевшего оконного стекла в маршрутке или пары прутиков и песка под ногами...

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 3х крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали или диагонали. В этой игре выиграть крайне сложно, в основном игра сводится к

ничьей и играется не одна партия.

Но все же есть определенные комбинации ходов, которые приводят к победе.)) Когда на маленьком поле играть надоедает, можно увеличить поле или вообще не ограничивать. На таком поле игроки по очереди делают ходы, пока кому то не удастся выстроить линию из пяти знаков по горизонтали, вертикали или диагонали.

2. Морской бой



Это одна из самых любимых игр нашего детства.))

Правила, думаю, помнят все. А для тех, кто не помнит, напомним. Эта игра для двоих.

Цель игры - потопить все корабли противника. Корабли располагаются на 2-х квадратных полях размером 10 на 10 клеток. На своем поле вы располагаете корабли и противник наносит по

ним удары. А на другом поле противник располагает свои корабли. У каждого игрока равное количество кораблей - 10 штук:

Однопалубный (размером в 1 клетку) 4 штуки

Двухпалубный (размером в 2 клетки) 3 штуки

Трехпалубный (размером в 3 клетки) 2 штуки

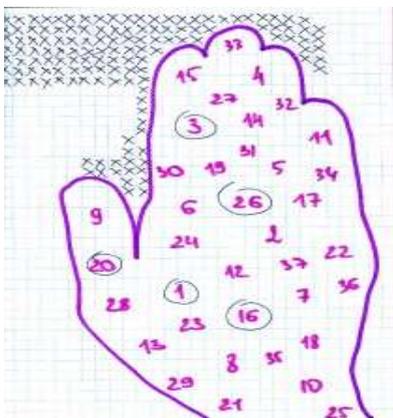
Четырехпалубный (размером в 4 клетки) 1 штука

При расстановке кораблей на поле нужно учитывать, что между ними должна быть хотя бы одна пустая клетка, нельзя ставить корабли вплотную.

Во время своего хода игрок выбирает клетку на поле противника и «стреляет»,

называя ее координаты «а1», например. При этом отмечает на своем дополнительном поле свой ход. Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, имеющий больше чем одну палубу), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника, Вы продолжаете «стрельбу». Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков «потоплены».

3. Ладочки



В эту игру можно играть даже с маленькими детьми, которые уже знакомы с числами.

Она поможет научиться быстро ориентироваться в числах и концентрировать внимание.

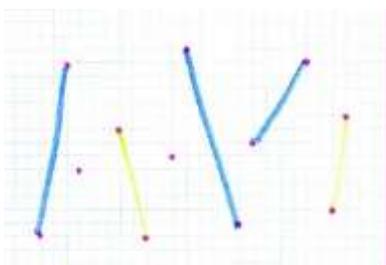
Для игры понадобятся два листа бумаги в клетку, на каждом листе игрок обводит свою ладонь. Теперь на пространстве, ограниченном рисунком, в произвольном порядке расставляются числа от 1 до ... Тут нужно договориться заранее. Далее начинается игра. Один игрок называет произвольное число, другой в это время пытается найти это число

на своей ладочке, 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.

4. Точки и отрезки.

На рисунках вы видите правильное

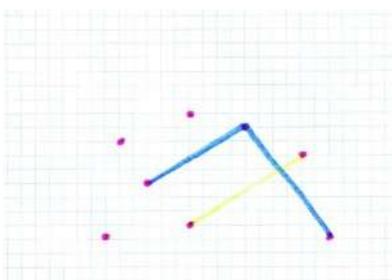
соединение точек.



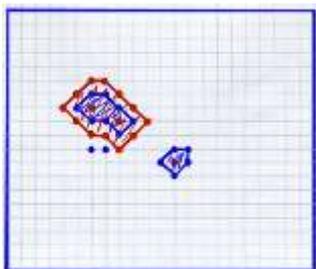
Условия этой игры на бумаге просты: поставим на листе бумаги несколько точек (не менее 8-ми, а лучше не

менее 15-ти). Играют двое, поочередно соединяя две любые точки отрезком. Захватывать 3-ю точку нельзя, и каждая точка может быть концом лишь одного отрезка. Отрезки не должны пересекаться. Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

и неправильное



5. Точки



. Эта игра развивает тактическое и стратегическое мышление.

Игровым полем служит обычный лист бумаги в клеточку, если времени и терпения много, можно играть на целом тетрадном развороте. Игровое поле можно обвести линией и запретить правилами ставить точки на этой границе. 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 или диагонали. Захваченная территория закрашивается своим цветом или вокруг нее 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 земли, в том числе и свободные. Выбирайте, что вам больше по душе. В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель. Чаще всего ничего специально считать и не нужно - результат очевиден.

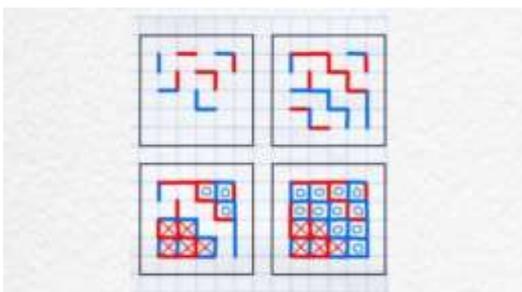
Можно играть и с детьми младшего возраста. В этом случае следует сделать игровое поле совсем небольшим - на четверть тетрадной странички или и того меньше, а бумагу возьмите с крупными клетками.

6. Циферки



Выписываешь подряд числа от 1 до 19, в строчку до 9, а потом начинаешь следующую строчку, в каждой клетке по 1 цифре. Затем вычеркиваешь парные цифры или дающие в сумме 10. Одно условие - пары должны находиться рядом или через зачеркнутые цифры по горизонтали или по вертикали. А после того как все возможные пары вычеркнул - переписываешь оставшиеся цифры в конце. Цель - полностью вычеркнуть все цифры.

7. Точки и квадраты



Игра для двух игроков. Понадобится лист бумаги, лучше в клетку, и пара ручек разных цветов.

На листе бумаги чертится игровое поле размером от 3*3 квадрата, и более (до 9*9), в зависимости от уровня игроков.

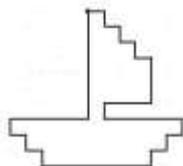
Суть игры: игроки по очереди чертят линии длиной в одну клетку, стараясь создать

квадраты величиной 1 на 1 внутри поля. Если ваша линия стала завершающей в квадрате, ставите в ней свой знак и получаете право дополнительного хода. Ходы продолжают до тех пор, пока вы не поставите линию, которая не замыкает

никакой квадрат. Игра заканчивается, когда все поле заполнено. После этого подсчитывается количество квадратиков, которое замкнул каждый игрок и оглашается победитель.

При всей своей простоте игра с изюминкой. Здесь можно просчитывать ходы вперед и попытаться поставить соперника в невыгодное положение, заставив сделать его неудобный ход.

8.Графические диктанты и зеркальное отражение фигур.



Графический диктант "Кораблик"

Получите 12 клеток слева и 2 клетки сверху.

Поставьте точку в каждой клеточке.

→	→	→	→	→	→
→	→	→	→	→	→
→	→	→	→	→	→
→	→	→	→	→	→

Существует 2 варианта такой деятельности. Вы диктуете ребенку, как рисовать линии по клеточкам, либо вы даете ребенку уже нарисованную половинку предмета, и просите его нарисовать на второй половинке его зеркальное отражение. Такие задания можно распечатывать или рисовать в обычной тетради в клеточку.