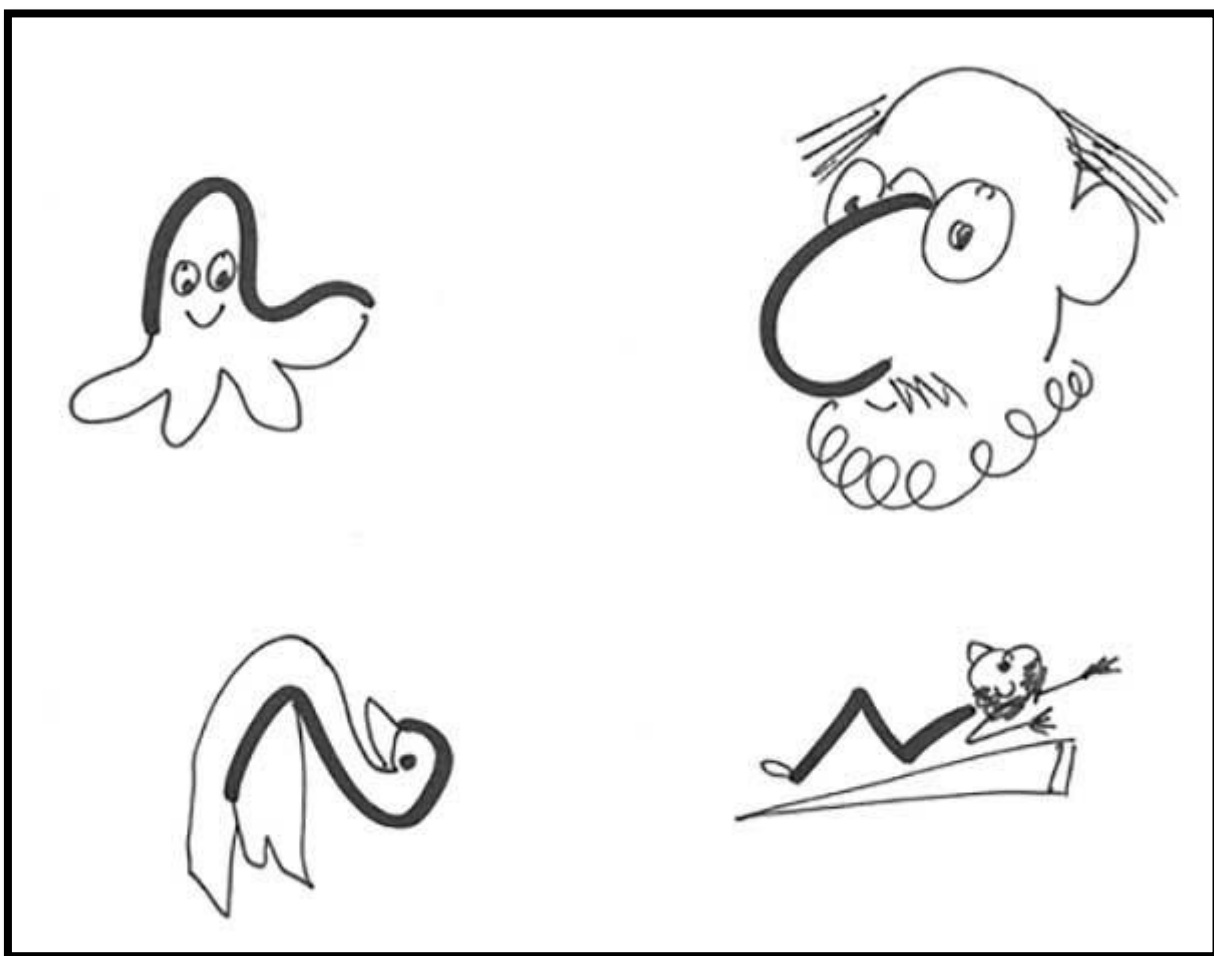


Игры на бумаге.

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.

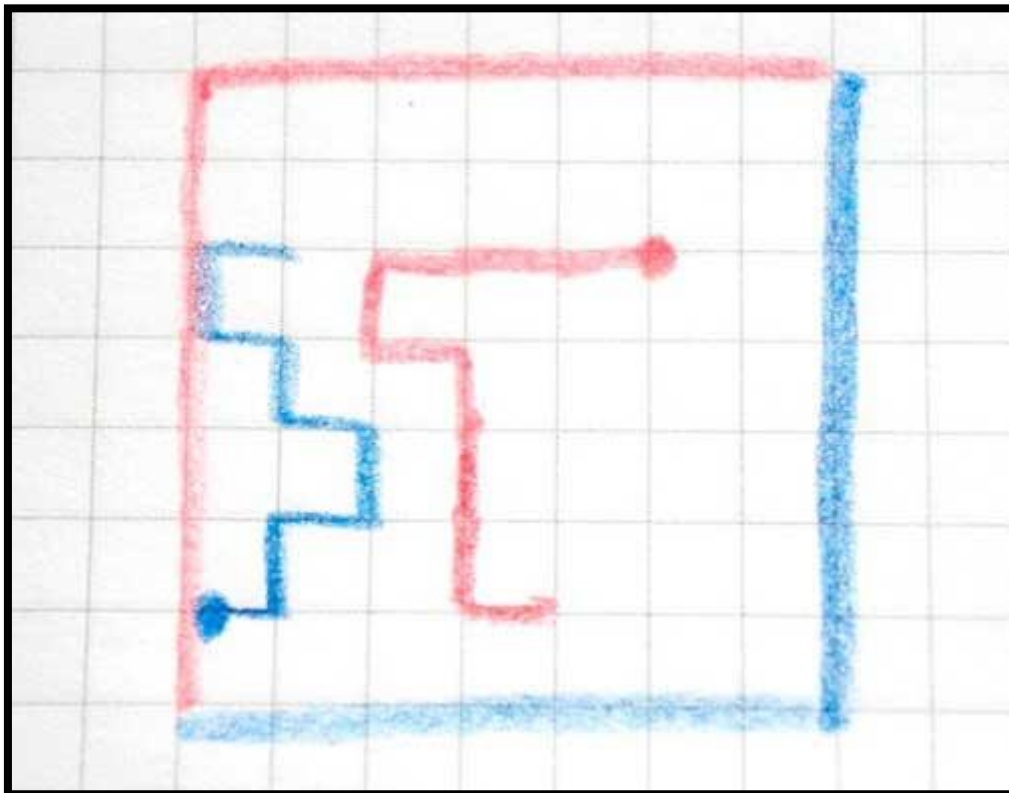


Змейка

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 :(



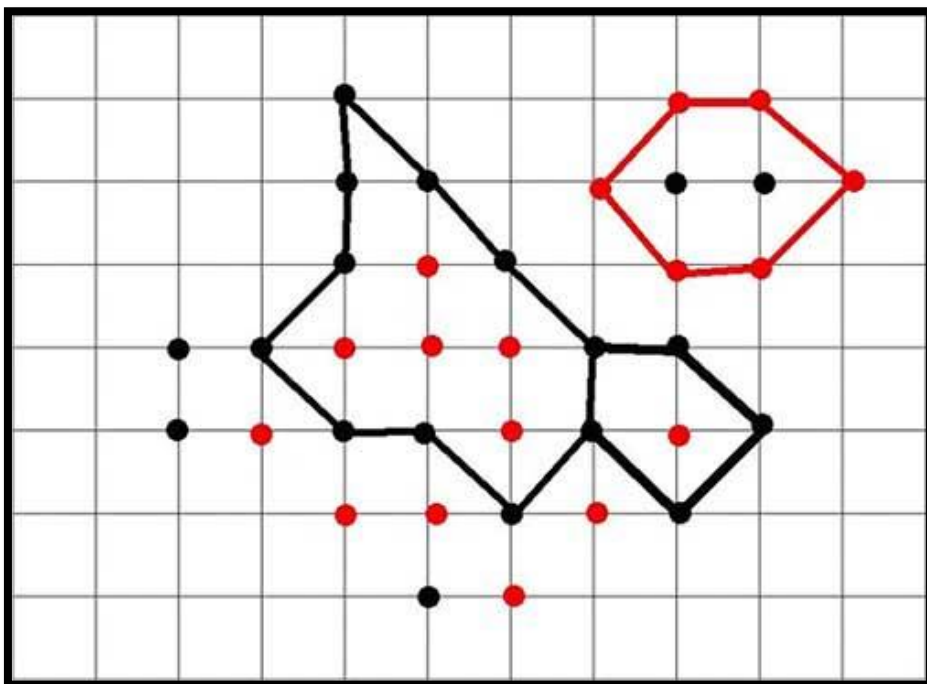
Точки

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.

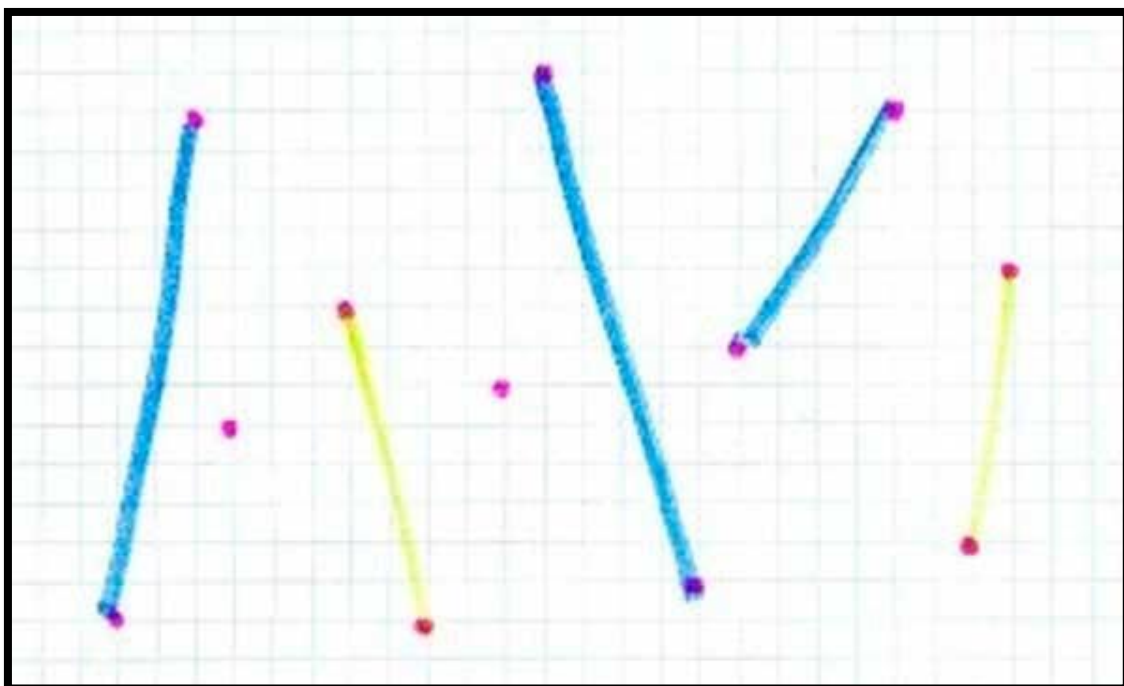
В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель.



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.



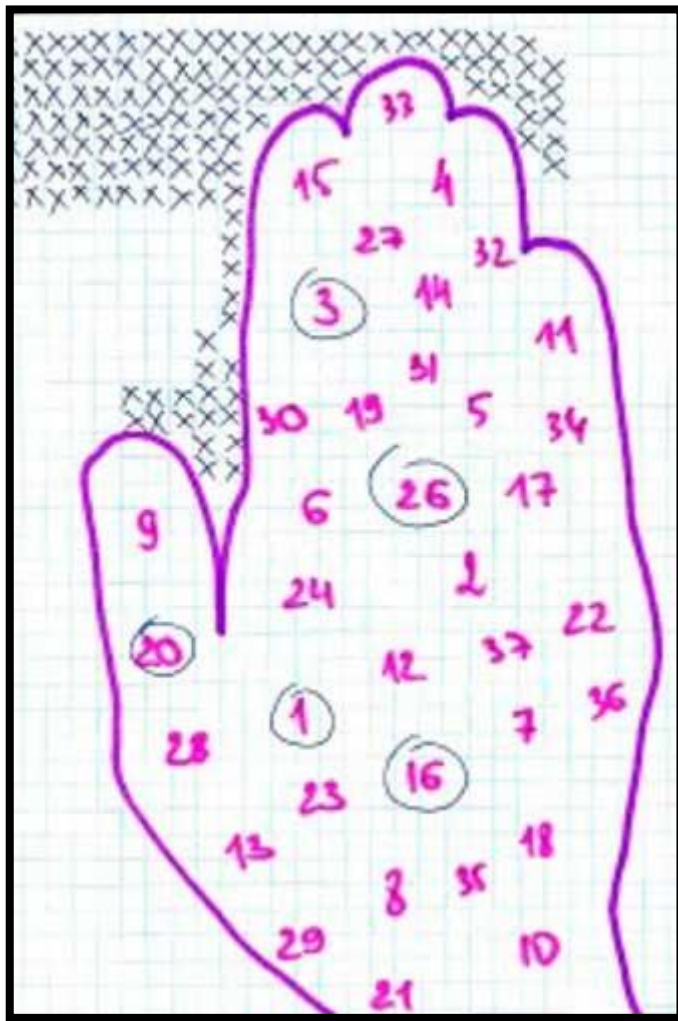
Ладочки

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.

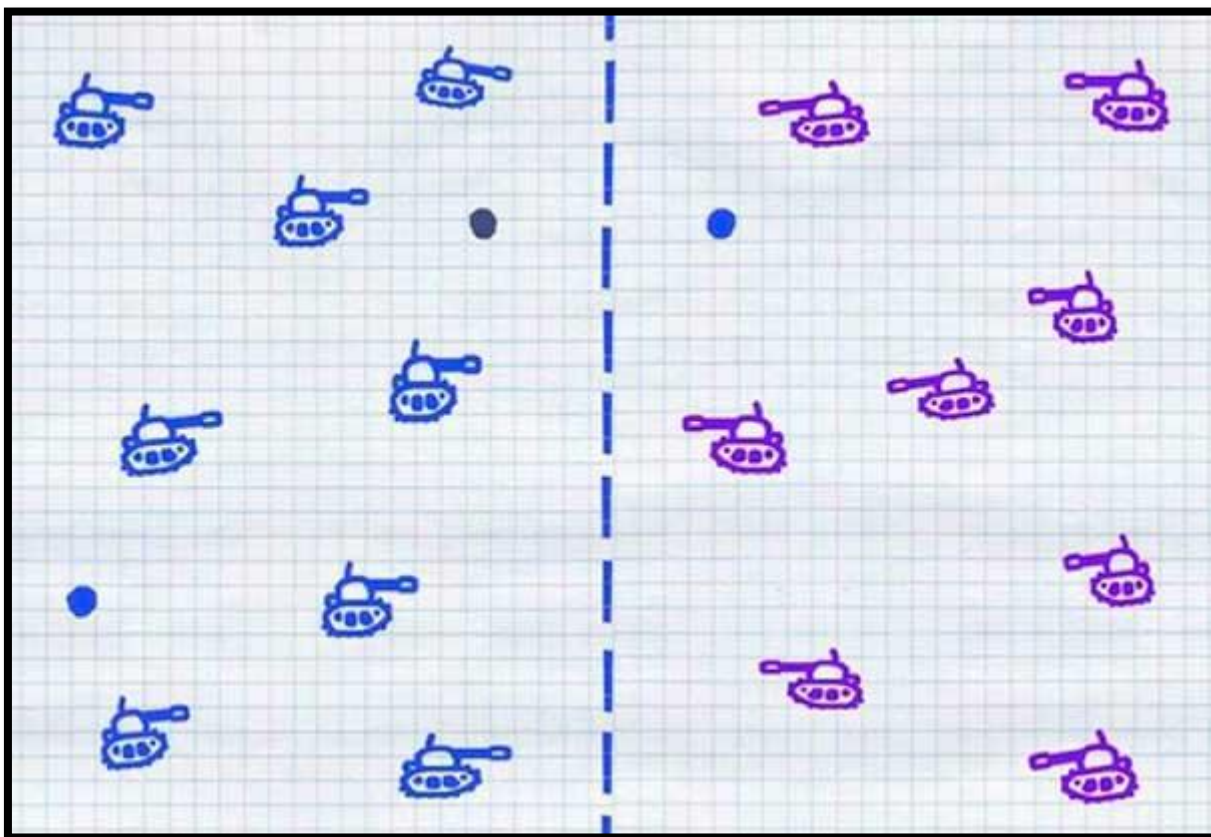
Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.



Танчики

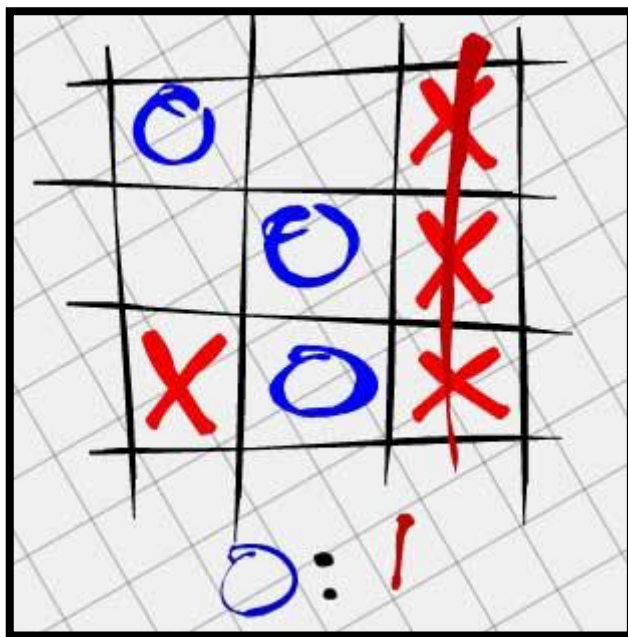
Для игры требуется тетрадный лист, сложенный пополам. Два игрока рисуют по 10 танков, каждый на своей половине листа. Закончив расстановку сил, игроки начинают «обстрел» друг друга таким образом: игрок рисует выстрел на своей половине поля, затем складывает лист посередине, и выстрел отпечатывается на 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.



Крестики-нолики

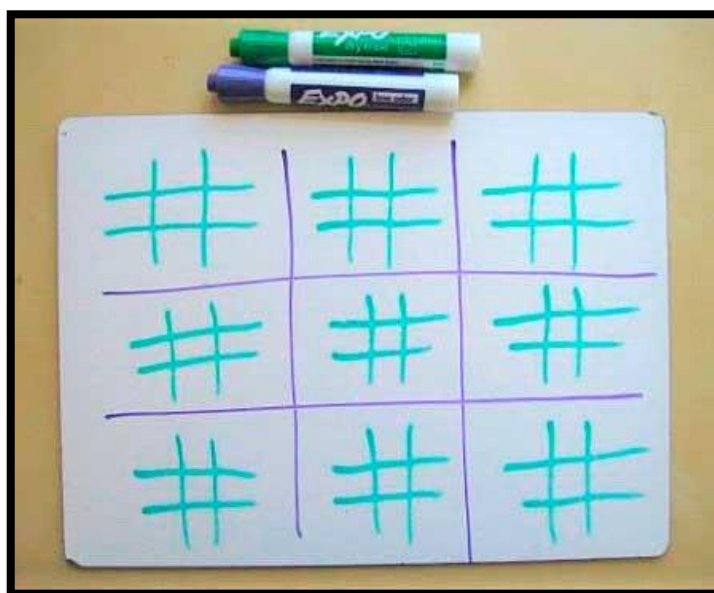
Рисуется игровое поле 3 на 3 клетки (всего 9 клеток). Игроки по очереди делают ходы, ставя в пустую клетку крестик или нолик. Цель игры: построить линию из трёх крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали либо диагонали.



Когда на маленьком поле играть надоедает, можно сыграть в **усложнённую версию**. Поверьте, это очень интересно!

Для начала подготовим поле: в каждой клетке обычного игрового поля находится ещё одно - маленькое.

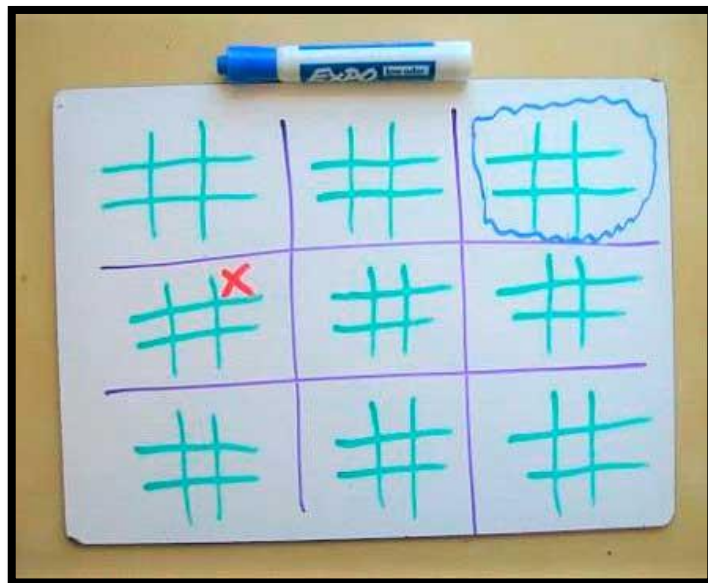
Делая ход, ставьте крестик или нолик, как обычно. Победив на маленьком поле, вы отмечаете всю большую клетку крестиком или ноликом. Для победы в игре необходимо победить на трёх малых полях в одном ряду — всё как в обычных крестиках-ноликах :)



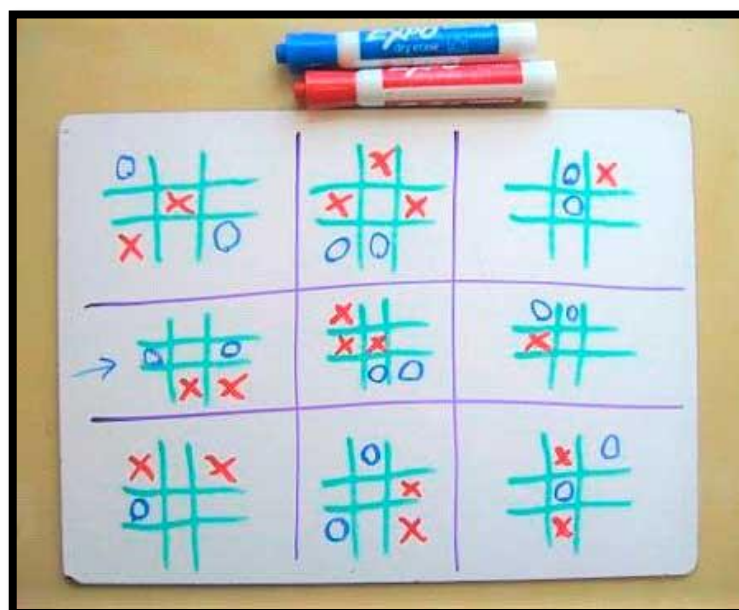
При этом вы не можете на своё усмотрение выбрать маленькое поле для того, чтобы походить. Выбор определяется предыдущим ходом вашего оппонента. Клетка маленького поля, в которую он сделал ход — это то маленькое поле, в

котором предстоит делать ход вам. И клетка, в которой сыграете вы, в свою очередь, определяет, в каком маленьком поле будет следующий ход вашего оппонента.

Например, если соперник сходил на маленьком поле в верхний правый угол, то вашим полем для следующего хода будет поле в верхнем правом углу большого поля.

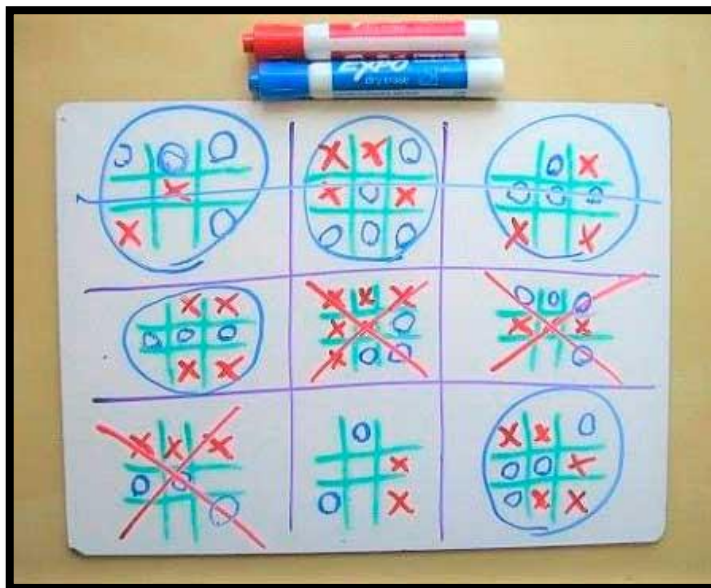


- Если оппонент отправляет вас в маленькое поле, в котором уже была одержана победа, но там остались незаполненные клетки — вам придётся выбрать одну из них. Повлиять на исход игры в этом поле вы уже не сможете, но хотя бы определите, где будет ходить ваш оппонент.
- А если оппонент отправляет вас в уже заполненное поле, то в таком случае вы можете выбрать для хода любое из полей.



Если в одном из маленьких полей ничья? Этот вопрос нужно оговорить заранее и принять один из двух вариантов:

- поле считается ни за крестик, ни за нолик;
- поле считается и за крестик, и за нолик.



Морской бой

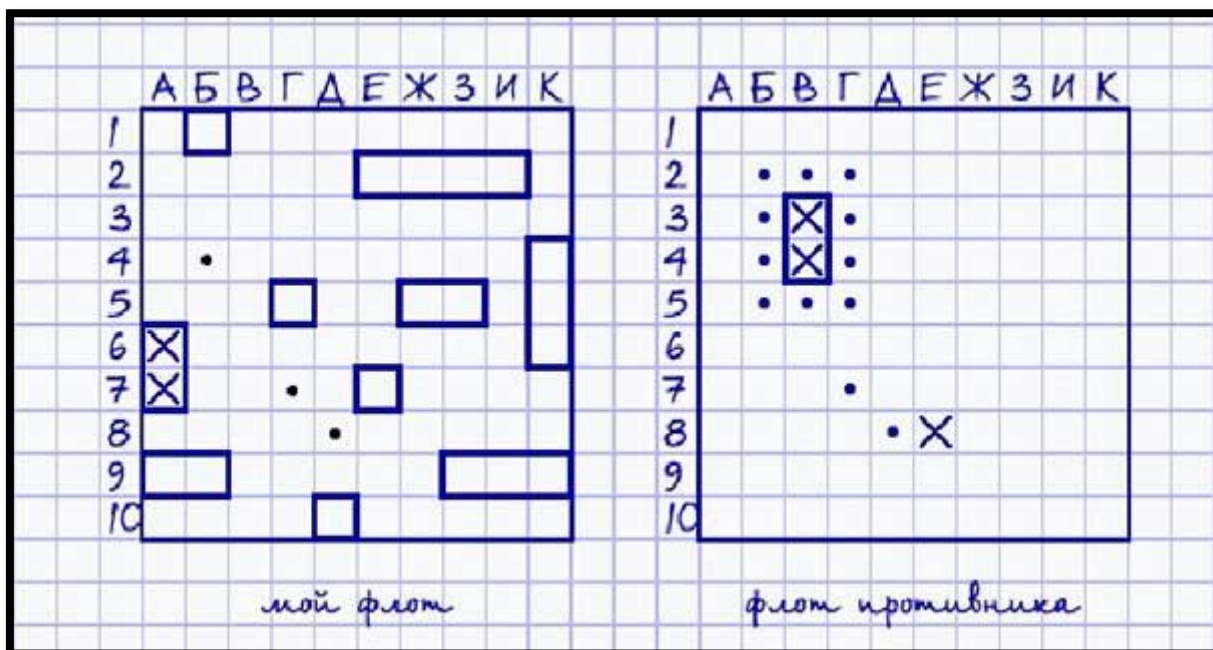
Эта игра для двоих игроков. Цель её – потопить все корабли противника. Корабли располагаются на двух квадратных полях размером 10 на 10 клеток. Строки обозначаются цифрами, столбцы - буквами.

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

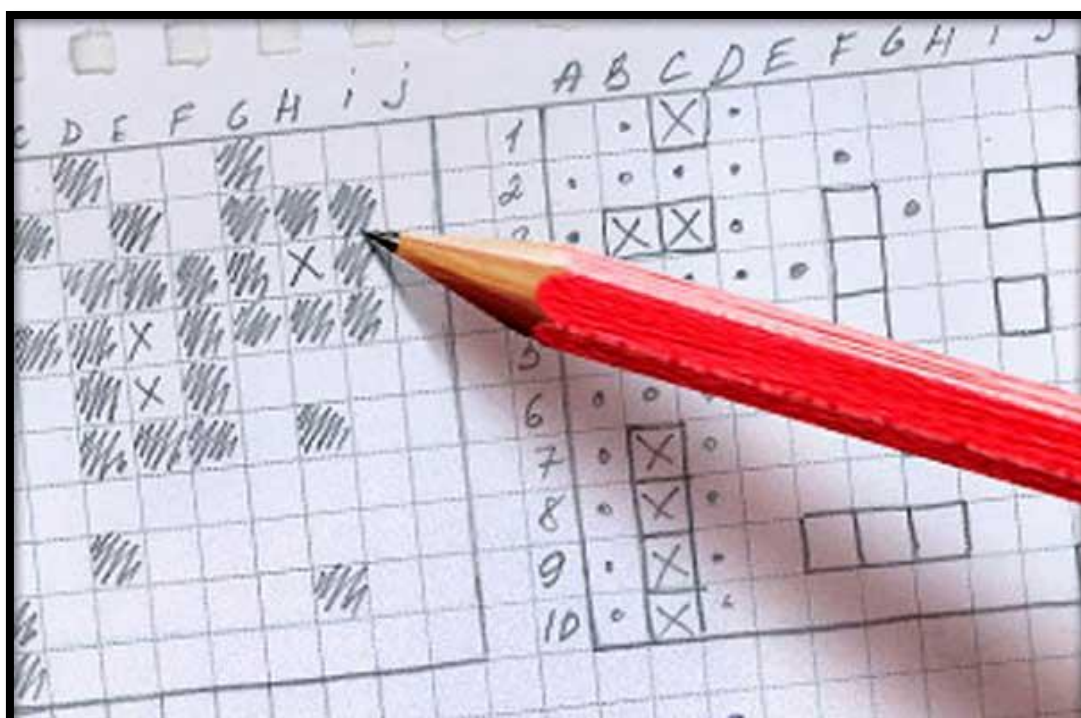
При расстановке кораблей учитывайте, что между ними должна быть хотя бы одна пустая клетка, нельзя ставить корабли вплотную.



В свой ход игрок выбирает клетку на поле противника и «стреляет», называя её координаты: «А1», например. При этом отмечает на своём дополнительном поле этот ход.

Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, имеющий более одной палубы), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника вы продолжаете «стрельбу».

Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков «потоплены».



Наборщик или Слова из слов

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

Гребешок

На листе бумаги пишем несколько букв (начать можно с двух или с трёх). Необходимо придумать как можно больше слов, в которых встречаются эти буквы. Буквы можно менять местами.

Т, Л, К	
1. Толк	5. Тележка
2. Молоток	6. Клетка
3. Локоть	7. Тальк
4. Костыль	8. Калитка