

Организация игровых турниров на основе настольных игр

Челкак Алиса Петровна,
учитель математики Санкт-Петербургского
губернаторского физико-математического лицея №30



mathkang.ru

Игровые турниры



mathkang.ru

- ИГРЫ ДЛЯ ТУРНИРОВ
- СХЕМА ПРОВЕДЕНИЯ

Возможные игры для турниров на класс



mathkang.ru

- ИГРЫ НА КЛЕТЧАТОЙ БУМАГЕ
- ИГРЫ НА БУМАГЕ
- НАСТОЛЬНЫЕ ПОКУПНЫЕ ИГРЫ



Схемы проведения турниров



mathkang.ru

- **КРУГОВОЙ ТУРНИР**
- **ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА**
- **ШВЕЙЦАРСКАЯ СИСТЕМА**

challenge.com/ru



mathkang.ru

- Возможность в реальном времени быстро сделать сетку турнира с делением участников по турам
- Быстрый ввод результатов и онлайн изменение таблицы
- Сохранение результатов



Игры на клетчатой бумаге



mathkang.ru

- Крестики-нолики
- Точки и квадраты
- Бридж-ит
- Так-Тикс
- Закоулки



Крестики-нолики



mathkang.ru

РАЗНОВИДНОСТИ КРЕСТИКОВ-НОЛИКОВ

- Крестики-нолики 3x3
- Крестики-нолики до 5 в ряд
- Крестики-нолики опускалочки до 4 в ряд
- Крестики-нолики шесть в ряд
- Порядок и хаос.
- Крестики-нолики опускалочки 5x5x5.
- Пентаго.
- Квадро.



Игры на бумаге



mathkang.ru

- Пять красок
- Раскраска
- Быки и коровы
- Рассада
- Сим



Настольные игры



mathkang.ru

- Для двоих
- Для одного
- Для нескольких



Закоулки



mathkang.ru



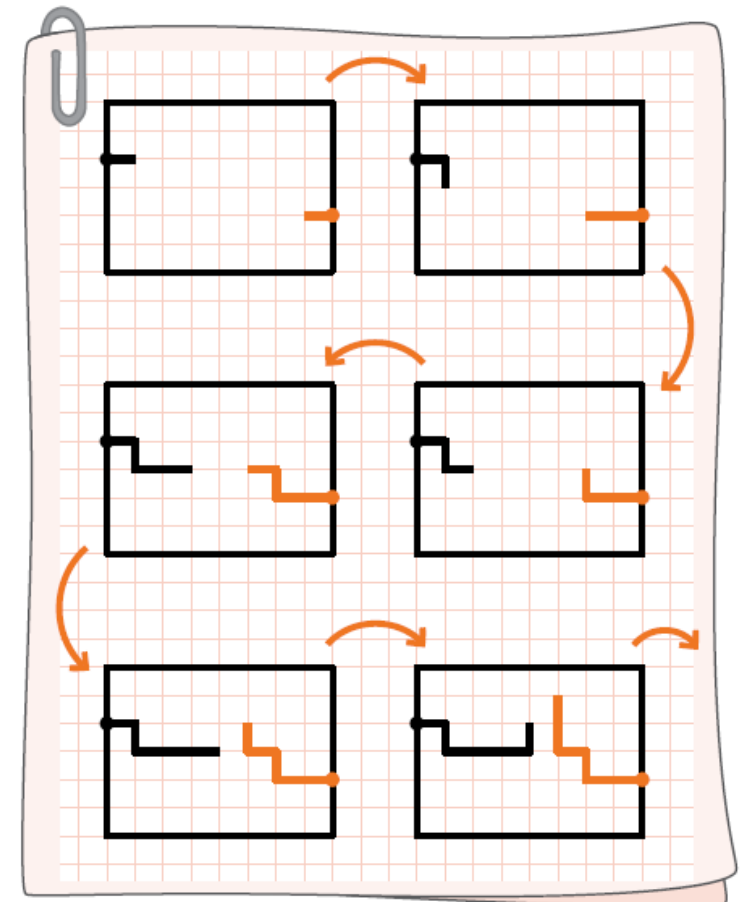
ЗАКОУЛКИ

Обведите на листе бумаги прямоугольник — это игровое поле (город). Границы клеток — это улицы, а вершины — перекрестки. Советуем начать с «города» размером 6×8 , когда освоитесь, поле можно будет увеличить. Вам понадобятся карандаши двух цветов.

В вершине клетки на границе города каждый отмечает точку своего цвета — это место, где игрок вошел в город. Обычно выбираются две симметричные точки на противоположных сторонах города. Каждым ходом игрок «проходит» внутри города от перекрестка до следующего перекрестка (то есть продолжает свой путь еще на один единичный отрезок).

→ **Запрещается выходить на границу города или приходить туда, где уже кто-то побывал (то есть путь каждого игрока не может иметь общих точек как с путем второго игрока, так и с самим собой).**

Проигрывает тот, кто не может сделать ход.



Точки и квадраты



mathkang.ru



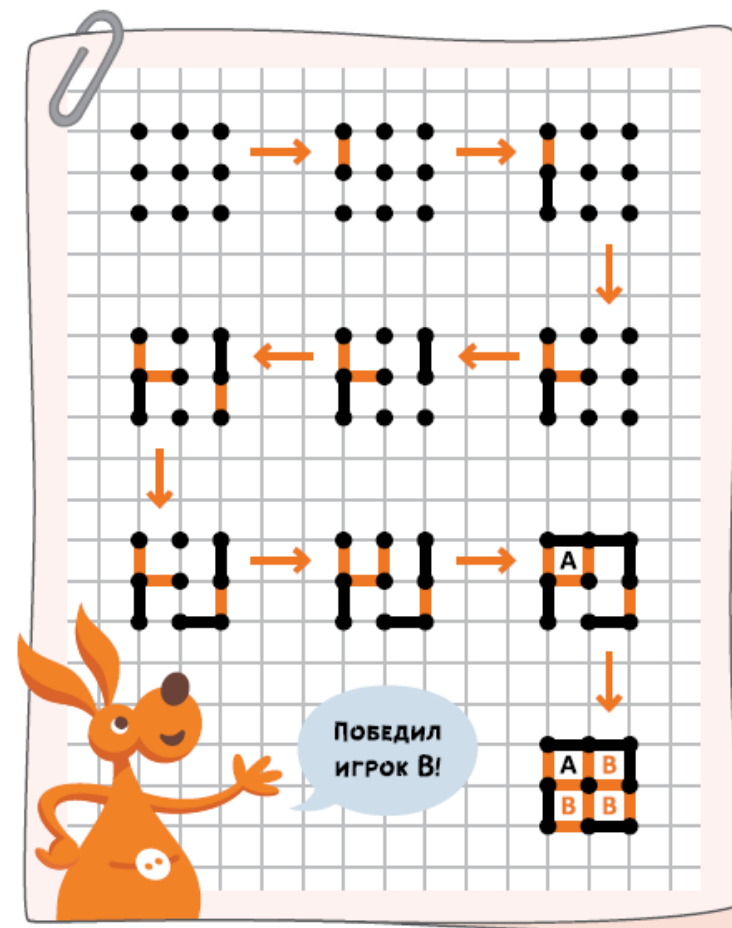
ТОЧКИ И КВАДРАТЫ

Выберите на клетчатом листе прямоугольник — это будет игровое поле. Начните с квадрата 3×3 . Отметьте все углы клеточек (далее мы будем называть их узлами).

Каждым ходом игрок рисует один отрезок, соединяющий два соседних узла. Если своим ходом игрок провел четвертую сторону одной из клеточек, то он называет ее захваченной (например, ставит внутри нее первую букву своего имени), а кроме того, захватив клеточку, игрок получает право на проведение следующего отрезка. Если снова происходит захват, то игрок после этого проводит и еще один отрезок, и так далее.

→ **Запрещается соединять заново уже соединенные точки.**

Игра заканчивается, когда проведены все отрезки на игровом поле. Выигрывает тот, кто захватил больше квадратов.



Бридж-ИТ



mathkang.ru

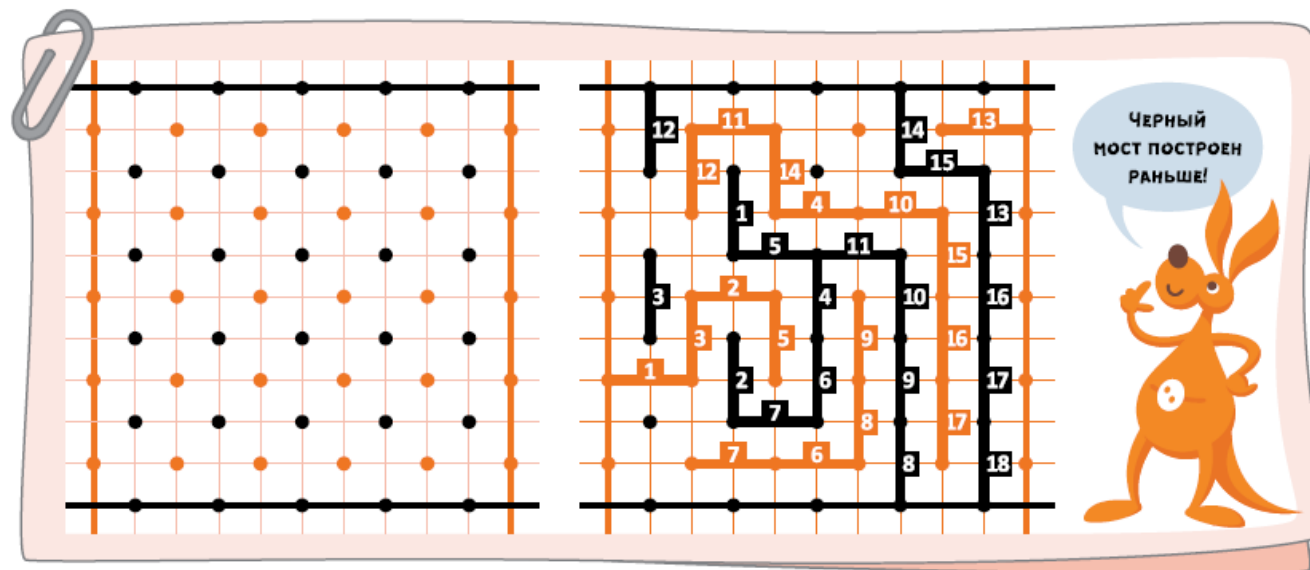


БРИДЖ-ИТ

Прежде всего нужно заготовить игровое поле (см. рисунок). После этого игроки выбирают себе цвета: один игрок становится «черным», а другой — «оранжевым». Игроки ходят по очереди, соединяя две точки своего цвета горизонтальным или вертикальным отрезком длины 2.

→ Запрещается проходить по уже проведенным отрезкам и (самое главное!) пересекать отрезки, проведенные другим игроком.

Черный игрок выигрывает, если построит путь от нижнего ряда до верхнего, оранжевый игрок выигрывает, если построит путь от левого ряда до правого.



Так-Тикс



mathkang.ru



ТАК-ТИКС

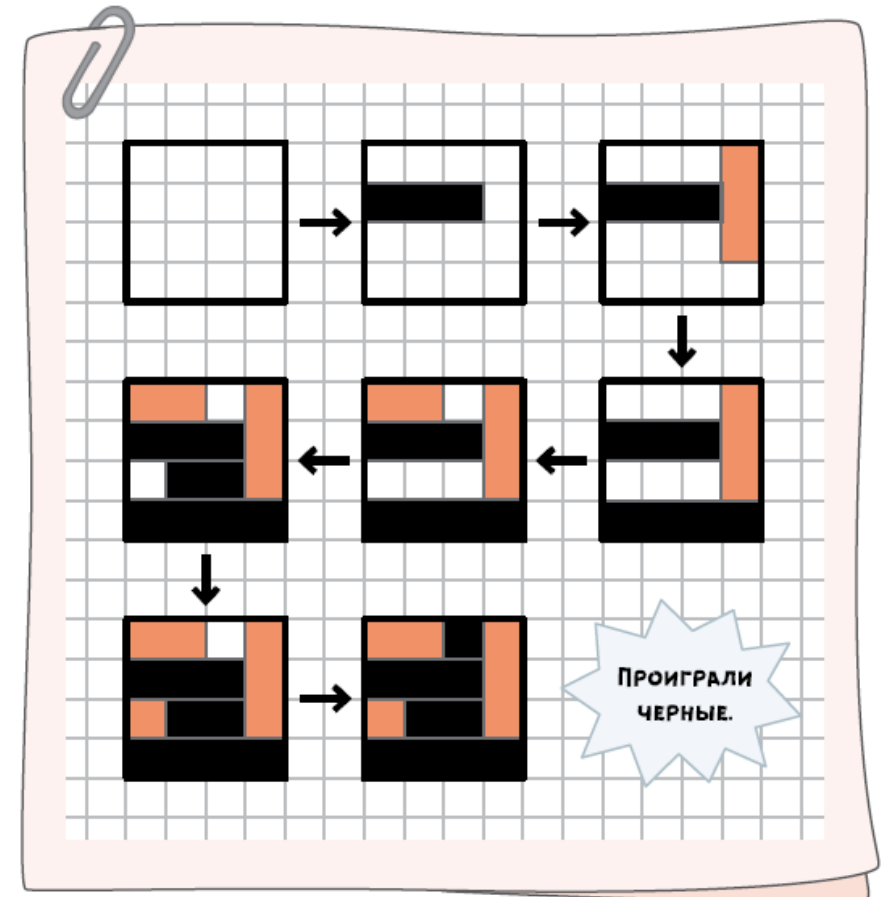
Нарисуйте на клетчатом листе прямоугольник — это игровое поле.

Советуем начать с квадрата 4×4 .

Каждым ходом игрок закрашивает несколько клеток, образующих прямоугольник $1 \times N$, который может быть расположен как горизонтально, так и вертикально. Иными словами, каждым ходом игрок красит несколько соседних клеток одной строки или одного столбца.

→ Можно закрашивать ровно одну клетку.

Проигрывает тот, кто закрасит последнюю клетку.



Настольные игры для двоих



mathkang.ru

- Кварто
- Квиксо
- Пилос
- Катамино
- Шашки
- Шахматы
- Нарды
- Коридор
- Аболон
- Крестики-нолики 5x5x5
- Пентаго



Настольные игры для одного



mathkang.ru

- Карточки смарт-кенгуру
- Iq-головоломки
- Парковка
- Спрячь следы
- Типовер
- Мегаполис



Настольные игры для нескольких игроков



mathkang.ru

- барабашка
- Доббль
- Сет
- Шустрый садовник
- Веселая арифметика
- Корова 006



Пять красок



mathkang.ru



ПЯТЬ КРАСОК

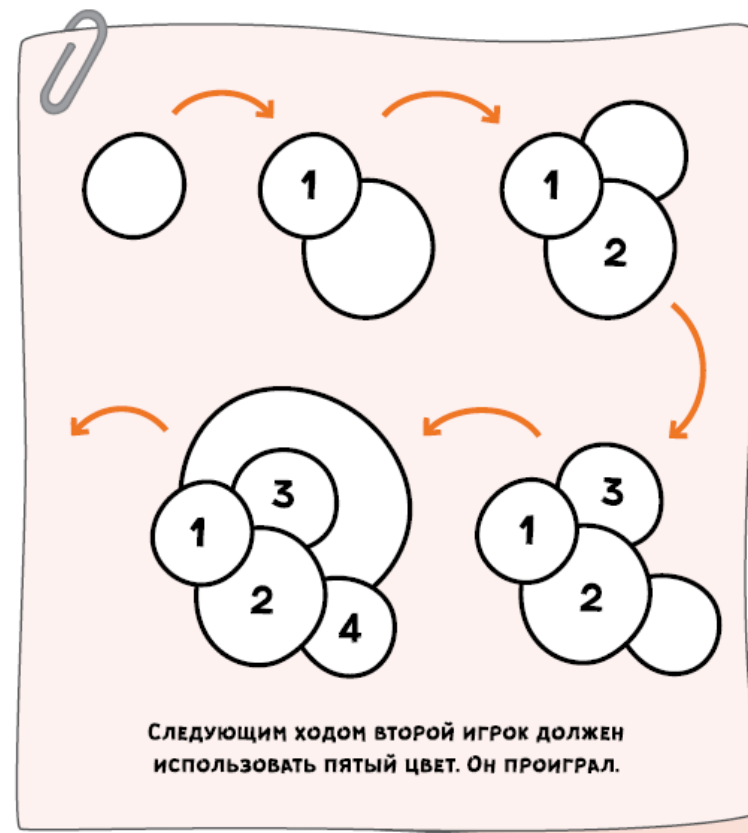
Приготовьте:

- лист бумаги;
- простой карандаш;
- карандаши пяти цветов (впрочем, без них можно и обойтись).

Играют двое, ходят по очереди. Первым ходом первый игрок рисует на листе любую область. Далее каждым ходом игрок раскрашивает в любой из пяти цветов ту область, которую перед этим нарисовал его соперник (можно вместо этого просто вписывать цифры от 1 до 5), и рисует новую область.

→ **Области, имеющие общую границу, должны быть окрашены в разные цвета.**

Проигрывает тот, кому придется использовать пятый цвет.



Следующим ходом второй игрок должен использовать пятый цвет. Он проиграл.

Рассада



mathkang.ru

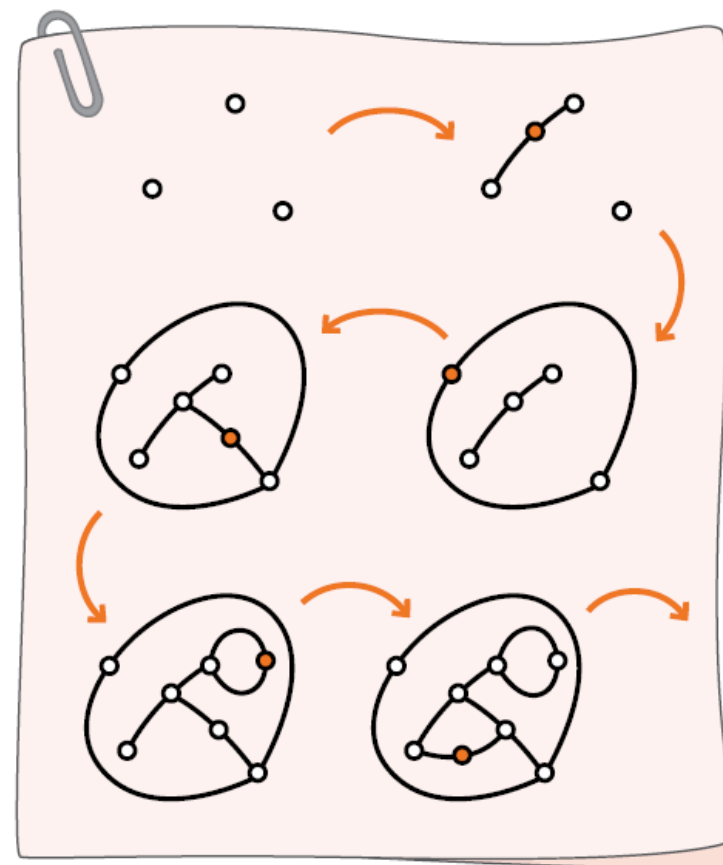


РАССАДА

Перед началом игры отметьте на любом листе бумаги несколько точек, это семена. Каждым ходом игрок соединяет линией произвольной формы две точки на рисунке и ставит на проведенной линии одну точку в любом месте. Можно даже одну точку соединить саму с собой (нарисовать петлю).

- Проведенные линии не должны пересекаться (они могут иметь только общие концы в отмеченных точках).
- Проведенная линия не должна проходить через другие отмеченные точки, кроме начала и конца этой линии.
- Из каждой точки должно выходить не больше трех линий.

Проигрывает тот, кто не может сделать хода.



СИМ



mathkang.ru



СИМ

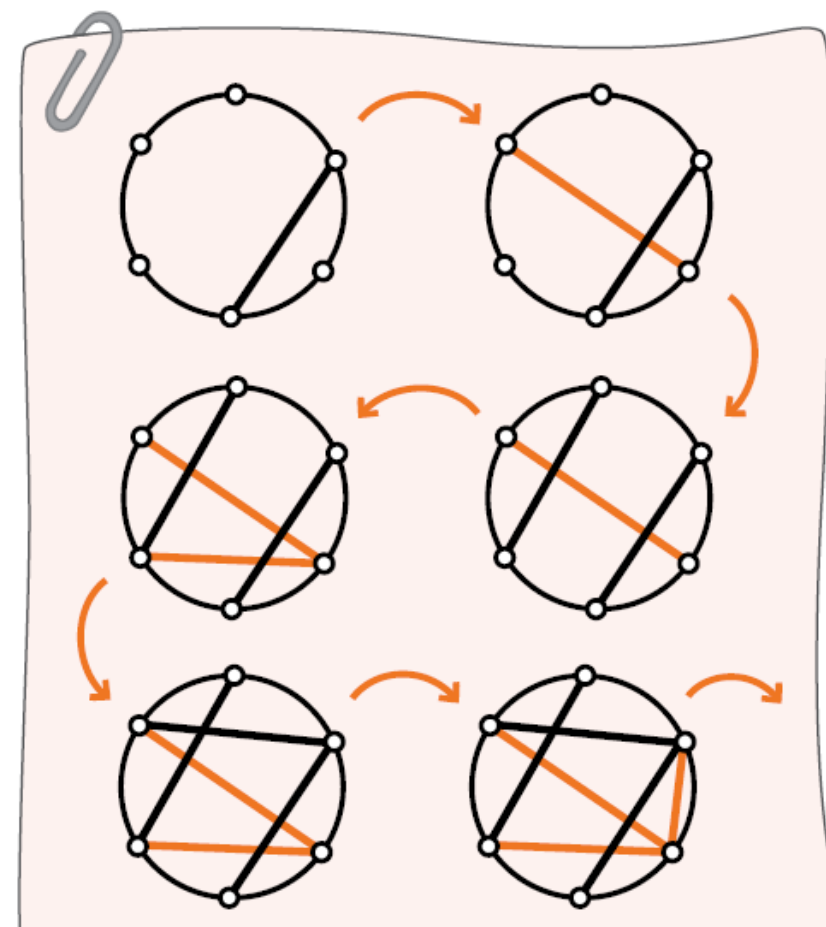
Для этой игры понадобятся:

- лист бумаги;
- карандаши двух цветов.

На листе бумаги нарисуйте окружность и на ней отметьте несколько точек (не меньше 6). Каждым ходом игрок проводит отрезок своего цвета, соединяющий две из отмеченных точек.

→ Соединять ранее соединенные точки запрещается.

Проигрывает тот, после чьего хода образуется одноцветный треугольник с вершинами в отмеченных на окружности точках (треугольники, образовавшиеся внутри окружности не считаются).



Раскраска



mathkang.ru



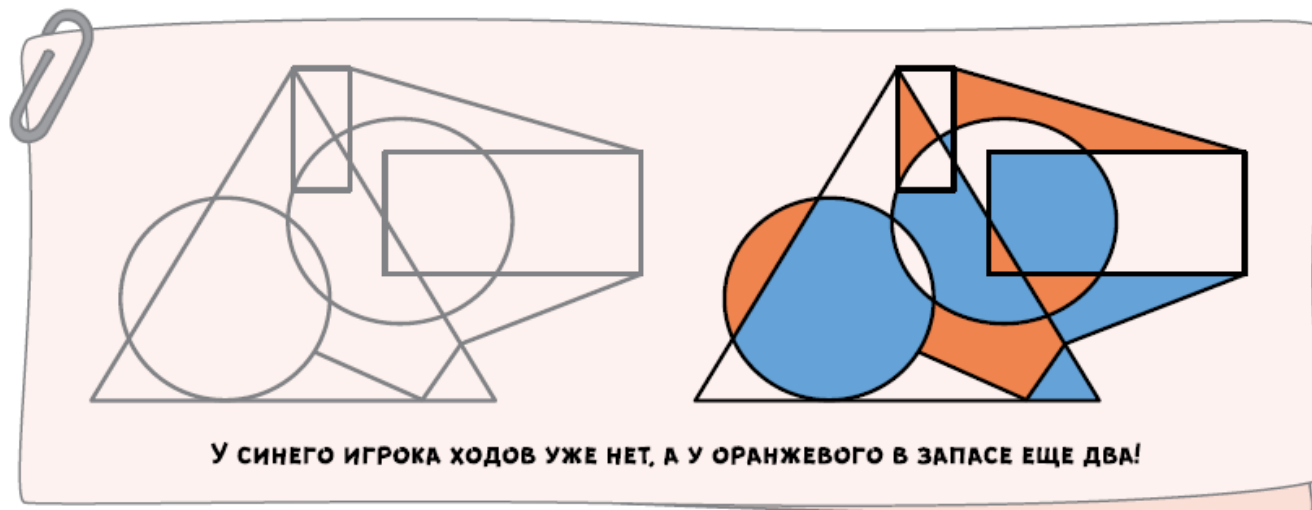
РАСКРАСКА

Для начала нужно заготовить игровое поле: нарисовать на листе несколько замкнутых, пересекающихся линий, которые разобьют лист на несколько областей (например, как на рисунке). Кроме того, нужны карандаши двух цветов.

Каждым ходом игрок может покрасить одну из областей на рисунке, ограниченную проведенными линиями, в свой цвет.

→ При этом две области, имеющие общую границу должны быть разных цветов!

Проигрывает тот, кто не может сделать хода.



У синего игрока ходов уже нет, а у оранжевого в запасе еще два!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Челкак Алиса Петровна

