

Игры на бумаге

Использование на занятиях 3-4 класса

Занятие-турнир

Полностью игровое занятие - очень радует детей.

Организация занятия в форму турнира, если возможно, с интерактивным выводом таблицы результатов на доску.



Турнирная таблица

	Имя	1	2	3	4	5	6	7	8	Очки	Место
1		■	■	■	■	■	■	■	■		
2		■	■	■	■	■	■	■	■		
3		■	■	■	■	■	■	■	■		
4		■	■	■	■	■	■	■	■		
5		■	■	■	■	■	■	■	■		
6		■	■	■	■	■	■	■	■		
7		■	■	■	■	■	■	■	■		
8		■	■	■	■	■	■	■	■		

Первый тур
Второй тур
Третий тур
Четвертый тур
Пятый тур
Шестой тур
Седьмой тур

[Ссылка на таблицы](#)

Интерактивность

Самое приятное, конечно, когда есть проектор в классе.

Но можно выходить из положения и своими силами:
ноутбук+портативный проектор.



ПЯТЬ КРАСОК

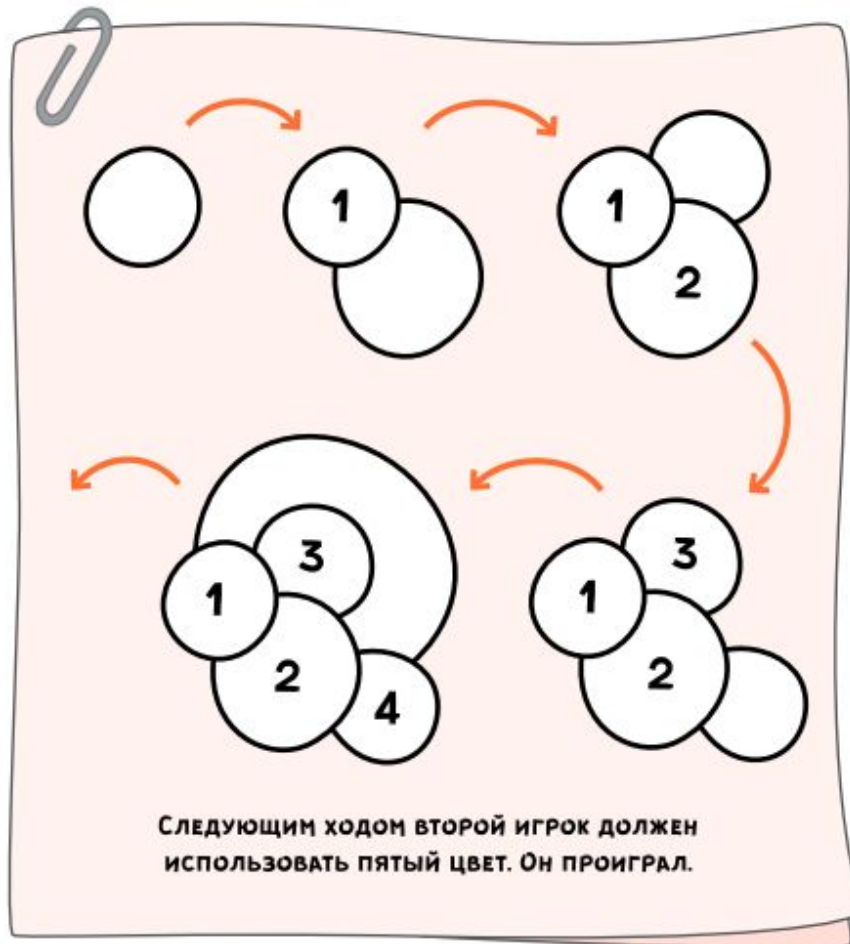
Приготовьте:

- 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.

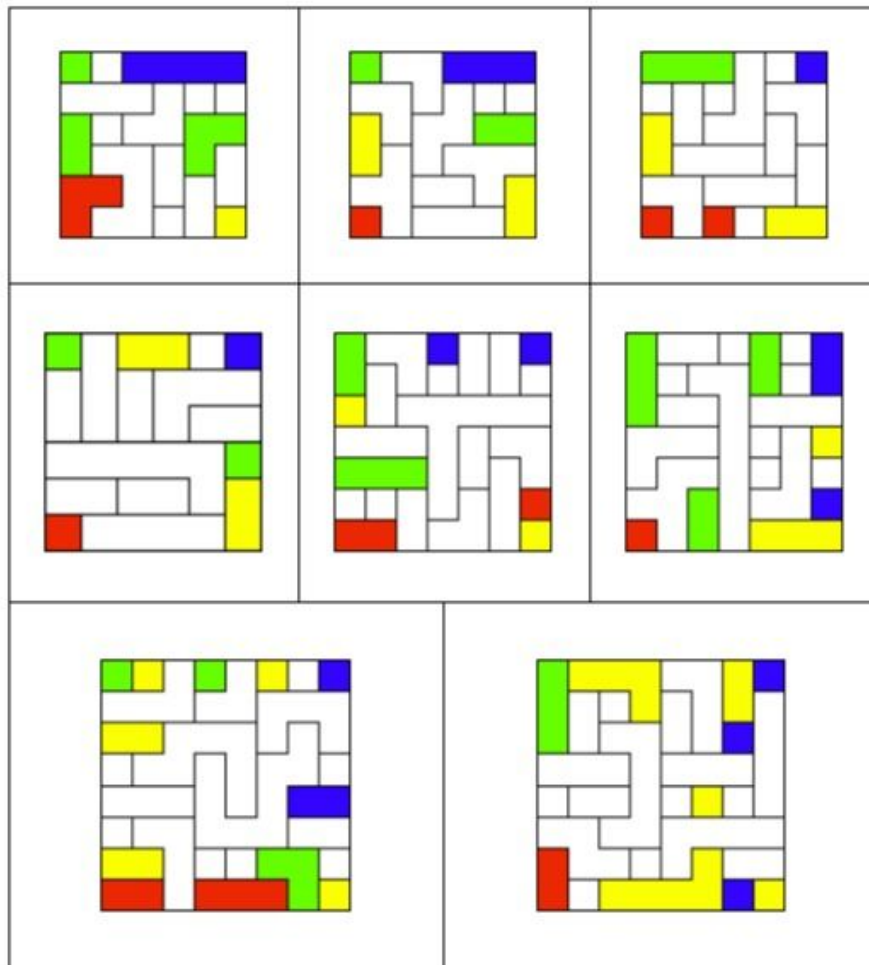
→ **Области, имеющие общую границу, должны быть окрашены в разные цвета.**

Проигрывает тот, кому придется использовать пятый цвет.



А потом можно порешать интересные головоломки.

[Ссылка.](#)

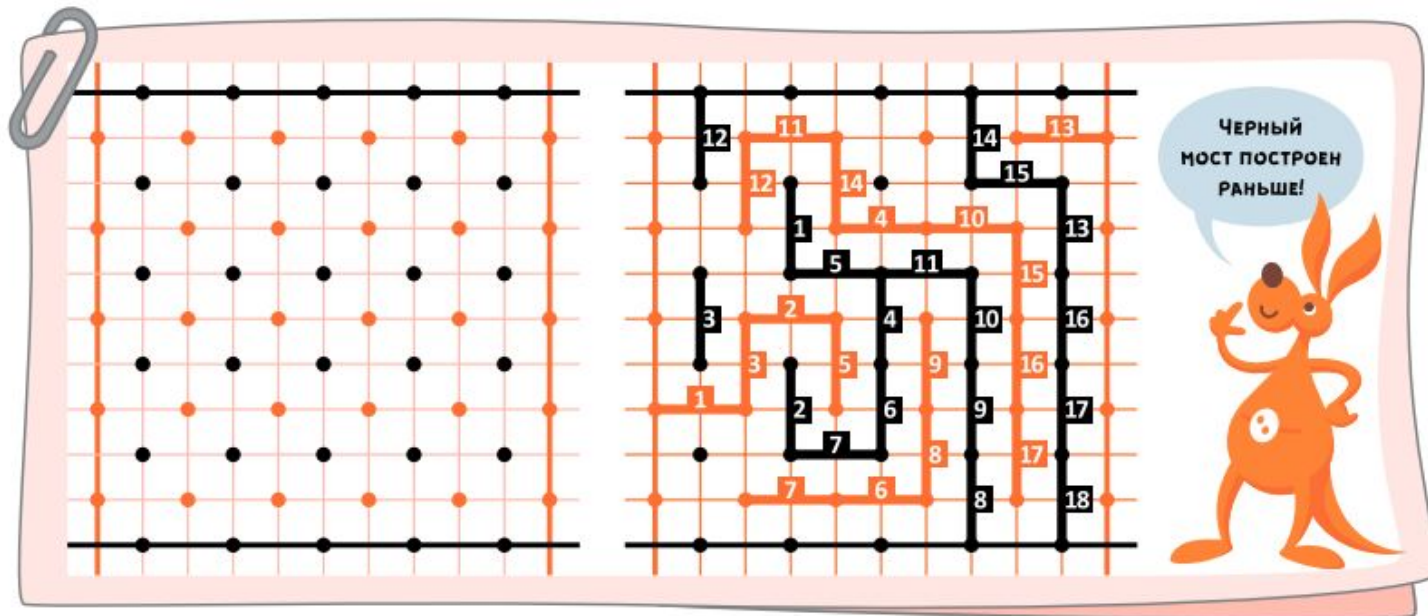


БРИДЖ-ИТ

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.



[Игровые поля](#)

[Статья в Википедии](#) -
есть стратегия

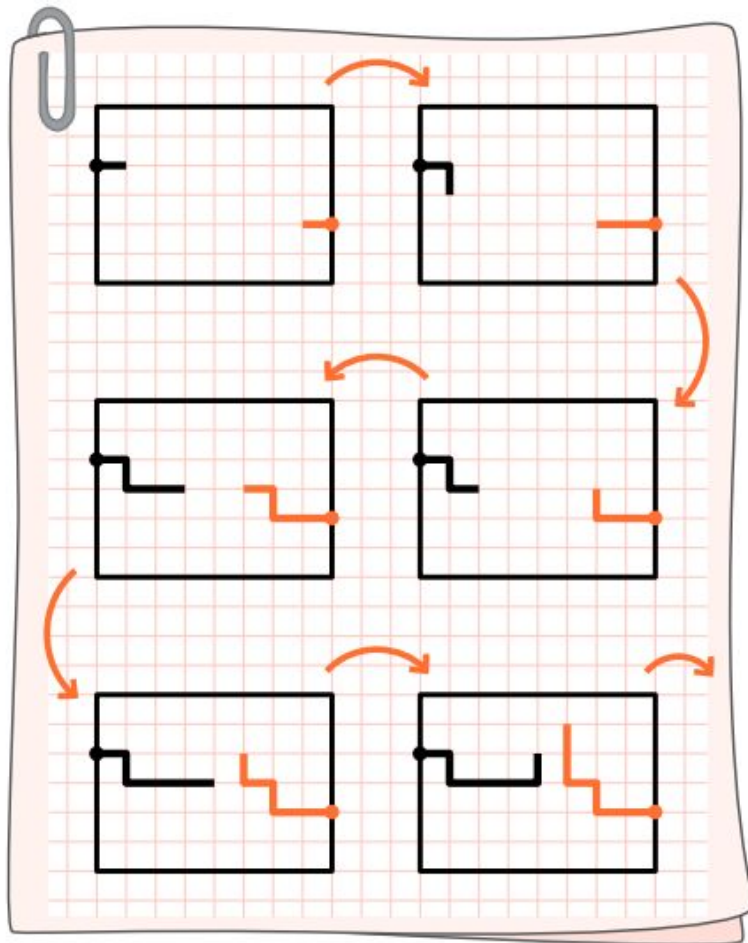
ЗАКОУЛКИ

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.



ПОРЯДОК И ХАОС

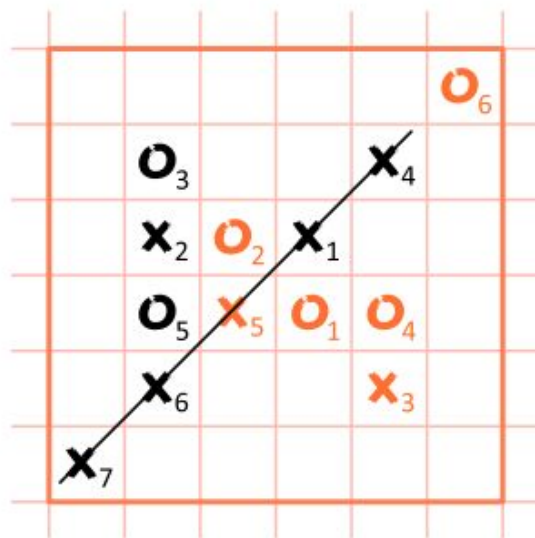
Игровое поле имеет размеры 6×6. Это еще одна модификация игры крестики-нолики, которая имеет сразу два отличия от обычной: каждый игрок может ставить любую из двух фигур, но добиться игроки хотят разных целей.

Первый игрок первым ходом ставит крестик в любую клетку.

→ Далее каждый игрок своим ходом может в свободную клетку поставить любую из двух фигур (крестик или нолик).

Первый игрок (он условно называется «Порядок») выигрывает, если в итоге появится пять фигур одного типа, выстроенных в ряд (по вертикали, горизонтали или диагонали). В противном случае (если поле заполнено, а такого ряда нет), выигрывает второй игрок (именно поэтому его условно называют «Хаос»).

I — порядок II — хаос



ПОБЕДИЛ ПОРЯДОК!

Ссылка на файл с играми

Спасибо за
внимание. Это все