

## ИГРЫ НА БУМАГЕ

Раньше, покуда не было телевизоров и компьютеров (а ещё телефонов на уроках, да?) много игр было нарисовано просто на бумаге – в тетрадках и альбомах. Почему бы не вспомнить такой простой и увлекательный вариант проведения досуга?

### **Морской бой**

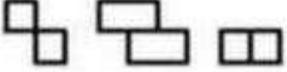
Как играть: берётся два листа, каждый из игроков на своем листе рисует схему:

		<b>МОЙ ФЛОТ</b>										<b>ФЛОТ ПРОТИВНИКА</b>									
		А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					

Разместите на поле ваши корабли:

- 1 x 
- 2 x 
- 3 x 
- 4 x 

Подсказка: так размещать корабли нельзя:



(Источник фото: pikabu.ru)

Затем игроки должны втайне от противника расположить на одном из квадратов 4 корабля по одной клеточке, 3 корабля по 2 клеточки, 2 — по 3 клеточки и один — четырёхпалубный. Все корабли должны быть прямыми, не допускается изогнутых и "диагональных". Согласно правилам, между кораблями необходимо выдержать дистанцию в одну клетку, при этом они могут касаться краёв поля и занимать углы.

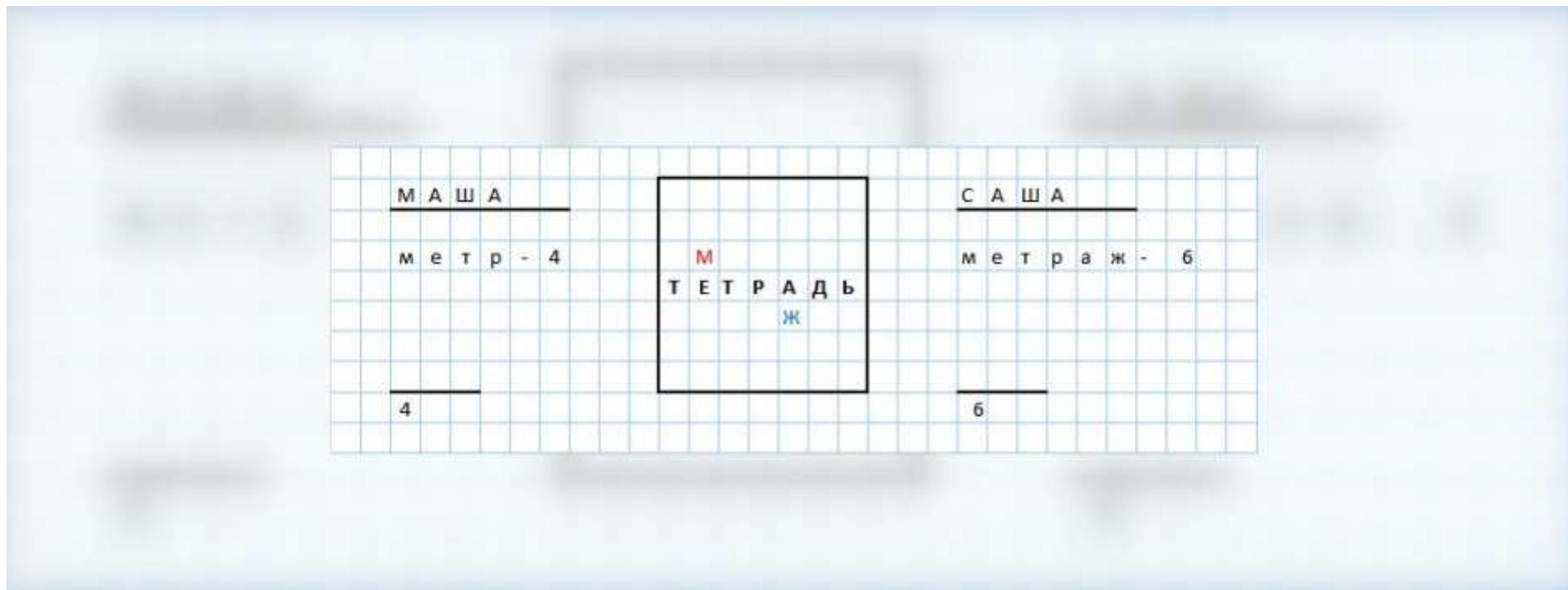
Далее игроки по очереди производят выстрелы – называют координаты по принципу буква плюс цифра (пример: A4 или E1). Если выстрел пришелся на пустую клетку, то противник должен ответить "мимо" и пометить на своем поле с кораблями выстрел. В свою очередь, стрелявший помечает выстрел на пустом квадрате у себя на листе. После право хода переходит ко второму игроку.

Если выстрел пришелся на занятую кораблем клетку, то соперник должен сказать "ранил" или "убил" – в зависимости от ситуации. Стрелявший в этом случае получает право сходить ещё раз. Побеждает тот, кто потопит все корабли противника.

### ***Балда***

Это простая игра, в которой необходимо составить как можно больше слов из букв, расположенных на поле. Играть в неё могут от двух человек до бесконечности (на самом деле даже один, но тогда не будет соревновательного момента).

Как играть: начертите игровое поле пять на пять, или семь на семь (в зависимости от того, какое будете использовать слово) далее придумываете слово и вписываете его по горизонтали в середине поля. Игра называется "балда", поскольку традиционно те, кому лень придумывать своё стартовое слово пишут "балда".



(Источник фото: [razvitiidetei.info](http://razvitiidetei.info))

Ходят по очереди - игрок должен подставить на игровое поле букву так, чтобы она располагалась в клетке, смежной уже заполненным клеткам по горизонтали или по вертикали. Нужно из этих букв составить слово. Сколько букв у слова – столько очков получает игрок. Все слова записываются игроками на листках или одном игровом листе. Существуют также следующие правила:

- Слово должно составляться переходом по смежным клеткам, расположенным под прямыми углами относительно друг друга.
- Слово должно существовать в словарях.
- Слово должно являться нарицательным именем существительным в начальной форме (единственном числе и именительном падеже или множественном числе и именительном падеже в случае слова, не употребляющегося в единственном числе).
- Слова в одной игре повторяться не могут.

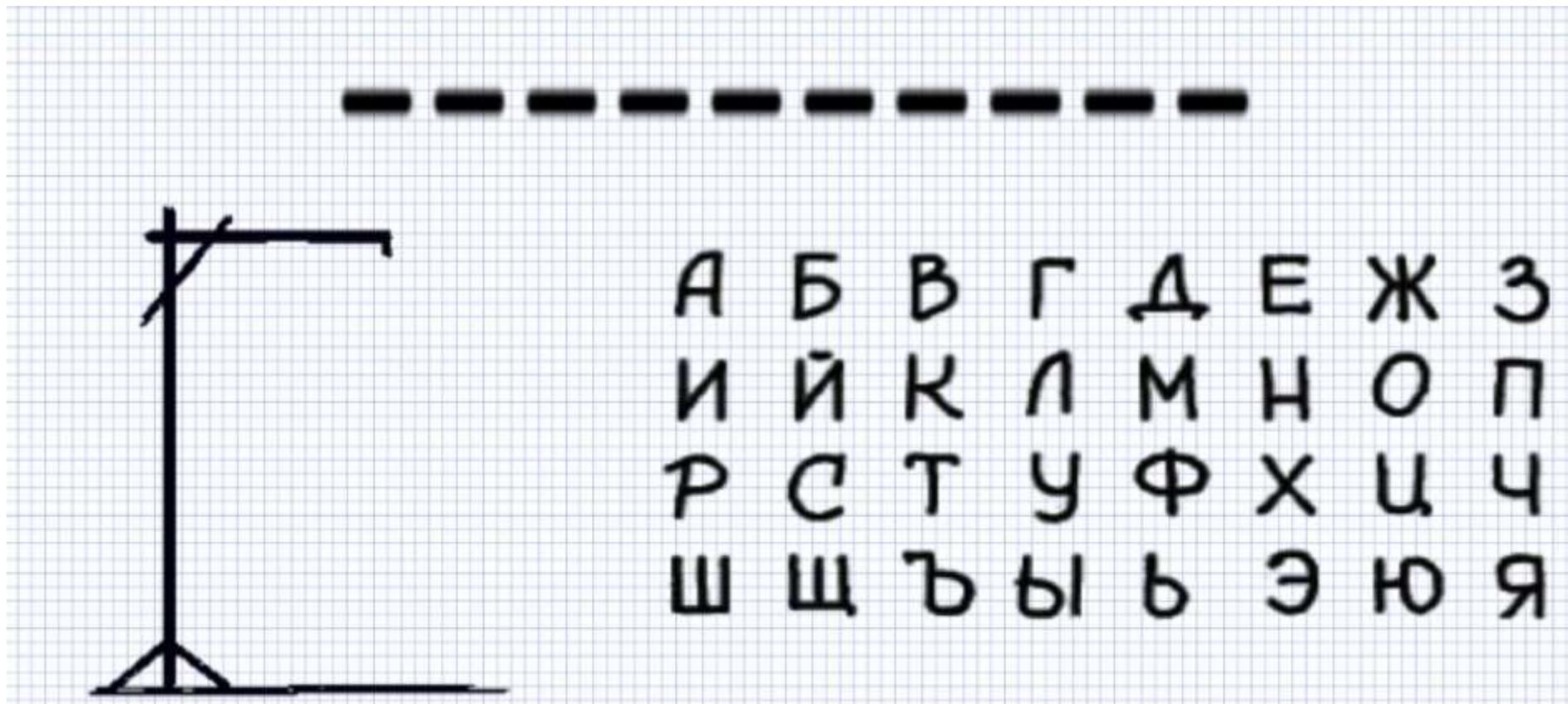
- В слове должна быть использована поставленная на поле буква.
- Запрещается написание слова в случае, если оно уже читается на поле, даже если оно не было составлено ни одним из играющих.

Игра заканчивается тогда, когда будут заполнены все клетки. Побеждает тот игрок, у которого больше всех очков.

### ***Виселица***

Эта игра для двух человек, цель которой – отгадать слово. Она достаточно быстрая, но была очень популярна в свое время – как раз у школьников, которым было скучно на уроках.

Как играть: один игрок загадывает слово, пишет на бумаге первую и последнюю буквы этого слова, отмечает места остальных букв клеточками или черточками. Рядом со словом рисуется виселица с петлей.



(Источник фото: туррс.ru)

К слову предъявляются следующие требования:

- Слово должно быть нарицательным существительным в именительном падеже единственного числа, либо множественного числа при отсутствии у слова формы единственного числа.
- Слово должно существовать в словарях.

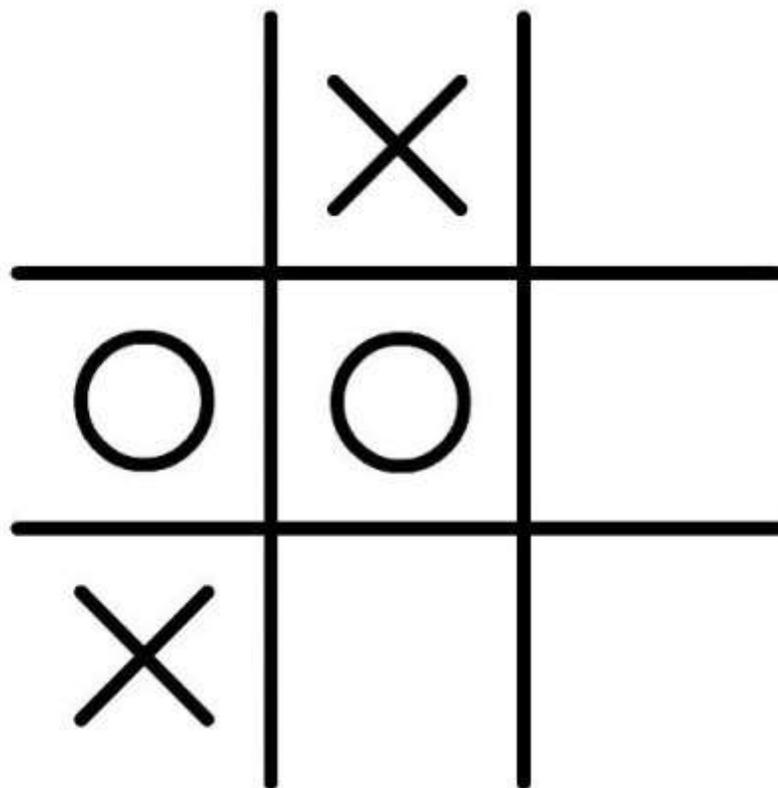
Второй игрок называет букву, которая может быть в загаданном слове. Если такая буква есть – первый игрок придет её в соответствующем месте слова. Причем, если таких мест несколько – то писать букву нужно столько раз, сколько она в этом слове появляется. Если такой буквы нет, то к виселице добавляется круг (голова).

За каждую неверно угаданную букву в дальнейшем на листе пририсовываются туловище, 2 руки и 2 ноги. Если буква верная – к виселице ничего не рисуют. Если все части тела были нарисованы, а слово так и не угадано, то отгадывающий проигрывает.

### ***Крестики-нолики***

Крестики-нолики — логическая игра на двоих. Она также быстрая. Некоторые родители используют данную игру, чтобы помочь маленьким детям постичь основы логики.

Как играть: на листе чертится квадратное поле 3 на 3, поле делят на ячейки. В каждую ячейку можно вместить только один символ – крестик или нолик.



*(Источник фото: i-igrushki.ru)*

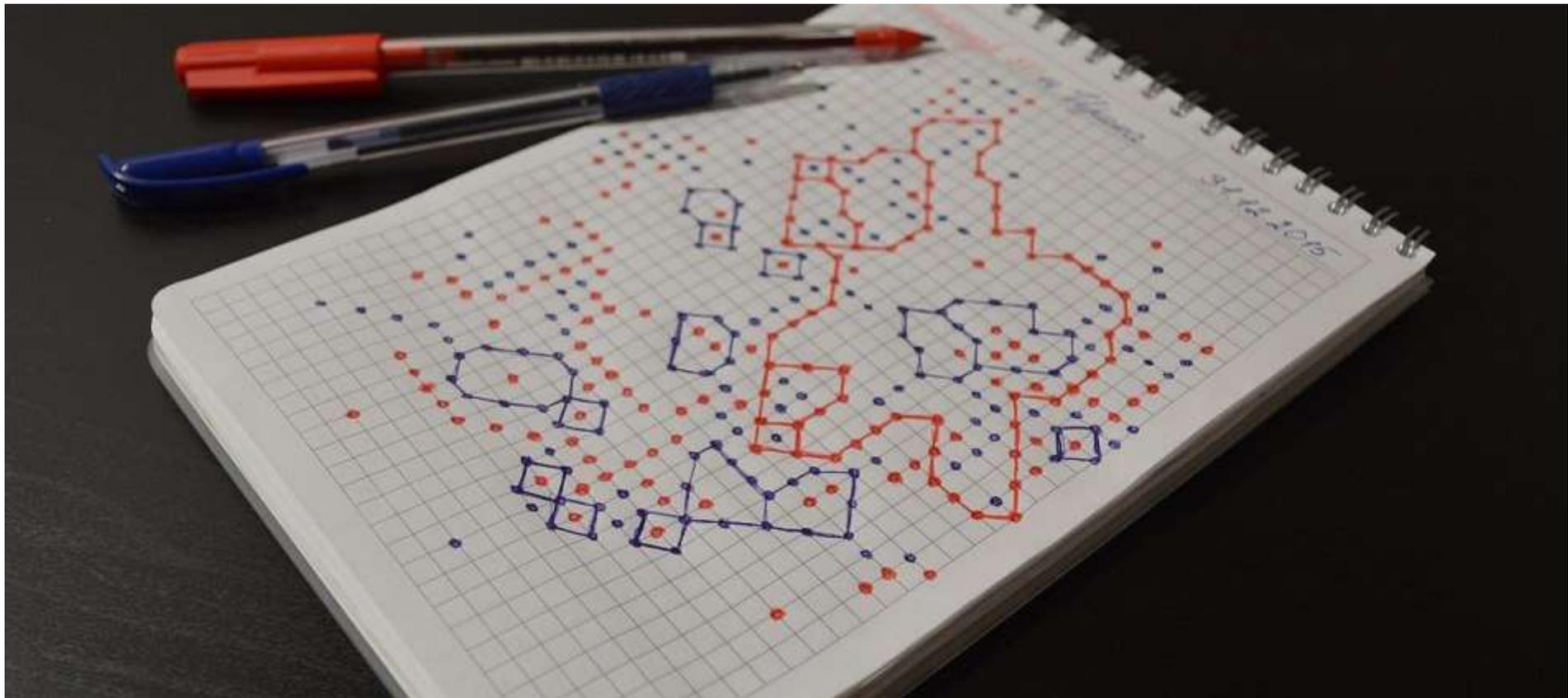
Каждый из игроков в рамках раундов будет по очереди рисовать эти символы. Один – крестики, а второй – нолики. Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делают "крестики". По завершении партии победитель зачёркивает чертой свои три знака – чтобы наглядно обозначить основания для выигрыша.

### **Точки**

Также игра из "бумажного" детства, на двоих. Стратегическая, но с достаточно простыми правилами. При желании может растянуться надолго.

Как играть: игра рассчитана на двоих. Противники берут лист бумаги в клетку, обычно игра располагается на полях 15 на 15 или 40 на 40 и два цветных фломастера или карандаша (разных цветов).

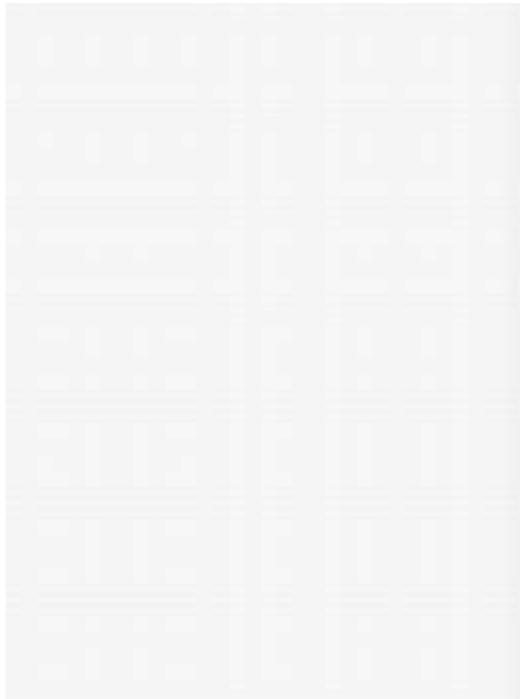
Игроки по очереди ставят своим цветом точки на пересечении линий лист в клетку. Выигрывает тот, кто окружит и возьмет в плен больше точек противника. Окружение должно быть построено так, чтобы расстояние между точками составляло не более одной клетки - по прямой или по диагонали. Пленные точки в окружении участвовать не могут. Территория без пленных точек противника не захватывается. Ставить точку в территорию, захваченную противником, запрещается либо эта точка считается захваченной, если не завершает собой окружения, разрывающего линию.



(Источник фото: Wikipedia)

## Судоку

Эта игра-головоломка на одного и часто она затягивается достаточно надолго, если поле для игры большое. В ней необходимо заполнить пустые клетки так, чтобы каждая строка, каждый столбец, каждый малый квадрат 3×3 содержали все цифры от 1 до 9. Чтобы вы не искали судоку, мы представляем вам схемы для игры:

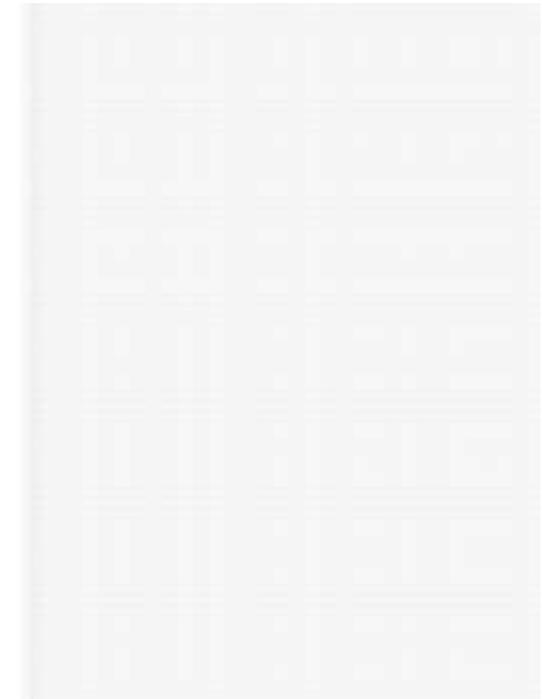


4		9			5	1		
		7	6		1	9		
		1		3	4	7		8
2		6		7	5	3	4	
		3	9					
			3	6			2	5
	4	5	7		3			
			2	5	6			
				4	8	5		3

7	1						4	
			7	9			6	1
	9		4	1	6			3
8		1		6	2			
	6		5	4				9
	4		8	3				
				5	4	9	7	
	5	7	2	8		4		
	2		6	3			8	

	4			8				5
	2				6		3	1
		7	1	2		8	6	
	8	9		4				
	5				8		4	3
4	6		5	1	2			9
	1			9	7	6		2
2	9	8				3		
				3		4		

			4			1	6	5
6				5				7
7							9	2
	2	5		4				6
		8		2	1		7	
4		6			9	2	1	3
			2	9	7	8	6	
8					4	7		9
	9					4		8



Подробнее: <https://peterburg2.ru/articles/detki-v-kletke-chem-zanyatsya-detyam-na-samoizoljicii-bez-televizora-smartfona-i-kompyutera-69286.html>