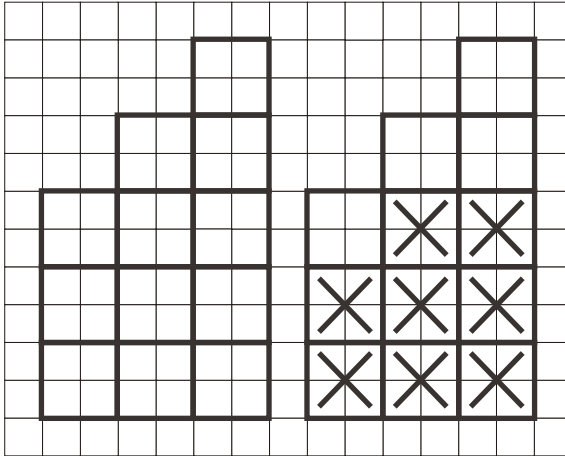


Игры для детей и взрослых

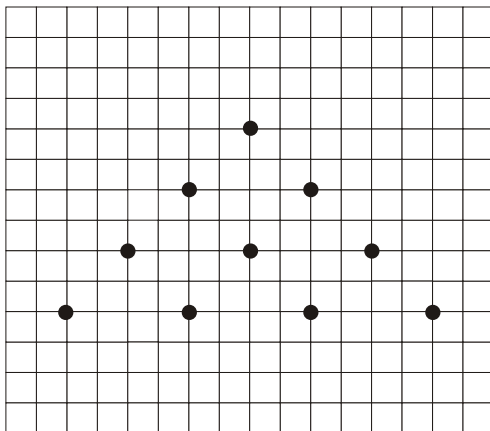
Игра "ним". В тетради в клеточку рисуют три ряда квадратов - в первом ряду три квадрата, во втором четыре квадрата и в третьем ряду - пять.



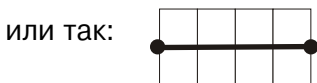
Каждый из игроков по очереди зачеркивает один или несколько квадратов в любом ряду. Разрешается даже зачеркнуть все квадраты в ряду, однако за один ход можно зачеркивать квадраты только из одного ряда. Игрок, который делает последний ход, выигрывает. В игру "ним" можно играть и "наоборот". В этом случае, игрок, делающий последний ход, проигрывает.

На рисунке справа изображена ситуация, когда игрок, чья очередь сейчас ходить, имеет четыре возможности ходов : зачеркнуть одну клеточку в ряду слева, зачеркнуть одну клеточку в ряду посередине, зачеркнуть одну клеточку в ряду справа или зачеркнуть две клеточки в ряду справа. Если игрок зачеркнет две клеточки в ряду справа, то он выиграет игру. Если игрок сделает другой ход, то его соперник имеет возможность выиграть. Подумайте и объясните почему.

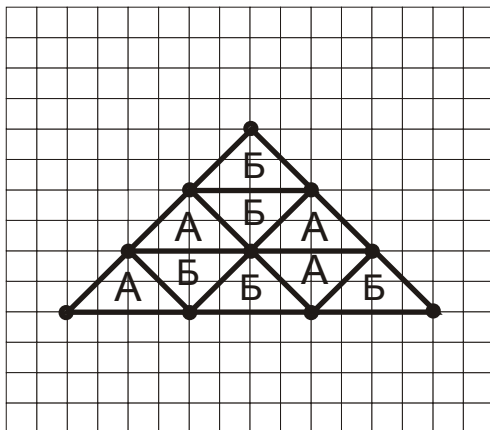
Игра "пирамида". В тетради в клеточку рисуют такие точки:



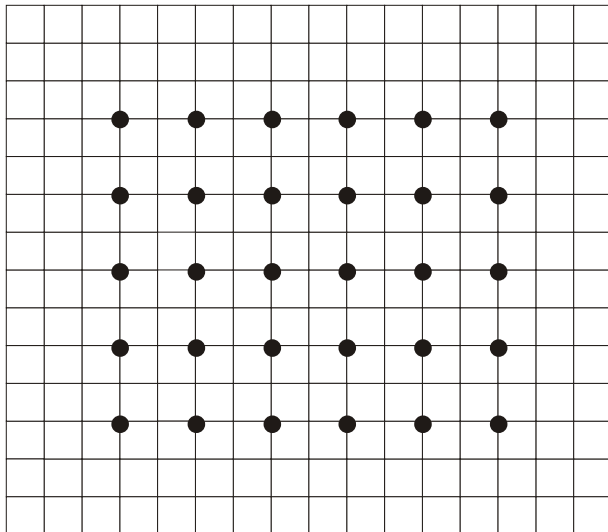
Каждый из игроков по очереди, проводит через две точки отрезки, параллельно сторонам "пирамиды",



Если в результате хода одного из игроков появляется треугольник, то этот игрок ставит в нем свое имя или закрашивает своим цветом. Одним ходом можно сделать и два треугольника. Выигрывает тот, кто сделает больше треугольников. В игру "пирамида" можно играть и "наоборот". В этом случае игрок, сделавший больше треугольников, проигрывает. На рисунке изображена ситуация, когда игра закончена. Игрок "А" сделал четыре треугольника, а игрок "Б" пять треугольников. Игрок "Б" выиграл.



Игра Сильвермена. В тетради в клеточку рисуют такие точки:



Каждый из игроков по очереди, проводит вертикальный или горизонтальный отрезок через две точки:

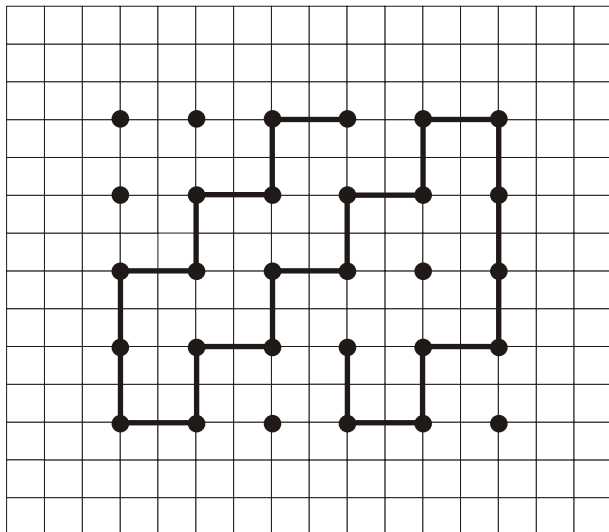
так:



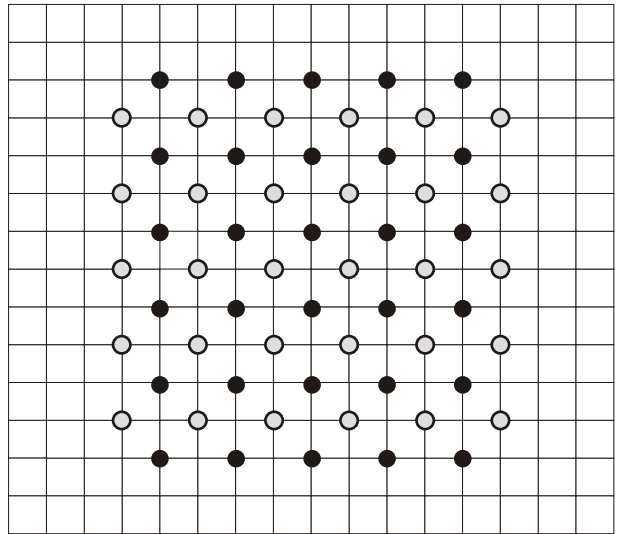
или так:



В результате получается ломаная линия. Каждый последующий ход можно делать с любого конца этой линии и ее нельзя разрывать. Игрок, сделавший ход, после которого линия станет замкнутой, выигрывает. На рисунке показана ситуация, когда следующий ход будет последним, а игрок, который его сделает, выиграет. В игру Сильвермена можно играть "наоборот". В этом случае игрок, замыкающий линию, проигрывает.



Игра Гейла. В тетради в клеточку рисуют двумя цветами такие точки:

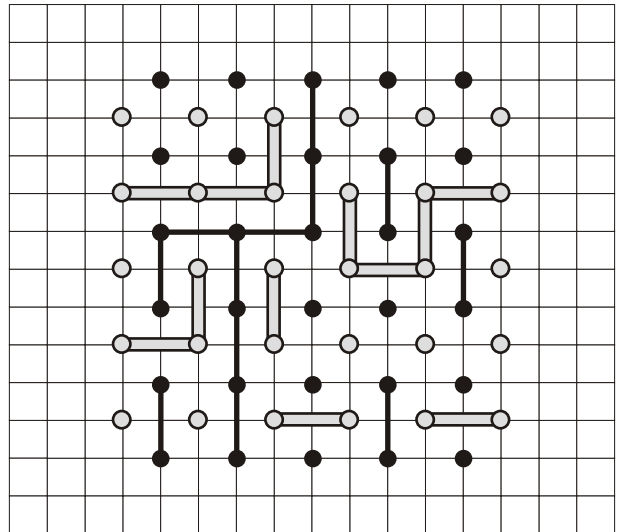


Каждый из игроков проводит по очереди своим цветом вертикальный или горизонтальный отрезок через две точки. Так же, как и в игре Сильвермена. Цвет отрезка и цвет точек, через которые проводят отрезок, должны быть одинаковые.

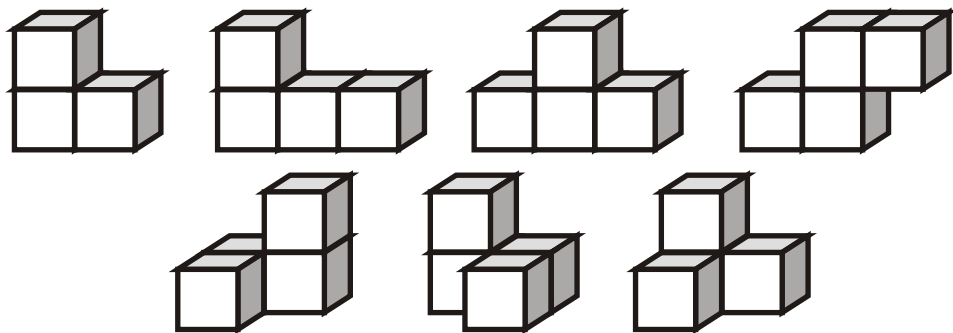
Линии игроков, (а это линии разных цветов,) не должны пересекаться.

Выигрывает тот, кто первым построит ломаную линию, соединяющую противоположные стороны рисунка.

На рисунке показана ситуация, когда игра закончена. Игрок, линии которого показаны черным - выиграл.

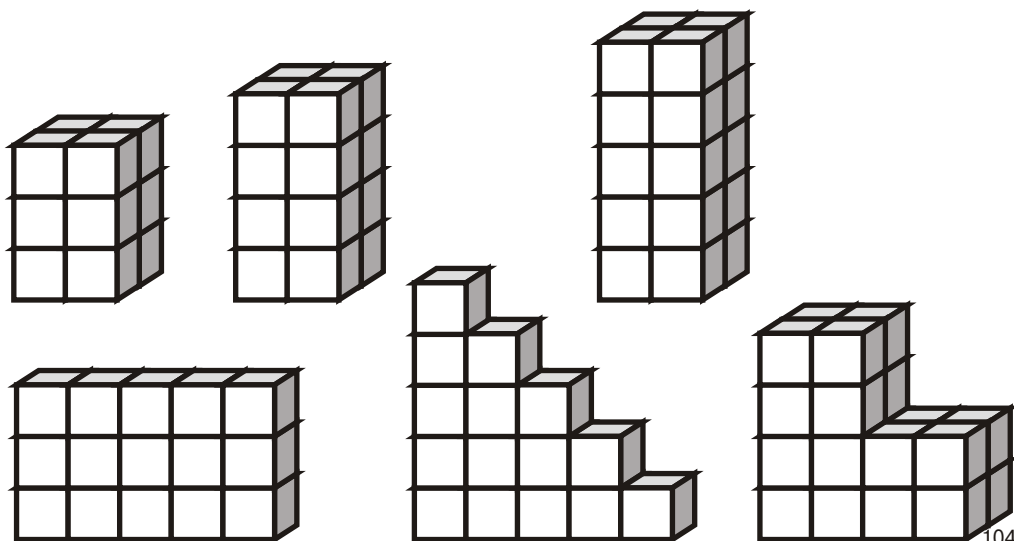


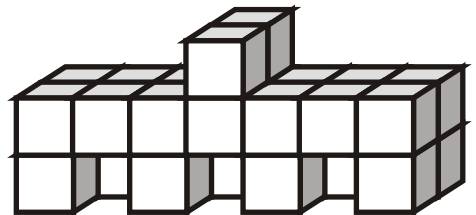
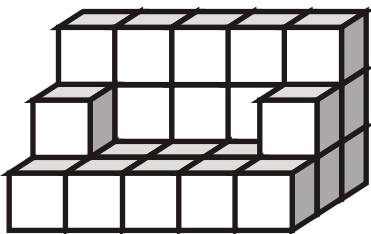
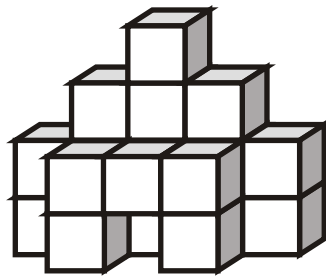
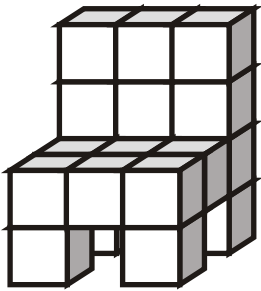
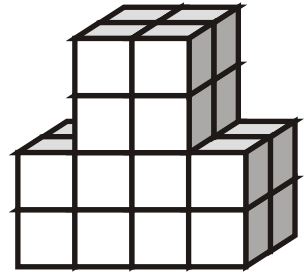
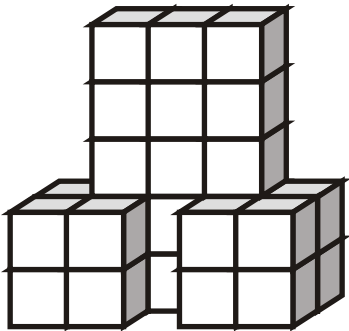
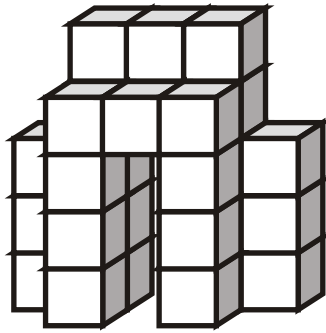
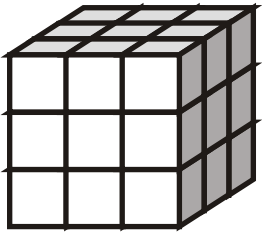
Кубики Пита Хейна. Игру из кубиков Пита Хейна несложно сделать своими руками. Необходимо взять двадцать семь одинаковых кубиков, лучше деревянных, со стороной три-четыре сантиметра и склеить из них семь различных по форме фигур.



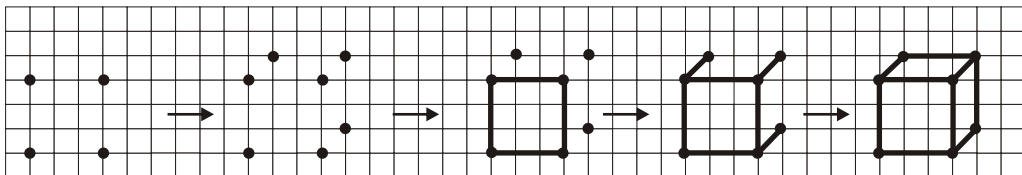
Все эти фигуры целесообразно выкрасить в один цвет, чтобы сконцентрировать внимание ребенка на различии этих фигур по форме, а не по цвету.

Знакомство с кубиками Пита Хейна рекомендуется начинать с игры. Детям раздают кубики и они тут же начинают строить из них разные фигуры. Детям нравится ставить на построенные ими фигуры маленькие игрушки, куколок, фигурки зверей и т.д. Эти игрушки помогают заинтересовать детей, а уже после этого им можно предложить самые простые задачи. Дать ребенку задачу значит дать ему рисунок фигуры, которую необходимо собрать из всех семи частей игры или из меньшего их числа. Начинают с самых простых фигур, которые можно собрать из двух или трех частей игры, а потом, постепенно увеличивают число частей до семи, переходя, тем самым, от более простых задач к задачам более сложным.

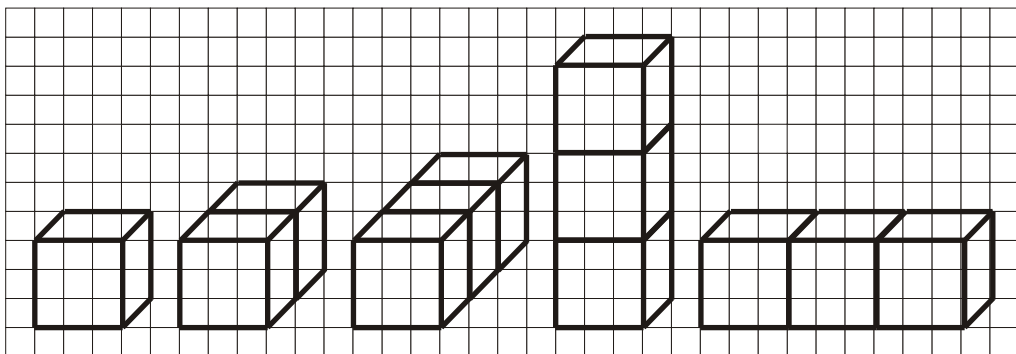




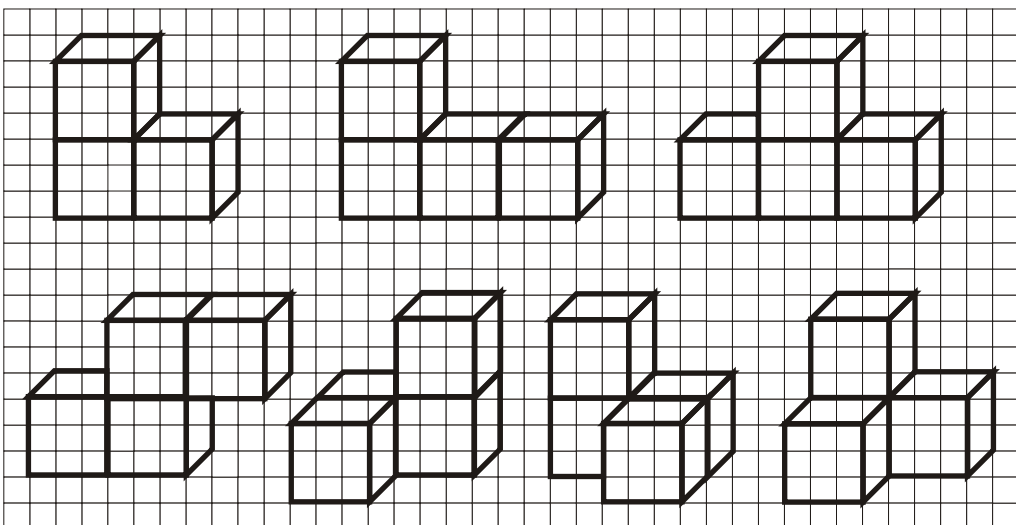
Детям рекомендуется рисовать простым карандашом, не пользуясь линейкой, составленные из кубиков фигуры. И раскрашивать эти рисунки в соответствии с цветом кубиков, из которых фигуры составлены. Тетрадь в клеточку очень облегчает рисование таких фигур. Учатся рисовать, начиная с самых простых фигур. Прежде всего ребенок должен научиться рисовать один кубик.



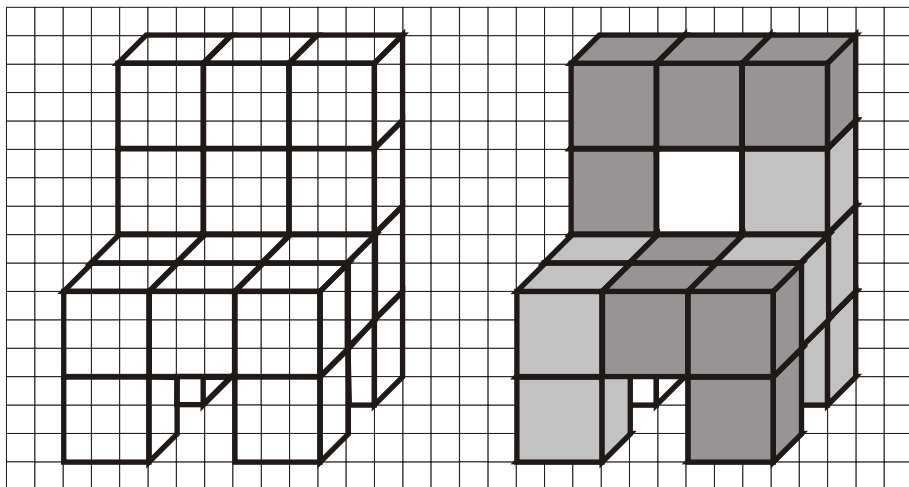
После этого несколько кубиков составленных в ряд.



Рекомендуется также научиться рисовать по памяти все семь частей игры Пита Хейна.



Потом переходят к рисованию более сложных фигур. Чтобы записать способ сборки фигуры, ее следует нарисовать в тетради в клеточку и на этом же рисунке раскрасить отдельные части игры в разные цвета. Таким образом, тетрадь в клеточку помогает придумавшему интересную фигуру не только запомнить ее, но и записать способ ее сборки.



Существует много других игр из кубиков. Так, например, в пятой главе этой книги описана очень интересная игра “кубики Юрия Алленкова”. Из этих кубиков собирать фигуры намного проще, чем из кубиков Пита Хэйна.

Чем проще задача, тем меньше возраст ребенка, которому эта задача по силам. Самые простые задачи можно предложить ребенку, используя обычные кубики знакомые нам с детства. С обычными кубиками можно не только играть. С ними можно делать то же самое, что и с другими играми из кубиков: собирать из них фигуры по данному рисунку, придумывать новые фигуры, рисовать эти фигуры простым карандашом, не пользуясь линейкой, в тетради в клеточку и раскрашивать эти рисунки в соответствии с цветом кубиков из которых фигуры составлены.

Когда ребенок играет в кубики, родители могут время от времени превращать игру в учебу. Делать это надо осторожно и понемногу, чтобы ребенок по-прежнему считал, что игра продолжается. Так, например, вместо слов “нарисуй этот домик” или “построй из кубиков домик, нарисованный на картинке”, можно обратиться к ребенку с такими словами: “Какие красивые домики ты построил! Но что произойдет, если они сломаются?...Давай нарисуем их на бумаге, чтобы не забыть. А по картинке мы всегда сможем построить точно такие же домики”...

Игры из кубиков развивают пространственное воображение, учат логически мыслить. Играя с кубиками, дети постепенно приобретают способность собирать фигуры в уме, (без кубиков), а манипулирование кубиками развивает пальцы рук. Во время игры дети порой собирают интереснейшие фигуры, достойные того, чтобы зарисовать их в специальной тетради. Ведь каждая новая фигура, придуманная одним ребенком, это одновременно и новая задача для другого ребенка, который не знает способа сборки этой фигуры. Так детское творчество становится источником новых задач.

Оглавление



	Предисловие	● 3
	Сколько цветов у радуги ?	● 5
	Волшебные кубики	● 12
	Кошки, числа, клеточки, кубики и краски	● 18
глава 1	Котенок и луна	● 18
глава 2	Самое большое число кошек и еще одна кошка	● 20
глава 3	Кошки приходят и уходят	● 24
глава 4	Что делать если кошек четыре, а блюдец с молоком только три?	● 37
глава 5	Почему проснулся попугай?	● 57
глава 6	Для тех кто уже ходит в школу	● 68
	Дополнение	● 79
	Квадраты для счета	• 79
	Упражнения	• 91
	Игры для детей и взрослых	• 100
	Оглавление	● 108