

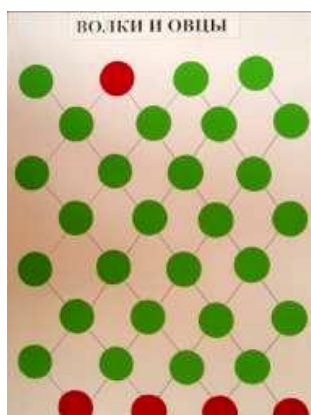
Игры, подготавливающие детей к игре в шашки и шахматы

Игры «Мельница», «Болотуду», «Сиджа», «Турецкие шашки» и другие для двух человек. Дети 6-7 лет могут играть самостоятельно без участия взрослых. Это игры, развивающие образное и логическое мышление, самостоятельность поиска решения, настойчивость в стремлении одержать победу в очередной партии.

На начальном этапе лучше предложить детям игры на передвижение, и только после того как дети их освоят, перейти к играм шашечного хода.

Игры на передвижение

ВОЛК И ОВЦЫ



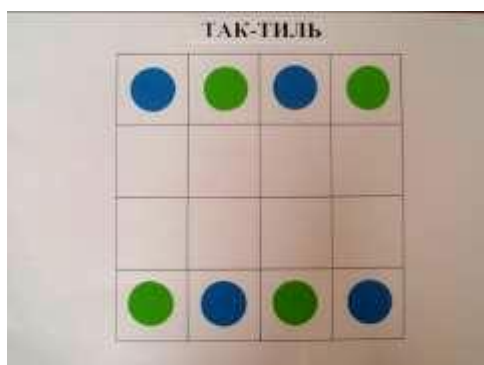
Одна фишка – Волк – один игрок. Четыре фишки – Овцы – второй игрок.

Фишки на поле ходят только по линии, за один ход фишку можно передвинуть на один кружок. Первым ходит Волк, он может ходить вперед и назад. Овцы ходят только вперед.

Задача Овец: запереть Волка, чтобы ему было некуда идти.

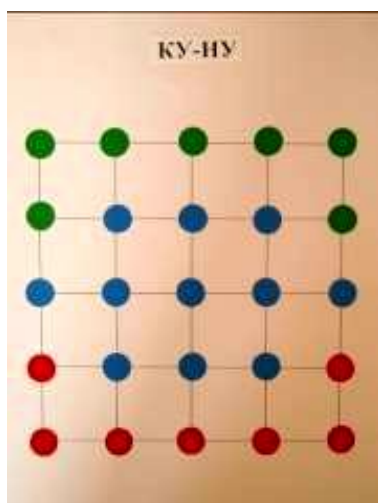
Задача Волка: прервать цепь Овец и оставить их позади.

ТАК - ТИЛЬ



Каждый из играющих ставит свои четыре фишки по обе стороны поля, через одну с фишками противника, как показано на игровом поле. За один ход можно передвинуть свою фишку на одну свободную клетку вверх или вниз, вправо или влево, но не по диагонали. Снимать фишки противника нельзя. Выигрывает тот, кто составит первым, один ряд по вертикали, горизонтали или по диагонали.

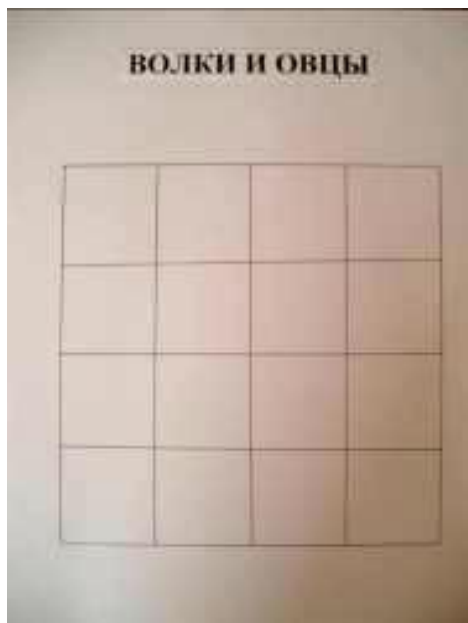
КУ – НУ



Семь твоих воинов стоят на одном берегу, а семь моих на другом. Кто из них быстрее успеет перейти по камушкам на тот берег? Бросаем жребий. Любой из воинов прыгает на свободный соседний камень, но только по диагонали, теперь точно также прыгает мой воин.

Оставаться всему отряду на месте никак нельзя: разве удержишь долго равновесие, стоя на скользком камне посреди бурного потока? Если все пересечения – камушки впереди уже заняты, то придется прыгать назад – опять по диагонали – на свободное место.

ВОЛКИ И ОВЦЫ



На поляне гуляют две овечки. Вдруг приходят два волка и говорят:

- Уходите отсюда, это наша поляна.
- Нет, наша! – отвечают овцы. – Не уйдем!

- Ну, тогда мы вас съедем.
- Это мы еще посмотрим, кто кого съест.

- Ах, так?! – удивились волки.

- Тогда давайте играть!

Разделили квадратную поляну на 16 клеток, встали по углам.

- А дальше что? – спрашивают овцы.

- Будем ходить по очереди: то волк, то овца, причем каждый из нас может передвигаться на соседнюю клетку вперед, назад, влево или вправо – в общем, на одну клетку по вертикали или горизонтали. Но, если овца вдруг заезвается и окажется на какой-нибудь соседней клетке по диагонали, то волк очередным ходом может съесть ее! Тогда он становится на клетку, где была овца, а та уходит с поляны.

- А если волк заезвается? – спросили овцы.

- Тогда уже овца может съесть волка. Если захочет, конечно.

Кто в конце на поляне останется, тот и выиграл.

Игры шашечного хода

СИДЖА



Играют двое, у каждого игрока по 12 фишек одного цвета, которые они расставляют по две за каждый ход на любые клетки игрового поля. После расстановки фишек можно делать ход в любом направлении на свободную ячейку. Если вам удалось поставить рядом с фишкой противника с двух сторон свои фишки, то она считается «закрытой» и снимается с поля. Фишки, закрытые при расстановке, не снимаются.

Выигрывает тот, кому удалось снять с поля большее число фишек противника.

Подсчет делается тогда, когда на поле остается мало фишек, и дальнейшие ходы не дают возможности снимать фишки противника.

БОЛОТУДУ



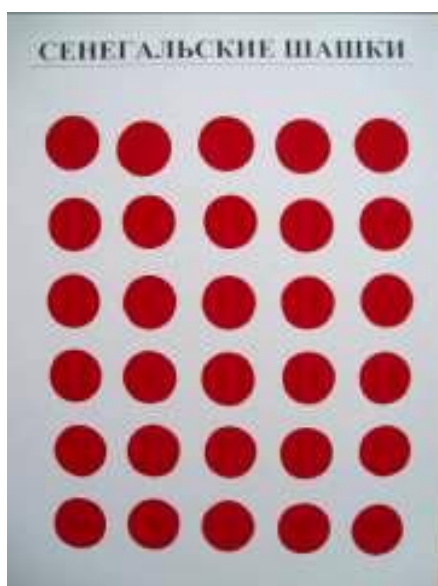
У каждого из партнеров по 12 шашек. Они по очереди расставляют все свои шашки на доске. За один ход выставляются по две шашки. Занимать можно любую свободную клетку, однако с таким условием, чтобы 3 одинаковые шашки не оказывались по 3 в ряд в смежных клетках. Эта расстановка - очень существенный момент игры. В ней - залог успеха.

Когда все шашки расставлены, начинается второй этап игры, во время которого, особенно при неумелой игре вашего противника, вы можете исправить промахи, допущенные при расстановке.

На этом этапе, наоборот, вся суть игры в том, чтобы поставить свои шашки по 3 в ряд. Тот, кто выставляет тройку, получает право снять одну (любую) из примыкающих справа и слева к этой тройке шашек противника. Игроки ходят по очереди, передвигая за один ход одну свою шашку на одно поле по вертикали или по горизонтали.

Игра ведется до тех пор, пока у одного из партнеров останутся лишь 2 шашки и он не может образовать тройку, или когда партнеры не рискуют идти на обострение и повторяют одни и те же ходы. В этом случае партнеры соглашаются на ничью.

СЕНЕГАЛЬСКИЕ ШАШКИ

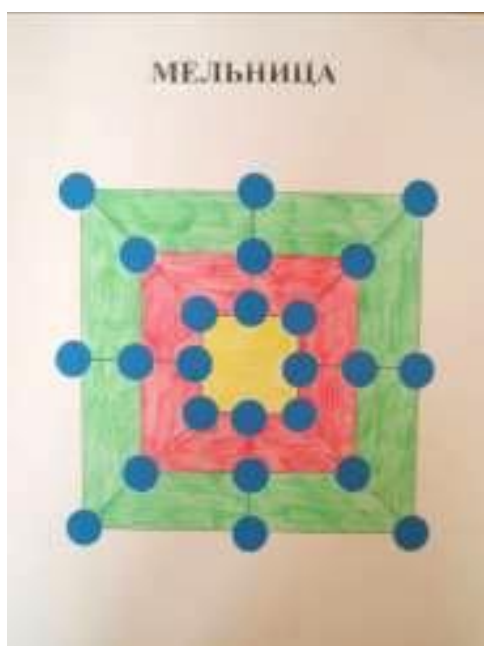


Два игрока берут по 14 фишек разного цвета и расставляют их так, чтобы занять со своей стороны игрового поля 2 ряда и 2 ячейки в третьем ряду. В итоге пустыми остаются две средние ячейки среднего (третьего) ряда. Ходить можно на свободную ячейку вперед и в стороны.

По диагонали и назад ходить нельзя. Фишки противника можно рубить. Если ваша фишка достигла крайнего противоположного ряда, то она снимается. Игра заканчивается тогда, когда ни один из противников не имеет возможности для хода.

Выигрывает тот, у кого больше осталось фишек на поле.

МЕЛЬНИЦА



Цель игры - выставить три своих фишки в ряд. В начале игры оба участника поочередно ставят по одной фишке на поле, стараясь выполнить задачу. Это продолжается, пока игроки не разместят все фишки на доске.

Если кто-то уже выставил ряд из трех элементов, он забирает с поля фишку оппонента на выбор. Освободившееся пространство дает возможность передвигать фишки.

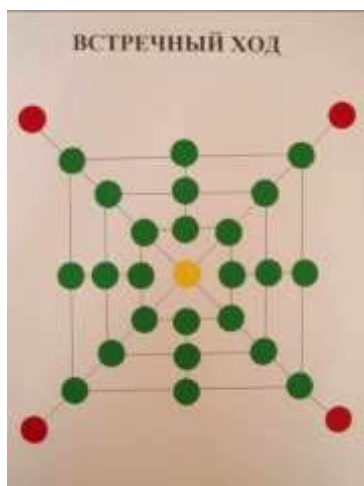
При построении ряда на одном и том же месте, фишку вы забираете только за первый раз.

Когда оба игрока остались с тремя фишками на поле, начинается борьба за последнюю, финальную линию. Проигравшим игроком считается тот, кто попадает хотя бы под одну категорию:

У него не осталось фишек или осталось меньше трех, поэтому невозможно построить ряд.

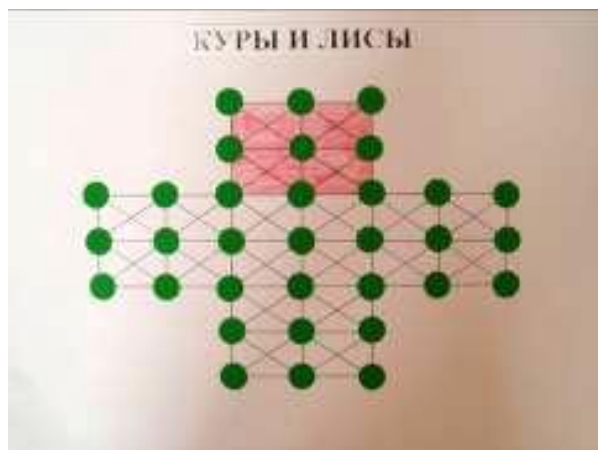
Заблокирован противником и не может сделать ход.

ВСТРЕЧНЫЙ ХОД



Играют два человека. У каждого по 2 фишки на своей половине игрового поля – красные кружки. Игровая задача нужно перевести свои фишки на место фишек противника, при этом каждая из фишек должна пройти через центральный желтый круг. Ход возможен только по линиям, соединяющим точки игрового поля. Если в игре создается ситуация, при которой один из игроков не может передвинуть никуда свою фишку, то он пропускает ход.

КУРЫ И ЛИСЫ

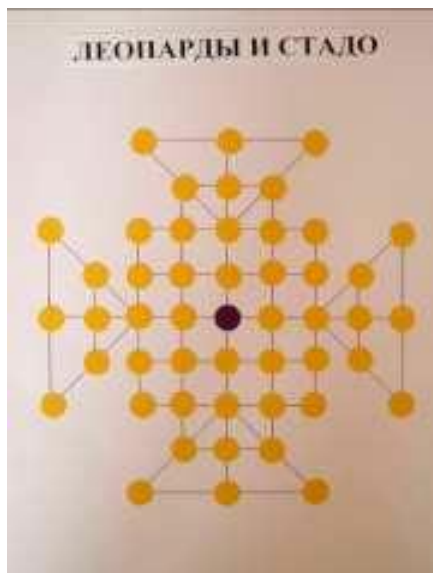


В игре участвует 2 человека. Для игры 2 фишки «Лисы» устанавливаются в левом и правом передних углах: «лисий дом» (обозначен красным цветом на поляне). «Куры» 20 фишек занимают свободные точки напротив «лисского дома». Причем точки рядом с «лисами» остаются свободными.

Цель игры – окружить домик лисы и по возможности занять его. Начинают «куры», ходят на одну клетку вперед и в сторону, назад нельзя ходить. «Лисы» ходят в любом направлении и могут срубить «кур», в том числе и несколько штук подряд, если за каждой последующей фишкой есть свободная точка. Если играющий упустил возможность сбить «курицу», то противник может поймать его, т. е. забрать одну «лису». Пойманную «лису» можно получить назад, обменяв ее на следующую «курицу», сбитую оставшейся «лисой».

Если в лисьем доме заняты все 9 точек «курами», то «лисы» проигрывают. Если у «кур» осталось 8 фишек, то выиграли «лисы».

ЛЕОПАРДЫ И СТАДО



В игре играют два человека. У одного играющего 2 желтые фишки «леопарды», у другого 24 синие фишки «коровы». Цель играющего «коровами» – поставить фишки противника в такое положение, когда они не смогут двигаться. Цель играющего «леопардами» убрать с поля столько фишек противника, что оставшиеся уже не смогут помешать передвижению «леопардам».

Начинает игру «леопард», он ставит 1 фишку в центральную точку игрового поля. Затем ходит «корова» в любую точку поля, затем второй «леопард», ход «коровы». Затем «леопарды» начинают двигаться по полю. «Коровы» не двигаются, пока последняя из них не окажется на поле.

Фишки передвигаются по полю в любом направлении вдоль линий, но только на следующую пустую точку. «Леопарды» могут срубить фишки противника, но если есть за ней свободная точка. «Коровы» рубить не могут.