Игры на бумаге: поля и правила

Четыре игры для двух участников. Нужны карандаши; поля можно печатать по отдельности.

Какие листы взять

Морской бой: листы 2 и 3, по одному каждому. Точки и квадраты: лист 4. Быки и коровы: лист 5. Крестики-нолики: лист 6. Печатайте на A4 с одной стороны, в масштабе 100%, без подгонки. В игре важна читаемость, а не точный размер клетки.

Морской бой: учебное поле 6 × 6

На своём верхнем поле разместите три прямых корабля длиной 3, 2 и 1 клетку. Они не касаются друг друга ни боками, ни углами. Корабли занимают шесть клеток. Закройте поле от соперника. По очереди называйте координату: латинская буква A-F и число 1-6, например A1. Соперник отвечает «мимо», «попал» или «потопил», когда поражены все клетки корабля. Записывайте свои выстрелы на нижнем поле; один адрес дважды не называйте. Попадание даёт ещё один выстрел, промах передаёт ход. Побеждает тот, кто первым потопил все три корабля соперника. Каждому игроку нужен один полный лист: свои корабли и свой учёт выстрелов.

Точки и квадраты: 4 × 4 точки

В свой ход соедините две соседние точки одной линией по горизонтали или вертикали. По диагонали проводить линии нельзя; уже проведённую линию повторять нельзя. Замкнули квадрат из четырёх сторон - впишите в него свой знак, получите одно очко и ходите ещё раз. Одна линия может закрыть сразу два квадрата: это два очка и один дополнительный ход. Игра заканчивается, когда проведены все 24 линии. На поле девять квадратов; выигрывает участник, у которого их больше.

Быки и коровы: три разные цифры

Один игрок тайно записывает три разные цифры из 1, 2, 3, 4, 5, 6; ноль не используют. Второй записывает попытку из трёх разных цифр того же набора. Бык - верная цифра на верном месте, корова - верная цифра на другом месте. Каждая цифра учитывается один раз, поэтому сумма быков и коров не больше трёх. Например: секрет 362, попытка 326 - один бык и две коровы. Три быка означают разгадку. На бланке десять строк; если они закончились, возьмите новый бланк и продолжайте с тем же секретом. Затем поменяйтесь ролями.

Контроль печати: 5 см

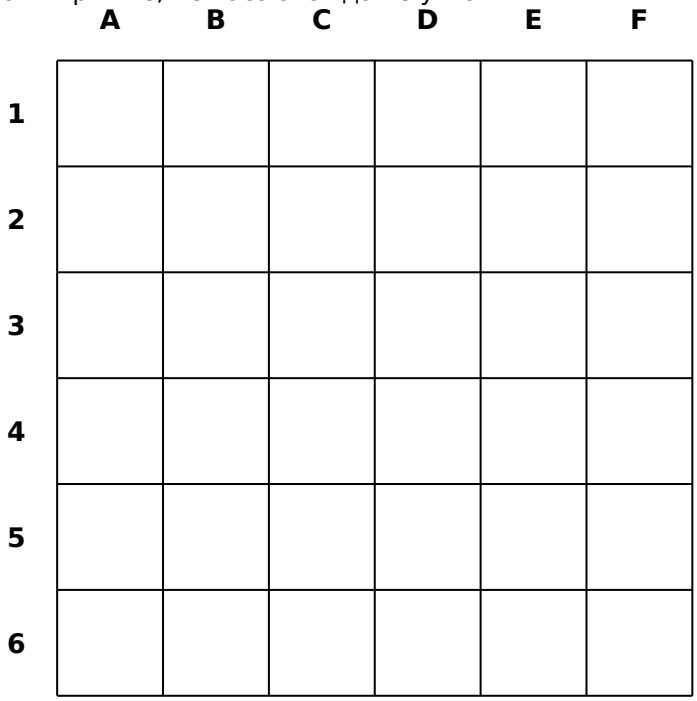
Выбирайте игру по знакомым ребёнку действиям.

Морской бой - игрок 1

Один лист на игрока. Верхнее поле с кораблями держите в секрете; на нижнем отмечайте свои выстрелы.

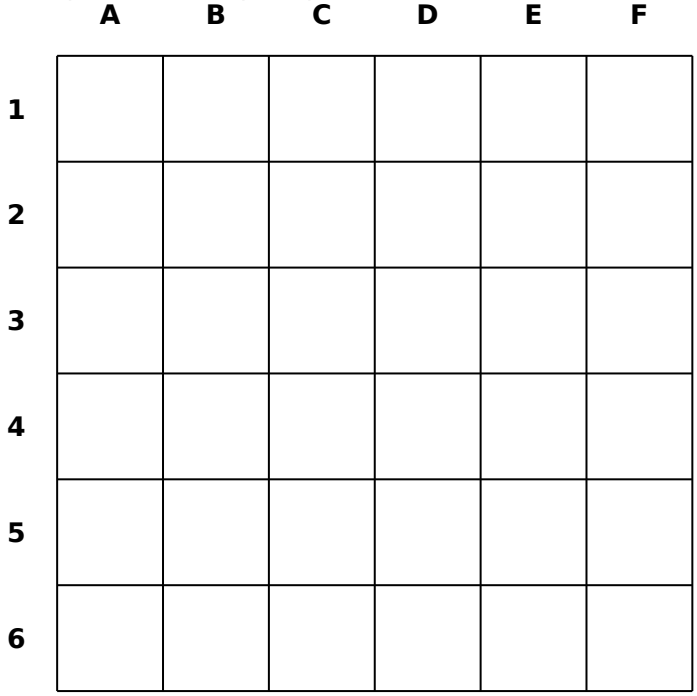
Мои корабли

Длины: 3, 2, 1. Корабли прямые, не касаются даже углами.



Мои выстрелы

Один выстрел - одна координата, например A1.



X - попадание. Маленький кружок - промах.

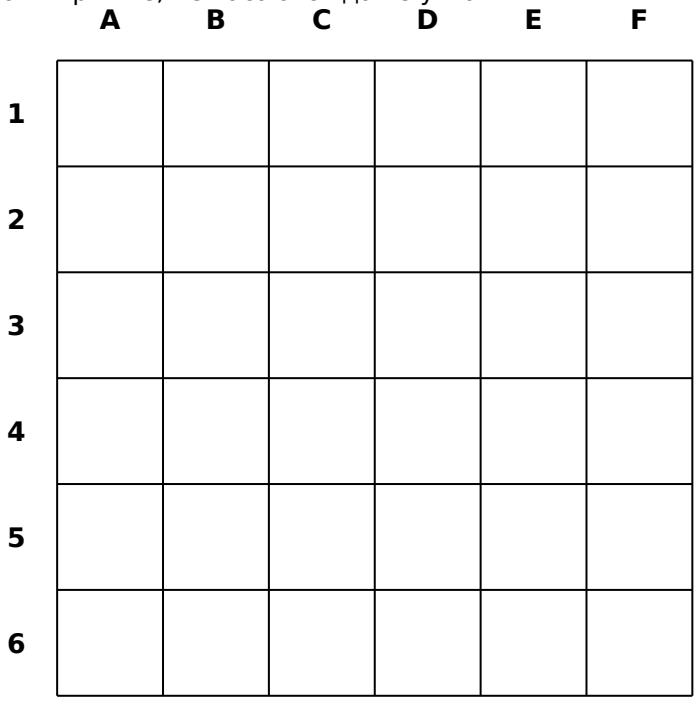
Попадание: ходите ещё раз. Промах: ход переходит сопернику.

Морской бой - игрок 2

Один лист на игрока. Верхнее поле с кораблями держите в секрете; на нижнем отмечайте свои выстрелы.

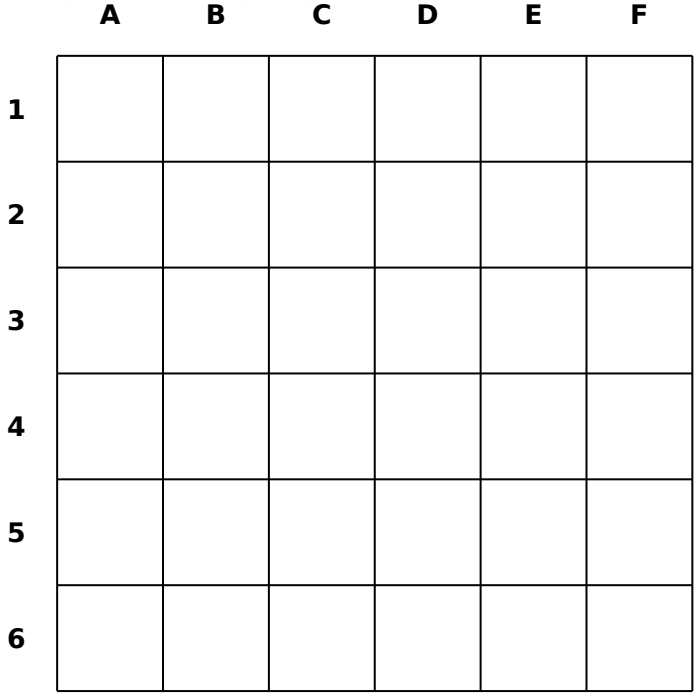
Мои корабли

Длины: 3, 2, 1. Корабли прямые, не касаются даже углами.



Мои выстрелы

Один выстрел - одна координата, например A1.



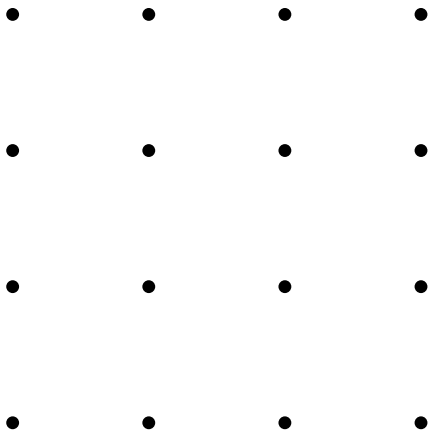
X - попадание. Маленький кружок - промах.

Попадание: ходите ещё раз. Промах: ход переходит сопернику.

Точки и квадраты

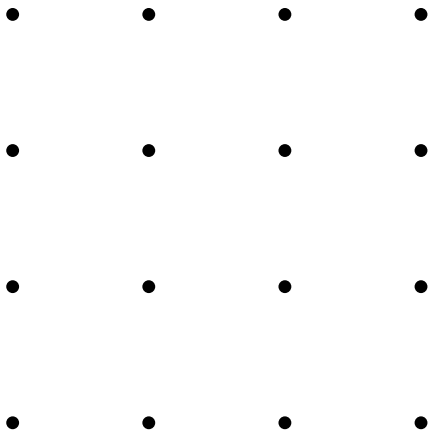
По одной линии между соседними точками. Замкнули квадрат - поставьте свой знак и ходите ещё раз.

Партия 1



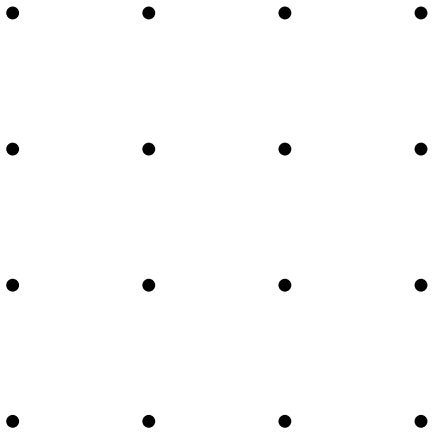
Знаки: ____ и ____ Счёт: ____ : ____

Партия 2



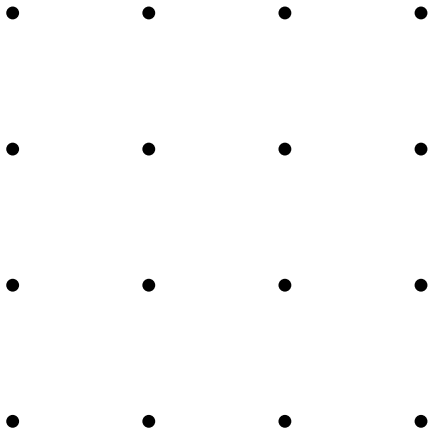
Знаки: ____ и ____ Счёт: ____ : ____

Партия 3



Знаки: ____ и ____ Счёт: ____ : ____

Партия 4



Знаки: ____ и ____ Счёт: ____ : ____

На каждом поле 16 точек, 24 возможные линии и 9 квадратов. Диагонали и повтор линий не разрешены. Два квадрата за одну линию дают два очка и один дополнительный ход.

Быки и коровы

Секрет: три разные цифры из 1-6. Запишите его отдельно и спрячьте. Два бланка для двух раундов.

Бык - цифра и место верны. Корова - цифра верна, место другое. Пример: секрет 362, попытка 326 = 1 бык + 2 коровы. Три быка - ответ найден.

Раунд 1 / загадывает: _____

№	Попытка (3 цифры)	Быки	Коровы
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Не повторяйте цифры в секрете и попытке. Быки + коровы не больше трёх. Если строк не хватило, продолжайте на новом бланке с тем же секретом.

Раунд 2 / загадывает: _____

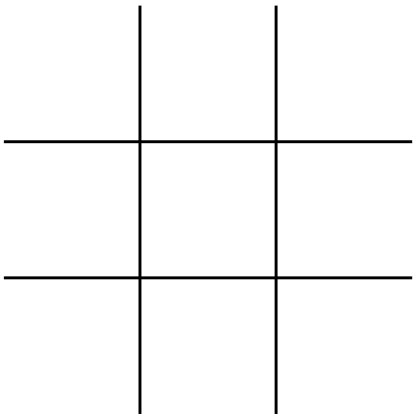
№	Попытка (3 цифры)	Быки	Коровы
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Меняйтесь ролями после разгадки. Печатайте этот лист повторно для новых раундов.

Крестики-нолики: шесть партий

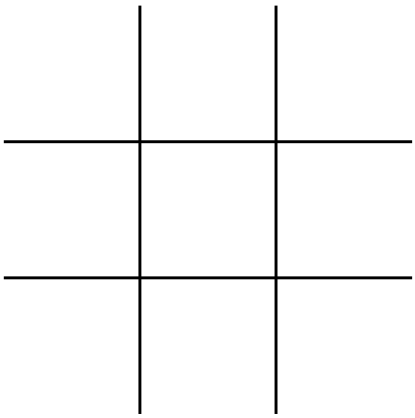
X начинает; затем X и O ходят по очереди в свободную клетку. Три одинаковых знака в ряд, столбец или по диагонали - победа. Все клетки заняты и такого ряда нет - ничья.

Партия 1



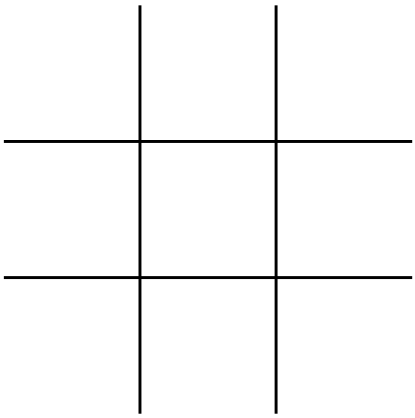
Итог: X / O / ничья

Партия 2



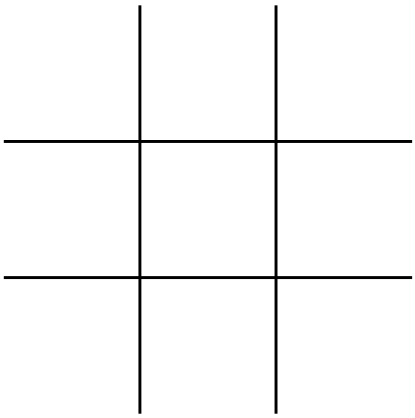
Итог: X / O / ничья

Партия 3



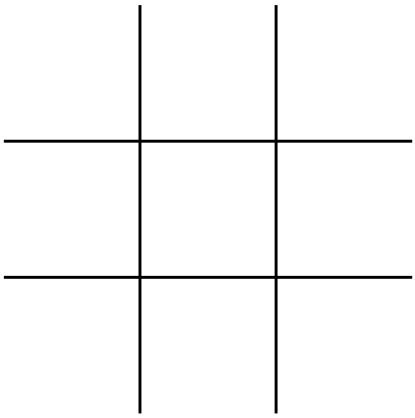
Итог: X / O / ничья

Партия 4



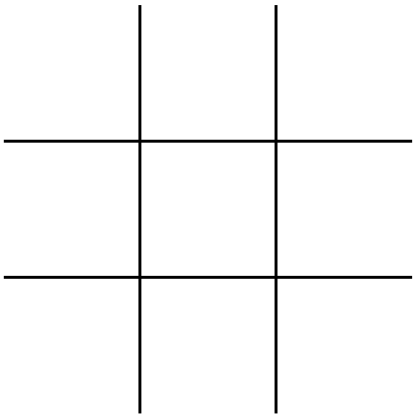
Итог: X / O / ничья

Партия 5



Итог: X / O / ничья

Партия 6



Итог: X / O / ничья