

# Настольные игры



**Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории. Сегодня, мы продолжаем играть в игры, истоки которых уходят в архаическую древность; новые технологии ведут к модернизации старых игр и к появлению новых. Привычный набор домашних развлечений - карты и домино, шахматы и шашки - достался нам от минувшего века.**



**Однако наши предки знали и другие, ныне полузабытые, настольные игры. Мы решили вспомнить старые игры и рассказать про них вам.**

**В 19-м и 20-м столетиях играли в головоломки, которые сейчас зовутся английским словом "пазл":**

**«Жатва». 1830-е**

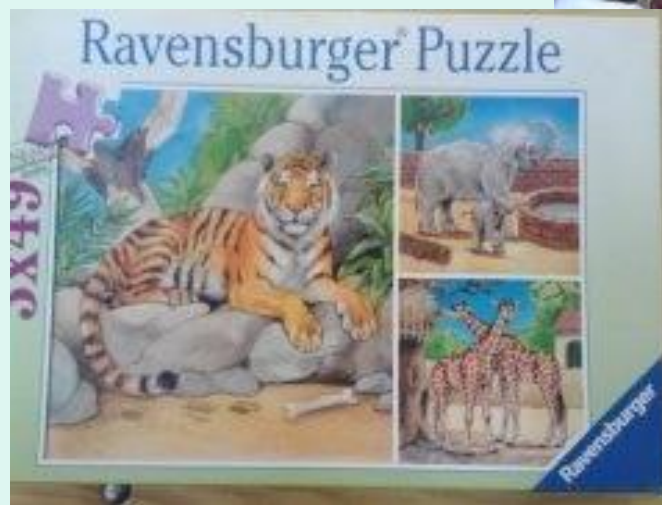


# Современные пазлы красочны и разнообразны...

Родиной пазлов по разным версиям считают Германию, Францию, Англию. В России пазлы появились во 2 четверти 19 века в Санкт-Петербурге, и дети собирают их до сих пор. Это очень увлекательное занятие! Рекомендуем.

Сейчас можно приобрести даже 3D пазлы и собирать, например, объёмные модели знаменитых зданий.

Попробуйте и вам понравится!



Занять досуг взрослым и детям помогали игры двух типов. К первому относились игры азартные, сугубо развлекательные, сулившие выигрыш. В них игрок обычно передвигал фишку по полю в зависимости от числа очков, выпавших на брошенной им кости. Его дальнейшие действия - пропуск хода, движение вперед или назад - определялись правилами. Они нередко бывали составлены в стихотворной или в юмористической форме. Таковы «Игра в гусек» и ее трансформация "Игра в путешествие",

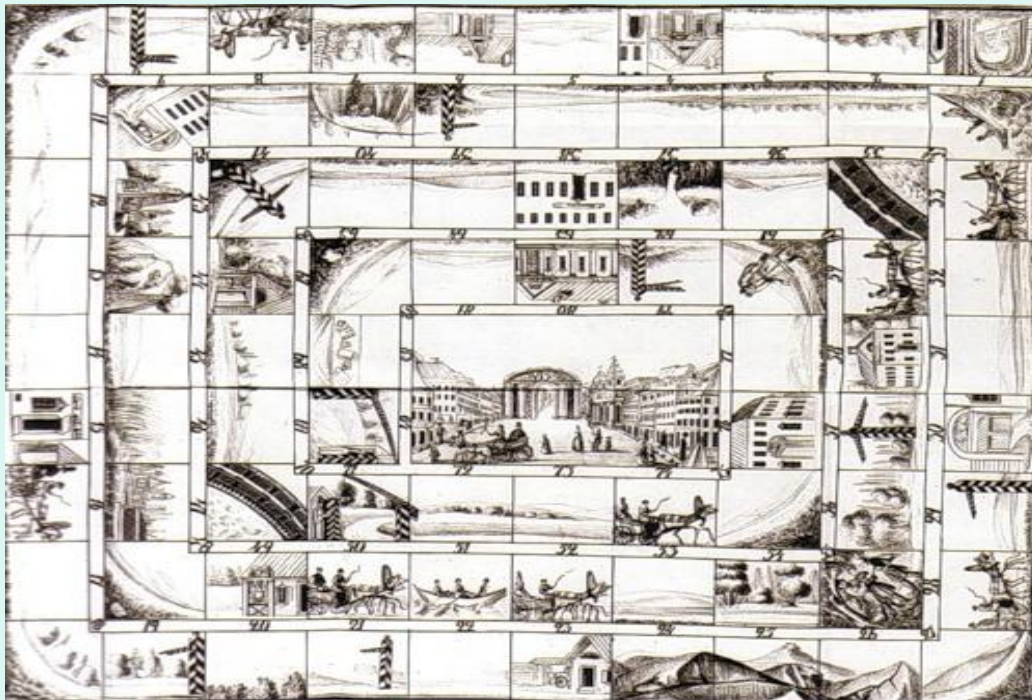




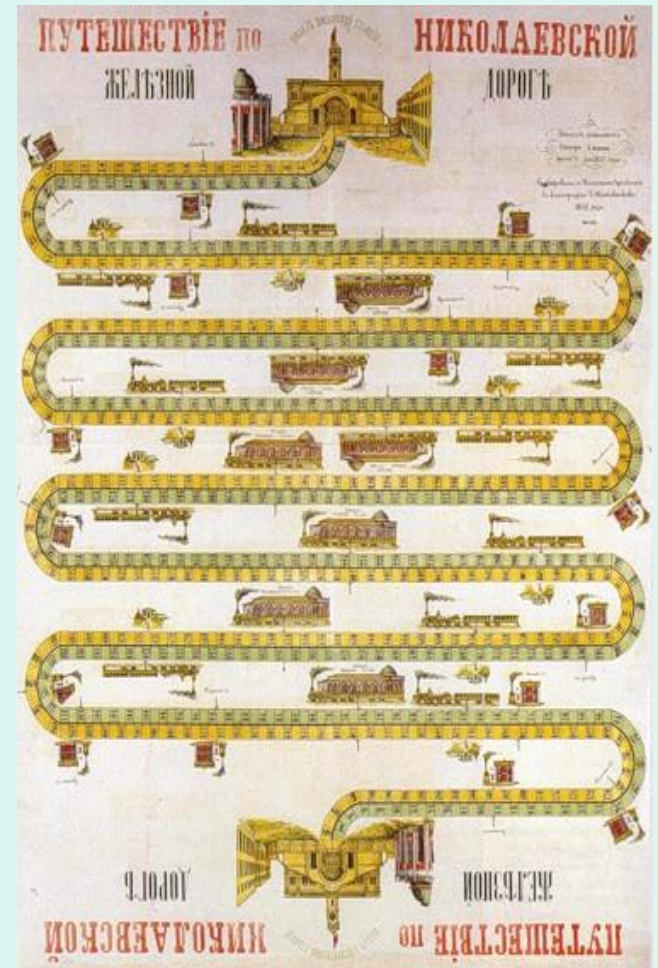
- В игре может участвовать любое количество игроков. Каждый из игроков перемещается на столько номеров, сколько выбросил очков. Правилами оговариваются действия игрока, попавшего на некоторые из полей (отодвинуться назад, начать игру сначала, платить в кассу). Побеждает участник, первым пришедший на поле №36 (1913 год)

# Игры-путешествия

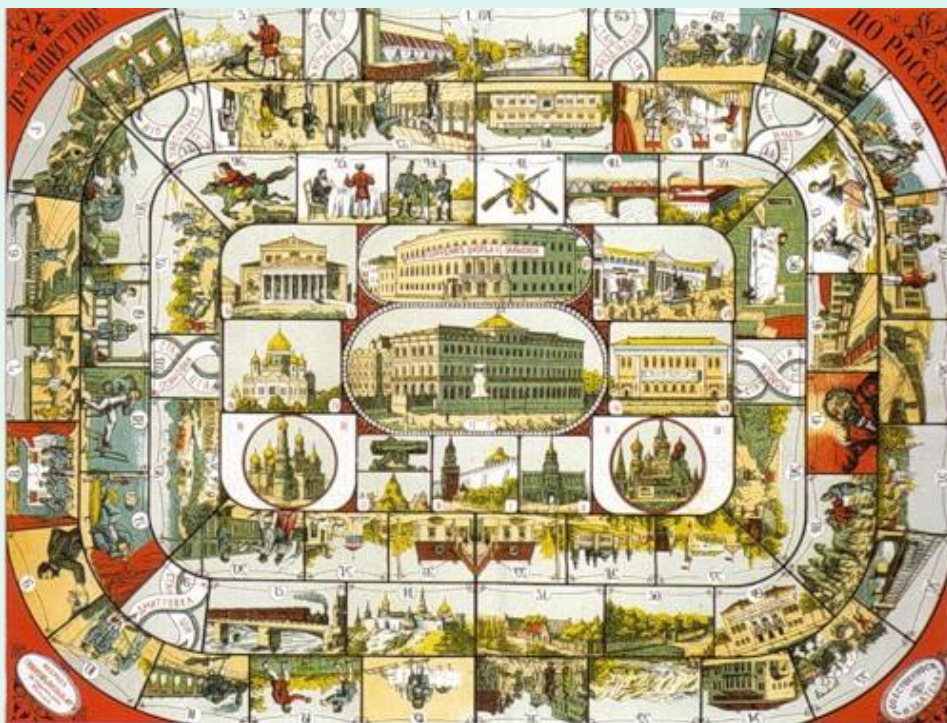
Новоизобретенная игра «Почта или  
Путешествие в город». 1849 год



Путешествие по  
Николаевской железной  
дороге". 1857 год



# Путешествие по России". 1885 год



*Цель игры* – быстрее других совершить железнодорожное путешествие из Одессы в Москву и обратно. Ехать можно либо через Харьков и Курск, либо через Киев и Смоленск, но, достигнув Москвы одним путем, вернуться в Одессу нужно другим. Игрок получает локомотив и передвигает его на столько станций, сколько выкинуто очков на кости. Посредством марок (ими служат, к примеру, орехи) игроки покупают себе билеты и оплачивают различные дорожные издержки.

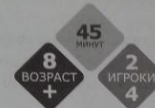


# Современная игра-путешествие «Мы живём в России»



## 4. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ Игра-ходилка

Вы стали участниками большой экспедиции, организованной Русским географическим обществом. Вам предстоит совершить путешествие вдоль границ Российской Федерации, пройти историческими маршрутами первооткрывателей, принять участие в археологических раскопках и экологических исследованиях. Преодолевая горы и моря, спускаясь по рекам, посещая города и заглядывая на необитаемые острова, вы откроете для себя, как красива, богата, многонациональна наша Родина.



**Вам потребуются:**  
планшет (сторона А),  
путеводитель,  
фишки,  
кубик,  
жетоны-монеты.

### Цель игры:

Пройти маршрут, собрав как можно больше научного материала (набрав как можно больше очков).

### Подготовка к игре:

Участники игры определяют очередность хода и устанавливают свои фишки на поле, отмеченное флажком.

### Ход игры:

Игроки делают столько шагов по маршруту планшета, сколько точек выпало на грани кубика.

Продвижение осуществляется в соответствии с ПУТЕВОДИТЕЛЕМ. Попав на зеленое поле, следует передвинуть фишку по стрелке вперед или, если нет стрелки, сделать еще один бросок кубика. Желтые поля предполагают выполнение специальных условий. Если игрок оказался на красном поле, необходимо пропустить ход и получить серебряную монету за проведенное научное исследование (кроме полей 13 и Ж, на них просто пропускается ход). Попав на белое поле, участник экспедиции получает 1 медную монету за собранный материал.

### Конец игры:

Когда третий игрок достигнет финиша, оставшиеся на маршруте участники делают по последнему ходу, после чего игра заканчивается. Первый игрок получает в награду 1 золотую монету, второй — 1 серебряную, третий — 1 медную. Затем игроки подсчитывают очки. Победителем становится тот, кто набрал наибольшее их количество.

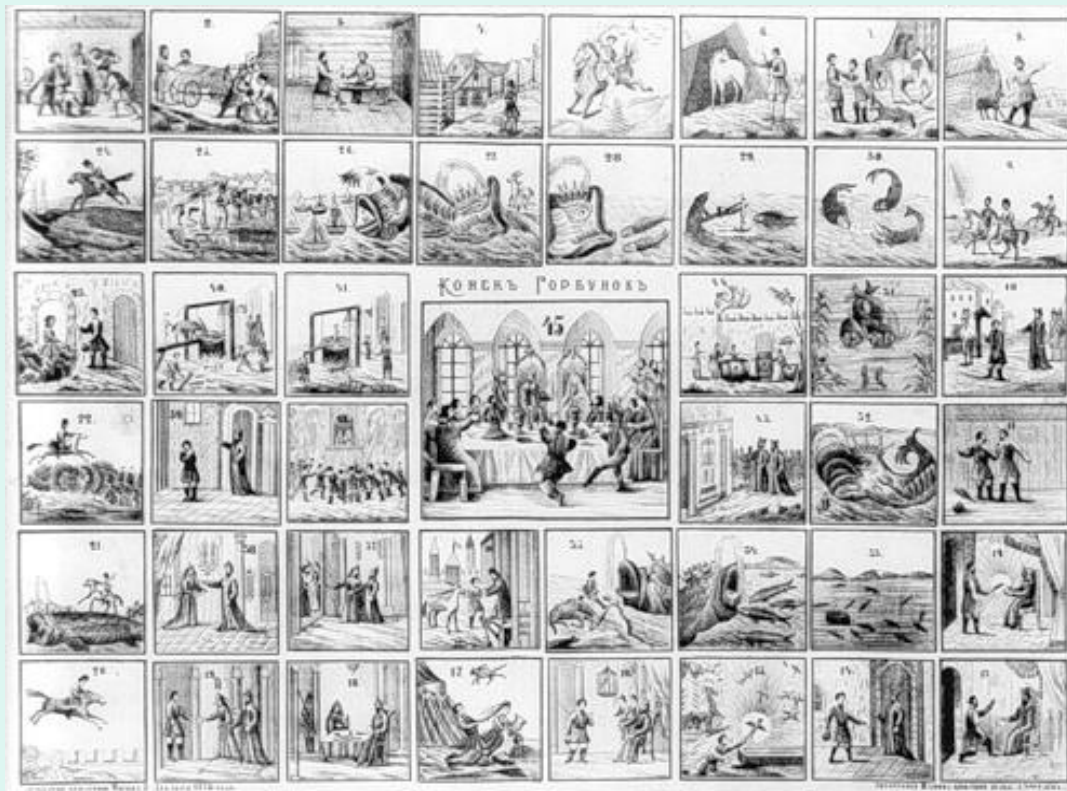
## **Современная игра «Путешествие по России» не менее интересна.**

Вам предстоит совершить путешествие вдоль границ Российской Федерации. Пройти историческими маршрутами первооткрывателей, принять участие в археологических раскопках и экологических исследованиях. Преодолевая горы и моря, спускаясь по рекам, посещая города, вы откроете для себя как красива, богата и многонациональна наша Родина.

**Цель игры-** собрать как можно больше научного материала, набрав как можно больше очков и узнав много интересной информации о своей Родине – России.

# Настольные игры по сказкам раньше ....

**«Конек Горбунук». 1876 год**  
Разновидность игры «Гусек»: игрок бросает кость и по числу выпавших очков передвигает свою фишку. Найдя в прилагающейся книжечке стихи под соответствующим номером, он определяет, что будет делать, например: «Не на небе, - на земле/ Жил старик в одном селе./ <...> Вот на первых на порах / Ты три марки получиай, / Во второй квадрат ступай».



...и сейчас очень интересны детям

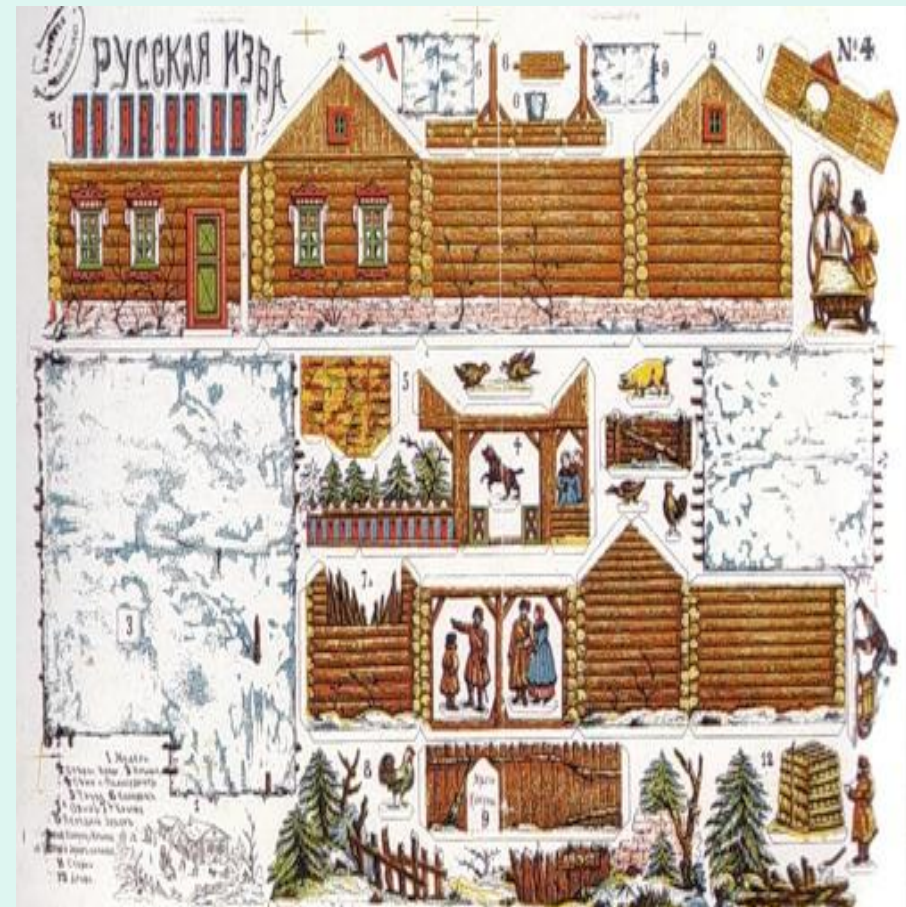


Игры по мотивам сказок развивают внимание, зрительное восприятие, память, мышление, а также помогают закрепить нам не только знания о русских народных сказках и их героях, но и об авторских сказках.



Ко второму типу относились игры - самоделки, головоломки, которые развивали внимание, усидчивость. Дети и взрослые с удовольствием строили площади, избы, архитектурные сооружения.

### Самоделки-панорамы: 1875 год



## Игры на "охотничью" тему: «Волк и Овцы». 1884 год

В центре поля находится логово Волка, его последовательно окружают сторожки со сторожами или пастухами, собачьи конуры, овчарни. Первый из участников играет за Волка, второй - за Сторожей, третий – за Собак, четвертый – за Овец (они стоят на месте, поэтому играть можно и втроем). В начале игры фишки устанавливаются на соответствующие рисунки по углам поля; возможные направления ходов оговорены правилами. Цель игры для Волка – пробраться в овчарни и съесть всех Овец. Если Сторожа и Собаки сумеют его «запереть» и он не сможет делать дальнейших ходов – Волк проигрывает



# Интересные игры 19 века

Архитектурные конструкторы: 1892 г

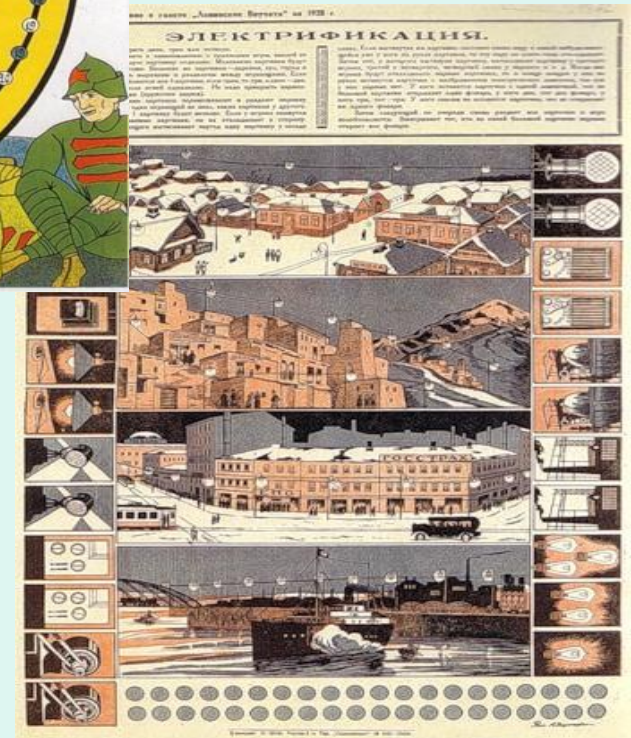
Головоломки из палочек: 1882 г





# Интересные настольные игры 20 века

«Лото», «Круговые перегонки», «Электрификация»



# *Интересные настольные игры 21 века, в которые мы играли и рекомендуем поиграть*

**Настольная игра "Наша семья"** для девочек станет увлекательным и интересным времяпровождением и позволит поближе познакомиться с ситуациями, которые могут возникать в реальной жизни. Игра очень интересна и позволяет одновременно занять от 2 до 6 играющих. Игра начинается с того, что девочки выходят замуж за мальчиков, которых любили практически с первого класса, а потом начинается самое интересное! Игра проведет девочек через большинство жизненных ситуаций, позволит научиться **самостоятельно** и, главное, правильно принимать решения, чтобы выходить из них.

Настольная игра "Наша семья" для девочек содержит в своем комплекте игровое поле, карточки, фишки, кубик, а также подробную инструкцию с правилами.

Игрушка рассчитана на детей от 9 до 14 лет.



**ANGRY BIRDS** — игра, развивающая не только конструкторские способности, но и ловкость рук, глазомер. Одному игроку необходимо построить сооружения, нарисованные на картах, придумать и соорудить собственные постройки, установить на них фигурки по образцу или в свободном порядке. А другому игроку надо, используя пусковое устройство, сбить эти фигурки и детали постройки, чтобы заработать очки и звёзды. Поиграй, заработай больше звёзд и стань чемпионом!!!!



# «Крестики-нолики 3Д»

## Цель игры:

Закрывать как можно больше линий шариками своего цвета.

## Правила игры:

В игре используются все три яруса конструкции. Ставить шарики нужно по очереди. Линия считается закрытой, если на ней располагаются три шарика одного цвета. Одно углубление в конце игры должно остаться не занятым.

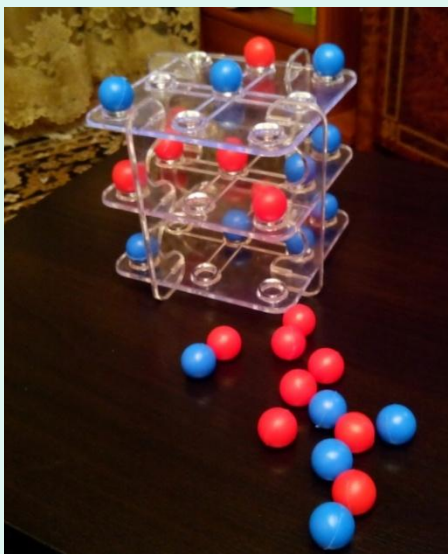
## Ход игры:

У каждого игрока по 15 шариков одного цвета (голубые или красные). По договоренности определяется тот, кто будет делать первый ход. Игрок кладет один шарик в любое углубление на любой ярус. Далее ход делает соперник. Задача каждого игрока - помешать в построении линии сопернику, но при этом занять как можно больше линий самому. Строить линии можно во всех плоскостях, по диагонали конструкции, от верхнего яруса, к нижнему и т.д. (на коробке представлены все возможные варианты).

## Окончание игры:

Когда все углубления кроме одного на всех трех ярусах заполнены, то игроки начинают подсчет количества построенных ими линий. Выигрывает тот, кто закрыл большее количество линий в игровом кубе шариками своего цвета.

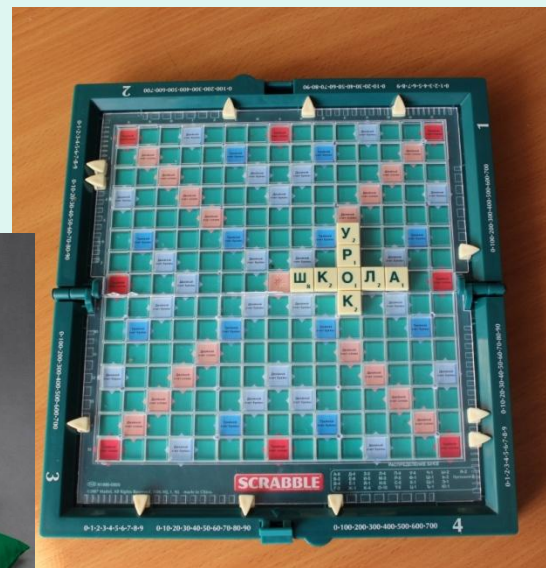
Игра развивает у ребенка логическое и пространственное мышление.



**Скрабл.** Если вы хотите не только приятно провести время, но и расширить кругозор, Скрабл — ваша игра! Недаром в Советское время она носила название «Эрудит». Задача игроков — составлять слова и располагать их на поле таким образом, чтобы захватить клетки с наибольшим количеством очков. Эта простая и умная настольная игра к тому же еще и очень увлекательна.

Игра очень и очень популярна: к примеру, в Европе достаточно легко встретить вполне серьёзных джентльменов, путешествующих поездом и коротающих время за Скраблом. По игре проводятся международные и локальные турниры как среди юниоров, так и среди профессиональных взрослых игроков.

Безусловно. Скрабл отлично развивает словарный запас, лингвистические навыки и кругозор ребёнка, укрепляет его память и способности к анализу.



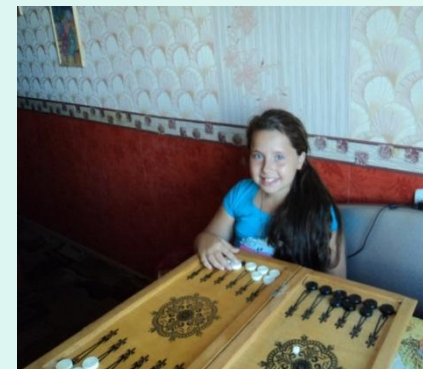


**Играя в настольные игры, мы пришли к выводу,** что они помогают нам поддерживать общение с близкими людьми, учат уважать друг друга, соблюдать правила.

Они оказывают благотворное влияние на наше умственное и психическое развитие. Играя в настольные игры мы не только закрепляем определенные знания, но развиваем фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительно восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью настольных игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение.

Более того, настольные игры дают нам возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе.

**Играйте в настольные игры с родителями или с друзьями, дома или в пути! Они подарят вам хорошее настроение!**



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**