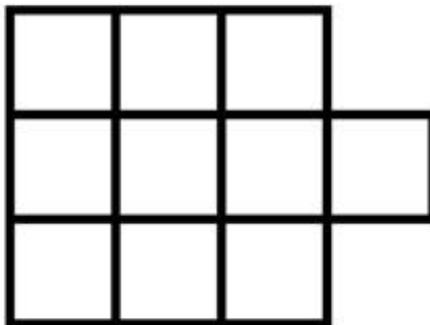
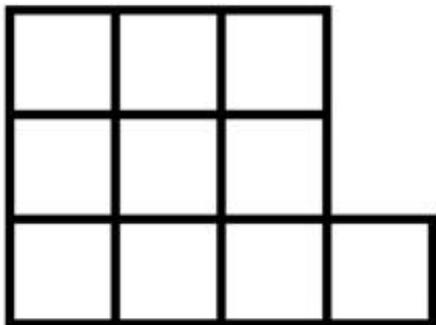


Эти удивительные крестики-нолики

«Крестики-нолики» (во всех разновидностях) – великая игра, потому что она развивает внимание и умение размышлять. Эта игра хороша как развивающая именно в этом возрасте. Поэтому научите ребёнка играть в неё и играйте с ним как можно чаще. Правила игры для детей и родителей обычных «Крестиков-ноликов» вам известны, поэтому предлагаю ещё несколько разновидностей этой игры.

Крестики-нолики с «довеском».

Ребёнок, научившись хорошо играть в классическую игру, может научиться приводить игру хотя бы к «ничьей». Этот вариант игры продлит очарование старинной игры. Правила игры те же. Меняется только игровое поле.



Го-моку.

Старинная японская игра, представляющая собой не что иное, как хорошо знакомые «Крестики-нолики» на клетчатой бумаге. Поле для игры можно увеличивать постепенно, начиная с 9x9 до 19x19. Побеждает тот, кому удалось поставить пять крестиков (или, соответственно, 5 ноликов) в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали.

Считается, что у первого игрока есть выигрышная стратегия, поэтому пусть ваш ребёнок ходит первым.

«Треугольная ловушка».

Развивает внимание и математические способности.

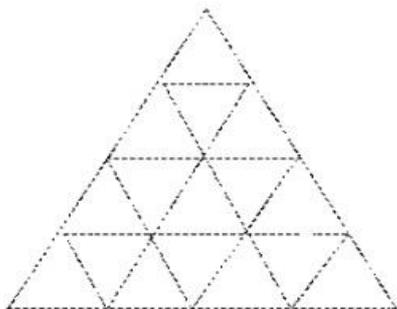
Для игры необходима заготовка на листе бумаги, нарисованная простым карандашом и два фломастера или карандаша разного цвета.

Играют двое.

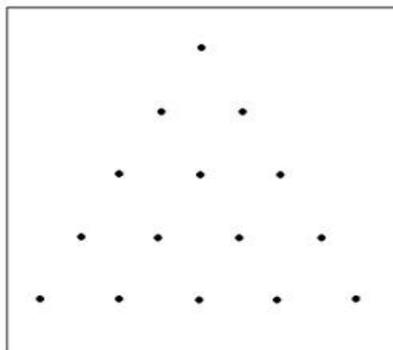
Каждый из участников по очереди обводит своим фломастером (цветным карандашом) одну короткую линию, стараясь сделать треугольник своего цвета. Победителем считается тот, кто первым вычертит треугольник своего цвета.

Во втором варианте игры необходимо соединять соседние точки.

I вариант

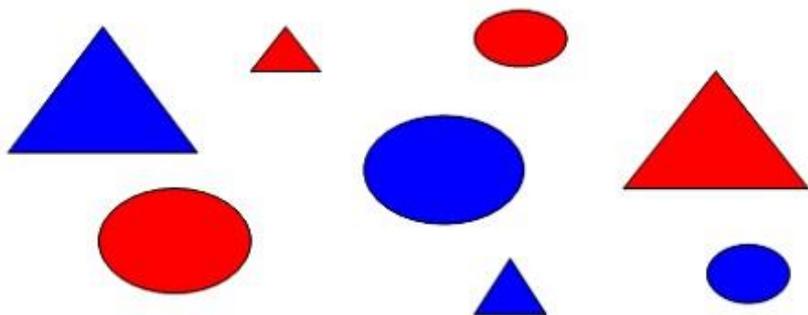


II вариант



Игра «Да-нет»

Данная игра строится на логическом приёме исключения. Один человек загадывает одну из фигур, а другой с помощью всего трёх вопросов должен её отгадать. Отвечать на вопросы можно лишь двумя словами :«да» или «нет».



Например, вы загадали большой красный круг. Если ребёнок, хочет узнать какого цвета загаданная фигура, он должен задать вопрос: «Эта фигура синяя (или красная)?»

Вы отвечаете: «Нет» или «Да». Ребёнок мысленно должен отбросить ненужные фигуры. Далее, таким же образом, он может узнать какой формы эта фигура, задавая вопрос: «Она круглая?».

Третий, последний вопрос будет уже про размер. Последовательность вопросов может быть и другая, но не забывайте, что вопросов может быть всего три. Алгоритм угадывания фигуры может задать взрослый.