

Игра «Скоростные шашки»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний о транспорте.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и 24 шашки. Можно использовать игровое поле 6x6 и 12 шашек. Вместо шашек используются фигурки с различными видами транспорта.

Правила игры: право первого хода выбирается путем считалки или с помощью кубика, у кого больше число, тот и делает первый ход. Далее ходы делаются поочередно по диагонали, по ячейкам темного цвета.

Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно ответить на вопрос о транспорте и правилах поведения в нем. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем замены шашки (используется шашка без фигуры).

Игра «Зоомир»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний о животных и птицах.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и 24 шашки. Можно использовать любое игровое поле. Вместо шашек используются фигурки с различными животными и птицами.

Правила игры: право первого хода выбирается путем жеребьевки. Далее ходы делаются поочередно по диагонали, по ячейкам темного цвета.



Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно ответить на вопрос о животном мире и птицах. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем замены шашки (используется шашка без фигуры).

Ссылка для скачивания подробного описания игр:
<https://yadi.sk/d/qQEuvdtp3ThyB8>



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №14 «Солнышко» Старооскольского городского округа



«Чудо 3D - шашки»



Домарева Елена Николаевна,
воспитатель,
Салькова Елена Викторовна,
воспитатель,
Вышегородцева Ольга Соломоновна,
воспитатель

г. Старый Оскол, 2018 г

Игра «Дорога без опасности»

Цель: расширить представления детей о дорожных знаках, формировать умение использовать их в жизни.

Материал: игровое поле 8x8 (или 6x6) клеток и 24 (или 12) шашки, представляющих собой дорожные знаки (красные - запрещающие знаки и приоритета; синие - предписывающие и информационные знаки). Таким образом, синие играют против красных.



Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно назвать знак и озвучить, где и как он используется. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем снятия дорожного знака с основания.

Игра «Лудо»

Цель: выстроить свои шашки по диагонали от своего угла. Кто сделает это первым, тот и победил.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и по 4 одинаковые шашки для каждого игрока, игровой кубик.

Правила игры: Играть можно вдвоём, втроём и четвером. Когда игроков больше двух, то надо взять для каждого игрока шашки одной группы (например, 4 бочонка, 4 пчелки, 4 ягодки, 4 цветочка). Количество шашек на каждого игрока - четыре. В начале игры они находятся рядом с доской, в углах.

Игроки по очереди кидают кубик. При выпадении шестёрки, игрок получает возможность поставить одну из своих шашек на свой угол доски. Идти нужно из своего угла по часовой стрелке. Далее шашку передвигают по периметру доски. На какое количество клеток – определяет число на брошенном им кубике. Доведя шашку до своего угла, игрок загоняет её по диагонали до центра доски.

Настигая шашку противника можно через неё перепрыгнуть. Если же число на выброшенном кубике позволяет накрыть шашку другого игрока, то шашка противника снимается с доски и тому надо снова вводить её в игру.



в

Игра «Шашки –букашки»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний о насекомых.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и 24 шашки. Можно использовать игровое поле 6x6 и 12 шашек. Вместо шашек используются фигурки божьих и пчелок.

Правила игры: право первого хода выбирается путем считалки или с помощью кубика, у кого больше число, тот и делает первый ход. Далее ходы делаются поочередно по диагонали, по ячейкам темного цвета.



Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно ответить на вопрос про насекомых. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем замены шашки (используется шашка без фигуры).

Игра «Сказочный бал»

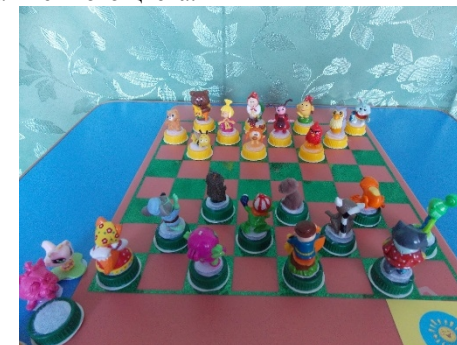
Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний о сказках и сказочных героях.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и 24 шашки. Можно использовать любое игровое поле. Вместо шашек используются фигурки с различными сказочными персонажами.

Правила игры: право первого хода выбирается путем жеребьевки. Далее ходы делаются поочередно по диагонали, по ячейкам темного цвета.

Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно ответить на вопрос про сказки и сказочных героев. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем снятия фигуры с основания.



Игра «Молния»

Цель: «побить» или «запереть» все шашки противника.

Материал: игровое поле — это неправильный шестиугольник с четырьмя сторонами в четыре гексагона и двумя бортовыми. Количество шашек 9.

Правила игры: право первого хода выбирается путем жеребьевки. Простая шашка ходит вперёд в трёх направлениях, рубит во всех шести направлениях. Взятие обязательно, серию взятий необходимо доводить до конца. «Правило большинства» отсутствует: при выборе из двух или более веток взятия игрок может выбрать любую.



Простая шашка становится дамкой в противоположном углу от игрока. При этом она обязательно должна там остановиться, как в международных шашках: если шашка попала на дамочное поле и продолжает бить как простая (и при этом покидает дамочное поле), то она остаётся простой; если же может бить как дамка, она останавливается и может продолжить взятие только следующим ходом.

Игра «Невские шашки»

Цель: выигрыш партии сразу у трех соперников методом снятия их шашек с доски. Каждый игрок играет сам за себя, но возможна и парная игра.

Материал: игра производится на темных клетках специальной доски. Каждый игрок имеет по 6 шашек своего цвета: белые, желтые, красные и зеленые шашки.

Правила игры: игроки делают ходы поочередно по часовой стрелке. Первый ход определяется жребием. В целях предотвращения путаницы в очередности ходов, 4 угла доски обозначены четырьмя временами суток: ночь, утро, день и вечер. Зеленые шашки мы расположим в углу НОЧЬ, белые - в углу УТРО, желтые - в углу ДЕНЬ, красные - в углу ВЕЧЕР. Если в игре "красный" игрок нанесет удар "белому" игроку, то "белый" игрок захочет немедленно ответить обидчику, но правила игры это запрещают: ведь после вечера наступает не утро, а ночь. Удары наносятся по любым направлениям, а очередность ходов передается только по часовой стрелке.

Шашки каждого игрока движутся в противоположный угол доски по старым правилам. Назад шашки не ходят.

Превращение в дамку происходит в единственной для каждого игрока клетке в противоположном углу доски. Простая шашка,



проскакивающая во время удара угловую клетку доски, дамкой не становится. Шашка, ставшая дамкой, получает право хода только со следующего хода.

Снятие шашек производится по старым правилам - с той лишь разницей, что теперь одним ударом можно снять шашки сразу у двух или трех соперников. При получении права хода отказываться от взятия чужих шашек нельзя, но известное правило обязательного взятия наибольшего количества шашек касается только дамоч. Останавливаться при взятии на полпути нельзя: выбранный путь взятия следует пройти до конца. Взятие чужих шашек производится методом их перепрыгивания по любому направлению. В целях предотвращения путаницы в игре действует правило турецкого удара: при взятии множества шашек нельзя перепрыгивать через снимаемую шашку дважды. В такой ситуации рекомендуется сначала "убитые" шашки переворачивать, не снимая, - а затем снять их всех сразу после окончания хода.

Игра «Тришашки»

Цель: выиграть партию у двух соперников путем снятия шашек.

Материал: игра производится на доске в форме треугольника. Каждый игрок имеет по 6 шашек своего цвета.

Правила игры: Первый ход определяется жребием. Превратить простую шашку в дамку игрок может только в самом дальнем от него угловом пункте доски. Игру начинают. Очередность ходов в партии задается направлением движения часовой стрелки. Ответный внеочередной удар правилами игры запрещен.



Шашки ходят только вперёд на любую из трёх соседних ячеек. Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад, в любом из шести направлений. За одно взятие возможно сбивание шашек сразу у двух соперников.

При возможности взятия по двум и более направлениям выбор, вне зависимости от количества снимаемых шашек предоставляется берущему.

Шашка, достигшая угла становится дамкой.

Дамка ходит и бьёт во всех направлениях.

Если простая шашка при помощи боя достигнет ячейки превращения и может продолжить удар дальше в качестве простой, то она обязана это сделать и после совершенного взятия остаётся простой шашкой.

Если простая шашка при помощи боя достигнет угла и дальше ей бить в качестве простой нечего, то она останавливается и бить на правах дамки она может только со следующего хода.

Дамка, совершив ударный ход, останавливается не на любой ячейке, а сразу после сбитой шашки/дамки. Это правило повышает результативность игры.

Побеждает тот, кто лишит соперника ходов либо уничтожив, либо заперев его шашки.

Игра «Звуковые шашки»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний о твердых и мягких звуках.

Материал: шашечное поле - клеточки двух цветов: зеленые и синие. Зеленые для слов с мягким звуком, а синие - для слов с твердым звуком. Кубик с двухцветными гранями, шашки изображением предметов.



Правила игры: право первого хода выбирается путем жеребьевки. В игре участвуют 2 ребенка. Игроки по очереди бросают кубик. Если выпадает цвет бросавшего, то он берет шашку, называет изображенный на ней предмет и закрывает клетку на шашечном поле своего цвета. Если выпадает другой цвет, он передает кубик второму игроку. Выигрывает тот, кто первым закроет клеточки своего цвета.

Игра «Алькерк»

Цель: «побить» или «запереть» все шашки противника.

Материал: игровое поле 6x6 кругов и 24 шашки.

Правила игры: право первого хода выбирается путем жеребьевки.

При начальной расстановке доску заполняют поровну; на средней линии свои две фишки ставят справа. Центральное поле оставляют свободным.

Фишка может ходить ортогонально или диагонально, на одно перекрестье согласно разметке (так же и рубит). Фишка не превращается в дамку (в принципе, это логично: дальнобойную фишку на таком маленьком поле просто негде применить, а ход назад и так разрешён).

Рубка осуществляется прыжком на свободное перекрестье за фишкой противника. Если есть такая возможность, рубится сразу несколько фишек. Направление движения и выбор из нескольких вариантов зависит только от игрока. Рубить как в шашках (только максимально возможное количество) не обязательно, можно выбрать менее выгодный вариант.

Взятие одной фишки обязательно, но это не относится к серии взятий: она может быть прервана в любой момент.

Если фишка имела возможность рубить, а игрок не стал этого делать, соперник имеет право снять эту «раздражающую» фишку с доски. Согласно этому правилу (т.н. «Правило гнева») с доски могут быть удалены даже несколько фишек сразу.

Если возможность рубить имели сразу несколько фишек, и одна произвела взятие (а другие нет), «правило гнева» не действует.

Если фишек осталось мало, и они свободны, но уже не могут поймать друг друга, победа присуждается игроку, у которого на доске осталось больше фишек. При равном объявляется ничья.



Игра «Уголки»

Цель: переместить все шашки своего цвета на позицию «врага».

Материал: игровое поле 8x8 клеток и шашки для 2-х игроков. Количество шашек может быть разным – для квадрата 9 или 16, для треугольника 10 или 15.

Правила игры: Шашки нужно расставить по углам доски так, чтобы «войско» находилось друг напротив друга по диагонали. Перемещать можно только одну шашку за один ход. Можно перепрыгивать через свои шашки, что быстрее приближает к победе. Ходить можно в любую сторону на одну клетку (по горизонтали, вертикали и диагонали). Естественно, клетка, на которую перемещается шашка, должна быть свободной от своих и чужих шашек.

Шашки могут перепрыгивать через свои и чужие шашки. Прыжков может быть любое количество – это всё считается за один ход.

Перепрыгивать можно только через одну шашку (через две, стоящих рядом, нельзя).

Необходимо занять своими шашками клетки, на которых изначально расположены шашки соперника. Кто это сделает быстрее, тот и выиграл.



Игра «Витаминки»

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения. Закрепление знаний об овощах и фруктах.

Материал: игровое поле 8x8 клеток и 24 шашки. Можно использовать другое игровое поле. Вместо шашек используются фигурки с овощами и фруктами.

Правила игры: право первого хода выбирается путем считалки или с помощью кубика, у кого больше число, тот и делает первый ход. Далее ходы делаются поочередно по диагонали, по ячейкам темного цвета.

Правило игры такие же, как и у обычных шашек. Но, когда игрок хочет «побить» шашку соперника, он должен правильно ответить на вопрос об овощах и фруктах. Только в случае правильного ответа ход будет засчитан.

Когда шашка игрока добирается до крайнего противоположного ряда доски, то есть до начального ряда соперника, то она превращается в «дамку». Превращение происходит путем замены шашки (используется шашка без фигуры).

