

Игра «Семнадцать»

Составитель:
Генрихсон Е.В.,
руководитель областной стажерской площадки «НТМ»,
педагог дополнительного образования
МБУДО «Центр детского творчества» г.Гагарина

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения, умения правильно реагировать на ситуации, возникающие в игре.

Описание игры.

Для игры понадобятся нарисованная таблица и специальные фигурки. Их семнадцать – это гуси. Большая фигурка – лиса, отличается величиной и цветом (смотри приложение).

Ход игры.

Гуси размещаются в трех верхних рядах (которые на рисунке в приложении показаны темными точками) и в крайних точках четвертого и пятого рядов. Лиса стоит на большой точке в середине. Первый шаг делает лиса. Цель лисы – уничтожить как можно больше гусей. Она двигается так, чтобы занимать выгодное положение для удара. Сбить гуся (как в игре шашки) можно, перепрыгнув через него. Лиса занимает свободную точку, находящуюся за гусем, стоящим возле нее. Ход делают попеременно. Ходят из одной точки в другую в любом направлении, вдоль всех линий. Лиса может ходить направо и налево, вперед, назад и по диагонали. В этих же направлениях она может и прыгать. Гуси прыгать не могут. Каждый игрок должен сделать ход, независимо от того, выгоден он ему или нет. Цель гусей – зажать лису. Поставить ее в такое положение, из которого она не может ни прыгнуть, ни шагнуть. Гуси выигрывают. Если им удастся зажать лису, а лиса – если ей удастся уничтожить столько гусей, что зажать ее уже невозможно.

Фигурки гусей и лисы.

