



Фонд помощи больным детям
«Бумажный журавлик»

РАСПЕЧАТАТЬ И ИГРАТЬ

20 игр на бумаге

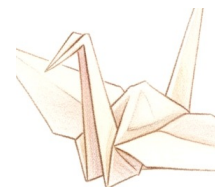
Поля уже расчерчены — нужны только карандаш и второй игрок. В дорогу, в очередь к врачу, на дачу без интернета.

- Морской бой, балда, точки, виселица, города
- Правила — короткие, на той же странице, что и поле
- 4 sudoku 6×6 с ответами
- Возраст: от 5 лет (простые) до взрослых

bumagniy-guravlik.ru

Печатайте, копируйте, раздавайте друзьям — файл бесплатный





Как пользоваться

1. Печатайте нужные страницы

Файл сделан так, что каждая игра — отдельный лист. Не нужно печатать всё: выберите 3–4 игры и распечатайте их.

2. Печать — обычная, чёрно-белая

Поля специально нарисованы тонкой линией: они читаются на любом принтере и не съедают краску.

3. Одна страница — одна партия

Если играете часто, распечатайте лист в нескольких экземплярах или вложите его в файл и играйте маркером для доски.

4. Правила всегда рядом

Не нужно ничего искать в интернете: короткие правила напечатаны на той же странице, где поле.

Что внутри

	ИГРА	ВОЗРАСТ	ИГРОКОВ
1	Морской бой	7+	2
2	Крестики-нолики	5+	2
3	Пять в ряд	7+	2
4	Точки и квадраты	6+	2
5	Точки: захват территории	8+	2
6	Балда	8+	2–4
7	Виселица	7+	2+
8	Города	7+	2–4
9	Слова из слова	8+	2–4
10	Быки и коровы	8+	2
11	Судоку 6×6	7+	1
12	Бумажный футбол	8+	2
13	Гонки по клеткам	9+	2–4
14	Сапёр для друга	9+	2
15	Чепуха	6+	3–6
16	Танки	6+	2
17	Мельница	7+	2
18	Лабиринт для друга	6+	2
19	Слова в клетку	9+	2
20	Дорисуй за другом	4+	2+



Флот: 1 корабль из 4 клеток, 2 — из трёх, 3 — из двух, 4 — из одной. Корабли не касаются друг друга даже углами.

Ход: называете клетку («Ж-4»). Противник отвечает «мимо», «ранил» или «убил». Попал — ходишь ещё раз.

Промажнулся — ход переходит.

Слева отмечаете **свой флот**, справа — **свои выстрелы** по чужому полю: точка — мимо, крестик — попал.

Игрок 1

МОЙ ФЛОТ

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

МОИ ВЫСТРЕЛЫ

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

линия сгиба

Игрок 2

МОЙ ФЛОТ

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

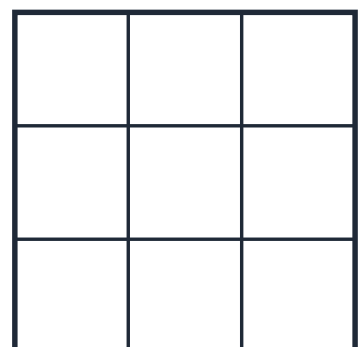
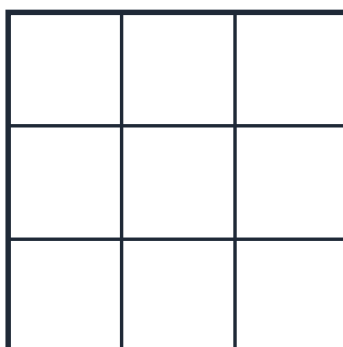
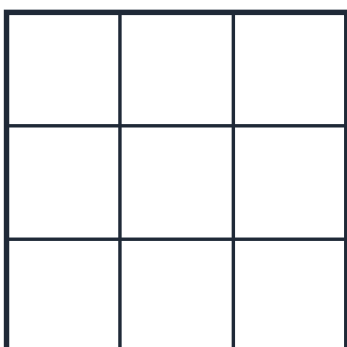
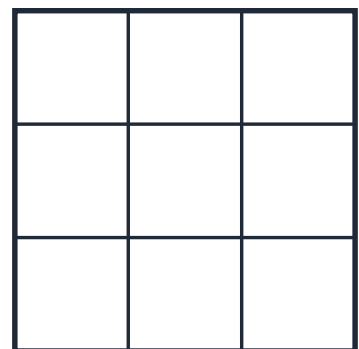
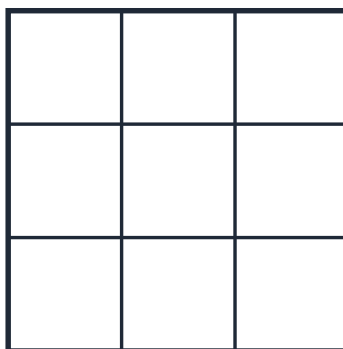
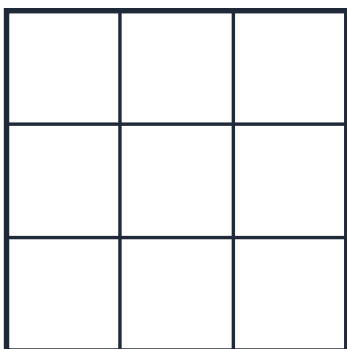
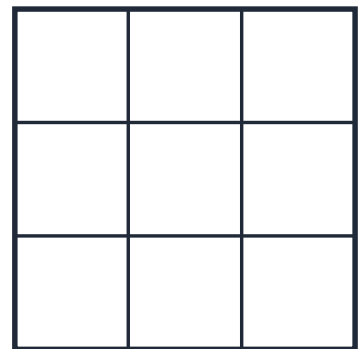
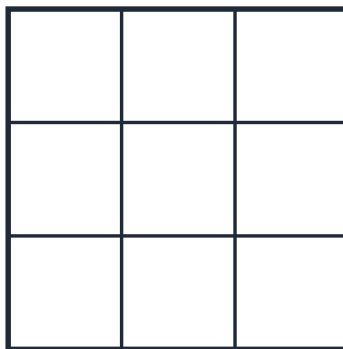
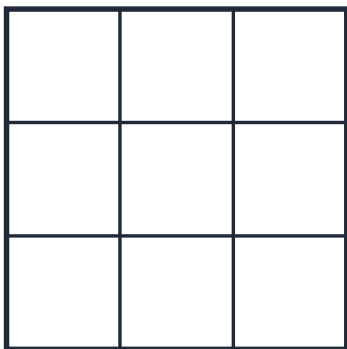
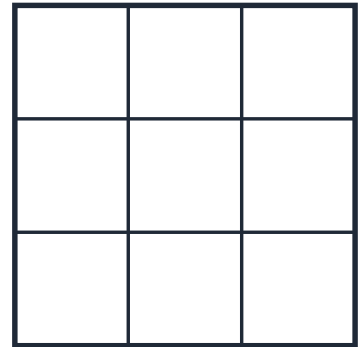
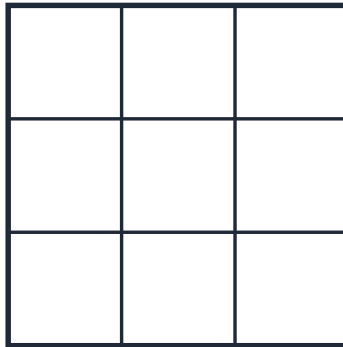
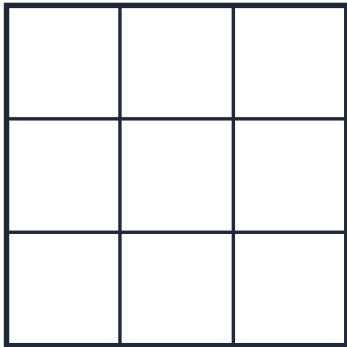
МОИ ВЫСТРЕЛЫ

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Один лист — на двоих: верхняя половина первому игроку, нижняя — второму. Сложите лист пополам, чтобы не подглядывать.

Первый ставит крестики, второй — нолики. Побеждает тот, кто первым соберёт три своих знака в ряд: по горизонтали, вертикали или диагонали.

Турнир: на листе 12 полей. Играйте до 12 партий и записывайте счёт — за победу 1 очко, за ничью по половине.

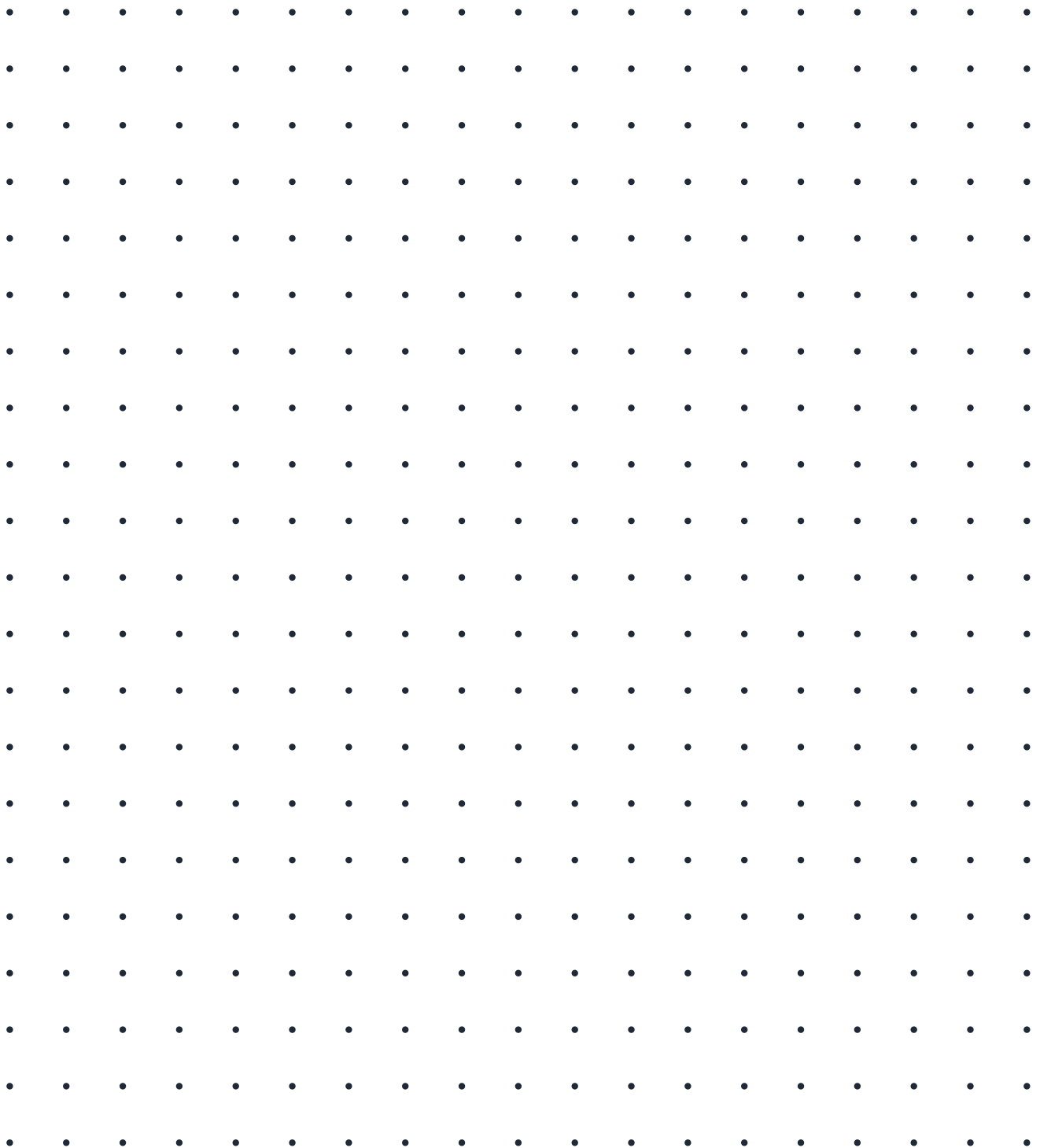


Тот же принцип, что в крестиках-ноликах, но поле большое, а собрать нужно **пять** своих знаков подряд — по горизонтали, вертикали или диагонали.

Знаки ставятся в клетки, ходы по очереди. Пропускать ход нельзя. Кто первым выстроил пятёрку — выиграл; если поле кончилось — ничья.



По очереди соединяете две **соседние** точки прямой линией — по горизонтали или вертикали, наискосок нельзя. Кто своей линией замкнул квадрат — ставит в нём свою букву и **ходит ещё раз**. Когда точки кончились, считаем квадраты: у кого больше, тот и выиграл.



Точки: захват территории

2 игрока

от 8 лет

20–40 минут

По очереди ставите свои точки в узлы сетки (первый — карандашом, второй — ручкой другого цвета).

Если своими точками удалось **окружить** одну или несколько чужих точек замкнутой цепочкой, соедините свои точки линией — территория внутри ваша, окружённые точки считаются съеденными.

Игра идёт, пока не надоест или пока не кончится поле. Побеждает тот, кто съел больше чужих точек.



В центральной строке уже вписано слово. За ход игрок добавляет **одну букву** в пустую клетку, соседнюю с уже занятой, и составляет из букв слово — двигаясь по клеткам вверх, вниз, вправо, влево (наискосок нельзя, буква в слове не повторяется дважды по одной клетке).

Слово должно быть нарицательным существительным в единственном числе. Очков столько, сколько букв в слове. Слова не повторяются. Когда поле заполнено — считаем очки.

Б	А	Л	Д	А

Слова и очки — игрок 1

Слова и очки — игрок 2

Ведущий загадывает слово и рисует столько прочерков, сколько в нём букв. Игрок называет букву: если она есть — ведущий вписывает её на своё место, если нет — дорисовывает одну деталь человечка (голова, туловище, две руки, две ноги).

Отгадать слово нужно раньше, чем человечек будет дорисован целиком. Неудачные буквы выписывайте сбоку, чтобы не повторяться.

Партия 1



буквы мимо:

Партия 2



буквы мимо:

Партия 3



буквы мимо:

Партия 4



буквы мимо:

Партия 5



буквы мимо:

Партия 6



буквы мимо:

Первый называет город, следующий — город на **последнюю букву** предыдущего. Москва → Астрахань → Норильск. Если слово кончается на «ь», «ъ» или «ы» — берём предпоследнюю букву.

Города не повторяются, поэтому записывайте их в столбик. Кто не смог вспомнить за минуту — выбывает. Вместо городов можно играть в животных, имена или еду.

Игрок 1

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

Игрок 2

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

Каждый загадывает четырёхзначное число, в котором все цифры разные (ноль первым быть не может). По очереди называете свои варианты.

Ответ: **бык** — цифра угадана и стоит на своём месте, **корова** — цифра есть, но не там. «1 бык, 2 коровы». Кто первым получил 4 быка — выиграл. Записывайте попытки в таблицу.

Игрок 1

[illegible]

Игрок 2

[illegible]

Заполните пустые клетки цифрами от 1 до 6 так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и каждом прямоугольнике 2×3 (они выделены жирной линией) каждая цифра встречалась ровно один раз.

У каждой головоломки только одно решение — его можно найти рассуждением, угадывать не нужно. Ответы — на предпоследней странице файла.

№ 1

		4	1	3	
6		1	5	4	2
				2	
			6	5	
		6			5
1		2		6	

№ 2

		4	3		
6	5	3	4	1	
	3			5	
5			1		3
	1				
3	4		6		

№ 3

			5		
6		1	4		
	1			4	
	4	6			5
		5	1		4
		4	6	5	2

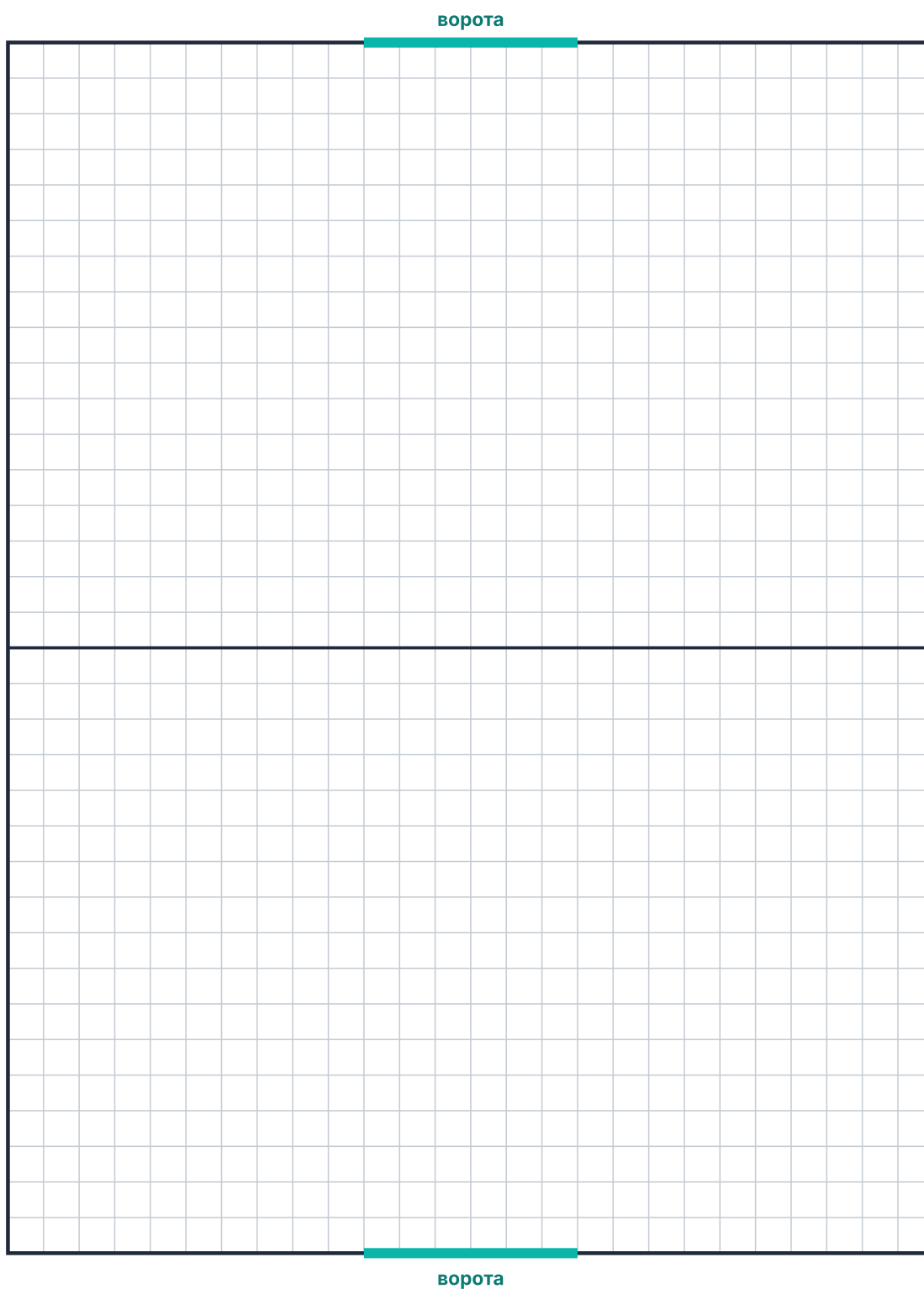
№ 4

	5			2	3
	6		5	1	4
			1	5	
2	1		4	6	
6	4		2		



Мяч стоит в центре поля. За ход игрок проводит линию из точки, где стоит мяч, в соседний узел сетки — по горизонтали, вертикали или диагонали. По уже нарисованной линии ходить нельзя.

Если мяч пришёл в узел, из которого уже выходят линии (или к борту), игрок **ходит ещё раз** — так получаются длинные комбинации. Гол — довести мяч в чужие ворота, отмеченные цветом.

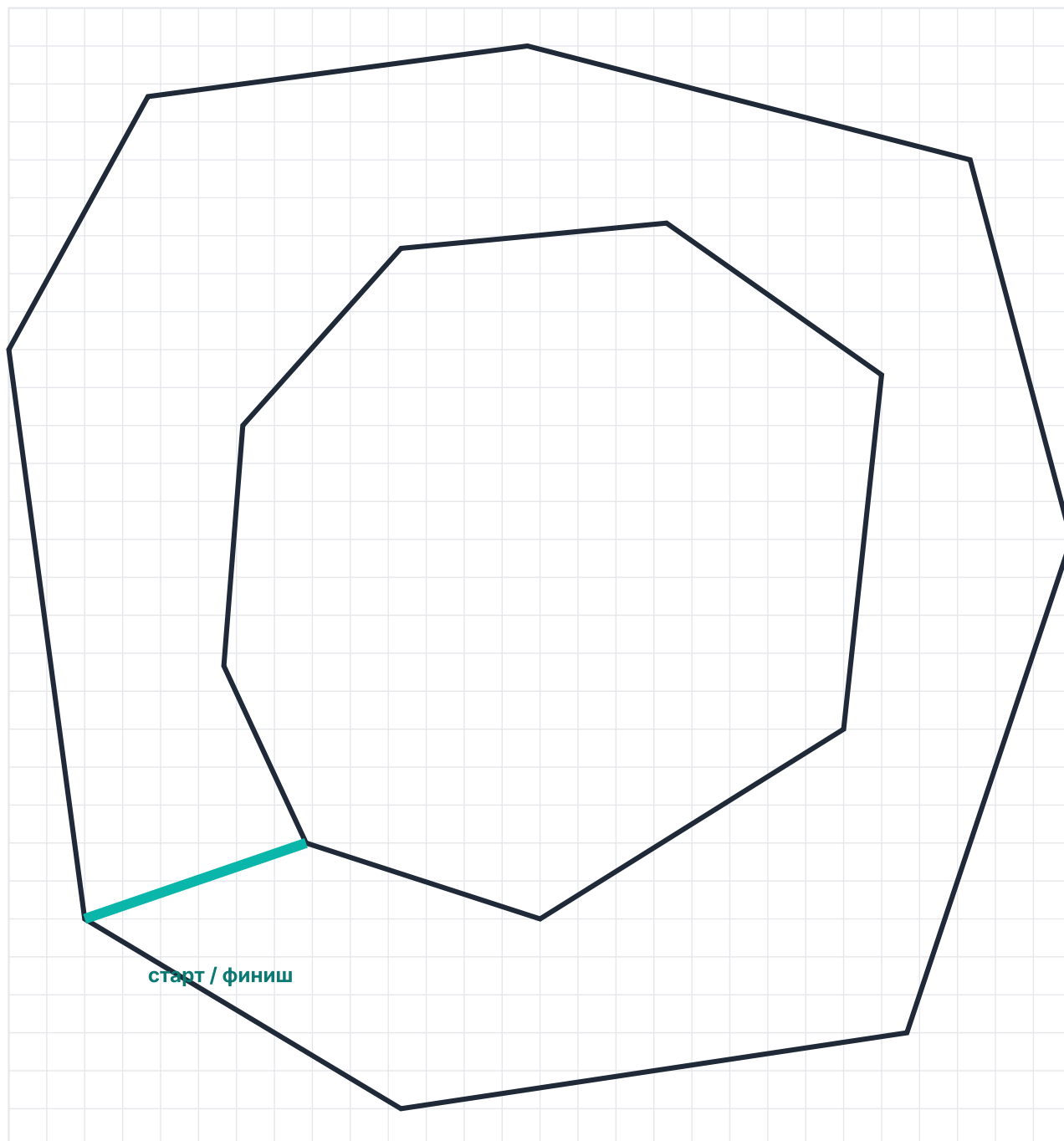




Каждый ставит свою машинку на линию старта. Первый ход — на одну клетку в любую сторону.

Дальше действует правило разгона: следующий ход повторяет предыдущий по длине и направлению, но можно **сдвинуть конец хода на одну клетку** в любую сторону — так машина разгоняется и поворачивает.

Вылетел за трассу — пропускаешь ход и начинаешь разгон заново с одной клетки. Побеждает тот, кто первым вернётся на линию старта, пройдя круг.



Каждый тайно расставляет на **своём** верхнем поле 10 мин (по одной в клетке) и в остальных клетках пишет, сколько мин рядом с этой клеткой, считая по диагонали тоже.

Дальше по очереди называете клетку чужого поля. Хозяин поля отвечает цифрой — сколько мин вокруг. Попал в мину — противник получает очко. Выигрывает тот, кто первым найдёт все чужие мины, не подорвавшись.

Моё поле — здесь я прячу мины

Чужое поле — здесь я ищу

Второй игрок

Второй игрок



Первый игрок отвечает на первый вопрос, **заворачивает лист** так, чтобы ответа не было видно, и передаёт соседу. Тот отвечает на второй вопрос — и снова заворачивает.

Когда вопросы кончились, лист разворачивают и читают вслух получившуюся историю. Обычно на этом месте все смеются.

Кто?

Какой он был?

Куда пошёл?

Кого встретил?

Что сказал?

Что ответили ему?

Чем всё закончилось?



Каждый рисует на своей половине листа 5 танков. Затем лист сгибают по пунктиру.

Ход: ставите жирную точку ручкой на своей половине, сгибаете лист и **с силой проводите** по обратной стороне — отпечаток покажет выстрел на чужой территории. Попал по танку — он подбит.

Побеждает тот, кто первым подобьёт все пять танков противника.

Территория игрока 1 — рисуйте здесь свои 5 танков

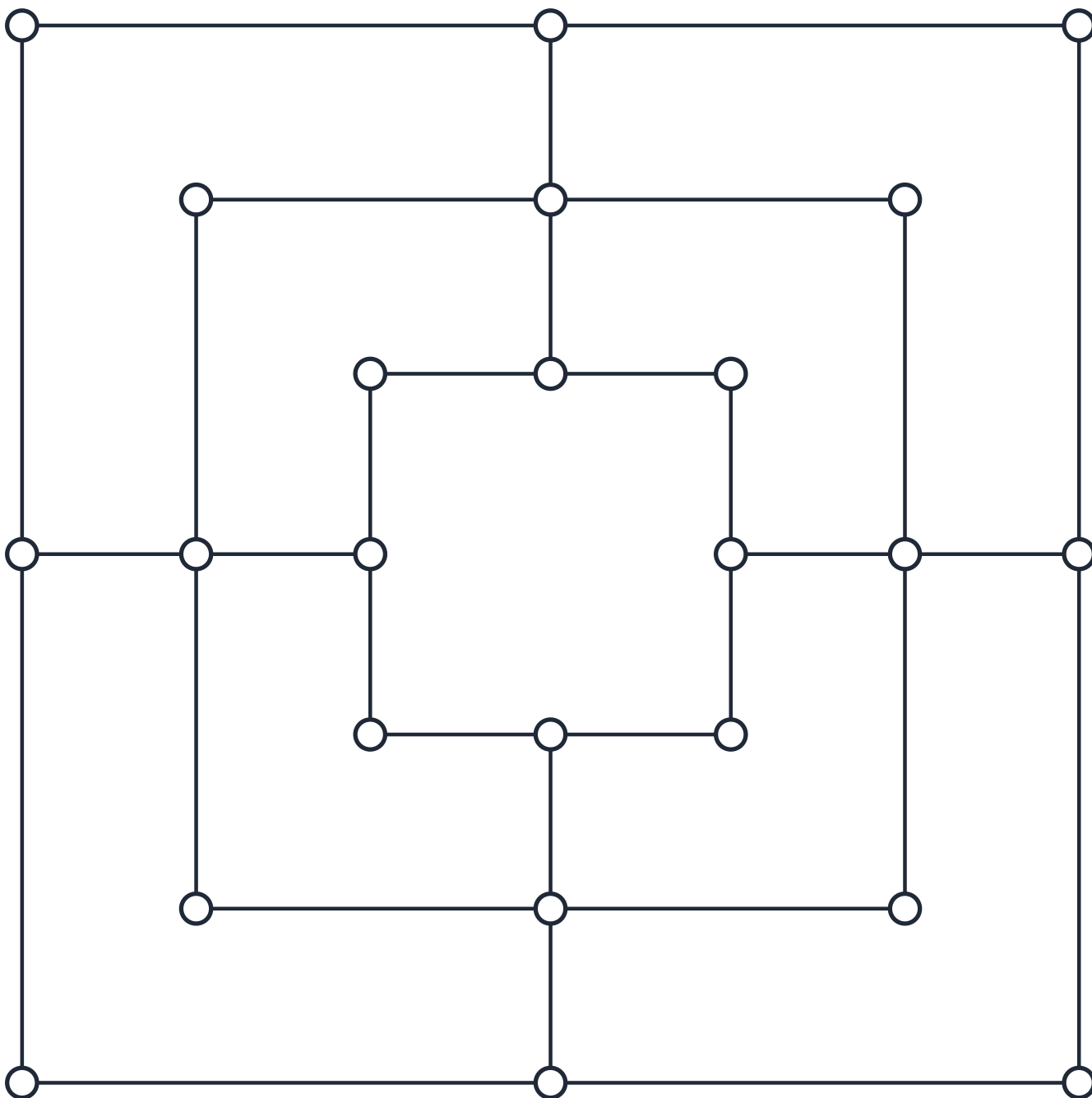
линия сгиба

Территория игрока 2 — рисуйте здесь свои 5 танков

Нужны фишки: 9 пуговиц одного вида и 9 другого (или монетки орлом и решкой). По очереди ставьте фишки в кружки на пересечениях.

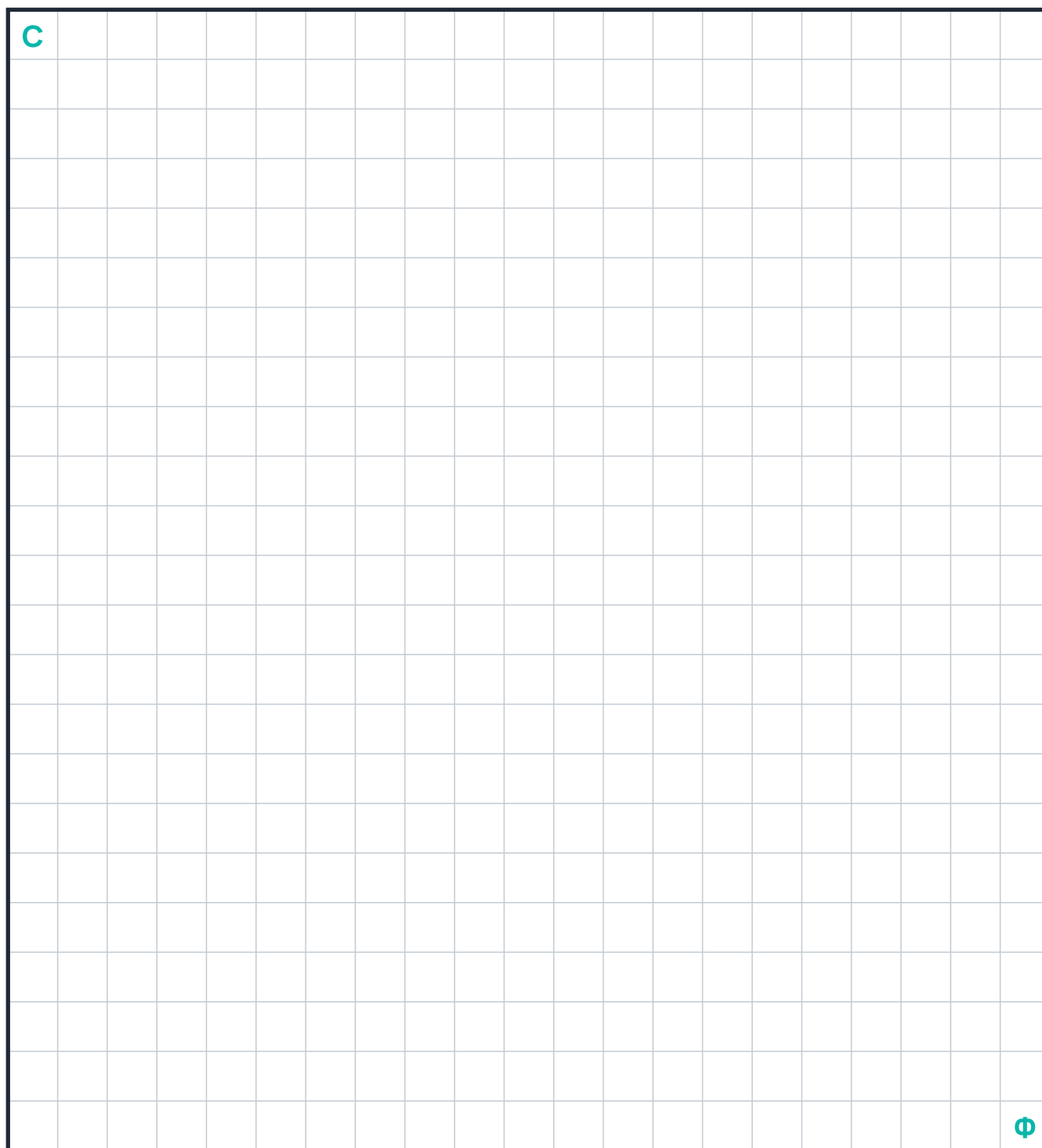
Собрал три свои фишки в ряд по линии — это «мельница», забираешь любую чужую фишку с доски. Когда все фишки расставлены, их двигают по линиям в соседний свободный кружок.

Проиграл тот, у кого осталось меньше трёх фишек или кому некуда ходить.



Один рисует лабиринт: обводит линии сетки так, чтобы получились стенки, и оставляет единственный проход от старта (С) к финишу (Ф). Тупики и ложные ходы приветствуются.

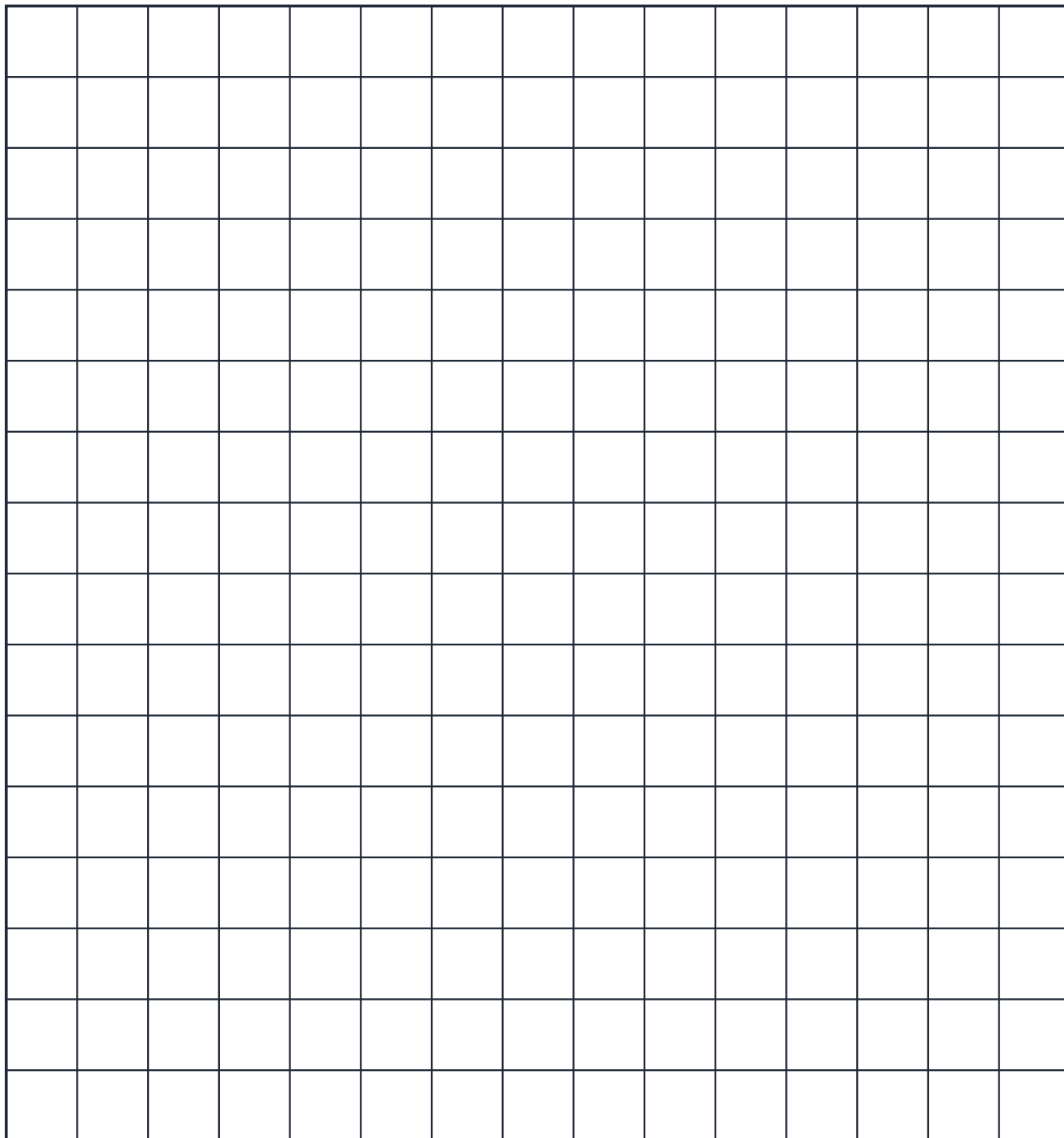
Второй проходит лабиринт карандашом, не отрывая руки и не пересекая стенок. Потом меняйтесь ролями — рисовать интереснее, чем проходить.



Первый игрок вписывает в середину поля любое слово — по буквам, каждая буква в своей клетке, по горизонтали или вертикали.

Дальше по очереди дописываете новые слова так, чтобы они пересекались с уже написанными, как в кроссворде. Очков столько, сколько букв в новом слове; за пересечение — плюс одно очко.

Кто не может придумать слово два хода подряд — выбывает.



В каждой рамке — чужая каракуля. Задача: превратить её в осмысленный рисунок. Кто увидит в закорючке слона, тот и молодец.

Если играете вдвоём, можно усложнить: один рисует закорючку с закрытыми глазами, второй дорисовывает и придумывает название картине.



Ответы к sudoku

Подглядывать можно только после честной попытки.

№ 1

5	2	4	1	3	6
6	3	1	5	4	2
4	6	5	3	2	1
2	1	3	6	5	4
3	4	6	2	1	5
1	5	2	4	6	3

№ 2

1	2	4	3	6	5
6	5	3	4	1	2
4	3	1	2	5	6
5	6	2	1	4	3
2	1	6	5	3	4
3	4	5	6	2	1

№ 3

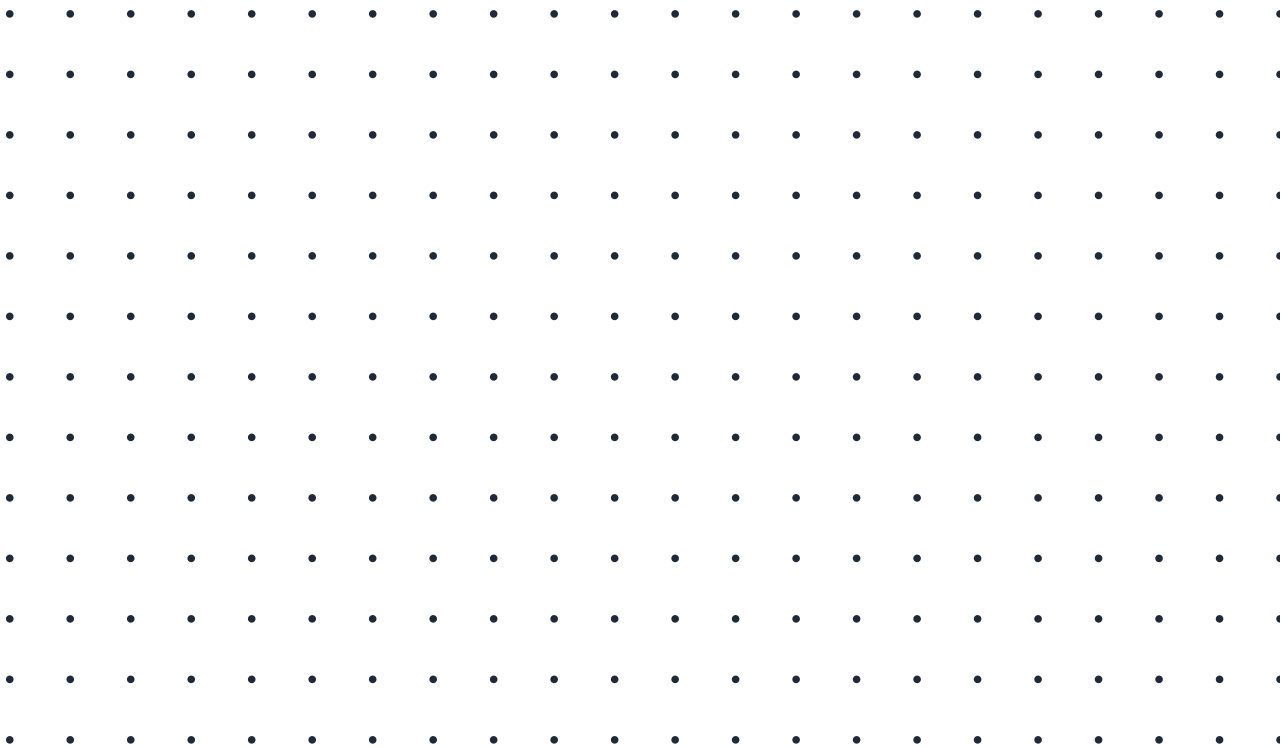
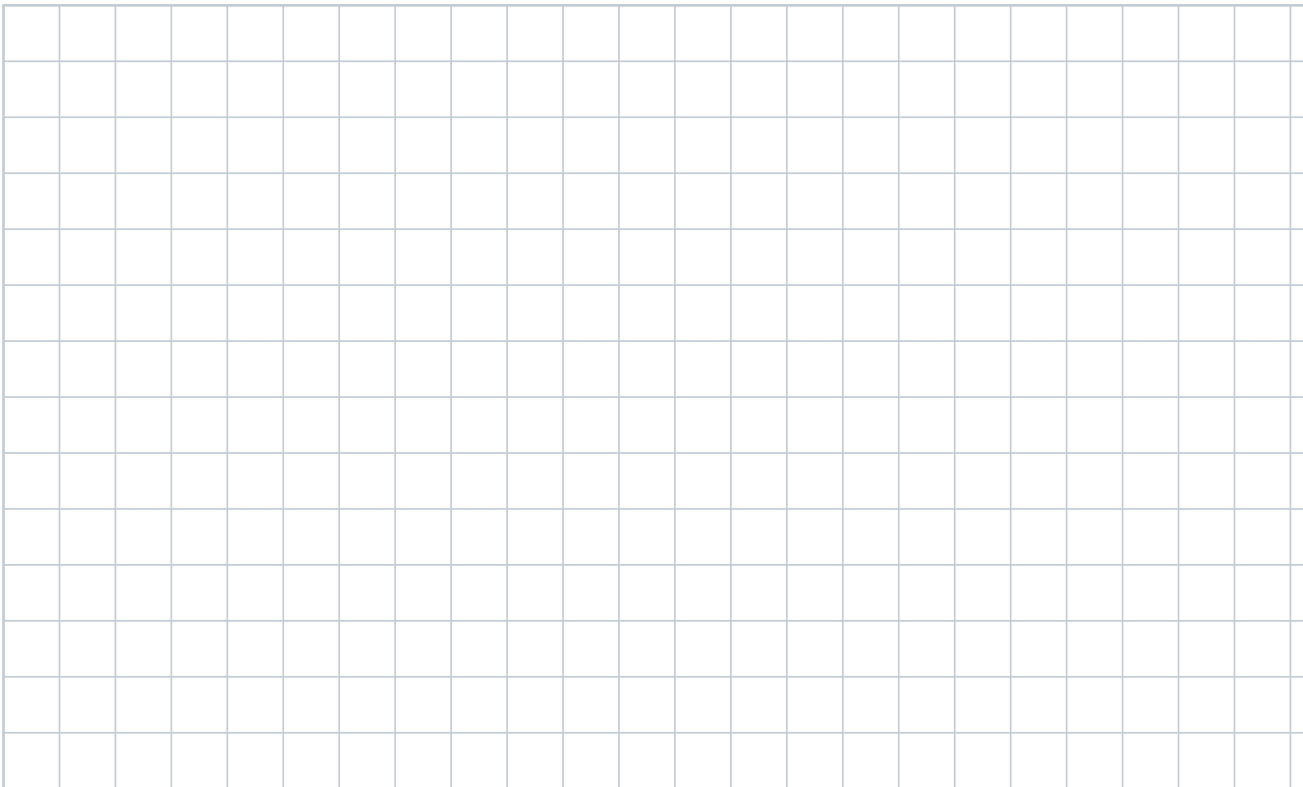
4	2	3	5	6	1
6	5	1	4	2	3
5	1	2	3	4	6
3	4	6	2	1	5
2	6	5	1	3	4
1	3	4	6	5	2

№ 4

1	5	4	6	2	3
3	6	2	5	1	4
4	3	6	1	5	2
5	2	1	3	4	6
2	1	3	4	6	5
6	4	5	2	3	1

Чистые поля про запас

Клетка — для «пяти в ряд», футбола и лабиринтов. Точки — для «точек и квадратов».





Спасибо, что скачали

Этот файл бесплатный и таким останется. Мы сделали его в Фонде помощи больным детям «Бумажный журавлик» — и если он вам пригодился, у нас есть маленькая просьба.

Мы помогаем детям с тяжёлыми диагнозами: оплачиваем лекарства, обследования и реабилитацию, которых семья не может себе позволить. Каждый сбор — это конкретный ребёнок с именем, историей и отчётом о том, куда ушли деньги.

Если файл вам понравился — вы можете поддержать одного из детей. Сумма может быть любой: сборы закрываются небольшими переводами обычных людей, а не одним крупным взносом.

- Отправить этот файл друзьям, воспитателю или учителю — он бесплатный
- Подписаться на новости Фонда и видеть, чем закончилась история каждого ребёнка
- Поддержать сбор — разово или ежемесячно, начиная с любой суммы



bumagniy-guravlik.ru

Наведите камеру телефона на код — откроется страница с текущими сборами. Там же можно посмотреть отчёты: сколько собрано и на что потрачено.

