

А.Б. ЧЕЧЕЛЕВА, воспитатель высшей категории
МАДОУ «Детский сад № 43»
го Королев

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО НАХОДКАМ РУСИ И СКАНДИНАВИИ

Много веков назад, в эпоху постоянных войн, необходимо было уметь защищать свою семью, деревню, родину. Стратегическим умениям детей обучали практически «с пеленок», и уже старший дошкольник, применяя полученные знания, ловко выстраивал удачные комбинации в настольных играх...

В нашем детском саду создан и постоянно пополняется новыми находками и идеями музей «Русский быт», в котором есть и интереснейшие игры, воссозданные по археологическим находкам на территории Руси и Европы.

Вот об этих увлекательных играх, развивающих внимание и логическое мышление, я и хочу вам рассказать. Особенно хорошо в эти игры играть дома осенними и зимними вечерами. Итак, слушайте...

«МЕЛЬНИЦА»

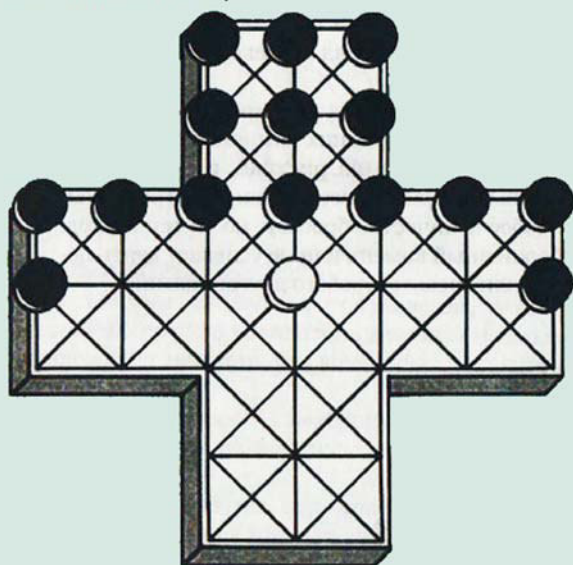
Несмотря на простые правила и множество возможных комбинаций, в эту игру играют по всему миру уже около 3000 лет. Можно играть дома с фишками, на улице или на пляже с камешками, в гостях с пуговицами, а игровое поле можно просто расчертить на листке бумаги.

Но, чтобы заинтересовать этой старинной игрой детей, лучше распечатать красочное игровое поле и подготовить 18 настоящих фишек, по 9 штук каждого цвета.

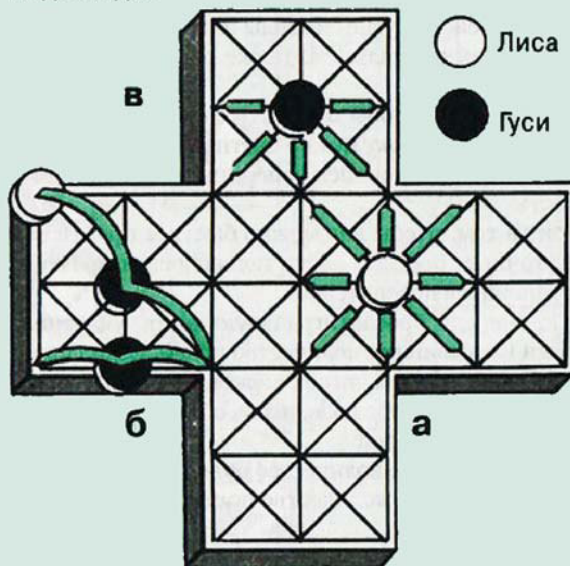
Цель игры — поставить три фишки одного цвета в ряд.

Правила игры. Партия начинается с пустого игрового поля, играют два игрока. Каждый игрок по очереди выставляет по одной своей шашке на любой из свободных

Начальная позиция



Виды ходов





кружков. Как только игрок смог выстроить три свои шашки в ряд по прямой линии, он снимает с доски любую из шашек противника. Этот ряд из трех фишек одного цвета и называется «мельницей».

После того, как игроки выставили все свои фишки на игровое поле — можно начинать ходить. Игроки также по очереди передвигают свои фишки на соседние свободные кружки вдоль линий с той же целью построить мельницу. И так же, как только у игрока образовался новый ряд из трех фишек — он забирает любую фишку соперника. Если к концу игры у одного из игроков остается только три фишки, он получает преимущество во время своего очередного хода переставлять фишку на любой свободный кружок поля, не зависимо от линий, в то время, как его соперник продолжает ходить по старым правилам, пока у него тоже не останется три фишки.

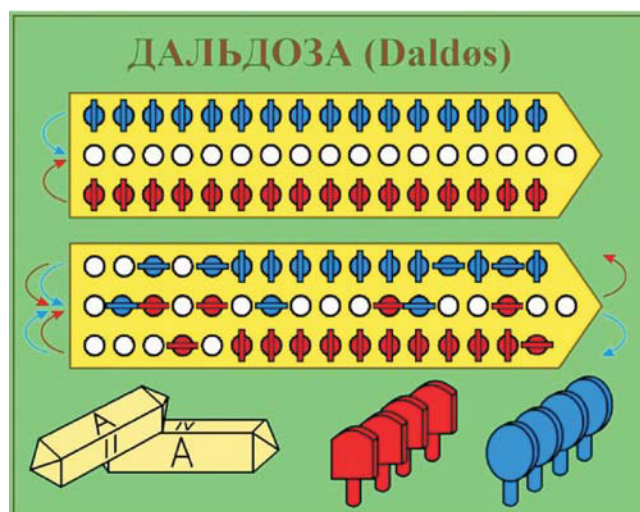
Игра считается выигранной, когда противник не сможет построить мельницу, либо осталось только 2 фишки, либо у игрока нет возможности сделать ход.

Игрок может строить мельницу на одном и том же месте, сколько угодно, но фишку соперника снимать за эту мельницу — только один раз. Если игрок за один ход построил сразу две мельницы — снимает 2 фишки соперника.

«ДАЛЬДОЗА»

Недаром эту интереснейшую игру называют «Игрой скандинавских мореходов», которая была совсем забыта, но сейчас становится все более популярной. Историю ее удастся проследить лишь до XVII века, далее все следы теряются во тьме веков. Как она попала к викингам, откуда, от какой игры произошла, все это неизвестно. Одни ученые кивают на бедуинскую игру «Сиг», другие — на древнеегипетскую «Собаки и шакалы»... Но правды не знает никто.

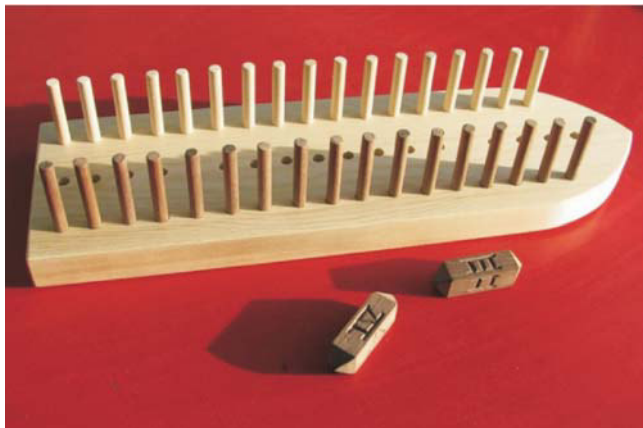
К началу XIX века в «Дальдозу» уже никто не играл, а доски, которые не сгорели в каминах, ребята растащили на кораблики. И только биографу писателя Йенса Якобсена, заинтересовавшемся фрагментом книги, где муж с же-



ной играли в игру «Дальтоза», удалось отыскать уцелевший игральный набор на маленьком хуторе в Ютландии, где Якобсен провел детство. С этого эпизода и началось новое возрождение забытой игры...

Доски для нее традиционно делают в виде кораблика, а фишки напоминают сидящих вдоль борта гребцов. На поле три параллельных ряда отверстий: по 16 в крайних и 17 — в середине (в Норвегии их 12 + 13 + 12 — этот вариант, пожалуй, больше подходит для детей). У каждого игрока 16 фишек-колышков в виде лопатки или шпателя — такая форма помогает отличать активную фишку от резервной. Викинги часто делали доски с отверстиями вместо разметки: так получалась портативная дощечка, на которой можно спокойно играть даже на качающейся палубе.

Помимо необычной доски и фишек, игра отличается формой игровых костей — это две короткие четырехгранные палочки, похожие на толстые спички с пирамидальными или скругленными концами, чтобы кости при броске не становились на дыбы. Три их грани несут разметку «II», «III» и «IV». Вместо единицы в Дании принято рисовать букву «A», а в Норвегии — «X»: эта грань называется «Дал», а сторона с двойкой — «Дос» (что, собственно, и дало название игре).



Правила игры весьма необычны. Помните, в старом фильме «Викинги» есть эпизод, когда морские разбойники бегут по веслам драккара, состязаясь в удали? Игра в «Дальдозу» напоминает эти пробежки, недаром она была одной из любимых забав скандинавских мореходов. В начале игроки размещают фишки на внешних рядах (один справа, другой слева) так, чтобы их «лопасти» были ориентированы перпендикулярно дорожкам, затем бросают кости, и тот, кто выбросил больше, начинает.

Первый ход игроки всегда делают на центральную дорожку. Для начала движения нужно, чтобы хотя бы одна кость показала «Дал» — это позволяет активировать фишку: игрок поворачивает ее, как «ключ на старт», параллельно дорожкам — и делает ею ход вперед на одно поле. Активировать можно любую фишку в ряду.

Фишки движутся по центральной дорожке от «кормы» к «носу» и по пути рубят друг друга, если догоняют и встают на одно поле. «Дальдоза» — редкий вариант «боевых» гонок, где срубленная фишка удаляется с доски навсегда, она похожа скорее на индейскую игру пулук, чем на восточные нарды. Чужие фишки можно перепрыгнуть (они от этого не пострадают), но свои нельзя. Выпавший «Дал» используют, чтоб активировать новую фишку или сходить уже активной на единицу.

Выпавшие на костях очки можно суммировать для одной фишки, а можно распределить между двумя. Если выпало «Дал-Дал», игроку положен дополнительный бросок. Все выпавшие очки должны быть использованы, если это возможно: от хода нельзя отказываться, и только если ход невозможен, он пропускается.

А дальше начинается самое интересное. Фишка, достигшая «носа» кораблика, входит на дорожку противника и дальше движется уже по ней, с «носа» на «корму», срубая (или перепрыгивая) фишки, задержавшиеся на старте. А поскольку рубить в «Дальдозе» можно любую фишку — и активную, и неактивную, на «носу» начинается настоящая битва.

Если эта фишка добирается до «кормы», она опять выходит на серединную дорожку, идет к «носу» и так циркулирует, пока ее не срубят. На родную дорожку она больше

не возвращается. Противник, естественно, делает то же самое. Эти две «карусели» так и кружатся на «палубе», пока у одного из игроков не останется всего одна фишка — он и считается проигравшим.

«ЛИСА И ГУСИ»

Европейская игра «Лиса и гуси» зародилась в средние века в Скандинавии. Аналогичные игры существовали во многих других уголках мира. Во всех играх присутствуют две неравные силы, сражающиеся друг с другом. Более слабая сторона обычно включает одну-две фишки и обладает значительной свободой передвижения; сильнейшая сторона состоит из множества фишек, но ее маневренность ограничена.

Можно пользоваться любыми подходящими фигурами, такими, как шашки, фишки или камешки. Одна фишка, представляющая собой лису, должна отличаться по цвету от 15 (или иногда 17) фишек-гусей.

В игре «Лиса и гуси» можно использовать отличающиеся друг от друга поля. Поле, представленное на иллюстрациях, дает игрокам, наверное, самые равные шансы победить.

Два игрока решают, кто из них будет лисой, а кто — гусями; после каждой партии роли меняются. Фишки расставляются на своих позициях на доске, как показано — гуси в верхней части доски, а лиса обычно в центре (хотя ее можно поставить на любое свободное место по усмотрению игрока).

Игроки ходят по очереди, причем лиса начинает игру первой.

Лиса может передвигаться в любом направлении вдоль соединительных линий на один шаг за каждый ход (а). Кроме того, она может «съесть» гуся, перепрыгнув через него на соседнюю свободную клетку; после этого гусь снимается с доски. За один ход лиса может совершить два и более прыжков (съедая каждого гуся, через которого она перепрыгивает) при условии, что за ним имеется свободное поле (б). Лиса обязана прыгать, если альтернативного хода нет, даже если это ставит ее в уязвимое положение.

Гуси могут двигаться вдоль соединительных линий в любом направлении, кроме движения назад (в). Один гусь в свой ход перемещается на одну клетку. Гуси не могут прыгать и съедать лису. Их задача состоит в том, чтобы окружить ее так, чтобы у нее не было хода.

Лиса побеждает, если съедает столько гусей, что оставшихся недостаточно для того, чтобы поймать ее в ловушку. Ей удастся перехитрить гусей и пробиться на другой конец доски.

Гуси побеждают, если им удастся окружить или загнать лису в угол.

Попробуйте новые игры вместо привычных шашек и шахмат. Удачных вам сражений и побед на настольном поприще!