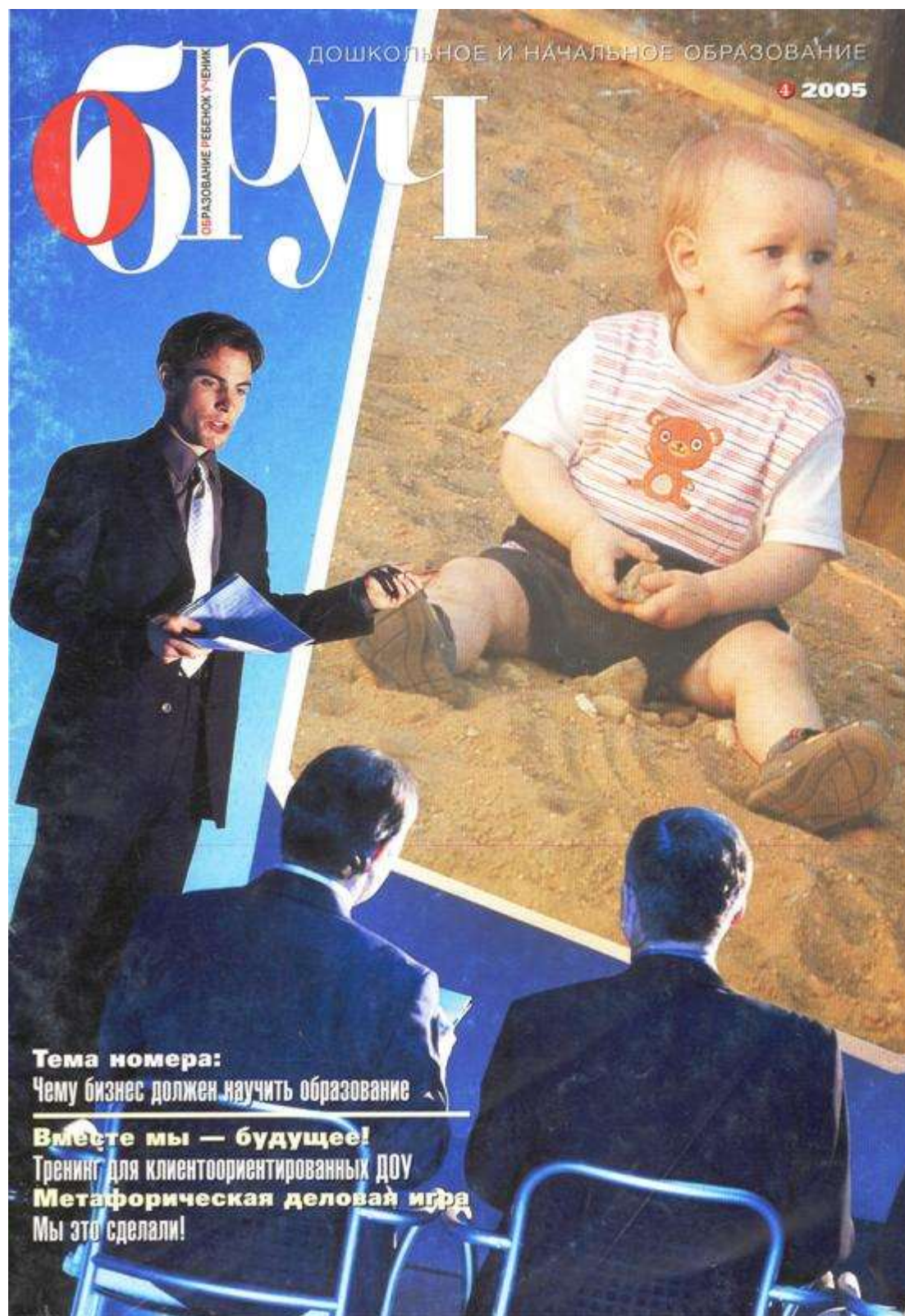


Моя статья в журнале «Обруч» №4/2005 г. для ознакомления читателей с возможностями игры «Речной лабиринт»



У №2392, г. Москва



Любой бизнес требует терпения, умения логически мыслить, играть по правилам, находить нетрадиционные решения, доходчиво объяснять свою точку зрения и прогнозировать развитие ситуации. Необходимы также хорошая память, воображение и комбинаторные умения. Все это помогает развить игровая система «Карточки Кайе»

Графический трансформер

Иктор КАЙЕ, изобретатель игр и игрушек

Карточки Кайе — это вариативная, многофункциональная, дидактическая и игровая система открытого типа с множеством правильных решений для индивидуальной или коллективной игры детей от 3 до 10 лет. Попробуем разобраться в ней на примере игры «Речной лабиринт».

В комплект игры входит 160 квадратных карточек; на лицевую сторону каждой из которых нанесен рисунок (всего в комплекте 22 вида рисунков). Ос-

новной принцип игры — «согласованная стыковка», т. е. карточки, которые выкладывает на столе играющий, должны касаться друг друга, при этом необходимо, чтобы линии, их цвет и фон совпадали.

Две карточки дают от 2 до 12 вариантов сборки, соответственно 160 карточек — неисчислимое количество комбинаций!

Рассмотрим пять основных вариантов работы с карточками: пасьянс, домино, плоский графический конструктор, графический трансформер, игры для развития памяти.



1. Пасьянс (в переводе с французского — «терпение»).

Итак, наберемся терпения и попробуем собрать из карточек квадрат (например, размером 4x4 карточки). Для этого сначала выложим карточки стопкой, рисунком вниз, а затем возьмем верхнюю карточку из стопки и положим ее в левый нижний угол стола рисунком вверх. Продолжаем выкладывать карточки, соблюдая правило «согласованной стыковки», пока не получится квадрат. Если последняя карточка не подходит — пасьянс не сошелся, и игру надо повторить.



Пасьянс сошелся, если последняя карточка такая

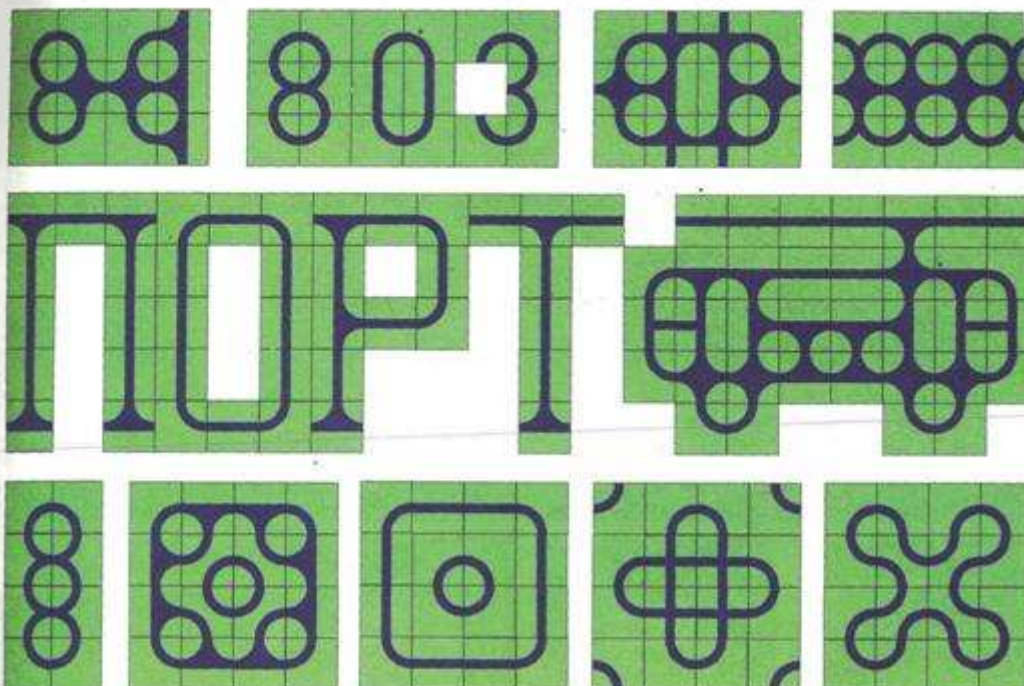


Если последняя карточка была бы такой, то пасьянс не сошелся

Это самая простая игра, ее обычно используют для ознакомления с карточками и возможностями их соединения. Можно усложнить задачу, собирая прямоугольник размером 20x8 карточек (т. е. используя все карточки игры).

2. Домино. Правила те же, что и в предыдущей игре, но участвует группа игроков. Они по очереди берут и выкладывают карточки. Выигравшим считается тот, у кого на руках не осталось карточек.

3. Плоский графический конструктор. Из карточек необходимо собрать какую-либо конструкцию, орнамент, фигуру (в том числе симметричную), образ, букву, цифру или предмет.



4. Графический трансформер. Играющий разными способами изменяет уже собранную композицию.

а) аппликация — на имеющееся изображение сверху кладут карточку с другим рисунком;

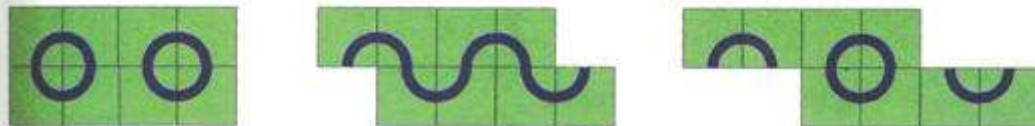


б) поворот — карточки по очереди поворачивают на 90 градусов, не перемещая их.

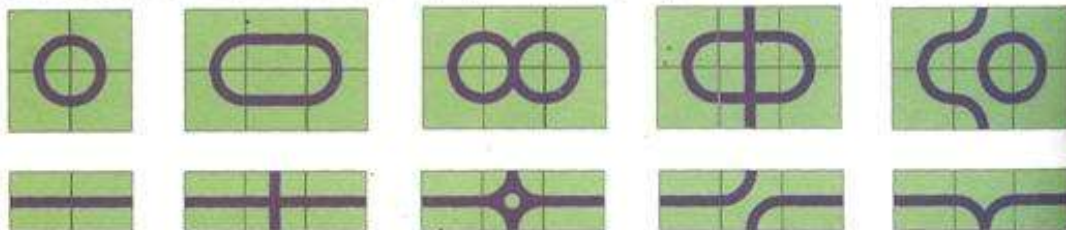
Затем поворачивают 1-ю и 3-ю карточки. Если после этого повернуть 2-ю и 4-ю карточки, то картинка возвращается в исходное положение;



в) сдвиг — один ряд карточек передвигают вдоль другого на одну, две или три позиции;



г) **вставка** — собранную картинку раздвигают и вставляют на свободное место другие карточки. Можно использовать разные способы одновременно (например, вставка и аппликация).

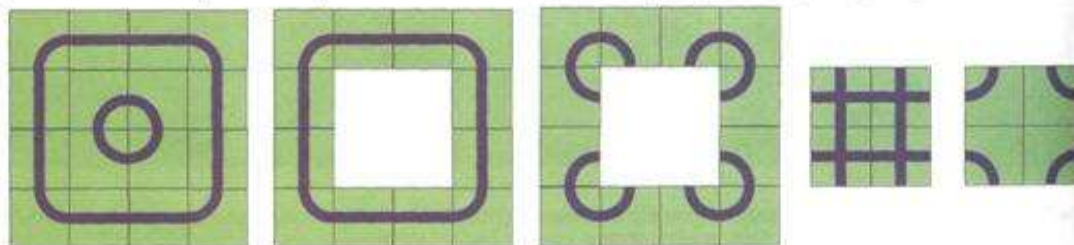


5. Игры с применением карточек.

«Мемори» — игра для развития памяти. Один игрок («водящий») берет пять карточек, выкладывает верхнюю карточку на стол картинкой вверх и просит другого игрока («запоминающего») запомнить рисунок. Затем кладет сверху следующую карточку, снова просит запомнить рисунок, и т. д.

Когда будет положена последняя, пятая, карточка, «водящий» предлагает «запоминающему» по памяти сложить стопку в том же порядке. После этого «водящий» последовательно снимает из стопки по одной карточке и сравнивает картинки. Если картинки одинаковые, то «запоминающий» выиграл, и игроки меняются ролями. Уровень сложности задания можно менять, уменьшая или увеличивая количество карточек в стопке.

«Картина в рамке». Один игрок собирает из карточек рамку, а другой вставляет в нее карточки. Затем игроки меняются ролями. Можно усложнить задачу, собрав картину (а также ее варианты) рядом с рамкой. Можно играть «наоборот» — сначала выкладывать картину, а потом рамку вокруг нее.



«Крест и квадрат». Один игрок выкладывает из карточек крест, а другой достраивает его до квадрата. Затем игроки меняются ролями.

«Вопрос-ответ». Игроки садятся за стол с одной стороны. Первый игрок ставит карточку в левый угол стола, второй — ставит такую же карточку в правый угол стола. Первый игрок ставит вторую карточку, второй — ставит такую же. Игра продолжается до тех пор, пока второй игрок не ошибется, поставив не ту карточку. В итоге должны получиться зеркально-симметричные картины.



«Зеркало». Первый игрок выкладывает в один ряд 10 карточек. Второй игрок должен выложить второй ряд карточек зеркально-симметрично первому ряду.

«Варианты». Первый игрок берет две любые одинаковые карточки. Второй игрок должен показать различные варианты их соединения. Такие карточки дают пять вариантов. Затем игроки меняются ролями.



Дорогие читатели!

Более подробную информацию о «Карточках Кайе» (их на сегодняшний момент разработано около 30 видов — шестигранной, восьмигранной, прямоугольной и ромбической формы) вы можете узнать по телефону (095) 337-33-85, e-mail: skayer@list.ru, а также на сайтах: www.litgen.ru, www.mlk.ru/aspekt, www.karapuz.com.