

detkityumen.ru

Лучшие карточные игры для детей

Детские карточные игры отличаются несложными правилами, освоить которые под силу даже дошкольникам. К тому же многие из них развивают логическое мышление, реакцию и внимание. Вот почему за игрой в карты дети могут совмещать приятное с полезным.

Зеваки

Для игры используется обычная колода из 36 карт. Количество игроков – от 2 до 6. Младшая карта – шестерка, старшая – туз. Масть в этой игре значения не имеет, здесь играет роль только достоинство карт.

Цель игры – избавиться от своих карт. Карты поровну делятся между участниками. Каждый игрок кладет перед собой стопку карт рубашкой вверх. Смотреть свои карты не разрешается. Участники игры ходят по очереди, по часовой стрелке, а право первого хода определяется путем жеребьевки. Игроки по очереди открывают верхнюю карту, лежащую в стопке, и кладут ее картинкой вверх рядом со стопкой. Игрок обязан положить свою карту на открытую карту любого из игроков, если его карта является следующей по достоинству в порядке возрастания. Например, второй игрок открыл восьмерку, а у первого игрока лежит открытая семерка. Второй игрок кладет свою восьмерку на семерку первого игрока. Или игрок открыл даму, а у его соседа – открытый валет. Дама идет на валета. На туза кладется шестерка.

Внимание! Класть карты в порядке убывания нельзя. Например, нельзя на даму класть валета, а на девятку восьмерку. Когда у игрока есть выбор – сразу у нескольких участников игры открыты карты, на которые он может положить свою карту, то он действует по своему усмотрению и кладет карту тому из них, кому хочет. Если игрок кладет свою карту на чужую открытую стопку, то ход остается у него. Он продолжает открывать свои карты и перекладывать их другим участникам до тех пор, пока открываемые им карты для этого подходят. Как только игрок выкладывает карту, которую нельзя положить никому из других участников игры, ход переходит к следующему игроку. Все игроки внимательно следят за процессом игры и действиями того, кто открывает карты. Если у игрока была возможность положить свою открытую карту на чужую стопку, а он эту возможность прозевал – открыл следующую закрытую карту и положил ее себе – такого «зеваку» штрафуют. Каждый из игроков кладет ему по одной карте из своих стопок, а ход переходит к следующему участнику. Например, у игрока лежит открытая девятка, а у его соседа лежит открытая восьмерка. Вместо того чтобы положить свою девятку соседу, игрок открывает следующую карту. Это и означает, что он «зевнул».

Как только закрытая стопка у игрока кончается, он обязан дождаться своего хода, перевернуть ее рубашкой вверх и продолжать игру. При этом тасовать карты нельзя.

В игре побеждает тот, кто первым избавился от своих карт. А проигрывает, соответственно, тот игрок, у кого на руках в конце игры оказывается полная колода. Как правило, победителями оказываются более внимательные игроки. Но и от расклада многое зависит: очень часто в «зеваках» оказывается тот, кто за всю игру ни разу не ошибся!

Акулина (Ведьма)

Для игры используется обычная колода из 36 карт, из которой заранее вытаскивается дама треф. Она в игре не используется. В игре могут принимать участие от 2 до 6 человек.

Цель игры: избавиться от своих карт и не остаться с дамой пик на руках. Игра проходит в два этапа. Карты поровну распределяются между всеми участниками игры, хотя в большинстве случаев последний игрок получает на одну карту меньше. На первом этапе игры участники сбрасывают парные карты, строго по две. Например, две шестерки, два короля, два туза. Три одинаковые карты скидывать нельзя. При этом масть карт значения не имеет, за небольшим исключением: бубновая дама сбрасывается вместе с червонной дамой, а даму пик выкидывать нельзя. Это и есть ведьма или Акулина. После того, как у игроков на руках не осталось парных карт, каждый из них, по очереди, предлагает следующему игроку вытянуть наугад одну из своих карт. Разумеется, свои карты нельзя показывать другим участникам игры. Обычно их держат перед собой веером, картинкой к себе. Игрок вытягивает карту и, если есть возможность, сбрасывает парные карты или – если сбросить нечего – оставляет вытянутую карту себе, а ход переходит к следующему игроку.

Игра ведется до тех пор, пока не будут сброшены все парные карты у всех участников игры. Проигравший остается с одной-единственной картой – дамой пик. Иногда тому, кто остался с Акулиной, приходится повязывать на голову косынку и сидеть в ней на протяжении всего следующего кона, пока не появится новый проигравший. В этой игре существует и другой вариант сдачи карт. Если играющих немного или им неудобно держать в руках большое количество карт одновременно, то можно сдать всем игрокам по пять карт и положить колоду в центр стола. После сброса парных карт каждый игрок добирает из колоды недостающие карты. Если парные карты у игроков кончились еще до того, как колода разобрана, то можно переходить ко второму этапу игры. Тот игрок, у которого вытянули карту, берет недостающую карту из колоды и, по необходимости, сбрасывает парные карты в процессе игры. Надо заметить, что «Акулина» является известной игрой не только в России, но и в других странах. Только там она называется «Старая дева», играют в нее «длинной» колодой из 52 карт. Никакие карты из колоды заранее не выкидываются, а роль «Акулины» выполняет джокер.

Привет, валет!

Очень веселая игра для самых маленьких, которая развивает быструю реакцию и внимание. Игра рассчитана на большое количество игроков (минимум 3). Если игроков немного, то можно использовать колоду из 36 карт. Также для игры подходит и колода из 52 карт, без джокеров.

Карты поровну распределяются между участниками игры. Каждый игрок кладет свою стопку перед собой, рубашкой вверх. Смотреть свои карты нельзя. Затем игроки по очереди (по часовой стрелке) открывают свои карты и выкладывают их на стол. Карты достоинством с шестерки по девятку (или с двойки по девятку, если используется «длинная колода») не требуют от игроков никаких действий и остаются на столе. Зато карты от десятки до туза требуют от остальных участников игры, за исключением того, кто открывает карту, определенных действий.

Если появляется десятка – свисти!

Если появляется валет – скажи: «Привет, валет!»

Если появляется дама – скажи: «Привет, дама!»

Если появляется король – «возьми под козырек» или «отдай честь» (армейское приветствие).

Если появляется туз – хлопни ладонями по столу.

Тот игрок, который выполнил задание неправильно, забирает себе все карты, лежащие на столе (в том числе, и те, которые были выложены ранее). Если все игроки все сделали правильно, то карты забирает себе тот игрок,

который выполнил задание последним. Если игроки не могут определиться, кто был последним (все выполнили требуемое действие одновременно), то карты остаются лежать на столе, а ход переходит к следующему игроку. В другом случае ход переходит к тому, кто забрал себе карты. Выигрывает тот, кто первым избавился от своих карт. Разумеется, перечень действий, которые требуются от игроков при появлении определенных карт, можно менять. Но обговаривать их необходимо перед началом игры.

Пьяница

Одна из первых карточных игр, которую осваивают дети. Для игры используется колода из 36 карт. Обычно игра рассчитана на 2 игроков, но их может быть и больше.

Цель игры – собрать у себя полную колоду карт. Карты поровну распределяются между участниками игры. Смотреть свои карты заранее нельзя. Каждый из игроков берет в руки свою стопку, рубашкой вверх, и открывает верхнюю карту. Тот из участников игры, у которого оказалась карта старше по достоинству, чем у другого игрока (других игроков), забирает взятку себе и кладет ее в отдельную стопку. Например, у одного игрока открыта дама, у второго валет, а у третьего восьмерка. Карты забирает себе тот игрок, у которого выпала дама. Самой младшей картой является шестерка, а самой старшей – туз. Зато шестерка – это единственная карта, которая берет туза.

Если участники выкладывают одновременно карты одинакового достоинства (две дамы, две десятки, два туза и так далее), то между ними возникает спор. Каждый из них кладет по одной закрытой карте на свою «спорящую» карту («сюрприз»), а сверху – еще одну открытую карту. В споре побеждает тот, чья верхняя открытая карта старше. Если в игре принимают участие больше двух игроков, то в споре участвуют только те игроки, у которых выпали карты одного достоинства. Остальные игроки пропускают ход. Когда стопка карт, находящаяся в руках у игрока, кончается, он берет со стола карты, набранные им в ходе игры, переворачивает стопку рубашкой вверх и продолжает игру. Игроки должны договориться заранее, можно ли тасовать карты в этой стопке или же необходимо выкладывать их в той последовательности, в которой они были набраны.

Выигрывает, соответственно, тот игрок, который забрал себе все карты. А проигрывает тот, у кого не осталось карт на руках. Он и есть «пьяница», который «пропил» все свои карты. В этой игре от участников не требуется никакого мыслительного процесса, а выигрыш или проигрыш зависят исключительно от расклада карт. Но детям эта игра обычно нравится.

Детский пасьянс «Четыре туза»

Для пасьянса берется колода из 36 карт. Карты раскладываются на 4 равные стопки, рубашкой вверх. Игрок берет первую стопку, переворачивает ее картинкой вверх, снимает и откладывает в сторону любые карты от шестерки до короля, до появления первого туза. Карты, лежащие под тузом, вынимать нельзя. Как только появляется туз, игрок берет следующую стопку, переворачивает ее, кладет поверх первой стопки и продолжает снимать карты до появления туза. То же самое делается с третьей и четвертой стопкой. Затем оставшиеся карты переворачиваются рубашкой вверх и раскладываются на три стопки. Мешать карты нельзя. Когда из всех трех стопок вынуты все карты, лежащие поверх тузов, карты раскладываются на две стопки. Процесс повторяется. Оставшиеся карты кладут в одну стопку и переворачивают. Все карты, лежащие поверх тузов, также снимаются. Пасьянс сошелся, если в стопке осталось только четыре туза, а под ними и между ними нет других карт.

по материалам сайта noita.ru

Адрес на сайте «Детки!» detkiyumen.ru/biblio/category135/category137/2988/