

ГБПОУ «Курганский педагогический колледж»

## НАСТОЛЬНЫЕ АДАПТИРОВАННЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

### *РУКОВОДСТВО*



2020 год

## **Настольная игра «Матрёшка»**

### **Правила игры**

Фигурки «Матрешки» на роликовой основе ставятся на стороне игрового поля с рисунком «Матрешка», и два игрока (у каждого игрока один цвет матрешек) поочередно пускают их в сторону кружочков с цифрами — «бараночек». Цель игры — набрать как можно большее количество очков. Фигуры «Матрешки» соперника допускается сбивать с очковой зоны своими «Матрешками». «Матрешка», коснувшаяся противоположного борта игрового поля, выбывает из игры. Игра завершена, когда каждый игрок забросил все свои 4 «Матрешки». Если «Матрешка» даже слегка касается баранки, очко засчитывается. Подсчет очков: суммируются числа на баранках. Побеждает игрок, набравший большее количество «бараночек» — очков.

### **Комплект игры матрёшка**

поле столешница 200см x 42см, вес игры 10 кг  
аксессуары — матрешки 8 шт

Матрешки — игра для детей и взрослых, развивает глазомер и координацию движений. В ней присутствует национальный колорит. Матрешки на роликовой основе легко скользят по игровому полю и, попадая в цель, набирают очки (покупают /\*-бараночки).

## **Игра «Новус», или морской бильярд.**

Игра подходит как реабилитационное средство для слабовидящих лиц, а также для игроков с повреждённой одной рукой. Игра доступна данным категориям граждан и имеет выраженный коррекционный эффект. Люди со слабо развитой мускулатурой рук, начиная играть, чувствуют работу мышц и прилив сил в верхних конечностях.

### **Комплект игры «Новус»**

Игровое поле — столешница, подстолье — ножки  
Аксессуары 16 пешек  
2 биты ( 18 грамм )  
2 кия ( 110 — 115 см )  
Размер игры 110\*110 см, вес игры 17 кг.

### **Возникновение игры «Новус, или морской бильярд»**

Игра Новус ( морской бильярд ) изобретена в 20-веке. В неё играли английские моряки. Играли они в портовых кабаках и пабах. Такой бильярд называли капитанским или корабельным (Балтийский бильярд). Английские моряки использовали эскизы, найденные в скандинавских летописях, для создания столешниц капитанского бильярда. Из летописи времён викингов становится ясно, что именно викинги первыми

придумали эту игру. Её потом стали называть скандинавским бильярдом. Впоследствии Новус ( морской бильярд ) стал национальным видом спорта в странах Балтии, так как сильно распространился именно в них. В связи с этим Новус получил ещё одно название - балтийский бильярд (морской). В Латвии выездной бильярд называют Новус, а в Эстонии "когоона". Признано, что самый древний вид бильярда - игра Новус. Позже (в 16-17 вв.) появились английский снукер, американский пул и русский бильярд. В нашем изложении чаще будет звучать название Новус или "выездной бильярд".

Новус стал популярным именно в среде моряков, потому что игра давала возможность направлять энергию северных нелюдимых суровых воинов на мирные дела, люди отдыхали от долгих морских походов. Балтийский бильярд обладает качеством, очень ценным именно в море, так как пешки и бита в Новусе плоские, а не круглые, как в других видах бильярда. Пешки и бита в Новусе по форме напоминают хоккейную шайбу. Такая форма позволяла играть, невзирая на дождь и непогоду за бортом, на качку.

Итак, игра Балтийский бильярд была признана и становилась популярной. Вначале не было единых правил. Одни правила позволяли считать победителем того, кто забил в лузы больше фишек за ограниченное время, по другим правилам победителем был тот, кто за меньшее количество ударов забил все фишки. Было невозможно сравнить мастерство спортсменов. Тогда разработали единые правила, которые в первый раз были обнародованы в 1932г. в Латвии. В этом же году в Риге состоялись первые профессиональные соревнования. Во многих вузах Риги и Таллина, на крупных промышленных предприятиях были организованы уже в 1940 году спортивные секции Новуса и Корооны. Первые столы тогда были маленькие (80\*80см). В 1929г. появились столы побольше (100\*100см). Их было выпущено в 1929г. 500 экземпляров. Столы таких размеров до сих пор считаются стандартом.

Великая Отечественная война приостановила развитие игры. После же войны энтузиасты с завода VEF стали возрождать Новус. В 1963 г. в Латвии была образована первая Федерация Новуса. В реестр видов спорта СССР включили и Новус как латышский национальный вид спорта. (В Латвии он в тройке самых популярных видов спорта). Появились женские и мужские команды. С 1971г. начали присваивать звание "Мастер спорта". Отмечено, что в 1980г. в Латвии в секциях Новуса было 55 тыс. игроков. Сейчас игроки продолжают участие в районных, городских, республиканских и международных соревнованиях. Эмигранты из Латвии и Эстонии стали пропагандировать игру в Канаде, Америке, Израиле, Германии, Норвегии, Финляндии, Австралии, Швеции. Игра Новус стала развиваться и в этих странах.

### Правила игры

На игровом поле разметка включает центральный круг, светлые и тёмные боковые зоны. Пешки соперника становятся тёмными и только рикошетом выбиваются, если попадают в круг и ближнюю к игроку зону.

В процессе игры соперники стоят у противоположных сторон стола. Следует расставить восемь своих пешек в своей зоне, ближней к себе, вплотную друг к другу и

плотно к бортику. Пешки располагаются от центральной линии по обе стороны по четыре с каждой стороны.

Ведут игру прямыми и рикошетными ударами. Удар пешки битой, которая летит от кия — это прямой удар. Удар пешки битой, которая летит от борта — это рикошетный удар битой от борта. Удар пешки пешкой, которая летит от другой пешки или биты — это рикошетный удар пешкой.

Необходимо в процессе игры забивать пешки в лузы соперника. Тот, кто забьёт первым все пешки, будет признан победителем. Бита располагается на линии зоны, которая ближе к игроку. Если пешка соперника закатывается в лузу, то производится следующий удар. Если своя пешка закатывается или вылетает за пределы поля, то фиксируется потеря хода.

Существуют случаи, когда устанавливается штрафная пешка и переход хода:

1. Бита забивается в лузу.
2. Бита летит мимо пешек.
3. Производится по своей пешке прямой удар.
4. Производится по тёмной пешке прямой удар.
5. Проигрыш - в случае прямого удара по двум тёмным пешкам.

Соперник ставит штрафную пешку в свою зону близко к центральной линии и вплотную к бортику. В случае нехватки пешек, штрафная даётся в долг. Пешка, которую выбили, ставится в центр круга. Когда место занято, пешка ставится плотно к границе с той стороны, с которой она вылетела.

В морской бильярд играют кием, поэтому важная составляющая часть — моторика обеих рук, глазомер, координация движений на коляске, геометрия расчёта ударов. В Новус могут играть и лица с НОДА, где в перерывах между ударами игроки могут присесть.

## **Настольная игра «Джакколо»**

### **Комплект игры «Джакколо»**

1 игровая доска

30 деревянных шайб (фишек) диаметром 5 см

Размер игры 200\*42 см, вес игры 11 кг.

### **Правила игры**

Цель игры — забить 30 деревянных шайб в небольшие пронумерованные отверстия (лузы, или дома) и набрать наибольшее количество очков. Игра для 2 и более игроков от 6 лет.

### **Подготовка к игре.**

Разложите игровую доску на ровной поверхности, некоторые модели устанавливаются на ножках. Подготовьте 30 шайб. Договоритесь о количестве партий и правилах игры.

### **Ход игры.**

У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются

(порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу другим шайбам. Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы.

### Оригинальные правила «Джакколо»

Каждая луза (дом) обладает ценностью (слева направо): первая — 2 очка, вторая — 3 очка, третья — 4 очка, четвёртая — 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждую из луз по шайбе, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются. Пример подсчета очков при условии, что в каждой лузе есть по 1 шайбе:  $(2+3+4+1)*2=20$  очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждую лузу по 3 шайбы, ему начисляется  $3*20=60$  победных очков. Максимальное количество очков составляет 148. Такое количество можно набрать, если игрок забьет 7 шайб во 2-й «дом», 9 шайб в 3-й, 7 шайб в 4-й и 7 шайб в 1-й:  $7*20 + 2*4 = 148$ .

Но и это не предел, если вы забьете все шайбы с первой или второй попытки, то получите дополнительный бонус:

1. если все шайбы забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные шайбы;
2. если все шайбы забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную шайбу. Тогда возможное максимальное количество очков увеличивается до 152 или 156 ( $7*20 + 4*4 = 156$ ).

Шайбы, которые игрок не смог загнать в дом — не приносят ему победных очков. Шайба должна полностью пересечь планку лузы, чтобы быть засчитанной. Шайба, которая отскочила и не попала в дом, в ходе текущей попытки НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ, а оставляется для следующей попытки (второй, или третьей). Такие шайбы остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда шайба вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно непосредственно к кидающему. Такие шайбы можно сразу отложить в сторону или на планку игровой доски для следующей попытки.

Так как биты игры можно бросать одной рукой, «Джакколо» привлекательна для людей с повреждённой одной рукой. В игре используются 30 шт. бит, которые надо забросить в ячейки. Для того, чтобы последние биточки забросить через рикошет других бит, нужна определённая сила. Так же эту игру любят слабовидящие, которым сопровождающие подсказывают направление и силу броска. Игра популярна в Европе и приобретает популярность среди людей с ограниченными возможностями здоровья в России.

### Настольная игра «Шаффлборд»

#### Характеристики

В комплект входят шайбы (биты) диаметром 4 см на роликовой основе (8 штук), благодаря которой они могут плавно скользить по поверхности. Игровое поле — столешница. Размер игры 220\*56 см, вес игры 10 кг.

## Правила игры

Каждый игрок поочередно направляет все свои четыре биты таким образом, чтобы они, скользя по поверхности доски, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола с желоб. Чтобы очки игрока были засчитаны, его бита должна располагаться на доске дальше биты противника. Этого можно достичь, сбив биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась дальше бит противника.

Замечание: в игре «Шаффлборд» биты часто называют шайбами, но общепринятый термин настольного «Шаффлборда» бита ( биты ).

Игроки подбрасывают монетку или каким-то другим способом определяют, кто начинает игру — запускает первую биту, и какого цвета биты будут у каждого.

Первый игрок запускает первую биту в противоположный конец доски, который становится зоной подсчета очков. Затем его соперник таким же образом запускает свою первую биту, стараясь при этом или сбить биту противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась на доске дальше биты противника. Игроки продолжают запускать свои биты поочередно, пока не закончатся все 4 биты. Когда биты закончились, раунд завершен. Игрок, чья бита находится на доске дальше всех — победитель раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло. Чтобы быть засчитанной, шайба должна находиться в зоне полностью. У вас 3 зоны — 1, 2 и 3. Победитель раунда запускает первую шайбу по столу в следующем раунде, таким образом, давая своему сопернику или команде-сопернице «молоток» в этом раунде (т.е. преимущество последнего хода). Игра продолжается до тех пор, пока одна команда или игрок не наберут победное количество очков (21 или 15). Шайбы, упавшие в желоб или сбитые с доски противником, не засчитываются. Любая шайба, пересекая линию фола, ближайшую к игроку (в середине доски) считается законной и остается на доске.

Чтобы заработать одно очко, шайба должна быть в зоне 1, которая простирается от зоны 2 до самой дальней линии фола (в середине доски). Таким образом, любая шайба, которая пересекает линию фола, имеет 1 очко.

### Ведение счёта

Если 1 игрок участвуют в игре, счет ведется до 27. Игрок запускает биту с одного конца. Игрок выпускает все восемь бит и после того ведется подсчет очков (максимальный набор очков  $8 \times 3 = 24$ ). Игрок возвращает все 8 бит на исходное положение и продолжает набор очков до тех пор, пока не наберет сумму очков 27.

Если при последнем броске сумма очков превышает сумму 27, восстанавливается исходная ситуация, то продолжается игра, пока игрок не наберет сумму 27. После чего подсчитывается сумма бит, которыми игрок набрал сумму 27 очков. Сумма бит записывается в таблицу как результат.

Если 2 игрока участвуют в игре, будет две команды по 1 игрока. Игра идет до 21 очка. Игроки поочередно запускают свои биты и побеждает игрок, который первый набрал сумму 21 очко.

### Общие Правила Турнира по «Шаффлборду»

Правила турнира могут варьировать и согласуются с директором турнира. Обычно «воск» (состав для улучшения скольжения, который на самом деле является не

воском, а порошком из мелких гранул силикона) наносится на доску перед началом игры. Игроки могут наносить его на доску в течение игры, беря его рукой из желоба, но добавление нового «воска» в течение игры запрещено.

Игроки могут подходить к противоположному концу доски, чтобы проверить положение своих бит.

Чтобы бросок биты был засчитан, по крайней мере, одна нога игрока должна стоять на земле.

Никакое физическое или словесное воздействие не допустимо. Выносится предупреждение после первого нарушения. За второе нарушение — штраф 2 очка. После третьего нарушения засчитывается поражение.

Время между бросками не должно превышать 30 с. Увеличение времени между бросками может быть наказано штрафом в одно очко.

Биты засчитываются по согласованию с директором турнира: или те, которые пересекли ближайшую к игрокам линию (в центре доски), либо только те, которые пересекли первую линию на противоположном конце доски.

С этой игрой Вы прекрасно проведете время со своими близкими и друзьями. Шаффлборд подходит как для больших, так и для маленьких компаний. В нее могут играть абсолютно все. Даже люди с нарушениями мелкой моторики рук могут показывать хорошие результаты.

## **Настольная игра «Кульбутто спорт»**

### **Техническая характеристика**

Размер — 135×43×6 (см)

Вес игры — 4.9 кг

Объем — 0.03 м<sup>3</sup>

Рабочая поверхность игры — фанера 6 мм

Борта — массив дерева.

Шары — 40 мм, два цвета = 8 штук

Пирамидка высота 5 см = 1 штука

Условия игры: игра должна лежать на столе и опираться на пирамидку. Благодаря пирамидке стол легко вращается. С помощью вращения шары нужно закатить в лунки.

Цель игры — при помощи вращения игрового поля закатить шары в лунки. Побеждает тот, кто быстрее закатит все шары в лунки. Шар другого цвета (король) удваивает сумму лунки, в которую его закатили.

Игра для всей семьи, детских учреждений, реабилитационных учреждений. Кульбутто можно адаптировать для людей с повреждением одной или обеих рук, прикрепив по бортикам одного края ремешки.

Сила тяжести столешницы приходится на специальную конусообразную подставку, которая позволяет без особых сил вращать игровое поле в разные стороны от оси. Поэтому игра приобрела название «Кульбутто», что в переводе с французского означает «неваляшка».

## Спортивная настольная игра «Крокинол»

### Комплектация

Игровое поле 75\*75 см

Пешки 24 шт.

Вес игры 9 кг.

Цель игры – набрать как можно больше очков. У каждого игрока в распоряжении находятся 12 фишек одного цвета. Шашки бросаются строго поочередно. Право начать игру определяет жребий. Игра идет, как правило, до 100 очков, т.е. в несколько туров. Игровое поле — это весь большой круг, обозначенный зонами очков. Если шашка попадает в лунку (в центре игрового поля), то игроку засчитывается 20 очков, а шашка вынимается из лунки и ставится к бортику справа от игрока. Шашки противника можно выбивать с игрового поля, таким образом уменьшая ему количество очков. Штырьки можно использовать для изменения траектории движения своей шашки.

Правильный удар. Игрок обязан прямым или отраженным от штырька ударом попасть в шашку противника, в противном случае шашка снимается с игрового поля в аут и ход переходит к противнику. Исключение – свободный удар.

Свободный удар. Игра начинается со свободного удара, т.е. когда на игровом поле (внутри большого зачетного круга) нет шашек противника. Игрок, начинающий игру, имеет право прямым ударом посылать шашку в центр круга, пытаясь заработать 20 очков. Если ему это удастся, его шашка снимается с игры и у противника появляется право на свободный удар. Право на свободный удар появляется всякий раз, когда на игровом поле перед ударом игрока в зачетной зоне нет шашек противника.

Ошибка. Если игрок не попадает в шашку противника прямым или отраженным от штырьков ударом, то эта шашка снимается с игры в аут.

Конец тура. Тур завершен, когда каждый игрок выстрелил все свои 12 шашек.

Подсчет очков. Подсчитываются очки, согласно расположению оставшихся шашек на игровом поле плюс шашки, которые были отложены у бортика справа от игрока (по 20 очков за каждую). Если никто из игроков не набрал 100 очков, то играется второй тур и т.д.

Конец игры. Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 100 или более очко.