

# Ищем место для щенков в комнате «в клеточку»

Маленькая квартирка из истории «Где взять место для щенка?», оказывается, могла вместить в себя не только крохотного щенка, но и многих других зверей. Когда хозяева забрали своих питомцев, то квартира как будто стала больше – вот такой парадокс! А сколько маленьких щеночков можно было поместить в комнату, нарисованную на листе в клеточку? Проверим, переложив на мотив этой истории одну простую математическую игру.

Сначала немного пошалим, вспомнив игру-шутку из детства родителей.

## А такая собачка поместится в доме?

Двое играющих встают друг напротив друга. Один, сводя и разводя ладони, будто показывает размер собачки, каждый раз спрашивает: поместится ли такая собачка в доме? Второй игрок отвечает «да» или «нет». В какой-то момент после очередного «да» водящий внезапно хлопает в ладоши: если другой игрок моргнул, значит, собака такого размера не сможет жить в доме, а если нет – обязательно поместится!

## Расселяем щенков на листочке в клеточку (игра для двух игроков)

### Для игры понадобятся:

- Листок в клеточку
- Два цветных карандаша
- Два игровых кубика

В игре принимают участие два игрока. Если детей больше, можно поделить их на пары. Каждый игрок берёт себе цветной карандаш. По очереди бросая кубики, игроки заполняют комнату щенками, маленькими и не очень.



### Как играть:

На листе в клетку обозначьте границы комнаты: это должен быть прямоугольник размером не менее 10x10 клеточек.

## Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет  
Элизабет Сьюнби и Лорел Молк  
«Где взять место для щенка?»

Автор занятия: Анастасия Дановская

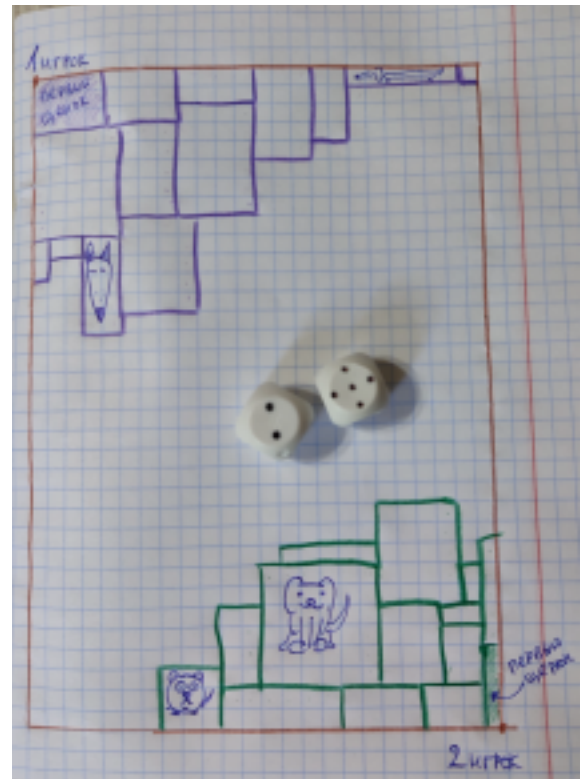


Первый игрок бросает кубики. Выпавшие значения – это размер места, которое займёт очередной принесённый в дом щенок. Например, выпали значения 3 и 5, значит, надо закрасить прямоугольник со сторонами в 3 и 5 клеточек.

Первого щенка игрок размещает в углу. Второй игрок начинает размещать своих щенков от противоположного угла.

Важное правило: каждый следующий щенок должен быть рядом с другим щенком, то есть каждый новый прямоугольник должен соприкасаться с каким-то уже нарисованным.

Если у игрока нет возможности нарисовать прямоугольник выпавшего размера, он пропускает ход.



Игра останавливается, когда вся комната будет заселена щенками. Если осталось совсем мало клеточек и у игроков заканчивается терпение, можно завершать игру после трёх пропусков хода обоих игроков.

Побеждает тот, чьи щенки заняли большую часть комнаты.

А чтобы игра стала еще более весёлой, можно внутри прямоугольников и правда рисовать маленьких собачек!