

МИНУС- ПЛЮС

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 10 кубиков с цифрами и математическими знаками



- правила игры

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать наибольшее количество очков, придумывая верные равенства из кубиков.

1

БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ (возраст: 8+)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте листочек и ручку для записи очков.

Найдите кубик со знаком «равно» (на нём есть ещё и другие символы) и зафиксируйте его: этот кубик всегда будет обозначать знак равенства, Бросать его не будем.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из раундов. Каждый раунд происходит по схеме:



2

Бросок

Кто-то из игроков бросает кубики, все 9. Далее из того, что выпало, отбираем все знаки арифметических действий («плюс», «минус», «умножить», «разделить») и выкладываем их около знака «равно».



* В редких случаях может не выпасть ни одного знака действия (или, наоборот, слишком много). Тогда просто перебросьте кубики.



3

Поиск

Далее все игроки действуют одновременно: стараются придумать верное равенство из цифр и знаков, выпавших на кубиках. Каждый символ можно использовать столько раз, сколько выпало на кубиках.

* Например, если на кубиках выпало два «плюса», то и пример может содержать два «плюса».

Пример

Кто первый придумал пример – объявляет об этом и строит его из кубиков.

Равенство может быть любым (главное – верным!). Единственное ограничение – хотя бы одно число должно быть не менее, чем двузначным.

$$1 \ 4 \ + \ 4 \ = \ 6 \cdot 3 \ 4$$

Проверка

Игроки проверяют, верно ли равенство.
Если всё верно, то игрок получает столько очков,
сколько кубиков он использовал для своего примера.
Кубик со знаком «равно» тоже считается.
Записываем победные очки на листочек.

На этом раунд заканчивается
и начинается следующий: снова бросаем кубики
и продолжаем по тем же правилам.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то набрал 20 очков.
Этот игрок и объявляется победителем.

5

УПРОЩЕННАЯ ВЕРСИЯ (возраст: 6+)

Игра происходит так же, как в базовой версии,
с небольшими изменениями:

1. Убираем из игры кубики со знаками
«умножить» и «разделить», в наборе их два.
Остаётся восемь кубиков. «Равно» опять
откладываем, остальные семь бросаем.
2. Снимаем ограничение о двузначных числах,
то есть можно строить простые примеры.



3. Следим, чтобы из семи брошенных кубиков
только один или два были с действиями.
А если выпало больше, то перебрасываем
лишние, пока на них не выпадут цифры.
4. Играем до 15 очков.

6

ВЕРСИЯ С НЕРАВЕНСТВАМИ

Игра происходит так же, как в базовой
версии, с одним отличием:
Добавляем к броску кубик со знаком «равно»,
то есть бросаем теперь все 10 кубиков.



Получается, что в этой версии игры
кроме равенств вы также можете
придумывать и неравенства, используя знаки
«больше», «меньше», «больше-равно»,
«меньше-равно», если они выпадут на кубике.



7

ИГРА С ПОГРУЖЕНИЕМ

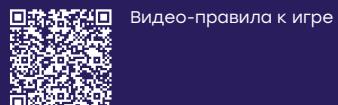
За основу вы можете взять любую версию
игры из трёх перечисленных выше.

В этой версии игра будет идти не на реакцию.
Вы бросаете кубики, но действуете не наперегонки,
а засекаете 3 минуты и в течение этого времени
выписываете на листочек придуманные примеры.

Когда время вышло, игроки по очереди строят
из кубиков один свой самый длинный пример
и показывают его остальным. У кого в итоге окажется
пример из наибольшего числа кубиков, тот и побеждает.
При этом победителей может быть несколько.

8

Цифровые игры могут быть полезными –
доказано «Простыми Правилами».



Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам
в социальных сетях.



@prostyepravila



prostyepravila.ru