

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.



4

Проверка

Игроки проверяют, верно ли равенство. И 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 листочке.

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

УПРОЩЁННАЯ 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.

$$3 + 1 = 4$$

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.



$$1 + 4 < 4 + 6 \cdot 9$$

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 листочке 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».



Видео-правила к игре

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepравила



prostyepравила.ru