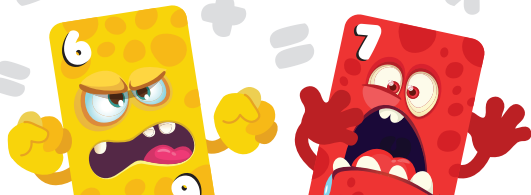


КАРТОЧНАЯ ИГРА

6+

АРИФМЕТИЧЕСКАЯ БИТВА

«Арифметическая битва» - это уникальный тренажёр для развития интеллекта и скорости мышления! Игра тренирует концентрацию, внимательность, реакцию и умение выстраивать сложные вычисления в уме.



ОБ ИГРЕ

Используя 4 карты с числами, методом сложения, умножения, вычитания и деления каждый игрок старается получить число, выпавшее на карте с оранжевой рубашкой. Получилось? Хлопните рукой по столу и, открыв свои карты, расскажите этапы вычислений другим игрокам. Тот, кто первый решает пример, не совершив ошибки, забирает карту с десятичным числом себе.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать больше всех карт с оранжевой рубашкой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделите карты на две колоды, перетасуйте каждую отдельно – оранжевые карты сложите в центре стола, голубые карты раздайте по 4 штуки каждому игроку, оставшиеся сложите рядом с оранжевыми картами рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Один из игроков открывает верхнюю карту из колоды с оранжевой рубашкой таким образом, чтобы ее было видно всем участникам. На карте указано десятичное число – используя все четыре карты с числами, которые есть у игроков на руках, последовательными методами вычислений участники стараются получить выпавшую цифру. Тот, кто первый построит пример, должен хлопнуть рукой по столу и, показав свои карты, рассказать другим, как именно он получил ответ. В случае если ошибки в решении нет, игрок забирает карту с оранжевой рубашкой себе, а карты, которые участвовали в вычислении, подкладывает вниз голубой колоды. Далее участник добирает карты из голубой колоды до четырех, после чего открывает следующую карту с десятичным числом, и игра продолжается.

ВНИМАНИЕ!

В конце каждого кона любой игрок может заменить свои карты, взяв новые из колоды карт с голубой рубашкой. Важно, чтобы у каждого игрока всегда было по 4 карты на руках;

Порядок выполнения действий в примерах может быть как последовательным, так и в скобках. Решите, какой вариант вычислений будет использован игроками, перед началом игры;

ДЕТИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕ ВСЕ КАРТЫ ДЛЯ РЕШЕНИЯ – НАПРИМЕР, ДВЕ ИЛИ ТРИ.

ШТРАФ

Если игрок хлопнул ладонью по столу, но в течение 5 секунд не смог объяснить последовательность вычислений, то он получает штраф. Игрок должен вернуть одну из выигранных ранее карт в колоду с оранжевой рубашкой. После этого, участия в текущем круге игрок не принимает.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до момента, пока не закончатся карты в колоде с оранжевой рубашкой. Победителем становится участник с наибольшим количеством карт с оранжевой рубашкой.

