

## Настольная игра-ходилка «Занимательная математика»

### ПРАВИЛА ИГРЫ

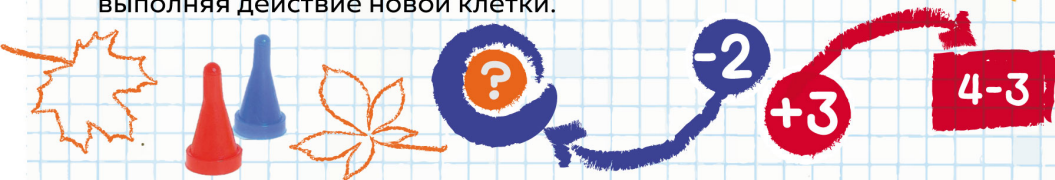
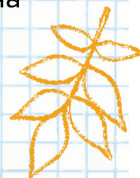
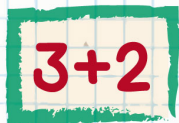
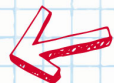
**Цель игры:** первым дойти до финиша.

**Подготовка к игре.** Разложите игровое поле. Каждый игрок выбирает себе игровую фишку и ставит на клетку «Старт». Первым ходит игрок, выбросивший максимальное количество очков на кубике.

**Ход игры:** Игроки бросают кубик и двигаются по игровой дорожке. Если игрок попал на клетку с примером: нужно решить пример и назвать ответ.

Если игрок попал на клетку с ему нужно придумать пример с простыми цифрами (от 0 до 9) и озвучить его вслух. Другие игроки пытаются дать ответ. Первый игрок, который дал правильный ответ, перемещает свою фишку на 1 клетку вперёд без выполнения свойства новой клетки. Можно усложнять примеры в зависимости от опытности игроков.

Когда игрок попадает на клетку с красной или синей стрелкой, участник перемещает свою фишку на другое поле по стрелке не выполняя действие новой клетки.



Побеждает игрок, который первым дойдёт до финиша.

### Пазл «Считалочка»

Познакомьте ребёнка с решением простых примеров на сложение и вычитание. В набор входят парные карточки — задача и ответ. Разберите пазлы на детали и предложите ребёнку подобрать правильные ответы на примеры.



## Домино «Счёт»

### Подготовка к игре.

Переверните фишки изображением вниз и перемешайте. Каждый игрок берёт по 7 фишек и держит при себе так, чтобы остальные игроки не видели изображения. Оставшиеся фишки — «резерв».

**Начало игры.** Первым ходит самый младший игрок и выкладывает на стол любую фишку. Далее ход переходит к следующему игроку, который должен подобрать фишку таким образом, чтобы её число совпало с числом фишки на игровом поле. Если такой фишки у него нет, он берёт одну из «резерва» и пропускает ход.

**Конец игры.** Игра продолжается до тех пор, пока у кого-то на руках не закончатся все фишки. Этот игрок побеждает.

