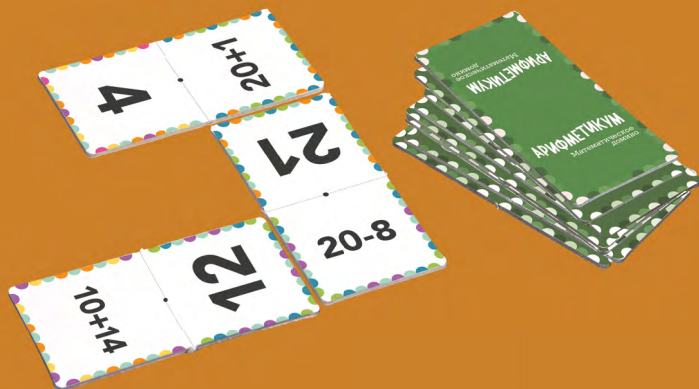


Флавио Фогароло | Flavio Fogarolo

АРИФМЕТИКУМ

Математическое
ДОМИНО



[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Перед вами весёлая игра, которая поможет детям потренироваться выполнять различные математические операции с числами до 100 и отлично провести время с друзьями!

Играть в «Арифметикум» можно даже без взрослых. Специальная система проверки поможет игрокам самостоятельно определить, правильно ли выкладываются карточки. Для этого примеры и числа обозначены цветовыми узорами. Сделав ход, игроки проверяют, совпадает ли узор на соседних карточках. Если нет — они сразу видят, что ошиблись.

Домино имеет три уровня сложности. Игроки могут использовать карточки разных уровней по отдельности, объединить карточки двух уровней или задействовать всю колоду.

«Арифметикум» — увлекательный обучающий инструмент. Учитесь и играйте с удовольствием!



[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Количество игроков

«Арифметикум» подходит для двух и более игроков. При желании вы можете играть даже вдесятером, но учтите, что тогда ждать своего хода придётся долго и участники могут потерять интерес к игре.

Уровни сложности

В состав игры входят 72 карточки трёх уровней сложности:

- 24 карточки первого уровня (они отмечены одной точкой в центре) — операции с числами до 30;
- 24 карточки второго уровня (они отмечены двумя точками в центре) — простые примеры с числами до 100;
- 24 карточки третьего уровня (они отмечены тремя точками в центре) — более сложные вычисления в пределах 100, которые можно выполнить в уме.

В зависимости от подготовленности игроков можно использовать карточки одного, двух или всех трёх уровней. Для начала определите, какие карточки вы хотите использовать, а остальные отложите в сторону.

Ход игры

1. Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам равное количество карточек (от 4 до 6). Чем больше участников, тем меньше карточек раздаётся. Оставшуюся колоду положите в центре стола. Игроки могут держать карточки в открытую на столе или прятать в руке.

2. Положите одну карточку из общей колоды на середину стола.

3. Теперь первый игрок пробует выложить одну из своих карточек. Он должен поместить её так, чтобы на соседних клетках были написаны примеры, в результате решения которых получаются одинаковые числа, или пример и правильный ответ. Вокруг любой клетки можно расположить сразу несколько карточек, если они подходят к ней.

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Если у игрока нет нужной карточки, он пропускает ход и выполняет одно из следующих действий:

- вытягивает новую карточку;
- кладёт в середину колоды одну из своих карточек и вытягивает новую.

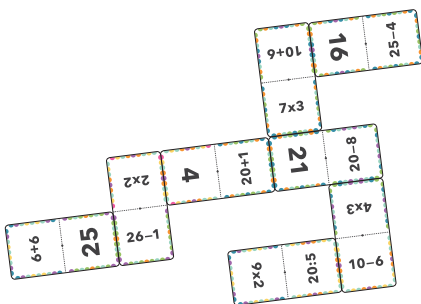
Проверить вычисления игроки могут по цветным узорам: если узоры совпадают, ход сделан правильно.

4. Затем следующий игрок пытается выложить свою карточку и так далее.

Побеждает игрок, который раньше всех избавился от своих карточек.

Учебные рекомендации

Адаптируйте правила под себя: выбирайте уровень сложности; договаривайтесь, по сколько карточек раздавать в начале; играйте в открытую или в закрытую. Главное, чтобы всем было интересно!



In cooperation with



www.erickson.it

www.erickson.international

Author: Flavio Fogarolo
Original title: Giocadomino –
Operazioni entro il 100

© 2015, EDIZIONI CENTRO STUDI ERICKSON
S.p.A., TRENTO (ITALY)

Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>

