## Математическая игра «Домино». Правила

Это командное соревнование по решению задач. Задачи напечатаны на карточках-домино. Изначально все карточки лежат на столе жюри задачами вниз, то есть участники могут видеть только изображения костей домино, но не текст задач. Зачётным показателем в «Математическом домино» является общее количество набранных очков.

**Решение задач**

В начале игры к столу жюри подходят по одному представителю команд и берут по одной задаче.

У команды есть 2 попытки сдать ответ задачи. Но не подряд! Один участник от команды приносит ответ ВМЕСТЕ с доминошкой и вне зависимости от правильности ответа берет ДРУГУЮ доминошку. Если правильный ответ дан с первой попытки, то команда получает количество баллов, равное сумме очков доминошки, на которой написана задача. Если правильный ответ дан со второй попытки, то команда получает количество баллов, равное большему числу из написанных на доминошке. Если со второй попытки снова дан неправильный ответ, то у команды вычитается количество баллов, равное меньшему числу из написанных на доминошке. После того, как сдан ответ, команда выбирает следующую задачу из имеющихся на столе и нерешенных ею или неверно решенных в первую попытку.

Таким образом, в каждый момент времени у команды есть только одна задача. Особая ситуация с карточкой «Пусто-пусто». На решение этой задачи дается всего одна попытка. Но за правильный ответ дается 10 баллов.

Ответ задачи сдается на отдельном листочке (то есть не пишется на доминошке с условием задачи, так как потом эту доминошку получат другие команды).

**Окончание игры**

Игра заканчивается, когда у команды не осталось задач, которые она еще не решала, или истекло время, отведенное на игру.

## Математическая игра «Бонусы». Правила

Это командная игра-соревнование по решению задач. Основным зачётным показателем в «Бонусах» является общее количество набранных очков.

**Решение задач**

Продолжительность игры 2 часа (120 минут). Есть 24 задачи: 8 задач по 3 балла, 8 задач по 4 балла и 8 задач по 5 баллов. В начале игры команда получает по одной задаче каждой стоимости.

В бланке ответов команда указывает бонус, который применяется к задаче. Имеется следующий набор бонусов: 6 бонусов «+1», 4 бонуса «+2», 2 бонуса «+3», 6 бонусов «∗2», 4 бонуса «∗3», 2 бонуса «∗4». Команда сама выбирает, к какой задаче какой бонус применить.

Сдав ответ на задачу, команда получает задачу такой же стоимости. Если задачи данной стоимости закончились, то команда не получает новой задачи.

Если задача решена верно, то бонус применяется к стоимости задачи, в противном случае команда получает 0 баллов.

**Окончание игры**

Игра заканчивается, если закончилось время, отведенное на игру, или сданы все задачи.

## Математическая игра «Крестики-нолики». Правила

Это командное соревнование по решению задач. Все задачи выдаются в начале игры.

Каждая задача привязана к клетке доски 5×5. Например, *«Строка 3, задача 5»*. Зачётным показателем в «Математических крестиках-ноликах» является общее количество набранных очков.

**Решение задач и начисление баллов**

Задачи можно решать в любом порядке. Каждую задачу можно сдавать только один раз. Ответы к задачам сдаются по одному.

**Если задача решена правильно**, то в соответствующую клетку ставится *«крестик»*, если неправильно — *«нолик»*. За правильно решенную задачу команда получает количество баллов, равное количеству правильно решенных задач, *«стоящих»* в клетках, соседних по стороне с решенной задачей, плюс один балл (за саму задачу).

**Если задача решена неправильно**, то баллы не увеличиваются и не уменьшаются. Таким образом, правильная задача дает баллы не только своей клетке, но и клеткам, соседним по стороне. **Например**, в игре возникла такая ситуация *(x – правильно решенная задача, 0 — не правильно)*:

| | | |
|---|---|---|
| **x** | **0** | **x** |
| | | **x** |
| | **x** | |

Если решить правильно центральную задачу, то за нее команда получит 3 балла, а также баллы за задачи *«Строка 2, задача 3»* и *«Строка 3, задача 2»* увеличатся на 1.

**Окончание игры**

Игра заканчивается, когда у команды не осталось задач, которые она еще не решала, или истекло время, отведенное на игру.

# Математическая игра «Лабиринт». Правила

Это командная игра-соревнование по решению задач. Основным зачётным показателем в «Лабиринте» является общее количество набранных очков.

**Решение задач**

В начале игры каждая команда получает первую из 24 пронумерованных задач. Задачи поделены на 6 блоков по 4 задачи (с 1 по 4, с 5 по 8, и т.д.).

По каждой задаче есть одна попытка сдать ответ. Вне зависимости от правильности полученного ответа, команда получает следующую по номеру задачу (если эта задача не была уже выдана). Если команда предъявила правильный ответ на задачу, она получает за это цену задачи, а если неправильный или неполный — 0 очков. Все задачи первого блока стоят по 2 очка, задачи каждого следующего блока стоят на 1 больше предыдущего.

В лабиринте есть четыре особые задачи — с номерами 4, 8, 12 и 16. При их правильном решении, команда, кроме следующей задачи, получает задачу, с номером на 5 большим, чем эта задача, если соответствующие задачи еще не были выданы (например, при верном решении задачи №4 команда, помимо задачи №5 получает еще и задачу №9).

**Окончание игры**

Игра для команды оканчивается, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.