**Настольная игра**

**Игра «Математический кубик»**

**Бросай кубик, тренируй математические навыки и побеждай!**

*Обучающая цель игры:* развитие математической грамотности, закрепление навыков работы с числами (разряды, арифметические операции, числовые последовательности) в увлекательной игровой форме.

*Задачи:*

1. Тренировка устного счёта – быстрое выполнение арифметических действий (сложение, вычитание, умножение, деление).
2. Закрепление понятия разрядности – понимание состава числа (единицы, десятки, сотни и т. д.).
3. Развитие логического мышления – анализ числа, выполнение заданий в условиях ограниченного времени (если используется таймер).
4. Улучшение внимания и скорости реакции – необходимость быстро давать правильные ответы.
5. Формирование соревновательного духа и мотивации – стремление набрать больше очков, чем соперники.

***Какие навыки развивает игра?***

* Работа с числами (арифметика, разряды, последовательности).
* Умение быстро переключаться между разными типами задач.
* Уверенность в математических вычислениях.
* Командное взаимодействие (если играется в группах).

**Правила игры**

1. Игроки по очереди бросают кубик.
2. В зависимости от выпавшего цвета выполняют задание:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Цвет | Задание | | Желтый | Назови разрядный состав числа (сколько единиц, десятков, сотен и т.д.) | | Красный | Найди сумму цифр числа | | Зеленый | Назови соседей числа (предыдущее и следующее) | | Фиолетовый | Представь число в виде суммы разрядных слагаемых | | Оранжевый | Увеличь число на (указанное значение) или в (указанное) раз(а) | | Синий | Уменьши число на (указанное значение) или в (указанное) раз(а) | |  |
|  |  |

1. Если ответ верный, игрок получает 1 очко. Если ошибся – ход переходит к следующему игроку.
2. Игра продолжается заданное количество раундов (например, 5–10 кругов).

*Побеждает тот, кто набрал больше всего очков к концу игры!*

**Дополнительные правила (по желанию):**

* Можно добавлять сложные числа (тысячи, дроби, отрицательные).
* Ввести "бонусные ходы" за несколько правильных ответов подряд.
* Использовать таймер для ограничения времени на ответ.





