

# ВЕСЁЛОЕ УМНОЖЕНИЕ

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 4  | 10 | 24 | 3  | 12 | 4  | 25 | 2  | 12 | 20 |
| 20 | 30 | 36 | 8  | 15 | 5  | 18 | 30 | 12 | 9  |
| 12 | 16 | 25 | 6  | 36 | 5  | 36 | 24 | 5  | 4  |
| 18 | 5  | 1  | 24 | 20 | 25 | 6  | 1  | 24 | 8  |
| 2  | 9  | 24 | 18 | 12 | 8  | 10 | 4  | 15 | 12 |
| 15 | 5  | 4  | 30 | 6  | 24 | 12 | 2  | 18 | 3  |
| 8  | 20 | 36 | 5  | 15 | 4  | 30 | 1  | 3  | 12 |
| 24 | 6  | 20 | 2  | 18 | 25 | 15 | 6  | 20 | 10 |
| 12 | 5  | 16 | 24 | 8  | 3  | 30 | 12 | 10 | 16 |
| 3  | 30 | 10 | 30 | 15 | 9  | 6  | 5  | 18 | 4  |



ФАКТОР  
РОСТА

[www.farosta.ru](http://www.farosta.ru)



# ВЕСЁЛОЕ УМНОЖЕНИЕ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Для игры необходимо:

- игровое поле, на котором 100 квадратов с результатами умножения двух чисел от 1 до 6. Обратите внимание: числа на поле повторяются.
- два игральных кубика
- два карандаша или фломастера разных цветов.

### Правила игры.

Игроки бросают по кубику. Первым начинает игру тот, у кого выпавшее число оказалось больше.

Первый игрок бросает кубики. Игрок в уме перемножает выпавшие числа (количество точек обозначает соответствующее число). Игрок ищет на игровом поле результат и рисует линию (сторону квадрата), в котором это число записано.

Второй игрок проделывает те же шаги и далее по очереди.

Когда игрок рисует линию, полностью закрывающую квадрат, он его закрашивает своим цветом. Стороны квадрата могут быть нарисованы разными цветами (обоими соперниками), но закрашивает квадрат тот, кто проведет последнюю сторону квадрата.

Игрок, закрасивший квадрат, бросает кубики снова.

Если игрок ошибается (умножение выполнено с ошибкой), ход переходит к сопернику.

