

Математическая игра «Кварталы»

Командам предстоит решить 16 задач, разбитых на четыре квартала по 4 задачи, связанные общей темой. Вначале каждая команда выбирает, с которого начнет игру. В любой момент команда может отказаться от прохождения одного квартала (даже если решены не все задачи), чтобы приступить к следующему, при этом возвращаться к старым кварталам уже не могут.

Начисление очков. Ответ на каждую задачу сдается на отдельном бланке (ответке). В случае правильного ответа команде в таблице ставится зелёная пометка в соответствующем окне. В конце игры она получит за каждую задачу 5 очков, а также бонусные очки в размере количества команд, не справившихся с задачей. В случае неправильного ответа у команды отнимается 1 очко, при этом у неё остается право сдавать эту задачу, пока не будет получена зелёная отметка.

Бонус за пройденный квартал. Если команда получит четыре зелёные пометки (решит все задачи) квартала, она также получит в конце игры 5 дополнительных очков и бонусные очки, в размере количества команд, не справившихся с кварталом.

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

Математическая игра «Фудзи»

Перед началом игры каждой команде вручается зелёная карточка. Она даёт право команде сдавать задачу первой.

Задачи по одной будут появляться на экране (и зачитываться ведущим). Как только какая-либо команда решит эту задачу, капитан должен поднять зелёную карточку, к нему подходит организатор и принимает бланк с ответом. Если задача решена неверно, организатор забирает у команды зелёную карточку. В это же время запускается таймер в две минуты, в течение которых остальные команды могут сдавать свои ответки.

Начисление очков. Команды, правильно решившие задачу, получают по 5 очков, а также бонусные очки в размере количества команд, сдавших неправильные ответы. Все остальные команды (сдавшие неправильный ответ и не сдавшие бланк) не получают ничего.

Снятие задачи. Каждые 5 минут ведущий объявляет голосование за снятие задачи, в котором участвуют команды, имеющие у себя зелёную карточку. Задача будет снята, если за это проголосовала большая часть имеющих право голоса.

Окончание игры. Игра заканчивается, если были разыграны все задачи, если все команды лишились зеленых карточек, или истекло время, отведенное на игру.