

Правила математической игры «Домино – Орлёнок-2010»

1. В игре могут участвовать до 10 команд (по 4 человека в каждой команде) на один комплект задач. Игра идёт в течение 3-4 часов, о чём сообщается заранее.
2. Протокол игры ведётся жюри с выводом на экран текущих результатов через мультимедийный проектор.
3. Каждая из 28 задач имеет свою стоимость согласно распределению баллов на доминошках (0-0, 0-1, 0-2, ..., 4-6, 5-5, 5-6, 6-6).
4. Каждая команда получает изначально две задачи с суммарной стоимостью не более 8 баллов случайным образом из банка задач, который находится у жюри (каждая задача каждого комплекта - в одном экземпляре). После этого при сдаче ответа вместе с условием задачи команда самостоятельно берёт себе новую задачу. При этом у команды на руках всегда две задачи.
5. На каждую задачу (кроме 0-0) команда может дать ответ только **два** раза.
6. Если сразу даны верный ответ или решение, то команда получает полное суммарное количество баллов соответствующей доминошки. Если же с первого раза даны неверный ответ или решение, то в протокол ставится 0 баллов, и со второй попытки (после взятия этой задачи в будущем) за верное решение команда сможет получить только большую часть баллов доминошки. После двух неудачных попыток задача больше не принимается, а команда наказывается штрафом, равным меньшей части баллов доминошки. Невозможность в будущем решать командой задачу со штрафом в 0 баллов отмечается в протоколе жёлтым цветом (карточкой).
7. Задача 0-0 при верном решении с первой попытки даёт 10 баллов, если же решение неверное, то задача больше не принимается, по ней команда получает 0 баллов и жёлтую карточку.
8. Если команда не может решить задачу или не хочет давать по ней ответ, то она может её «сбросить», т.е. сдать в жюри без получения полагающегося штрафа (в этом случае команда должна сдать листочек, на котором ответ не указывается, записывается слово «сброс» или ставится прочерк). При этом команда может взять себе эту задачу в будущем, если по ней у команды пока ещё 0 баллов и нет жёлтой карточки. В случае первой попытки при сбросе команда получает 0 баллов, в случае второй попытки команде оставляются 0 баллов и даётся жёлтая карточка.
9. Если команда ошибочно взяла задачу, которую решала ранее и уже получила по ней соответствующий ненулевой балл или жёлтую карточку, то она наказывается одним штрафным баллом, который выставляется в графу «штраф». Сдаёт эту задачу в жюри и берёт себе новую.
10. Ответ на задачу команда указывает на специальном бланке. В случае неверного оформления листка ответа (отсутствие названия команды, цены задачи, эмблемы-логотипа на задней стороне) команда наказывается штрафным баллом.
11. Если во время или по окончании игры в ответах жюри обнаружится ошибка, повлиявшая на результат команды (т.е. жюри не смогло сразу определить ошибочности своего ответа), то команда, сдавшая правильный ответ, получает удвоенное количество баллов, полагавшихся ей за правильный ответ в момент его сдачи. Баллы за подобную задачу у команд, которым был засчитан неверный ответ, обнуляются с учётом числа сделанных попыток.
12. Игра для команды прекращается либо по окончании отведённого на неё времени, либо после того, как командой разобраны все 28 задач.
13. Команды по итогам игры занимают места по убыванию количества набранных ими баллов.

Порядок проведения игры «Домино»

1. Ответ или решение принимается в чётко записанном виде на отдельном листке, в котором на той же стороне листка команда указывает также своё название (в правом верхнем углу) и цену задачи (в левом верхнем углу). На стол жюри листок с ответом кладётся подписанной стороной вниз, а сверху на него кладётся карточка с условием задачи. Обратная сторона командного листка должна содержать эмблему-логотип команды.
2. Подойти к столу жюри для сдачи ответа и выбора новой задачи может только один игрок команды.
3. На выбор следующей задачи у стола жюри представитель команды получает не более 10 секунд. В случае затягивания выбора жюри выдаёт команде любую первую попавшуюся задачу, которую команда ещё может решать, в том числе и нерешённую с первой попытки.
4. В случае шумного поведения команда наказывается штрафным баллом, который учитывается в окончательном итоге.
5. Если кто-то из игроков и после **двух** командных наказаний ведёт себя шумно, мешая в проведении игры, жюри имеет право удалить его с игры, после чего он полностью лишается возможности в ней участвовать.
6. Выйти из аудитории по необходимости игрок может только с разрешения жюри.
7. В протокол вносятся названия команд, баллы за рассмотренные задачи и штрафные баллы.
8. Во время игры все бланки ответов сохраняются на случай возникновения спорных ситуаций.
9. По окончании игры командам выдаются тексты всех задач с ответами и основными идеями решений.
10. Претензии по игре принимаются от капитанов команд сразу по окончании игры до объявления окончательных итогов.

Методические рекомендации по игре «Домино»

1. Для более грамотной игры целесообразно вести собственный протокол, в котором отмечать решённые задачи, а также приоритетные для выбора в будущем или те, которые команде стратегически невыгодно брать. Кроме того, в случае отключения проектора (случайного, по техническим причинам или запрограммированного жюри) у команды будет возможность продолжать игру, не совершая ошибок при неправильном выборе задач.
2. К столу жюри представителю команды лучше подходить со своим списком приоритетов, в котором указан желательный порядок выбора задач.
3. Одному из игроков команды сразу записывать в отдельную тетрадь условия задач. Если выяснится, что команда решила задачу неправильно, остаётся возможность продолжить решать задачу, имея текст перед глазами. Поняв свою ошибку и решив задачу заново, команда может взять эту задачу в следующий раз и ответить на неё, экономя время. Подойдя к столу жюри с заранее подготовленным ответом и сдав предыдущую задачу, сразу взять нужную карточку и положить её на стол жюри с новым ответом. Тем самым команда экономит своё время на перемещении игрока к команде и обратно. После этого игрок берёт новую задачу, которая нужна команде.
4. Размявшись на 5-6 несложных задачах с невысокой стоимостью, стоит брать более сложные задачи. Затем играть по принципу «качелей» (лёгкая-трудная), чередуя выбор лёгких и трудных задач. Если команда успешно решает трудные задачи, то стараться сохранять набранный темп.
5. Следить за протоколом, выбирать среди сложных задач те, которые уже решены парой команд, а значит, потенциально решаемы.
6. Разумно рисковать выбором сложных задач, которые ещё никто не брал, – задача может оказаться вполне решаемой, да и первый неверный ответ не штрафует.
7. Если по смыслу решённой задачи видно, что у неё может быть задача-партнёр («доминошка»), то взять задачу с соседним номером, т.к. в игре «Домино» при большом количестве задач обязательно применяется подбор парных задач с минимальным изменением условий. Тем самым по свежим следам команда решает ещё одну подобную задачу.
8. Перед сдачей ответа обязательно проанализировать протокол. Если выяснится, что у команды есть простой ответ на поставленную задачу, а в протоколе практически у всех команд стоит положительное количество баллов, то в задаче явно есть «ловушка», в которую попались соперники. Внимательно перечитать условие задачи и попытаться понять, на чём все соперники попались, и обошла ли команда «подводные камни» задачи.
9. Если по протоколу видно, что по некоторой не разобранной ещё командой задаче осталось только 2-3 команды, не бравшие её, то оставить эту задачу себе в «запасе». Т.е. пока её не брать, т.к. в конце игры может возникнуть ситуация, когда все команды решают сложные задачи, и свободных карточек с условиями в банке задач у жюри нет. Команды начинают простаивать в ожидании появления нужных задач в банке. Когда команда попадает к концу игры в такую ситуацию, у неё ещё есть «запасные» задачи, которые она может взять.
10. При написании ответа обратить внимание на вопрос, который задаётся в задаче, и требования к ответу, особенно, когда необходимо дать ответ и привести пример. При отсутствии ответа или примера задача считается нерешённой.