

LAUAMÄNG

Korrutamine arvudega 0 – 6

Mängijate arv 1 – 4.

Iga mängija valib enda nupule alustamiseks meelepärase koha. Nupuks sobib mõni nõõp või värviline klaaskivike.

Alustab see mängija, kes veeretab täringul kõige suurema silmade arvu.

Mängija veeretab täringut ja liigub nupuga kas paremale või vasakule.

Seejärel lahehendab ta korrutusülesande (kirjalikult lisalehele) – täringu silmade arv tuleb korrutada selle numbriga, mille peale mängija nupp satub. Igal mängijal on võimalik veeretada täringut 10 korda.

Mängu lõpus liidetakse korrutiste vastused kokku. Võidab mängija, kes saab suurema tulemuse.

NB: Rohlisele ruudule sattudes tuleb täringu silmade arv korrutada 10-ga.

Mustale null ruudule sattudes on korrutamise tulemuseks nagu ikka 0.



	1	2	6	0	
7	<p>Korruta ja võida ? x ? = ?</p>				8
4					3
8					7
	0	2	5	9	



	1	2	6	0	
7	<p>Korruta ja võida ? x ? = ?</p>				8
4					3
8					7
	0	2	5	9	

