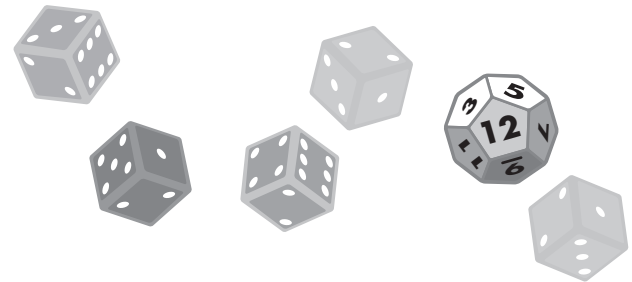




MATH DICE Jr.

JÁTÉKOS MATEK – KICSIKNEK

2 vagy több játékos részére, 6 éves kortól



A JÁTÉK LÉNYEGE

Érd el elsőként a célvonalat a pontozósávon! Ehhez anynyit kell tenned, hogy egyszer ű összeadással és kivonással megpróbálsd elérni a célszámot.

A játék tartalma: 1 db 12 oldalú célkocka; 3 db 6 oldalú pontozókocka; 2 db 6 oldalú pontozókocka, csak 1-es, 2-es és 3-as értékekkel, pontozósáv, játékszabály, utazósák

**REGIO
JÁTÉK**

Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest Nándorfejevári út 23-25.
www.regiojatek.hu



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

A JÁTÉK TARTALMA

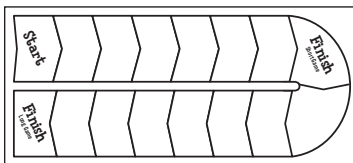
1 db 12 oldalú célkocka, 3 db 6 oldalú pontozókocka, 2 db 6 oldalú pontozókocka, csak 1-es, 2-es és 3-as értékekkel, pontozósáv (rövid és hosszú játékhoz), játékszabály, utazósáv

A JÁTÉK CÉLJA

Érd el elsőként a célvonalat a pontozósávon! Ehhez annyit kell tenned, hogy egyszerű összeadással és kivonással megpróbáld elérni a célszámot.

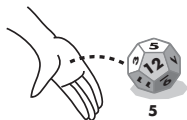
ELŐKÉSZÜLETEK

1. A játékosok üljenek körbe, hogy mindenki láthassa a dobókockákat!
2. Tegyétek le úgy a pontozósávot, hogy minden játékos elérje azt!
3. Minden játékos válasszon magának valamilyen jelzöt (a dobozban nem található), akár egy pénzermét vagy egy babszemmet, bármit.
4. Tegyétek minden játékos jelzójét a pontozósáv startvonalára – ügyesebb matekosok használhatják a hosszabb pontozósávot is, kezdőknek inkább a rövidebbet ajánljuk.



A JÁTÉK MENETE

1. A játékosok felváltva dobnak a cél- és pontozókockákkal. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.
2. A soron lévő játékos először dob a 12 oldalú célkockával. A dobott érték lesz a célszám. A jobb oldali példában a célszám az 5.
3. Ezután ugyanez a játékos dob az öt



darab 6 oldalú pontozókockával, hogy meghatározza az öt pontozószámot.



A példában a pon-

tozósámok a következők: 5, 6, 1, 3, 2.

4. Az öt pontozószám használatával, összeadással és/vagy kivonással a játékosok megpróbálják pontosan elérni a korábban meghatározott célszámot. Ehhez a játékosok a pontozószámok közül bármennyit felhasználhatnak, tetszőleges sorrendben, de mindegyiket csak egyszer. A játékosok akár egyetlen pontozókockát is felhasználhatnak, ha ennek értéke pontosan megegyezik a célszámmal.
5. Amikor egy játékos rájött egy megoldásra, bekiabálással jelzi ezt, majd elmagyarázza a többieknek, hogyan oldotta meg a feladványt. Ezután a megoldáshoz felhasznált kockákat magához veszi.
6. A játékosok ezután tovább folytatják a kört, a megmaradt kockákat felhasználva próbálják újra elérni a célszámot. Ha találtak egy újabb megoldást, szintén bekiabálással jelzik. A példánkban a játékosok a következő megoldásokra bukkanhatnak: (emlékezzünk, a célszámunk az 5, a pontozószámaink pedig az 5, a 6, az 1, a 3 és a 2)



Az első játékos bekiabál:

„Megvan! $2+3=5$ ”, majd elveszi a 2-es és a 3-as kockát.



A második játékos bekiabál:

„Megvan! $6-1=5$ ”, majd elveszi a 6-os és az 1-es kockát.



A harmadik játékos bekiabál: „Megvan! 5”, majd elveszi az utolsó kockát, az 5-öst.

A PÉLDAFELADAT LEHETSÉGES MEGOLDÁSAI

Célszám Pontozószámok

5

5 6 1 3 2

Célszám: 5

Pontozószámok: 5, 6, 1, 3, 2

Kombinációk:

1 kockával: 5

2 kockával: 3 + 2 = 5 vagy 6 - 1 = 5

3 kockával: 6 + 1 - 2 = 5

4 kockával: 6 + 1 + 3 - 5 = 5

5 kockával: 3 + 2 + 5 - 6 + 1 = 5

7. Ha már az összes pontozókocka valamelyik játékoshoz került, vagy a bentmaradt kockákból nem lehet újabb megoldást találni, a kör véget ér.

8. Minden játékos 1 pontot kap minden, a körben begyűjtött kockáért. Ezután a játékosok előretolják a jelzőjüket a pontozósávon, annyi mezővel, ahány pontot szereztek.

9. Az a játékos, aki a kör elején a kockákkal dobott, most mindent odaadja baloldali szomszédjának. Az új kör az ő dobásával kezdődik, és a játék a 2. ponttal folytatódik.

10. Az első játékos, aki eléri a pontozósávon a célvonalat, nyer! A rövid játékok 7 pontig, míg a hosszú játékok 15 pontig tartanak.

HA ELVESZÍTENÉTEK A PONTOZÓSÁVOT...

Ne aggódjatok! A legfontosabb, hogy számon tartsátok, ki hány pontot gyűjtött egy adott körben. Elég, ha rajzoltok egy új táblát, vagy kinyomtatjátok azt, amit a honlapunkon találtok.

NE FELEDJÉTEK

Ennek a játéknak az a varázsa, hogy a lehető legkreatívabb megoldásokra találjatok rá a pontozókockák felhasználásával. Minél több számot használtok, annál több pontot kaphattok a megoldásért; miért használnátok hát az 5-öst, ha kétszer annyi pontot kaphattok a 3+2 megoldásért? Próbáljatok hát minél összetettebben gondolkodni, és a számok egészen új világát ismerhetitek meg.

A JÁTÉK MÁS VERZIÓI

A fenti szabályok az egymás elleni játékot írják le. Ahhoz, hogy a játékot még inkább a játékosokra szabjuk, és ezáltal még élvezhetőbbé tegyük, bátran módosíthatunk a szabályokon. Íme két javaslat, próbáljatok ki ezeket, vagy találjatok ki saját változatokat!

EGYÜTTMŰKÖDŐ JÁTÉK

Próbáljatok meg együtt rájönni minél több megoldásra! Ismerjétek meg a számok világát együtt játszva!

SZORZÁS

Azok a játékosok, akik már megismerkedtek a szorzás műveletével, a játékban is használhatják azt. Engedjük, hogy az összeadás és a kivonás mellett össze is szorozhassák a pontozószámokat ahhoz, hogy a célszámot elérjék.

A KEZDETEK

A MathDice® játékot a hatodik osztályos Sam Ritchie találta fel, egy, az osztályának meghirdetett matematika feladat keretében. Végzős egyetemistaként Ritchie továbbra is az új, forradalmi ötleteket keresi, melyek segítségével játszva ösztönözheti a

gondolkodást. Nemrégiben programozói képességeit is bevetve megalkotta a Rush Hour® mobiltelefonos applikációját a ThinkFun® számára... ezt pedig hamarosan a MathDice® követi. Sam reméli, hogy a Math Dice segítségével a gyerekek szerte a világon nagyobb örömet lelik majd a matematikában.

Ne feledkezzetek meg az eredeti MathDice-ról sem! A Math Dice Jr. a ThinkFun népszerű játékának, a MathDice-nak az egyszerűsített változata. Az eredeti játékban a játékosok az összeadáson, kivonáson és szorzáson kívül az osztást és a hatványozást is gyakorolhatják, így az nagyszerű kihívást nyújt az ötödikes vagy annál idősebb gyerekeknek is.

Fordította: Kohári Zsolt és Molnár László (Lacxox)

Kinek szól a ThinkFun®?

A ThinkFun® játékok a szórakozást ötvözik az agytornával. A gyerekek számára a ThinkFun®a játék és a feladványok megoldásának örömét jelenti, a felnőtteknek intellektuális kihívást és kockázatok vállalását, az idősebbeknek a mentális kondíció megőrzését, és egy kicsit a gyerekkor felidézését.

A ThinkFun® játékokban mindenki örömét leli!
Csatlakozz te is a ThinkFun-családhoz:



www.ThinkFun.com

