



MATH DICE

Jr.

Kid's First Mental Math Game

Navodila za uporabo



Vsebina:

- Ena 12-stranska tarčna kocka
- Tri 6-stranske točkvalne kocke
- Dve 6-stranski točkvalni kocki samo s pikami 1, 2 in 3
- Točkvalna steza (kratka igra in dolga igra)
- 6 igralnih žetonov
- Knjižica z navodili
- Torbica za shranjevanje

Starost 6 let in več Za 2 ali več igralcev

Zabavajte se z razvijanjem zgodnjih matematičnih spretnosti!

MathDice® Jr. je preprosta, zabavna igra, ki otrokom med igro pomaga pri učenju zgodnjih matematičnih veščin.

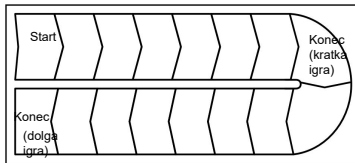
Kako igrati:

Bodite prvi igralec, ki doseže ciljno črto na stezi za točkovanje! Če želite to narediti, uporabite preprosto seštevanje in/ali odštevanje, da dosežete ciljno število.

Postavitev:

Opomba: Ko prvič igrate, izluščite šest igralnih žetonov.

- 1) Vsi igralci sedijo v krogu, tako da lahko vidijo kocke, ko so zvite.
- 2) Postavite točkvalno stezo tako, da je dosegljiva vsem igralcem.
- 3) Vsak igralec izbere igralni žeton.
- 4) Postavite žeton vsakega igralca na štartno črto na točkvalni stezi – za igralce z naprednejšimi matematičnimi znanji uporabite dolgo igralno stezo. Za začetnike uporabite krajšo progo.



Kako igrati:

1) Igralci izmenično mečejo ciljno kocko in točkovalno kocko. Predajte vse kocke najmlajšemu igralcu, da začne.

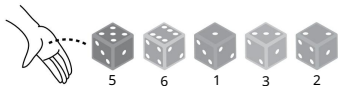
2) Ta igralec začne z metom 12-stranske tarčne kocke. Vržena številka je ciljna številka. V spodnjem primeru je ciljno število 5.



3) Isti igralec nato vrže pet 6-stranskih iger

Točkovalne kocke za določitev petih točkovalnih števil.

V spodnjem primeru so številke za točkovanje 5, 6, 1, 3 in 2.



4) Igralci kombinirajo točkovalne številke z uporabo seštevanje in/ali odštevanje, da se natančno ujema s ciljno številko. Igralci lahko kombinirajo toliko ali manj točkovalnih števil, kot želijo. Točkovalne številke se lahko uporabljajo v poljubnem vrstnem redu in vsaka se lahko uporabi samo enkrat. Igralci lahko uporabijo tudi eno samo točkovalno številko, če se natančno ujema s ciljno številko.

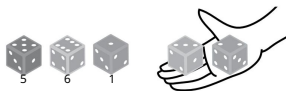
5) Ko igralec vidi način, kako zadeti ciljno številko zakliče "Matematične kocke!" Ta igralec razloži, kako je uporabil številke, da je dosegel cilj, in obdrži uporabljeno kocko do konca kroga.

6) Igra se nadaljuje, medtem ko igralci pregledujejo preostale točkovalne kocke, ki kličejo: "Matematične kocke!" če odkrijejo drug način za doseganje ciljne številke.

V našem primeru lahko trije igralci zavpijejo naslednje ...

(Ne pozabite, da je ciljna številka 5, točkvalne številke pa 5, 6, 1, 3 in 2.)

Igralec 1 zavpije: »Matematične kocke! $2 + 3 = 5$ » in odstrani kocki, ki prikazujeta 2 in 3.



Igralec 2 zavpije: »Matematične kocke! $6 - 1 = 5$ » in odstrani kocki, ki prikazujeta 6 in 1.



Igralec 3 zavpije: »Matematične kocke! 5 » in odstrani zadnjo preostalo kocko, ki prikazuje 5.

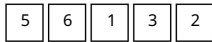


Vaja

Ciljna kocka



Točkvalne kocke



Številka tarče: 5 Točkvalne številke: 5, 6, 1, 3, 2

Kombinacije

Uporaba 1 kocke: $\boxed{5}$

Uporaba 2 kock:

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \quad \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

Uporaba 3 kock:

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

Uporaba 4 kock:

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

Uporaba 5 kock:

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

- 7) Ko so vse točkovane kocke prevzete ALI ni drugih načinov za doseganje ciljne številke, je krog končan.
- 8) Igralci dosežejo eno točko za vsako kocko, ki jo zberejo med krogom. Igralci napredujejo s svojimi žetoni vzdolž točkovalne steze in se premaknejo za eno polje za vsako osvojeno točko.
- 9) Igralec, ki je prvi vrgel, preda vse kocke igralcu na njegovi levi. Naslednji krog se začne z novim valjem in igra se nadaljuje od 2. koraka.
- 10) Prvi igralec, ki doseže ciljno črto na točkovanje skladba ZMAGA! Kratka igra se igra do 7 točk, dolga pa do 15 točk.

Če izgubite igralno ploščo ...

Brez strahu! Najpomembnejše je, da spremljate število točk, pridobljenih v vsakem krogu. Zato narišite svojo tablo na list papirja ali natisnite novo z našega spletnega mesta: www.ThinkFun.com/MathDiceJr

Ne pozabite:

Zabava in prilagodljivost te igre je v kombiniranju točkovanja na najbolj ustvarjalne načine, da dosežete ciljno številko. Več števil kot uporabite, več presledkov boste napredovali, zakaj bi torej uporabljali »5«, če pa lahko s kombinacijo 3 in 2 zaslužite dvojno število točk?! Spodbudite igralce, da razširijo svoje razmišljanje in uživajo v gledanju števil na povsem nov način!

Druge različice Game Play:

Zgornja pravila opisujejo tekmovalno igro MathDice Jr. Da bi bilo igranje čim bolj prijetno in primerno, vam priporočamo, da spremenite pravila, da bodo najbolj ustrezala vašim posameznim igralcem. Tukaj sta dva predloga, poskusite s temi ali pa si ustvarite svoja pravila!

Igrajte sodelujoče: Sodelujte, da poiščete čim več kombinacij. Zabavajte se ob skupnem raziskovanju števil in njihovih vzorcev!

Množenje: igralcem, ki jim je všeč množenje, dovolite množenje ter seštevanje in odštevanje točkovanja, da dosežejo ciljno število.

MathDice® Jr. in

prilagodljivost števil:

Številke so neverjetne! Ko bo vaš otrok z igranjem MathDice Jr. razvijal matematične spretnosti, bo začel odkrivati vzorce in odnose, ki krepijo razumevanje številskih občutkov in splošne matematične sposobnosti!

Starši in učitelji

MathDice Jr. je odlična učna igra za razred in šolanje doma.

Kje se je začelo

MathDice® je izumil Sam Ritchie kot projekt matematične delavnice »Oblikuj igro« za njegov šesti razred. Ritchie, ki je zdaj diplomiral, še naprej išče nove, inovativne načine, kako z igranjem iger navdihniti mislece. Pred kratkim je uporabil svoje znanje programiranja, da je ustvaril mobilno aplikacijo za igro ThinkFun's Rush Hour ... in kmalu bo na voljo MathDice! Sam upa, da bo MathDice naredil matematiko bolj zabavno in dostopno za otroke po vsem svetu!

Ne pozabite na MathDice Sr.

MathDice Jr. je poenostavljena različica priljubljene igre MathDice podjetja ThinkFun. MathDice je zasnovan za krepitev spretnosti s eksponenti in deljenjem ter seštevanjem, odštevanjem in množenjem, odličen za učence petega razreda in več!