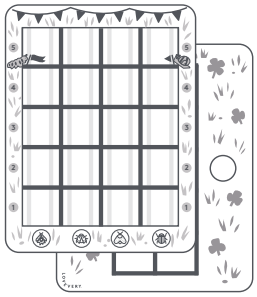
Counting Cups Game Instructions

(EN)

Number of Players: 2+
Skill: Counting & Quantity

What's Included:



1 double-sided play mat



20 Counting Cups



20 double-sided tokens



1 die

Activity 1: Bug Dash

Skill: 1-to-1 Correspondence
Players: 2

Objective:

Build counting skills while predicting which bug will cross the finish line first. Roll, smash, count, and flip in a race to the finish.

What You'll Need:



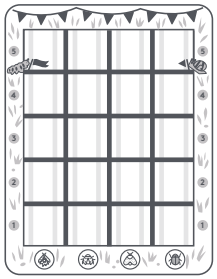
20 Counting Cups



1 die



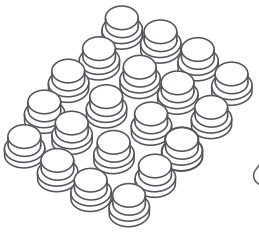
20 bug tokens

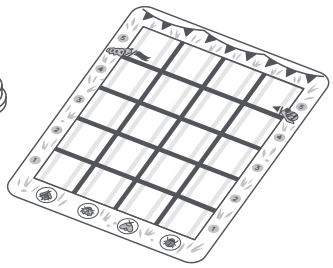


1 Bug Dash play mat

Setup:

- Fully expand each Counting Cup.
- Place a token inside each one with the image of a bug facing out.
- Put the filled cups, image side down, on your playing surface near the play mat.
- Mix them up so players don't know which cups contain which bugs.





How to Play:

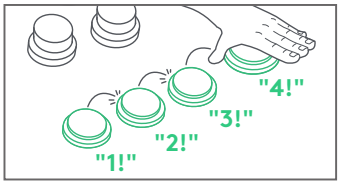
Before you begin, predict which bug is going to cross the finish line first. To play collaboratively, decide together.

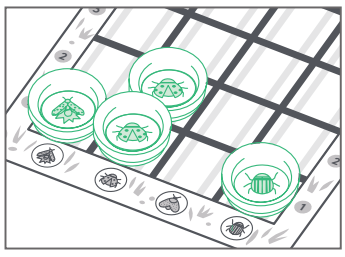


Each player rolls the die. Whoever rolls the highest number goes first.

Roll the die and say the number out loud.

- **Smash** the corresponding number of cups while you count out loud, making sure each cup gets one count.
- **Flip** over each smashed cup and place it in the corresponding row on the mat. Moths go in the moth row, ladybirds in the ladyird row, and so on.
- **Pass** the die to the other player.





Ending the Game:

The game ends when all five of the same bug have been flipped and placed, crossing the finish line first to win the race.

- Did your bug win? Yes? Great prediction!
- No? That's okay! How many more spaces does each bug need to reach the end? Which bug came in second place? How about third and fourth?

Tips for Success:

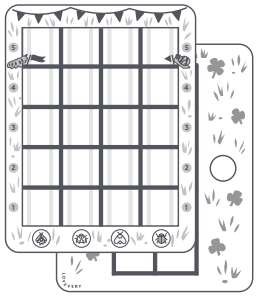
- Model 1-to-1 correspondence by counting out loud and going slowly. Count each cup as you smash it - pausing in between to show that each cup represents one number you count - then wait to flip until you've smashed and counted the number of cups for your roll. Encourage your child to do the same.
- If your child is just learning 1-to-1 correspondence, or if assigning exactly 1 cup to each count is a challenge, try setting up the cups in a line before counting. The visual can help your child understand that each cup matches each number they count.

Counting Cups Game Instructions

(EN)

Number of Players: 2+
Skill: Counting & Quantity

What's Included:



1 double-sided play mat



20 Counting Cups



20 double-sided tokens



1 die

Activity 2: Cup Swap

Skill: Quantity
Players: 2

Objective:

Explore numerals and their corresponding quantities in a quest to collect all 20 Counting Cups.

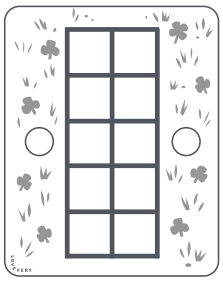
What You'll Need:



20 Counting Cups



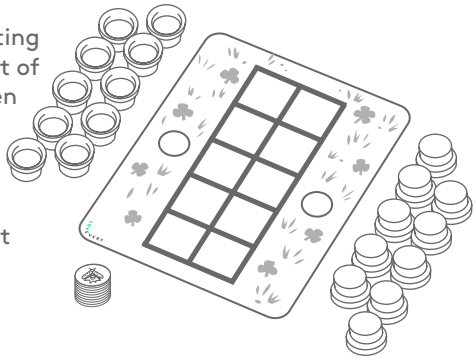
10 number tokens



1 Cup Swap play mat

Setup:

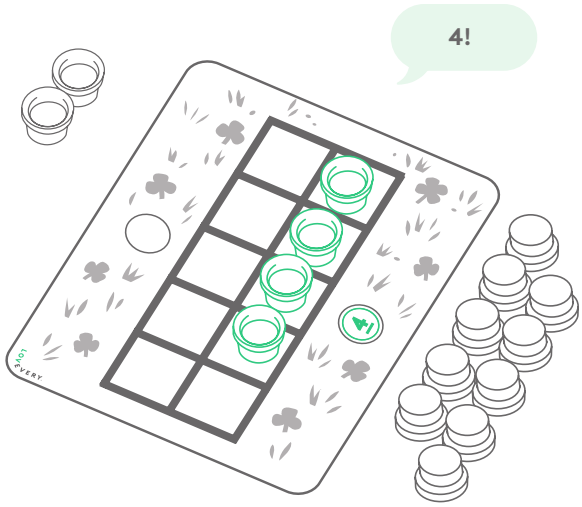
- Shuffle and place the 10 numeral tokens in a stack, number side down. This is your draw pile.
- Place the Cup Swap play mat in the middle of the playing area.
- Set 10 Counting Cups in front of Player 1, open side up.
- Set 10 Counting Cups in front of Player 2, open side down.



How to Play:

Whoever can make the silliest face goes first.

- Draw a number token and place it in the circular spot on the side of the mat closest to you.
- Take that number of cups from your opponent's collection and place them on the 10 Frame, counting out loud as you go.
- These cups are now yours. Move them to your side of the mat and discard the number token.
- It is now your opponent's turn.



Ending the Game:

The game ends when one player has collected all of the cups. If you draw a number that is larger than the number of cups your opponent has left, count out what's available and identify what's missing to complete your number. You win!

Tips for Success:

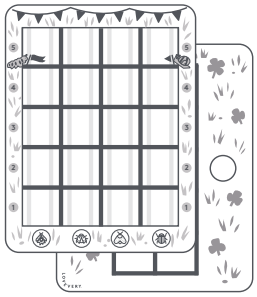
- In this game, there's no right or wrong way to place the cups on the ten frame. However, if your child struggles to count the cups after placing them, encourage them to start with the top row, left to right. Once it's full, go down to the bottom row, once again going from left to right.
- After every turn, you can ask, "Who has more cups right now?" This helps your child estimate quantities visually, and may spur them to count the cups - always good practice.

Counting Cups Game Instructions

(EN)

Number of Players: 2+
Skill: Counting & Quantity

What's Included:



1 double-sided play mat



20 Counting Cups



20 double-sided tokens



1 die

Activity 3: Number Match

Skill: Numeral Recognition
Players: 2-3

Objective:

Explore numerals and their corresponding quantities while playing a competitive memory game to see who can collect the most matching cups.

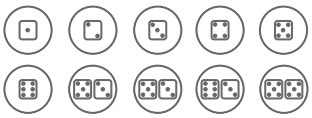
What You'll Need:



20 Counting Cups



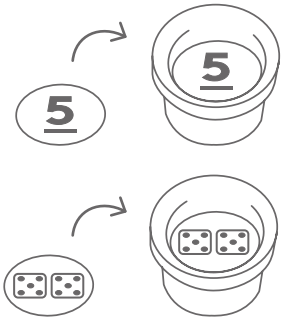
10 number tokens



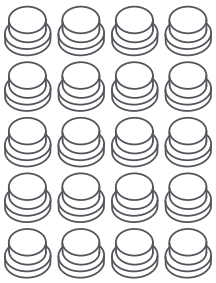
10 dice tokens

Setup:

- Place a token inside each Counting Cup with the numeral or dice side facing out.



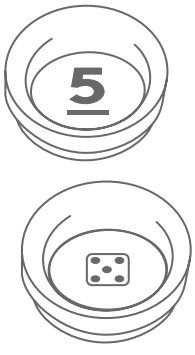
- Place the cups in a 4 x 5 grid face down in your playing area.



How to Play:

Each player flips over a random cup. The player who gets the largest number goes first.

- Smash one cup and flip it over. Say the number out loud.
- Smash another cup and flip it over. Say the number out loud.
  - If the numbers represented on the cups match, take the matching cups and place them near you.
  - If they don't match, turn the cups back over.
- Play moves on to the next player.



Ending the Game:

When there are no more cups left, the player with the most matches wins.

Tips for Success:

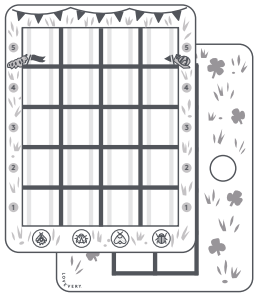
- If matching numerals to their corresponding quantity on dice while also playing a memory game is too challenging, leave the cups to the side and play a few rounds with the tokens all face up. Take turns making matches, and help your child find them.
- You can also play another matching game without cups by placing the numeral tokens numeral side up and the dice sides face down. Flip over a die token, identify the quantity it represents, then find the matching numeral.

Instruções do Jogo Copos de Contagem

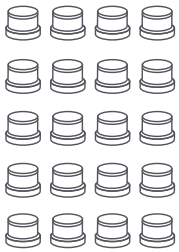
(PT)

Número de jogadores: 2+
Habilidade: Contagem e Quantidade

O que está incluído:



1 tapete de jogo de dupla face



20 Copos de Contagem



20 fichas de dupla face



1 dado

Atividade 1: Corrida dos Insetos

Habilidade: Correspondência 1 para 1
Jogadores: 2

Objetivo do jogo:

Desenvolver habilidades de contagem enquanto prevê qual inseto cruzará a linha de chegada primeiro. Jogue o dado, amasse, conte e vire em uma corrida até o fim.

O que vais precisar:



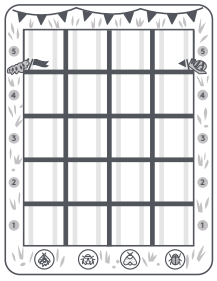
20 Copos de Contagem



1 dado



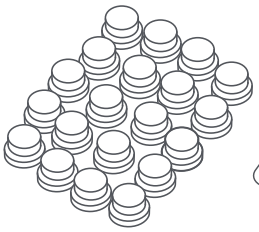
20 fichas de insetos

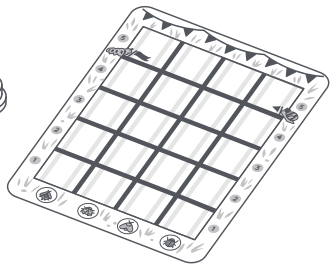


1 tapete de jogo Corrida dos Insetos

Preparação:

- Expanda totalmente cada Copo de Contagem.
- Coloque uma ficha dentro de cada um com a imagem de um inseto voltada para fora.
- Coloque os copos cheios, com o lado da imagem para baixo, na sua superfície de jogo perto do tapete de jogo.
- Misture-os para que os jogadores não saibam quais copos contêm quais insetos.





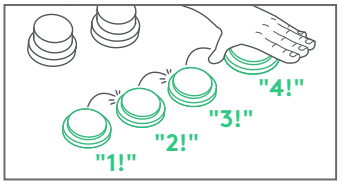
Como jogar:



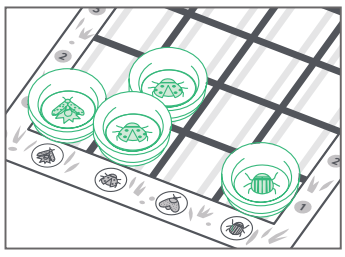
Antes de começar, preveja qual inseto cruzará a linha de chegada primeiro. Para jogar de forma colaborativa, decidam juntos.

Cada jogador joga o dado. Quem tirar o número mais alto começa.

Jogue o dado e diga o número em voz alta.



- Amasse o número correspondente de copos enquanto conta em voz alta, certificando-se de que cada copo receba uma contagem.
- Vire cada copo amassado e coloque-o na linha correspondente no tapete. As mariposas vão na linha das mariposas, as joaninhas na linha das joaninhas e assim por diante.
- Passe o dado para o outro jogador.



Fim do jogo:

O jogo termina quando todos os cinco insetos iguais forem virados e colocados, cruzando a linha de chegada primeiro para vencer a corrida.

- O seu inseto venceu? Sim? Ótima previsão!
- Não? Não tem problema! De quantos espaços a mais cada inseto precisa para chegar ao fim? Qual inseto ficou em segundo lugar? E em terceiro e quarto?

Dicas para o sucesso:

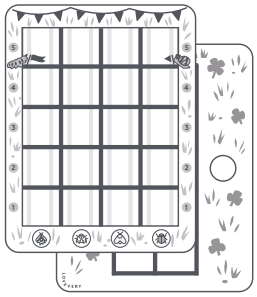
- Demonstre a correspondência 1 para 1 contando em voz alta e indo devagar. Conte cada copo à medida que o amassa — fazendo uma pausa entre eles para mostrar que cada copo representa um número que você conta. Espere para virar até que você tenha amassado e contado o número de copos referente à sua jogada. Incentive seu filho a fazer o mesmo.
- Se o seu filho estiver apenas aprendendo a correspondência 1 para 1, ou se atribuir exatamente 1 copo a cada contagem for um desafio, tente organizar os copos em uma linha antes de contar. O visual pode ajudar seu filho a entender que cada copo corresponde a cada número que ele conta.

Instruções do Jogo Copos de Contagem

(PT)

Número de jogadores: 2+
Habilidade: Contagem e Quantidade

O que está incluído:



1 tapete de jogo de dupla face



20 Copos de Contagem



20 fichas de dupla face



1 dado

Atividade 2: Troca de Copos

Habilidade: Quantidade
Jogadores: 2

Objetivo do jogo:

Explorar os numerais e suas quantidades correspondentes em uma missão para coletar todos os 20 Copos de Contagem.

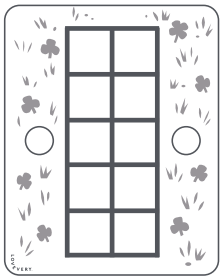
O que vais precisar:



20 Copos de Contagem



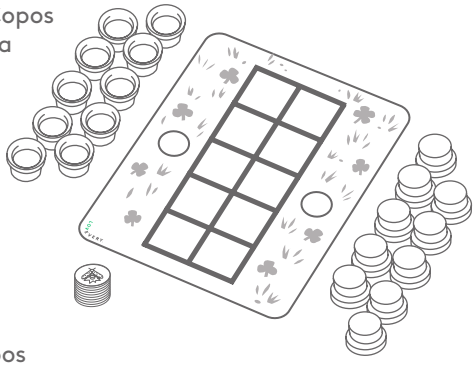
10 fichas de números



1 tapete de jogo Troca de Copos

Preparação:

- Embaralhe e coloque as 10 fichas numéricas em uma pilha com o lado do número para baixo. Esta é a sua pilha de compra.
- Coloque o tapete de jogo Troca de Copos no meio da área de jogo.
- Coloque 10 Copos de Contagem na frente do Jogador 1, com o lado aberto para cima.

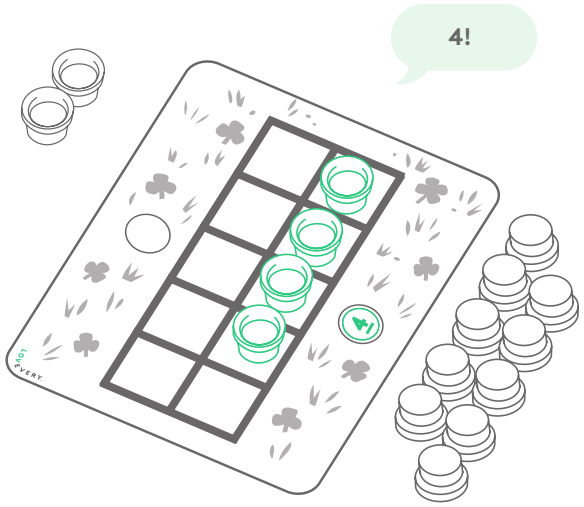


- Coloque 10 Copos de Contagem na frente do Jogador 2, com o lado aberto para baixo.

Como jogar:

Quem conseguir fazer a cara mais engraçada começa.

- Compre uma ficha de número e coloque-a no espaço circular no lado do tapete mais próximo de você.
- Pegue esse número de copos da coleção do seu oponente e coloque-os no Quadro de 10 (10 Frame), contando em voz alta à medida que avança.
- Estes copos agora são seus. Mova-os para o seu lado do tapete e descarte a ficha de número.
- Agora é a vez do seu oponente.



Fim do jogo:

O jogo termina quando um jogador tiver coletado todos os copos. Se você comprar um número maior do que o número de copos que restam ao seu oponente, conte o que está disponível e identifique o que falta para completar o seu número. Você venceu!

Dicas para o sucesso:

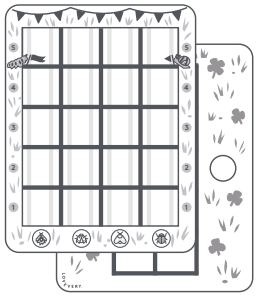
- Neste jogo, não há maneira certa ou errada de colocar os copos no quadro de dez. No entanto, se o seu filho tiver dificuldade em contar os copos depois de colocá-los, incentive-o a começar pela linha de cima, da esquerda para a direita. Quando estiver cheia, vá para a linha de baixo, novamente da esquerda para a direita.
- Após cada rodada, você pode perguntar: "Quem tem mais copos agora?" Isso ajuda seu filho a estimar quantidades visualmente e pode estimulá-lo a contar os copos — o que é sempre uma boa prática.

Instruções do Jogo Copos de Contagem

(PT)

Número de jogadores: 2+
Habilidade: Contagem e Quantidade

O que está incluído:



1 tapete de jogo de dupla face



20 Copos de Contagem



20 fichas de dupla face



1 dado

Atividade 3: Combinação de Números

Habilidade: Reconhecimento de Numerais
Jogadores: 2-3

Objetivo do jogo:

Explorar os numerais e suas quantidades correspondentes enquanto joga um jogo de memória competitivo para ver quem consegue coletar o maior número de copos correspondentes.

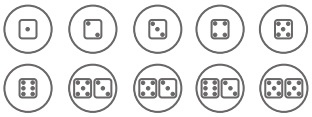
O que vais precisar:



20 Copos de Contagem



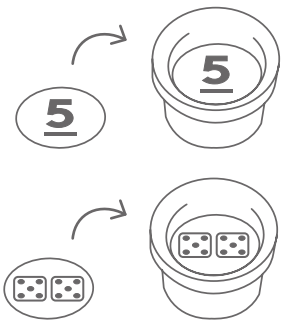
10 fichas de números



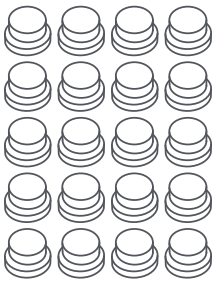
10 fichas de dados

Preparação:

- Coloque uma ficha dentro de cada Copo de Contagem com o lado do numeral ou do dado voltado para fora.

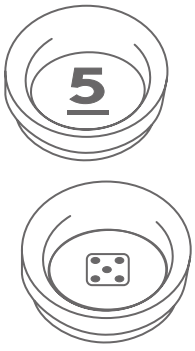


- Coloque os copos em uma grade de 4 x 5 virados para baixo na sua área de jogo.



Como jogar:

- Cada jogador vira um copo aleatório. O jogador que tirar o número maior começa.
- Amasse um copo e vire-o. Diga o número em voz alta.
- Amasse outro copo e vire-o. Diga o número em voz alta.
  - Se os números representados nos copos combinarem, pegue os copos correspondentes e coloque-os perto de você.
  - Se não combinarem, vire os copos de volta.
- A jogada passa para o próximo jogador.



Fim do jogo:

Quando não restarem mais copos, o jogador com mais combinações vence.

Dicas para o sucesso:

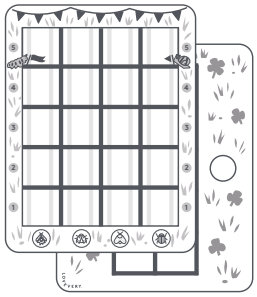
- Se combinar os numerais com a quantidade correspondente nos dados enquanto joga um jogo de memória for muito desafiador, deixe os copos de lado e jogue algumas rodadas com todas as fichas viradas para cima. Revezem-se para fazer combinações e ajude seu filho a encontrá-las.
- Você também pode jogar sem copos, colocando as fichas de numerais com o lado voltado para cima e os lados dos dados voltados para baixo. Vire uma ficha de dado, identifique a quantidade que ela representa e depois encontre o numeral correspondente.

Istruzioni del gioco Bicchieri del Conteggio

(IT)

Numero di giocatori: 2+
Abilità: Conteggio e Quantità

Contenuto:



1 tappetino da gioco fronte-retro



20 Bicchieri del Conteggio



20 gettoni fronte-retro



1 dado

Attività 1: Corsa degli Insetti

Abilità: Corrispondenza 1 a 1
Giocatori: 2

Obiettivo:

Sviluppare le abilità di conteggio prevedendo quale insetto taglierà per primo il traguardo. Lancia il dado, schiaccia, conta e gira in una corsa verso il traguardo.

Cosa ti serve:



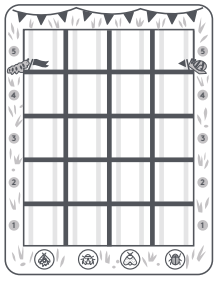
20 Bicchieri del Conteggio



1 dado



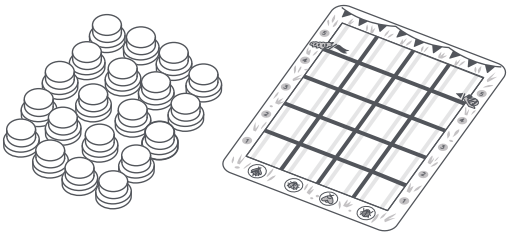
20 gettoni insetto



1 tappetino da gioco Corsa degli Insetti

Preparação:

- Estendi completamente ogni Bicchiere del Conteggio.
- Metti un gettone all'interno di ognuno con l'immagine di un insetto rivolta verso l'esterno.
- Posiziona i bicchieri riempiti, con il lato dell'immagine rivolto verso il basso, sulla superficie di gioco vicino al tappetino.
- Mescolali in modo che i giocatori non sappiano quali bicchieri contengono quali insetti.



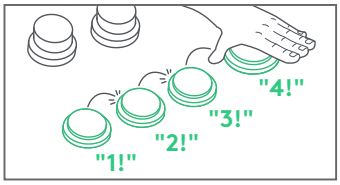
Come si gioca:





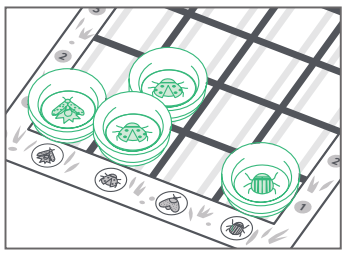
Prima di iniziare, prevedi quale insetto taglierà per primo il traguardo. Per giocare in modo collaborativo, decidete insieme.

Ogni giocatore lancia il dado. Chi ottiene il numero più alto inizia per primo.



Lancia il dado e pronuncia il numero ad alta voce.

- Schiaccia il numero corrispondente di bicchieri mentre conti ad alta voce, assicurandoti che ogni bicchiere riceva un conteggio.
- Gira ogni bicchiere schiacciato e posizionalo nella riga corrispondente sul tappetino. Le falene vanno nella riga delle falene, le coccinelle in quella delle coccinelle e così via.
- Passa il dado all'altro giocatore.



Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutti e cinque gli insetti dello stesso tipo sono stati girati e posizionati, tagliando per primi il traguardo per vincere la corsa.

- Il tuo insetto ha vinto? Sì? Ottima previsione!
- No? Va bene lo stesso! Di quanti altri spazi ha bisogno ogni insetto per raggiungere la fine? Quale insetto è arrivato al secondo posto? E al terzo e al quarto?

Suggerimenti per vincere:

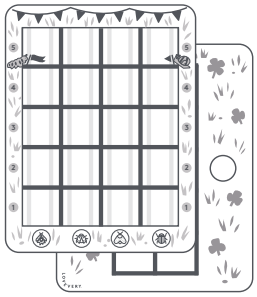
- Modella la corrispondenza 1 a 1 contando ad alta voce e andando piano. Conta ogni bicchiere mentre lo schiacci, facendo una pausa nel mezzo per mostrare che ogni bicchiere rappresenta un numero che conti. Aspetta a girare finché non hai schiacciato e contato il numero di bicchieri corrispondente al tuo lancio. Incoraggia il tuo bambino a fare lo stesso.
- Se il tuo bambino sta appena imparando la corrispondenza 1 a 1, o se assegnare esattamente 1 bicchiere a ogni conteggio è una sfida, prova a disporre i bicchieri in fila prima di contare. L'elemento visivo può aiutare il tuo bambino a capire che ogni bicchiere corrisponde a ogni numero che conta.

Istruzioni del gioco Bicchieri del Conteggio

(IT)

Numero di giocatori: 2+
Abilità: Conteggio e Quantità

Contenuto:



1 tappetino da gioco fronte-retro



20 Bicchieri del Conteggio



20 gettoni fronte-retro



1 dado

Attività 2: Scambio di Bicchieri

Abilità: Quantità
Giocatori: 2

Obiettivo:

Esplorare i numeri e le relative quantità nel tentativo di raccogliere tutti i 20 Bicchieri del Conteggio.

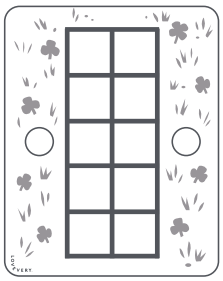
Cosa ti serve:



20 Bicchieri del Conteggio



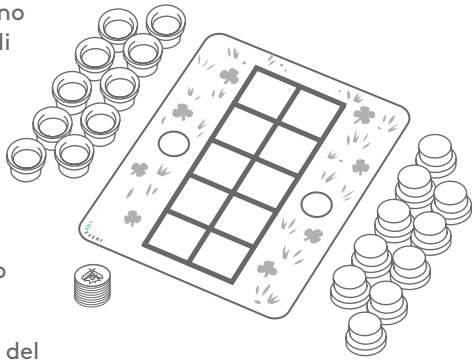
10 gettoni numerici



1 tappetino da gioco Scambio di Bicchieri

Preparação:

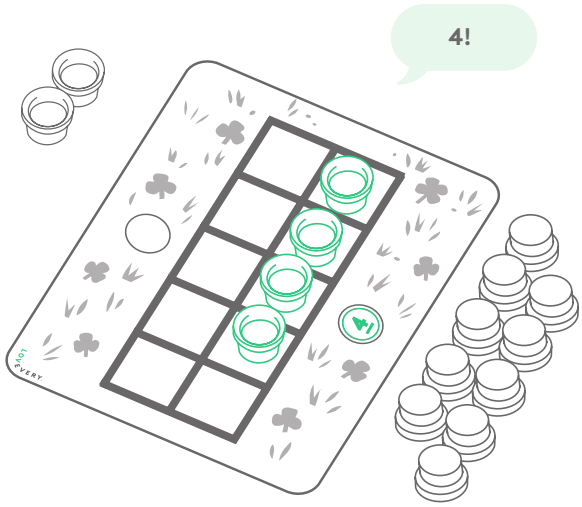
- Mescola e posiziona i 10 gettoni numerici in una pila con il lato del numero rivolto verso il basso. Questo è il tuo mazzo di pesca.
- Posiziona il tappetino da gioco Scambio di Bicchieri al centro dell'area di gioco.
- Disponi 10 Bicchieri del Conteggio davanti al Giocatore 1, con il lato aperto rivolto verso l'alto.
- Disponi 10 Bicchieri del Conteggio davanti al Giocatore 2, con il lato aperto rivolto verso il basso.



Come si gioca:

Chi riesce a fare la faccia più buffa inizia per primo.

- Pesca un gettone numerico e posizionalo nello spazio circolare sul lato del tappetino più vicino a te.
- Prendi quel numero di bicchieri dalla collezione del tuo avversario e posizionali sulla cornice da 10 (10 Frame), contando ad alta voce mentre procedi.
- Questi bicchieri ora sono tuoi. Spostali dalla tua parte del tappetino e scarta il gettone numerico.
- Ora è il turno del tuo avversario.



Fine del gioco:

Il gioco termina quando un giocatore ha raccolto tutti i bicchieri. Se peschi un numero maggiore del numero di bicchieri rimasti al tuo avversario, conta quelli disponibili e identifica cosa manca per completare il tuo numero. Hai vinto!

Suggerimenti per vincere:

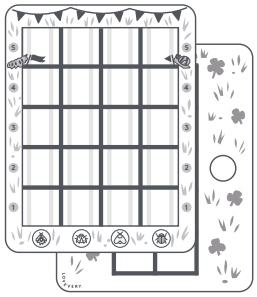
- In questo gioco, non c'è un modo giusto o sbagliato di posizionare i bicchieri sulla cornice da dieci. Tuttavia, se il tuo bambino ha difficoltà a contare i bicchieri dopo averli posizionati, incoraggialo a iniziare dalla riga superiore, da sinistra a destra. Una volta piena, passa alla riga inferiore, sempre da sinistra a destra.
- Dopo ogni turno, puoi chiedere: "Chi ha più bicchieri in questo momento?". Questo aiuta il tuo bambino a stimare visivamente le quantità e può spronarlo a contare i bicchieri — è sempre un ottimo esercizio.

Istruzioni del gioco Bicchieri del Conteggio

(IT)

Numero di giocatori: 2+
Abilità: Conteggio e Quantità

Contenuto:



1 tappetino da gioco fronte-retro



20 Bicchieri del Conteggio



20 gettoni fronte-retro



1 dado

Attività 3: Abbinamento Numerico

Abilità: Riconoscimento dei numeri
Giocatori: 2-3

Obiettivo:

Esplorare i numeri e le relative quantità giocando a un gioco di memoria competitivo per vedere chi riesce a raccogliere il maggior numero di bicchieri corrispondenti.

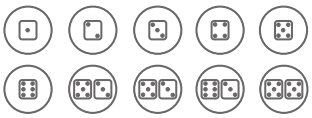
Cosa ti serve:



20 Bicchieri del Conteggio



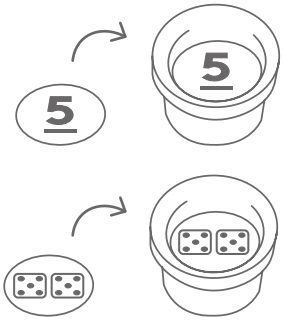
10 gettoni numerici



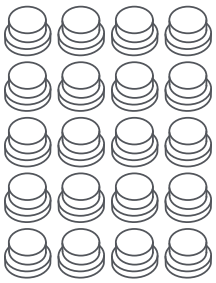
10 gettoni dado

Preparação:

- Metti un gettone all'interno di ogni Bicchiere del Conteggio con il lato del numero o del dado rivolto verso l'esterno.



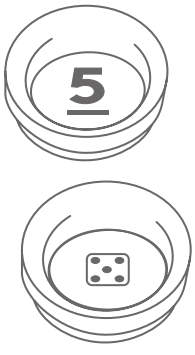
- Posiziona i bicchieri in una griglia 4 x 5 rivolti verso il basso nella tua area di gioco.



Come si gioca:

Ogni giocatore gira un bicchiere a caso. Il giocatore che ottiene il numero più alto inizia per primo.

- Schiaccia un bicchiere e giralo. Pronuncia il numero ad alta voce.
- Schiaccia un altro bicchiere e giralo. Pronuncia il numero ad alta voce.
  - Se i numeri rappresentati sui bicchieri corrispondono, prendi i bicchieri corrispondenti e mettili vicino a te.
  - Se non corrispondono, rigira i bicchieri.
- Il turno passa al giocatore successivo.



Fine del gioco:

Quando non ci sono più bicchieri, il giocatore con più abbinamenti vince.

Suggerimenti per vincere:

- Se abbinare i numeri alla quantità corrispondente sui dadi durante il gioco di memoria è troppo difficile, metti da parte i bicchieri e gioca qualche round con i gettoni tutti rivolti verso l'alto. Fate a turno per creare gli abbinamenti e aiuta il tuo bambino a trovarli.
- Puoi anche giocare senza bicchieri posizionando i gettoni numerici rivolti verso l'alto e i gettoni dado rivolti verso il basso. Gira un gettone dado, identifica la quantità che rappresenta e poi trova il numero corrispondente.

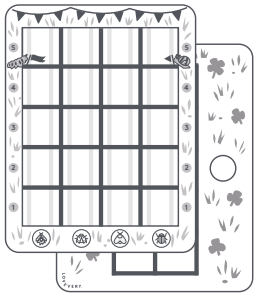
Инструкции за играта Чаши за броене

(BG)

Брой играчи: 2+

Умение: Броене и количество

Съдържание:



1 двустранна подложка за игра



20 Чаши за броене



20 двустранни жетона



1 зарче

Дейност 1: Надпревара с насекоми

Умение: Съответствие 1 към 1
Играчи: 2

Цел:

Изграждане на умения за броене чрез предвиждане кое насекомо ще пресече финалната линия първо. Хвърляйте, мачкайте, бройте и обръщайте в надпревара до финала.

Какво ще ви е необходимо:



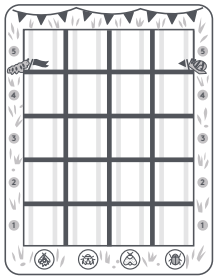
20 Чаши за броене



1 зарче



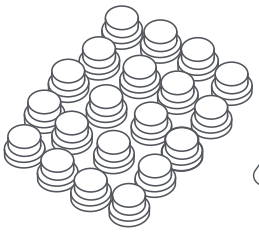
20 жетона с насекоми

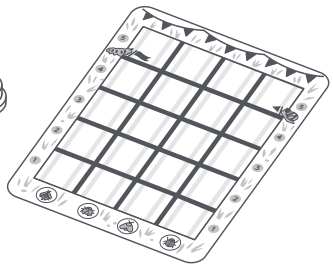


1 подложка за игра „Надпревара с насекоми“

Подготовка:

- Разпънете напълно всяка Чаша за броене.
- Поставете по един жетон във всяка чаша с изображението на насекомото
- Поставете напълнените чаши с изображението надолу върху повърхността за игра близо до подложката.
- Разбъркайте ги, така че играчите да не знаят в кои чаши какви буболечки има.

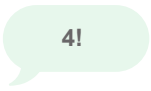




Как се играе:

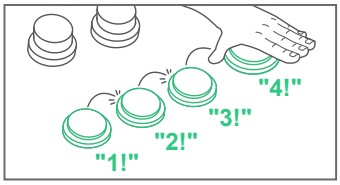
Преди да започнете, предвидете кое насекомо ще пресече финалната линия първо. За съвместна игра вземете решението заедно.



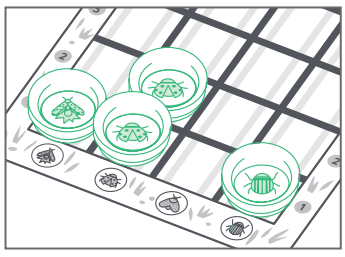


Всеки играч хвърля зарчето. Този

Хвърлете зарчето и кажете числото на глас.



- Смачкайте съответния брой чаши, докато бройте на глас, като се уверите, че всяка чаша се брои по веднъж.
- Обърнете всяка смачкана чаша и я поставете в съответния ред на подложката. Молците отиват в реда за молци, калинките – в реда за калинки и т.н.
- Подайте зарчето на другия играч.



Край на играта:

Играта приключва, когато и петте чаши от едно и също насекомо бъдат обърнати и поставени, пресичайки финалната линия първи, за да спечелят състезанието.

- Вашето насекомо ли спечели? Да? Страхотно предсказание!
- Не? Няма нищо! Колко още полета са нужни на всяко насекомо, за да стигне до края? Кое насекомо завърши на второ място? А на трето и четвърто?

Съвети за успех:

- Демонстрирайте съответствието 1 към 1, като бройте на глас и действате бавно. Бройте всяка чаша, докато я мачкате – правете паузи помежду им, за да покажете, че всяка чаша представлява едно число, което казвате. Изчакайте с обръщането, докато не смачкате и преброите броя чаши от вашето хвърляне. Насърчете детето си да прави същото.
- Ако детето ви тепърва учи съответствието 1 към 1 или ако определянето на точно 1 чаша за всяко число е предизвикателство, опитайте да подредите чашите в линия преди броенето. Визуалният стимул може да помогне на детето ви да разбере, че всяка чаша съответства на всяко число, което брои.

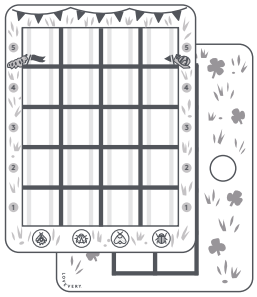
Инструкции за играта Чаши за броене

(BG)

Брой играчи: 2+

Умение: Броене и количество

Съдържание:



1 двустранна подложка за игра



20 Чаши за броене



20 двустранни жетона



1 зарче

Дейност 2: Размяна на чаши

Умение: Количество
Играчи: 2

Цел:

Изследване на цифрите и техните съответни количества в стремеж за събиране на всички 20 Чаши за броене.

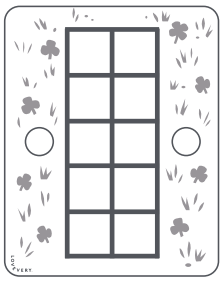
Какво ще ви е необходимо:



20 Чаши за броене



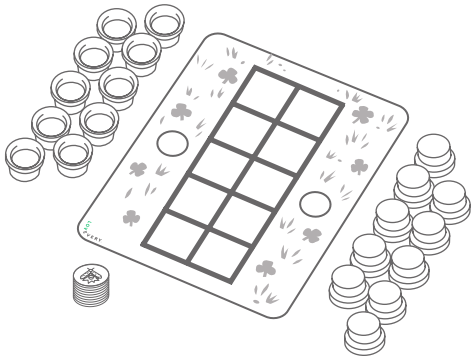
10 жетона с числа



1 подложка за игра „Размяна на чаши“

Подготовка:

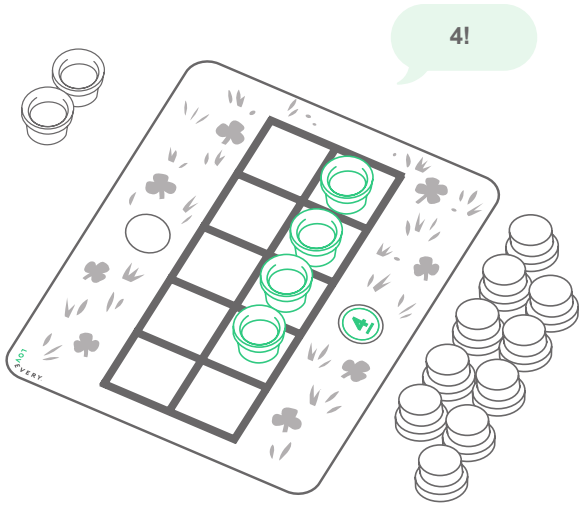
- Разбъркайте и поставете 10-те жетона с цифри в купчина с числото надолу. Това е вашата купчина за теглене.
- Поставете подложката за игра „Размяна на чаши“ в средата на зоната за игра.
- Поставете 10 Чаши за броене пред Играч 1 с отворената страна нагоре.
- Поставете 10 Чаши за броене пред Играч 2 с отворената страна надолу.



Как се играе:

Който направи най-смешната физиономия, започва първи.

- Изтеглете жетон с число и го поставете в кръглото място от страната на подложката
- Вземете този брой чаши от колекцията на опонента си и ги поставете върху рамката за 10 (10 Frame), като бройте на глас.
- Тези чаши вече са ваши. Преместете ги на вашата страна на подложката и изхвърлете жетона с числото.
- Сега е ред на вашия опонент.



Край на играта:

Играта приключва, когато единият играч събере всички чаши. Ако изтеглите число, което е по-голямо от броя на чашите, останали у опонента ви, пребройте наличните и определете колко липсват, за да допълните числото си. Вие печелите!

Съвети за успех:

- В тази игра няма правилен или грешен начин за поставяне на чашите върху рамката за десет. Ако обаче детето ви се затруднява да преброи чашите след поставянето им, насърчете го да започне от горния ред, отляво надясно. След като се напълни, преминете към долния ред, отново отляво надясно.
- След всеки ход можете да попитате: „Кой има повече чаши в момента?“. Това помага на детето ви да преценява количествата визуално и може да го подтикне да преброи чашите – което винаги е добра практика.

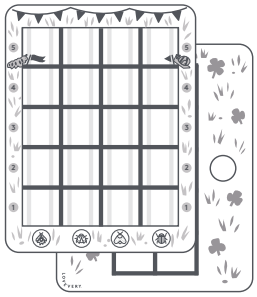
Инструкции за играта Чаши за броене

(BG)

Брой играчи: 2+

Умение: Броене и количество

Съдържание:



1 двустранна подложка за игра



20 Чаши за броене



20 двустранни жетона



1 зарче

Дейност 3: Съвпадение на числа

Умение: Разпознаване на цифри
Играчи: 2-3

Цел:

Изследване на цифрите и техните съответни количества, докато играете състезателна игра за памет, за да видите кой може да събере най-много съвпадащи чаши.

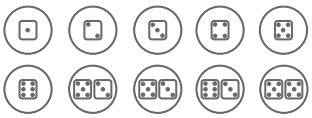
Какво ще ви е необходимо:



20 Чаши за броене



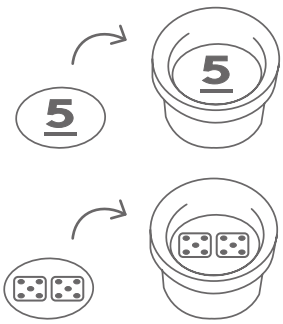
10 жетона с числа



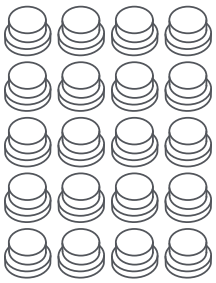
10 жетона със зарчета

Подготовка:

- Поставете по един жетон във всяка Чаша за броене със страната с цифрата или зарчето



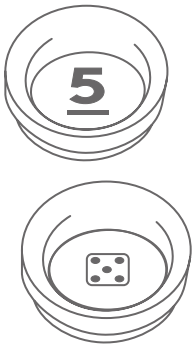
- Подредете чашите в мрежа 4 x 5 с лицето надолу във вашата зона за игра.



Как се играе:

Всеки играч обръща произволна чаша. Този

- Смачкайте една чаша и я обърнете. Кажете числото на глас.
- Смачкайте друга чаша и я обърнете. Кажете числото на глас.
  - Ако числата върху чашите съвпадат, вземете съвпадащите чаши и ги поставете близо до вас.
  - Ако не съвпадат, обърнете чашите обратно.
- Ред е на следващия играч.



Край на играта:

Когато не останат повече чаши, играчът с най-много съвпадения печели.

Съвети за успех:

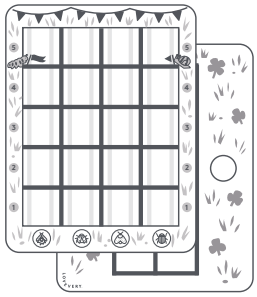
- Ако съпоставянето на цифри със съответното количество на зарчетата по време на игра за памет е твърде трудно, оставете чашите настрана и изиграйте няколко кръга с всички жетони, обърнати нагоре. Редувайте се в правенето на съвпадения и помагайте на детето си да ги открие.
- Можете също да играете без чаши, като поставите жетоните с цифри нагоре, а страните със зарчетата – надолу. Обърнете жетон със зарче, определете количеството, което представлява, и след това намерете съответната цифра.

Upute za igru Brojanje u čašama

(HR)

Broj igrača: 2+
Vještina: Brojanje i količina

Što je uključeno:



1 obostrana podloga za igru



20 Čaša za brojanje



20 obostranih žetona



1 kockica

Aktivnost 1: Utrka buba

Vještina:
Pridruživanje 1 na 1
Igrači: 2

Cilj:

Razvijte vještine brojanja dok predviđate koja će buba prva prijeći ciljnu crtu. Bacajte, pritisnite, brojite i okrećite u utrci do cilja.

Što vam je potrebno:



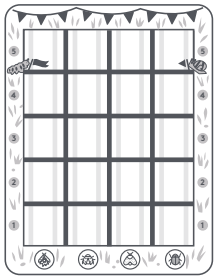
20 Čaša za brojanje



1 kockica



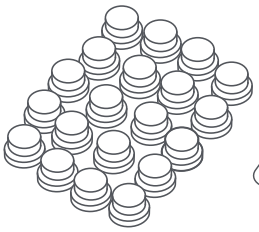
20 žetona s bubama

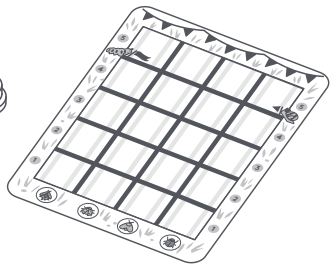


1 podloga za igru Utrka buba

Priprema:

- Potpuno rastegnite svaku Čašu za brojanje.
- Stavite žeton u svaku čašu tako da slika bube bude okrenuta prema van.
- Stavite napunjene čaše, stranom sa slikom prema dolje, na površinu za igru blizu podloge.
- Pomiješajte ih tako da igrači ne znaju u kojim se čašama nalaze koje bube.





Kako igrati:

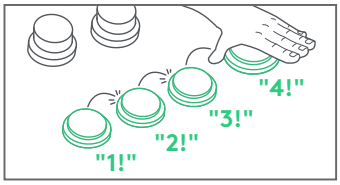
Prije nego što počnete, predvidite koja će buba prva prijeći ciljnu crtu. Za zajedničku igru odlučite zajedno.



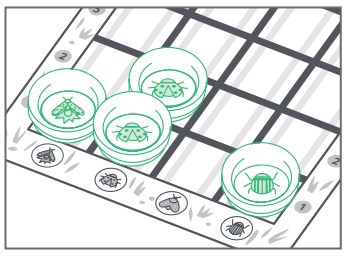


Svaki igrač baca kockicu. Tko dobije najveći broj, igra prvi.

Bacite kockicu i naglas izgovorite broj.



- Pritisnite odgovarajući broj čaša dok brojite naglas, pazeći da svaka čaša dobije jedan broj.
- Okrenite svaku pritisnutu čašu i stavite je u odgovarajući red na podlozi. Moljci idu u red za moljce, bubamare u red za bubamare i tako dalje.
- Dodajte kockicu drugom igraču.



Kraj igre:

Igra završava kada svih pet istih buba bude okrenuto i postavljeno, čime prva buba prelazi ciljnu crtu i pobjeđuje u utrci.

- Je li tvoja buba pobijedila? Da? Odlično predviđanje!
- Ne? To je u redu! Koliko još polja svaka buba treba prijeći do kraja? Koja je buba osvojila drugo mjesto? A treće i četvrto?

Savjeti za uspjeh:

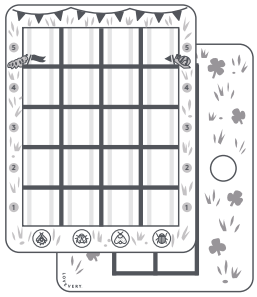
- Pokažite djetetu pridruživanje 1 na 1 tako što ćete polako i naglas brojati. Prebrojite svaku čašu dok je pritišćete — zastajući između kako biste pokazali da svaka čaša predstavlja jedan broj koji izgovorite. Pričekajte s okretanjem dok ne pritisnete i prebrojite sve čaše prema broju na kockici. Potaknite dijete da učini isto.
- Ako vaše dijete tek uči pridruživanje 1 na 1 ili mu je izazov dodijeliti točno jednu čašu svakom broju, pokušajte poslagati čaše u niz prije brojanja. Vizualni prikaz može pomoći djetetu da shvati da svaka čaša odgovara svakom broju koji izgovori.

Upute za igru Brojanje u čašama

(HR)

Broj igrača: 2+
Vještina: Brojanje i količina

Što je uključeno:



1 obostrana podloga za igru



20 Čaša za brojanje



20 obostranih žetona



1 kockica

Aktivnost 2: Zamjena čaša

Vještina: Količina
Igrači: 2

Cilj:

Istražite brojeve i njihove odgovarajuće količine u potrazi za prikupljanjem svih 20 Čaša za brojanje.

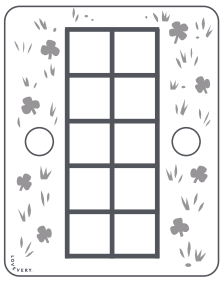
Što vam je potrebno:



20 Čaša za brojanje



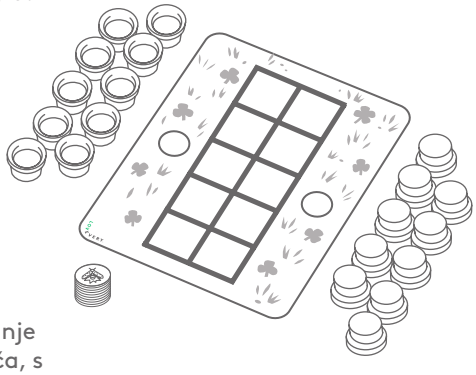
10 žetona s brojevima



1 podloga za igru Zamjena čaša

Priprema:

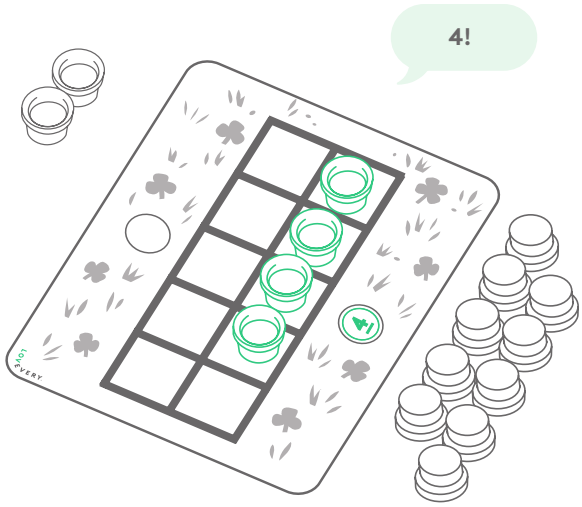
- Promiješajte i stavite 10 žetona s brojevima u hrpu sa stranom s brojem prema dolje. To je vaša hrpa za izvlačenje.
- Stavite podlogu za igru Zamjena čaša u sredinu prostora za igru.
- Postavite 10 Čaša za brojanje ispred 1. igrača, s otvorenom stranom prema gore.
- Postavite 10 Čaša za brojanje ispred 2. igrača, s otvorenom stranom prema dolje.



Kako igrati:

Prvi kreće onaj tko može napraviti najsmješnije lice.

- Izvucite žeton s brojem i stavite ga na kružno mjesto na onoj strani podloge koja vam je najbliža.
- Uzmite taj broj čaša iz protivnikove zbirke i stavite ih na okvir od 10 polja, brojeći naglas dok to radite.
- Ove su čaše sada tvoje. Premjesti ih na svoju stranu podloge i odbaci žeton s brojem.
- Sada je red na tvog protivnika.



Kraj igre:

Igra završava kada jedan igrač sakupi sve čaše. Ako izvučete broj koji je veći od broja čaša koje su preostale vašem protivniku, prebrojite dostupne i odredite što nedostaje da upotpunite svoj broj. Pobjeđuješ!

Savjeti za uspjeh:

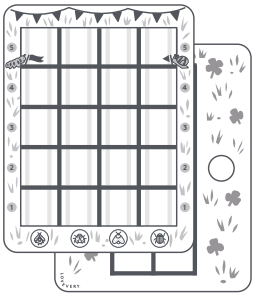
- U ovoj igri nema ispravnog ili pogrešnog načina postavljanja čaša na okvir od deset polja. Ipak, ako se vaše dijete bori s brojanjem čaša nakon što ih postavi, potaknite ga da krene od gornjeg reda, s lijeva na desno. Kada se on popuni, prijeđite na donji red, ponovno s lijeva na desno.
- Nakon svakog okreta možete pitati: „Tko trenutno ima više čaša?" To pomaže vašem djetetu da vizualno procijeni količine i može ga potaknuti na brojanje čaša — što je uvijek dobra vježba.

Upute za igru Brojanje u čašama

(HR)

Broj igrača: 2+
Vještina: Brojanje i količina

Što je uključeno:



1 obostrana podloga za igru



20 Čaša za brojanje



20 obostranih žetona



1 kockica

Activity 3: Number Match

Vještina: Numeral Recognition
Players: 2-3

Cilj:

Istražite brojeve i njihove odgovarajuće količine igrajući natjecateljsku igru pamćenja kako biste vidjeli tko može sakupiti najviše parova čaša.

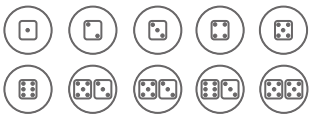
Što vam je potrebno:



20 Čaša za brojanje



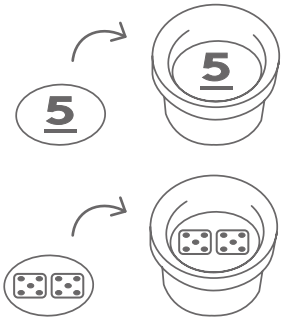
10 žetona s brojevima



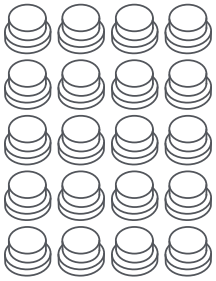
10 žetona s kockicama

Priprema:

- Stavite žeton u svaku Čašu za brojanje tako da strana s brojem ili kockicom bude okrenuta prema van.



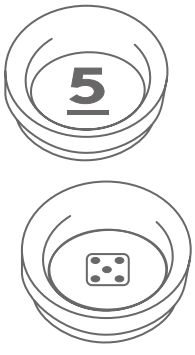
- Postavite čaše u mrežu 4 x 5 okrenute prema dolje u prostoru za igru.



Kako igrati:

Svaki igrač okrene nasumičnu čašu. Igrač koji dobije najveći broj igra prvi.

- Pritisnite jednu čašu i okrenite je. Izgovorite broj naglas.
- Pritisnite drugu čašu i okrenite je. Izgovorite broj naglas.
  - Ako se brojevi na čašama podudaraju, uzmite par čaša i stavite ih pored sebe.
  - Ako se ne podudaraju, vratite čaše u prvobitni položaj.
- Red prelazi na sljedećeg igrača.



Kraj igre:

Kada više nema čaša, pobjeđuje igrač s najviše parova.

Savjeti za uspjeh:

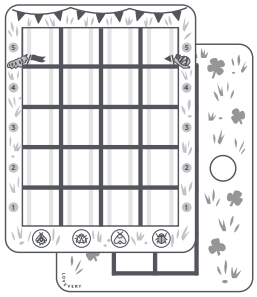
- Ako je spajanje brojeva s odgovarajućom količinom na kockicama preteško, ostavite čaše sa strane i odigrajte nekoliko krugova sa svim žetonima okrenutim prema gore. Izmjenjujte se u traženju parova i pomozite djetetu da ih pronađe.
- Također se možete igrati bez čaša tako da žetone s brojevima stavite licem prema gore, a žetone s kockicama licem prema dolje. Okrenite žeton s kockicom, odredite količinu koju predstavlja, a zatim pronađite odgovarajući broj.

Návod ke hře Počítací kelímky

(CS)

Počet hráčů: 2+
Dovednost: Počítání a množství

Obsah balení:



1 oboustranná herní podložka



20 Počítacích kelímků



20 oboustranných žetonů



1 kostka

Aktivita 1: Brouččí sprint

Dovednost: Korespondence 1 ku 1
Hráči: 2

Cíl:

Rozvíjejte dovednosti počítání a přitom předvídejte, který brouk překoná cílovou čáru jako první. Házejte, mačkejte, počítejte a otáčejte v závodě do cíle.

Co budete potřebovat:



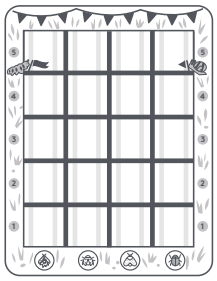
20 Počítacích kelímků



1 kostka



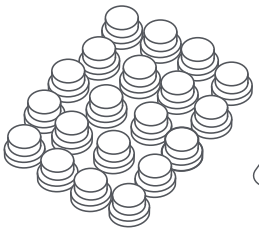
20 žetonů s brouky

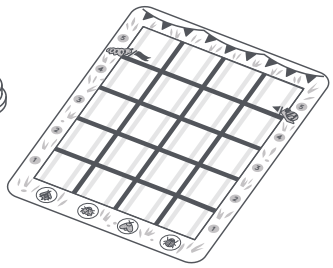


1 herní podložka Brouččí sprint

Příprava:

- Zcela roztáhněte každý Počítací kelímek.
- Do každého kelímku vložte žeton obrázkem brouka směrem ven.
- Naplněné kelímky položte obrázkem dolů na hrací plochu poblíž herní podložky.
- Promíchejte je, aby hráči nevěděli, v kterých kelímcích jsou jací brouci.





Jak hrát:

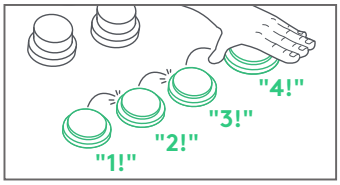
Než začnete, předpovězte, který brouk překoná cílovou čáru jako první. Chcete-li hrát kooperativně, rozhodněte se společně.



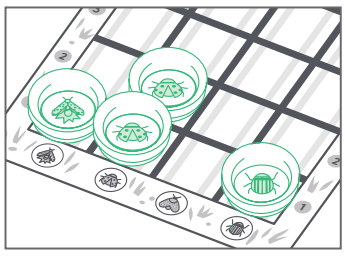


Každý hráč hodí kostkou. Kdo hodí nejvyšší číslo, začíná.

Hoďte kostkou a řekněte číslo nahlas.



- Zmáčkněte odpovídající počet kelímků a přitom nahlas počítejte; ujistěte se, že každý kelímek odpovídá jednomu číslu.
- Otočte každý zmáčknutý kelímek a položte jej do příslušné řady na podložce. Můry patří do řady pro můry, berušky do řady pro berušky a tak dále.
- Předejte kostku dalšímu hráči.



Konec hry:

Hra končí, jakmile je všech pět stejných brouků otočeno a umístěno; ten, který překoná cílovou čáru jako první, vyhrává závod.

- Vyhrál tvůj brouk? Ano? Skvělá předpověď!
- Ne? To nevadí! O kolik políček více potřebuje každý brouk k dosažení konce? Který brouk skončil na druhém místě? A co na třetím a čtvrtém?

Tipy pro úspěch:

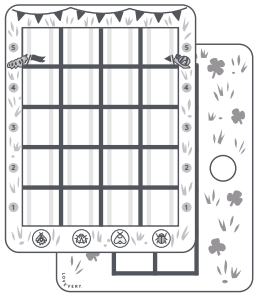
- Modelujte korespondenci 1 ku 1 pomalým a hlasitým počítáním. Počítejte každý kelímek, jakmile jej zmáčknete – dělejte mezi nimi pauzy, abyste ukázali, že každý kelímek představuje jedno číslo, které vyslovíte. S otáčením počkejte, dokud nezmáčknete a nespočítáte počet kelímků odpovídající hodu. Povzbuzujte své dítě, aby dělalo totéž.
- Pokud se vaše dítě teprve učí korespondenci 1 ku 1, nebo pokud je pro něj obtížné přiřadit ke každému číslu přesně 1 kelímek, zkuste kelímky před počítáním seřadit do řady. Vizuální pomůcka může dítěti pomoci pochopit, že každý kelímek odpovídá každému číslu, které vysloví.

Návod ke hře Počítací kelímky

(CS)

Počet hráčů: 2+
Dovednost: Počítání a množství

Obsah balení:



1 oboustranná herní podložka



20 Počítacích kelímků



20 oboustranných žetonů



1 kostka

Aktivita 2: Výměna kelímků

Dovednost: Množství
Hráči: 2

Cíl:

Prozkoumejte číslice a jim odpovídající množství ve snaze posbírat všech 20 Počítacích kelímků.

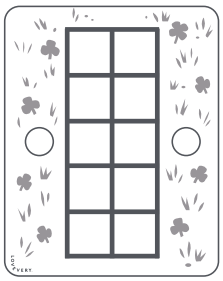
Co budete potřebovat:



20 Počítacích kelímků



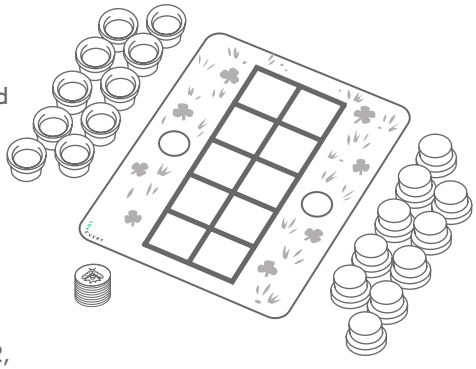
10 žetonů s čísly



1 herní podložka Výměna kelímků

Příprava:

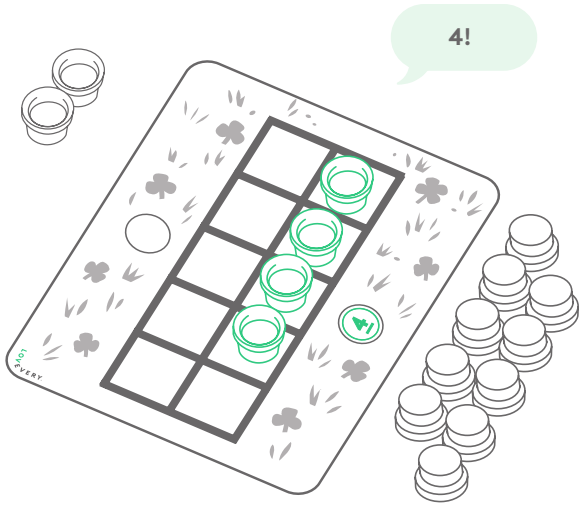
- Zamíchejte a položte 10 žetonů s čísly na hromádku číslem dolů. Toto je váš dobírací balíček.
- Umístěte herní podložku Výměna kelímků doprostřed hrací plochy.
- Postavte 10 Počítacích kelímků před hráče 1, otevřenou stranou nahoru.
- Postavte 10 Počítacích kelímků před hráče 2, otevřenou stranou dolů.



Jak hrát:

Začíná ten, kdo dokáže udělat nejlegračnější obličej.

- Vytáhněte si žeton s číslem a položte jej na kruhové místo na straně podložky
- Vezměte si tento počet kelímků ze sbírky svého soupeře a položte je na desítkovou mřížku (10 Frame); přitom nahlas počítejte.
- Tyto kelímky jsou nyní tvé. Přesuň je na svou stranu podložky a odlož žeton s číslem.
- Nyní je na řadě tvůj soupeř.



Konec hry:

Hra končí, jakmile jeden hráč posbírá všechny kelímky. Pokud si vytáhnete číslo, které je vyšší než počet kelímků, které zbývají vašemu soupeři, spočítejte, co je k dispozici, a určete, co chybí do doplnění vašeho čísla. Vyhráváš!

Tipy pro úspěch:

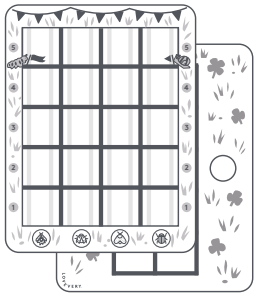
- V této hře neexistuje správný nebo špatný způsob, jak kelímky do desítkové mřížky umístit. Nicméně pokud má vaše dítě potíže kelímky po umístění spočítat, povzbuďte ho, aby začalo horní řadou zleva doprava. Jakmile je plná, pokračujte do spodní řady, opět zleva doprava.
- Po každém tahu se můžete zeptat: „Kdo má teď víc kelímků?“ To vašemu dítěti pomůže vizuálně odhadnout množství a může ho to podnítit k počítání kelímků – což je vždy dobrý trénink.

Návod ke hře Počítací kelímky

(CS)

Počet hráčů: 2+
Dovednost: Počítání a množství

Obsah balení:



1 oboustranná herní podložka



20 Počítacích kelímků



20 oboustranných žetonů



1 kostka

Aktivita 3: Spojování čísel

Dovednost: Rozpoznávání číslic
Hráči: 2-3

Cíl:

Prozkoumejte číslice a jim odpovídající množství při hraní soutěžního pexesa a zjistěte, kdo nasbírá nejvíce shodných kelímků.

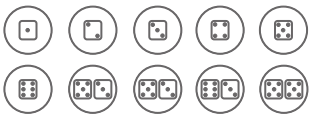
Co budete potřebovat:



20 Počítacích kelímků



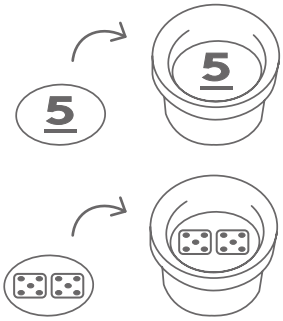
10 žetonů s čísly



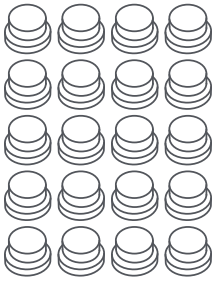
10 žetonů s kostkou

Příprava:

- Do každého Počítacího kelímku vložte žeton číslicí nebo stranou s kostkou směrem ven.



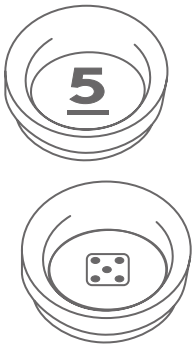
- Kelímky rozmístěte v mřížce 4 x 5 dnem vzhůru na hrací plochu.



Jak hrát:

Každý hráč otočí libovolný kelímek. Hráč

- Zmáčkněte jeden kelímek a otočte jej. Řekněte číslo nahlas.
- Zmáčkněte další kelímek a otočte jej. Řekněte číslo nahlas.
  - Pokud se čísla na kelímcích shodují, vezměte si tento pár a položte jej před sebe.
  - Pokud se neshodují, otočte kelímky zpět.
- Na řadě je další hráč.



Konec hry:

Jakmile nezbývají žádné kelímky, vyhrává hráč s nejvyšším počtem shod.

Tipy pro úspěch:

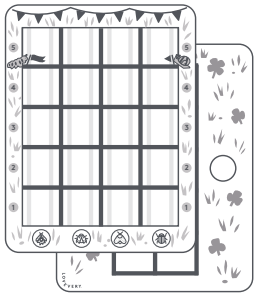
- Pokud je přiřazování číslic k odpovídajícímu množství na kostkách příliš náročné, odložte kelímky stranou a zahrajte si několik kol se všemi žetony lícem nahoru. Střídejte se v hledání dvojic a pomozte svému dítěti je najít.
- Můžete také hrát bez kelímků tak, že žetony s číslicemi položíte lícem nahoru a žetony s kostkami dnem vzhůru. Otočte žeton s kostkou, určete množství, které představuje, a poté najděte odpovídající číslici.

Vejledning til Tællekopper-spillet

(DA)

Antal spillere: 2+
Færdighed: Tælling og mængde

Hvad er der i æsken:



1 dobbeltsidet spillemåtte



20 Tællekopper



20 dobbeltsidede brikker



1 terning

Aktivitet 1: Bug Dash

Færdighed: 1-til-1 korrespondance
Spillere: 2

Tikslas:

Opbyg tællefærdigheder mens du forudsiger, hvilket insekt der krydser målstregen først. Kast, tryk, tæl og vend i et kapløb mod mål.

Det skal du bruge:



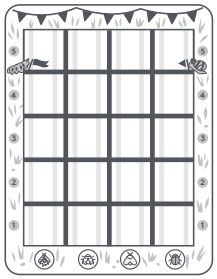
20 Tællekopper



1 terning



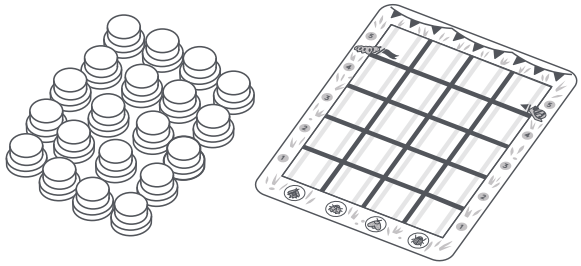
20 insektbrikker



1 Bug Dash spillemåtte

Opsætning:

- Udvid hver Tællekop helt.
- Placer en brik indeni hver kop med billedet af et insekt vendt udad.
- Placer de fyldte kopper med billedsiden nedad på spillefladen nær spillemåtten.
- Bland dem sammen, så spillerne ikke ved, hvilke kopper der indeholder hvilke insekter.



Sådan spiller du spillet:

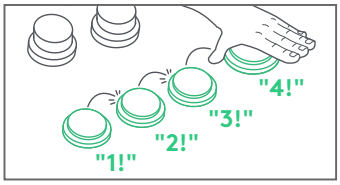
Før I begynder, skal I forudsige, hvilket insekt der krydser målstregen først. Hvis I vil spille sammen, beslutter I det i fællesskab.



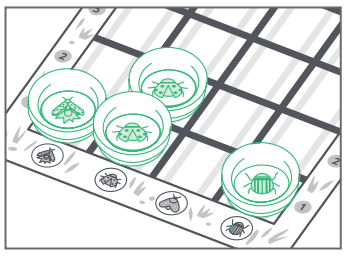


Hver spiller slår med terningen. Den, der slår det højeste tal, starter.

Kast terningen og sig tallet højt.



- Tryk det antal kopper ned, som terningen viser, mens du tæller højt, og sørg for, at hver kop får ét tal.
- Vend hver nedtrykket kop og placer den i den tilsvarende række på måtten. Natsværmere i natsværmer-rækken, mariehøns i mariehøne-rækken og så videre.
- Giv terningen videre til den næste spiller.



Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når alle fem eksemplarer af det samme insekt er blevet vendt og placeret, og dermed krydser målstregen først for at vinde løbet.

- Vandt dit insekt? Ja? Flot forudsigelse!
- Nej? Det gør ikke noget! Hvor mange felter mangler hvert insekt for at nå i mål? Hvilket insekt kom på andenpladsen? Hvad med tredje- og fjerdepladsen?

Tip til spillesucces:

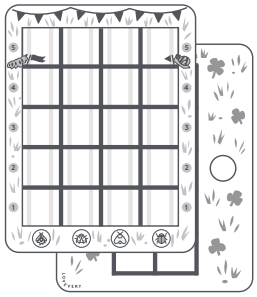
- Demonstrer 1-til-1 korrespondance ved at tælle højt og gøre det langsomt. Tæl hver kop, mens du trykker på den – hold pause ind imellem for at vise, at hver kop repræsenterer ét tal, du tæller. Vent med at vende dem, indtil du har trykket og talt det antal kopper, som dit kast viser. Opmuntr dit barn til at gøre det samme.
- Hvis dit barn lige har lært om 1-til-1 korrespondance, eller hvis det er en udfordring at tildele præcis 1 kop til hvert tal, kan du prøve at stille kopperne på en række, før I tæller. Det visuelle kan hjælpe dit barn med at forstå, at hver kop matcher hvert tal, de tæller.

Vejledning til Tællekopper-spillet

(DA)

Antal spillere: 2+
Færdighed: Tælling og mængde

Hvad er der i æsken:



1 dobbeltsidet spillemåtte



20 Tællekopper



20 dobbeltsidede brikker



1 terning

Aktivitet 2: Cup Swap

Færdighed: Mængde
Spillere: 2

Tikslas:

Udforsk tal og deres tilsvarende mængder i en jagt på at samle alle 20 Tællekopper.

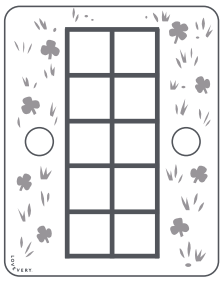
Det skal du bruge:



20 Tællekopper



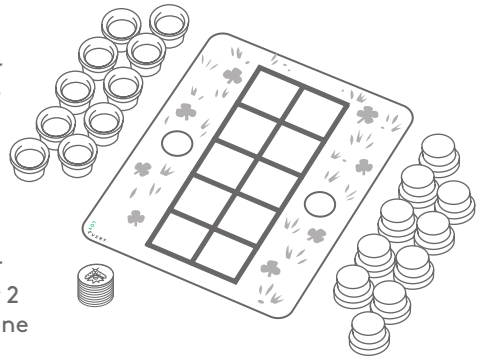
10 talbrikker



1 Cup Swap spillemåtte

Opsætning:

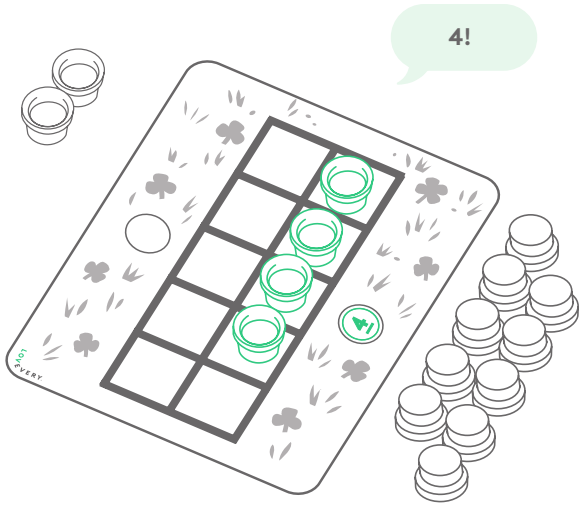
- Bland og læg de 10 talbrikker i en stak med talsiden nedad. Dette er jeres trækstak.
- Placer Cup Swap spillemåtten i midten af spilleområdet.
- Stil 10 Tællekopper foran spiller 1 med den åbne side opad.
- Stil 10 Tællekopper foran spiller 2 med den åbne side nedad.



Sådan spiller du spillet:

Den, der kan lave det skøreste ansigt, starter.

- Træk en talbrik og placer den på den cirkulære plads på den side af måtten
- Tag det antal kopper fra din modstanders samling og placer dem på 10-rammen, mens du tæller højt.
- Disse kopper er nu dine. Flyt dem til din side af måtten og læg talbrikken væk.
- Nu er det din modstanders tur.



Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når en spiller har samlet alle kopperne. Hvis du trækker et tal, der er større end det antal kopper, din modstander har tilbage, skal du tælle dem, der er til rådighed, og identificere, hvad der mangler for at nå dit tal. Du vinder!

Tip til spillesucces:

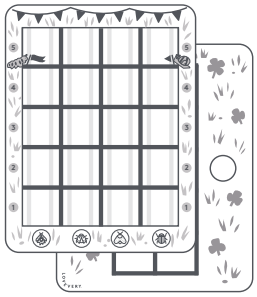
- I dette spil er der ingen rigtig eller forkert måde at placere kopperne på 10-rammen. Men hvis dit barn har svært ved at tælle kopperne efter at have placeret dem, så opmuntr barnet til at starte med øverste række, fra venstre mod højre. Når den er fuld, fortsættes i nederste række, igen fra venstre mod højre.
- Efter hver tur kan du spørge: "Hvem har flest kopper lige nu?" Dette hjælper dit barn med at estimere mængder visuelt og kan anspore dem til at tælle kopperne – hvilket altid er god træning.

Vejledning til Tællekopper-spillet

(DA)

Antal spillere: 2+
Færdighed: Tælling og mængde

Hvad er der i æsken:



1 dobbeltsidet spillemåtte



20 Tællekopper



20 dobbeltsidede brikker



1 terning

Aktivitet 3: Tal-matchning

Færdighed: Genkendelse af tal
Spillere: 2-3

Tikslas:

Udforsk tal og deres tilsvarende mængder, mens du spiller et konkurrencepræget vendespil for at se, hvem der kan samle flest matchende kopper.

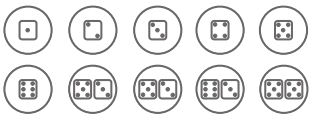
Det skal du bruge:



20 Tællekopper



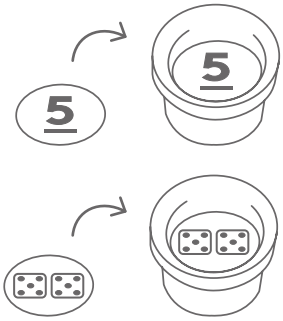
10 talbrikker



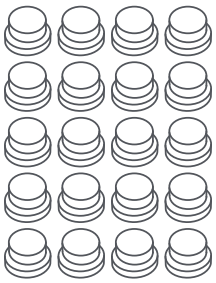
10 terningebrikker

Opsætning:

- Placer en brik i hver Tællekop med tal- eller terningesiden vendt udad.



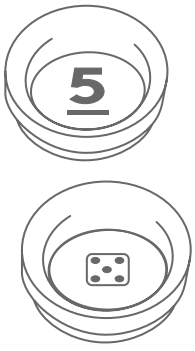
- Placer kopperne i et 4 x 5 gitter med bunden opad på spilleområdet.



Sådan spiller du spillet:

Hver spiller vender en tilfældig kop. Spilleren med det højeste tal begynder.

- Tryk på en kop og vend den om. Sig tallet højt.
- Tryk på en anden kop og vend den om. Sig tallet højt.
  - Hvis tallene på kopperne matcher, skal du tage de matchende kopper og placere dem nær dig.
  - Hvis de ikke matcher, skal du vende kopperne om igen.
- Turen går videre til næste spiller.



Sådan afsluttes spillet:

Når der ikke er flere bægre tilbage, vinder spilleren med flest stik.

Tip til spillesucces:

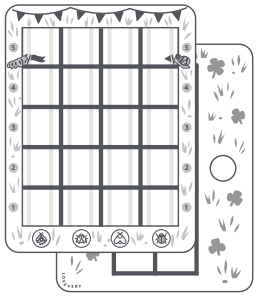
- Hvis det er for udfordrende at matche tal med den tilsvarende mængde på terninger, kan du lade kopperne stå og spille et par runder med alle brikkerne vendt opad. Skiftes til at finde stik, og hjælp dit barn med at finde dem.
- I kan også spille uden bægre ved at lægge talkortene med forsiden opad og terningekortene med forsiden nedad. Vend et terningekort, find ud af hvilken mængde det viser, og find derefter det matchende tal.

Laskukuppi-pelin ohjeet

(FI)

Pelaajien määrä: 2+
Taito: Laskeminen ja määrä

Sisältö:



1 kaksipuolinen pelialusta



20 Laskukuppia



20 kaksipuolista merkkiä



1 noppa

Tehtävä 1: Hyönteiskisa

Taito: Yksi yhteen -vastaavuus
Pelaajat: 2

Tavoite:

Kehitä laskutaitoa ja ennusta, mikä hyönteinen ylittää maaliviivan ensimmäisenä. Heitä, paina, laske ja käännä kisassa maaliin.

Mitä tarvitset:



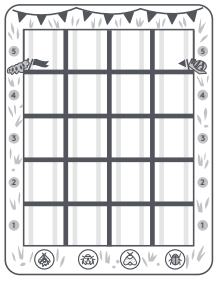
20 Laskukuppia



1 noppa



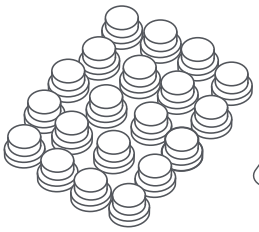
20 hyönteismerkkiä

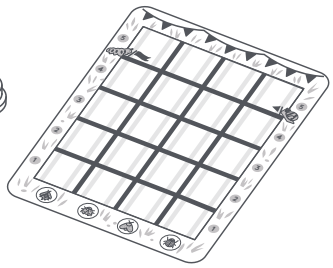


1 Hyönteiskisa-pelialusta

Valmistelu:

- Avaa jokainen Laskukuppi kokonaan.
- Aseta jokaisen kupin sisälle merkki hyönteisen kuva ulospäin.
- Aseta täytetyt kupit kuvapuoli alaspäin pelialustalle alustan lähelle.
- Sekoita ne, jotta pelaajat eivät tiedä, missä kupeissa on mitäkin hyönteisiä.





Peliohjeet:

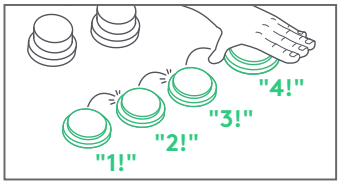
Ennen kuin aloitatte, ennustakaa, mikä hyönteinen ylittää maaliviivan ensimmäisenä. Jos pelaatte yhteistyössä, päättäkää yhdessä.



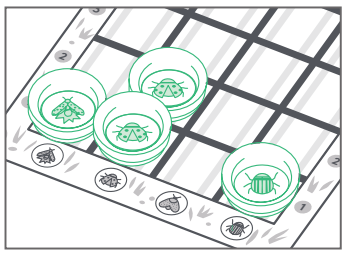


Jokainen pelaaja heittää noppaa. Korkeimman silmäluvun heittänyt aloittaa.

Heitä noppaa ja sano luku ääneen.



- Paina vastaava määrä kuppeja samalla kun lasket ääneen. Varmista, että jokainen kuppi lasketaan kerran.
- Käännä jokainen painettu kuppi ympäri ja aseta se vastaavalle riville alustalla. Yökköset menevät yökköriville, leppäkertut leppäkertturiville ja niin edelleen.
- Anna noppa seuraavalle pelaajalle.



Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun kaikki viisi samaa hyönteistä on käännetty ja asetettu paikoilleen. Ensimmäisenä maaliviivan ylittänyt hyönteinen voittaa kisan.

- Voittiko sinun hyönteisesi? Kyllä? Hieno ennustus!
- Ei? Ei se mitään! Kuinka monta askelta kukin hyönteinen tarvitsee päästäkseen loppuun? Mikä hyönteinen tuli toiseksi? Entä kolmanneksi ja neljänneksi?

Vinkkejä onnistumiseen:

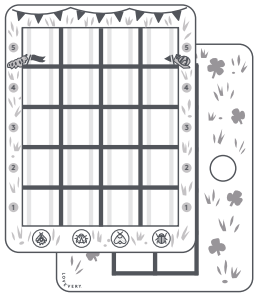
- Havainnollista yksi yhteen -vastaavuutta laskemalla ääneen ja hitaasti. Laske jokainen kuppi samalla kun painat sitä – pidä välissä tauko osoittaaksesi, että kukin kuppi vastaa yhtä numeroa. Odota kääntämistä, kunnes olet painanut ja laskenut nopan osoittaman määrän kuppeja. Kannusta lastasi tekemään samoin.
- Jos lapsesi vasta opettelee yksi yhteen -vastaavuutta tai jos tasan yhden kupin yhdistäminen kuhunkin lukuun on haastavaa, kokeile asettaa kupit riviin ennen laskemista. Visuaalinen apu voi auttaa lasta ymmärtämään, että jokainen kuppi vastaa kutakin lukua, jonka hän laskee.

Laskukuppi-pelin ohjeet

(FI)

Pelaajien määrä: 2+
Taito: Laskeminen ja määrä

Sisältö:



1 kaksipuolinen pelialusta



20 Laskukuppia



20 kaksipuolista merkkiä



1 noppa

Tehtävä 2: Kuppien vaihto

Taito: Määrä
Pelaajat: 2

Tavoite:

Tutki numeroita ja niitä vastaavia määriä tavoitteena kerätä kaikki 20 Laskukuppia.

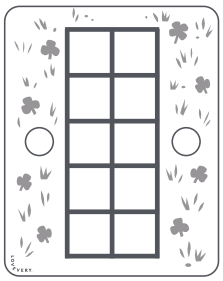
Mitä tarvitset:



20 Laskukuppia



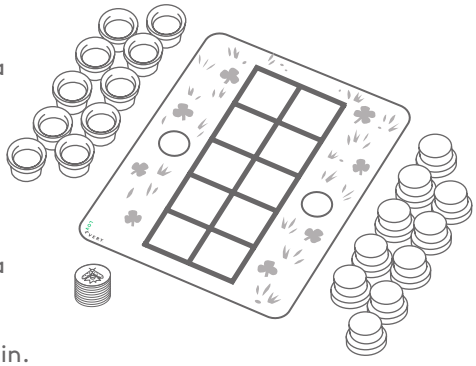
10 numeromerkkiä



1 Kuppien vaihto -pelialusta

Valmistelu:

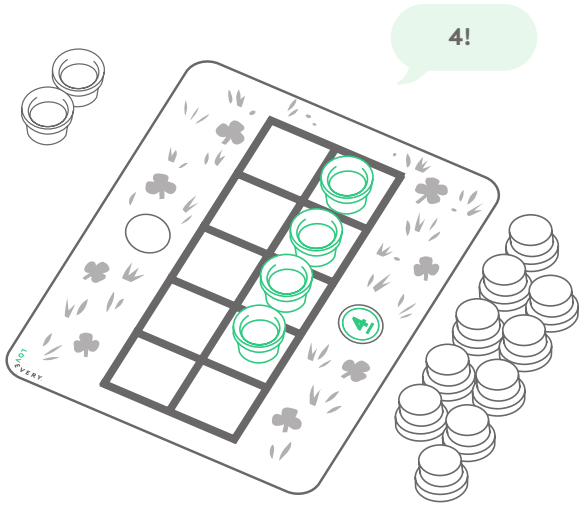
- Sekoita ja aseta 10 numeromerkkiä pinoksi numeropuoli alaspäin. Tämä on nostopinosi.
- Aseta Kuppien vaihto -pelialusta pelialueen keskelle.
- Aseta 10 Laskukuppia pelaajan 1 eteen avoin puoli ylöspäin.
- Aseta 10 Laskukuppia pelaajan 2 eteen avoin puoli alaspäin.



Peliohjeet:

Se, joka osaa tehdä hassuimman ilmeen, aloittaa.

- Nosta numeromerkki ja aseta se alustan sivulla olevaan pyöreään kohtaan
- Ota vastustajasi kokoelmasta kyseinen määrä kuppeja ja aseta ne 10-ruudukkoon (10 Frame) samalla kun lasket ääneen.
- Nämä kupit ovat nyt sinun. Siirrä ne omalle puolellesi alustaa ja laita numeromerkki pois.
- Nyt on vastustajasi vuoro.



Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun yksi pelaaja on kerännyt kaikki kupit. Jos nostat numeron, joka on suurempi kuin vastustajallasi jäljellä olevien kuppien määrä, laske saatavilla olevat kupit ja tunnista, kuinka monta puuttuu numerostasi. Sinä voitat!

Vinkkejä onnistumiseen:

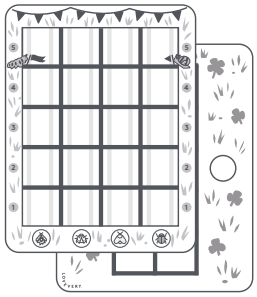
- Tässä pelissä ei ole oikeaa tai väärää tapaa asettaa kuppeja 10-ruudukkoon. Kuitenkin, jos lapsellasi on vaikeuksia laskea kuppeja niiden asettamisen jälkeen, kannusta häntä aloittamaan yläriviltä vasemmalta oikealle. Kun se on täynnä, siirtykää alariville, taas vasemmalta oikealle.
- Jokaisen vuoron jälkeen voit kysyä: “Kenellä on enemmän kuppeja juuri nyt?” Tämä auttaa lastasi arvioimaan määriä visuaalisesti ja saattaa innostaa häntä laskemaan kupit – mikä on aina hyvää harjoitusta.

Laskukuppi-pelin ohjeet

(FI)

Pelaajien määrä: 2+
Taito: Laskeminen ja määrä

Sisältö:



1 kaksipuolinen pelialusta



20 Laskukuppia



20 kaksipuolista merkkiä



1 noppa

Tehtävä 3: Numeroiden yhdistäminen

Taito: Numeroiden tunnistaminen
Pelaajat: 2-3

Tavoite:

Tutki numeroita ja niitä vastaavia määriä kilpailullisessa muistipelissä ja katso, kuka kerää eniten pareja.

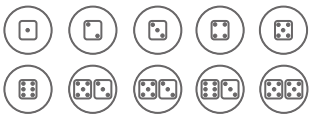
Mitä tarvitset:



20 Laskukuppia



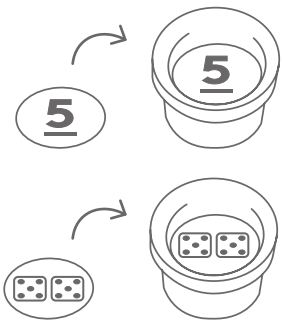
10 numeromerkkiä



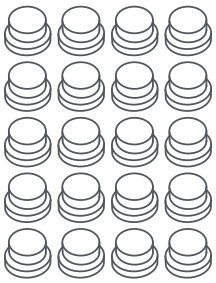
10 noppamerkkiä

Valmistelu:

- Aseta jokaisen Laskukupin sisälle merkki numero- tai noppapuoli ulospäin.



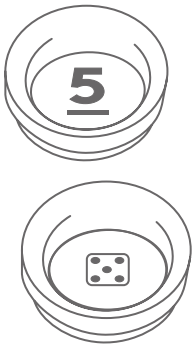
- Aseta kupit 4 x 5 ruudukkoon kuvapuoli alaspäin pelialueelle.



Peliohjeet:

Jokainen pelaaja kääntää satunnaisen kupin. Pelaaja, joka saa suurimman numeron, aloittaa.

- Paina yhtä kuppia ja käännä se ympäri. Sano luku ääneen.
- Paina toista kuppia ja käännä se ympäri. Sano luku ääneen.
  - Jos kuppien luvut täsmäävät, ota pari ja aseta se eteesi.
  - Jos ne eivät täsmää, käännä kupit takaisin.
- Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.



Pelin päättyminen:

Kun kuppeja ei ole enää jäljellä, eniten pareja kerännyt pelaaja voittaa.

Vinkkejä onnistumiseen:

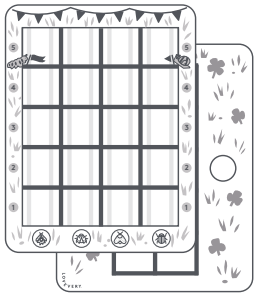
- Jos numeroiden yhdistäminen noppien määriin on liian haastavaa, jätä kupit sivuun ja pelaa muutama kierros merkit näkyvissä. Etsikää pareja vuorotellen ja auta lastasi löytämään ne.
- Voit pelata myös ilman kuppeja asettamalla numeromerkit näkyviin ja noppamerkit kuvapuoli alaspäin. Käännä noppamerkki, määritä sen luku ja etsi vastaava numero.

Οδηγίες παιχνιδιού Κύπελλα Καταμέτρησης

(EL)

Αριθμός παικτών: 2+
Δεξιότητα: Καταμέτρηση & Ποσότητα

Περιλαμβάνονται:



1 επιφάνεια παιχνιδιού διπλής όψης



20 Κύπελλα Καταμέτρησης



20 μάρκες διπλής όψης



1 ζάρι

Δραστηριότητα 1: Αγώνας Ζωυφίων

Δεξιότητα:
Αντιστοιχία 1 προς 1
Παίκτες: 2

Στόχος:

Ανάπτυξη δεξιοτήτων καταμέτρησης ενώ προβλέπετε ποιο ζωύφιο θα περάσει πρώτο τη γραμμή τερματισμού. Ρίξτε το ζάρι, πιέστε, μετρήστε και αναποδογυρίστε σε έναν αγώνα δρόμου προς τον τερματισμό.

Τι θα χρειαστείτε:



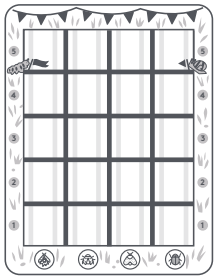
20 Κύπελλα Καταμέτρησης



1 ζάρι



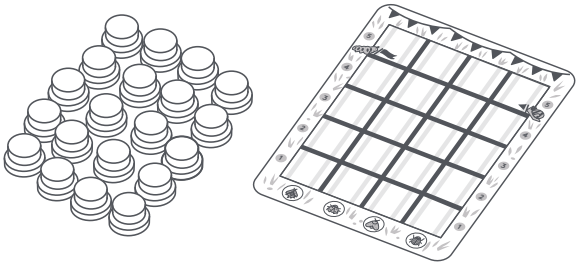
20 μάρκες με ζωύφια



1 επιφάνεια παιχνιδιού Αγώνας Ζωυφίων

Προετοιμασία:

- Εκτείνετε πλήρως κάθε Κύπελλο Καταμέτρησης.
- Τοποθετήστε μια μάρκα μέσα σε κάθε κύπελλο με την εικόνα του ζωυφίου να κοιτάζει προς τα έξω.
- Τοποθετήστε τα γεμάτα κύπελλα με την πλευρά της εικόνας προς τα κάτω στην επιφάνεια παιχνιδιού κοντά στην επιφάνεια.
- Ανακατέψτε τα έτσι ώστε οι παίκτες να μην γνωρίζουν ποια κύπελλα περιέχουν ποια ζωύφια.



Πώς παίζεται:

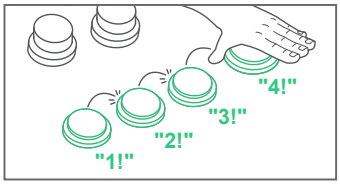
Πριν ξεκινήσετε, προβλέψτε ποιο ζωύφιο θα περάσει πρώτο τη γραμμή τερματισμού. Για να παίξετε συνεργατικά, αποφασίστε μαζί.



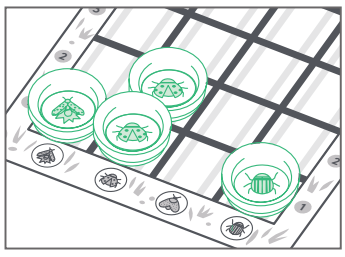


Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι. Όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινά πρώτος.

Ρίξτε το ζάρι και πείτε τον αριθμό δυνατά.



- Πιέστε τον αντίστοιχο αριθμό κυπέλλων ενώ μετράτε δυνατά, βεβαιώνοντας ότι κάθε κύπελλο μετριέται μία φορά.
- Αναποδογυρίστε κάθε πιεσμένο κύπελλο και τοποθετήστε το στην αντίστοιχη σειρά στην επιφάνεια. Οι σκώροι πάνε στη σειρά των σκώρων, οι πασχαλίτσες στη σειρά των πασχαλίτσων, και ούτω καθεξής.
- Δώστε το ζάρι στον άλλον παίκτη.



Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν και τα πέντε ίδια ζωύφια έχουν αναποδογυριστεί και τοποθετηθεί, περνώντας πρώτα τη γραμμή τερματισμού για να κερδίσουν τον αγώνα.

- Κέρδισε το ζωύφιό σου; Ναι; Υπέροχη πρόβλεψη!
- Όχι; Δεν πειράζει! Πόσα ακόμα τετράγωνα χρειάζεται κάθε ζωύφιο για να φτάσει στο τέλος; Ποιο ζωύφιο ήρθε στη δεύτερη θέση; Τι γίνεται με την τρίτη και την τέταρτη;

Συμβουλές για την επιτυχία:

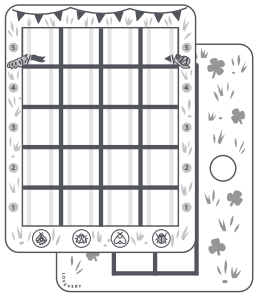
- Μοντελοποιήστε την αντιστοιχία 1 προς 1 μετρώντας δυνατά και πηγαίνοντας αργά. Μετρήστε κάθε κύπελλο καθώς το πιέζετε—κάνοντας μια παύση ενδιάμεσα για να δείξετε ότι κάθε κύπελλο αντιπροσωπεύει έναν αριθμό που μετράτε. Περιμένετε να τα αναποδογυρίσετε μέχρι να πιέσετε και να μετρήσετε τον αριθμό των κυπέλλων για τη ζαριά σας. Ενθαρρύνετε το παιδί σας να κάνει το ίδιο.
- Εάν το παιδί σας μόλις μαθαίνει την αντιστοιχία 1 προς 1, ή εάν η αντιστοίχιση ακριβώς 1 κυπέλλου σε κάθε μέτρηση είναι μια πρόκληση, δοκιμάστε να τοποθετήσετε τα κύπελλα σε μια σειρά πριν τη μέτρηση. Η οπτική επαφή μπορεί να βοηθήσει το παιδί σας να καταλάβει ότι κάθε κύπελλο αντιστοιχεί σε κάθε αριθμό που μετράει.

Οδηγίες παιχνιδιού Κύπελλα Καταμέτρησης

(EL)

Αριθμός παικτών: 2+
Δεξιότητα: Καταμέτρηση & Ποσότητα

Περιλαμβάνονται:



1 επιφάνεια παιχνιδιού διπλής όψης



20 Κύπελλα Καταμέτρησης



20 μάρκες διπλής όψης



1 ζάρι

Δραστηριότητα 2: Ανταλλαγή Κυπέλλων

Δεξιότητα: Ποσότητα
Παίκτες: 2

Στόχος:

Εξερευνήστε τους αριθμούς και τις αντίστοιχες ποσότητές τους σε μια προσπάθεια να συλλέξετε και τα 20 Κύπελλα Καταμέτρησης.

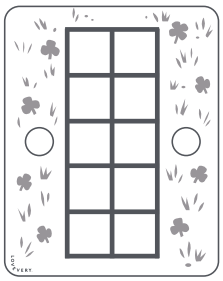
Τι θα χρειαστείτε:



20 Κύπελλα Καταμέτρησης



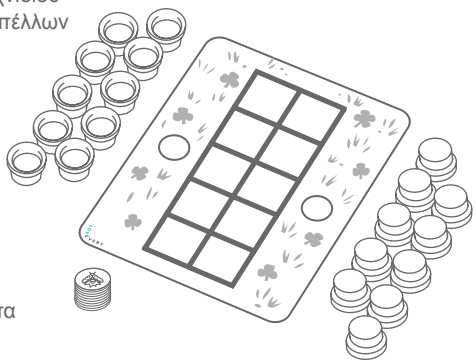
10 μάρκες αριθμών



1 επιφάνεια παιχνιδιού Ανταλλαγή Κυπέλλων

Προετοιμασία:

- Ανακατέψτε και τοποθετήστε τις 10 μάρκες αριθμών σε μια στοίβα με την πλευρά του αριθμού προς τα κάτω. Αυτή είναι η στοίβα από την οποία θα τραβάτε.
- Τοποθετήστε την επιφάνεια παιχνιδιού Ανταλλαγή Κυπέλλων στη μέση της περιοχής παιχνιδιού.
- Τοποθετήστε 10 Κύπελλα Καταμέτρησης μπροστά από τον Παίκτη 1, με την ανοιχτή πλευρά προς τα πάνω.

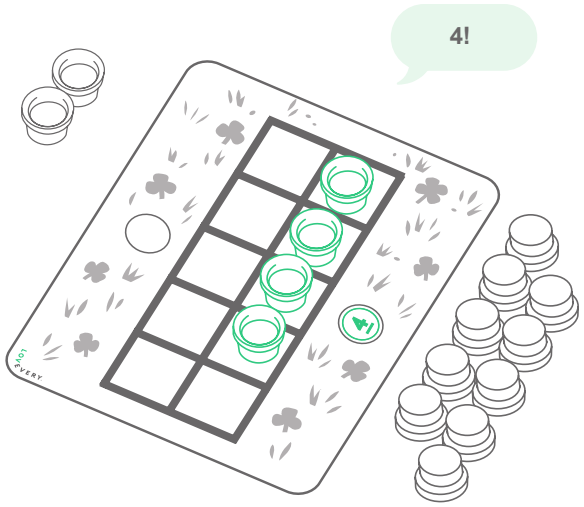


- Τοποθετήστε 10 Κύπελλα Καταμέτρησης μπροστά από τον Παίκτη 2, με την ανοιχτή πλευρά προς τα κάτω.

Πώς παίζεται:

Όποιος μπορεί να κάνει την πιο αστεία γκριμάτσα ξεκινά πρώτος.

- Τραβήξτε μια μάρκα αριθμού και τοποθετήστε την στο κυκλικό σημείο στην πλευρά της επιφάνειας που είναι πιο κοντά σας.
- Πάρτε αυτόν τον αριθμό κυπέλλων από τη συλλογή του αντιπάλου σας και τοποθετήστε τα στο Πλαίσιο των 10 (10 Frame), μετρώντας δυνατά καθώς τα βάζετε.
- Αυτά τα κύπελλα είναι τώρα δικά σας. Μετακινήστε τα στη δική σας πλευρά της επιφάνειας και πετάξτε τη μάρκα αριθμού.
- Τώρα είναι η σειρά του αντιπάλου σας.



Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει συλλέξει όλα τα κύπελλα. Εάν τραβήξετε έναν αριθμό που είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό των κυπέλλων που έχουν απομείνει στον αντίπαλό σας, μετρήστε όσα είναι διαθέσιμα και αναγνωρίστε τι λείπει για να συμπληρώσετε τον αριθμό σας. Κερδίσατε!

Συμβουλές για την επιτυχία:

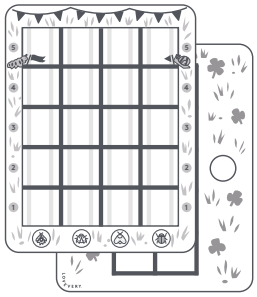
- Σε αυτό το παιχνίδι, δεν υπάρχει σωστός ή λάθος τρόπος για να τοποθετήσετε τα κύπελλα στο πλαίσιο των δέκα. Ωστόσο, εάν το παιδί σας δυσκολεύεται να μετρήσει τα κύπελλα αφού τα τοποθετήσει, ενθαρρύνετέ το να ξεκινήσει από την πάνω σειρά, από αριστερά προς τα δεξιά. Μόλις γεμίσει, προχωρήστε στην κάτω σειρά, πάλι από αριστερά προς τα δεξιά.
- Μετά από κάθε γύρο, μπορείτε να ρωτήσετε: «Ποιος έχει περισσότερα κύπελλα αυτή τη στιγμή;» Αυτό βοηθά το παιδί σας να εκτιμήσει τις ποσότητες οπτικά και μπορεί να το ωθήσει να μετρήσει τα κύπελλα—κάτι που είναι πάντα καλή εξάσκηση.

Οδηγίες παιχνιδιού Κύπελλα Καταμέτρησης

(EL)

Αριθμός παικτών: 2+
Δεξιότητα: Καταμέτρηση & Ποσότητα

Περιλαμβάνονται:



1 επιφάνεια παιχνιδιού διπλής όψης



20 Κύπελλα Καταμέτρησης



20 μάρκες διπλής όψης



1 ζάρι

Δραστηριότητα 3: Ταίριασμα Αριθμών

Δεξιότητα: Αναγνώριση Αριθμών
Παίκτες: 2-3

Στόχος:

Εξερευνήστε τους αριθμούς και τις αντίστοιχες ποσότητές τους παίζοντας ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι μνήμης για να δείτε ποιος μπορεί να συλλέξει τα περισσότερα ταιριαστά κύπελλα.

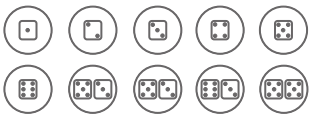
Τι θα χρειαστείτε:



20 Κύπελλα Καταμέτρησης



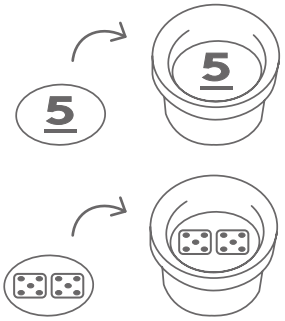
10 μάρκες αριθμών



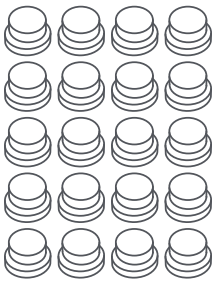
10 μάρκες με ζάρια

Προετοιμασία:

- Τοποθετήστε μια μάρκα μέσα σε κάθε Κύπελλο Καταμέτρησης με την πλευρά του αριθμού ή του ζαριού να κοιτάζει προς τα έξω.



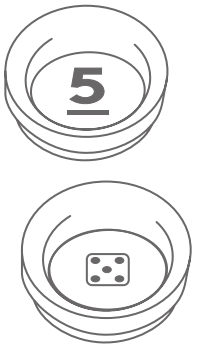
- Τοποθετήστε τα κύπελλα σε ένα πλέγμα 4 x 5 με την όψη προς τα κάτω στην περιοχή παιχνιδιού.



Πώς παίζεται:

Κάθε παίκτης αναποδογυρίζει ένα τυχαίο κυπελλάκι. Ο παίκτης με τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος.

- Πιέστε ένα κύπελλο και αναποδογυρίστε το. Πείτε τον αριθμό δυνατά.
- Πιέστε ένα άλλο κύπελλο και αναποδογυρίστε το. Πείτε τον αριθμό δυνατά.
  - Εάν οι αριθμοί στα κύπελλα ταιριάζουν, πάρτε τα κύπελλα και τοποθετήστε τα κοντά σας.
  - Εάν δεν ταιριάζουν, γυρίστε τα κύπελλα ξανά.
- Η σειρά περνάει στον επόμενο παίκτη.



Τέλος του παιχνιδιού:

Όταν δεν απομένουν άλλα ποτήρια, ο παίκτης με τα περισσότερα ταιριάσματα κερδίζει.

Συμβουλές για την επιτυχία:

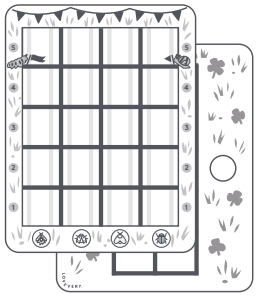
- Εάν το ταίριασμα των αριθμών με την αντίστοιχη ποσότητα στα ζάρια είναι πολύ δύσκολο, αφήστε τα κύπελλα στην άκρη και παίξτε μερικούς γύρους με όλες τις μάρκες στραμμένες προς τα πάνω. Πάρτε σειρές για να κάνετε ταιριάσματα και βοηθήστε το παιδί σας να τα βρει.
- Μπορείτε επίσης να παίξετε χωρίς κύπελλα τοποθετώντας τις μάρκες αριθμών με την όψη προς τα πάνω και τις πλευρές των ζαριών προς τα κάτω. Αναποδογυρίστε μια μάρκα ζαριού, αναγνωρίστε την ποσότητα και βρείτε τον αντίστοιχο αριθμό.

Skaitīšanas trauciņu spēles instrukcijas

(LV)

Spēlētāju skaits: 2+
Prasme: skaitīšana un daudzums

Kas ir iekļauts:



1 abpusējs spēles paklājiņš



20 skaitīšanas trauciņi



20 abpusēji žetoni



1 metamais kauliņš

1. aktivitāte: Vaboļu skrējiens

Prasme: viens pret vienu atbilstība
Spēlētāji: 2

Mērķis:

Attīstīt skaitīšanas prasmes, vienlaikus paredzot, kura vabole pirmā šķērsos finišu. Metiet kauliņu, saspiediet, skaitiet un apgrieziet skrējienā līdz finišam.

Kas jums būs nepieciešams:



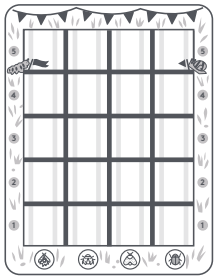
20 skaitīšanas trauciņi



1 metamais kauliņš



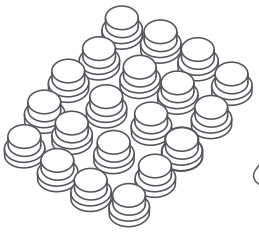
20 vaboļu žetoni

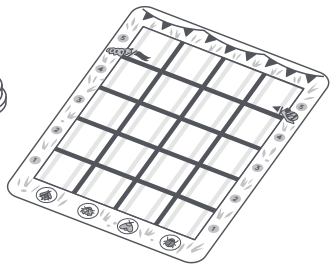


1 Vaboļu skrējiena spēles paklājiņš

Sagatavošana:

- Pilnībā izpletiet katru skaitīšanas trauciņu.
- Ievietojiet katrā trauciņā žetonu ar vaboles attēlu uz ārpusi.
- Novietojiet piepildītos trauciņus ar attēlu uz leju uz spēles virsmas netālu no paklājiņa.
- Sajauciet tos, lai spēlētāji nezinātu, kurās krūzītēs ir kādi kukaiņi.





Kā spēlēt:

Pirms sākat, uzminiet, kura vabole pirmā šķērsos finišu. Lai spēlētu sadarbojoties, pieņemiet lēmumu kopā.

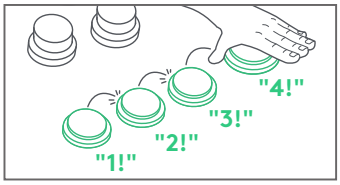




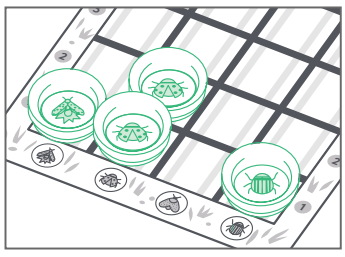
Katrs spēlētājs met kauliņu. Tas, kurš uzmet lielāko skaitli, sāk pirmais.

Metiet kauliņu un nosauciet skaitli skaļi.

- Saspiediet atbilstošu trauciņu skaitu, skaļi skaitot un pārliecinoties, ka katrs trauciņš tiek saskaitīts vienreiz.



- Apgrieziet katru saspiesto trauciņu un novietojiet to atbilstošajā rindā uz paklājiņa. Kodes liek kožu rindā, mārītes — mārīšu rindā un tā tālāk.



- Nododiet kauliņu nākamajam spēlētājam.

Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad visas piecas vienas sugas vaboles ir apgrieztas un novietotas, un pirmā vabole, kas šķērsos finišu, uzvar sacensībās.

- Vai tava vabole uzvarēja? Jā? Lieliska prognoze!
- Nē? Tas nekas! Cik vēl lauciņu katrai vabolei vajag, lai sasniegtu galu? Kura vabole ieguva otro vietu? Un trešo un ceturto?

Padomi panākumiem:

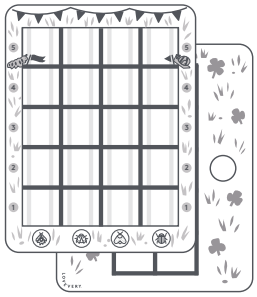
- Parādiet viens pret vienu atbilstību, skaitot skaļi un lēnām. Saskaitiet katru trauciņu, kad to saspiežat, — pa vidu ieturiet pauzi, lai parādītu, ka katrs trauciņš atbilst vienam skaitlim, kuru nosaucat. Pagaidiet ar apgriešanu, līdz esat saspieduši un saskaitījuši savam metienam atbilstošo trauciņu skaitu. Mudiniet bērnu darīt tāpat.
- Ja jūsu bērns tikai sāk apgūt viens pret vienu atbilstību vai ja ir grūti katram skaitlim piešķirt tieši 1 trauciņu, mēģiniet pirms skaitīšanas izvietot trauciņus rindā. Vizuālais tēls var palīdzēt bērnam saprast, ka katrs trauciņš atbilst katram skaitlim, ko viņš nosauc.

Skaitīšanas trauciņu spēles instrukcijas

(LV)

Spēlētāju skaits: 2+
Prasme: skaitīšana un daudzums

Kas ir iekļauts:



1 abpusējs spēles paklājiņš



20 skaitīšanas trauciņi



20 abpusēji žetoni



1 metamais kauliņš

2. aktivitāte: Trauciņu apmaiņa

Prasme: daudzums
Spēlētāji: 2

Mērķis:

Izpētīt skaitļus un tiem atbilstošos daudzumus, cenšoties savākt visus 20 skaitīšanas trauciņus.

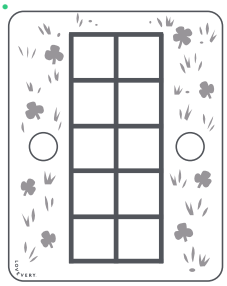
Kas jums būs nepieciešams:



20 skaitīšanas trauciņi



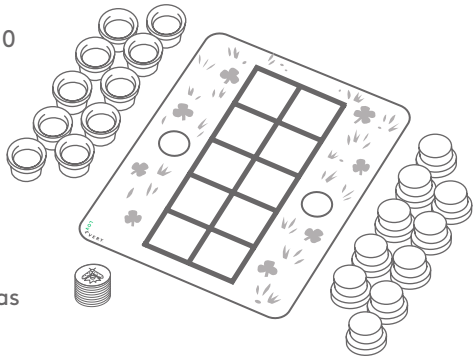
10 skaitļu žetoni



1 Trauciņu apmaiņas spēles paklājiņš

Sagatavošana:

- Sajauciet un novietojiet 10 skaitļu žetonus kaudzītē ar skaitli uz leju. Tā ir jūsu izlozes kaudzīte.
- Novietojiet Trauciņu apmaiņas spēles paklājiņu spēles zonas vidū.
- Novietojiet 10 skaitīšanas trauciņus spēlētāja 1 priekšā ar atvērto pusi uz augšu.

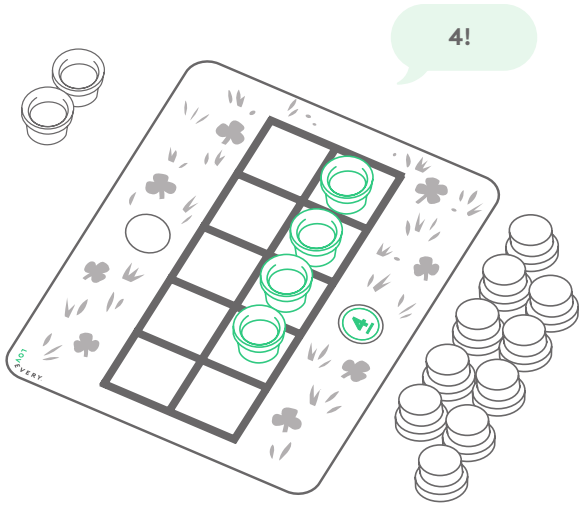


- Novietojiet 10 skaitīšanas trauciņus spēlētāja 2 priekšā ar atvērto pusi uz leju.

Kā spēlēt:

Pirmais sāk tas, kurš prot uztaisīt vissmieklīgāko seju.

- Paņemiet skaitļa žetonu un novietojiet to apļveida vietā tajā paklājiņa pusē kas atrodas jums vistuvāk.
- Paņemiet tik daudz trauciņu no pretinieka kolekcijas un novietojiet tos 10-rutiņu rāmī, skaļi skaitot.
- Šie trauciņi tagad ir tavi. Pārvieto tos uz savu paklājiņa pusi un noliec skaitļa žetonu malā.
- Tagad ir pretinieka gājiens.



Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad viens spēlētājs ir savācis visus trauciņus. Ja izlozējat skaitli, kas ir lielāks par pretiniekam atlikušo trauciņu skaitu, saskaitiet tos, kas ir pieejami, un nosakiet, cik trūkst līdz jūsu skaitlim. Tu uzvari!

Padomi panākumiem:

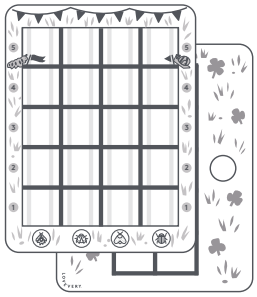
- Šajā spēlē nav pareiza vai nepareiza veida, kā novietot trauciņus 10-rutiņu rāmī. Tomēr, ja bērnam ir grūti saskaitīt trauciņus pēc to novietošanas, mudiniet viņu sākt ar augšējo rindu no kreisās uz labo pusi. Kad tā ir pilna, pārejiet uz apakšējo rindu, atkal no kreisās uz labo pusi.
- Pēc katra gājiena varat jautāt: "Kuram pašlaik ir vairāk trauciņu?" Tas palīdz bērnam vizuāli novērtēt daudzumu un var mudināt saskaitīt trauciņus — tā vienmēr ir laba prakse.

Skaitīšanas trauciņu spēles instrukcijas

(LV)

Spēlētāju skaits: 2+
Prasme: skaitīšana un daudzums

Kas ir iekļauts:



1 abpusējs spēles paklājiņš



20 skaitīšanas trauciņi



20 abpusēji žetoni



1 metamais kauliņš

3. aktivitāte: Skaitļu saskaņošana

Prasme: skaitļu atpazīšana
Spēlētāji: 2-3

Mērķis:

Izpētīt skaitļus un tiem atbilstošos daudzumus, spēlējot atmiņas spēli, lai noskaidrotu, kurš savāks visvairāk vienādo trauciņu pāru.

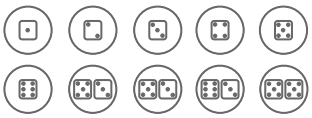
Kas jums būs nepieciešams:



20 skaitīšanas trauciņi



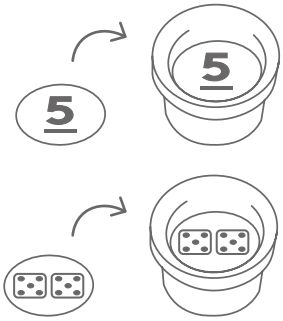
10 skaitļu žetoni



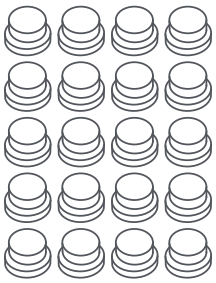
10 kauliņu žetoni

Sagatavošana:

- Ievietojiet katrā skaitīšanas trauciņā žetonu ar skaitļa vai kauliņa pusi uz ārpusi.



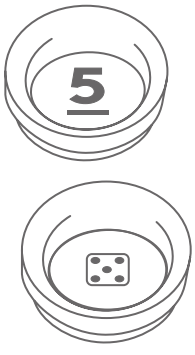
- Izvietojiet trauciņus 4 x 5 režģī ar attēlu uz leju savā spēles zonā.



Kā spēlēt:

Katrs spēlētājs apgriež vienu nejauši izvēlētu trauciņu. Spēli sāk tas

- Saspiediet vienu trauciņu un apgrieziet to. Nosauciet skaitli skaļi.
- Saspiediet citu trauciņu un apgrieziet to. Nosauciet skaitli skaļi.
  - Ja skaitļi uz trauciņiem sakrīt, paņemiet šos trauciņus un novietojiet tos sev blakus.
  - Ja tie nesakrīt, apgrieziet trauciņus atpakaļ.
- Gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.



Spēles beigas:

Kad vairs nav palikušu glāzīšu, uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk sakritību.

Padomi panākumiem:

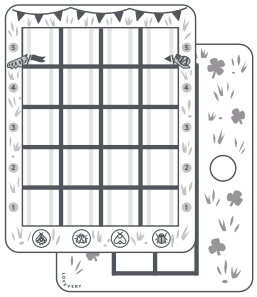
- Ja skaitļu saskaņošana ar atbilstošo daudzumu uz kauliņiem atmiņas spēlē ir pārāk sarežģīta, nolieciet trauciņus malā un spēlējiet dažus raundus, visus žetonus novietojot ar attēlu uz augšu. Pēc kārtas meklējiet pārus un palīdziet bērnam tos atrast.
- Varat spēlēt arī bez trauciņiem, novietojot skaitļu žetonus ar attēlu uz augšu, bet kauliņu žetonus — uz leju. Apgrieziet kauliņa žetonu, nosakiet tā daudzumu un pēc tam atrodiet atbilstošo skaitli.

Žaidimo „Skaičiavimo puodeliai“ instrukcijos

(LT)

Žaidėjų skaičius: 2+
Įgūdis: skaičiavimas ir kiekis

Kas pridėta:



1 dvipusis žaidimo kilimėlis



20 skaičiavimo puodelių



20 dvipusių žetonų



1 kauliukas

1 veikla: Vabalų lenktynės

Įgūdis: vienas prie vieno atitiktis
Žaidėjai: 2

Mėrkis:

Lavinti skaičiavimo įgūdžius prognozuojant, kuris vabalas pirmas kirs finišo liniją. Ridenkite, spauskite, skaičiuokite ir apverskite lenktynėse iki finišo.

Ko jums reikės:



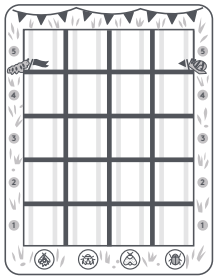
20 skaičiavimo puodelių



1 kauliukas



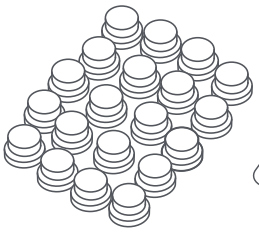
20 vabalų žetonų

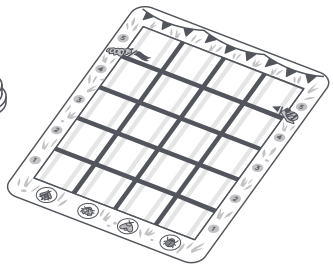


1 „Vabalų lenktynių“ žaidimo kilimėlis

Paruošimas:

- Visiškai išskleiskite kiekvieną skaičiavimo puodelį.
- Į kiekvieną puodelį įdėkite po žetoną vabalų paveikslėliu į išorę.
- Pripildytus puodelius padėkite paveikslėliu žemyn ant žaidimo paviršiaus šalia žaidimo kilimėlio.
- Sumaišykite juos, kad žaidėjai nežinotų, kuriuose puodeliuose yra kokie vabzdžiai.





Kaip žaisti:

Prieš pradėdami nuspėkite, kuris vabalas pirmas kirs finišo liniją. Jei norite žaisti bendradarbiaudami, nuspręskite kartu.

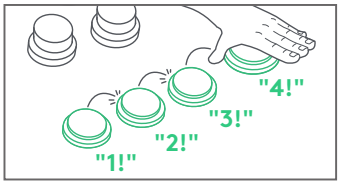




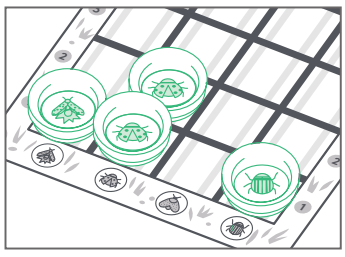
Kiekvienas žaidėjas ridena kauliuką. Tas, kuris išridena didžiausią skaičių, pradeda pirmas.

Išridenkite kauliuką ir garsiai ištarkite skaičių.

- Paspauskite atitinkamą skaičių puodelių garsiai skaičiuodami ir įsitikindami, kad kiekvienas puodelis atitinka vieną skaičių.



- Apverskite kiekvieną paspaustą puodelį ir padėkite jį į atitinkamą kilimėlio eilę. Kandys dedamos į kandžių eilę, boružės – į boružių eilę ir t. t.



- Perduokite kauliuką kitam žaidėjui.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai visi penki tos pačios rūšies vabalai yra apverčiami ir padedami, o pirmasis finišo liniją kirtęs vabalas laimi lenktynes.

- Ar tavo vabalas laimėjo? Taip? Puiki prognozė!
- Ne? Nieko tokio! Kiek dar langelių kiekvienam vabalui liko iki galo? Kuris vabalas užėmė antrąją vietą? O kaip dėl trečiosios ir ketvirtosios?

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

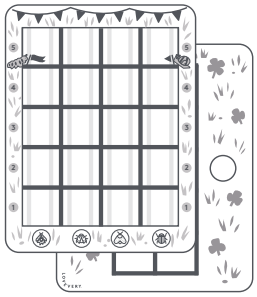
- Rodykite „vienas prie vieno“ atitikties pavyzdį lėtai skaičiuodami garsiai. Suskaičiuokite kiekvieną puodelį jį spausdami – darykite pauzes tarp jų, kad parodytumėte, jog kiekvienas puodelis reiškia vieną jūsų skaičiuojamą skaičių. Palaukite ir neverskite puodelių, kol nepaspaudėte ir nesuskaičiavote tiek puodelių, kiek išridenote. Skatinkite vaiką daryti tą patį.
- Jei jūsų vaikas tik mokosi „vienas prie vieno“ atitikties arba jei jam sunku priskirti tiksliai po 1 puodelį kiekvienam skaičiui, prieš skaičiuodami pabandykite išrikiuoti puodelius į eilę. Vaizdinė priemonė gali padėti vaikui suprasti, kad kiekvienas puodelis atitinka kiekvieną jo skaičiuojamą skaičių.

Žaidimo „Skaičiavimo puodeliai“ instrukcijos

(LT)

Žaidėjų skaičius: 2+
Įgūdis: skaičiavimas ir kiekis

Kas pridėta:



1 dvipusis žaidimo kilimėlis



20 skaičiavimo puodelių



20 dvipusių žetonų



1 kauliukas

2 veikla: Puodelių mainai

Įgūdis: kiekis
Žaidėjai: 2

Mėrkis:

Tyrinėti skaičius ir juos atitinkančius kiekius siekiant surinkti visus 20 skaičiavimo puodelių.

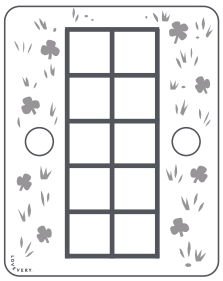
Ko jums reikės:



20 skaičiavimo puodelių



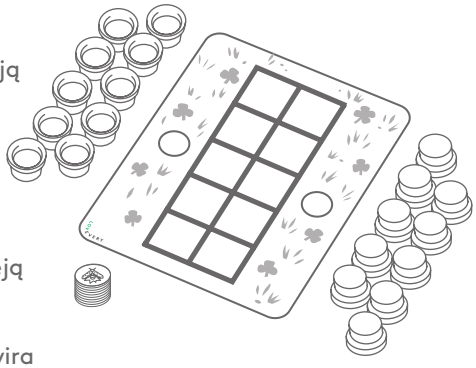
10 skaičių žetonų



1 „Puodelių mainų“ žaidimo kilimėlis

Paruošimas:

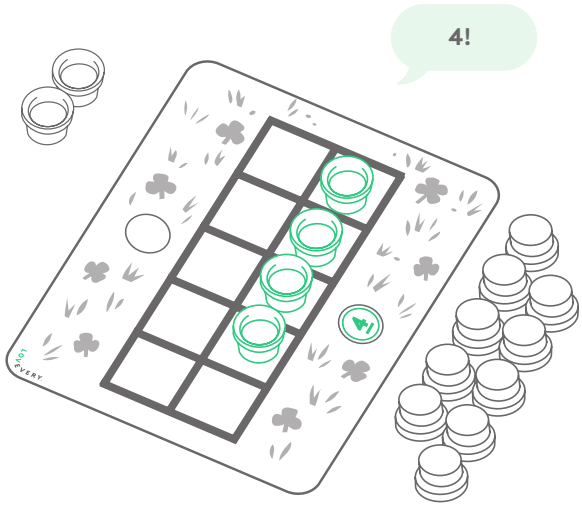
- Sumaišykite ir padėkite 10 skaičių žetonų į krūvą skaičiumi žemyn. Tai jūsų traukimo krūvelė.
- Padėkite „Puodelių mainų“ žaidimo kilimėlį žaidimo zonos viduryje.
- Prieš 1 žaidėją padėkite 10 skaičiavimo puodelių atvira puse į viršų.
- Prieš 2 žaidėją padėkite 10 skaičiavimo puodelių atvira puse į apačią.



Kaip žaisti:

Pirmas pradeda tas, kas padaro juokingiausią grimasą.

- Ištraukite skaičiaus žetoną ir padėkite jį į apvalią vietą kilimėlio pusėje
- Paimkite tiek puodelių iš savo varžovo kolekcijos ir padėkite juos ant „10 rėmelio“ garsiai skaičiuodami.
- Dabar šie puodeliai yra jūsų. Perkelkite juos į savo kilimėlio pusę, o skaičiaus žetoną padėkite į šalį.
- Dabar eilė jūsų varžovui.



Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas surenka visus puodelius. Jei ištraukiate skaičių, didesnį už likusį varžovo puodelių skaičių, suskaičiuokite turimus ir nustatykite, kiek jų trūksta jūsų skaičiui užbaigti. Jūs laimėjote!

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

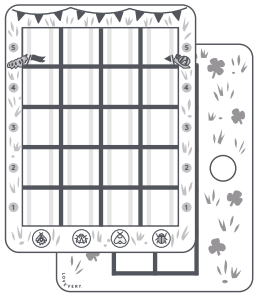
- Šiame žaidime nėra teisingo ar neteisingo būdo, kaip dėti puodelius ant dešimties rėmelio. Tačiau jei jūsų vaikui sunku suskaičiuoti puodelius juos padėjus, paskatinkite jį pradėti nuo viršutinės eilės, iš kairės į dešinę. Kai ji bus užpildyta, pereikite prie apatinės eilės, vėlgi iš kairės į dešinę.
- Po kiekvieno ėjimo galite paklausti: „Kas dabar turi daugiau puodelių?“. Tai padeda jūsų vaikui vizualiai įvertinti kiekius ir gali paskatinti jį skaičiuoti puodelius – tai visada naudinga praktika.

Žaidimo „Skaičiavimo puodeliai“ instrukcijos

(LT)

Žaidėjų skaičius: 2+
Įgūdis: skaičiavimas ir kiekis

Kas pridėta:



1 dvipusis žaidimo kilimėlis



20 skaičiavimo puodelių



20 dvipusių žetonų



1 kauliukas

3 veikla: Skaičių derinimas

Įgūdis: skaičių atpažinimas
Žaidėjai: 2-3

Mėrkis:

Tyrinėti skaičius ir juos atitinkančius kiekius žaidžiant konkurencingą atminties žaidimą, siekiant surinkti kuo daugiau derančių puodelių.

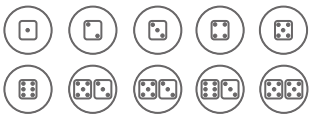
Ko jums reikės:



20 skaičiavimo puodelių 10 skaičių



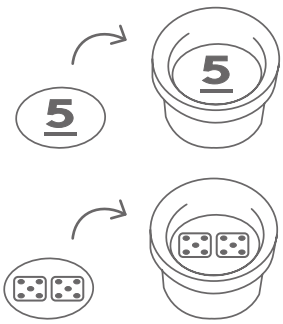
žetonų



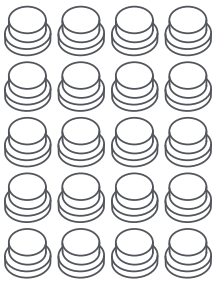
10 kauliuko žetonų

Paruošimas:

- Į kiekvieną skaičiavimo puodelį įdėkite po žetoną skaitmenų arba kauliuko puse į išorę.



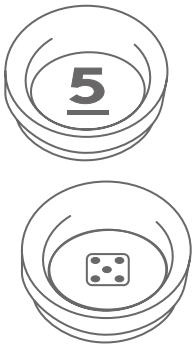
- Išdėliokite puodelius 4 x 5 tinkleliu paveikslėliu žemyn savo žaidimo zonoje.



Kaip žaisti:

Kiekvienas žaidėjas apverčia atsitiktinį puodelį. Pirmas pradeda tas

- Paspauskite vieną puodelį ir jį apverskite. Garsiai ištarkite skaičių.
- Paspauskite kitą puodelį ir jį apverskite. Garsiai ištarkite skaičių.
  - Jei ant puodelių nurodyti skaičiai sutampa, pasiimkite juos ir padėkite šalia savęs.
  - Jei jie nesutampa, vėl apverskite puodelius.
- Eilė pereina kitam žaidėjui.



Žaidimo pabaiga:

Kai nelieka puodelių, laimi žaidėjas, turintis daugiausiai sutapimų.

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

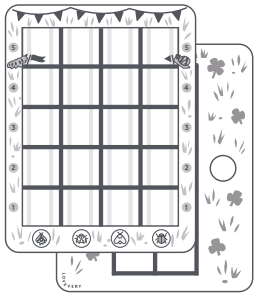
- Jei derinant skaitmenis su atitinkamu kauliuko kiekiu atminties žaidimo metu kyla per daug iššūkių, atidėkite puodelius į šalį ir sužaiskite kelis raundus, kai visi žetonai atversti. Iš eilės ieškokite porų ir padėkite vaikui jas rasti.
- Taip pat galite žaisti be puodelių – padėkite skaičių žetonus paveikslėliu į viršų, o kauliuko puses – žemyn. Apverskite kauliuko žetoną, nustatykite jo nurodomą kiekį ir raskite atitinkamą skaičių.

Spilleinstruksjoner for Tellekopper

(NO)

Antall spillere: 2+
Ferdighet: Telling og mengde

Hva som følger med:



1 dobbeltsidig spillematte



20 Tellekopper



20 dobbeltsidige brikker



1 terning

Aktivitet 1: Bug Dash

Ferdighet: 1-til-1-korrespondanse
Spillere: 2

Mål:

Bygge telleferdigheter mens man forutsier hvilket insekt som vil krysse mållinjen først. Rull, trykk, tell og snu i et kappløp mot mål.

Hva du trenger:



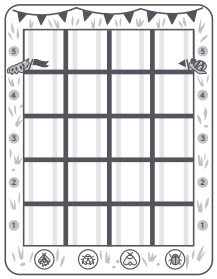
20 Tellekopper



1 terning



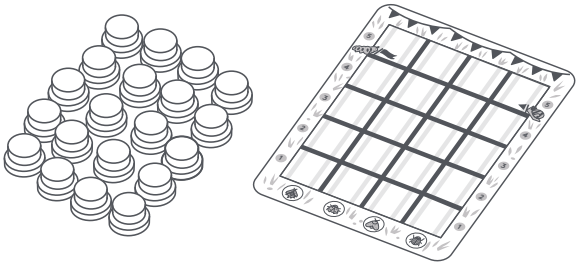
20 insektbrikker



1 Bug Dash-spillematte

Oppsett:

- Utvid hver Tellekopp helt.
- Plasser en brikke inni hver kopp med bildet av et insekt vendt utover.
- Plasser de fylte koppene med bildet ned på spillflaten i nærheten av spillematten.
- Bland dem slik at spillerne ikke vet hvilke kopper som inneholder hvilke insekter.



Slik spiller du:

Før dere begynner, gjett hvilket insekt som kommer til å krysse mållinjen først. For å spille sammen, bestem dere i fellesskap.

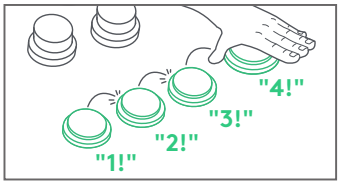




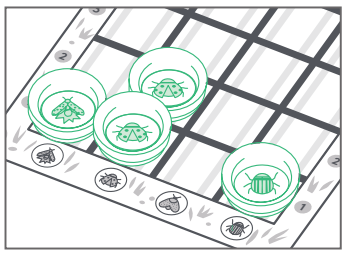
Hver spiller kaster terningen. Den som får det høyeste tallet starter.

Kast terningen og si tallet høyt.

- Trykk ned tilsvarende antall kopper mens du teller høyt, og pass på at hver kopp telles én gang.



- Snu hver nedtrykte kopp og plasser den i den tilsvarende raden på matten. Svermere skal i svermer-raden, marihøner i marihøne-raden, og så videre.



- Send terningen videre til den andre spilleren.

Avslutte spillet:

Spillet er slutt når alle de fem like insektene har blitt snudd og plassert, og krysser mållinjen først for å vinne løpet.

- Vant insektet ditt? Ja? Godt gjettet!
- Nei? Det går bra! Hvor mange flere plasser trenger hvert insekt for å nå slutten? Hvilket insekt kom på andreplass? Hva med tredje og fjerde?

Tips for suksess:

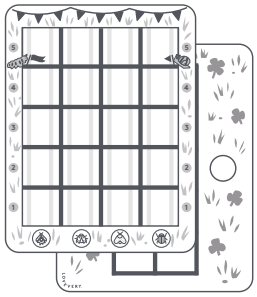
- Vis 1-til-1-korrespondanse ved å telle høyt og gå sakte frem. Tell hver kopp mens du trykker den ned – ta en pause imellom for å vise at hver kopp representerer ett tall du teller. Vent med å snu til du har trykket ned og talt antallet kopper for terningkastet ditt. Oppmuntre barnet ditt til å gjøre det samme.
- Hvis barnet ditt akkurat har begynt å lære 1-til-1-korrespondanse, eller hvis det er en utfordring å tildele nøyaktig én kopp til hvert tall, kan du prøve å stille opp koppene på en linje før du teller. Det visuelle kan hjelpe barnet med å forstå at hver kopp samsvarer med hvert tall de teller.

Spilleinstruksjoner for Tellekopper

(NO)

Antall spillere: 2+
Ferdighet: Telling og mengde

Hva som følger med:



1 dobbeltsidig spillematte



20 Tellekopper



20 dobbeltsidige brikker



1 terning

Aktivitet 2: Cup Swap

Ferdighet: Mengde
Spillere: 2

Mål:

Utforske talltegn og deres tilsvarende mengder i et forsøk på å samle alle de 20 Tellekoppene.

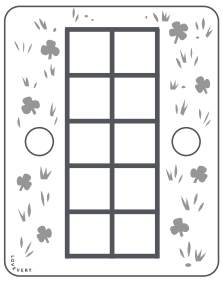
Hva du trenger:



20 Tellekopper



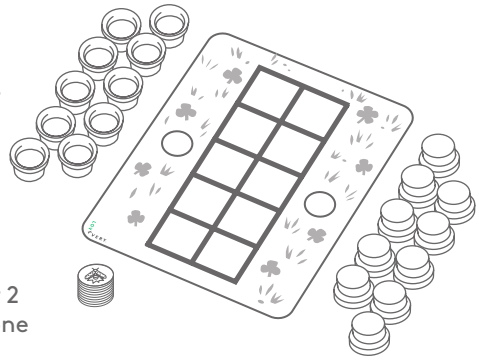
10 tallbrikker



1 Cup Swap-spillematte

Oppsett:

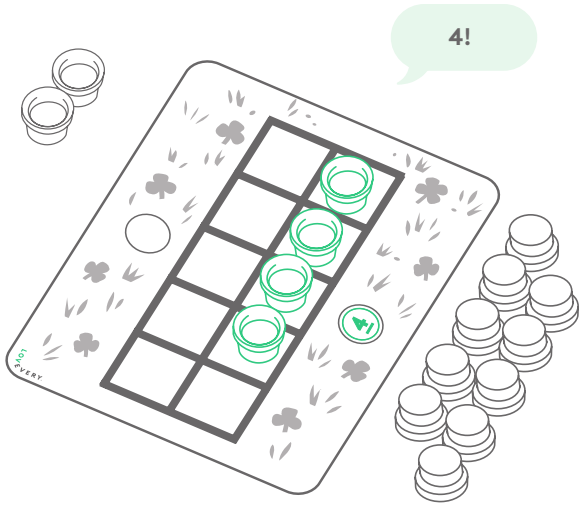
- Stokk og plasser de 10 tallbrikkene i en bunke med tallsiden ned. Dette er trekkehaugen din.
- Plasser Cup Swap-spillematten midt på spillområdet.
- Sett 10 Tellekopper foran spiller 1 med den åpne siden opp.
- Sett 10 Tellekopper foran spiller 2 med den åpne siden ned.



Slik spiller du:

Den som klarer å lage det tulleste ansiktet, begynner først.

- Trekk en tallbrikke og plasser den i det sirkulære feltet på den siden av matten som er nærmest deg.
- Ta det antallet kopper fra motstanderens samling og plasser dem på 10-rammen mens du teller høyt.
- Disse koppene er nå dine. Flytt dem til din side av matten og legg bort tallbrikken.
- Nå er det motstanderens tur.



Avslutte spillet:

Spillet er slutt når én spiller har samlet alle koppene. Hvis du trekker et tall som er større enn antallet kopper motstanderen har igjen, teller du opp det som er tilgjengelig og finner ut hva som mangler for å fullføre tallet ditt. Du vinner!

Tips for suksess:

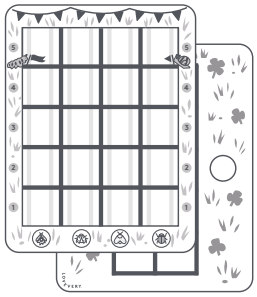
- I dette spillet er det ingen riktig eller gal måte å plassere koppene på ti-rammen. Men hvis barnet ditt strever med å telle koppene etter å ha plassert dem, kan du oppmuntre dem til å starte med den øverste raden, fra venstre til høyre. Når den er full, går du til den nederste raden, igjen fra venstre til høyre.
- Etter hver tur kan du spørre: "Hvem har flest kopper akkurat nå?". Dette hjelper barnet ditt med å anslå mengder visuelt, og kan oppmuntre dem til å telle koppene – noe som alltid er god trening.

Spilleinstruksjoner for Tellekopper

(NO)

Antall spillere: 2+
Ferdighet: Telling og mengde

Hva som følger med:



1 dobbeltsidig spillemåtte



20 Tellekopper



20 dobbeltsidige brikker



1 terning

Aktivitet 3: Number Match

Ferdighet: Tallgjenkjenning
Spillere: 2-3

Mål:

Utforske talltegn og deres tilsvarende mengder mens man spiller et konkurransepreget minnespill for å se hvem som kan samle flest matchende kopper.

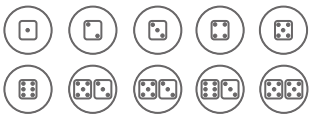
Hva du trenger:



20 Tellekopper



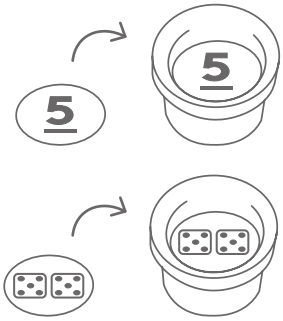
10 tallbrikker



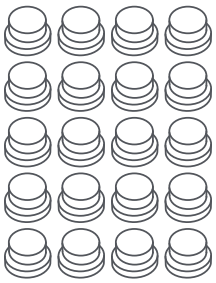
10 terningbrikker

Oppsett:

- Plasser en brikke inni hver Tellekopp med tallet eller terningsiden vendt utover.



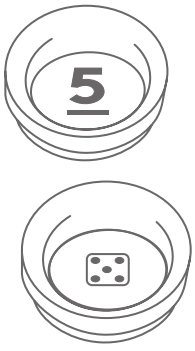
- Plasser koppene i et 4 x 5-rutenett med bunden opp på spillområdet.



Slik spiller du:

Hver spiller snur en tilfeldig kopp. Spilleren som får det høyeste tallet, starter.

- Trykk ned én kopp og snu den. Si tallet høyt.
- Trykk ned en annen kopp og snu den. Si tallet høyt.
  - Hvis tallene på koppene er like, tar du de matchende koppene og legger dem nær deg.
  - Hvis de ikke er like, snur du koppene tilbake igjen.
- Turen går videre til neste spiller.



Avslutte spillet:

Når det ikke er flere kopper igjen, vinner spilleren med flest par.

Tips for suksess:

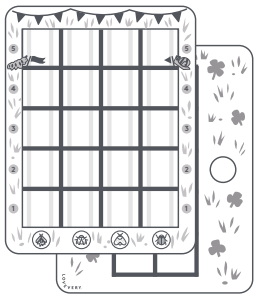
- Hvis det er for utfordrende å koble talltegn til tilsvarende mengde på terninger mens man spiller minnespillet, kan dere legge koppene til side og spille noen runder med brikkene vendt opp. Bytt på å finne par, og hjelp barnet ditt med å finne dem.
- Dere kan også spille uten kopper ved å plassere tallbrikkene med siden opp og terning-sidene med forsiden ned. Snu en terningbrikke, identifiser mengden den representerer, og finn deretter det tilsvarende talltegnet.

Instrukcja gry Liczące Kubeczki

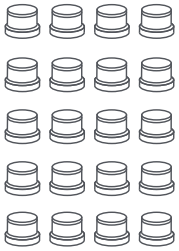
(PL)

Liczba graczy: 2+
Umiejętność: Liczenie i ilość

Zawartość zestawu:



1 dwustronna mata do gry



20 Liczących Kubeczków



20 żetonów dwustronnych



1 kostka

Activity 1: Bug Dash

Umiejętność: 1-to-1 Correspondence
Players: 2

Cel:

Rozwijanie umiejętności liczenia przy jednoczesnym przewidywaniu, który owad jako pierwszy przekroczy linię mety. Rzucaj, zgniataj, licz i odwracaj w wyścigu do mety.

Czego będziesz potrzebować:



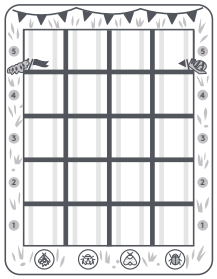
20 Liczących Kubeczków



1 kostka



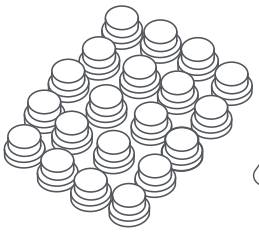
20 żetonów z owadami

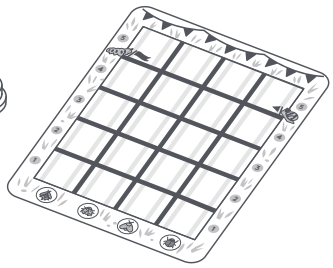


1 mata do gry Wyścig Owadów

Przygotowanie:

- Całkowicie rozłóż każdy Liczący Kubeczek.
- Umieść w każdym z nich żeton obrazkiem owada skierowanym na zewnątrz.
- Umieść napełnione kubeczki obrazkiem do dołu na powierzchni do grania w pobliżu maty.
- Pomieszaj je aby gracze nie wiedzieli które kubeczki zawierają jakie owady.





Zasady gry:

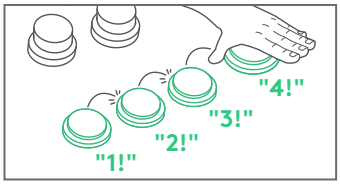
Zanim zaczniesz, wytypuj, który owad jako pierwszy przekroczy linię mety. Aby grać wspólnie, podejmijcie decyzję razem.



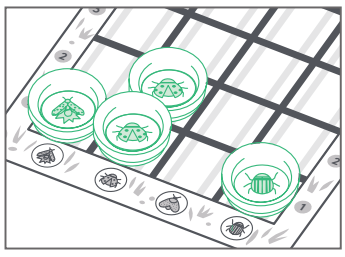
Każdy gracz rzuca kostką. Zaczyna osoba która wyrzuci największą liczbę oczek.

Rzuć kostką i wypowiedz liczbę na głos.

- Zgnieć odpowiednią liczbę kubeczków, licząc na głos i upewniając się, że każdemu kubeczkowi odpowiada jedna liczba.



- Odwróć każdy zgnieciony kubeczek i umieść go w odpowiednim rzędzie na macie. Ćmy trafiają do rzędu ciem, biedronki do rzędu biedronek i tak dalej.



- Przekaż kostkę drugiemu graczowi..

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie pięć owadów tego samego rodzaju zostanie odwróconych i ułożonych na macie; ten, który pierwszy przekroczy linię mety, wygrywa wyścig.

- Czy Twój owad wygrał? Tak? Świetny typ!
- Nie? Nic nie szkodzi! Ilu jeszcze pól potrzebuje każdy owad, aby dotrzeć do końca? Który owad zajął drugie miejsce? A trzecie i czwarte?

Wskazówki:

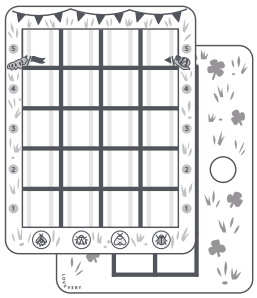
- Modeluj odpowiedniość 1 do 1, licząc na głos i robiąc to powoli. Licz każdy kubeczek podczas zgniatania go – robiąc pauzy pomiędzy nimi, aby pokazać, że każdy kubeczek reprezentuje jedną liczbę. Zaczekaj z odwracaniem, aż zgnieciesz i policzysz wszystkie kubeczki odpowiadające Twojemu rzutowi. Zachęcaj dziecko do robienia tego samego.
- Jeśli Twoje dziecko dopiero uczy się odpowiedniości 1 do 1 lub jeśli przypisanie dokładnie 1 kubeczka do każdej liczby jest wyzwaniem, spróbuj ustawić kubeczki w linii przed liczeniem. Taka pomoc wizualna ułatwi dziecku zrozumienie, że każdy kubeczek odpowiada kolejnej liczbie.

Instrukcja gry Liczące Kubeczki

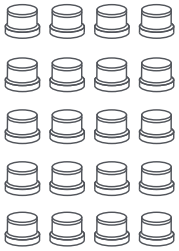
(PL)

Liczba graczy: 2+
Umiejętność: Liczenie i ilość

Zawartość zestawu:



1 dwustronna mata do gry



20 Liczących Kubeczków



20 żetonów dwustronnych



1 kostka

Zadanie 2: Zamiana Kubeczków

Umiejętność: Ilość
Gracze: 2

Cel:

Poznawanie cyfr i odpowiadających im ilości w dążeniu do zebrania wszystkich 20 Liczących Kubeczków.

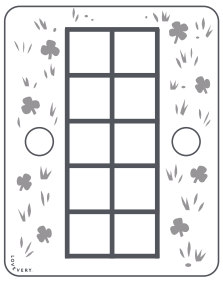
Czego będziesz potrzebować:



20 Liczących Kubeczków



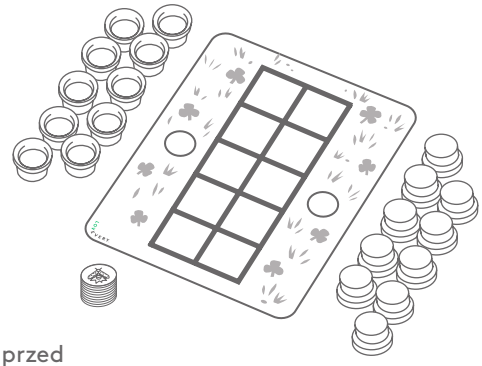
10 żetonów z liczbami



1 mata do gry Zamiana Kubeczków

Przygotowanie:

- Potasuj i ułóż 10 żetonów z liczbami w stosie, numerami do dołu. To jest Twoja pula do dobierania.
- Połóż matę do gry Zamiana Kubeczków na środku obszaru gry.
- Ustaw 10 Liczących Kubeczków przed Graczem 1, otwartą stroną do góry.

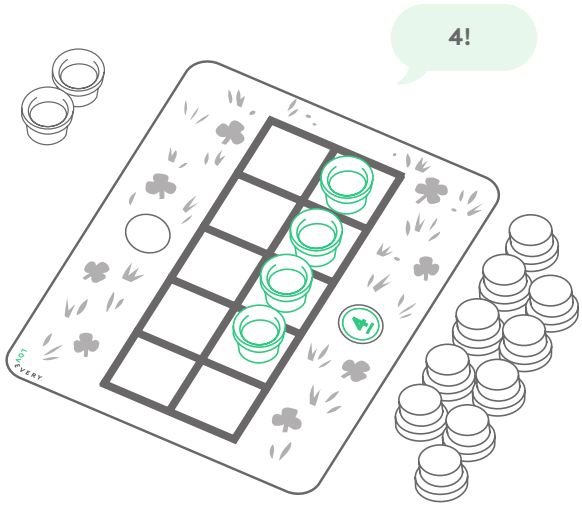


- Ustaw 10 Liczących Kubeczków przed Graczem 2, otwartą stroną do dołu.

Zasady gry:

Zaczyna osoba która zrobi najśmieszniejszą minę.

- Dobierz żeton z liczbą i połóż go w okrągłym miejscu na brzegu maty najbliżej Ciebie.
- Zabierz taką liczbę kubeczków z kolekcji przeciwnika i umieść je w ramce dziesiętnej (10 Frame), licząc na głos.
- Te kubeczki należą teraz do Ciebie. Przesuń je na swoją stronę maty i odłóż żeton z liczbą na bok.
- Teraz kolej na Twojego przeciwnika.



Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden gracz zbierze wszystkie kubeczki. Jeśli dobierzesz liczbę większą niż liczba kubeczków pozostałych przeciwnikowi, policz dostępne kubeczki i określ, ilu brakuje do Twojej liczby. Wygrywasz!

Wskazówki:

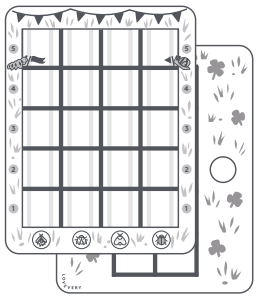
- W tej grze nie ma dobrego ani złego sposobu na umieszczanie kubeczków w ramce dziesiętnej. Jeśli jednak dziecko ma trudności z policzeniem kubeczków po ich umieszczeniu, zachęć je do zaczynania od górnego rzędu, od lewej do prawej. Gdy górny rząd będzie pełny, przejdźcie do dolnego rzędu, ponownie od lewej do prawej.
- Po każdej turze możesz zapytać: „Kto ma teraz więcej kubeczków?”. Pomaga to dziecku wizualnie szacować ilości i może zachęcić je do liczenia kubeczków – co zawsze jest świetnym ćwiczeniem.

Instrukcja gry Liczące Kubeczki

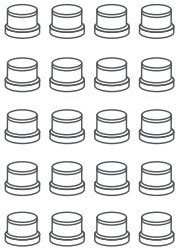
(PL)

Liczba graczy: 2+
Umiejętność: Liczenie i ilość

Zawartość zestawu:



1 dwustronna mata do gry



20 Liczących Kubeczków



20 żetonów dwustronnych



1 kostka

Zadanie 3: Dopasowywanie Liczb

Umiejętność: Rozpoznawanie cyfr
Gracze: 2-3

Cel:

Poznawanie cyfr i odpowiadających im ilości podczas rywalizacji w grze typu memory; sprawdźcie, kto zbierze najwięcej par kubeczków.

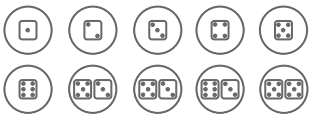
Czego będziesz potrzebować:



20 Liczących Kubeczków



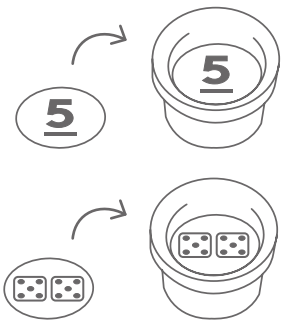
10 żetonów z liczbami



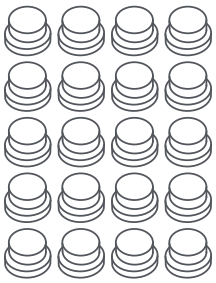
10 żetonów z kostką

Przygotowanie:

- Umieść w każdym Liczącym Kubeczku żeton stroną z cyfrą lub kostką skierowaną na zewnątrz.



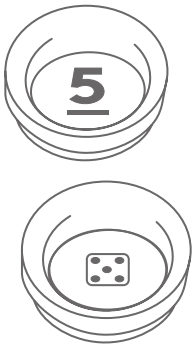
- Ustaw kubeczki w układzie 4 x 5 obrazkiem do dołu na obszarze gry.



Zasady gry:

Każdy gracz odwraca losowo wybrany kubeczek. Gracz z największą liczbą rozpoczyna grę.

- Zgnieć jeden kubeczek i odwróć go. Wypowiedz liczbę na głos.
- Zgnieć kolejny kubeczek i odwróć go. Wypowiedz liczbę na głos.
  - Jeśli liczby na kubeczkach pasują do siebie, zabierz parę i połóż ją obok siebie.
  - Jeśli nie pasują, odwróć kubeczki z powrotem.
- Kolej przechodzi na następnego gracza.



Zakończenie gry:

Gdy nie zostanie już żaden kubeczek wygrywa gracz który zebrał najwięcej par.

Wskazówki:

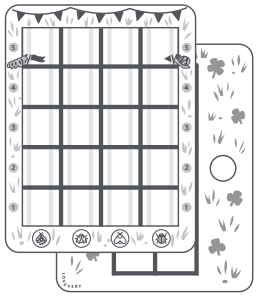
- Jeśli dopasowywanie cyfr do odpowiadającej im liczby oczek na kostkach podczas gry w memory jest zbyt trudne, odłóż kubeczki na bok i rozegraj kilka rund z żetonami odkrytymi. Wykonujcie ruchy na zmianę, tworząc pary, i pomagaj dziecku je odnaleźć.
- Możecie również grać bez kubeczków, kładąc żetony z cyframi odkryte, a żetony z kostkami zakryte. Odwróć żeton z kostką, określ ilość, którą reprezentuje, a następnie znajdź pasującą cyfrę.

Instrucțiuni pentru jocul Căni de numărat

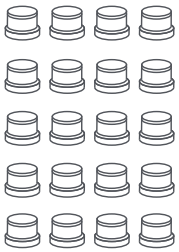
(RO)

Număr de jucători: 2+
Abilitate: Numărare și cantitate

Ce este inclus:



1 covoraș de joc cu două fețe



20 Căni de numărat



20 jetoane cu două fețe



1 zar

Activitatea 1: Cursa insectelor

Abilitate: Corespondență 1 la 1
Jucători: 2

Obiectiv:

Dezvoltarea abilităților de numărare în timp ce prezici care insectă va trece prima linia de sosire. Aruncă, strivește, numără și întoarce într-o cursă spre final.

De ce veți avea nevoie:



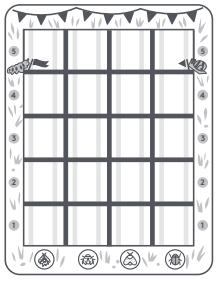
20 Căni de numărat



1 zar



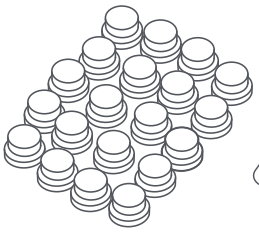
20 jetoane cu insecte

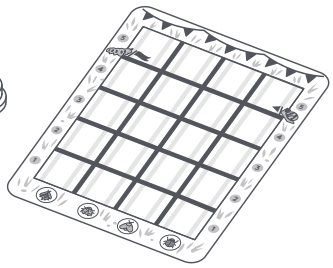


1 covoraș de joc Cursa insectelor

Pregătire:

- Extindeți complet fiecare Cană de numărat.
- Puneți un jeton în interiorul fiecăreia cu imaginea unei insecte orientată spre exterior.
- Puneți cănile umplute cu imaginea în jos pe suprafața de joc lângă covorașul de joc.
- Amestecați-le astfel încât jucătorii să nu știe ce insecte conțin cănile.





Cum se joacă:

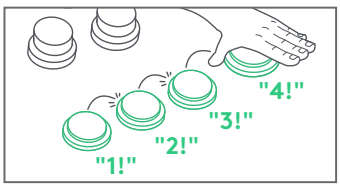
Înainte de a începe, preziceți ce insectă va trece prima linia de sosire. Pentru a juca în colaborare, decideți împreună.



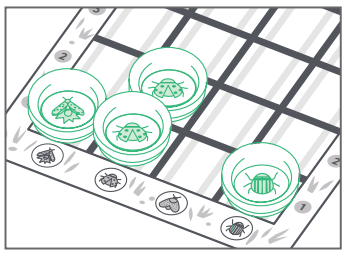


Fiecare jucător aruncă zarul. Cine obține cel mai mare număr începe primul.

Aruncă zarul și spune numărul cu voce tare.



- Strivește numărul corespunzător de căni în timp ce numeri cu voce tare, asigurându-te că fiecare cană este numărată o singură dată.
- Întoarce fiecare cană strivită și așază-o în rândul corespunzător de pe covoraș. Molii merg în rândul moliilor, buburuzele în rândul buburuzelor și așa mai departe.
- Dă zarul celuilalt jucător.



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când toate cele cinci insecte de același fel au fost întoarse și așezate, trecând prima linia de sosire pentru a câștiga cursa.

- A câștigat insecta ta? Da? Excelentă predicție!
- Nu? E în regulă! De câte spații mai are nevoie fiecare insectă pentru a ajunge la final? Care insectă a ieșit pe locul doi? Dar pe trei și pe patru?

Sfaturi pentru succes:

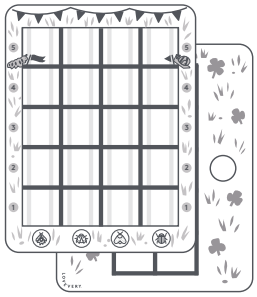
- Modelează corespondența 1 la 1 numărând cu voce tare și mergând încet. Numără fiecare cană pe măsură ce o strivești — făcând pauze între ele pentru a arăta că fiecare cană reprezintă un număr pe care îl numeri. Așteaptă să le întorci până când ai strivit și numărat numărul de căni corespunzător aruncării tale. Încurajează-ți copilul să facă la fel.
- Dacă micuțul tău abia învață corespondența 1 la 1 sau dacă alocarea exactă a unei căni pentru fiecare număr este o provocare, încearcă să așezi cănile într-o linie înainte de a număra. Suportul vizual îl poate ajuta pe copil să înțeleagă că fiecare cană corespunde fiecărui număr pe care îl numără.

Instrucțiuni pentru jocul Căni de numărat

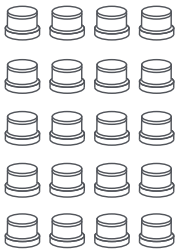
(RO)

Număr de jucători: 2+
Abilitate: Numărare și cantitate

Ce este inclus:



1 covoraș de joc cu două fețe



20 Căni de numărat



20 jetoane cu două fețe



1 zar

Activity 2: Cup Swap

Abilitate: Quantity
Players: 2

Obiectiv:

Explorează cifrele și cantitățile corespunzătoare acestora într-o misiune de a colecta toate cele 20 de Căni de numărat.

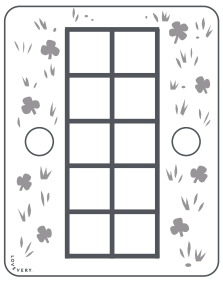
De ce veți avea nevoie:



20 Căni de numărat



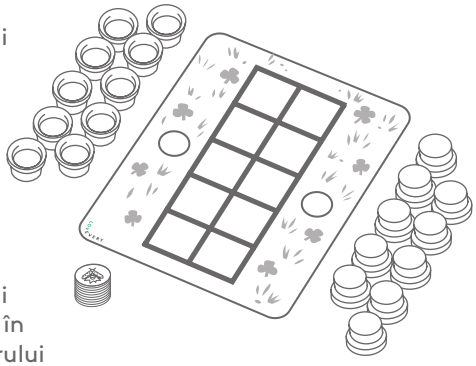
10 jetoane cu numere



1 covoraș de joc Schimb de căni

Pregătire:

- Amestecă și așază cele 10 jetoane cu cifre într-o stivă cu numărul în jos. Aceasta este stiva de tragere.
- Așază covorașul de joc Schimb de căni în mijlocul zonei de joc.
- Pune 10 Căni de numărat în fața Jucătorului 1, cu partea deschisă în sus.

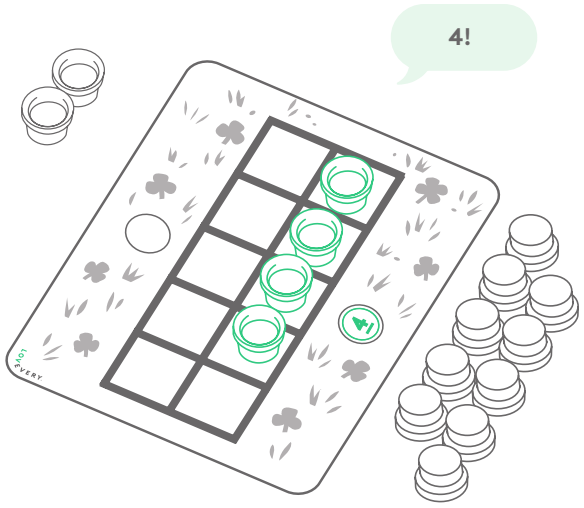


- Pune 10 Căni de numărat în fața Jucătorului 2, cu partea deschisă în jos.

Cum se joacă:

Cine face cea mai caraghioasă mutră începe primul.

- Trage un jeton cu număr și așază-l în locul circular de pe partea covorașului cea mai apropiată de tine.
- Ia acel număr de căni din colecția adversarului și așază-le pe cadrul de 10 (10 Frame), numărând cu voce tare pe măsură ce înaintezi.
- Aceste căni sunt acum ale tale. Mută-le pe partea ta a covorașului și pune jetonul cu număr deoparte.
- Acum este rândul adversarului tău.



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când un jucător a colectat toate cănile. Dacă tragi un număr care este mai mare decât numărul de căni pe care adversarul tău le mai are, numără ce este disponibil și identifică ce lipsește pentru a-ți completa numărul. Ai câștigat!

Sfaturi pentru succes:

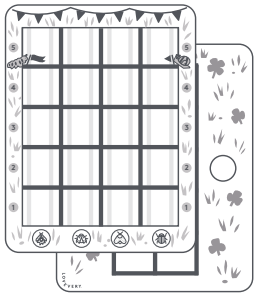
- În acest joc, nu există o modalitate corectă sau greșită de a plasa cănile pe cadrul de zece. Totuși, dacă micuțul tău întâmpină dificultăți în a număra cănile după ce le-a plasat, încurajează-l să înceapă cu rândul de sus, de la stânga la dreapta. Odată ce acesta este plin, treceți la rândul de jos, din nou de la stânga la dreapta.
- După fiecare tură, poți întreba: „Cine are mai multe căni acum?”. Acest lucru îl ajută pe copil să estimeze cantitățile vizual și îl poate stimula să numere cănile — o practică întotdeauna utilă.

Instrucțiuni pentru jocul Căni de numărat

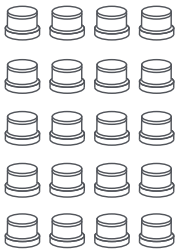
(RO)

Număr de jucători: 2+
Abilitate: Numărare și cantitate

Ce este inclus:



1 covoraș de joc cu două fețe



20 Căni de numărat



20 jetoane cu două fețe



1 zar

Activitatea 3: Potrivirea numerelor

Abilitate: Recunoașterea cifrelor
Jucători: 2-3

Obiectiv:

Explorează cifrele și cantitățile corespunzătoare acestora în timp ce joci un joc de memorie competitiv pentru a vedea cine poate colecta cele mai multe căni potrivite.

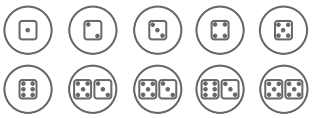
De ce veți avea nevoie:



20 Căni de numărat



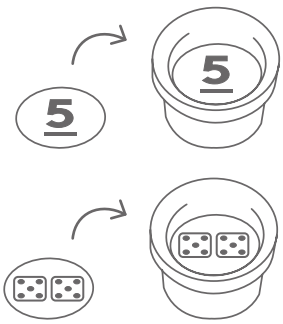
10 jetoane cu numere



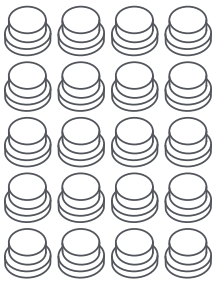
10 jetoane cu zaruri

Pregătire:

- Puneți un jeton în interiorul fiecărei Căni de numărat cu cifra sau fața zarului spre exterior.



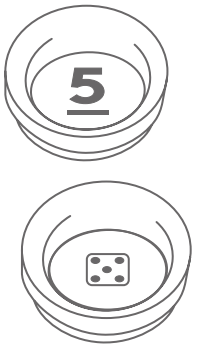
- Așază cănile într-o grilă de 4 x 5 cu fața în jos în zona de joc.



Cum se joacă:

Fiecare jucător întoarce un pahar ales la întâmplare. Jucătorul care obține cel mai mare număr începe.

- Strivește o cană și întoarce-o. Spune numărul cu voce tare.
- Strivește o altă cană și întoarce-o. Spune numărul cu voce tare.
  - Dacă numerele reprezentate pe căni se potrivesc, ia cănile pereche și așază-le lângă tine.
  - Dacă nu se potrivesc, întoarce cănile înapoi.
- Jocul trece la următorul jucător.



Sfârșitul jocului:

Când nu mai rămân căni jucătorul cu cele mai multe perechi câștigă.

Sfaturi pentru succes:

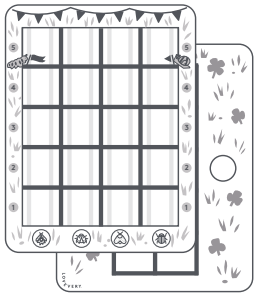
- Dacă potrivirea cifrelor cu cantitatea corespunzătoare de pe zaruri în timp ce jucați un joc de memorie este prea dificilă, lăsați cănile deoparte și jucați câteva runde cu toate jetoanele cu fața în sus. Faceți pe rând perechi și ajutați-vă copilul să le găsească.
- Puteți, de asemenea, să jucați fără căni, plasând jetoanele cu cifre cu fața în sus și jetoanele cu zaruri cu fața în jos. Întoarceți un jeton zar, identificați cantitatea pe care o reprezintă, apoi găsiți cifra corespunzătoare.

Návod k hre Počítacie kelímky

(SK)

Število igralcev: 2+
Zručnosť: Počítanie a množstvo

Obsah balenia:



1 obojstranná herná podložka



20 Počítacích kelímkov



20 obojstranných žetónov



1 kostka

Aktivita 1: Preteky chrobáčikov

Zručnosť:
Korešpondencia 1 ku 1
Hráči: 2

Cieľ:

Rozvíjajte zručnosti počítania a zároveň predpovedajte, ktorý chrobáčik prekročí cieľovú čiaru ako prvý. Hádžte, stláčajte, počítajte a otáčajte v pretekoch do cieľa.

Čo budete potrebovať:



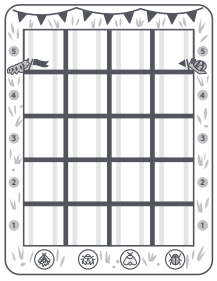
20 Počítacích kelímkov



1 kostka



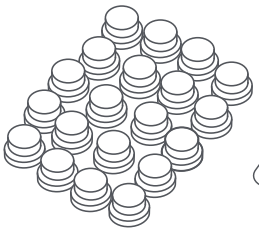
20 žetónov s chrobáčikmi

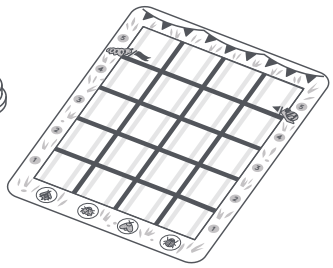


1 herná podložka
Preteky chrobáčikov

Príprava:

- Úplne roztiahnite každý Počítací kelímok.
- Do každého kelímka vložte žetón obrázkom chrobáčika smerom von.
- Naplnené kelímky položte obrázkom nadol na hraciu plochu v blízkosti hernej podložky.
- Premiešajte ich aby hráči nevedeli v ktorých kelímkoch sú ktorí chrobáčikovia.





Ako hrať:

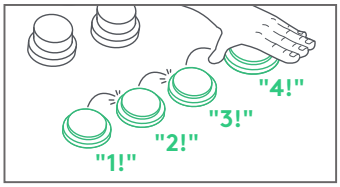
Skôr než začnete, predpovedzte, ktorý chrobáčik prekročí cieľovú čiaru ako prvý. Ak chcete hrať spoločne, rozhodnite sa spolu.



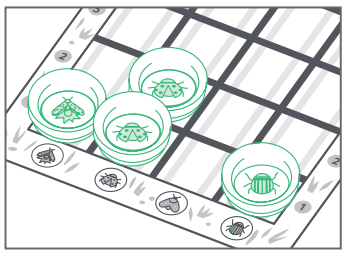


Každý hráč hodí kockou. Kto hodí najvyššie číslo začína.

Hoďte kockou a povedzte číslo nahlas.



- Stlačte zodpovedajúci počet kelímkov a zároveň nahlas počítajte; uistite sa, že každý kelímok zodpovedá jednému číslu.
- Otočte každý stlačený kelímok a položte ho do príslušného radu na podložke. Mole patria do radu pre mole, lienky do radu pre lienky a tak ďalej.
- Odovzdajte kocku ďalšiemu hráčovi.



Ukončenie hry:

Hra končí, keď je všetkých päť rovnakých chrobáčikov otočených a umiestnených; ten, ktorý prekročí cieľovú čiaru ako prvý, vyhráva preteky.

- Vyhral váš chrobáčik? Áno? Skvelá predpoveď!
- Nie? To nevadí! O koľko viac políčok potrebuje každý chrobáčik na dosiahnutie konca? Ktorý chrobáčik skončil na druhom mieste? A čo na treťom a štvrtom?

Tipy pre úspech:

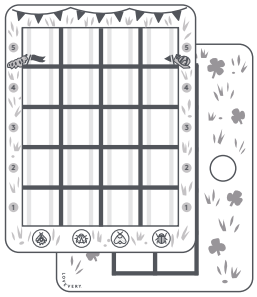
- Modelujte korešpondenciu 1 ku 1 pomalým a hlasným počítaním. Počítajte každý kelímok, keď ho stlačíte – robte medzi nimi pauzy, aby ste ukázali, že každý kelímok predstavuje jedno číslo, ktoré vyslovíte. S otáčaním počkajte, kým nestlačíte a nespočítate počet kelímkov zodpovedajúci hodu. Povzbudzujte svoje dieťa, aby robilo to isté.
- Ak sa vaše dieťa práve učí korešpondenciu 1 ku 1, alebo ak je priradenie presne 1 kelímka ku každému číslu výzvou, skúste kelímky pred počítaním zoradiť do radu. Vizuálna pomôcka môže dieťaťu pomôcť pochopiť, že každý kelímok zodpovedá každému číslu, ktoré vysloví.

Návod k hre Počítacie kelímky

(SK)

Število igralcev: 2+
Zručnosť: Počítanie a množstvo

Obsah balenia:



1 obojstranná herná podložka



20 Počítacích kelímkov



20 obojstranných žetónov



1 kostka

Aktivita 2: Výmena kelímkov

Zručnosť: Množstvo
Hráči: 2

Cieľ:

Cieľ hry: Preskúmajte číslice a im zodpovedajúce množstvá v snahe posbierať všetkých 20 Počítacích kelímkov.

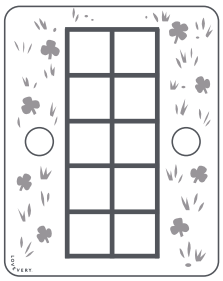
Čo budete potrebovať:



20 Počítacích kelímkov



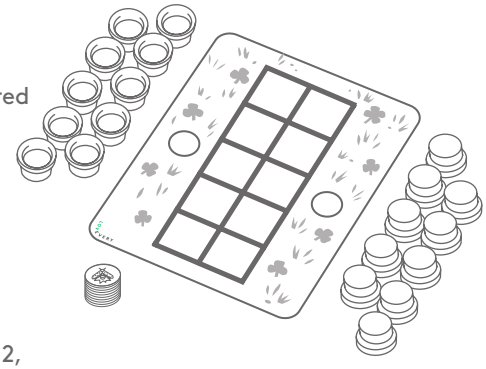
10 žetónov s číslami



1 herná podložka Výmena kelímkov

Príprava:

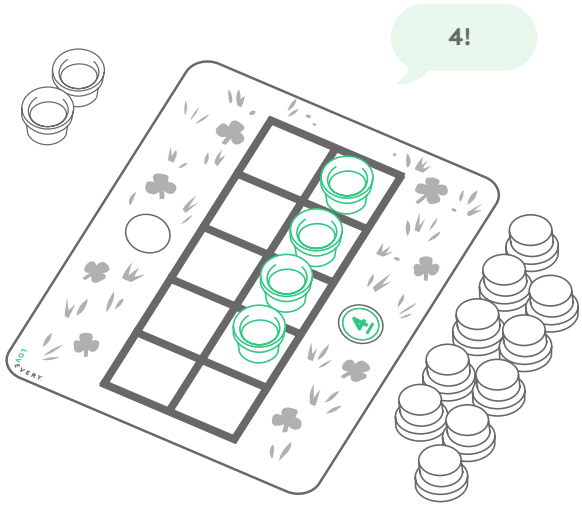
- Zamiešajte a položte 10 žetónov s číslami na kôpku číslom nadol. Toto je váš doberací balíček.
- Umiestnite hernú podložku Výmena kelímkov do stredu hracej plochy.
- Postavte 10 Počítacích kelímkov pred hráča 1, otvorenou stranou nahor.
- Postavte 10 Počítacích kelímkov pred hráča 2, otvorenou stranou nadol.



Ako hrať:

Kto dokáže urobiť najsmiešnejšiu tvár začína.

- Vytiahnite si žetón s číslom a položte ho na kruhové miesto na strane podložky ktorá je k vám najbližšie.
- Vezmite si tento počet kelímkov zo zbierky svojho súpera a položte ich na desiatkovú mriežku (10 Frame); pritom nahlas počítajte.
- Tieto kelímky sú teraz vaše. Presuňte ich na svoju stranu podložky a odložte žetón s číslom.
- Teraz je na rade váš súper.



Ukončenie hry:

Hra končí, keď jeden hráč pozbiera všetky kelímky. Ak si vytiahnete číslo, ktoré je vyššie ako počet kelímkov, ktoré zostávajú vášmu súperovi, spočítajte, čo je k dispozícii, a určite, čo chýba do doplnenia vášho čísla. Vyhrávate!

Tipy pre úspech:

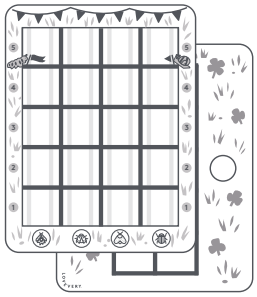
- V tejto hre neexistuje správny alebo nesprávny spôsob, ako kelímky do desiatkovej mriežky umiestniť. Ak má však vaše dieťa problémy kelímky po umiestnení spočítať, povzbuďte ho, aby začalo horným radom zľava doprava. Keď je plný, pokračujte do spodného radu, opäť zľava doprava.
- Po každom ťahu sa môžete opýtať: „Kto má teraz viac kelímkov?“ To vášmu dieťaťu pomôže vizuálne odhadnúť množstvo a môže ho to podnietiť k počítaniu kelímkov – čo je vždy dobrý tréning.

Návod k hre Počítacie kelímky

(SK)

Število igralcev: 2+
Zručnosť: Počítanie a množstvo

Obsah balenia:



1 obojstranná herná podložka



20 Počítacích kelímkov



20 obojstranných žetónov



1 kostka

Activity 3: Number Match

Zručnosť: Numeral Recognition
Players: 2-3

Cieľ:

Preskúmajte číslice a im zodpovedajúce množstvá pri hraní súťažného pexesa a zistite, kto nazbiera najviac zhodných kelímkov.

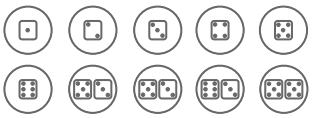
Čo budete potrebovať:



20 Počítacích kelímkov



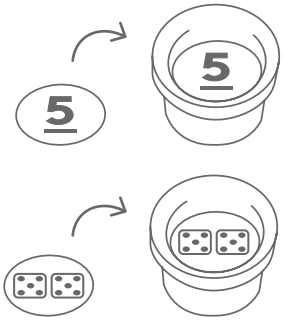
10 žetónov s číslami



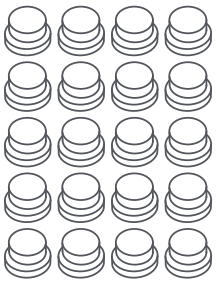
10 žetónov s kockou

Príprava:

- Do každého Počítacieho kelímka vložte žetón číslicou alebo stranou s kockou smerom von.



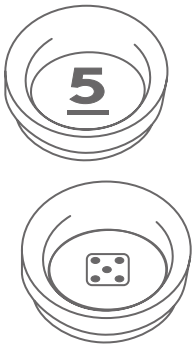
- Kelímky rozmiestnite v mriežke 4 x 5 dnom nahor na hraciu plochu.



Ako hrať:

Každý hráč otočí náhodne vybraný pohárik. Hráč s najvyšším číslom začína.

- Stlačte jeden kelímok a otočte ho. Povedzte číslo nahlas.
- Stlačte ďalší kelímok a otočte ho. Povedzte číslo nahlas.
  - Ak sa čísla na kelímkoch zhodujú, vezmite si tento pár a položte ho pred seba.
  - Ak sa nezhodujú, otočte kelímky späť.
- Na rade je ďalší hráč.



Ukončenie hry:

Hra končí keď neostanú žiadne kelímky. Vyhráva hráč s najväčším počtom párov.

Tipy pre úspech:

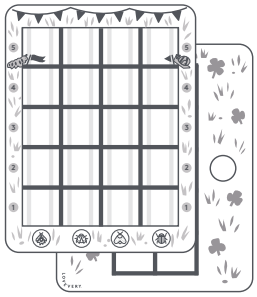
- Ak je priraďovanie číslic k zodpovedajúcemu množstvu na kockách pri hraní pexesa príliš náročné, odložte kelímky nabok a zahrajte si niekoľko kôl so všetkými žetónmi lícem nahor. Striedajte sa v hľadaní dvojíc a pomôžte svojmu dieťaťu ich nájsť.
- Môžete tiež hrať bez kelímkov tak, že žetóny s číslicami položíte lícem nahor a žetóny s kockami dnom nadol. Otočte žetón s kockou, určite množstvo, ktoré predstavuje, a potom nájdite zodpovedajúcu číslicu.

Navodila za igro Skodelice za štetje

(SL)

Število igralcev: 2+
Spretnost: Štetje in količina

Kaj je vključeno:



1 obojestranska igralna podloga



20 Skodelic za štetje



20 obojestranskih žetonov



1 kocka

Aktivnost 1: Dirka žuželk

Spretnost:
Skladnost 1 proti 1
Igralci: 2

Cilj:

Razvijanje spretnosti štetja ob napovedovanju, katera žuželka bo prva prečkala ciljno črto. Metanje kocke, stiskanje, štetje in obračanje v dirki do cilja.

Kaj potrebujete:



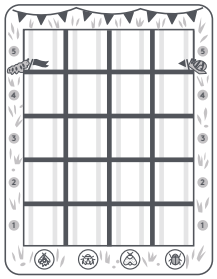
20 Skodelic za štetje



1 kocka



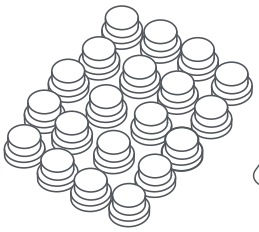
20 žetonov z žuželkami

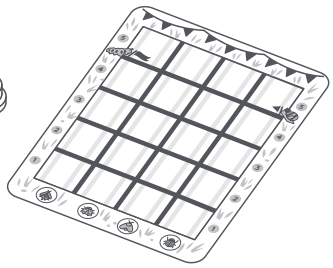


1 igralna podloga
Dirka žuželk

Priprava:

- Popolnoma raztegnite vsako Skodelico za štetje.
- V vsako skodelico vstavite žeton tako da je slika žuželke obrnjena navzven.
- Napolnjene skodelice s sliko navzdol položite na igralno površino blizu igralne podloge.
- Pomiješajte jih da igralci ne vedo katere skodelice vsebujejo katere žuželke.





Kako igrati:

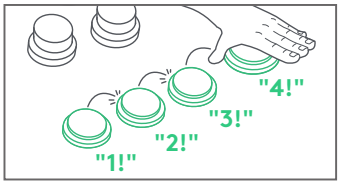




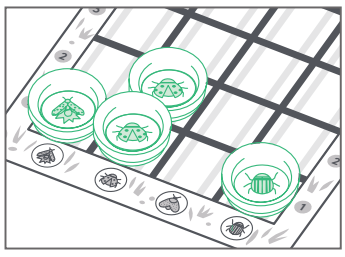
Preden začnete, napovejte, katera žuželka bo prva prečkala ciljno črto. Za sodelovalno igro se odločite skupaj.

Vsak igralec vrže kocko. Tisti ki vrže najvišje število začne prvi.

Vrzi kocko in glasno reci število.



- Stisnite ustrezno število skodelic in pri tem glasno štejte, pri čemer pazite, da vsaka skodelica ustreza enemu številu.
- Vsako stisnjeno skodelico obrnite in jo položite v ustrezno vrstico na podlogi. Vešče gredo v vrstico za vešče, polonice v vrstico za polonice in tako naprej.
- Predaj kocko drugemu igralcu.



Konec igre:

Igra se konča, ko je vseh pet enakih žuželk obrnjenih in postavljenih, prva, ki prečka ciljno črto, pa zmaga v dirki.

- Je tvoja žuželka zmagala? Da? Odlična napoved!
- Ne? Nič ne de! Koliko polj še potrebuje vsaka žuželka do konca? Katera žuželka je bila druga? Kaj pa tretja in četrta?

Nasveti za uspeh:

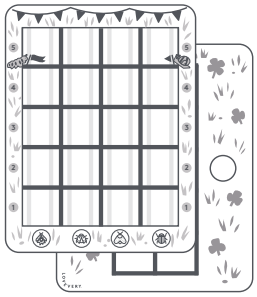
- Pokažite skladnost 1 proti 1 s počasnim glasnim štetjem. Preštejte vsako skodelico, ko jo stisnete – vmes se ustavite, da pokažete, da vsaka skodelica predstavlja eno število, ki ga izgovorite. Počakajte z obračanjem, dokler ne stisnete in preštejete vseh skodelic glede na met kocke. Spodbujajte otroka, da stori enako.
- Če se vaš otrok šele uči skladnosti 1 proti 1 ali če mu dodelitev natanko ene skodelice vsakemu številu predstavlja izziv, poskusite skodelice pred štetjem postaviti v vrsto. Vizualna pomoč otroku pomaga razumeti, da vsaka skodelica ustreza vsakemu številu, ki ga izreče.

Navodila za igro Skodelice za štetje

(SL)

Število igralcev: 2+
Spretnost: Štetje in količina

Kaj je vključeno:



1 obojestranska igralna podloga



20 Skodelic za štetje



20 obojestranskih žetonov



1 kocka

Aktivnost 2: Menjava skodelic

Spretnost: Količina
Igralci: 2

Cilj:

Raziskovanje številk in njihovih ustreznih količin v prizadevanju za zbiranje vseh 20 Skodelic za štetje.

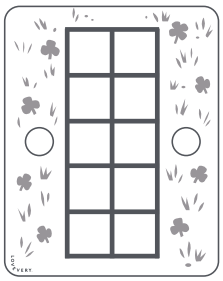
Kaj potrebujete:



20 Skodelic za štetje



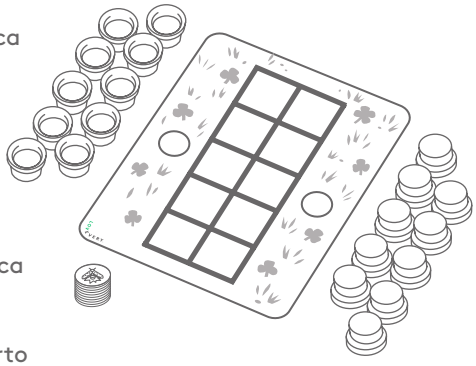
10 žetonov s številkami



1 igralna podloga Menjava skodelic

Priprava:

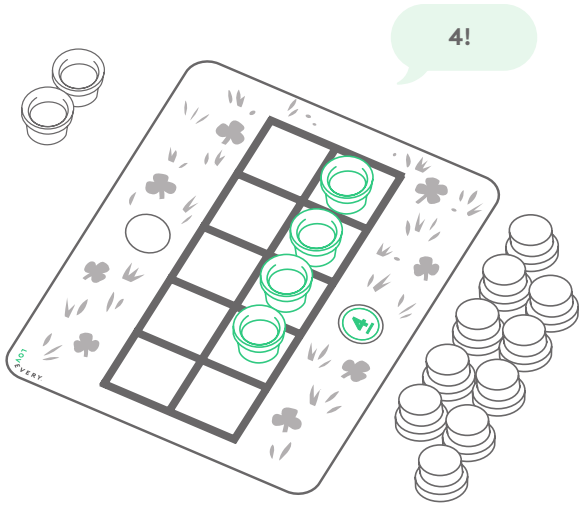
- Premešajte in položite 10 žetonov s številkami v kupček s številko navzdol. To je vaš kupček za vlečenje.
- Igralno podlogo Menjava skodelic postavite na sredino igralne površine.
- Pred 1. igralca postavite 10 Skodelic za štetje z odprto stranjo navzgor.
- Pred 2. igralca postavite 10 Skodelic za štetje z odprto stranjo navzdol.



Kako igrati:

Tisti ki lahko naredi najbolj smešen obraz začne prvi.

- Izvlecite žeton s številko in ga položite na okroglo mesto na strani podloge ki vam je najbližja.
- Vzemite toliko skodelic iz nasprotnikove zbirke in jih položite na okvir 10 (10 Frame) ter pri tem glasno štejte.
- Te skodelice so zdaj tvoje. Premakni jih na svojo stran podloge in žeton s številko odloži na stran.
- Zdaj je na vrsti vaš nasprotnik.



Konec igre:

Igra se konča, ko en igralec zbere vse skodelice. Če izvlečete številko, ki je večja od števila skodelic, ki so ostale nasprotniku, preštejte razpoložljive in ugotovite, koliko jih manjka do vaše številke. Zmagali ste!

Nasveti za uspeh:

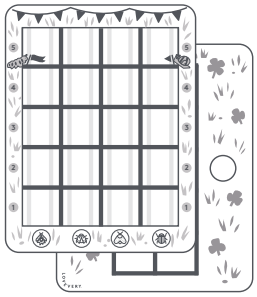
- V tej igri ni napačnega načina za polaganje skodelic na okvir desetih. Če pa ima vaš otrok težave s štetjem skodelic po tem, ko jih položi, ga spodbudite, naj začne z zgornjo vrstico, od leve proti desni. Ko je ta polna, pojdite v spodnjo vrstico, spet od leve proti desni.
- Po vsaki potezi lahko vprašate: "Kdo ima trenutno več skodelic?". To otroku pomaga vizualno oceniti količino in ga lahko spodbudi k štetju skodelic – kar je vedno dobra vaja.

Navodila za igro Skodelice za štetje

(SL)

Število igralcev: 2+
Spretnost: Štetje in količina

Kaj je vključeno:



1 obojestranska igralna podloga



20 Skodelic za štetje



20 obojestranskih žetonov



1 kocka

Aktivnost 3: Ujemanje števil

Spretnost: Prepoznavanje številk
Igralci: 2-3

Cilj:

Raziskovanje številk in njihovih ustreznih količin ob igranju tekmovalne igre spomina, da vidite, kdo lahko zbere največ ujemajočih se skodelic.

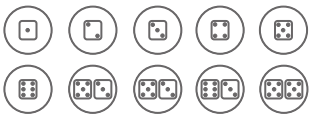
Kaj potrebujete:



20 Skodelic za štetje



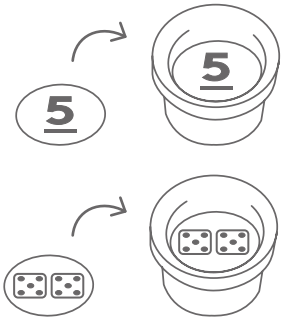
10 žetonov s številkami



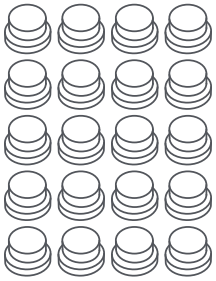
10 žetonov s kockami

Priprava:

- V vsako Skodelico za štetje vstavite žeton s številko ali stranjo kocke obrnjeno navzven.



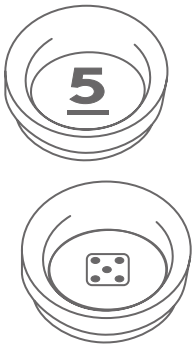
- Skodelice postavite v mrežo 4 x 5 s sliko navzdol na igralno površino.



Kako igrati:

Vsak igralec obrne naključno izbran lonček. Igralec z največjim številom začne.

- Stisnite eno skodelico in jo obrnite. Glasno povejte število.
- Stisnite drugo skodelico in jo obrnite. Glasno povejte število.
  - Če se številki na skodelicah ujemata, vzemite par skodelic in ju postavite k sebi.
  - Če se ne ujemata, skodelici obrnite nazaj.
- Na vrsti je naslednji igralec.



Konec igre:

Ko ni več skodelic zmaga igralec z največ pari.

Nasveti za uspeh:

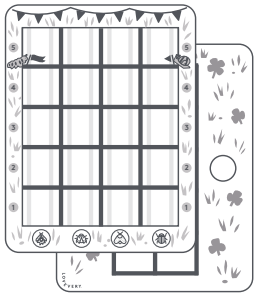
- Če je povezovanje številk z ustrezno količino na kockah prezahtevno, skodelice odložite in odigrajte nekaj krogov z vsemi žetoni obrnjenimi navzgor. Izmenično iščite pare in pomagajte otroku, da jih najde.
- Igrate lahko tudi brez skodelic, tako da žetone s številkami postavite navzgor, žetone s kockami pa navzdol. Obrnite žeton s kocke, ugotovite količino in poiščite ustrezno številko.

Instruktioner för Räknekoppar

(SV)

Antal spelare: 2+
Färdighet: Räkna och antal

Vad som ingår:



1 dubbelsidig spelmatta



20 Räknekoppar



20 dubbelsidiga marker



1 tärning

Aktivitet 1: Bug Dash

Färdighet: Ett-till-ett-motsvarighet
Spelare: 2

Mål:

Bygg upp räknefärdigheter samtidigt som du förutspår vilken insekt som kommer att korsa mållinjen först. Rulla, tryck, räkna och vänd i ett lopp mot mål.

Vad du behöver:



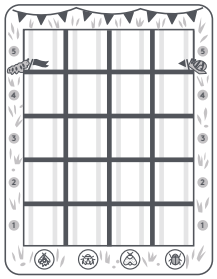
20 Räknekoppar



1 tärning



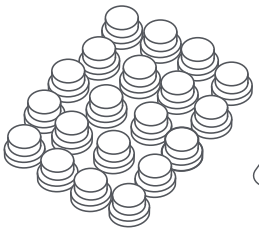
20 insektsmarker

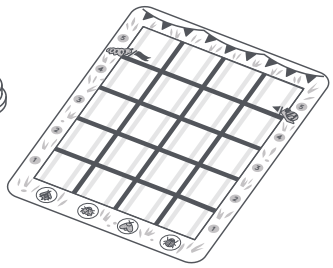


1 Bug Dash-spelmatta

Förberedelse:

- Fäll ut varje Räknekopp helt.
- Placera en markör i varje med bilden av en insekt vänd utåt.
- Placera de fyllda kopparna med bildsidan nedåt på din spelyta nära spelmattan.
- Blanda dem så att spelarna inte vet vilka koppar som innehåller vilka insekter.





Hur man spelar:

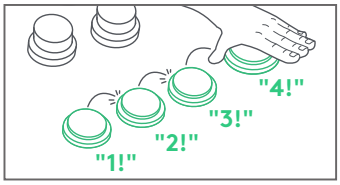
Innan du börjar, förutspå vilken insekt som kommer att korsa mållinjen först. Om ni vill spela tillsammans, bestäm gemensamt.



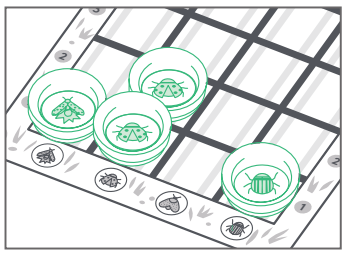


Varje spelare slår tärningen. Den som slår högst börjar.

Slå tärningen och säg numret högt.



- Tryck ner motsvarande antal koppar medan du räknar högt och se till att varje kopp räknas en gång.
- Vänd på varje nedtryckt kopp och placera den i motsvarande rad på mattan. Malar hamnar i malraden, nyckelpigor i nyckelpigoraden, och så vidare.
- Lämna över tärningen till den andra spelaren.



Avsluta spelet:

Spelet slutar när alla fem av samma insekt har vänts och placerats, och korsar mållinjen först för att vinna loppet.

- Vann din insekt? Ja? Bra gissat!
- Nej? Det gör inget! Hur många fler steg behöver varje insekt för att nå slutet? Vilken insekt kom på andra plats? Vad sägs om tredje och fjärde?

Tips för att lyckas:

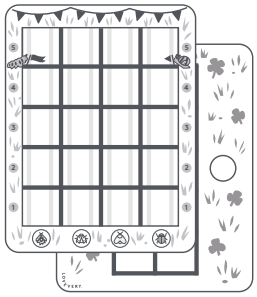
- Demonstrera ett-till-ett-motsvarighet genom att räkna högt och gå långsamt fram. Räkna varje kopp när du trycker ner den – pausa emellan för att visa att varje kopp representerar ett nummer du räknar. Vänta med att vända tills du har tryckt ner och räknat antalet koppar för ditt slag. Uppmuntra ditt barn att göra detsamma.
- Om ditt barn precis har börjat lära sig ett-till-ett-motsvarighet, eller om det är en utmaning att tilldela exakt en kopp till varje siffra, prova att ställa upp kopparna på en rad innan ni räknar. Det visuella kan hjälpa ditt barn att förstå att varje kopp matchar varje siffra de räknar.

Instruktioner för Räknekoppar

(SV)

Antal spelare: 2+
Färdighet: Räkna och antal

Vad som ingår:



1 dubbelsidig spelmatta



20 Räknekoppar



20 dubbelsidiga marker



1 tärning

Aktivitet 2: Cup Swap

Färdighet: Antal
Spelare: 2

Mål:

Utforska siffror och deras motsvarande antal i en strävan att samla alla 20 Räknekoppar.

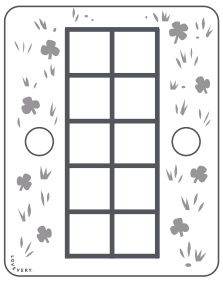
Vad du behöver:



20 Räknekoppar



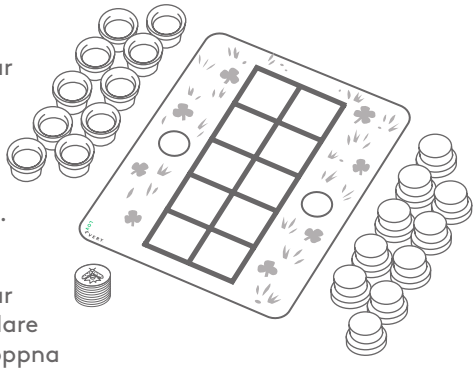
10 siffermarker



1 Cup Swap-spelmatta

Förberedelse:

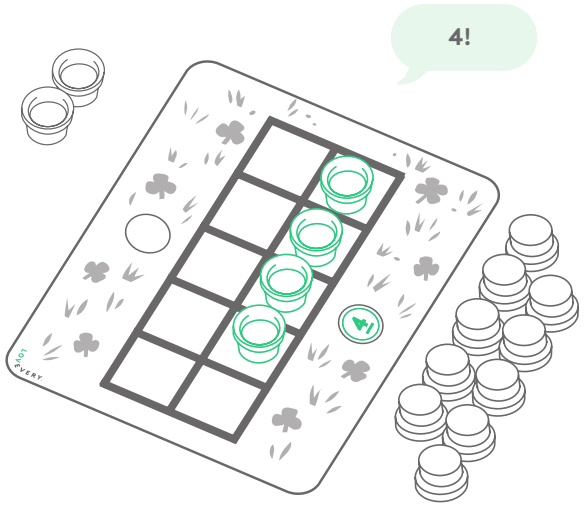
- Blanda och placera de 10 siffermarkörerna i en hög med siffersidan nedåt. Detta är din draghög.
- Placera Cup Swap-spelmattan i mitten av spelområdet.
- Placera 10 Räknekoppar framför spelare 1 med den öppna sidan uppåt.
- Placera 10 Räknekoppar framför spelare 2 med den öppna sidan nedåt.



Hur man spelar:

Den som kan göra den fånigaste minen börjar.

- Dra en siffermarkör och placera den i den cirkulära rutan på den sida av mattan som är närmast dig.
- Ta det antalet koppar från din motståndares samling och placera dem på 10-ramen, och räkna högt under tiden.
- Dessa koppar är nu dina. Flytta dem till din sida av mattan och lägg undan siffermarkören.
- Det är nu din motståndares tur.



Avsluta spelet:

Spelet slutar när en spelare har samlat alla koppar. Om du drar ett nummer som är större än antalet koppar din motståndare har kvar, räkna de som finns tillgängliga och identifiera vad som saknas för att nå ditt nummer. Du vinner!

Tips för att lyckas:

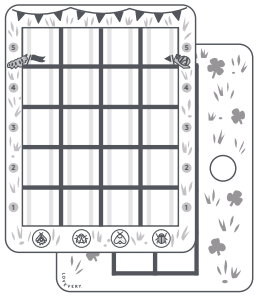
- I det här spelet finns det inget rätt eller fel sätt att placera kopparna på 10-ramen. Men om ditt barn har svårt att räkna kopparna efter att ha placerat dem, uppmuntra dem att börja med den översta raden, från vänster till höger. När den är full, gå ner till den nedre raden, återigen från vänster till höger.
- Efter varje tur kan du fråga: "Vem har flest koppar just nu?". Detta hjälper ditt barn att uppskatta antal visuellt och kan sporra dem att räkna kopparna – vilket alltid är bra träning.

Instruktioner för Räknekoppar

(SV)

Antal spelare: 2+
Färdighet: Räkna och antal

Vad som ingår:



1 dubbelsidig spelmatta



20 Räknekoppar



20 dubbelsidiga marker



1 tärning

Aktivitet 3: Siffermatchning

Färdighet: Sifferigenkänning
Spelare: 2-3

Mål:

Utforska siffror och deras motsvarande antal medan du spelar ett tävlingsinriktat memoryspel för att se vem som kan samla flest matchande koppar.

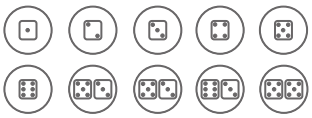
Vad du behöver:



20 Räknekoppar



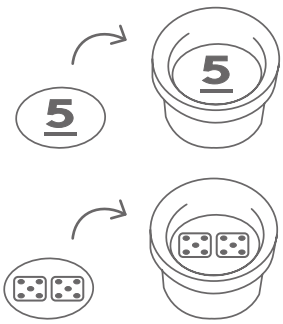
10 siffermarker



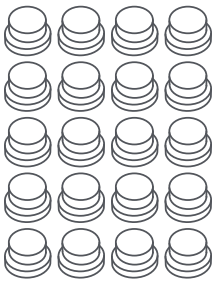
10 tärningsmarker

Förberedelse:

- Placera en markör i varje Räknekopp med siffer- eller tärningssidan vänd utåt.



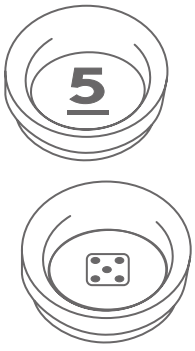
- Placera kopparna i ett 4 x 5-rutnät med baksidan uppåt på spelområdet.



Hur man spelar:

Varje spelare vänder upp en slumpmässig kopp. Spelaren som får det högsta talet börjar.

- Tryck ner en kopp och vänd på den. Säg numret högt.
- Tryck ner en annan kopp och vänd på den. Säg numret högt.
  - Om numren på kopparna matchar, ta de matchande kopparna och placera dem nära dig.
  - Om de inte matchar, vänd tillbaka kopparna.
- Turen går över till nästa spelare.



Avsluta spelet:

När det inte finns några koppar kvar vinner spelaren med flest matchningar.

Tips för att lyckas:

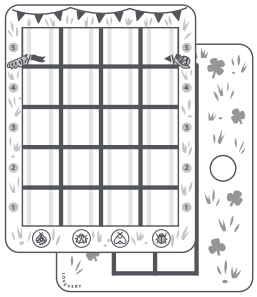
- Om det är för svårt att matcha siffror mot motsvarande antal på tärningar när ni spelar memory, lägg kopparna åt sidan och spela några omgångar med alla markörer synliga. Turas om att göra matchningar och hjälp ditt barn att hitta dem.
- Ni kan också spela utan koppar genom att placera siffermarkörerna med framsidan uppåt och tärningssidorna med framsidan nedåt. Vänd på en tärningsmarkör, identifiera antalet den representerar och hitta sedan motsvarande siffra.

Mängu „Loendustopsid“ juhised

(ET)

Mängijate arv: 2+
Oskus: loendamine ja kogus

Sisu:



1 kahepoolne mängumatt



20 loendustopsi



20 kahepoolset märki



1 täring

1. tegevus: Putukajooks

Oskus: üks ühele vastavus
Mängijaid: 2

Eesmärk:

Arendada loendamisoskust, ennustades samal ajal, milline putukas ületab esimesena finišijoone. Veereta, vajuta, loenda ja pööra võidujooksus finišini.

Mida vajad:



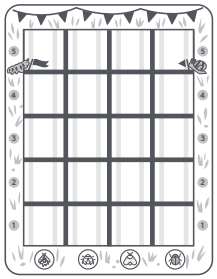
20 loendustopsi



1 täring



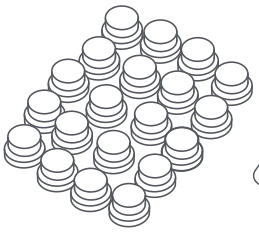
20 putukamärki

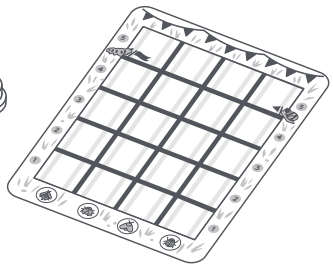


1 „Putukajooks“ mängumatt

Ettevalmistus:

- Ava iga loendustops täielikult.
- Aseta iga topsi sisse üks märk nii et putuka pilt jääks väljapoole.
- Aseta täidetud topsid pildiga allpool mängupinnale mängumati lähedale.
- Sega need ära et mängijad ei teaks millised topsid milliseid putukaid sisaldavad.





Kuidas mängida:

Enne alustamist ennusta, milline putukas ületab esimesena finišijoone. Koos mängides otsustage ühiselt.

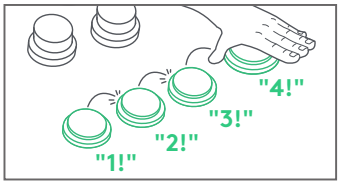


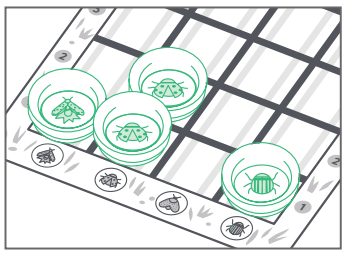


Iga mängija veeretab täringut. See kes veeretab suurima numbri alustab.

Veereta täringut ja ütle number valjusti.

- Vajuta vastav arv topse kokku, lugedes samal ajal valjusti ja veendudes, et iga topsi kohta tuleb üks arv.
- Pööra iga kokkuvajutatud tops ümber ja aseta see vastavasse ritta matil. Koid lähevad koide ritta, lepatriinud lepatriinude ritta jne.
- Anna täring edasi järgmisele mängijale.





Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui kõik viis ühesugust putukat on ümber pööratud ja kohale asetatud – võidab see, kes ületab esimesena finišijoone.

- Kas sinu putukas võitis? Jah? Suurepärane ennustus!
- Ei? Pole viga! Kui mitu ruutu peab iga putukas veel läbima, et lõppu jõuda? Milline putukas tuli teisele kohale? Aga kolmandale ja neljandale?

Nõuanded eduks:

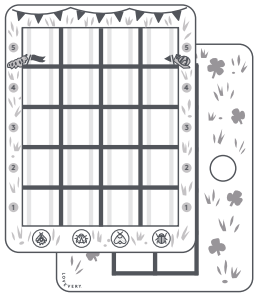
- Näita eeskuju üks ühele vastavuse loomisel, lugedes aeglaselt ja valjusti. Loenda iga topsi seda kokku vajutades – tee vahepeal pause, et näidata, et iga tops vastab ühele numbrile. Oota pööramisega, kuni oled veerandusele vastava arvu topse kokku vajutanud ja üle lugenud. Julgusta last sama tegema.
- Kui laps alles õpib üks ühele vastavust või kui täpselt ühe topsi määramine igale numbrile on keeruline, proovi topsid enne loendamist ritta seada. Visuaalne pilt aitab lapsel mõista, et iga tops vastab ühele loendatavale numbrile.

Mängu „Loendustopsid“ juhised

(ET)

Mängijate arv: 2+
Oskus: loendamine ja kogus

Sisu:



1 kahepoolne mängumatt



20 loendustopsi



20 kahepoolset märki



1 täring

2. tegevus: Topside vahetus

Oskus: kogus
Mängijaid: 2

Eesmärk:

Mängu eesmärk: uurida numbreid ja neile vastavaid kogu-seid eesmärgiga koguda kokku kõik 20 loendustopsi.

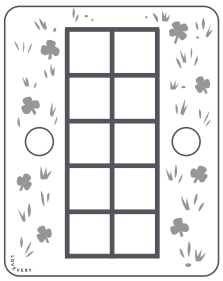
Mida vajad:



20 loendustopsi



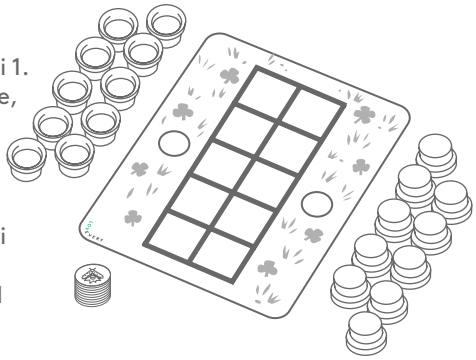
10 numbrimärki



1 „Topside vahetus“ mängumatt

Ettevalmistus:

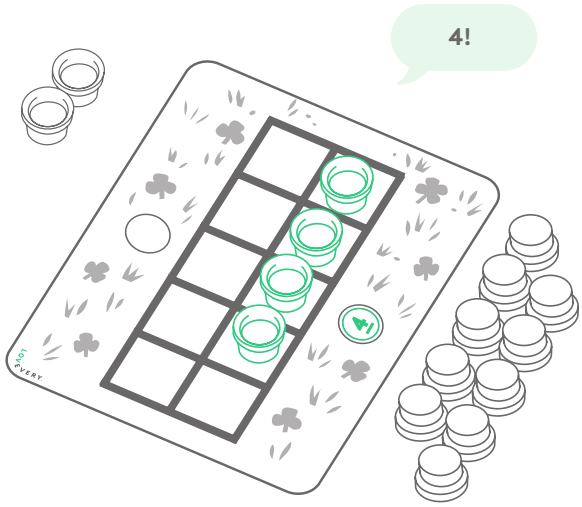
- Sega ja aseta 10 numbrimärki pakki, number allpool. See on sinu loosipakk.
- Aseta „Topside vahetuse“ mängumatt mänguala keskele.
- Aseta 10 loendustopsi 1. mängija ette, avatud pool üleval.
- Aseta 10 loendustopsi 2. mängija ette, avatud pool all.



Kuidas mängida:

Alustab see kes teeb kõige naljakama näo.

- Tõmba numbrimärk ja aseta see ringikujulisele kohale mati küljel mis on sulle kõige lähemal.
- Võta vastav arv topse vastase kogust ja aseta need 10-ruudustikule (10 Frame), loendades neid samal ajal valjusti.
- Need topsid on nüüd sinu omad. Liiguta need oma mati poolele ja pane numbrimärk kõrvale.
- Nüüd on vastase kord.



Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui üks mängija on kogunud kõik topsid. Kui tõmbad numbri, mis on suurem kui vastasel allesjäänud topside arv, loenda olemasolevad topsid ja tee kindlaks, kui mitu on sinu numbrist puudu. Sa võitsid!

Nõuanded eduks:

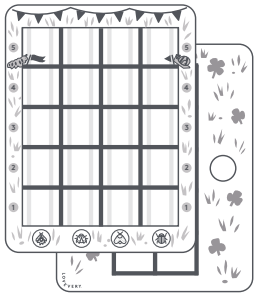
- Selles mängus ei ole õiget ega valet viisi topside asetamiseks 10-ruudustikule. Kui aga lapsel on raskusi topside loendamisega pärast nende asetamist, julgusta teda alustama ülemisest reast vasakult paremale. Kui see on täis, liigu alumisse ritta, alustades taas vasakult paremale.
- Pärast iga korda võid küsida: „Kellel on praegu rohkem topse?“. See aitab lapsel koguseid visuaalselt hinnata ja võib ärgitada teda topse üle lugema – see on alati hea harjutus.

Mängu „Loendustopsid“ juhised

(ET)

Mängijate arv: 2+
Oskus: loendamine ja kogus

Sisu:



1 kahepoolne mängumatt



20 loendustopsi



20 kahepoolset märki



1 täring

3. tegevus: Numbrite sobitamine

Oskus: numbrite tundmine
Mängijaid: 2–3

Eesmärk:

Uurida numbreid ja neile vastavaid koguseid, mängides võistluslikku mälumängu, et näha, kes kogub kõige rohkem kattuvaid topse.

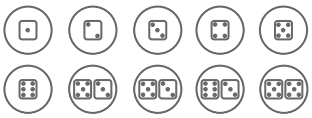
Mida vajad:



20 loendus-topsi



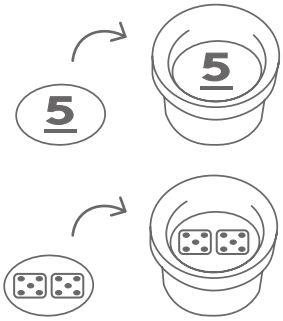
10 numbrimärki



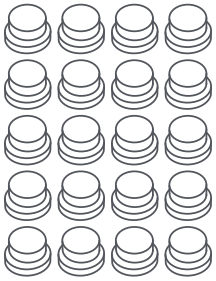
10 täringumärki

Ettevalmistus:

- Aseta iga loendustopsi sisse üks märk nii et numbri või täringu pool jääks väljapoole.



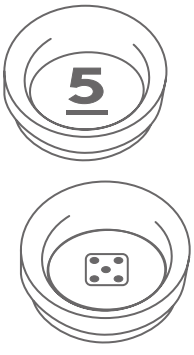
- Aseta topsid 4 x 5 ruudustikuna pildiga allpool mängualale.



Kuidas mängida:

Iga mängija pöörab ümber juhuslikult valitud topsi. Kõige suurema numbri saanud mängija alustab.

- Vajuta üks tops kokku ja pööra see ümber. Ütle number valjusti.
- Vajuta teine tops kokku ja pööra see ümber. Ütle number valjusti.
  - Kui topsidel olevad numbrid kattuvad, võta need topsid ja aseta enda lähedale.
  - Kui need ei kattu, pööra topsid tagasi ümber.
- Kord läheb järgmisele mängijale.



Mängu lõpetamine:

Kui topse enam alles ei ole võidab mängija kellel on kõige rohkem paare.

Nõuanded eduks:

- Kui numbrite sobitamine vastava täringukogusega on mälumängu ajal liiga keeruline, jäta topsid kõrvale ja mängi paar ringi nii, et kõik märgid on pildiga ülespoole. Otsige kordamööda paare ja aita lapsel neid leida.
- Võite mängida ka ilma topsideta, asetades numbrimärgid pildiga ülespoole ja täringumärgid pildiga allapoole. Pööra täringumärk ümber, tuvasta selle kogus ja leia seejärel vastav numbrimärk.

Number Builder Board Activity Instructions

0-3

Number of Players: 1

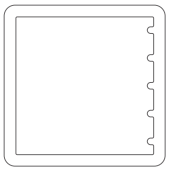
Skill: Building Numbers

(EN)

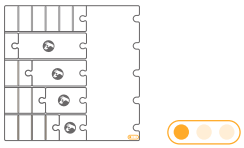
Objective:

Practise building numbers (composing) and taking them apart (decomposing) using number tiles.

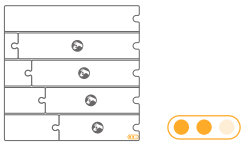
What you'll need:



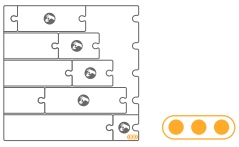
1 Number Builder Board



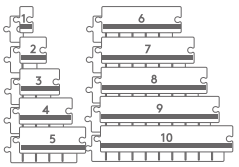
4 double-sided Level 1 Number Builder cards



4 double-sided Level 2 Number Builder cards



4 double-sided Level 3 Number Builder cards



39 double-sided Number Builder tiles

How to play:

- Choose a Number Builder card and put it in the Number Builder Board. Cards are organised by skill.

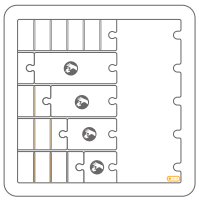
Level 1

Building numbers 6 through 9 using segmented tiles.
The number to build is the same on each Level 1 card.

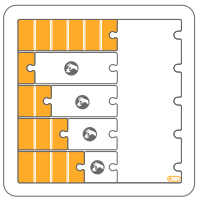
Maths Talk

6 can be made up of 1 and 5, 2 and 4, or 3 and 3.

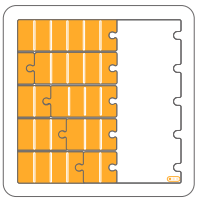
- Place any Level 1 card in the Number Builder Board.



- Place any Number Builder tiles, segmented side up, on the base where shown.



- Complete the card by filling in the blanks to create the number shown.



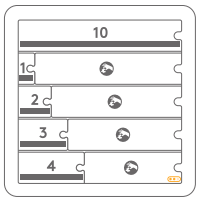
Level 2

Building 10 using number tiles.
The number to build is always 10 on each Level 2 card.

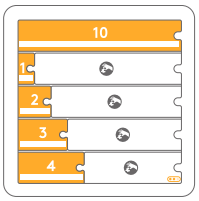
Maths Talk

How many ways can you make 10?

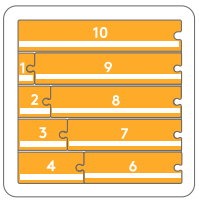
- Place any Level 2 card in the Number Builder Board.



- Place any Number Builder tiles number side up on the base where shown.



- Complete the card by filling in the blanks to build the number 10.



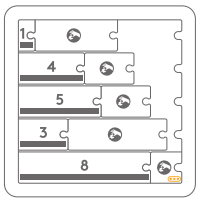
Level 3

Building different numbers.
The number to build changes in every row on each Level 3 card.

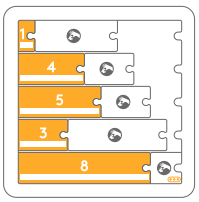
Maths Talk

What do the numbers 5 and 3 make?

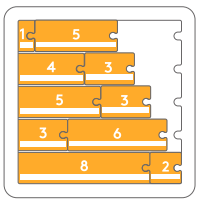
- Place any Level 3 card in the Number Builder Board.



- Place any Number Builder tiles number side up on the base where shown.



- Complete the card by filling in the blanks and identify each number you build.



Tips for Success:

- Start with smaller numbers - up to 6 - as these are easier for children to break into parts. Once your child is comfortable, gradually move on to larger numbers.
- The cards are organised by level to show general difficulty. Begin with the segmented puzzle tile side. This side helps children rely on familiar counting skills, since each number is divided into that many equal sections. For example, the 3 tile is split into 3 parts your child can count.
- Draw your child's attention to the length of each tile to help them visualise how numbers relate to one another. Notice that the 6 tile is as long as the 5 and 1 combined, the 3 and 3 combined, or six 1s in a row.

Quadro Construtor de Números Instruções da Atividade

0-3

Número de jogadores: 1

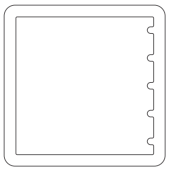
Habilidade: Construção de Números

(PT)

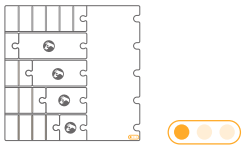
Objetivo:

Praticar a construção de números (composição) e sua separação (decomposição) usando peças numéricas.

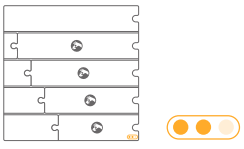
O que vais precisar:



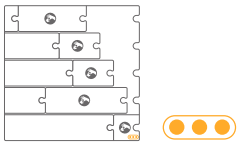
1 Quadro Construtor de Números



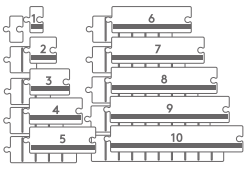
4 cartas frente e verso do Nível 1 do Construtor de Números



4 cartas frente e verso do Nível 2 do Construtor de Números



4 cartas frente e verso do Nível 3 do Construtor de Números



39 peças frente e verso do Construtor de Números

Como jogar:

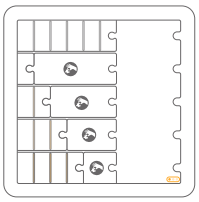
- Escolha uma carta do Construtor de Números e coloque-a no Quadro Construtor de Números. As cartas são organizadas por habilidade.

Nível 1

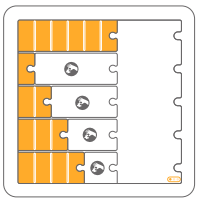
Construindo números de 6 a 9 usando peças segmentadas.

O número a ser construído é o mesmo em cada carta do Nível 1.

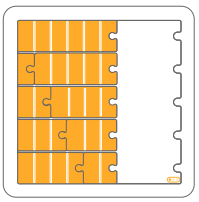
- Coloque qualquer carta do Nível 1 no Quadro Construtor de Números.



- Coloque quaisquer peças do Construtor de Números, com o lado segmentado voltado para cima, na base conforme mostrado.



- Complete a carta preenchendo os espaços em branco para criar o número mostrado.



Conversa Matemática

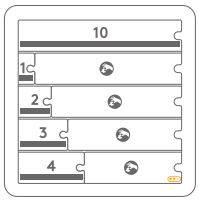
6 pode ser formado por 1 e 5, 2 e 4, ou 3 e 3.

Nível 2

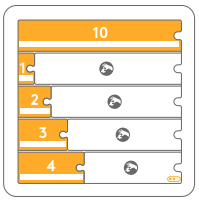
Construindo 10 usando peças numéricas.

O número a ser construído é sempre 10 em cada carta do Nível 2.

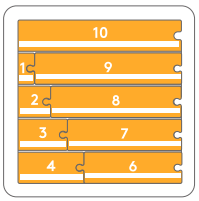
- Coloque qualquer carta do Nível 2 no Quadro Construtor de Números.



- Coloque quaisquer peças do Construtor de Números com o lado numérico voltado para cima na base conforme mostrado.



- Complete a carta preenchendo os espaços em branco para formar o número 10.



Conversa Matemática

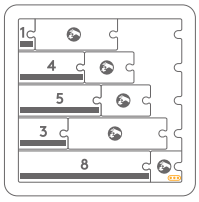
De quantas maneiras você consegue formar o número 10?

Nível 3

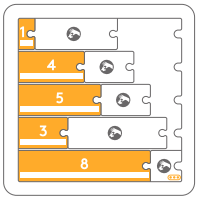
Construindo números diferentes.

O número a ser construído muda em cada linha de cada carta do Nível 3.

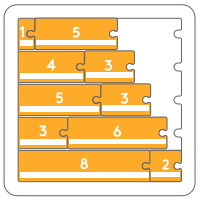
- Coloque qualquer carta do Nível 3 no Quadro Construtor de Números.



- Coloque quaisquer peças do Construtor de Números com o lado numérico voltado para cima na base conforme mostrado.



- Complete a carta preenchendo os espaços em branco e identifique cada número que você construir.



Conversa Matemática

O que os números 5 e 3 formam?

Dicas para o sucesso:

- Comece com números menores — até 6 — pois são mais fáceis para as crianças separarem em partes. Quando seu filho estiver confortável, passe gradualmente para números maiores.
- As cartas são organizadas por nível para mostrar a dificuldade geral. Comece com o lado segmentado das peças de quebra-cabeça. Esse lado ajuda as crianças a usar habilidades de contagem familiares, já que cada número é dividido em partes iguais. Por exemplo, a peça 3 é dividida em 3 partes que a criança pode contar.
- Chame a atenção da criança para o comprimento de cada peça para ajudá-la a visualizar como os números se relacionam entre si. Observe que a peça 6 tem o mesmo comprimento que 5 e 1 juntos, 3 e 3 juntos, ou seis peças de 1 em sequência.

Tabellone Costruttore di Numeri Istruzioni dell'attività

0-3

Numero di giocatori: 1

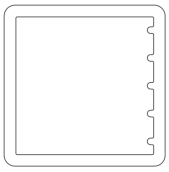
Abilità: Costruzione dei numeri

(IT)

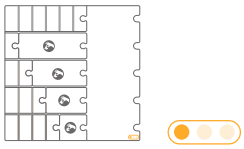
Obiettivo:

Esercitarsi a costruire numeri (composizione) e a scomporli (decomposizione) usando tessere numeriche.

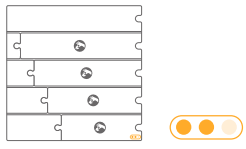
Cosa ti serve:



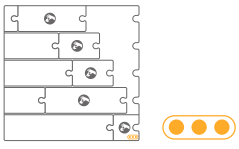
1 Tabellone Costruttore di Numeri



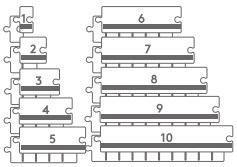
4 carte fronte-retro Livello 1 Costruttore di Numeri



4 carte fronte-retro Livello 2 Costruttore di Numeri



4 carte fronte-retro Livello 3 Costruttore di Numeri



39 tessere fronte-retro Costruttore di Numeri

Come si gioca:

- Scegli una carta Costruttore di Numeri e posizionala nel Tabellone Costruttore di Numeri. Le carte sono organizzate per abilità.

Livello 1

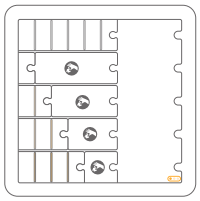
Costruire i numeri da 6 a 9 usando tessere segmentate.

Il numero da costruire è lo stesso su ogni carta di Livello 1.

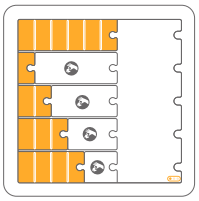
Conversazione matematica

6 può essere composto da 1 e 5, 2 e 4, oppure 3 e 3.

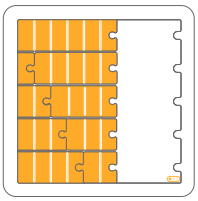
- Posiziona una qualsiasi carta Livello 1 nel Tabellone Costruttore di Numeri.



- Posiziona le tessere Costruttore di Numeri, con il lato segmentato rivolto verso l'alto, sulla base come mostrato.



- Completa la carta riempiendo gli spazi vuoti per creare il numero mostrato.



Livello 2

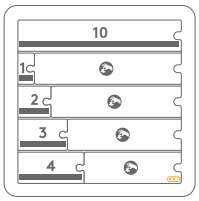
Costruire il numero 10 usando tessere numeriche.

Il numero da costruire è sempre 10 su ogni carta di Livello 2.

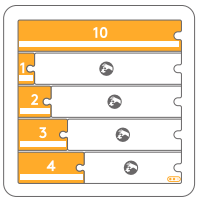
Conversazione matematica

In quanti modi puoi creare il numero 10?

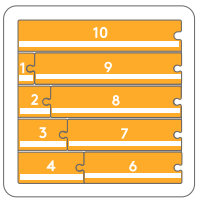
- Posiziona una qualsiasi carta Livello 2 nel Tabellone Costruttore di Numeri.



- Posiziona le tessere Costruttore di Numeri con il lato numerico rivolto verso l'alto sulla base come mostrato.



- Completa la carta riempiendo gli spazi vuoti per costruire il numero 10.



Livello 3

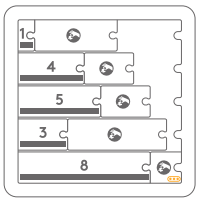
Costruire numeri diversi.

Il numero da costruire cambia in ogni riga di ogni carta di Livello 3.

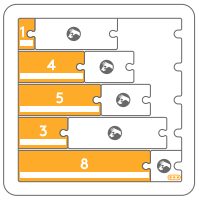
Conversazione matematica

Cosa formano i numeri 5 e 3?

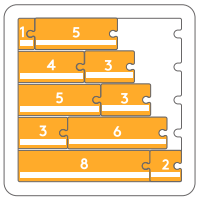
- Posiziona una qualsiasi carta Livello 3 nel Tabellone Costruttore di Numeri.



- Posiziona le tessere Costruttore di Numeri con il lato numerico rivolto verso l'alto sulla base come mostrato.



- Completa la carta riempiendo gli spazi vuoti e identifica ogni numero che costruisci.



Suggerimenti per vincere:

- Inizia con numeri più piccoli, fino a 6, poiché sono più facili da scomporre per i bambini. Quando il bambino è a suo agio, passa gradualmente a numeri più grandi.
- Le carte sono organizzate per livello per mostrare la difficoltà generale. Inizia con il lato segmentato delle tessere puzzle. Questo lato aiuta i bambini a usare abilità di conteggio familiari, poiché ogni numero è diviso in sezioni uguali.
- Attira l'attenzione del bambino sulla lunghezza di ogni tessera per aiutarlo a visualizzare come i numeri si relazionano tra loro.

Табло за изграждане на числа Инструкции за дейността

0-3

Брой играчи: 1

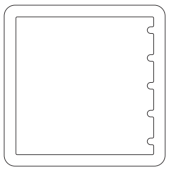
Умение: Изграждане на числа

(BG)

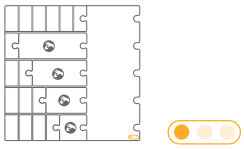
Цел:

Упражняване в изграждане на числа (съставяне) и разглобяването им (разлагане) с помощта на числови плочки.

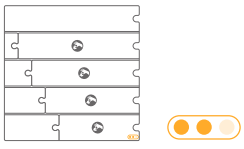
Какво ще ви е необходимо:



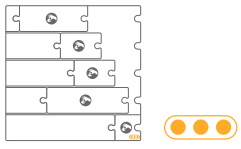
1 Табло за изграждане на числа



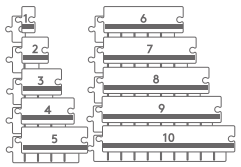
4 двустранни карти Ниво 1 за изграждане на числа



4 двустранни карти Ниво 2 за изграждане на числа



4 двустранни карти Ниво 3 за изграждане на числа



39 двустранни плочки за изграждане на числа

Как се играе:

- Изберете карта за изграждане на числа и я поставете в таблото. Картите са организирани по умение.

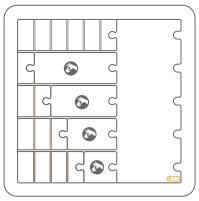
Ниво 1

Изграждане на числа от 6 до 9 с помощта на сегментирани плочки.
Числото за изграждане е едно и също на всяка карта Ниво 1.

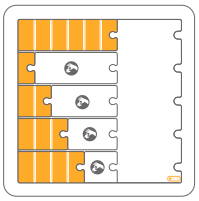
Математически разговор

6 може да се състави от 1 и 5, 2 и 4 или 3 и 3.

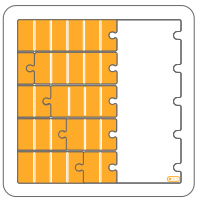
- Поставете която и да е карта Ниво 1 в таблото за изграждане на числа.



- Поставете плочките за изграждане на числа със сегментираната страна нагоре върху основата, както е показано.



- Попълнете празните места, за да създадете показаното число.



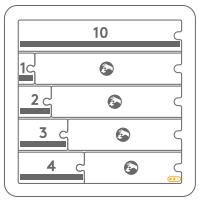
Ниво 2

Изграждане на числото 10 с помощта на числови плочки.
Числото за изграждане винаги е 10 на всяка карта Ниво 2.

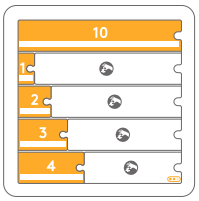
Математически разговор

По колко начина можете да направите 10?

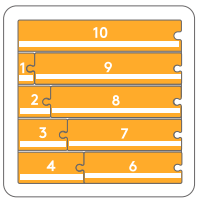
- Поставете която и да е карта Ниво 2 в таблото за изграждане на числа.



- Поставете плочките за изграждане на числа с числовата страна нагоре върху основата, както е показано.



- Попълнете празните места, за да изградите числото 10.



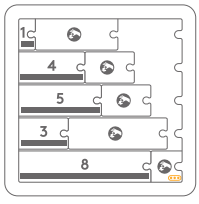
Ниво 3

Изграждане на различни числа.
Числото за изграждане се променя във всеки ред на всяка карта Ниво 3.

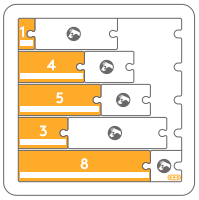
Математически разговор

Какво образуват числата 5 и 3?

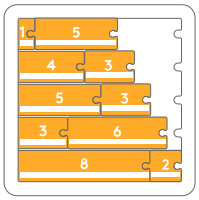
- Поставете която и да е карта Ниво 3 в таблото за изграждане на числа.



- Поставете плочките за изграждане на числа с числовата страна нагоре върху основата, както е показано.



- Попълнете празните места и определете всяко число, което изграждате.



Съвети за успех:

- Започнете с по-малки числа — до 6 — тъй като за децата е по-лесно да ги разделят на части. Когато детето ви се почувства уверено, постепенно преминете към по-големи числа.
- Картите са организирани по ниво, за да показват общата трудност. Започнете със сегментираната страна на пъзел плочките. Тази страна помага на децата да използват познати умения за броене.
- Насочете вниманието на детето към дължината на всяка плочка, за да му помогнете да визуализира как числата се свързват помежду си.

Ploča za izgradnju brojeva Upute za aktivnost

0-3

Broj igrača: 1

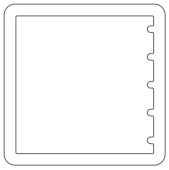
Vještina: Izgradnja brojeva

(HR)

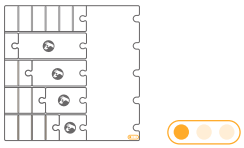
Cilj:

Vježbajte sastavljanje brojeva (komponiranje) i njihovo rastavljanje (dekomponiranje) pomoću brojčanih pločica.

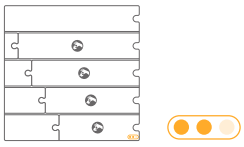
Što vam je potrebno:



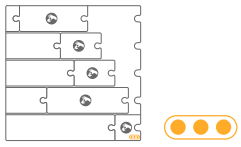
1 Ploča za izgradnju brojeva



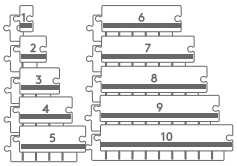
4 obostrane kartice Razina 1 za izgradnju brojeva



4 obostrane kartice Razina 2 za izgradnju brojeva



4 obostrane kartice Razina 3 za izgradnju brojeva



39 obostranih pločica za izgradnju brojeva

Kako igrati:

- Odaberite karticu za izgradnju brojeva i stavite je u ploču. Kartice su organizirane prema vještinama.

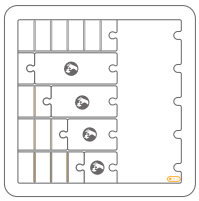
Razina 1

Izgradnja brojeva od 6 do 9 pomoću segmentiranih pločica.
Broj za izgradnju isti je na svakoj kartici Razine 1.

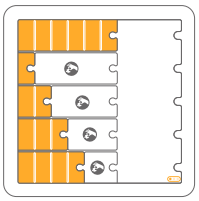
Matematički razgovor

6 se može sastaviti od 1 i 5, 2 i 4 ili 3 i 3.

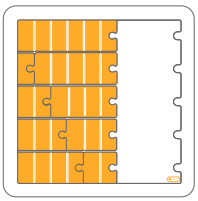
- Postavite bilo koju karticu Razine 1 u ploču za izgradnju brojeva.



- Postavite bilo koje pločice za izgradnju brojeva, segmentiranom stranom prema gore, na bazu kako je prikazano.



- Dovršite karticu popunjavanjem praznina kako biste stvorili prikazani broj.



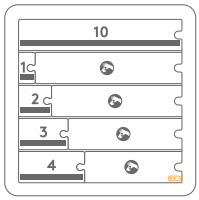
Razina 2

Izgradnja broja 10 pomoću brojčanih pločica.
Broj za izgradnju uvijek je 10 na svakoj kartici Razine 2.

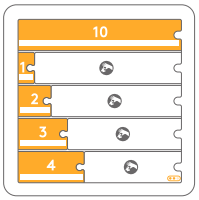
Matematički razgovor

Na koliko načina možete napraviti broj 10?

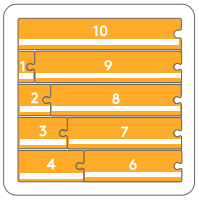
- Postavite bilo koju karticu Razine 2 u ploču za izgradnju brojeva.



- Postavite bilo koje pločice za izgradnju brojeva brojčanom stranom prema gore na bazu kako je prikazano.



- Dovršite karticu popunjavanjem praznina kako biste izgradili broj 10.



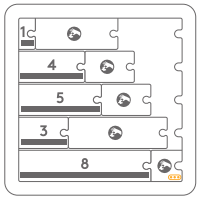
Razina 3

Izgradnja različitih brojeva.
Broj za izgradnju mijenja se u svakom retku svake kartice Razine 3.

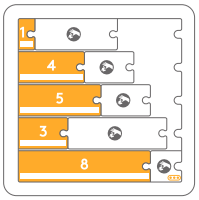
Matematički razgovor

Što čine brojevi 5 i 3?

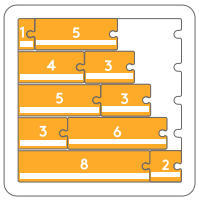
- Postavite bilo koju karticu Razine 3 u ploču za izgradnju brojeva.



- Postavite bilo koje pločice za izgradnju brojeva brojčanom stranom prema gore na bazu kako je prikazano.



- Dovršite karticu popunjavanjem praznina i prepoznajte svaki broj koji izgradite.



Savjeti za uspjeh:

- Počnite s manjim brojevima - do 6 - jer ih je djeci lakše razlomiti na dijelove. Nakon što se vaše dijete osjeća ugodno, postupno prijeđite na veće brojeve.
- Kartice su organizirane po razinama kako bi se prikazala opća težina. Počnite sa stranom s pločicama slagalice podijeljenima na segmente. Ova strana pomaže djeci da se oslone na poznate vještine brojanja, budući da je svaki broj podijeljen na toliko jednakih dijelova. Na primjer, pločica s brojem 3 podijeljena je na 3 dijela koja vaše dijete može izbrojati.
- Skrenite djetetu pozornost na duljinu svake pločice kako biste mu pomogli vizualizirati kako su brojevi međusobno povezani. Primijetite da je pločica sa 6 dugačka kao što su zajedno 5 i 1, zajedno 3 i 3 ili šest jedinica u nizu.

Tabulka pro stavění čísel Pokyny k aktivitě

0-3

Počet hráčů: 1

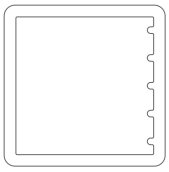
Dovednost: Stavění čísel

(CS)

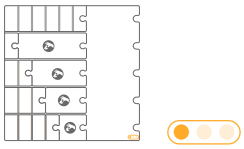
Cíl:

Procvičování skládání čísel (kompozice) a jejich rozkládání (dekompozice) pomocí číselných dílků.

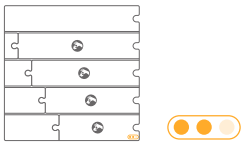
Co budete potřebovat:



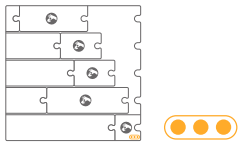
1 Tabulka pro stavění čísel



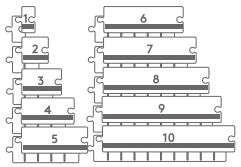
4 oboustranné karty Úroveň 1 pro stavění čísel



4 oboustranné karty Úroveň 2 pro stavění čísel



4 oboustranné karty Úroveň 3 pro stavění čísel



39 oboustranných dílků pro stavění čísel

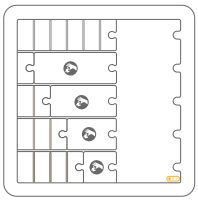
Jak hrát:

- Vyberte kartu pro stavění čísel a vložte ji do tabulky. Karty jsou organizovány podle dovedností.

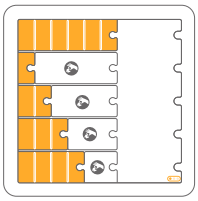
Úroveň 1

Stavění čísel od 6 do 9 pomocí segmentovaných dílků.
Číslo k sestavení je stejné na každé kartě Úrovně 1.

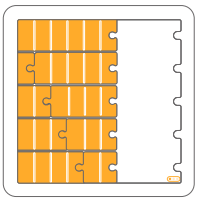
- Vložte libovolnou kartu Úrovně 1 do tabulky pro stavění čísel.



- Položte libovolné dílky pro stavění čísel segmentovanou stranou nahoru na základnu podle obrázku.



- Doplňte kartu vyplněním prázdných míst a vytvořte zobrazené číslo.



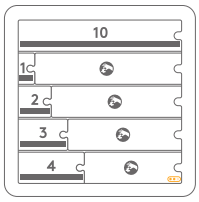
Matematický rozhovor

6 může být složeno z 1 a 5, 2 a 4 nebo 3 a 3.

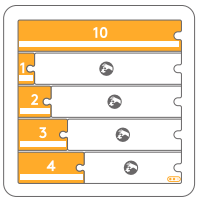
Úroveň 2

Stavění čísla 10 pomocí číselných dílků.
Číslo k sestavení je vždy 10 na každé kartě Úrovně 2.

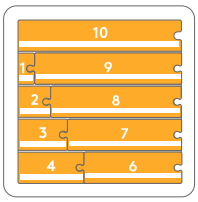
- Vložte libovolnou kartu Úrovně 2 do tabulky pro stavění čísel.



- Položte libovolné dílky pro stavění čísel číselnou stranou nahoru na základnu podle obrázku.



- Doplňte kartu vyplněním prázdných míst a vytvořte číslo 10.



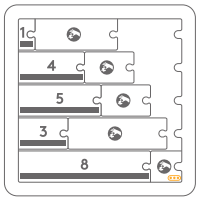
Matematický rozhovor

Kolika způsoby můžete vytvořit číslo 10?

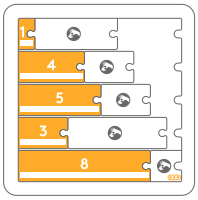
Úroveň 3

Stavění různých čísel.
Číslo k sestavení se mění v každém řádku každé karty Úrovně 3.

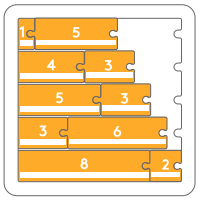
- Vložte libovolnou kartu Úrovně 3 do tabulky pro stavění čísel.



- Položte libovolné dílky pro stavění čísel číselnou stranou nahoru na základnu podle obrázku.



- Doplňte kartu vyplněním prázdných míst a určete každé číslo, které vytvoříte.



Matematický rozhovor

Co vytvoří čísla 5 a 3?

Tipy pro úspěch:

- Začněte s menšími čísly – až do 6 – protože ta se dětem snáze rozdělují na části. Jakmile si dítě zvykne, postupně přejděte k větším číslům.
- Karty jsou uspořádány podle úrovně, aby znázorňovaly obecnou obtížnost. Začněte stranou s rozdělenými dlaždicemi puzzle. Tato strana pomáhá dětem spoléhat se na známé dovednosti počítání, protože každé číslo je rozděleno na stejný počet částí. Například dlaždice 3 je rozdělena na 3 části, které vaše dítě dokáže spočítat.
- Upozorněte dítě na délku každého dílku, abyste mu pomohli představit si, jak spolu čísla souvisí. Všimněte si, že dílek s číslem 6 je stejně dlouhý jako 5 a 1 dohromady, 3 a 3 dohromady nebo šest jedniček v řadě.

Nummerbyggertavle Aktivitetsinstruktioner

0-3

Antal spillere: 1

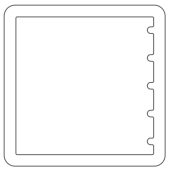
Færdighed: Opbygning af tal

(DA)

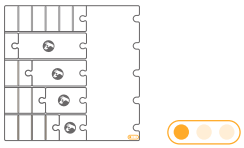
Formål:

Øv opbygning af tal (sammensætning) og opdeling af dem (dekomponering) ved hjælp af taltikker.

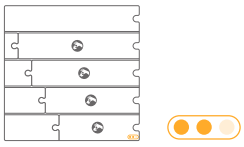
Det skal du bruge:



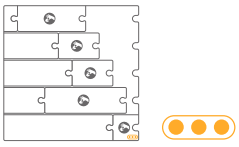
1 Taltavle



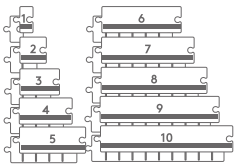
4 dobbeltsidede Niveau 1 taltavlekort



4 dobbeltsidede Niveau 2 taltavlekort



4 dobbeltsidede Niveau 3 taltavlekort



39 dobbeltsidede taltavlebrikker

Sådan spiller du spillet:

- Vælg et taltavlekort og læg det i taltavlen. Kortene er organiseret efter færdighed.

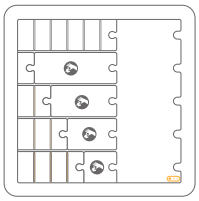
Niveau 1

Opbygning af tallene 6 til 9 ved hjælp af segmenterede brikker.
Tallet, der skal bygges, er det samme på hvert Niveau 1-kort.

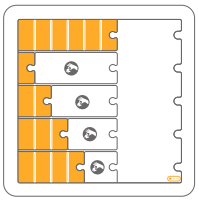
Matematiksnak

6 kan dannes af 1 og 5, 2 og 4 eller 3 og 3.

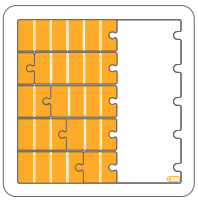
- Placer et hvilket som helst Niveau 1-kort i taltavlen.



- Placer taltavlebrikkerne med den segmenterede side opad på basen som vist.



- Fuldfør kortet ved at udfylde de tomme felter for at skabe det viste tal.



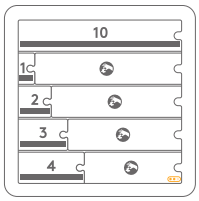
Niveau 2

Opbygning af tallet 10 ved hjælp af talbrikker.
Tallet, der skal bygges, er altid 10 på hvert Niveau 2-kort.

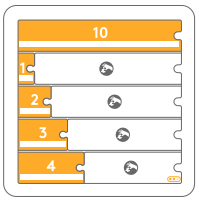
Matematiksnak

Hvor mange måder kan du lave 10 på?

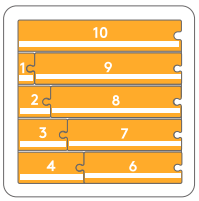
- Placer et hvilket som helst Niveau 2-kort i taltavlen.



- Placer taltavlebrikkerne med talsiden opad på basen som vist.



- Fuldfør kortet ved at udfylde de tomme felter for at bygge tallet 10.



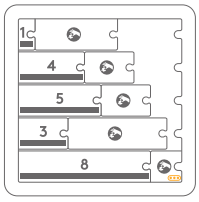
Niveau 3

Opbygning af forskellige tal.
Tallet, der skal bygges, ændres i hver række på hvert Niveau 3-kort.

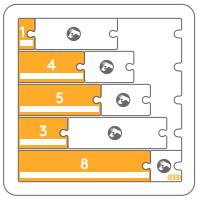
Matematiksnak

Hvad bliver tallene 5 og 3 til?

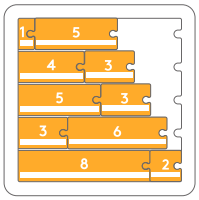
- Placer et hvilket som helst Niveau 3-kort i taltavlen.



- Placer taltavlebrikkerne med talsiden opad på basen som vist.



- Fuldfør kortet ved at udfylde de tomme felter og identificere hvert tal, du bygger.



Tip til spillesucces:

- Start med mindre tal — op til 6 — da disse er lettere for børn at dele op i dele. Når dit barn er trygt ved det, kan du gradvist gå videre til større tal.
- Kortene er organiseret efter niveau for at vise den generelle sværhedsgrad. Start med den segmenterede puslespilsflise. Denne side hjælper børn med at trække på velkendte tællefærdigheder, da hvert tal er opdelt i det antal lige store sektioner. For eksempel er 3-flisen opdelt i 3 dele, som dit barn kan tælle.
- Henled dit barns opmærksomhed på længden af hver flise for at hjælpe dem med at visualisere, hvordan tallene hænger sammen. Bemærk, at 6-flisen er lige så lang som 5 og 1 tilsammen, 3 og 3 tilsammen eller seks 1-tal i træk.

Numeronrakennustaulu Toimintaohjeet

0-3

Pelaajien määrä: 1

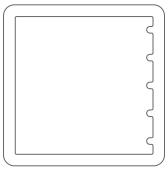
Taito: Numeroiden rakentaminen

(FI)

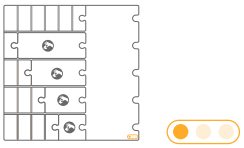
Tavoite:

Harjoittele numeroiden rakentamista (yhdistelemistä) ja purkamista (hajottamista) numerolaattojen avulla.

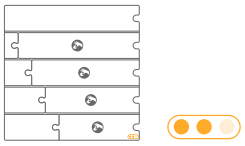
Mitä tarvitset:



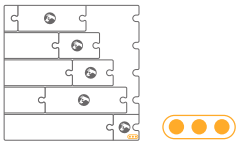
1 Numeronrakennustaulu



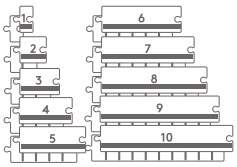
4 kaksipuolista Taso 1 numeronrakennuskorttia



4 kaksipuolista Taso 2 numeronrakennuskorttia



4 kaksipuolista Taso 3 numeronrakennuskorttia



39 kaksipuolista numeronrakennuslaattaa

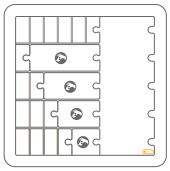
Peliohjeet:

- Valitse numeronrakennuskortti ja aseta se numeronrakennustauluun. Kortit on järjestetty taitotason mukaan.

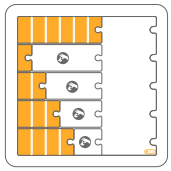
Taso 1

Numeroiden 6–9 rakentaminen segmentoitujen laattojen avulla.
Rakennettava numero on sama jokaisessa Taso 1 -kortissa.

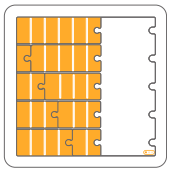
- Aseta mikä tahansa Taso 1 -kortti numeronrakennustauluun.



- Aseta numeronrakennuslaatat segmenttipuoli ylöspäin alustalle kuvan mukaisesti.



- Täydennä kortti täyttämällä tyhjät kohdat muodostaaksesi näytetyn numeron.



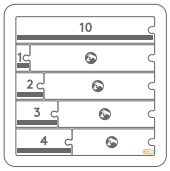
Matematiikkakeskustelu

6 voidaan muodostaa luvuista 1 ja 5, 2 ja 4 tai 3 ja 3.

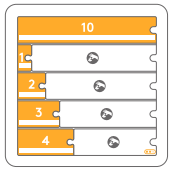
Taso 2

Numeron 10 rakentaminen numerolaattojen avulla.
Rakennettava numero on aina 10 jokaisessa Taso 2 -kortissa.

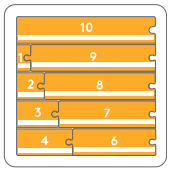
- Aseta mikä tahansa Taso 2 -kortti numeronrakennustauluun.



- Aseta numeronrakennuslaatat numeropuoli ylöspäin alustalle kuvan mukaisesti.



- Täydennä kortti täyttämällä tyhjät kohdat muodostaaksesi numeron 10.



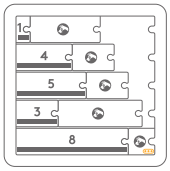
Matematiikkakeskustelu

Kuinka monella tavalla voit muodostaa luvun 10?

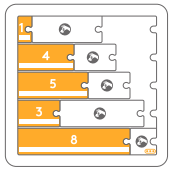
Taso 3

Erilaisten numeroiden rakentaminen.
Rakennettava numero muuttuu jokaisella rivillä jokaisessa Taso 3 -kortissa.

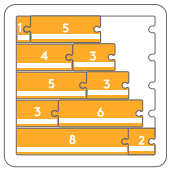
- Aseta mikä tahansa Taso 3 -kortti numeronrakennustauluun.



- Aseta numeronrakennuslaatat numeropuoli ylöspäin alustalle kuvan mukaisesti.



- Täydennä kortti täyttämällä tyhjät kohdat ja tunnista jokainen rakentamasi numero.



Matematiikkakeskustelu

Mitä luvut 5 ja 3 muodostavat?

Vinkkejä onnistumiseen:

- Aloita pienemmillä numeroilla — enintään 6 — sillä lasten on helpompi jakaa ne osiin. Kun lapsesi tuntee olonsa varmaksi, siirry vähitellen suurempiin numeroihin.
- Kortit on järjestetty tasojen mukaan yleisen vaikeusasteen osoittamiseksi. Aloita segmentoidulta palapelilaatan puolelta. Tämä puoli auttaa lapsia luottamaan tuttuihin laskutaitoihin, koska jokainen numero on jaettu moneen yhtä suureen osaan. Esimerkiksi 3-laatta on jaettu kolmeen osaan, jotka lapsesi voi laskea.
- Kiinnitä lapsesi huomio kunkin laatan pituuteen, jotta hän voi visualisoida, miten numerot liittyvät toisiinsa. Huomaa, että laatta 6 on yhtä pitkä kuin numerot 5 ja 1 yhteensä, numerot 3 ja 3 yhteensä tai kuusi ykköstä peräkkäin.

Πίνακας Δημιουργίας Αριθμών Οδηγίες Δραστηριότητας

0-3

Αριθμός παικτών: 1

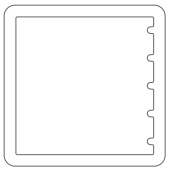
Δεξιότητα: Δημιουργία Αριθμών

(EL)

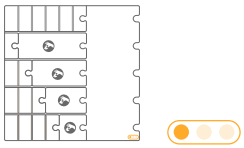
Στόχος:

Εξασκηθείτε στη δημιουργία αριθμών (σύνθεση) και στη διάσπασή τους (ανάλυση) χρησιμοποιώντας αριθμητικά πλακίδια.

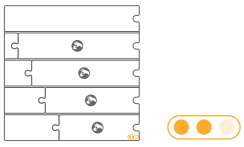
Τι θα χρειαστείτε:



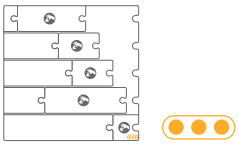
1 Πίνακας Δημιουργίας Αριθμών



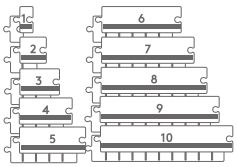
4 κάρτες διπλής όψης Επιπέδου 1



4 κάρτες διπλής όψης Επιπέδου 2



4 κάρτες διπλής όψης Επιπέδου 3



39 πλακίδια διπλής όψης Δημιουργίας Αριθμών

Πώς παίζεται:

- Επιλέξτε μια κάρτα Δημιουργίας Αριθμών και τοποθετήστε τη στον πίνακα. Οι κάρτες είναι οργανωμένες ανά δεξιότητα.

Επίπεδο 1

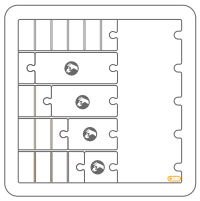
Δημιουργία αριθμών από το 6 έως το 9 χρησιμοποιώντας τμηματοποιημένα πλακίδια.

Ο αριθμός προς κατασκευή είναι ο ίδιος σε κάθε κάρτα Επιπέδου 1.

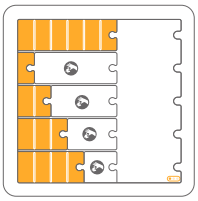
Μαθηματική Συζήτηση

Το 6 μπορεί να δημιουργηθεί από 1 και 5, 2 και 4 ή 3 και 3.

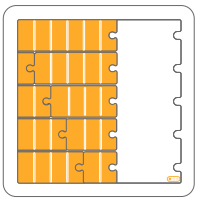
- Τοποθετήστε οποιαδήποτε κάρτα Επιπέδου 1 στον πίνακα.



- Τοποθετήστε τα πλακίδια με την τμηματοποιημένη πλευρά προς τα πάνω στη βάση όπως φαίνεται.



- Ολοκληρώστε την κάρτα συμπληρώνοντας τα κενά για να δημιουργήσετε τον εμφανιζόμενο αριθμό.



Επίπεδο 2

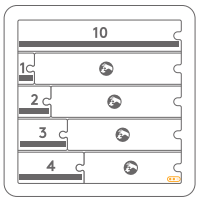
Δημιουργία του αριθμού 10 χρησιμοποιώντας αριθμητικά πλακίδια.

Ο αριθμός που πρέπει να δημιουργηθεί είναι πάντα το 10 σε κάθε κάρτα Επιπέδου 2.

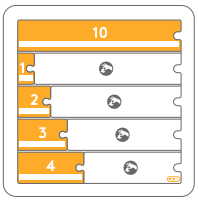
Μαθηματική Συζήτηση

Με πόσους τρόπους μπορείτε να φτιάξετε το 10;

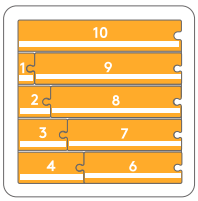
- Τοποθετήστε οποιαδήποτε κάρτα Επιπέδου 2 στον πίνακα.



- Τοποθετήστε τα πλακίδια με την αριθμητική πλευρά προς τα πάνω στη βάση όπως φαίνεται.



- Ολοκληρώστε την κάρτα συμπληρώνοντας τα κενά για να δημιουργήσετε τον αριθμό 10.



Επίπεδο 3

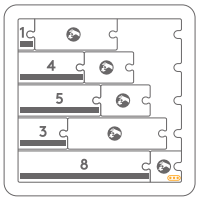
Δημιουργία διαφορετικών αριθμών.

Ο αριθμός αλλάζει σε κάθε σειρά κάθε κάρτας Επιπέδου 3.

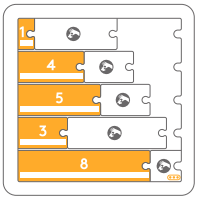
Μαθηματική Συζήτηση

Τι δημιουργούν οι αριθμοί 5 και 3;

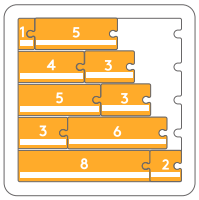
- Τοποθετήστε οποιαδήποτε κάρτα Επιπέδου 3 στον πίνακα.



- Τοποθετήστε τα πλακίδια με την αριθμητική πλευρά προς τα πάνω στη βάση όπως φαίνεται.



- Ολοκληρώστε την κάρτα συμπληρώνοντας τα κενά και αναγνωρίστε κάθε αριθμό που δημιουργείτε.



Συμβουλές για την επιτυχία:

- Ξεκινήστε με μικρότερους αριθμούς—έως 6—καθώς είναι πιο εύκολο για τα παιδιά να τους χωρίσουν σε μέρη. Μόλις το παιδί σας νιώσει άνετα, προχωρήστε σταδιακά σε μεγαλύτερους αριθμούς.
- Οι κάρτες είναι οργανωμένες ανά επίπεδο για να δείχνουν τη γενική δυσκολία. Ξεκινήστε με την πλευρά του πλακιδίου παζλ με τα τμήματα. Αυτή η πλευρά βοηθά τα παιδιά να βασιστούν σε οικείες δεξιότητες μέτρησης, καθώς κάθε αριθμός χωρίζεται σε τόσα ίσα τμήματα. Για παράδειγμα, το πλακίδιο 3 χωρίζεται σε 3 μέρη που το παιδί σας μπορεί να μετρήσει.
- Εστιάστε την προσοχή του παιδιού σας στο μήκος κάθε πλακιδίου για να το βοηθήσετε να οπτικοποιήσει πώς σχετίζονται οι αριθμοί μεταξύ τους. Παρατηρήστε ότι το πλακίδιο του 6 έχει το ίδιο μήκος με το 5 και το 1 μαζί, το 3 και το 3 μαζί ή έξι 1 στη σειρά.

Numuru veidotāju padome Aktivitātes instrukcijas

0-3

Spēlētāju skaits: 1

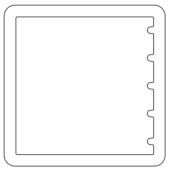
Prasme: Skaitļu veidošana

(LV)

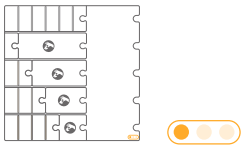
Mērķis:

Praktizējiet skaitļu veidošanu (salikšanu) un sadalīšanu (dekompozīciju), izmantojot skaitļu flīzītes.

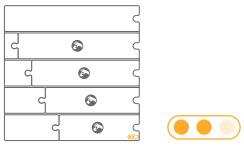
Kas jums būs nepieciešams:



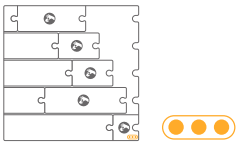
1 Skaitļu veidošanas tāfele



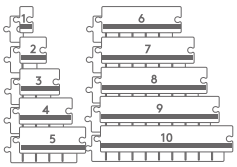
4 abpusējas 1. līmeņa kartītes



4 abpusējas 2. līmeņa kartītes



4 abpusējas 3. līmeņa kartītes



39 abpusējas skaitļu flīzītes

Kā spēlēt:

- Izvēlieties skaitļu veidošanas kartīti un ievietojiet to tāfelē. Kartītes ir sakārtotas pēc prasmēm.

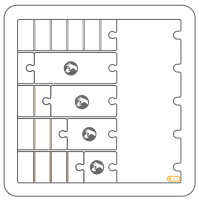
1. līmenis

Skaitļu no 6 līdz 9 veidošana, izmantojot segmentētas flīzītes.
Uz katras 1. līmeņa kārts būvējamais skaitlis ir vienāds.

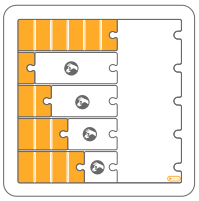
Matemātikas saruna

6 var izveidot no 1 un 5, 2 un 4 vai 3 un 3.

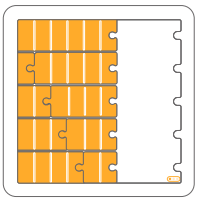
- Ievietojiet jebkuru 1. līmeņa kartīti tāfelē.



- Novietojiet skaitļu flīzītes ar segmentēto pusi uz augšu uz pamatnes, kā parādīts.



- Pabeidziet kartīti, aizpildot tukšās vietas, lai izveidotu norādīto skaitli.



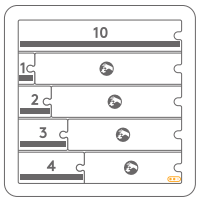
2. līmenis

Skaitļa 10 veidošana, izmantojot skaitļu flīzītes.
Veidojamais skaitlis vienmēr ir 10 katrā 2. līmeņa kartītē.

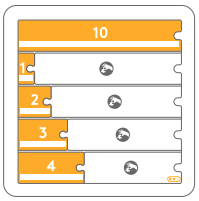
Matemātikas saruna

Cik dažādos veidos var izveidot 10?

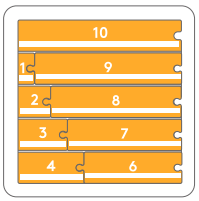
- Ievietojiet jebkuru 2. līmeņa kartīti tāfelē.



- Novietojiet skaitļu flīzītes ar skaitļu pusi uz augšu uz pamatnes, kā parādīts.



- Pabeidziet kartīti, aizpildot tukšās vietas, lai izveidotu skaitli 10.



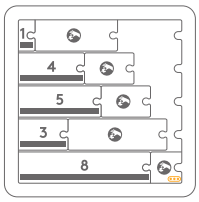
3. līmenis

Dažādu skaitļu veidošana.
Veidojamais skaitlis mainās katrā rindā katrā 3. līmeņa kartītē.

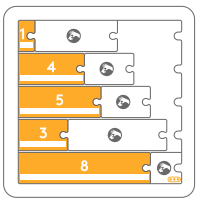
Matemātikas saruna

Ko veido skaitļi 5 un 3?

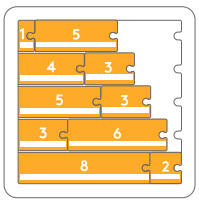
- Ievietojiet jebkuru 3. līmeņa kartīti tāfelē.



- Novietojiet skaitļu flīzītes ar skaitļu pusi uz augšu uz pamatnes, kā parādīts.



- Pabeidziet kartīti, aizpildot tukšās vietas un nosakiet katru izveidoto skaitli.



Padomi panākumiem:

- Sāciet ar mazākiem skaitļiem — līdz 6 —, jo bērniem tos ir vieglāk sadalīt daļās. Kad bērns ir pieradis pie lielākiem skaitļiem, pakāpeniski pārejiet uz lielākiem skaitļiem.
- Kārtis ir sakārtotas pēc līmeņiem, lai parādītu vispārējo grūtības pakāpi. Sāciet ar segmentēto puzles flīžu pusi. Šī puse palīdz bērniem paļauties uz pazīstamajām skaitīšanas prasmēm, jo katrs skaitlis ir sadalīts vienādās daļās. Piemēram, flīze 3 ir sadalīta 3 daļās, kuras jūsu bērns var saskaitīt.
- Pievērsiet bērna uzmanību katras flīzes garumam, lai palīdzētu viņam vizualizēt, kā skaitļi ir saistīti viens ar otru. Ievērojiet, ka flīzes ar 6 garums ir tikpat liels kā 5 un 1 kopā, 3 un 3 kopā vai seši 1 pēc kārtas.

Skaičių kūrimo lenta Veiklos instrukcijos

0-3

Žaidėjų skaičius: 1

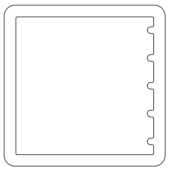
Įgūdis: Skaičių kūrimas

(LT)

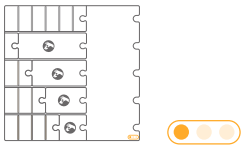
Tikslas:

Mokytis sudaryti skaičius (komponuoti) ir juos išskaidyti (dekomponuoti) naudojant skaičių plyteles.

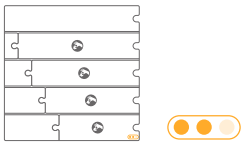
Ko jums reikės:



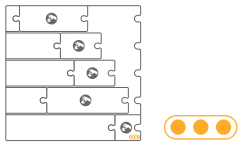
1 Skaičių kūrimo lenta



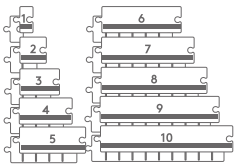
4 dvipusės 1 lygio skaičių kūrimo kortelės



4 dvipusės 2 lygio skaičių kūrimo kortelės



4 dvipusės 3 lygio skaičių kūrimo kortelės



39 dvipusės skaičių kūrimo plytelės

Kaip žaisti:

- Pasirinkite skaičių kūrimo kortelę ir įdėkite ją į lentą. Kortelės suskirstytos pagal įgūdžių lygį.

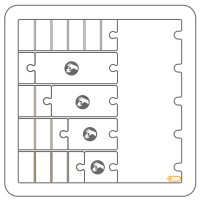
1 lygis

Skaičių nuo 6 iki 9 kūrimas naudojant segmentuotas plyteles.
Kiekvienoje 1 lygio kortelėje statomas skaičius yra toks pat.

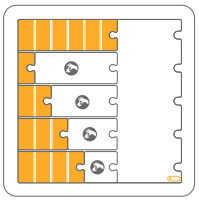
Matematinis pokalbis

6 galima sudaryti iš 1 ir 5, 2 ir 4 arba 3 ir 3.

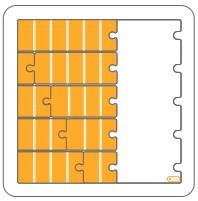
- Įdėkite bet kurią 1 lygio kortelę į skaičių kūrimo lentą.



- Padėkite skaičių kūrimo plyteles segmentuota puse į viršų ant pagrindo, kaip parodyta.



- Užpildykite tuščias vietas, kad sukurtumėte parodytą skaičių.



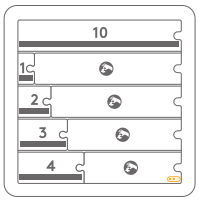
2 lygis

Skaičiaus 10 kūrimas naudojant skaičių plyteles.
Kiekvienoje 2 lygio kortelėje kuriamas skaičius visada yra 10.

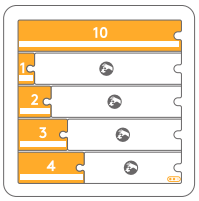
Matematinis pokalbis

Kiek būdų galite sudaryti 10?

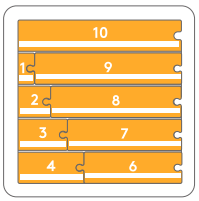
- Įdėkite bet kurią 2 lygio kortelę į skaičių kūrimo lentą.



- Padėkite skaičių kūrimo plyteles skaičių puse į viršų ant pagrindo, kaip parodyta.



- Užpildykite tuščias vietas, kad sukurtumėte skaičių 10.



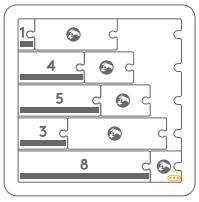
3 lygis

Skirtingų skaičių kūrimas.
Kuriamas skaičius keičiasi kiekvienoje 3 lygio kortelės eilutėje.

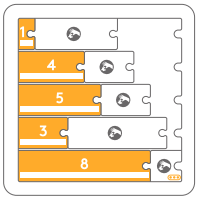
Matematinis pokalbis

Ką sudaro skaičiai 5 ir 3?

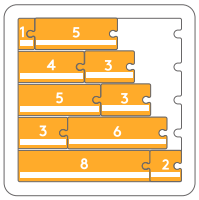
- Įdėkite bet kurią 3 lygio kortelę į skaičių kūrimo lentą.



- Padėkite skaičių kūrimo plyteles skaičių puse į viršų ant pagrindo, kaip parodyta.



- Užpildykite tuščias vietas ir įvardykite kiekvieną sukurtą skaičių.



Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

- Pradėkite nuo mažesnių skaičių — iki 6 — nes vaikams juos lengviau suskaidyti į dalis.
- Kortelės suskirstytos pagal lygius, kad būtų parodytas bendras sudėtingumas. Pradėkite nuo segmentuotos dėlionės plytelės pusės. Ši pusė padeda vaikams pasikliauti pažįstamais skaičiavimo įgūdžiais, nes kiekvienas skaičius yra padalintas į tiek lygių dalių. Pavyzdžiui, plytelė „3“ yra padalinta į 3 dalis, kurias jūsų vaikas gali suskaičiuoti.
- Atkreipkite vaiko dėmesį į kiekvienos plytelės ilgį, kad padėtumėte jam įsivaizduoti, kaip skaičiai yra susiję vienas su kitu. Atkreipkite dėmesį, kad plytelė 6 yra tokio pat ilgio, kaip 5 ir 1 kartu sudėjus, 3 ir 3 kartu sudėjus arba šeši vienetai iš eilės.

Tallbyggerbrett Aktivitetsinstruksjoner

0-3

Antall spillere: 1

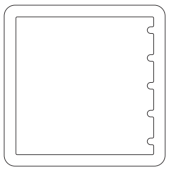
Ferdighet: Bygge tall

(NO)

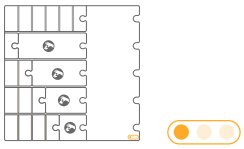
Mål:

Øv på å bygge tall (sette sammen) og dele dem opp (dekomponere) ved hjelp av tallbrikker.

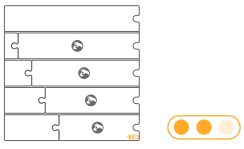
Hva du trenger:



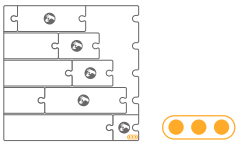
1 Tallbyggerbrett



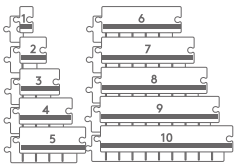
4 dobbeltsidige nivå 1 tallbyggerkort



4 dobbeltsidige nivå 2 tallbyggerkort



4 dobbeltsidige nivå 3 tallbyggerkort



39 dobbeltsidige tallbyggerbrikker

Slik spiller du:

- Velg et tallbyggerkort og legg det i tallbyggerbrettet. Kortene er organisert etter ferdighet.

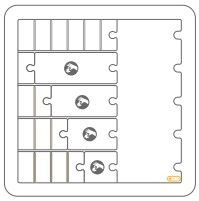
Nivå 1

Bygge tallene 6 til 9 ved hjelp av segmenterte brikker.
Tallet som skal bygges er det samme på hvert nivå 1-kort.

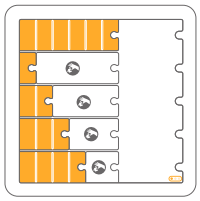
Matteprat

6 kan settes sammen av 1 og 5, 2 og 4 eller 3 og 3.

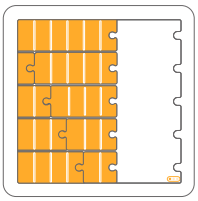
- Plasser et hvilket som helst nivå 1-kort i tallbyggerbrettet.



- Plasser tallbyggerbrikkene med den segmenterte siden opp på basen som vist.



- Fullfør kortet ved å fylle inn de tomme feltene for å lage tallet som vises.



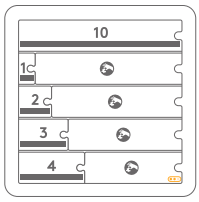
Nivå 2

Bygge tallet 10 ved hjelp av tallbrikker.
Tallet som skal bygges er alltid 10 på hvert nivå 2-kort.

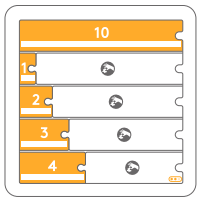
Matteprat

Hvor mange måter kan du lage 10 på?

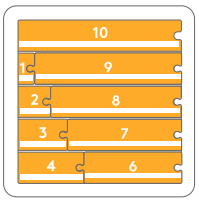
- Plasser et hvilket som helst nivå 2-kort i tallbyggerbrettet.



- Plasser tallbyggerbrikkene med tallsiden opp på basen som vist.



- Fullfør kortet ved å fylle inn de tomme feltene for å bygge tallet 10.



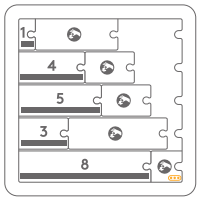
Nivå 3

Bygge forskjellige tall.
Tallet som skal bygges endres i hver rad på hvert nivå 3-kort.

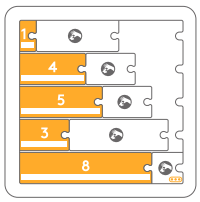
Matteprat

Hva blir tallene 5 og 3 til sammen?

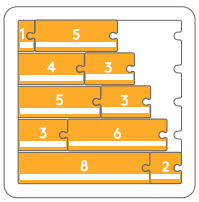
- Plasser et hvilket som helst nivå 3-kort i tallbyggerbrettet.



- Plasser tallbyggerbrikkene med tallsiden opp på basen som vist.



- Fullfør kortet ved å fylle inn de tomme feltene og identifisere hvert tall du bygger.



Tips for suksess:

- Start med mindre tall — opptil 6 — siden disse er lettere for barn å dele opp i deler.
- Kortene er organisert etter nivå for å vise generell vanskelighetsgrad. Start med den segmenterte siden av puslespillbrikken. Denne siden hjelper barn med å bruke kjente telleferdigheter, siden hvert tall er delt inn i så mange like deler. For eksempel er 3-brikken delt inn i 3 deler som barnet ditt kan telle.
- Gjør barnet ditt oppmerksom på lengden på hver brikke for å hjelpe dem med å visualisere hvordan tallene forholder seg til hverandre. Legg merke til at 6-brikke er like lang som 5 og 1 til sammen, 3 og 3 til sammen, eller seks 1-ere på rad.

Tablica do Budowania Liczb Instrukcje aktywności

0-3

Liczba graczy: 1

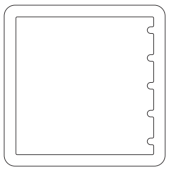
Umiejętność: Budowanie liczb

(PL)

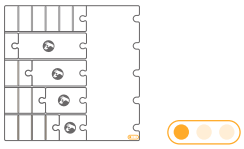
Cel:

Ćwicz budowanie liczb (składanie) i rozkładanie ich na części przy użyciu kafelków liczbowych.

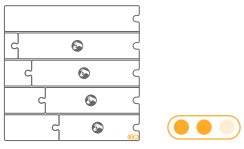
Czego będziesz potrzebować:



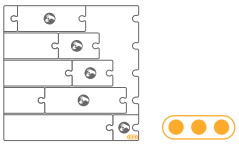
1 Tablica do Budowania Liczb



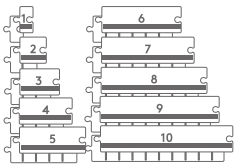
4 dwustronne karty Poziomu 1



4 dwustronne karty Poziomu 2



4 dwustronne karty Poziomu 3



39 dwustronnych kafelków liczbowych

Zasady gry:

- Wybierz kartę budowania liczb i umieść ją na tablicy. Karty są uporządkowane według umiejętności.

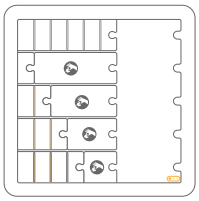
Poziom 1

Budowanie liczb od 6 do 9 przy użyciu segmentowanych kafelków.
Liczba do zbudowania jest taka sama na każdej karcie poziomu 1.

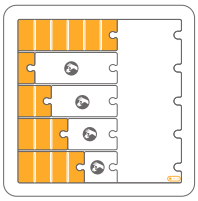
Rozmowa matematyczna

6 can be made up of 1 and 5, 2 and 4, or 3 and 3.

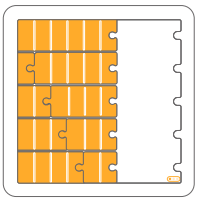
- Umieść dowolną kartę Poziomu 1 na tablicy.



- Umieść kafelki segmentowaną stroną do góry na podstawie zgodnie z ilustracją.



- Uzupełnij kartę, wpisując brakujące liczby, aby utworzyć pokazany numer.



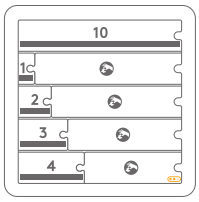
Poziom 2

Budowanie liczby 10 przy użyciu kafelków liczbowych.
Na każdej karcie Poziomu 2 budowaną liczbą jest zawsze 10.

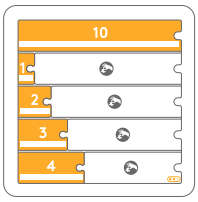
Rozmowa matematyczna

Na ile sposobów możesz utworzyć 10?

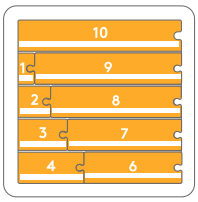
- Umieść dowolną kartę Poziomu 2 na tablicy.



- Umieść kafelki stroną z liczbami do góry zgodnie z ilustracją.



- Uzupełnij kartę, aby utworzyć liczbę 10.



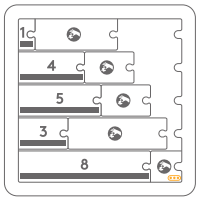
Poziom 3

Budowanie różnych liczb.
Budowana liczba zmienia się w każdym rzędzie karty Poziomu 3.

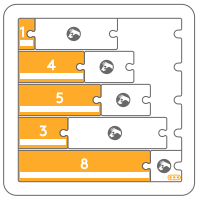
Rozmowa matematyczna

Co tworzą liczby 5 i 3?

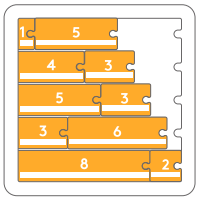
- Umieść dowolną kartę Poziomu 3 na tablicy.



- Umieść kafelki stroną z liczbami do góry zgodnie z ilustracją.



- Uzupełnij kartę i nazwij każdą utworzoną liczbę.



Wskazówki:

- Zacznij od mniejszych liczb — do 6 — ponieważ dzieciom łatwiej podzielić je na części.
- Karty są uporządkowane według poziomów, co pozwala zorientować się w ogólnym stopniu trudności. Rozpocznij od strony z podzielonymi elementami układanki. Strona ta pomaga dzieciom oprzeć się na znanych im umiejętnościach liczenia, ponieważ każda cyfra jest podzielona na tyle równych części, ile wynosi jej wartość. Na przykład element z cyfrą 3 jest podzielony na trzy części, które dziecko może policzyć.
- Zwróć uwagę dziecka na długość każdego klocka, aby pomóc mu zwizualizować, jak liczby mają się do siebie. Zauważ, że klocek z liczbą 6 jest tak samo długi jak klocki 5 i 1 połączone ze sobą, klocki 3 i 3 połączone ze sobą, bądź sześć klocków z liczbą 1 ułożonych w rzędzie.

Tablă pentru Construirea Numerelor
Instrucțiuni pentru activitate



Număr de jucători: 1

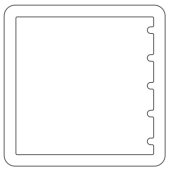
Abilitate: Construirea numerelor

(RO)

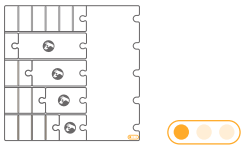
Obiectiv:

Exersați construirea numerelor (compunerea) și descompunerea lor folosind plăcuțe numerice.

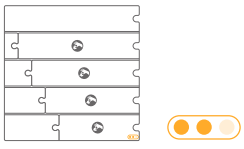
De ce veți avea nevoie:



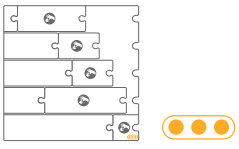
1 Tablă pentru Construirea Numerelor



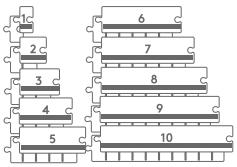
4 carduri față-verso Nivelul 1



4 carduri față-verso Nivelul 2



4 carduri față-verso Nivelul 3



39 plăcuțe numerice față-verso

Cum se joacă:

- Alegeți un card pentru construirea numerelor și puneți-l pe tablă. Cardurile sunt organizate după abilitate.

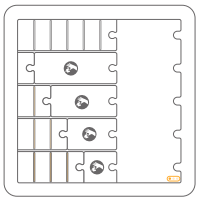
Nivelul 1

Construirea numerelor de la 6 la 9 folosind plăcuțe segmentate.
Numărul de construit este același pe fiecare carte de Nivel 1.

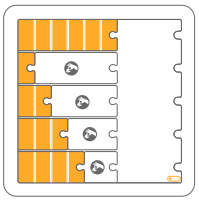
Discuție matematică

6 poate fi format din 1 și 5, 2 și 4 sau 3 și 3.

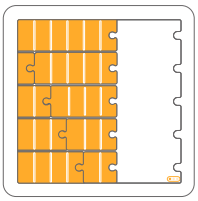
- Puneți orice card Nivelul 1 pe tablă.



- Așezați plăcuțele cu partea segmentată în sus pe bază, conform imaginii.



- Completați cardul umplând spațiile goale pentru a crea numărul afișat.



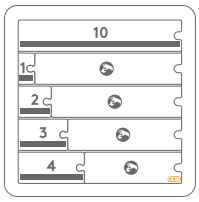
Nivelul 2

Construirea numărului 10 folosind plăcuțe numerice.
Numărul construit este întotdeauna 10 pe fiecare card Nivelul 2.

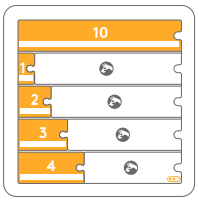
Discuție matematică

În câte moduri puteți forma numărul 10?

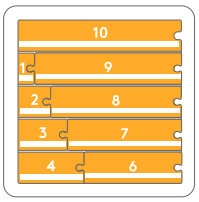
- Puneți orice card Nivelul 2 pe tablă.



- Așezați plăcuțele cu partea numerică în sus pe bază, conform imaginii.



- Completați cardul pentru a construi numărul 10.



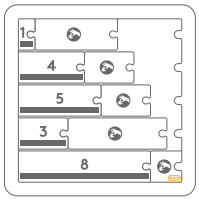
Nivelul 3

Construirea diferitelor numere.
Numărul construit se schimbă pe fiecare rând al cardurilor Nivelul 3.

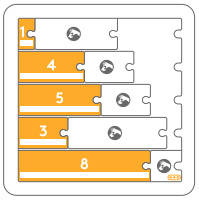
Discuție matematică

Ce formează numerele 5 și 3?

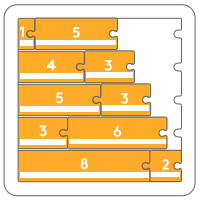
- Puneți orice card Nivelul 3 pe tablă.



- Așezați plăcuțele cu partea numerică în sus pe bază, conform imaginii.



- Completați cardul și identificați fiecare număr construit.



Sfaturi pentru succes:

- Începeți cu numere mai mici — până la 6 — deoarece copiilor le este mai ușor să le împartă în părți.
- Cărțile sunt organizate pe niveluri pentru a arăta dificultatea generală. Începeți cu partea segmentată a plăcuței puzzle. Această parte îi ajută pe copii să se bazeze pe abilitățile de numărare familiare, deoarece fiecare număr este împărțit în tot atâtea secțiuni egale. De exemplu, plăcuța cu numărul 3 este împărțită în 3 părți pe care copilul dumneavoastră le poate număra.
- Atrageți atenția copilului asupra lungimii fiecărei plăcuțe pentru a-l ajuta să vizualizeze cum se raportează numerele între ele. Observați că plăcuța cu 6 este la fel de lungă ca 5 și 1 la un loc, ca 3 și 3 la un loc sau ca șase numere 1 la rând.

Tabuľa na skladanie čísel Pokyny k aktivite

0-3

Število igralcev: 1

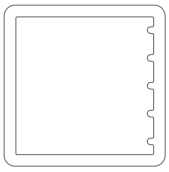
Zručnosť: Skladanie čísel

(SK)

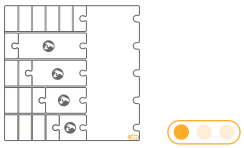
Cieľ:

Precvičovanie skladania čísel (kompozícia) a ich rozkladania (dekompozícia) pomocou číselných dielikov.

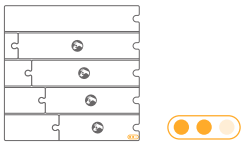
Čo budete potrebovať:



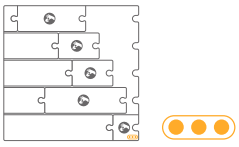
1 Tabuľa na skladanie čísel



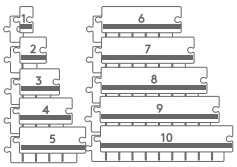
4 obojstranné karty Úroveň 1



4 obojstranné karty Úroveň 2



4 obojstranné karty Úroveň 3



39 obojstranných číselných dielikov

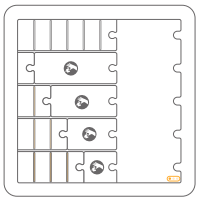
Ako hrať:

- Vyberte kartu na skladanie čísel a vložte ju do tabule. Karty sú usporiadané podľa zručností.

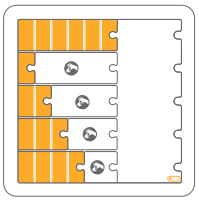
Úroveň 1

Skladanie čísel od 6 do 9 pomocou segmentovaných dielikov.
Číslo, ktoré sa má postaviť, je na každej karte 1. úrovne rovnaké.

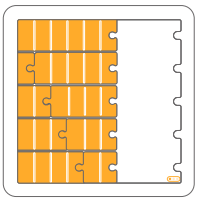
- Vložte ľubovoľnú kartu Úrovne 1 do tabule.



- Položte číselné dieliky segmentovanou stranou nahor na základňu podľa obrázka.



- Doplňte kartu vyplnením prázdnych miest a vytvorte zobrazené číslo.



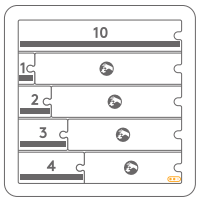
Matematický rozhovor

6 možno vytvoriť z 1 a 5, 2 a 4 alebo 3 a 3.

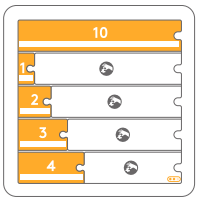
Úroveň 2

Skladanie čísla 10 pomocou číselných dielikov.
Číslo, ktoré sa skladá, je vždy 10 na každej karte Úrovne 2.

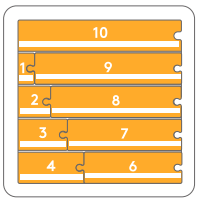
- Vložte ľubovoľnú kartu Úrovne 2 do tabule.



- Položte číselné dieliky číselnou stranou nahor na základňu podľa obrázka.



- Doplňte kartu vyplnením prázdnych miest a vytvorte číslo 10.



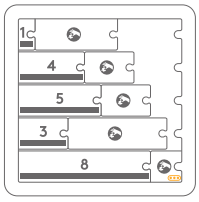
Matematický rozhovor

Koľkými spôsobmi môžete vytvoriť číslo 10?

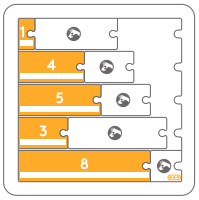
Úroveň 3

Skladanie rôznych čísel.
Číslo, ktoré sa skladá, sa mení v každom riadku kariet Úrovne 3.

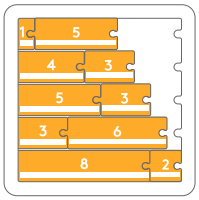
- Vložte ľubovoľnú kartu Úrovne 3 do tabule.



- Položte číselné dieliky číselnou stranou nahor na základňu podľa obrázka.



- Doplňte kartu a pomenujte každé vytvorené číslo.



Matematický rozhovor

Čo vytvoria čísla 5 a 3?

Tipy pre úspech:

- Začnite s menšími číslami — do 6 — pretože pre deti je jednoduchšie rozdeliť ich na časti.
- Karty sú usporiadané podľa úrovne, aby znázorňovali všeobecnú náročnosť. Začnite stranou s segmentovanými dlaždicami puzzle. Táto strana pomáha deťom spoliehať sa na známe počítacie zručnosti, pretože každé číslo je rozdelené na určitý počet rovnakých častí. Napríklad dlaždica 3 je rozdelená na 3 časti, ktoré vaše dieťa dokáže spočítať.
- Upriamte pozornosť dieťaťa na dĺžku každej dlaždice, aby si lepšie predstavilo, ako čísla spolu súvisia. Všimnite si, že dlaždica so 6 je rovnako dlhá ako kombinácia 5 a 1, kombinácia 3 a 3 alebo šesť jednotiek v rade.

Tabla za sestavljanje števil Navodila za dejavnost

0-3

Število igralcev: 1

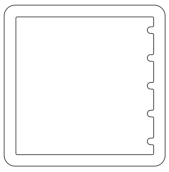
Spretnost: Sestavljanje števil

(SL)

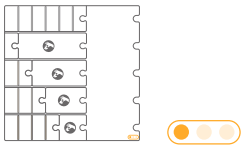
Cilj:

Vadite sestavljanje števil (kompozicija) in njihovo razstavljanje (dekompozicija) s pomočjo številskih ploščic.

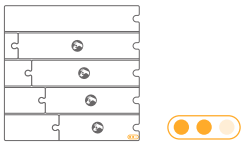
Kaj potrebujete:



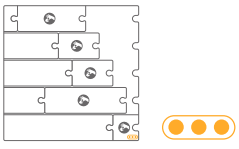
1 Tabla za sestavljanje števil



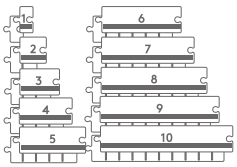
4 dvostranske kartice Stopnja 1



4 dvostranske kartice Stopnja 2



4 dvostranske kartice Stopnja 3



39 dvostranskih številskih ploščic

Kako igrati:

- Izberite kartico za sestavljanje števil in jo vstavite v tablo. Kartice so organizirane po spretnostih.

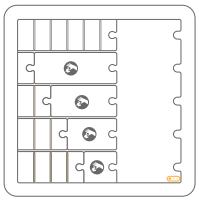
Stopnja 1

Sestavljanje števil od 6 do 9 z uporabo segmentiranih ploščic.
Število za gradnjo je enako na vsaki kartici 1. ravni.

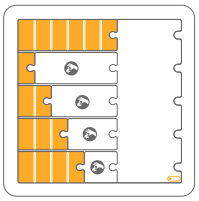
Matematični pogovor

6 lahko sestavimo iz 1 in 5, 2 in 4 ali 3 in 3.

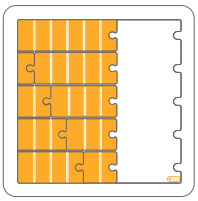
- Vstavite poljubno kartico Stopnje 1 v tablo.



- Postavite številske ploščice s segmentirano stranjo navzgor na podlago, kot je prikazano.



- Dokončajte kartico z izpolnjevanjem praznih mest za ustvarjanje prikazanega števila.



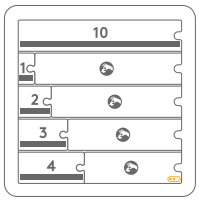
Stopnja 2

Sestavljanje števila 10 s številskimi ploščicami.
Število, ki ga sestavljate, je vedno 10 na vsaki kartici Stopnje 2.

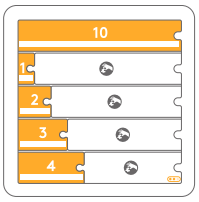
Matematični pogovor

Na koliko načinov lahko sestavite 10?

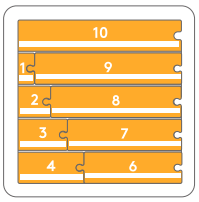
- Vstavite poljubno kartico Stopnje 2 v tablo.



- Postavite številske ploščice s številčno stranjo navzgor na podlago, kot je prikazano.



- Dokončajte kartico z izpolnjevanjem praznih mest za sestavo števila 10.



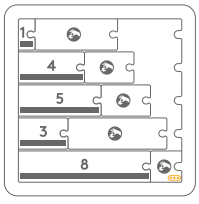
Stopnja 3

Sestavljanje različnih števil.
Število, ki ga sestavljate, se spreminja v vsaki vrstici kartic Stopnje 3.

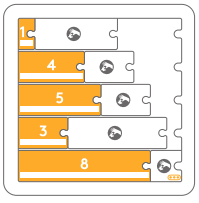
Matematični pogovor

Kaj ustvarita števili 5 in 3?

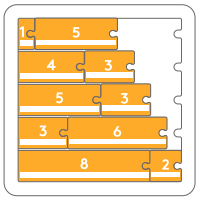
- Vstavite poljubno kartico Stopnje 3 v tablo.



- Postavite številske ploščice s številčno stranjo navzgor na podlago, kot je prikazano.



- Dokončajte kartico in poimenujte vsako ustvarjeno število.a



Nasveti za uspeh:

- Začnite z manjšimi števili — do 6 — saj jih otroci lažje razdelijo na dele.
- Kartice so razvrščene po stopnjah, da prikažejo splošno težavnost. Začnite s stranjo s segmentiranimi ploščicami sestavljanke. Ta stran pomaga otrokom, da se zanesejo na znane veščine štetja, saj je vsako število razdeljeno na toliko enakih delov. Na primer, ploščica s 3 je razdeljena na 3 dele, ki jih lahko vaš otrok prešteje.
- Otroka opozorite na dolžino vsake ploščice, da si bo lažje predstavljal, kako so številke povezane med seboj. Upoštevajte, da je ploščica s 6 tako dolga kot 5 in 1 skupaj, 3 in 3 skupaj ali šest enic v vrsti.

Sifferbyggarbräda Aktivitetsinstruktioner

0-3

Antal spelare: 1

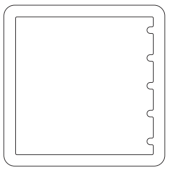
Färdighet: Bygga tal

(SV)

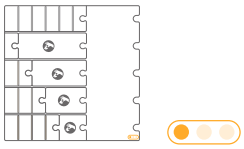
Mål:

Öva på att bygga tal (komponera) och dela upp dem (dekomponera) med hjälp av sifferbrickor.

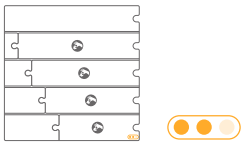
Vad du behöver:



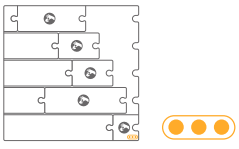
1 Sifferbyggarbräda



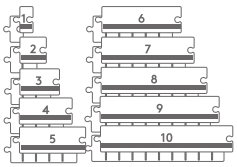
4 dubbelsidiga nivå 1-kort



4 dubbelsidiga nivå 2-kort



4 dubbelsidiga nivå 3-kort



39 dubbelsidiga sifferbrickor

Hur man spelar:

- Välj ett sifferbyggarkort och placera det i sifferbyggarbrädan. Korten är organiserade efter färdighet.

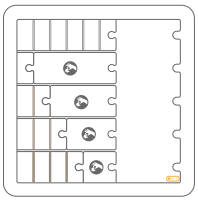
Nivå 1

Bygga talen 6 till 9 med segmenterade brickor.
Numret som ska byggas är detsamma på varje Nivå 1-kort.

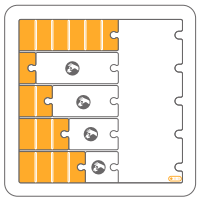
Maths Talk

6 kan byggas av 1 och 5, 2 och 4 eller 3 och 3.

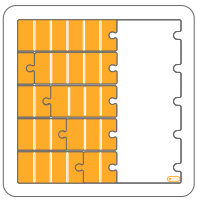
- Placera valfritt nivå 1-kort i sifferbyggarbrädan.



- Placera sifferbrickorna med den segmenterade sidan uppåt på basen enligt bilden.



- Fyll i de tomma rutorna för att skapa talet som visas.



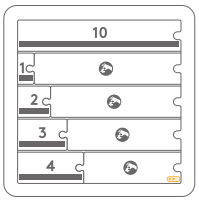
Nivå 2

Bygga talet 10 med sifferbrickor.
Talet som ska byggas är alltid 10 på varje nivå 2-kort.

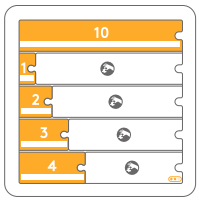
Maths Talk

Hur många sätt kan du göra 10 på?

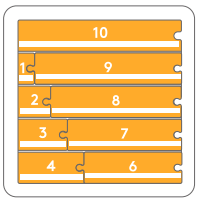
- Placera valfritt nivå 2-kort i sifferbyggarbrädan.



- Placera sifferbrickorna med nummersidan uppåt på basen enligt bilden.



- Fyll i de tomma rutorna för att bygga talet 10.



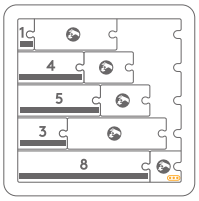
Nivå 3

Bygga olika tal.
Talet som ska byggas ändras i varje rad på varje nivå 3-kort.

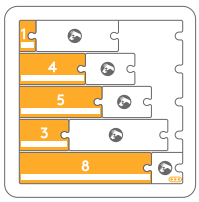
Maths Talk

Vad blir talen 5 och 3 tillsammans?

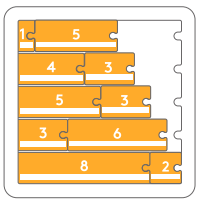
- Placera valfritt nivå 3-kort i sifferbyggarbrädan.



- Placera sifferbrickorna med nummersidan uppåt på basen enligt bilden.



- Fyll i de tomma rutorna och identifiera varje tal du bygger.



Tips för att lyckas:

- Börja med mindre tal — upp till 6 — eftersom dessa är lättare för barn att dela upp i delar.
- Korten är organiserade efter nivå för att visa den allmänna svårighetsgraden. Börja med den segmenterade pusselrutans sida. Denna sida hjälper barn att förlita sig på bekanta räknefärdigheter, eftersom varje nummer är uppdelat i lika många sektioner. Till exempel är 3-rutan uppdelad i 3 delar som ditt barn kan räkna.
- Rikta ditt barns uppmärksamhet på längden på varje ruta för att hjälpa dem att visualisera hur tal relaterar till varandra. Lägg märke till att 6-rutan är lika lång som 5 och 1 tillsammans, 3 och 3 tillsammans, eller sex ettor i rad.

Numbriehituse laud Tegevuse juhised

0-3

Mängijate arv: 1

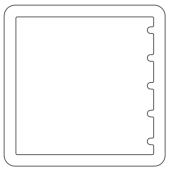
Oskus: Numbrite ehitamine

(ET)

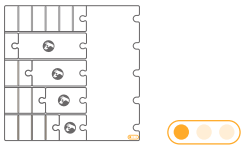
Eesmärk:

Harjutage numbrite koostamist ja lahtivõtmist numbriplaatide abil.

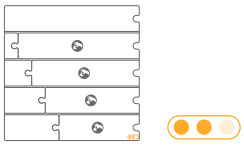
Mida vajad:



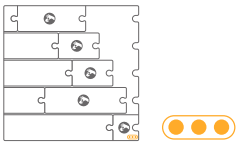
1 Numbriehituse laud



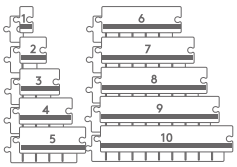
4 kahepoolset 1. taseme kaarti



4 kahepoolset 2. taseme kaarti



4 kahepoolset 3. taseme kaarti



39 kahepoolset numbriplaati

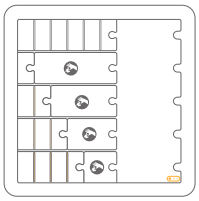
Kuidas mängida:

- Valige numbriehituse kaart ja asetage see lauale. Kaardid on korraldatud oskuste järgi.

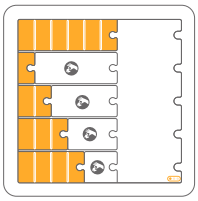
1. tase

Numbrite 6 kuni 9 ehitamine segmentidega plaatide abil.
Ehitatav arv on igal 1. taseme kaardil sama.

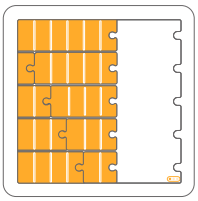
- Asetage ükskõik milline 1. taseme kaart lauale.



- Asetage numbriplaadid segmentidega pool ülespoole alusele vastavalt pildile.



- Täitke tühjad kohad, et luua näidatud number.



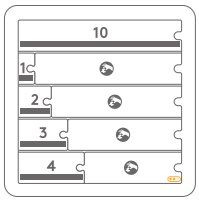
Matemaatiline vestlus

6 možno vytvoriť z 1 a 5, 2 a 4 alebo 3 a 3.

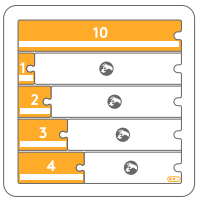
2. tase

Arvu 10 ehitamine numbriplaatide abil.
Ehitatav number on alati 10 igal 2. taseme kaardil.

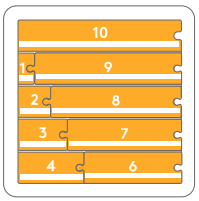
- Asetage ükskõik milline 2. taseme kaart lauale.



- Asetage numbriplaadid numbripoolega ülespoole alusele vastavalt pildile.



- Täitke tühjad kohad, et moodustada arv 10.



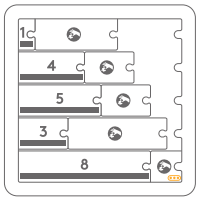
Matemaatiline vestlus

Mitmel viisil saab moodustada arvu 10?

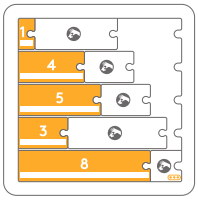
3. tase

Erinevate numbrite ehitamine.
Ehitatav number muutub igas 3. taseme kaardi reas.

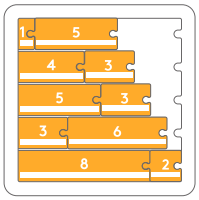
- Asetage ükskõik milline 3. taseme kaart lauale.



- Asetage numbriplaadid numbripoolega ülespoole alusele vastavalt pildile.



- Täitke tühjad kohad ja nimetage iga loodud number.



Matematický rozhovor

Mida moodustavad numbrid 5 ja 3?

Nõuanded eduks:

- Alustage väiksemate numbritega — kuni 6 — sest lastel on neid lihtsam osadeks jagada.
- Kaardid on tasemete kaupa järjestatud, et näidata üldist raskusastet. Alustage segmenteeritud pusleplaadi küljest. See külg aitab lastel toetuda tuttavatele loendamise oskustele, kuna iga number on jagatud võrdseteks osadeks. Näiteks plaat 3 on jagatud kolmeks osaks, mida teie laps saab lugeda.
- Juhi lapse tähelepanu iga plaadi pikkusele, et aidata tal visualiseerida, kuidas numbrid üksteisega on seotud. Pane tähele, et plaat 6 on sama pikk kui 5 ja 1 kokku, 3 ja 3 kokku või kuus järjestikust 1-st.

Total Up Train Game Instructions

0-3

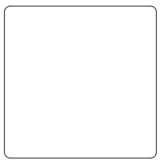
Number of Players: 2-3
Skill: Introduction to Addition & Subtraction

(EN)

What You'll Need:



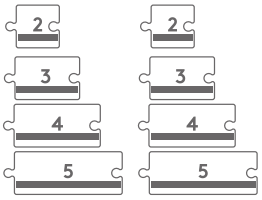
1 spinner


1 storage tray


1 train engine for each player



22 "1" Number Builder tiles



2 each of the "2," "3," "4," and "5" Number Builder tiles

Addition Mode

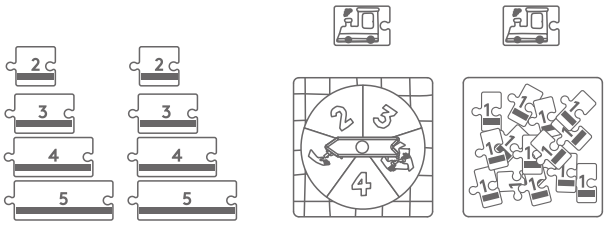
Number of Players: 2-3

Objective:

Build early addition skills by collecting 1s, adding them together, and trading them in for longer train cars. Build the longest train to win.

Setup:

- Make a railyard with two each of the following Number Builder tiles: 2, 3, 4, and 5. These are your train cars.
- Place all 1s in the storage tray and the spinner in the center of your play area.
- Each player selects an engine.



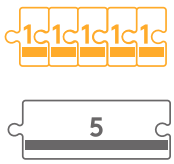
How to Play:

Spin the spinner. The player who gets the highest number goes first. Spin again if you land on a space that isn't a number.

- Spin the spinner.
- If you land on:
  - 2, 3, or 4—Collect that many 1s from the tray and place them in front of you. Don't connect them to your train!

  
  Pick another player and give them a 1 from the tray.

  
  Everyone takes a 1 from the tray.
- Exchange your 1s for longer train cars from the railyard. Encourage your child to align the 1s under the train car they're exchanging them for and count out each one before making their exchange.
- Attach any new cars to your train, and return the 1s you exchanged to the tray.
- Pass the spinner to the next player.



Five 1s are the same as this one number 5 rail car - can you see why?



If you can't make an exchange - or you want to keep saving up for bigger train cars - your turn ends.

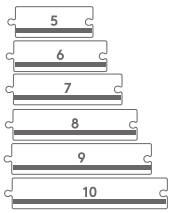
Remember, only train cars from the railyard can be connected to your train - 1s don't count toward your train's length.

Winning the Game:

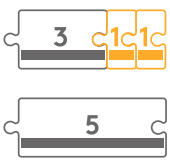
The game ends when all train cars from the railyard are gone. Compare trains - whoever has the longest train wins. If you end up with the same length train as someone else, congrats - you both win!

Additional Ways to Play:

- For practice with bigger numbers, set up the railyard with one each of the number tiles 5-10, or make a railyard of your own.
- For counting on, you can play a variant of the game that allows players to combine 1s with other train cars they've already accumulated in order to exchange them for a longer car.



For example, if you have a 3 car connected to your engine and you have two 1s, you can add them together and exchange them all for a 5 car.



Tips for Success:

When playing the variant described in "Additional Ways To Play," encourage your child to count on to the total, starting with the number on the railcar. This is called "counting on."

- "You can combine the 3 car with two 1s to make a new number. Let's count it out to see what it is. We start with 3, then add two more, one at a time: 3... 4, 5."

Incorporate maths talk about addition into play by asking questions and narrating your thoughts for your child:

- "I'm going to connect these five 1s and exchange them for the number 5 train car. See how they're the same length?"
- "How many 1s do you have right now? How many more 1s do you need to get the 5 car?"
- "If you have two 1s, and you just spun a 4, how long is your train car?"

Total Up Train Game Instructions

0-3

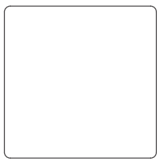
Number of Players: 2-3
Skill: Introduction to Addition & Subtraction

(EN)

What You'll Need:



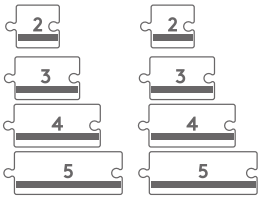
1 spinner


1 storage tray


1 train engine for each player



22 "1" Number Builder tiles



2 each of the "2," "3," "4," and "5" Number Builder tiles

Subtraction Mode

Number of Players: 2

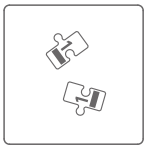
Objective:

Build early subtraction skills by taking 1s away from your train. Unload your train the fastest to win.

Setup:

- Load ten 1s on each train engine.
- Place the remaining 1s in the tray.






How to Play:

Spin the spinner. The player who gets the lowest number goes first. Spin again if you land on a space that isn't a number.

- Spin the spinner.
- If you land on:
  - 2, 3, or 4 - Remove that many 1s from your train car.


Pick another player and give them a 1 from storage. They must add it to their train.

Both players take a 1 from storage and add it to their train.

- Pass the spinner to the next player.

Winning the Game:

The game ends when one player has unloaded all of their 1s. That player wins!

Note: if you spin an amount that's greater than the number of 1s you have left, that still counts.

Tips for Success:

Use maths talk to get your child thinking about subtraction and the vocabulary used to describe it:

- "Look at these two groups of 1s. Which one has more? How many more does it have than the other?"
- "If I want to catch up to you, what number do I need to spin?"
- "How many 1s do you have now? What if you spin and get a 4 next time?"
- "How much longer is your train than mine?"
- "You have ____ 1s. If you spin a ___, how many will you have left?"
- "What do you need to spin to remove all your 1s?"

Comboio dos Números Instruções do Jogo



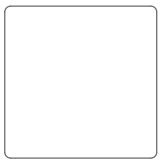
Número de jogadores: 2-3
Habilidade: Introdução à Adição e Subtração

(PT)

O que vais precisar:



1 roleta



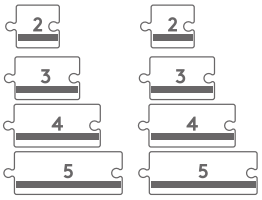
1 tabuleiro de arrumação



1 locomotiva para cada jogador



22 peças "1"



2 de cada uma das peças "2", "3", "4" e "5"

Modo de Adição

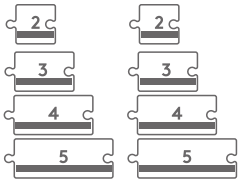
Número de jogadores: 2-3

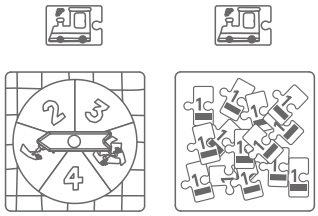
Objetivo do jogo:

Desenvolve competências iniciais de adição ao colecionar uns, somando-os e trocando-os por carruagens mais longas. Constrói o comboio mais longo para ganhares.

Preparação:

- Cria uma estação com duas de cada uma das seguintes peças: 2, 3, 4 e 5. Estas são as tuas carruagens.
- Coloca todos os uns no tabuleiro de arrumação e a roleta no centro da área de jogo.
- Cada jogador escolhe uma locomotiva.





Como jogar:

Spin the spinner. The player who gets the highest number goes first. Spin again if you land on a space that isn't a number.

- Roda a roleta.
- Se calhares em:
  - 2, 3 ou 4: Recolhe esse número de uns do tabuleiro e coloca-os à tua frente. Não os ligues ao teu comboio!



Escolhe outro jogador e dá-lhe um 1 do tabuleiro.



Todos tiram um 1 do tabuleiro.

- Troca os teus uns por carruagens mais longas na estação.
- Encoraja a criança a alinhar os uns por baixo da carruagem pela qual os vai trocar e a contar cada um antes de fazer a troca. Liga as novas carruagens ao teu comboio e devolve os uns trocados ao tabuleiro.
- Passa a roleta ao jogador seguinte.





Cinco uns são o mesmo que esta carruagem número 5 — consegues ver porquê?



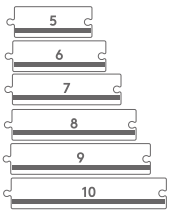
Se não puderes fazer uma troca ou se quiseres continuar a poupar para carruagens maiores, o teu turno termina.
Lembra-te, apenas as carruagens da estação podem ser ligadas ao teu comboio – os uns não contam para o comprimento do comboio.

Vencer o jogo:

O jogo termina quando todas as carruagens da estação acabarem. Comparai os comboios – quem tiver o comboio mais longo ganha.
Se o teu comboio tiver o mesmo comprimento do de outro jogador, parabéns, ganham ambos!

Outras Formas de Jogar:

- Para praticares com números maiores, prepara a estação com uma de cada uma das peças do 5 ao 10, ou cria a tua própria estação.
- Para o método de "contar a partir de", podes jogar uma variante do jogo que



permite aos jogadores combinar uns com outras carruagens que já tenham acumulado de forma a trocá-las por uma carruagem mais longa.

- Exemplo: se tiveres uma carruagem 3 ligada à tua locomotiva e tiveres dois uns, podes somá-los e trocar tudo por uma carruagem 5.





Dicas para o sucesso:

Ao jogar a variante descrita em "Outras Formas de Jogar", encoraja a criança a contar a partir do total, começando pelo número na carruagem. Isto chama-se "contar a partir de".

- "Podes combinar a carruagem 3 com dois uns para fazer um novo número. Vamos contar para ver qual é. Começamos com o 3 e depois somamos mais dois, um de cada vez: 3... 4, 5."

Incorpora conversas matemáticas sobre a adição durante o jogo ao fazer perguntas e narrar os teus pensamentos para a criança:

- "Vou ligar estes cinco uns e trocá-los pela carruagem número 5. Vês como têm o mesmo comprimento?"
- "Quantos uns tens agora? De quantos mais uns precisas para obter a carruagem 5?"
- "Se tiveres dois uns e acabares de tirar um 4 na roleta, qual será o comprimento da tua carruagem?"

Total Up Train Game Instructions

0-3

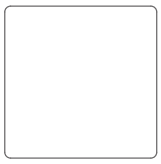
Número de jogadores: 2-3
Habilidade: Introduction to Addition & Subtraction

(PT)

O que vais precisar:



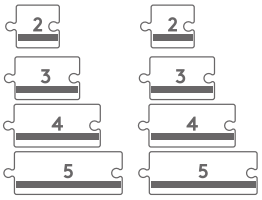
1 roleta


1 tabuleiro de arrumação


1 locomotiva para cada jogador



22 peças "1"



2 de cada uma das peças "2", "3", "4" e "5"

Modo de Subtração

Número de Jogadores: 2

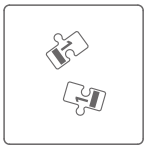
Objetivo do jogo:

Desenvolve competências iniciais de subtração ao retirares uns do teu comboio. Descarrega o teu comboio o mais depressa possível para ganhares.

Preparação:

- Carrega dez uns em cada locomotiva.
- Coloca os restantes uns no tabuleiro.







Como jogar:

Roda a roleta. O jogador que obtiver o número mais baixo começa. Volta a rodar se calhares num espaço que não seja um número.

- Roda a roleta.
- Se calhares em:
  - 2, 3 ou 4: Retira esse número de uns da tua carruagem.


Escolhe outro jogador e dá-lhe um 1 do tabuleiro. Esse jogador deve adicioná-lo ao seu comboio.


Ambos os jogadores tiram um 1 do tabuleiro e adicionam-no ao seu comboio.

- Passa a roleta ao jogador seguinte.

Vencer o jogo:

O jogo termina quando um jogador descarregar todos os seus uns. Esse jogador ganha!

Nota: se tirares um número maior do que o número de uns que te restam, conta na mesma.

Dicas para o sucesso:

Usa conversas matemáticas para pôr a criança a pensar sobre a subtração e o vocabulário usado para a descrever:

- "Olha para estes dois grupos de uns. Qual tem mais? Quantos mais tem do que o outro?"
- "Se eu quiser apanhar-te, que número preciso de tirar na roleta?"
- "Quantos uns tens agora? E se tirares um 4 na próxima vez que rodares a roleta?"
- "Quanto mais longo é o teu comboio do que o meu?"
- "Tens [X] uns. Se tirares um [Y], quantos te vão sobrar?"
- "O que precisas de tirar na roleta para retirares todos os teus uns?"

Il treno dei numeri Istruzioni di gioco



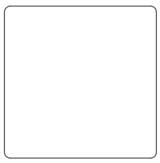
Numero di giocatori: 2-3
Abilità: Introduzione all'addizione e alla sottrazione

(IT)

Cosa ti serve:



1 spinner



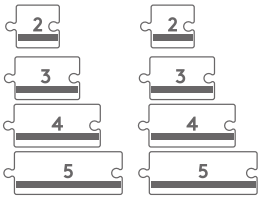
1 vassoio portaoggetti



1 locomotiva per ogni giocatore



22 tessere numeriche "1"



2 tessere ciascuna per i numeri "2", "3", "4" e "5"

Modalità Addizione

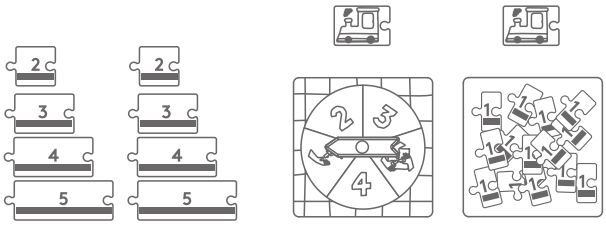
Numero di giocatori: 2-3

Obiettivo:

Sviluppa le prime abilità di addizione raccogliendo gli 1, sommandoli e scambiandoli con vagoni più lunghi. Costruisci il treno più lungo per vincere.

Preparação:

- Crea uno scalo ferroviario con due tessere per ciascuno dei seguenti numeri: 2, 3, 4 e 5. Questi sono i tuoi vagoni.
- Posiziona tutti gli 1 nel vassoio e lo spinner al centro dell'area di gioco.
- Ogni giocatore sceglie una locomotiva.



Come si gioca:

Gira lo spinner. Il giocatore che ottiene il numero più alto inizia. Gira di nuovo se finisci su uno spazio che non è un numero.

- Gira lo spinner.
- Se finisci su:
  - 2, 3 o 4: Raccogli quel numero di 1 dal vassoio e mettili davanti a te. Non collegarli al tuo treno!

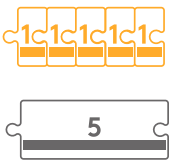


Scegli un altro giocatore e dagli un 1 dal vassoio.



Tutti prendono un 1 dal vassoio.

- Scambia i tuoi 1 con vagoni più lunghi dello scalo ferroviario. Incoraggia il tuo bambino ad allineare gli 1 sotto il vagone con cui li scambia e a contarli uno ad uno prima dello scambio.
- Attacca i nuovi vagoni al tuo treno e restituisci gli 1 scambiati al vassoio.
- Passa lo spinner al giocatore successivo.



Cinque 1 equivalgono a questo vagone numero 5: riesci a capire perché?

Se non puoi fare uno scambio o vuoi continuare a risparmiare per vagoni più grandi, il tuo turno finisce. Ricorda, solo i vagoni dello scalo possono essere collegati al tuo treno; gli 1 non contano per la lunghezza del treno.

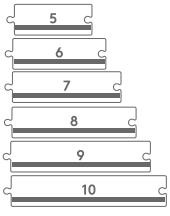


Vittoria:

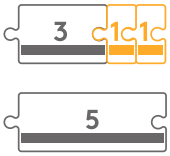
Il gioco finisce quando tutti i vagoni dello scalo sono esauriti. Confrontate i treni: vince chi ha il treno più lungo.
Se finisci con un treno della stessa lunghezza di qualcun altro, congratulazioni, vincete entrambi!

Additional Ways to Play:

- Per esercitarsi con numeri più grandi, allestisci lo scalo con una tessera per ogni numero dal 5 al 10, o creane uno tuo.
- Per imparare a contare in avanti, puoi giocare a una variante che permette di combinare gli 1 con altri vagoni già accumulati per scambiarli con un vagone più lungo.



Esempio: se hai un vagone da 3 collegato alla locomotiva e hai due 1, puoi sommarli e scambiarli tutti con un vagone da 5.



Suggerimenti per vincere:

Quando giochi alla variante descritta in "Altri modi di giocare", incoraggia il tuo bambino a contare fino al totale, partendo dal numero sul vagone. Questo si chiama "contare in avanti".

- "Puoi combinare il vagone da 3 con due 1 per creare un nuovo numero. Contiamo per vedere qual è. Iniziamo dal 3, poi aggiungiamo altri due, uno alla volta: 3... 4, 5".

Incorpora il linguaggio matematico sull'addizione durante il gioco ponendo domande e narrando i tuoi pensieri al tuo bambino:

- "Collegherò questi cinque 1 e li scambierò con il vagone numero 5. Vedi che hanno la stessa lunghezza?"
- "Quanti 1 hai in questo momento? Di quanti altri 1 hai bisogno per ottenere il vagone da 5?"
- "Se hai due 1 e hai appena fatto uscire un 4, quanto è lungo il tuo vagone?"

Il treno dei numeri Istruzioni di gioco



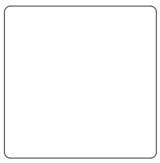
Numero di giocatori: 2-3
Abilità: Introduzione all'addizione e alla sottrazione

(IT)

Cosa ti serve:



1 spinner



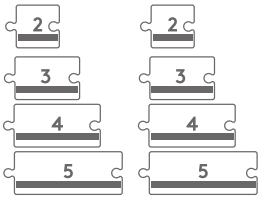
1 vassoio portaoggetti



1 locomotiva per ogni giocatore



22 tessere numeriche "1"



2 tessere ciascuna per i numeri "2", "3", "4" e "5"

Modalità Sottrazione

Numero di giocatori: 2

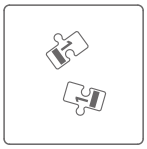
Obiettivo:

Sviluppa le prime abilità di sottrazione togliendo gli 1 dal tuo treno. Svuota il tuo treno il più velocemente possibile per vincere.

Preparação:

- Carica dieci 1 su ogni locomotiva.
- Posiziona gli 1 rimanenti nel vassoio.







Come si gioca:

Gira lo spinner. Il giocatore che ottiene il numero più basso inizia. Gira di nuovo se finisci su uno spazio che non è un numero.

- Gira lo spinner.
- Se finisci su:
  - 2, 3 o 4: Togli quel numero di 1 dal tuo vagone.



Scegli un altro giocatore e dagli un 1 dal vassoio. Deve aggiungerlo al suo treno.



Entrambi i giocatori prendono un 1 dal vassoio e lo aggiungono al proprio treno.

- Passa lo spinner al giocatore successivo.

Vittoria:

Il gioco termina quando un giocatore ha scaricato tutti i suoi 1. Quel giocatore vince!

Nota: se ottieni un numero maggiore degli 1 che ti sono rimasti, vale comunque.

Suggerimenti per vincere:

Usa il linguaggio matematico per far riflettere il tuo bambino sulla sottrazione e sul vocabolario usato per descriverla:

- "Guarda questi due gruppi di 1. Quale ne ha di più? Quanti in più rispetto all'altro?"
- "Se voglio raggiungerti, che numero deve uscire?"
- "Quanti 1 hai ora? E se la prossima volta che giri lo spinner uscisse un 4?"
- "Quanto è più lungo il tuo treno rispetto al mio?"
- "Hai [X] 1. Se esce un [Y], quanti te ne rimarranno?"
- "Cosa deve uscire per togliere tutti i tuoi 1?"

Влак за събиране Инструкции за игра

0-3

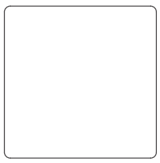
Брой играчи: 2-3
Умение: Въведение в събирането и изваждането

(BG)

Какво ще ви е необходимо:



1 спинер



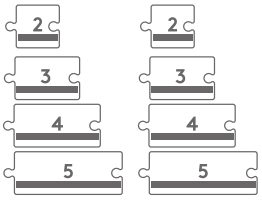
1 табла за съхранение



1 локомотив за всеки играч



22 плочки с числото "1"



По 2 плочки от числата "2", "3", "4" и "5"

Режим на събиране

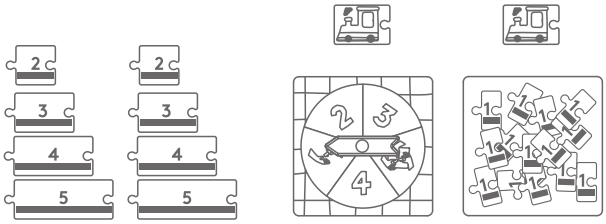
Брой играчи: 2-3

Цел:

Развийте ранни умения за събиране, като събирате единици, добавяте ги една към друга и ги заменяте за по-дълги вагони. Изградете най-дългия влак, за да спечелите.

Подготовка:

- Направете гара с по две от следните плочки: 2, 3, 4 и 5. Това са вашите вагони.
- Поставете всички единици в таблата за съхранение и спинера в центъра на игралната зона.
- Всеки играч избира локомотив.



Как се играе:

Завъртете спинера. Играчът с най-високото число започва първи. Завъртете отново, ако попаднете на място, което не е число.

- Завъртете спинера.
- Ако попаднете на::
  - 2, 3 или 4: Вземете съответния брой единици от таблата и ги поставете пред себе си. Не ги свързвайте с влака си!



Изберете друг играч и му дайте единица от таблата.



Всеки взима единица от таблата.

- Заменете единиците си за по-дълги вагони от гарата. Насърчавайте детето си да подреди единиците под вагона, за който ги заменя, и да преброи всяка една, преди да направи замяната.
- Прикрепете новите вагони към влака си и върнете заменените единици в таблата.
- Подайте спинера на следващия играч.





Пет единици са същите като този вагон с номер 5 — виждаш ли защо?



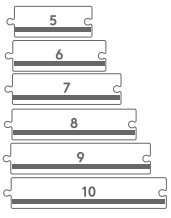
Ако не можете да направите замяна или искате да продължите да събирате за по-големи вагони, редът ви свършва.
Помнете, че само вагони от гарата могат да бъдат свързвани към влака ви – единиците не се броят към дължината на влака.

Спечелване на играта:

Играта приключва, когато всички вагони от гарата свършат. Сравнете влаковете – печели този с най-дългия влак.
Ако влакът ви е със същата дължина като този на някой друг, поздравления – и двамата печелите!

Допълнителни начини за игра:

- За упражнение с по-големи числа, подгответе гарата с по една от плочките с числа от 5 до 10 или направете своя собствена гара.
- За броене напред можете да играете вариант на играта, който позволява на играчите да комбинират единици с други вагони, които вече са събрали, за да ги заменят за по-дълъг вагон.



For example, if you have a 3 car connected to your engine and you have two 1s, you can add them together and exchange them all for a 5 car.





Съвети за успех:

Когато играете варианта, описан в „Допълнителни начини за игра“, насърчавайте детето си да брои напред до общата сума, като започне от числото на вагона. Това се нарича „броене напред“.

- „Можеш да комбинираш вагон 3 с две единици, за да получиш ново число. Нека преброим, за да видим колко е. Започваме от 3, след което добавяме още две, една по една: 3... 4, 5.“

Включете математически разговори за събиране в играта, като задавате въпроси и споделяте мислите си с детето си:

- „Ще съединя тези пет единици и ще ги заменя за вагона с числото 5. Виждаш ли как са с еднаква дължина?“
- „Колко единици имаш в момента? Още колко единици ти трябват, за да получиш вагон 5?“
- „Ако имаш две единици и току-що се падна числото 4, колко дълъг ще бъде вагонът ти?“

Влак за събиране Инструкции за игра



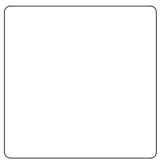
Брой играчи: 2-3
Умение: Въведение в събирането и изваждането

(BG)

Какво ще ви е необходимо:



1 спинер



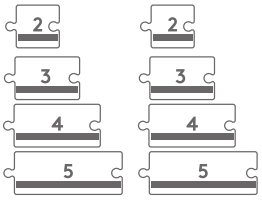
1 табла за съхранение



1 локомотив за всеки играч



22 плочки с числото "1"



По 2 плочки от числата "2", "3", "4" и "5"

Режим на изваждане

Брой играчи: 2

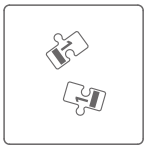
Цел:

Развийте ранни умения за изваждане, като махате единици от влака си. Разтоварете влака си най-бързо, за да спечелите.

Подготовка:

- Поставете десет единици на всеки локомотив.
- Поставете останалите единици в таблата.







Как се играе:

Завъртете спинера. Играчът с най-ниското число започва първи. Завъртете отново, ако попаднете на място, което не е число.

- Завъртете спинера.
- Ако попаднете на:
  - 2, 3 или 4: Махнете съответния брой единици от вагона си.



Изберете друг играч и му дайте единица от таблата. Той трябва да я добави към влака си.

И двамата играчи взимат единица от таблата и я добавят към влака си.

- Подайте спинера на следващия играч.

Спечелване на играта:

Играта приключва, когато някой играч разтовари всичките си единици. Този играч печели!

Забележка: ако се падне число, по-голямо от броя на единиците, които са ти останали, това все пак се брои.

Съвети за успех:

Използвайте математически разговори, за да накарате детето си да мисли за изваждането и думите, които се използват за описването му:

- „Погледни тези две групи единици. Коя има повече? С колко повече има от другата?“
- „Ако искам да те настигна, какво число трябва да ми се падне?“
- „Колко единици имаш сега? Ами ако следващия път се падне 4?“
- „Колко по-дълъг е твоят влак от моя?“
- „Имаш [X] единици. Ако се падне [Y], колко ще ти останат?“
- „Какво трябва да ти се падне, за да махнеш всичките си единици?“

Vlak za zbrajanje Upute za igru

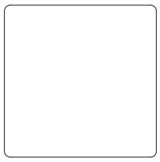
(HR)

Broj igrača: 2-3
Vještina: Uvod u zbrajanje i oduzimanje

Što vam je potrebno:



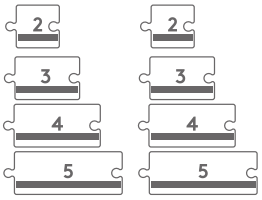
1 vrtuljak


1 posuda za spremanje


1 lokomotiva za svakog igrača



22 pločice s brojem "1"



Po 2 pločice brojeva "2", "3", "4" i "5"

Način zbrajanja

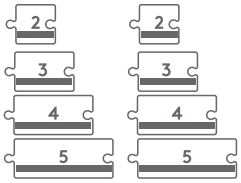
Broj igrača: 2-3

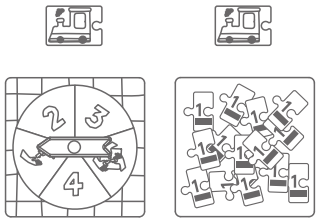
Game Cilj:

Izgradite vještine zbrajanja prikupljanjem jedinica, njihovim zbrajanjem i zamjenom za duže vagone. Pobijedite tako da izgradite najduži vlak.

Priprema:

- Napravite kolodvor s po dvije od sljedećih pločica brojeva: 2, 3, 4 i 5. To su vaši vagoni.
- Stavite sve jedinice u posudu za spremanje, a vrtuljak u sredinu prostora za igru.
- Svaki igrač bira lokomotivu.





Kako igrati:

Zavrtite vrtuljak. Prvi igra onaj tko dobije najveći broj. Vrtite ponovno ako stanete na polje koje nije broj.

- Zavrtite vrtuljak.
- Ako stanete na:
  - 2, 3 ili 4: Uzmite toliko jedinica iz posude i stavite ih ispred sebe. Nemojte ih spajati na svoj vlak!


Odaberite drugog igrača i dajte mu jednu jedinicu iz posude.


Svi uzimaju po jednu jedinicu iz posude.

- Zamijenite svoje jedinice za duže vagone s kolodvora. Potaknite dijete da posloži jedinice ispod vagona za koji ih mijenja i da ih svaku izbroji prije zamjene.
- Spojite sve nove vagone na svoj vlak i vratite zamijenjene jedinice u posudu.
- Dodajte vrtuljak sljedećem igraču.





Pet jedinica isto je što i ovaj vagon s brojem 5 — vidiš li zašto?

Ako ne možete izvršiti zamjenu ili želite nastaviti štedjeti za veće vagone, vaš krug završava.

Zapamtite, na vaš vlak mogu se spojiti samo vagoni s kolodvora – jedinice se ne računaju u duljinu vlaka.

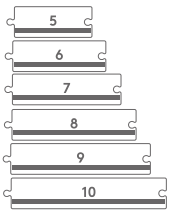


Dodatni načini igranja:

Igra završava kada se potroše svi vagoni s kolodvora. Usporedite vlakove – pobjeđuje onaj tko ima najduži vlak. Ako završite s vlakom iste duljine kao i netko drugi, čestitamo, oboje ste pobijedili!

Dodatni načini igranja:

- Za vježbu s većim brojevima, na kolodvor stavite po jednu pločicu brojeva od 5 do 10 ili napravite vlastiti kolodvor.
- Za vježbanje brojanja unaprijed, možete igrati varijantu igre koja omogućuje igračima kombiniranje jedinica s drugim vagonima koje su već prikupili kako bi ih zamijenili za duži vagon.



Primjer: ako imate vagon s brojem 3 spojen na lokomotivu i imate dvije jedinice, možete ih zbrojiti i sve ih zamijeniti za vagon s brojem 5.





Savjeti za uspjeh:

Kada igrate varijantu opisanu u „Dodatnim načinima igranja“, potaknite dijete da broji unaprijed do ukupnog iznosa, počevši od broja na vagonu. To se naziva „brojanje unaprijed“.

- „Možeš kombinirati vagon s brojem 3 s dvije jedinice kako bi dobio novi broj. Hajdemo izbrojati da vidimo koji je to broj. Krećemo od 3, a zatim dodajemo još dvije, jednu po jednu: 3... 4, 5.“

Uključite matematički razgovor o zbrajanju u igru postavljanjem pitanja i izgovaranjem svojih razmišljanja djetetu:

- „Spojit ću ovih pet jedinica i zamijeniti ih za vagon s brojem 5. Vidiš li kako su iste duljine?“
- „Koliko jedinica imaš sada? Koliko ti još jedinica treba da dobiješ vagon s brojem 5?“
- „Ako imaš dvije jedinice i upravo si dobio broj 4, kolike će duljine biti tvoj vagon?“

Vlak za zbrajanje Upute za igru

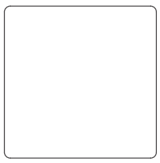
(HR)

Broj igrača: 2-3
Vještina: Uvod u zbrajanje i oduzimanje

Što vam je potrebno:



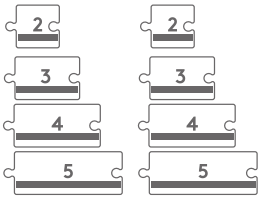
1 vrtuljak


1 posuda za spremanje


1 lokomotiva za svakog igrača



22 pločice s brojem "1"



Po 2 pločice brojeva "2", "3", "4" i "5"

Način oduzimanja

Broj igrača: 2

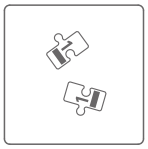
Game Cilj:

Izgradite vještine oduzimanja uklanjanjem jedinica iz svog vlaka. Pobijedite tako da najbrže istovarite svoj vlak.

Priprema:

- Stavite deset jedinica na svaku lokomotivu.
- Ostatak jedinica stavite u posudu.







Kako igrati:

Spin the spinner. The player who gets the lowest number goes first. Spin again if you land on a space that isn't a number.

- Zavrtite vrtuljak.
- Ako stanete na:
  - 2, 3 ili 4: Uklonite toliko jedinica iz svog vagona.


Odaberite drugog igrača i dajte mu jednu jedinicu iz posude. On je mora dodati u svoj vlak.

Oba igrača uzimaju jednu jedinicu iz posude i dodaju je u svoj vlak.

- Dodajte vrtuljak sljedećem igraču.

Dodatni načini igranja:

Igra završava kada jedan igrač istovari sve svoje jedinice. Taj igrač pobjeđuje!

Napomena: ako dobijete broj koji je veći od broja jedinica koje su vam preostale, to se i dalje računa.

Savjeti za uspjeh:

Uključite matematički razgovor kako biste potaknuli dijete na razmišljanje o oduzimanju i rječniku koji se koristi za njegovo opisivanje:

- „Pogledaj ove dvije skupine jedinica. Koja ih ima više? Koliko ih ima više od druge?"
- „Ako te želim sustići, koji broj trebam dobiti?"
- „Koliko jedinica imaš sada? Što ako sljedeći put dobiješ broj 4?"
- „Koliko je tvoj vlak duži od mojeg?"
- „Imaš [X] jedinica. Ako dobiješ broj [Y], koliko će ti ostati?"
- „Što trebaš dobiti kako bi uklonio sve svoje jedinice?"

Vláček sčítání Návod ke hře

0-3

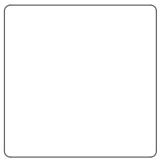
Počet hráčů: 2-3
Dovednost: Úvod do sčítání a odčítání

(CS)

Co budete potřebovat:



1 šipka za vrtění



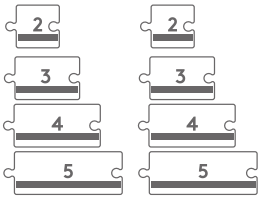
1 úložný podnos



1 lokomotiva pro každého hráče



22 dílků s číslem "1"



Po 2 dílcích s čísly "2", "3", "4" a "5"

Režim sčítání

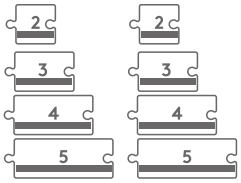
Počet hráčů: 2-3

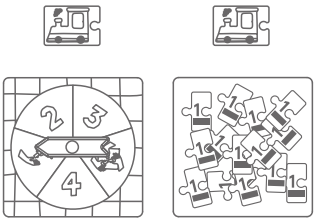
Cíl:

Rozvíjejte rané dovednosti sčítání sbíráním jedniček, jejich sčítáním a výměnou za delší vagony. Vyhrává ten, kdo postaví nejdelší vlak.

Příprava:

- Vytvořte nádraží se dvěma kusy od každého z následujících čísel: 2, 3, 4 a 5. To jsou vaše vagony.
- Všechny jedničky vložte do úložného podnosu a šipku doprostřed hrací plochy.
- Každý hráč si vybere lokomotivu.





Jak hrát:

Roztočte šípku. Začíná hráč, kterému padne nejvyšší číslo. Pokud padne pole, které není číslo, točte znovu.

- Roztočte šípku.
- Pokud padne:
  - 2, 3 nebo 4: Vezměte si tolik jedniček z podnosu a položte je před sebe. Nepřipojujte je ke svému vlaku!



Vyberte jiného hráče a dejte mu jednu jedničku z podnosu.



Každý si vezme jednu jedničku z podnosu.

- Vyměňte své jedničky za delší vagony z nádraží. Povzbuzujte dítě, aby jedničky vyrovnalo pod vagon, za který je mění, a každou z nich před výměnou spočítalo.
- Připojte nové vagony ke svému vlaku a vyměněné jedničky vraťte na podnos.
- Předejte šípku dalšímu hráči.





Pět jedniček je totéž co tento vagon s číslem 5 — vidíš proč?

Pokud nemůžete provést výměnu nebo chcete dál šetřit na větší vagony, váš tah končí.

Pamatujte, že k vašemu vlaku lze připojit pouze vagony z nádraží – jedničky se do délky vlaku nepočítají.

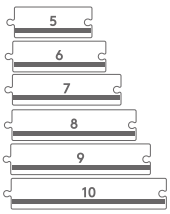


Další způsoby hraní:

Hra končí, když jsou z nádraží pryč všechny vagony. Porovnejte vlaky – vyhrává ten, kdo má nejdelší vlak. Pokud skončíte se stejně dlouhým vlakem jako někdo jiný, gratulujeme, vyhráváte oba!

Další způsoby hraní:

- Pro procvičování s většími čísly připravte nádraží s jedním kusem od každého čísla od 5 do 10 nebo si vytvořte vlastní nádraží.
- Pro sčítání s přechodem můžete hrát variantu hry, která hráčům umožňuje



kombinovat jedničky s ostatními vagony, které již nasbírali, a vyměnit je za delší vagon.

Příklad: pokud máte k lokomotivě připojený vagon s číslem 3 a máte dvě jedničky, můžete je sečíst a všechny vyměnit za vagon s číslem 5.





Tipy pro úspěch:

Při hraní varianty popsané v části „Další způsoby hraní“ povzbuzujte dítě, aby počítalo dál od čísla na vagonu. Tomu se říká „přičítání s přechodem“.

- „Můžeš spojit vagon s číslem 3 a dvě jedničky a vytvořit tak nové číslo. Pojďme si to spočítat. Začneme od 3 a pak přidáme další dvě, jednu po druhé: 3… 4, 5.“

Zapojte do hry matematické povídání o sčítání tak, že budete dítěti klást otázky a popisovat mu své myšlenky:

- „Spojím těchto pět jedniček a vyměním je za vagon s číslem 5. Vidíš, jak jsou stejně dlouhé?“
- „Kolik máš teď jedniček? Kolik jedniček ještě potřebuješ, abys získal vagon s číslem 5?“
- „Pokud máš dvě jedničky a právě ti padla 4, jak dlouhý bude tvůj vagon?“

Vláček sčítání Návod ke hře



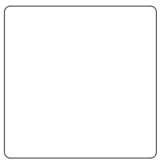
Počet hráčů: 2-3
Dovednost: Úvod do sčítání a odčítání

(CS)

Co budete potřebovat:



1 šipka za vrtění



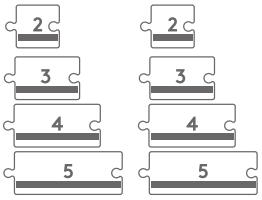
1 úložný podnos



1 lokomotiva pro každého hráče



22 dílků s číslem "1"



Po 2 dílcích s čísly "2", "3", "4" a "5"

Režim odčítání

Počet hráčů: 2

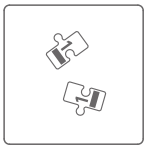
Cíl:

Rozvíjejte rané dovednosti odčítání odebíráním jedniček ze svého vlaku. Vyhrává ten, kdo svůj vlak vyloží nejrychleji.

Příprava:

- Na každou lokomotivu naložte deset jedniček.
- Zbytek jedniček vložte na podnos.







Jak hrát:

Roztočte šípku. Začíná hráč, kterému padne nejnižší číslo. Pokud padne pole, které není číslo, točte znovu.

- Roztočte šípku.
- Pokud padne:
  - 2, 3 nebo 4: Odeberte si tolik jedniček ze svého vagonu.



Vyberte jiného hráče a dejte mu jednu jedničku z podnosu. Musí si ji přidat ke svému vlaku.

Oba hráči si vezmou jednu jedničku z podnosu a přidají si ji ke svému vlaku.

- Předejte šípku dalšímu hráči.

Další způsoby hraní:

Hra končí, když jeden z hráčů vyloží všechny své jedničky. Tento hráč vyhrává!

Poznámka: pokud vám padne vyšší číslo, než kolik vám zbývá jedniček, stále se to počítá.

Tipy pro úspěch:

Zapojte matematické povídání, abyste dítě přiměli přemýšlet o odčítání a slovech, která se k němu používají:

- „Podívej se na tyhle dvě skupiny jedniček. Která jich má víc? O kolik víc jich má než ta druhá?“
- „Pokud tě chci dohnat, jaké číslo mi musí padnout?“
- „Kolik máš teď jedniček? Co když ti příště padne 4?“
- „O kolik je tvůj vlak delší než můj?“
- „Máš [X] jedniček. Pokud ti padne [Y], kolik ti jich zbude?“
- „Jaké číslo ti musí padnout, abys mohl odebrat všechny své jedničky?“

Talkoget Spillevejledning

0-3

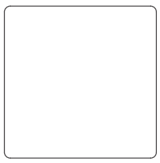
Antal spillere: 2-3
Færdighed: Introduktion til addition og subtraktion

(DA)

Det skal du bruge:



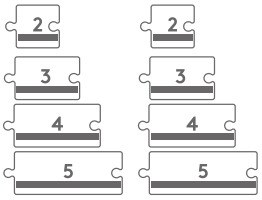
1 spinner


1 sorteringsbakke


1 lokomotiv til hver spiller



22 "1" Talklodser



2 af hver af talklodserne "2", "3", "4" og "5"

Plus-mode

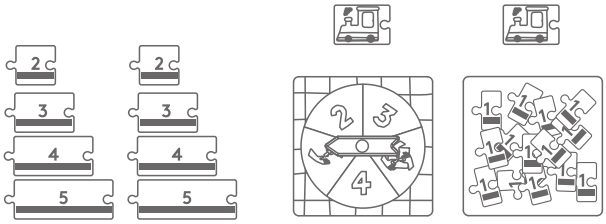
Antal spillere: 2-3

Formål:

Lær at lægge sammen ved at samle 1-taller, lægge dem sammen og bytte dem til længere togvogne. Byg det længste tog for at vinde.

Opsætning:

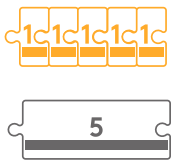
- Lav en banegård med to af hver af følgende talklodser: 2, 3, 4 og 5. Det er jeres togvogne.
- Læg alle 1-taller i sorteringsbakke og spinneren i midten af spilleområdet.
- Hver spiller vælger et lokomotiv.



Sådan spiller du spillet:

Drej spinneren. Den spiller, der får det højeste tal, starter. Drej igen, hvis spinneren lander på et felt uden tal.

- Drej spinneren.
- Hvis spinneren lander på:
  - 2, 3 eller 4: Tag det antal 1-taller fra bakken, og læg dem foran dig. Sæt dem ikke sammen med dit tog endnu!
  -  Vælg en anden spiller, og giv vedkommende et 1-tal fra bakken.
  -  Alle tager et 1-tal fra bakken.
- Byt jeres 1-taller til længere togvogne fra banegården. Hjælp barnet med at lægge 1-tallerne på række under den togvogn, de byttes til, og tælle hver talklods, før de byttes.
- Sæt eventuelle nye vogn sammen med dit tog, og læg de 1-taller, du har byttet, tilbage i bakken.
- Giv spinneren videre til næste spiller.



Fem 1-taller svarer til denne ene togvogn med tallet 5 — kan du se hvorfor?



Hvis du ikke kan bytte noget, eller hvis du vil gemme dine 1-taller til større togvogne, er din tur slut.

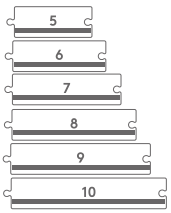
Husk, at det kun er togvogne fra banegården, der må sættes sammen med dit tog – 1-taller tæller ikke med i togets længde.

Sådan vinder du spillet:

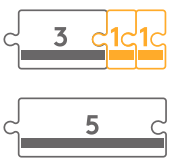
Spillet slutter, når der ikke er flere togvogne tilbage på banegården. Sammenlign togene – den, der har det længste tog, vinder. Hvis jeres tog er lige lange, vinder I begge to. Tillykke!

Yderligere måder at spille på:

- For at øve med større tal kan I lave en banegård med en af hver talklods fra 5 til 10 eller lave jeres helt egen banegård.
- For at øve i at tælle videre kan I spille en variant, hvor man må lægge sine 1-taller sammen med de togvogne, man allerede har samlet, og bytte dem til en længere vogn.



Eksempel: Hvis du har en 3-vogn koblet til lokomotivet og to 1-taller, kan du lægge dem sammen og bytte dem alle til en 5-vogn.



Tip til spillesucces:

Når I spiller den variant, der er beskrevet under "Yderligere måder at spille på", skal du hjælpe barnet med at tælle videre fra tallet på togvognen. Det kaldes at "tælle videre".

- \Du kan lægge 3-vognen sammen med to 1-taller for at få et nyt tal. Lad os tælle efter. Vi starter med 3 og tæller så to mere

Tal om matematik og plusstykker undervejs ved at stille spørgsmål og fortælle barnet, hvad du tænker:

- \Jeg tager disse fem 1-taller og bytter dem til togvognen med tallet 5. Kan du se
- \Hvor mange 1-taller har du lige nu? Hvor mange 1-taller skal du bruge for at få 5-vognen?\""
- \Hvis du har to 1-taller og lige har drejet en 4'er

Talkoget Spillevejledning

0-3

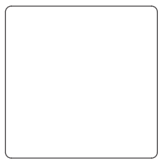
Antal spillere: 2-3
Færdighed: Introduktion til addition og subtraktion

(DA)

Det skal du bruge:



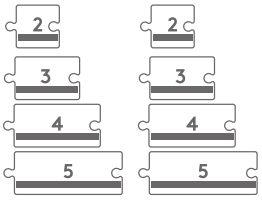
1 spinner


1 sorteringsbakke


1 lokomotiv til hver spiller



22 "1" Talklodser



2 af hver af talklodserne "2", "3", "4" og "5"

Minus-mode

Antal spillere: 2

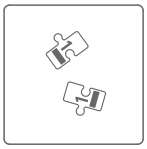
Formål:

Lær at trække fra ved at fjerne 1-taller fra dit tog. Den, der først får tømt sit tog, vinder.

Opsætning:

- Sæt ti 1-taller på hvert lokomotiv.
- Læg de resterende 1-taller i bakken.






Sådan spiller du spillet:

Drej spinneren. Den spiller, der får det laveste tal, starter. Drej igen, hvis spinneren lander på et felt uden tal.

- Drej spinneren.
- Hvis spinneren lander på:
  - 2, 3 eller 4: Fjern det antal 1-taller fra din togvogn.



Vælg en anden spiller, og giv vedkommende et 1-tal fra bakken. Spilleren skal sætte det på sit tog.

Begge spillere tager et 1-tal fra bakken og sætter det på deres tog.

- Giv spinneren videre til næste spiller.

Sådan vinder du spillet:

Spillet slutter, når en spiller har tømt sit tog for 1-taller. Den spiller vinder!

Bemærk: Hvis du drejer et tal, der er højere end det antal 1-taller, du har tilbage, tæller det stadig.

Tip til spillesucces:

Tal om matematik for at få barnet til at tænke på minusstykker og de ord, man bruger til at beskrive det:

- \Se på disse to grupper af 1-taller. Hvilken gruppe har flest? Hvor mange flere har den end den anden?\""
- \Hvilket tal skal jeg dreje for at indhente dig?\""
- \Hvor mange 1-taller har du nu? Hvad sker der
- \Hvor meget længere er dit tog end mit?\""
- \Du har [X] 1-taller. Hvis du drejer en [Y]
- \Hvad skal du dreje for at fjerne alle dine 1-taller?\""

Yhteenlaskujuna Pelin ohjeet

0-3

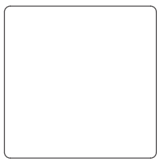
Pelaajien määrä: 2-3
Taito: Johdatus yhteen- ja vähennyslaskuun

(FI)

Mitä tarvitset:



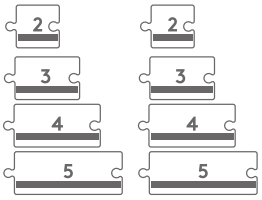
1 hyrrä


1 säilytysalusta


1 veturi jokaiselle pelaajalle



22 "1"-numerolaattaa



2 kappaletta kutakin numerolaattaa "2", "3", "4" ja "5"

Yhteenlaskutila

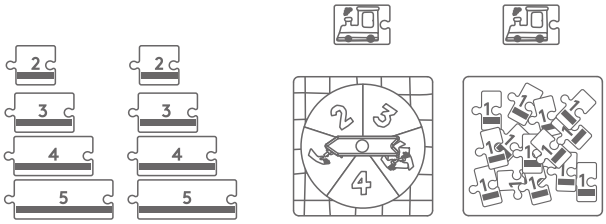
Pelaajien määrä: 2-3

Tavoite:

Kehitä varhaisia yhteenlaskutaitoja keräämällä ykkösiä, laskemalla niitä yhteen ja vaihtamalla ne pidempiin junavaunuihin. Rakenna pisin juna voittaaksesi.

Valmistelu:

- Muodosta ratapiha asettamalla kaksi kutakin seuraavista numerolaatoista: 2, 3, 4 ja 5. Nämä ovat junavaunujasi.
- Aseta kaikki ykköset säilytysalustalle ja hyrrä pelialueen keskelle.
- Jokainen pelaaja valitsee veturin.



Peliohjeet:

Pyöräytä hyrrää. Pelaaja, joka saa suurimman luvun, aloittaa. Pyöräytä uudelleen, jos osut kohtaan, joka ei ole numero.

- Pyöräytä hyrrää.
- Jos osut kohtaan:
  - 2, 3 tai 4: Ota niin monta ykköstä alustalta ja aseta ne eteesi. Älä liitä niitä junaasi!


Valitse toinen pelaaja ja anna hänelle yksi ykkönen alustalta.


Kaikki ottavat yhden ykkösen alustalta.

- Vaihda ykkösesi pidempiin junavaunuihin ratapihalta. Kannusta lastasi asettamaan ykköset riviin sen junavaunun alle, johon hän on niitä vaihtamassa, ja laskemaan jokainen ennen vaihtoa.





Viisi ykköstä ovat sama asia kuin tämä numero 5 junavaunu – näetkö miksi?

- Kiinnitä uudet vaunut junaasi ja palauta vaihdetut ykköset alustalle.
- Anna hyrrä seuraavalle pelaajalle.

Jos et voi tehdä vaihtoa tai haluat säästää suurempiin junavaunuihin, vuorosi päättyy.

Muista, että vain ratapihalta saatuja junavaunuja voi liittää junaasi – ykkösiä ei lasketa junan pituuteen.

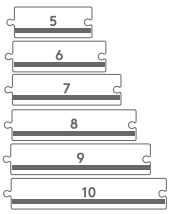


Pelin voittaminen:

Peli päättyy, kun kaikki junavaunut on haettu ratapihalta. Vertailkaa junia – se voittaa, jolla on pisin juna. Jos junasi on yhtä pitkä kuin jonkun muun juna, onnittelut, olette molemmat voittajia!

Muita tapoja pelata:

- Harjoitellaksesi suurempia lukuja, aseta ratapihalle yksi kutakin numerolaattaa 5–10 tai rakenna oma ratapihasi.



- Laskemisen harjoittelemiseksi voit pelata peliversiota, jossa pelaajat voivat yhdistää ykkösiä muihin jo keräämiinsä junavaunuihin vaihtotiakseen ne pidempään vaunuun.

Esimerkki: jos sinulla on veturiisi liitettynä 3-vaunu ja kaksi ykköstä, voit laskea ne yhteen ja vaihtaa ne kaikki 5-vaunuun.





Vinkkejä onnistumiseen:

Kun pelaat osiossa "Muita tapoja pelata" kuvattua peliversiota, kannusta lastasi laskemaan eteenpäin aloittaen junavaunun luvusta. Tätä kutsutaan "eteenpäin laskemiseksi".

- "Voit yhdistää 3-vaunun kahteen ykköseen saadaksesi uuden luvun. Lasketaanpa yhdessä, mikä se on. Aloitamme luvusta 3 ja lisäämme sitten kaksi lisää, yksi kerrallaan: 3... 4, 5."

Ota yhteenlaskuun liittyvät matemaattiset keskustelut osaksi leikkiä esittämällä kysymyksiä ja kertomalla ajatuksistasi lapsellesi:

- "Yhdistän nämä viisi ykköstä ja vaihdan ne numeron 5 junavaunuun. Näetkö, kuinka ne ovat samanpituisia?"
- "Kuinka monta ykköstä sinulla on juuri nyt? Kuinka monta ykköstä vielä tarvitset saadaksesi 5-vaunun?"
- "Jos sinulla on kaksi ykköstä ja sait juuri luvun 4, kuinka pitkä junavaunusi on?"

Yhteenlaskujuna Pelin ohjeet

0-3

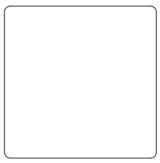
Pelaajien määrä: 2-3
Taito: Johdatus yhteen- ja vähennyslaskuun

(FI)

Mitä tarvitset:



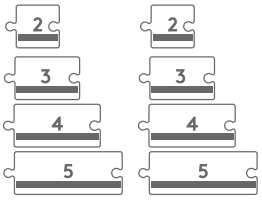
1 hyrrä


1 säilytysalusta


1 veturi jokaiselle pelaajalle



22 "1"-numerolaattaa



2 kappaletta kutakin numerolaattaa "2", "3", "4" ja "5"

Vähennyslaskutila

Pelaajien määrä: 2

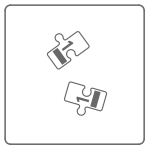
Tavoite:

Kehitä varhaisia vähennyslaskutaitoja ottamalla ykkösiä pois junastasi. Tyhjennä junasi nopeiten voittaaksesi.

Valmistelu:

- Lataa kymmenen ykköstä jokaiseen veturiin.
- Aseta loput ykköset alustalle.







Peliohjeet:

Pyöräytä hyrrää. Pelaaja, joka saa pienimmän luvun, aloittaa. Pyöräytä uudelleen, jos osut kohtaan, joka ei ole numero.

- Pyöräytä hyrrää.
- Jos osut kohtaan:
  - 2, 3 tai 4: Poista niin monta ykköstä junavaunustasi.



Valitse toinen pelaaja ja anna hänelle yksi ykkönen alustalta. Hänen on liitettävä se junaansa.

Molemmat pelaajat ottavat yhden ykkösen alustalta ja liittävät sen junaansa.

- Anna hyrrä seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaminen:

Peli päättyy, kun yksi pelaajista on tyhjentänyt kaikki ykkösensä. Se pelaaja voittaa!

Huomautus: jos saat luvun, joka on suurempi kuin jäljellä olevien ykköstesi määrä, se lasketaan silti.

Vinkkejä onnistumiseen:

Käytä matemaattista keskustelua saadaksesi lapsesi ajattelemaan vähennyslaskua ja sen kuvaamiseen käytettävää sanastoa:

- "Katso näitä kahta ykkösten ryhmää. Kummassa on enemmän? Kuinka monta enemmän siinä on kuin toisessa?"
- "Jos haluan ottaa sinut kiinni, mikä luku minun on saatava?"
- "Kuinka monta ykköstä sinulla on nyt? Mitä jos saat ensi kerralla luvun 4?"
- "Kuinka paljon pidempi sinun junasi on kuin minun?"
- "Sinulla on [X] ykköstä. Jos saat luvun [Y], kuinka monta sinulle jää jäljelle?"
- "Mitä sinun on saatava poistaaksesi kaikki ykkösesi?"

Το τρένο της πρόσθεσης Οδηγίες Παιχνιδιού



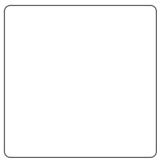
(EL)

Αριθμός παικτών: 2-3
Δεξιότητα: Εισαγωγή στην Πρόσθεση και την Αφαίρεση

Τι θα χρειαστείτε:



1 περιστρεφόμενος δείκτης



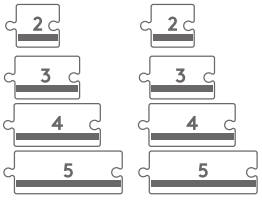
1 δίσκος αποθήκευσης



1 ατμομηχανή τρένου για κάθε παίκτη



22 πλακίδια με τον αριθμό "1" Από 2 πλακίδια



για καθέναν από τους αριθμούς "2", "3", "4" και "5"

Λειτουργία Πρόσθεσης

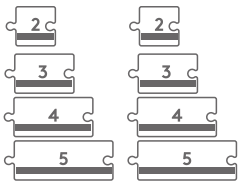
Αριθμός παικτών: 2-3

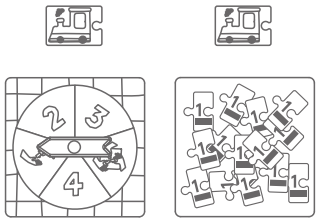
Στόχος:

Αναπτύξτε πρώιμες δεξιότητες πρόσθεσης συλλέγοντας μονάδες (1), προσθέτοντάς τις μεταξύ τους και ανταλλάσσοντάς τις με μακρύτερα βαγόνια τρένου. Φτιάξτε το μακρύτερο τρένο για να κερδίσετε.

Προετοιμασία:

- Φτιάξτε ένα αμαξοστάσιο με δύο από καθένα από τα ακόλουθα πλακίδια: 2, 3, 4 και 5. Αυτά είναι τα βαγόνια του τρένου σας.
- Τοποθετήστε όλες τις μονάδες (1) στον δίσκο αποθήκευσης και τον δείκτη στο κέντρο της περιοχής παιχνιδιού σας.
- Κάθε παίκτης επιλέγει μια ατμομηχανή.





Πώς παίζεται:

Περιστρέψτε τον δείκτη. Ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Ξαναρίξτε αν σταματήσει σε χώρο που δεν είναι αριθμός.

- Περιστρέψτε τον δείκτη.
- Αν σταματήσετε στο:
  - 2, 3 ή 4: Συλλέξτε τόσες μονάδες από τον δίσκο και τοποθετήστε τις μπροστά σας. Μην τις συνδέσετε ακόμα στο τρένο σας!

    Επιλέξτε έναν άλλο παίκτη και δώστε του μια μονάδα (1) από τον δίσκο.

    Όλοι παίρνουν μια μονάδα (1) από τον δίσκο.
- Ανταλλάξτε τις μονάδες σας με μακρύτερα βαγόνια από το αμαξοστάσιο. Ενθαρρύνετε το παιδί σας να ευθυγραμμίσει τις μονάδες κάτω από το βαγόνι που πρόκειται να ανταλλάξει και να μετρήσει καθεμία πριν κάνει την ανταλλαγή.





Πέντε μονάδες (1) είναι το ίδιο με αυτό το βαγόνι 5 – μπορείς να δεις γιατί;

- Συνδέστε τυχόν νέα βαγόνια στο τρένο σας και επιστρέψτε τις μονάδες που ανταλλάξατε στον δίσκο.
- Δώστε τον δείκτη στον επόμενο παίκτη.



Εάν δεν μπορείτε να κάνετε ανταλλαγή ή θέλετε να συνεχίσετε να μαζεύετε για μεγαλύτερα βαγόνια, η σειρά σας τελειώνει.

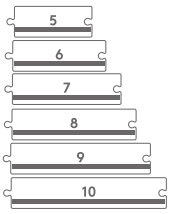
Θυμηθείτε, μόνο τα βαγόνια από το αμαξοστάσιο μπορούν να συνδεθούν στο τρένο σας – οι μονάδες (1) δεν μετρούν στο μήκος του τρένου σας.

Ποιος κερδίζει:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθούν όλα τα βαγόνια από το αμαξοστάσιο. Συγκρίνετε τα τρένα – όποιος έχει το μακρύτερο τρένο κερδίζει. Αν καταλήξετε με τρένο ίδιου μήκους με κάποιου άλλου, συγχαρητήρια, κερδίζετε και οι δύο!

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Για εξάσκηση με μεγαλύτερους αριθμούς, φτιάξτε το αμαξοστάσιο με ένα πλακίδιο για καθέναν από τους αριθμούς 5 έως 10 ή φτιάξτε ένα δικό σας αμαξοστάσιο.
- Για να μάθετε να μετράτε συνεχόμενα, μπορείτε να παίξετε μια παραλλαγή του παιχνιδιού που επιτρέπει στους παίκτες να συνδυάζουν μονάδες (1) με άλλα βαγόνια που έχουν ήδη συγκεντρώσει, προκειμένου να τα ανταλλάξουν με ένα μακρύτερο βαγόνι.



Παράδειγμα: εάν έχετε ένα βαγόνι 3 συνδεδεμένο στην ατμομηχανή σας και έχετε δύο μονάδες (1), μπορείτε να τις προσθέσετε και να τις ανταλλάξετε όλες μαζί με ένα βαγόνι 5.





Συμβουλές για την επιτυχία:

Όταν παίζετε την παραλλαγή που περιγράφεται στους «Πρόσθετους Τρόπους Παιχνιδιού», ενθαρρύνετε το παιδί σας να μετρήσει συνεχόμενα μέχρι το σύνολο, ξεκινώντας από τον αριθμό στο βαγόνι. Αυτό ονομάζεται «συνεχόμενο μέτρημα».

- «Μπορείς να συνδυάσεις το βαγόνι 3 με δύο μονάδες (1) για να φτιάξεις έναν νέο αριθμό. Ας μετρήσουμε για να δούμε ποιος είναι. Ξεκινάμε από το 3 και μετά προσθέτουμε δύο ακόμα, μία-μία: 3... 4, 5.»

Ενσωματώστε μαθηματική συζήτηση για την πρόσθεση στο παιχνίδι κάνοντας ερωτήσεις και αφηγούμενοι τις σκέψεις σας στο παιδί σας:

- «Θα συνδέσω αυτές τις πέντε μονάδες (1) και θα τις ανταλλάξω με το βαγόνι 5. Βλέπεις ότι έχουν το ίδιο μήκος;»
- «Πόσες μονάδες (1) έχεις αυτή τη στιγμή; Πόσες ακόμα μονάδες χρειάζεσαι για να πάρεις το βαγόνι 5;»
- «Αν έχεις δύο μονάδες (1) και μόλις έφερες το 4, πόσο μήκος θα έχει το βαγόνι σου;»

Το τρένο της πρόσθεσης Οδηγίες Παιχνιδιού



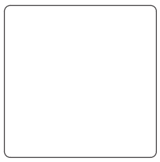
Αριθμός παικτών: 2-3
Δεξιότητα: Εισαγωγή στην Πρόσθεση και την Αφαίρεση

(EL)

Τι θα χρειαστείτε:



1 περιστρεφόμενος δείκτης



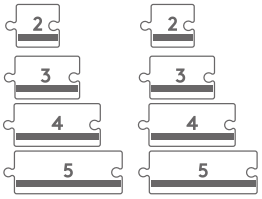
1 δίσκος αποθήκευσης



1 ατμομηχανή τρένου για κάθε παίκτη



22 πλακίδια με τον αριθμό "1" Από 2 πλακίδια



για καθέναν από τους αριθμούς "2", "3", "4" και "5"

Λειτουργία Αφαίρεσης

Αριθμός παικτών: 2

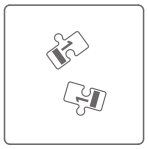
Στόχος:

Αναπτύξτε πρώιμες δεξιότητες αφαίρεσης αφαιρώντας μονάδες (1) από το τρένο σας. Ξεφορτώστε το τρένο σας πιο γρήγορα από όλους για να κερδίσετε.

Προετοιμασία:

- Τοποθετήστε δέκα μονάδες (1) σε κάθε ατμομηχανή τρένου.
- Τοποθετήστε τις υπόλοιπες μονάδες (1) στον δίσκο.







Πώς παίζεται:

Περιστρέψτε τον δείκτη. Ο παίκτης που θα φέρει τον μικρότερο αριθμό παίζει πρώτος. Ξαναρίξτε αν σταματήσει σε χώρο που δεν είναι αριθμός.

- Περιστρέψτε τον δείκτη.
- Αν σταματήσετε στο:
  - 2, 3 ή 4: Αφαιρέστε τόσες μονάδες (1) από το βαγόνι σας.



Επιλέξτε έναν άλλο παίκτη και δώστε του μια μονάδα (1) από τον δίσκο. Πρέπει να την προσθέσει στο τρένο του.

Και οι δύο παίκτες παίρνουν μια μονάδα (1) από τον δίσκο και την προσθέτουν στο τρένο τους.

- Δώστε τον δείκτη στον επόμενο παίκτη.

Ποιος κερδίζει:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης ξεφορτώσει όλες τις μονάδες του (1). Αυτός ο παίκτης κερδίζει!

Σημείωση: εάν ο δείκτης δείξει αριθμό μεγαλύτερο από τον αριθμό των μονάδων (1) που σας έχουν απομείνει, αυτό μετράει κανονικά.

Συμβουλές για την επιτυχία:

Χρησιμοποιήστε μαθηματική συζήτηση για να βάλετε το παιδί σας να σκεφτεί την αφαίρεση και το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να την περιγράψει:

- «Κοίτα αυτά τα δύο γκρουπ μονάδων (1). Ποιο έχει περισσότερες; Πόσες περισσότερες έχει από το άλλο;»
- «Αν θέλω να σε φτάσω, ποιον αριθμό πρέπει να φέρω;»
- «Πόσες μονάδες (1) έχεις τώρα; Τι θα γίνει αν την επόμενη φορά φέρεις το 4;»
- «Πόσο μακρύτερο είναι το τρένο σου από το δικό μου;»
- «Έχεις [X] μονάδες (1). Αν φέρεις το [Y], πόσες θα σου μείνουν;»
- «Τι πρέπει να φέρεις για να αφαιρέσεις όλες τις μονάδες σου (1);»

Saskaitīšanas vilciens Spēles instrukcija



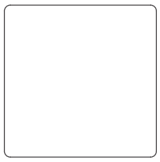
Spēlētāju skaits: 2-3
Prasme: ievads saskaitīšanā un atņemšanā

(LV)

Kas jums būs nepieciešams:



1 rullītis



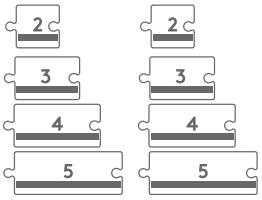
1 glabāšanas paplāte



1 vilciena lokomotīve katram spēlētājam



22 ciparu "1" kauliņi



Pa 2 kauliņiem no skaitļiem "2", "3", "4" un "5"

Saskaitīšanas režīms

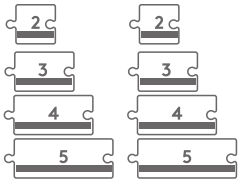
Spēlētāju skaits: 2-3

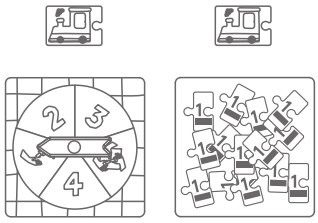
Mērķis:

Attīstiet sākuma saskaitīšanas prasmes, vācot vieninieku, saskaitot tos un apmainot pret garākiem vilciena vagoniem. Uzvar tas, kurš uzbūvē visgarāko vilcienu.

Sagatavošana:

- Izveidojiet vilcienu parku ar diviem no katra šādiem ciparu kauliņiem: 2, 3, 4 un 5. Tie ir jūsu vilciena vagoni.
- Novietojiet visus vieninieku glabāšanas paplātē un rullīti spēles laukuma centrā.
- Katrs spēlētājs izvēlas lokomotīvi.





Kā spēlēt:

Pagrieziet rullīti. Pirmais sāk spēlētājs, kurš iegūst lielāko skaitli. Grieziet vēlreiz, ja rullītis apstājas uz lauka, kas nav skaitlis.

- Pagrieziet rullīti.
- Ja rullītis apstājas uz:
  - 2, 3 vai 4: Paņemiet tik daudz vieninieku no paplātes un novietojiet tos sev priekšā. Nepievienojiet tos savam vilcienam!



Izvēlieties citu spēlētāju un iedodiet viņam vienu vieninieku no paplātes.



Ikviens paņem vienu vieninieku no paplātes.





Pieci vieninieki ir tas pats, kas šis 5. numura vagonu – vai tu redzi, kāpēc?

- Apmainiet savus vieninieku pret garākiem vagoniem no vilcienu parka. Mudiniet bērnu novietot vieninieku rindā zem vagonu, pret kuru tie tiek mainīti, un saskaitīt katru no tiem pirms apmaiņas.
- Pievienojiet jaunos vagonus savam vilcienam un atlieciet apmainītos vieninieku atpakaļ paplātē.
- Padodiet rullīti nākamajam spēlētājam.



Ja nevarat veikt apmaiņu vai vēlaties turpināt krāt lielākiem vagoniem, jūsu gājiens beidzas.

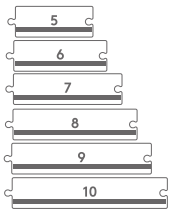
Atcerieties, ka vilcienam var pievienot tikai vagonus no vilcienu parka – vieninieki netiek ieskaitīti vilciena garumā.

Spēles uzvarēšana:

Spēle beidzas, kad visi vagoni no vilcienu parka ir izņemti. Salīdziniet vilcienus – uzvar tas, kuram ir visgarākais vilciens. Ja jūsu vilciens ir tādā pašā garumā kā kādam citam, apsveicam – jūs abi esat uzvarētāji!

Papildu spēles veidi:

- Lai trenētos ar lielākiem skaitļiem, izveidojiet vilcienu parku ar vienu no katra ciparu kauliņa no 5 līdz 10 vai izveidojiet savu vilcienu parku.
- Lai trenētos skaitīt uz priekšu, varat spēlēt spēles variantu, kurā spēlētāji var apvienot



vieninieku ar citiem jau sakrātajiem vagoniem, lai tos apmainītu pret garāku vagonu.

Piemērs: ja lokomotīvei ir pievienots 3. vagonu un jums ir divi vieninieki, varat tos saskaitīt un apmainīt pret 5. vagonu.





Padomi panākumiem:

Spēlējot variantu, kas aprakstīts sadaļā "Papildu spēles veidi", mudiniet bērnu skaitīt uz priekšu līdz kopsummai, sākot no skaitļa uz vagona. To sauc par "skaitīšanu uz priekšu".

- "Vari apvienot 3. vagonu ar diviem vieninieki, lai iegūtu jaunu skaitli. Saskaitīsim, lai redzētu, kas tas ir. Sākam ar 3, pēc tam pievienojam vēl divus, pa vienam: 3... 4, 5."

Iekļaujiet spēlē matemātiskas sarunas par saskaitīšanu, uzdodot jautājumus un stāstot bērnam savas domas:

- "Es savienošu šos piecus vieninieki un apmainīšu tos pret 5. vagonu. Vai redzi, ka tie ir vienādā garumā?"
- "Cik vieninieku tev pašlaik ir? Cik vēl vieninieku tev vajag, lai iegūtu 5. vagonu?"
- "Ja tev ir divi vieninieki un rullītis apstājās uz 4, cik garš ir tavs vagonu?"

Saskaitīšanas vilciens Spēles instrukcija



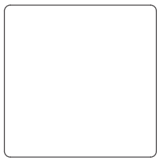
Spēlētāju skaits: 2-3
Prasme: ievads saskaitīšanā un atņemšanā

(LV)

Kas jums būs nepieciešams:



1 rullītis



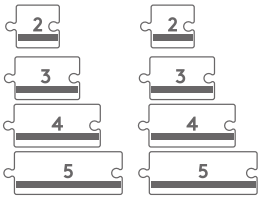
1 glabāšanas paplāte



1 vilciena lokomotīve katram spēlētājam



22 ciparu "1" kauliņi



Pa 2 kauliņiem no skaitļiem "2", "3", "4" un "5"

Atņemšanas režīms

Spēlētāju skaits: 2

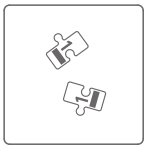
Mērķis:

Attīstiet sākuma atņemšanas prasmes, noņemot vieninieku no sava vilciena. Uzvar tas, kurš visātrāk izkrauj savu vilcienu.

Sagatavošana:

- Uz katras lokomotīves novietojiet desmit vieninieku.
- Atlikušos vieninieku novietojiet paplātē.







Kā spēlēt:

Pagrieziet rullīti. Pirmais sāk spēlētājs, kurš iegūst mazāko skaitli. Grieziet vēlreiz, ja rullītis apstājas uz lauka, kas nav skaitlis.

- Pagrieziet rullīti.
- Ja rullītis apstājas uz:
  - 2, 3 vai 4: Noņemiet tik daudz vieninieku no sava vilciena vagona.



Izvēlieties citu spēlētāju un iedodiet viņam vienu vieninieku no paplātes. Viņam tas jāpievieno savam vilcienam.

Abi spēlētāji paņem vienu vieninieku no paplātes un pievieno savam vilcienam.

- Padodiet rullīti nākamajam spēlētājam.

Spēles uzvarēšana:

Spēle beidzas, kad viens spēlētājs ir izkrāvis visus savus vieninieku. Šis spēlētājs uzvar!

Piezīme: ja rullītis apstājas uz skaitļa, kas ir lielāks par jums atlikušo vieninieku skaitu, tas joprojām tiek ieskaitīts.

Padomi panākumiem:

Izmantojiet matemātiskas sarunas, lai rosinātu bērnu domāt par atņemšanu un vārdiem, ko izmanto tās aprakstīšanai:

- "Paskaties uz šīm divām vieninieku grupām. Kurā ir vairāk? Par cik vairāk tajā ir nekā otrā?"
- "Ja es vēlos tevi panākt, kādam skaitlim jāuzkrīt?"
- "Cik vieninieku tev tagad ir? Kas notiks, ja nākamreiz uzkritīs 4?"
- "Cik garāks ir tavs vilciens nekā mans?"
- "Tev ir [X] vieninieki. Ja uzkritīs [Y], cik tev paliks?"
- "Kas tev jāuzgriež, lai noņemtu visus savus vieninieku?"

Sudėties traukinys Žaidimo instrukcija

0-3

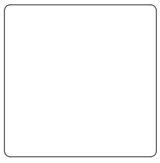
(LT)

Žaidėjų skaičius: 2-3
Įgūdis: Įvadas į sudėtį ir atimtį

Ko jums reikės:



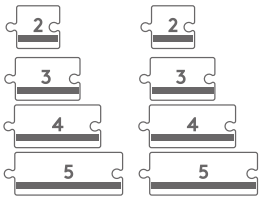
suvktukas


dėklas dalims laikyti


1 traukinio lokomotyvas kiekvienam žaidėjui



22 skaičiaus „1“ plytelės



Po 2 skaičių „2“, „3“, „4“ ir „5“ plyteles

Sudėties režimas

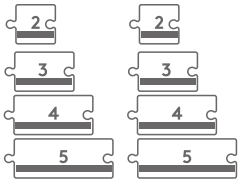
Žaidėjų skaičius: 2-3

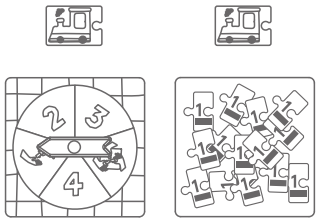
Tikslas:

Ugdykite ankstyvuosius sudėties įgūdžius rinkdami vienetus, juos sudėdami ir iškeisdami į ilgesnius traukinio vagonus. Laimi tas, kuris sukonstruoja ilgiausią traukinį.

Paruošimas:

- Sukurkite traukinių depą iš dviejų plytelių su šiais skaičiais: 2, 3, 4 ir 5. Tai jūsų traukinio vagonai.
- Sudėkite visus vienetus į dėklą, o suktuką padėkite žaidimo zonos centre.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka lokomotyvą.





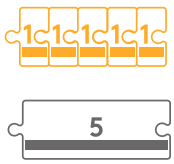
Kaip žaisti:

Pasukite suktuką. Pirmasis pradeda žaidėjas, išsukęs didžiausią skaičių. Sukite dar kartą, jei suktukas sustoja ne ant skaičiaus.

- Pasukite suktuką.
- Jei suktukas sustoja ant:
  - 2, 3 arba 4: Paimkite tiek vienetų iš dėklo ir padėkite priešais save. Nejunkite jų prie savo traukinio!

    
    Pasirinkite kitą žaidėją ir duokite jam vieną vienetą iš dėklo.

    
    Visi paima po vieną vienetą iš dėklo.
- Iškeiskite savo vienetus į ilgesnius vagonus iš depo. Paskatinkite vaiką išrikiuoti vienetus po vagonu, į kurį jie keičiami, ir suskaičiuoti kiekvieną vienetą prieš atliekant mainus.
- Prijunkite naujus vagonus prie savo traukinio, o iškeistus vienetus grąžinkite į dėklą.
- Perduokite suktuką kitam žaidėjui.



Penki vienetai yra tas pats, kas šis vagonas su skaičiumi 5 – ar matai kodėl?



Jei negalite atlikti mainų arba norite toliau taupyti didesniems vagonams, jūsų ėjimas baigiasi.

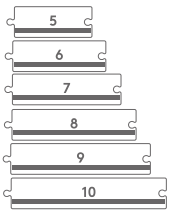
Atminkite, kad prie jūsų traukinio gali būti jungiami tik vagonai iš depo – vienetai į traukinio ilgį neįskaičiuojami.

Žaidimo laimėjimas:

Žaidimas baigiasi, kai depas ištuštėja. Palyginkite traukinius – laimi tas, kurio traukinys ilgiausias. Jei jūsų traukinys tokio pat ilgio kaip ir kito žaidėjo, sveikiname – laimėjote abu!

Papildomi būdai žaisti:

- Norėdami pasitreniruoti su didesniais skaičiais, suformuokite depą iš plytelių su skaičiais nuo 5 iki 10 arba sukurkite savo depą.
- Siekdami išmokti skaičiuoti toliau, galite žaisti žaidimo variantą, kai žaidėjams



leidžiama derinti vienetus su kitais jau turimais vagonais, kad juos būtų galima iškeisti į ilgesnį vagoną.

Pavyzdys: jei prie lokomotyvo prijungtas vagonas su skaičiumi 3 ir turite du vienetus, galite juos sudėti ir viską iškeisti į vagoną su skaičiumi 5.





Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

Žaisdami variantą, aprašytą skyriuje „Papildomi būdai žaisti“, paskatinkite vaiką skaičiuoti toliau iki bendros sumos, pradedant nuo skaičiaus ant vagono. Tai vadinama „skaičiavimu toliau“.

- „Gali sujungti vagoną su skaičiumi 3 ir du vienetus, kad gautum naują skaičių. Suskaičiuokime ir pažiūrėkime, koks tai skaičius. Pradedame nuo 3, tada po vieną pridedame dar du: 3... 4, 5.“

Įtraukite į žaidimą matematinius pokalbius apie sudėtį užduodami klausimus ir pasakodami savo mintis vaikui:

- „Sujungsiu šiuos penkis vienetus ir iškeisiu juos į vagoną su skaičiumi 5. Matai, kad jie yra tokio pat ilgio?“
- „Kiek vienetų turi dabar? Kiek dar vienetų tau reikia, kad gautum vagoną su skaičiumi 5?“
- „Jei turi du vienetus ir ką tik išsukote 4, kokio ilgio bus tavo vagonas?“

Sudėties traukinys Žaidimo instrukcija



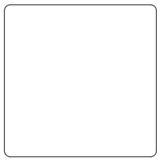
(LT)

Žaidėjų skaičius: 2-3
Įgūdis: Įvadas į sudėtį ir atimtį

Ko jums reikės:



suvktukas



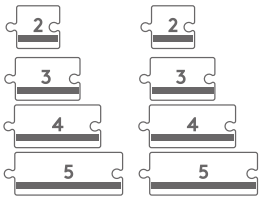
dėklas dalims laikyti



1 traukinio lokomotyvas kiekvienam žaidėjui



22 skaičiaus „1“ plytelės



Po 2 skaičių „2“, „3“, „4“ ir „5“ plyteles

Atimties režimas

Žaidėjų skaičius: 2

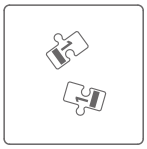
Tikslas:

Ugdykite ankstyvuosius atimties įgūdžius nuimdami vienetus nuo savo traukinio. Laimi tas, kuris greičiausiai iškrauna savo traukinį.

Paruošimas:

- Ant kiekvieno lokomotyvo uždėkite po dešimt vienetų.
- Likusius vienetus sudėkite į dėklą.







Kaip žaisti:

Pasukite suktuką. Pirmasis pradeda žaidėjas, išsukęs mažiausią skaičių. Sukite dar kartą, jei suktukas sustoja ne ant skaičiaus.

- Pasukite suktuką.
- Jei suktukas sustoja ant:
  - 2, 3 vai 4: Nuimkite tiek vienetų nuo savo traukinio vagono.



Pasirinkite kitą žaidėją ir duokite jam vieną vienetą iš dėklo. Jis privalo pridėti jį prie savo traukinio.

Abu žaidėjai paima po vieną vienetą iš dėklo ir prideda prie savo traukinio.

- Perduokite suktuką kitam žaidėjui.

Žaidimo laimėjimas:

Žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas nuima visus savo vienetus. Tas žaidėjas laimi!

Pastaba: jei išsukate skaičių, didesnį už likusių jūsų vienetų skaičių, tai vis tiek skaitoma.

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

Naudokite matematinius pokalbius, kad vaikas susimąstytų apie atimtį ir jai apibūdinti vartojamus žodžius:

- „Pažiūrėk į šias dvi vienetų grupes. Kurioje yra daugiau? Kiek daugiau jų yra nei kitoje?“
- „Jei noriu tave pasivyti, kokį skaičių man reikia išsukti?“
- „Kiek vienetų turi dabar? Kas bus, jei kitą kartą išsuksi 4?“
- „Kiek tavo traukinys ilgesnis už manąjį?“
- „Turi [X] vienetus. Jei išsuksi [Y], kiek tau jų liks?“
- „Ką tau reikia išsukti, kad nuimtum visus savo vienetus?“

Pluss-toget Spillinstruksjoner

0-3

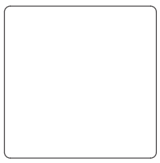
Antall spillere: 2-3
Ferdighet: Introduksjon til addisjon og subtraksjon

(NO)

Hva du trenger:



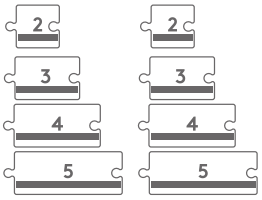
spinner


oppbevaringsbrett


1 lokomotiv til hver spiller



22 "1"-tallbrikker



2 hver av tallbrikkene "2", "3", "4" og "5"

Addisjonsmodus

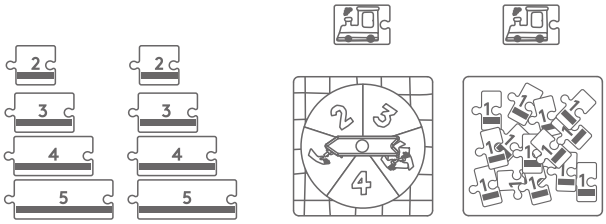
Antall spillere: 2-3

Mål:

Bygg grunnleggende addisjonsferdigheter ved å samle 1-ere, legge dem sammen og bytte dem inn i lengre togvogner. Bygg det lengste toget for å vinne.

Oppsett:

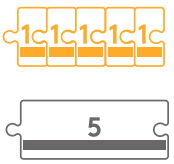
- Lag en jernbanestasjon med to av hver av følgende tallbrikker: 2, 3, 4 og 5. Dette er togvognene dine.
- Plasser alle 1-ere i oppbevaringsbrettet og spinneren i midten av spilleområdet.
- Hver spiller velger et lokomotiv.



Slik spiller du:

Snurr spinneren. Spilleren som får det høyeste tallet, starter. Snurr på nytt hvis du lander på et felt som ikke er et tall.

- Snurr spinneren.
- Hvis du lander på:
  - 2, 3 eller 4: Samle så mange 1-ere fra brettet og legg dem foran deg. Ikke koble dem til toget ditt!
  -  Velg en annen spiller og gi dem en 1-er fra brettet.
  -  Alle tar en 1-er fra brettet.
- Bytt inn 1-erene dine i lengre togvogner fra jernbanestasjonen. Oppmuntre barnet til å legge 1-erene på linje under togvognen de byttes inn i, og telle hver enkelt før de byttes.
- Fest eventuelle nye vogner til toget ditt, og legg 1-erene du byttet inn tilbake i brettet.
- Send spinneren videre til neste spiller.



Fem 1-ere er det samme som denne togvognen med tallet 5 – kan du se hvorfor?



Hvis du ikke kan foreta et bytte, eller du vil fortsette å spare til større togvogner – er turen din ferdig.

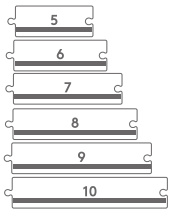
Husk at bare togvogner fra jernbanestasjonen kan kobles til toget ditt – 1-ere teller ikke med i togets lengde.

Vinne spillet:

Spillet er slutt når alle togvognene fra jernbanestasjonen er borte. Sammenlign togene – den som har det lengste toget, vinner. Hvis du ender opp med et like langt tog som noen andre, gratulerer – dere vinner begge to!

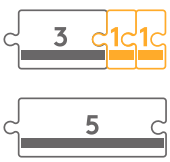
Flere måter å spille på:

- For å øve med større tall, sett opp jernbanestasjonen med én av hver av tallbrikkene 5 til 10, eller lag din egen stasjon.
- For å øve på å telle videre, kan du spille en variant av spillet der spillere kan kombinere



1-ere med andre togvogner de allerede har samlet, for å bytte dem inn i en lengre vogn.

Eksempel: Hvis du har en 3-vogn koblet til lokomotivet og du har to 1-ere, kan du legge dem sammen og bytte alle inn i en 5-vogn.



Tips for suksess:

Når du spiller varianten beskrevet i «Flere måter å spille på», oppmuntre barnet til å telle videre til totalen, og starte med tallet på togvognen. Dette kalles å «telle videre».

- «Du kan kombinere 3-vognen med to 1-ere for å lage et nytt tall. La oss telle for å se hva det blir. Vi starter med 3, og legger så til to til, én om gangen: 3... 4, 5.»

Inkluder matematikkprat om addisjon i leken ved å stille spørgsmål og fortelle hva du tenker til barnet ditt:

- «Jeg skal koble sammen disse fem 1-erene og bytte dem inn i togvognen med tallet 5. Ser du at de er like lange?»
- «Hvor mange 1-ere har du akkurat nå? Hvor mange flere 1-ere trenger du for å få 5-vognen?»
- «Hvis du har to 1-ere og du nettopp snurret en 4-er, hvor lang er togvognen din?»

Pluss-toget Spillinstruksjoner

0-3

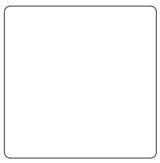
Antall spillere: 2-3
Ferdighet: Introduksjon til addisjon og subtraksjon

(NO)

Hva du trenger:



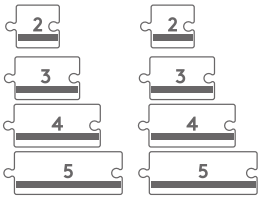
spinner


oppbevaringsbrett


1 lokomotiv til hver spiller



22 "1"-tallbrikker



2 hver av tallbrikkene "2", "3", "4" og "5"

Subtraksjonsmodus

Antall spillere: 2

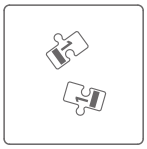
Mål:

Bygg grunnleggende subtraksjonsferdigheter ved å ta 1-ere bort fra toget ditt. Tøm toget ditt raskest for å vinne.

Oppsett:

- Last ti 1-ere på hvert lokomotiv.
- Plasser resten av 1-erene i brettet.







Slik spiller du:

Snurr spinneren. Spilleren som får det laveste tallet, starter. Snurr på nytt hvis du lander på et felt som ikke er et tall.

- Snurr spinneren.
- Hvis du lander på:
  - 2, 3 vai 4: Fjern så mange 1-ere fra togvognen din.



Velg en annen spiller og gi dem en 1-er fra brettet. De må koble den til toget sitt.

Begge spillerne tar en 1-er fra brettet og kobler den til toget sitt.

- Send spinneren videre til neste spiller.

Vinne spillet:

Spillet er slutt når én spiller har fjernet alle sine 1-ere. Den spilleren vinner!

Merk: hvis du snurrer et tall som er høyere enn antallet 1-ere du har igjen, teller det uansett.

Tips for suksess:

Bruk matematikkprat for å få barnet til at tænke på minusstykker og de ord, man bruger til at beskrive det:

- «Se på disse to gruppene med 1-ere. Hvilken har flest? Hvor mange flere har den enn den andre?»
- «Hvis jeg skal ta deg igjen, hvilket tall må jeg snurre?»
- «Hvor mange 1-ere har du nå? Hva om du snurrer og får en 4-er neste gang?»
- «Hvor mye lengre er toget ditt enn mitt?»
- «Du har [X] 1-ere. Hvis du snurrer en [Y], hvor mange har du igjen da?»
- «Hva må du snurre for å fjerne alle 1-erene dine?»

Pociąg do dodawania Instrukcja gry

0-3

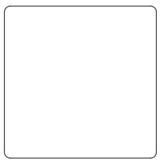
Liczba graczy: 2-3
Umiejętność: Wstęp do dodawania i odejmowania

(PL)

Czego będziesz potrzebować:



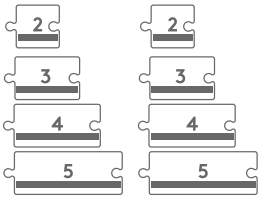
tarcza losująca


tacka do przechowywania


1 lokomotywa dla każdego gracza



22 płytki z numerem „1”



Po 2 płytki z numerami „2”, „3”, „4” i „5”

Tryb dodawania

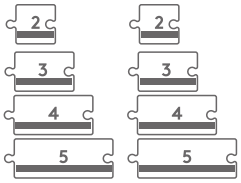
Liczba graczy: 2-3

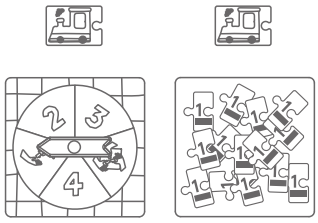
Cel:

Rozwijaj umiejętności dodawania, zbierając jedynki, sumując je i wymieniając na dłuższe wagony. Zbuduj najdłuższy pociąg, aby wygrać.

Przygotowanie:

- Stwórz stację rozrządową z dwóch płytek z każdym z następujących numerów: 2, 3, 4 i 5. To są twoje wagony.
- Umieść wszystkie jedynki na tacce, a tarczę losującą na środku obszaru gry.
- Każdy gracz wybiera lokomotywę.





Zasady gry:

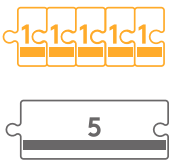
Zakręć tarczą. Zaczyna gracz, który wylosuje najwyższą liczbę. Zakręć ponownie, jeśli trafisz na pole, które nie jest liczbą.

- Zakręć tarczą.
- Jeśli trafisz na:
  - 2, 3 lub 4: Zbierz tyle jedynek z tacki i połóż je przed sobą. Nie dołączaj ich do pociągu!


Wybierz innego gracza i daj mu jedną jedynkę z tacki.


Każdy bierze po jednej jedynce z tacki.

- Wymień jedynki na dłuższe wagony ze stacji. Zachęć dziecko, aby ułożyło jedynki pod wagonem, na który chce je wymienić, i policzyło każdą z nich przed wymianą.
- Dołącz nowe wagony do pociągu i zwróć wymienione jedynki na tackę.
- Przekaż tarczę następnemu graczu.



Pięć jedynek to tyle samo, co ten wagon z numerem 5 — czy wiesz dlaczego?

Jeśli nie możesz dokonać wymiany lub chcesz dalej zbierać na większe wagony, twoja tura się kończy.

Pamiętaj, tylko wagony ze stacji mogą być dołączone do pociągu – jedynki nie liczą się do jego długości.

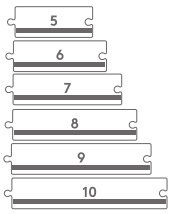


Wygrana:

Gra kończy się, gdy wszystkie wagony ze stacji zostaną zabrane. Porównajcie pociągi – wygrywa ten, kto ma najduży pociąg. Jeśli twój pociąg ma taką samą długość jak pociąg innego gracza, gratulacje, oboje wygrywacie!

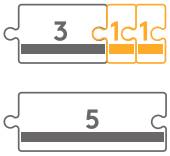
Inne warianty gry:

- Aby poćwiczyć większe liczby, przygotuj stację z jedną płytką z każdym numerem od 5 do 10 lub stwórz własną stację.
- Aby poćwiczyć liczenie dalej, możecie zagrać w wariant gry, w którym gracze mogą łączyć jedynki z innymi wagonami,



które już zdobyli, aby wymienić je na dłuższy wagon.

Przykład: jeśli masz wagon z numerem 3 dołączony do lokomotywy i masz dwie jedynki, możesz je dodać i wymienić wszystko na wagon z numerem 5.



Wskazówki:

Grając w wariant opisany w „Dodatkowych sposobach gry”, zachęć dziecko do liczenia dalej od liczby na wagonie do sumy. Nazywa się to „liczeniem dalej”.

- „Możesz połączyć wagon z numerem 3 z dwiema jedynkami, aby stworzyć nową liczbę. Policzmy, jaka to liczba. Zaczynamy od 3, a potem dodajemy dwie kolejne, jedna po drugiej: 3... 4, 5”.

Włącz rozmowy o matematyce i dodawaniu do zabawy, zadając dziecku pytania i opowiadając mu o swoich myślach:d:

- „Połączę te pięć jedynek i wymienię je na wagon z numerem 5. Widzisz, że mają tę samą długość?”.
- „Ile masz teraz jedynek? Ile jeszcze jedynek potrzebujesz, aby dostać wagon z numerem 5?”.
- „Jeśli masz dwie jedynki i właśnie wylosowałeś 4, jak długi będzie twój wagon?”.

Pociąg do dodawania Instrukcja gry

0-3

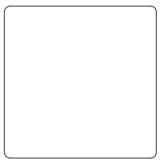
Liczba graczy: 2-3
Umiejętność: Wstęp do dodawania i odejmowania

(PL)

Czego będziesz potrzebować:



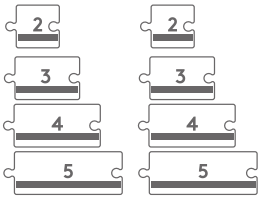
tarcza losująca


tacka do przechowywania


1 lokomotywa dla każdego gracza



22 płytki z numerem „1”



Po 2 płytki z numerami „2”, „3”, „4” i „5”

Tryb odejmowania

Liczba graczy: 2

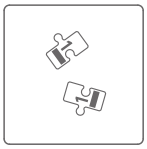
Cel:

Rozwijaj umiejętności odejmowania, zabierając jedynki z pociągu. Wygrywa ten, kto najszybciej rozładuje swój pociąg.

Przygotowanie:

- Połóż dziesięć jedynek na każdej lokomotywie.
- Resztę jedynek połóż na tacce.







Zasady gry:

Zakręć tarczą. Zaczyna gracz, który wylosuje najniższą liczbę. Zakręć ponownie, jeśli trafisz na pole, które nie jest liczbą.

- Zakręć tarczą.
- Jeśli trafisz na:
  - 2, 3 vai 4: Zabierz tyle jedynek ze swojego wagonu.



Wybierz innego gracza i daj mu jedną jedynkę z tacki. Musi on dołączyć ją do swojego pociągu.

Obaj gracze biorą po jednej jedynce z tacki i dołączają ją do swojego pociągu.

- Przekaż tarczę następnemu graczu.

Wygrana:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy rozładuje wszystkie swoje jedynki. Ten gracz wygrywa!

Uwaga: jeśli wylosujesz liczbę większą niż liczba jedynek, które ci zostały, to nadal się liczy.

Wskazówki:

Rozmawiaj o matematyce, aby zachęcić dziecko do myślenia o odejmowaniu i słownictwie używanym do jego opisu:

- „Spójrz na te dwie grupy jedynek. W której jest ich więcej? O ile więcej niż w drugiej?”.
- „Jeśli chcę cię dogonić, jaką liczbę muszę wylosować?”.
- „Ile masz teraz jedynek? A co, jeśli następnym razem wylosujesz 4?”.
- „O ile twój pociąg jest dłuższy od mojego?”.
- „Masz [X] jedynek. Jeśli wylosujesz [Y], ile ci zostanie?”.
- „Co musisz wylosować, aby zabrać wszystkie jedynki?”.

Trenul adunării Instrucțiuni de joc

0-3

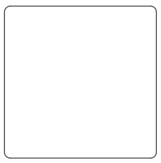
Număr de jucători: 2-3
Abilitate: Introducere în adunare și scădere

(RO)

De ce veți avea nevoie:



1 ruletă



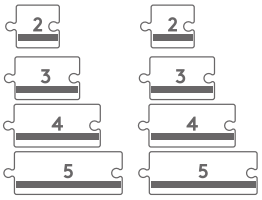
1 tavă de depozitare



1 locomotivă pentru fiecare jucător



22 de piese cu numărul „1”



Câte 2 piese din numerele „2”, „3”, „4” și „5”

Modul Adunare

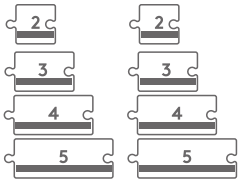
Număr de jucători: 2-3

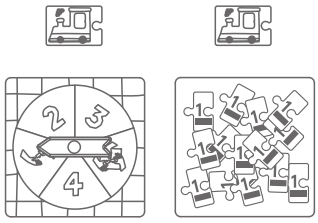
Obiectiv:

Dezvoltă abilitățile timpurii de adunare colectând cifre de 1, adunându-le și schimbându-le pe vagoane mai lungi. Construiește cel mai lung tren pentru a câștiga.

Pregătire:

- Creează un depou cu câte două piese din următoarele numere: 2, 3, 4 și 5. Acestea sunt vagoanele tale.
- Pune toate cifrele 1 în tava de depozitare și ruleta în centrul zonei de joacă.
- Fiecare jucător alege o locomotivă.





Cum se joacă:

Învârte ruleta. Jucătorul care obține cel mai mare număr începe primul. Învârte din nou dacă ruleta se oprește pe un spațiu care nu este un număr.

- Învârte ruleta.
- Dacă te oprești la:
  - 2, 3 sau 4: Colectează atâtea cifre de 1 din tavă și pune-le în fața ta. Nu le conecta la trenul tău!



Alege un alt jucător și dă-i o cifră de 1 din tavă.



Toată lumea ia o cifră de 1 din tavă.

- Schimbă cifrele de 1 pentru vagoane mai lungi din depou. Încurajează copilul să alinieze cifrele de 1 sub vagonul pentru care le schimbă și să le numere pe fiecare înainte de a face schimbul.





Cinci cifre de 1 sunt la fel ca acest vagon cu cifra 5 – poți vedea de ce?

- Atașează noile vagoane la trenul tău și returnează cifrele de 1 schimbate în tavă.
- Dă ruleta următorului jucător.

Dacă nu poți face un schimb sau vrei să continui să strângi pentru vagoane mai mari, tura ta se termină.

Reține, doar vagoanele din depou pot fi conectate la trenul tău – cifrele de 1 nu se pun la lungimea trenului.

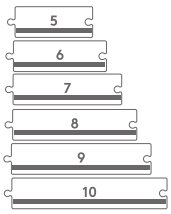


Câștigarea jocului:

Jocul se termină când toate vagoanele din depou s-au epuizat. Comparați trenurile – cine are cel mai lung tren câștigă.
Dacă ai un tren de aceeași lungime cu al altcuiva, felicitări, câștigați amândoi!

Alte modalități de joc:

- Pentru exersarea cu numere mai mari, configurează depoul cu câte o piesă din numerele de la 5 la 10 sau creează propriul depou.
- Pentru numărarea înainte, poți juca o variantă a jocului care permite jucătorilor



să combine cifre de 1 cu alte vagoane pe care le-au acumulat deja pentru a le schimba cu un vagon mai lung.

Exemplu: dacă ai un vagon cu cifra 3 conectat la locomotivă și ai două cifre de 1, le poți aduna și le poți schimba pe toate cu un vagon cu cifra 5.





Sfaturi pentru succes:

Când joci varianta descrisă în „Alte modalități de joc”, încurajează-ți copilul să numere înainte până la total, începând cu numărul de pe vagon. Aceasta se numește „numărare înainte”.

- „Poți combina vagonul cu cifra 3 cu două cifre de 1 pentru a forma un număr nou. Să numărăm pentru a vedea care este. Începem cu 3, apoi mai adăugăm două, pe rând: 3... 4, 5.”

Incorporează discuțiile despre matematică și adunare în joc punând întrebări și împărtășindu-ți gândurile cu copilul tău:

- „Voi conecta aceste cinci cifre de 1 și le voi schimba cu vagonul cu cifra 5. Vezi că au aceeași lungime?”
- „Câte cifre de 1 ai acum? De câte cifre de 1 mai ai nevoie pentru a obține vagonul cu cifra 5?”
- „Dacă ai două cifre de 1 și tocmai ai învârtit un 4, cât de lung este vagonul tău?”

Trenul adunării Instrucțiuni de joc

0-3

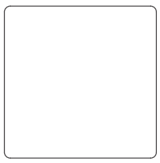
Număr de jucători: 2-3
Abilitate: Introducere în adunare și scădere

(RO)

De ce veți avea nevoie:



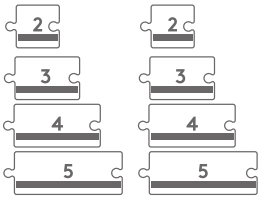
1 ruletă


1 tavă de depozitare


1 locomotivă pentru fiecare jucător



22 de piese cu numărul „1”



Câte 2 piese din numerele „2”, „3”, „4” și „5”

Modul Scădere

Număr de jucători: 2

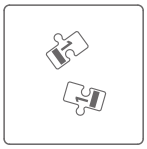
Obiectiv:

Dezvoltă abilitățile timpurii de scădere scoțând cifre de 1 din trenul tău. Descarcă-ți trenul cel mai rapid pentru a câștiga.

Pregătire:

- Pune zece cifre de 1 pe fiecare locomotivă.
- Pune restul cifrelor 1 în tavă.







Cum se joacă:

Învârte ruleta. Jucătorul care obține cel mai mic număr începe primul. Învârte din nou dacă ruleta se oprește pe un spațiu care nu este un număr.

- Învârte ruleta.
- Dacă te oprești la:
  - 2, 3 vai 4: Scoate atâtea cifre de 1 din vagonul tău.



Alege un alt jucător și dă-i o cifră de 1 din tavă. Acesta trebuie să o adauge la trenul său.

Ambii jucători iau o cifră de 1 din tavă și o adaugă la trenul lor.

- Dă ruleta următorului jucător.

Câștigarea jocului:

Jocul se termină când un jucător a descărcat toate cifrele sale de 1. Acel jucător câștigă!

Notă: dacă învârți un număr mai mare decât numărul de cifre 1 care ți-au mai rămas, acesta se pune oricum.

Sfaturi pentru succes:

Folosește discuțiile despre matematică pentru a-ți face copilul să se gândească la scădere și la vocabularul folosit pentru a o descrie:

- „Uită-te la aceste două grupuri de cifre 1. Care are mai multe? Cu cât are mai multe decât celălalt?”
- „Dacă vreau să te ajung din urmă, ce număr trebuie să învârt?”
- „Câte cifre de 1 ai acum? Ce se întâmplă dacă data viitoare învârți un 4?”
- „Cu cât este trenul tău mai lung decât al meu?”
- „Ai [X] cifre de 1. Dacă învârți un [Y], câte îți vor mai rămâne?”
- „Ce trebuie să învârți ca să scoți toate cifrele tale de 1?”

Vláčik sčítania Návod na hru

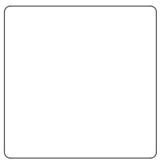
(SK)

Počet hráčov: 2-3
Zručnosť: Úvod do sčítania a odčítania

Čo budete potrebovať:



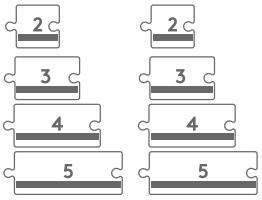
1 šípka


1 úložný podnos


1 lokomotíva pre každého hráča



22 dielikov s číslom „1“



Po 2 dieliky z čísiel „2“, „3“, „4“ a „5“

Addition Mode

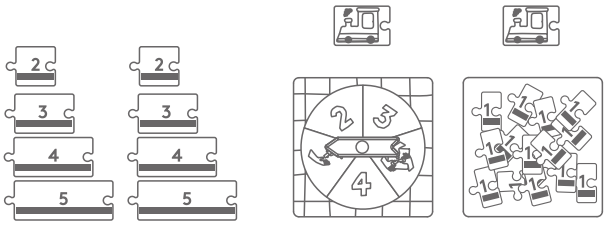
Počet hráčov: 2-3

Cieľ:

Rozvíjajte ranné zručnosti sčítania zbieraním jednotiek, ich sčítaním a výmenou za dlhšie vagóny. Vyhráva ten, kto postaví najdlhší vlak.

Príprava:

- Vytvorte nádražie s dvoma kusmi z každého z nasledujúcich čísel: 2, 3, 4 a 5. To sú vaše vagóny.
- Všetky jednotky vložte do úložného podnosu a šípku do stredu hracej plochy.
- Každý hráč si vyberie lokomotívu.



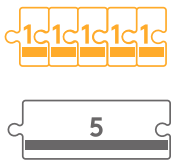
Ako hrať:

Roztočte šípku. Začína hráč, ktorému padne najvyššie číslo. Ak padne pole, ktoré nie je číslo, točte znovu.

- Roztočte šípku.
- Ak padne:
  - 2, 3 alebo 4: Vezmite si toľko jednotiek z podnosu a položte ich pred seba. Nepripájajte ich k svojmu vlaku!

  
  Vyberte iného hráča a dajte mu jednu jednotku z podnosu.

  
  Každý si vezme jednu jednotku z podnosu.
- Vymeňte svoje jednotky za dlhšie vagóny z nádražia. Povzbudzujte dieťa, aby jednotky vyrovnalo pod vagón, za ktorý ich mení, a každú z nich pred výmenou spočítalo.
- Pripojte nové vagóny k svojmu vlaku a vymenene jednotky vráťte na podnos.
- Podajte šípku ďalšiemu hráčovi.



Päť jednotiek je to isté ako tento vagón s číslom 5 – vidíš prečo?

Ak nemôžete vykonať výmenu alebo chcete ďalej šetriť na väčšie vagóny, váš ťah končí.

Pamätajte, že k vášmu vlaku možno pripojiť iba vagóny z nádražia – jednotky sa do dĺžky vlaku nepočítajú.

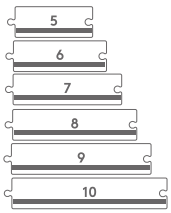


Víťazstvo v hre:

Hra končí, keď sú z nádražia preč všetky vagóny. Porovnajte vlaky – vyhráva ten, kto má najdlhší vlak.
Ak skončíte s rovnako dlhým vlakom ako niekto iný, gratulujeme, vyhrávate obaja!

Ďalšie spôby hrania:

- Pre precvičovanie s väčšími číslami pripravte nádražie s jedným kusom z každého čísla od 5 do 10 alebo si vytvorte vlastné nádražie.
- Pre sčítanie s prechodom môžete hrať variantu hry, ktorá hráčom umožňuje



kombinovať jednotky s ostatnými vagónmi, ktoré už nazbierali, a vymeniť ich za dlhší vagón.

Príklad: ak máte k lokomotíve pripojený vagón s číslom 3 a máte dve jednotky, môžete ich sčítať a všetky vymeniť za vagón s číslom 5.





Tipy pre úspech:

Pri hraní variantu popísaného v časti „Ďalšie spôby hrania“ povzbudzujte dieťa, aby počítalo ďalej od čísla na vagóne. Tomu sa hovorí „pričítanie s prechodom“.

- „Môžeš spojiť vagón s číslom 3 a dve jednotky a vytvoriť tak nové číslo. Poďme si to spočítať. Začneme od 3 a potom pridáme ďalšie dve, jednu po druhej: 3... 4, 5.“

Zapojte do hry matematické rozprávanie o sčítaní tak, že budete dieťaťu klásť otázky a popisovať mu svoje myšlienky:

- „Spojím týchto päť jednotiek a vymením ich za vagón s číslom 5. Vidíš, ako sú rovnako dlhé?“
- „Koľko máš teraz jednotiek? Koľko jednotiek ešte potrebuješ, aby si získal vagón s číslom 5?“
- „Ak máš dve jednotky a práve ti padla 4, aký dlhý bude tvoj vagón?“

Vláčik sčítania Návod na hru

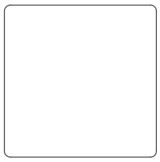
(SK)

Število igralcev: 2-3
Zručnosť: Úvod do sčítania a odčítania

Čo budete potrebovať:



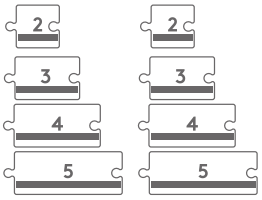
1 šípka


1 úložný podnos


1 lokomotíva pre každého hráča



22 dielikov s číslom „1“



Po 2 dieliky z čísiel „2“, „3“, „4“ a „5“

Režim odčítania

Število igralcev: 2

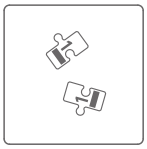
Cieľ:

Rozvíjajte ranné zručnosti odčítania odoberaním jednotiek zo svojho vlaku. Vyhráva ten, kto svoj vlak vyloží najrýchlejšie.

Príprava:

- Na každú lokomotívu naložte desať jednotiek.
- Zvyšok jednotiek vložte na podnos.






Ako hrať:

Roztočte šípku. Začína hráč, ktorému padne najnižšie číslo. Ak padne pole, ktoré nie je číslo, točte znovu.

- Roztočte šípku.
- Ak padne:
  - 2, 3 vai 4: Odoberte si toľko jednotiek zo svojho vagóna.


Vyberte iného hráča a dajte mu jednu jednotku z podnosu. Musí si ju pridať k svojmu vlaku.

Obaja hráči si vezmú jednu jednotku z podnosu a pridajú si ju k svojmu vlaku.

- Podajte šípku ďalšiemu hráčovi.

Víťazstvo v hre:

Hra končí, keď jeden z hráčov vyloží všetky svoje jednotky. Tento hráč vyhráva!

Poznámka: ak vám padne vyššie číslo, než koľko vám zostáva jednotiek, stále sa to počíta.

Tipy pre úspech:

Zapojte matematické rozprávanie, aby ste dieťa primäli premýšľať o odčítaní a slovách, ktoré sa k nemu používajú:

- „Pozri sa na tieto dve skupiny jednotiek. Ktorá ich má viac? O koľko viac ich má než tá druhá?“
- „Ak ťa chcem dohnať, aké číslo mi musí padnúť?“
- „Koľko máš teraz jednotiek? Čo ak ti nabudúce padne 4?“
- „O koľko je tvoj vagón dlhší než môj?“
- „Máš [X] jednotiek. Ak ti padne [Y], koľko ti ich zostane?“
- „Aké číslo ti musí padnúť, aby si mohol odobrať všetky svoje jednotky?“

Vlak za seštevanje Navodila za igro

0-3

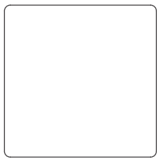
Število igralcev: 2-3
Spretnost: Uvod v seštevanje in odštevanje

(SL)

Kaj potrebujete:



1 vrtavka



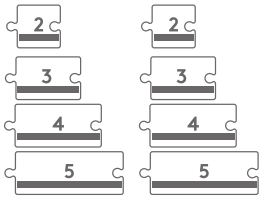
1 podstavek za shranjevanje



1 lokomotiva za vsakega igralca



22 ploščic s številom \1\""



Po 2 ploščice s številkami \2\"

Način seštevanja

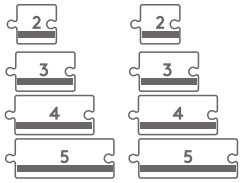
Število igralcev: 2-3

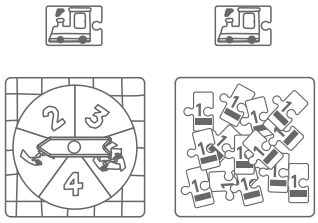
Cilj:

Razvijajte zgodnje spretnosti seštevanja z zbiranjem enic, njihovim seštevanjem in zamenjavo za daljše vagone. Zmaga tisti, ki sestavi najdaljši vlak.

Priprava:

- Sestavite postajo z dvema ploščicama za vsako od naslednjih številk: 2, 3, 4 in 5. To so vaši vagoni.
- Vse enice postavite na podstavek za shranjevanje, vrtavko pa v sredino igralnega območja.
- Vsak igralec si izbere lokomotivo.





Kako igrati:

Zavrtite vrtavko. Začne igralec, ki dobi najvišje število. Zavrtite ponovno, če pristanete na polju, ki ni številka.

- Zavrtite vrtavko.
- Če pristanete na:
  - 2, 3 ali 4: Vzemite toliko enic s podstavka in jih položite predse. Ne povežite jih s svojim vlakom!



Izberite drugega igralca in mu dajte enico s podstavka.



Vsak vzame enico s podstavka.

- Zamenjajte svoje enice za daljše vagone s postaje. Spodbudite otroka, da enice poravna pod vagonom, za katerega jih menja, in vsako prešteje, preden opravi zamenjavo.





Pet enic je enako kot ta vagon s številko 5 – ali vidiš zakaj?

- Nove vagone priključite svojemu vlaku, zamenjane enice pa vrnite na podstavek.
- Podajte vrtavko naslednjemu igralcu.

Če ne morete opraviti zamenjave ali želite varčevati za večje vagone, se vaša poteza konča.

Ne pozabite, da se lahko na vaš vlak priključijo samo vagoni s postaje – enice ne štejejo v dolžino vlaka.

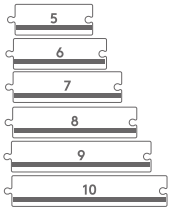


Zmaga v igri:

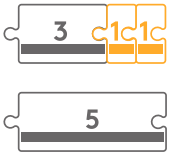
Igra se konča, ko poidejo vsi vagoni s postaje. Primerjajte vlake – zmaga tisti, ki ima najdaljši vlak.
Če ima vaš vlak enako dolžino kot vlak koga drugega, čestitamo, oba sta zmagovalca!

Dodatni načini igranja:

- Za vajo z večjimi številkami na postajo postavite po eno ploščico s številkami od 5 do 10 ali pa sestavite svojo postajo.
- Za štetje naprej lahko igrate različico igre, ki igralcem omogoča, da združijo enice z drugimi vagoni, ki so jih že nabrali, da bi jih zamenjali za daljši vagon.



Primer: če imate na svojo lokomotivo priključen vagon 3 in imate dve enici, ju lahko seštejete in vse skupaj zamenjate za vagon 5.



Nasveti za uspeh:

Pri igranju različice, opisane v razdelku »Dodatni načini igranja«, otroka spodbudite, da šteje naprej do skupne vsote, začenši s številko na vagonu. To se imenuje »štetje naprej«.

- »Vagon 3 lahko povežeš z dvema enicama, da dobiš novo številko. Preštejmo, da vidimo, katera je. Začnemo pri 3, nato dodamo še dve, eno po eno: 3 … 4, 5.«

V igro vključite matematični pogovor o seštevanju tako, da otroku postavljate vprašanja in mu pripovedujete svoje misli:

- »Povezal bom teh pet enic in jih zamenjal za vagon 5. Vidiš, kako sta enako dolga?«
- »Koliko enic imaš trenutno? Koliko več enic potrebuješ, da dobiš vagon 5?«
- »Če imaš dve enici in si ravnokar zavrtel 4, kako dolg je tvoj vagon?«

Vlak za seštevanje Navodila za igro

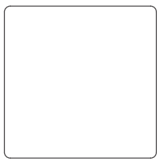
(SL)

Število igralcev: 2-3
Spretnost: Uvod v seštevanje in odštevanje

Kaj potrebujete:



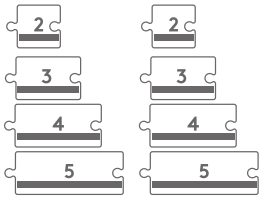
1 vrtavka


1 podstavek za shranjevanje


1 lokomotiva za vsakega igralca



22 ploščic s številom \1\""



Po 2 ploščice s številkami \2\"

Način odštevanja

Število igralcev: 2

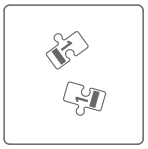
Cilj:

Razvijajte zgodnje spretnosti odštevanja z jemanjem enic z vašega vlaka. Zmaga tisti, ki najhitreje raztovori svoj vlak.

Priprava:

- Na vsako lokomotivo naložite deset enic.
- Preostale enice postavite na podstavek.






Kako igrati:

Zavrtite vrtavko. Začne igralec, ki dobi najnižje število. Zavrtite ponovno, če pristanete na polju, ki ni številka.

- Zavrtite vrtavko.
- Če pristanete na:
  - 2, 3 vai 4: Odstranite toliko enic s svojega vagona.


Izberite drugega igralca in mu dajte enico s podstavka. Dodati jo mora na svoj vlak.

Oba igralca vzameta enico s podstavka in jo dodata na svoj vlak.

- Podajte vrtavko naslednjemu igralcu.

Zmaga v igri:

Igra se konča, ko en igralec raztovori vse svoje enice. Ta igralec zmaga!

Opomba: če zavrtite število, ki je večje od števila enic, ki vam jih je še ostalo, to še vedno velja.

Nasveti za uspeh:

Uporabite matematični pogovor, da otroka spodbudite k razmišljanju o odštevanju in besedišču, ki se uporablja za njegov opis:

- »Poglej ti dve skupini enic. Katera jih ima več? Za koliko več jih ima kot druga?«
- »Če te želim dohiteti, katero številko moram zavrteti?«
- »Koliko enic imaš zdaj? Kaj če naslednjič zavrtiš 4?«
- »Za koliko je tvoj vlak daljši od mojega?«
- »Imaš [X] enic. Če zavrtiš [Y], koliko ti jih bo ostalo?«
- »Kaj moraš zavrteti, da odstraniš vse svoje enice?«

Siffertåget Spelinstruktioner

0-3

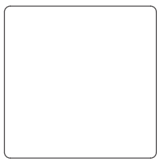
Antal spelare: 2-3
Färdighet: Introduktion till addition och subtraktion

(SV)

Vad du behöver:



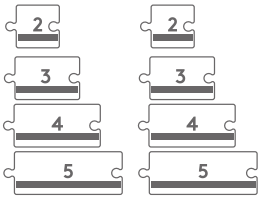
1 snurra


1 förvaringsfack


1 lokomotiv för varje spelare



22 "1" Sifferbrickor



2 vardera av sifferbrickorna "2", "3", "4" och "5"

Additionsläge

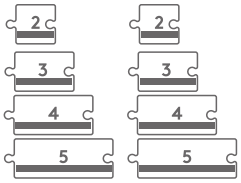
Antal spelare: 2-3

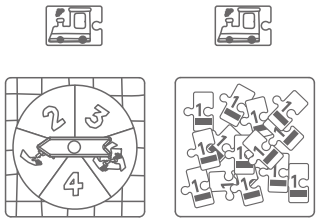
Mål:

Träna grundläggande addition genom att samla ettor, addera dem och byta ut dem mot längre tågvagnar. Bygg det längsta tåget för att vinna.

Förberedelse:

- Skapa en tåggård med två vardera av följande sifferbrickor: 2, 3, 4 och 5. Dessa är dina tågvagnar.
- Placera alla ettor i förvaringsfacket och snurran i mitten av spelytan.
- Varje spelare väljer ett lok.

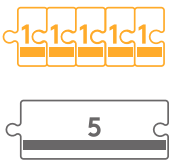




Hur man spelar:

Snurra på snurran. Spelaren som får högst siffra börjar. Snurra igen om du hamnar på ett fält som inte är en siffra.

- Snurra på snurran.
- Om du hamnar på:
  - 2, 3 eller 4: Samla så många ettor från facket och lägg dem framför dig. Koppla inte ihop dem med ditt tåg!
  -  Välj en annan spelare och ge dem en etta från facket.
  -  Alla tar en etta från facket.
- Byt dina ettor mot längre tågvagnar från tåggården. Uppmuntra ditt barn att lägga ettorna på rad under vagnen de byter till och räkna varje etta innan bytet görs.
- Koppla på nya vagnar på ditt tåg och lägg tillbaka ettorna du bytte in i facket.
- Lämna över snurran till nästa spelare.



Fem ettor är samma sak som den här tågvagnen med siffran 5 – ser du varför?



Om du inte kan göra ett byte eller vill fortsätta spara till större vagnar är din tur slut.

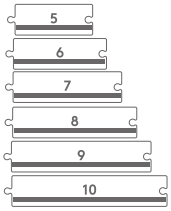
Kom ihåg att endast vagnar från tåggården får kopplas till ditt tåg – ettor räknas inte som tåglängd.

Vinna spelet:

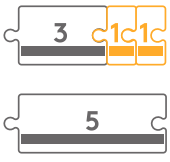
Spelet är slut när alla tågvagnar på tåggården är slut. Jämför tågen – den som har det längsta tåget vinner.
Om ditt tåg är lika långt som någon annans, grattis, ni vinner båda två!

Fler sätt att spela:

- För att träna på större siffror, skapa en tåggård med en vardera av sifferbrickorna 5 till 10, eller hitta på en egen tåggård.
- För att träna på att räkna vidare kan ni spela en variant där spelare får kombinera ettor med andra tågvagnar de redan har samlat för att byta till en längre vagn.



Exempel: om du har en 3-vagn kopplad till ditt lok och du har två ettor kan du addera dem och byta ut alltihop mot en 5-vagn.



Tips för att lyckas:

När ni spelar varianten som beskrivs i "Fler sätt att spela", uppmuntra ditt barn att räkna vidare till summan genom att börja på siffran på tågvagnen. Detta kallas att "räkna vidare".

- "Du kan kombinera 3-vagnen med två ettor för att få ett nytt tal. Låt oss räkna och se vad det blir. Vi börjar på 3 och lägger sedan till två till, en i taget: 3... 4, 5."

Prata matematik under spelets gång genom att ställa frågor och berätta hur du tänker för ditt barn:

- "Jag ska koppla ihop dessa fem ettor och byta dem mot tågvagnen med siffran 5. Ser du att de är lika långa?"
- "Hur många ettor har du just nu? Hur många ettor till behöver du för att få 5-vagnen?"
- "Om du har två ettor och just snurrade fram en 4, hur lång blir din tågvagn då?"

Siffertåget Spelinstruktioner

0-3

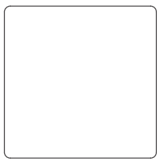
Antal spelare: 2-3
Färdighet: Introduktion till addition och subtraktion

(SV)

Vad du behöver:



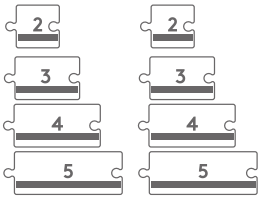
1 snurra


1 förvaringsfack


1 lokomotiv för varje spelare



22 "1" Sifferbrickor



2 vardera av sifferbrickorna "2", "3", "4" och "5"

Subtraktionsläge

Antal spelare: 2

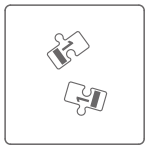
Mål:

Träna grundläggande subtraktion genom att ta bort ettor från ditt tåg. Töm ditt tåg snabbast för att vinna.

Förberedelse:

- Koppla på tio ettor på varje lok.
- Lägg resten av ettorna i facket.







Hur man spelar:

Snurra på snurran. Spelaren som får lägst siffra börjar. Snurra igen om du hamnar på ett fält som inte är en siffra.

- Snurra på snurran.
- Om du hamnar på:
  - 2, 3 vai 4: Ta bort så många ettor från din tågvagn.



Välj en annan spelare och ge dem en etta från facket. De måste koppla på den på sitt tåg.

Båda spelarna tar en etta från facket och kopplar på den på sina tåg.

- Lämna över snurran till nästa spelare.

Vinna spelet:

Spelets slut när en spelare har tagit bort alla sina ettor. Den spelaren vinner!

Obs! Om du snurrar fram en siffra som är högre än antalet ettor du har kvar, räknas det fortfarande.

Tips för att lyckas:

Prata matematik för att få ditt barn att tänka på subtraktion och de ord som används för att beskriva det:

- "Titta på de här två grupperna med ettor. Vilken har flest? Hur många fler har den än den andra?"
- "Vilket tal behöver jag snurra fram om jag ska hinna ifatt dig?"
- "Hur många ettor har du nu? Vad händer om du snurrar fram en 4 nästa gång?"
- "Hur mycket längre är ditt tåg än mitt?"
- "Du har [X] ettor. Om du snurrar fram en [Y], hur många har du kvar då?"
- "Vad behöver du snurra fram för att ta bort alla dina ettor?"

Liitmisrong Mängujuhised

0-3

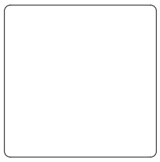
Mängijate arv: 2-3
Oskus: Sissejuhatus liitmisesse ja lahutamisesse

(ET)

Mida vajad:



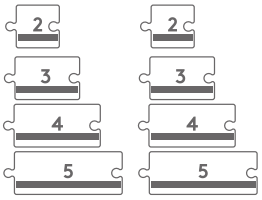
1 vurr


1 hoiustamisalus


1 vedur igale mängijale



22 numbrikaarti "1"



2 tükki numbritega "2", "3", "4" ja "5"

Liitmisrežiim

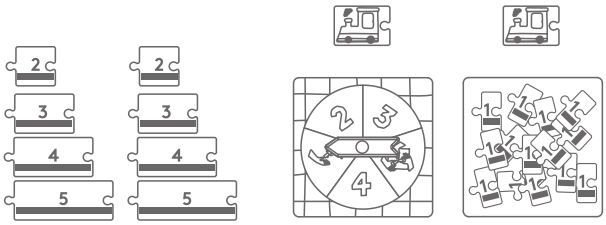
Mängijate arv: 2-3

Eesmärk:

Arenda varajast liitmisoskust, kogudes ühtesid, liites neid kokku ja vahetades need pikemate rongivagunite vastu. Võidab see, kes ehitab kõige pikema rongi.

Ettevalmistus:

- Koosta rongijaam, pannes sinna kaks tükki igast järgmisest numbrikaardist: 2, 3, 4 ja 5. Need on sinu rongivagunid.
- Pane kõik ühed hoiustamisalusele ja vurr mänguala keskele.
- Iga mängija valib veduri.



Kuidas mängida:

Keeruta vurru. Mängija, kes saab suurima numbri, alustab. Keeruta uuesti, kui jääd väljale, mis pole number.

- Keeruta vurru.
- Kui jääd väljale:
  - 2, 3 või 4: Võta nii palju ühtesid aluselt ja pane need enda ette. Ära neid veel rongiga ühenda!

    Vali teine mängija ja anna talle üks üks aluselt.

    Kõik võtavad aluselt ühe ühe.
- Vaheta oma ühed pikemate rongivagunite vastu rongijaamas. Julguta last asetama ühed vahetatava rongivaguni alla ritta ja igaüks neist enne vahetamist üle lugema.
- Ühenda uued vagunid oma rongiga ja pane vahetatud ühed alusele tagasi.
- Anna vurr järgmisele mängijale edasi.





Viis ühte on sama mis see rongivagun nr 5 – kas näed miksi?



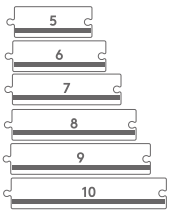
Kui sa ei saa vahetust teha või soovid koguda suuremate vagunite jaoks, siis sinu kord lõppeb.
Pea meeles, et sinu rongiga saab ühendada ainult rongijaamast pärit vaguneid – ühed rongi pikkuse hulka ei kuulu.

Mängu võitmine:

Mäng lõppeb, kui kõik rongijaama vagunid on otsas. Võrrelge ronge – võidab see, kellel on kõige pikem rong.
Kui sul on kellegi teisega sama pikk rong, siis palju õnne, olete mõlemad võitjad!

Muud mänguviisid:

- Suuremate numbrite harjutamiseks pane jaama üks numbrikaart igast numbrist 5 kuni 10 või tee oma jaam.
- Edasi lugemise harjutamiseks saad mängida mängu varianti, mis võimaldab mängijatel kombineerida ühtesid teiste juba kogutud rongivagunitega, et vahetada need pikema vaguni vastu.



Näide: kui sul on veduriga ühendatud 3-vagun ja sul on kaks ühte, saad need kokku liita ja vahetada need kõik 5-vaguni vastu.





Nõuanded eduks:

Mängides varianti, mida on kirjeldatud jaotises "Muud mänguviisid", julgusta last lugema kogusummani edasi, alustades rongivagunil olevast numbrist. Seda nimetatakse "edasi lugemiseks".

- "Saad kombineerida 3-vaguni kahe ühega, et moodustada uus number. Loeme koos üle, mis see on. Alustame 3-st ja lisame siis veel kaks, ühehaaval: 3... 4, 5."

Kaasa mängu liitmist puudutav matemaatiline vestlus, esitades küsimusi ja rääkides lapsele oma mõtetest:

- "Ühendan need viis ühte ja vahetan need rongivaguni nr 5 vastu. Kas näed, et need on sama pikad?"
- "Kui palju ühtesid sul praegu on? Kui palju ühtesid on veel vaja, et saada vagun nr 5?"
- "Kui sul on kaks ühte ja said vurruga just 4, siis kui pikk on sinu rongivagun?"

Liitmisrong Mängujuhised



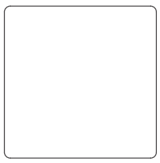
Mängijate arv: 2-3
Oskus: Sissejuhatus liitmisesse ja lahutamisesse

(ET)

Mida vajad:



1 vurr



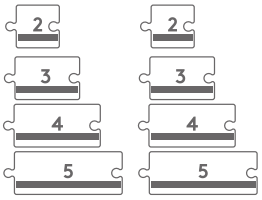
1 hoiustamisalus



1 vedur igale mängijale



22 numbrikaarti "1"



2 tükki numbritega "2", "3", "4" ja "5"

Lahutamisrežiim

Mängijate arv: 2

Eesmärk:

Arenda varajast lahutamisoskust, võttes ühtesid oma rongi küljest ära. Võidab see, kes tühjendab oma rongi kõige kiiremini.

Ettevalmistus:

- Pane igale vedurile kümme ühte.
- Pane ülejäänud ühed alusele.

Kuidas mängida:

Keeruta vurru. Mängija, kes saab vähima numbri, alustab. Keeruta uuesti, kui jääd väljale, mis pole number.

- Keeruta vurru.
- Kui jääd väljale:
  - 2, 3 vai 4: Võta nii palju ühtesid oma rongivaguni küljest ära.



Vali teine mängija ja anna talle üks üks aluselt. Ta peab selle oma rongiga ühendama.

Mõlemad mängijad võtavad aluselt ühe ühe ja ühendavad selle oma rongiga.

- Anna vurr järgmisele mängijale edasi.

Mängu võitmine:

Mäng lõppeb, kui üks mängija on kõik oma ühed rongi küljest ära võtnud. See mängija võidab!

Märkus: kui sa saad vurruga numbri, mis on suurem kui sulle järele jäänud ühtede arv, läheb see ikkagi arvesse.

Nõuanded eduks:

Kasuta matemaatilist vestlust, et panna laps mõtlema lahutamisele ja selle kirjeldamiseks kasutatavale sõnavarale:

- "Vaata neid kahte ühtede gruppi. Kummas on rohkem? Kui palju rohkem on selles kui teises?"
- "Kui ma tahan sulle järele jõuda, siis mis numbri ma peaksin vurruga saama?"
- "Kui palju ühtesid sul praegu on? Aga kui sa saad järgmisel korral vurruga 4?"
- "Kui palju pikem on sinu rong minu omast?"
- "Sul on [X] ühte. Kui sa saad vurruga [Y], kui palju jääb sulle alles?"
- "Mida on vaja vurruga saada, et eemaldada kõik oma ühed?"

Count On Cafe Activity Instructions

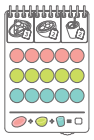
(EN)

Number of Players: 2
Skill: Counting on With Money

Objective:

Use pretend food and pop buttons to order a meal, tally the cost of each item, and calculate the grand total while practising counting on.

What's Included:


1 tab


1 plate


1 bowl


1 cup


15 ones


4 fives


2 tens

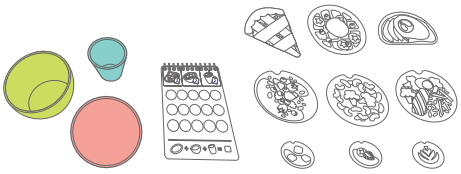

3 double-sided plate cards


3 double-sided bowl cards


3 double-sided cup cards

Setup:

Place the food items by the tab and empty plate, bowl, and cup. Customers can use the box lid to view the menu.



How to Play:

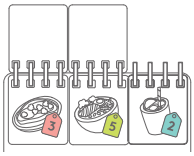
Choose one person to be the customer and one person to be the server.

Step 1: Order

Hello! May I take your order?

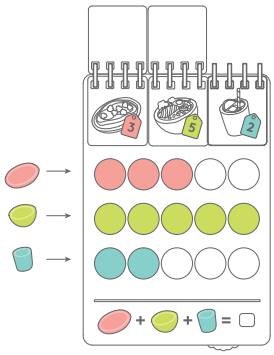
I'll have toast with jam, a rice bowl, and some lemonade, please. Thanks so much.

Step 2: Flip to the image of each ordered item on the tab.

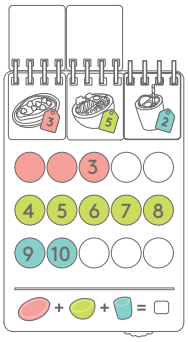


Step 3: Record the cost of each item using the corresponding coloured pop buttons for each row.

- Pink plate cost in the first row
- Green bowl cost in the second row
- Blue cup cost in the third row



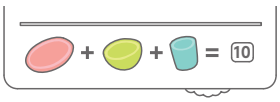
Step 4: Count on to find the total. Say the cost of the first item and continue counting on as you tap each popped button in rows two and three to find the total cost of the meal.



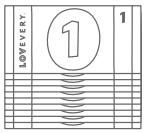
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Step 5: Mark the total using the dial and request payment.

That'll be 10 pounds, please!

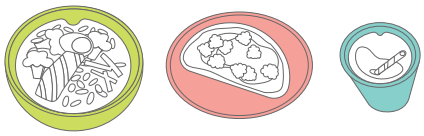


Step 6: Customer pays for their meal using play money.



Here's 10 pounds!

Step 7: Prepare and serve the meal.



Reset the buttons and switch roles.

Tips for Success:

- When you're the one ordering food, start with small numbers for each item - 5 and under. This will make it easier for your child to keep track of their tallying and counting on.
- If counting on is still tricky, try only popping the total for the first row to help your child visualise what the skill looks like. For example, "This represents 5, now let's count on to add 3 more."
- When you start, use only the 1s from your play money. This will make the items easier to add up and prevents the need to make change. As your child becomes more comfortable with counting on, you can encourage them to use 5s and 10s when appropriate: "Your total is £8. Why don't you start with a 5 and count on from there?"

Contando a partir do café Instruções da Atividade

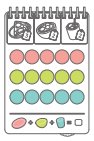
(PT)

Número de jogadores: 2
Habilidade: Contagem com Dinheiro

Objetivo:

Use comida de brincadeira e botões pop para pedir uma refeição, registrar o custo de cada item e calcular o total enquanto pratica a contagem.

O que está incluído:


1 balcão


1 prato


15 unidades


3 cartões de prato frente e verso


1 tigela


4 notas de cinco


3 cartões de tigela frente e verso

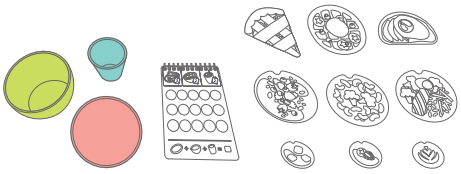

1 copo


2 notas de dez


3 cartões de copo frente e verso

Preparação:

Coloque os itens de comida perto do balcão e do prato, tigela e copo vazios. Os clientes podem usar a tampa da caixa para visualizar o menu.



Como jogar:

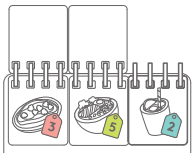
Escolha uma pessoa para ser o cliente e outra para ser o atendente.

Passo 1: Fazer o Pedido

Olá! Posso anotar seu pedido?

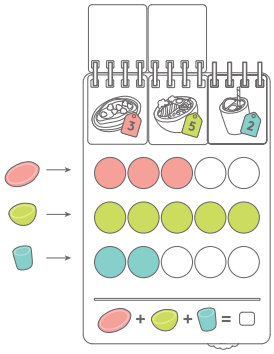
Quero torrada com geleia, uma tigela de arroz e uma limonada, por favor. Muito obrigado.

Passo 2: Vire para a imagem de cada item pedido no balcão.

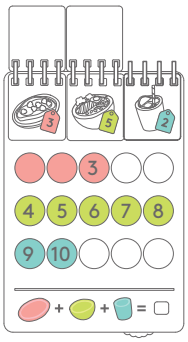


Passo 3: Registre o custo de cada item usando os botões pop coloridos correspondentes para cada linha.

- Custo do prato rosa na primeira linha
- Custo da tigela verde na segunda linha
- Custo do copo azul na terceira linha



Passo 4: Continue contando para encontrar o total. Diga o custo do primeiro item e continue contando enquanto pressiona cada botão nas linhas dois e três para encontrar o custo total da refeição.



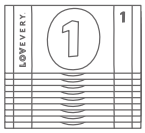
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Passo 5: Marque o total usando o mostrador e peça o pagamento.

Serão 10 dólares, por favor!



Passo 6: O cliente paga pela refeição usando dinheiro de brincadeira.



Aqui estão 10 dólares!

Passo 7: Prepare e sirva a refeição.



Reinicie os botões e troque de função.

Dicas para o sucesso:

- Quando você estiver fazendo o pedido, comece com números pequenos para cada item — 5 ou menos. Isso facilitará para a criança acompanhar a soma e a contagem.
- Se continuar difícil contar, tente pressionar apenas o total da primeira linha para ajudar a criança a visualizar como a habilidade funciona. Por exemplo: 'Isso representa 5, agora vamos contar mais 3.'
- Quando começar, use apenas as notas de 1 do dinheiro de brincadeira. Isso facilitará a soma dos itens e evitará a necessidade de dar troco. À medida que a criança se sentir mais confortável com a contagem, incentive o uso de notas de 5 e 10 quando apropriado: 'Seu total é 8 dólares. Que tal começar com uma nota de 5 e continuar contando a partir daí?'

Caffè del Conteggio Progressivo Istruzioni dell'attività

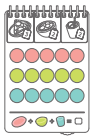
Numero di giocatori: 2
Abilità: Contare in avanti con il denaro

(IT)

Obiettivo:

Usa cibo finto e pulsanti pop per ordinare un pasto, sommare il costo di ogni articolo e calcolare il totale complessivo mentre ti eserciti a contare in avanti.

Contenuto:



1 conto



1 piatto



15 unità da uno



3 carte piatto fronte-retro



1 ciotola



4 unità da cinque



3 carte ciotola fronte-retro



1 bicchiere



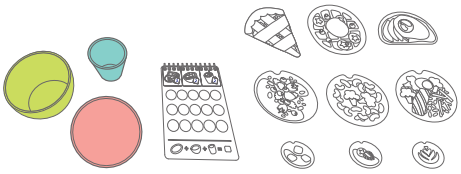
2 unità da dieci



3 carte bicchiere fronte-retro

Preparação:

Posiziona gli alimenti accanto al conto e al piatto, alla ciotola e al bicchiere vuoti. I clienti possono usare il coperchio della scatola per vedere il menu.



Come si gioca:

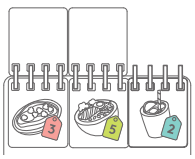
Scegliete una persona che faccia il cliente e una che faccia il cameriere.

Passaggio 1: Ordinare

Ciao! Posso prendere il tuo ordine?

Vorrei un toast con marmellata, una ciotola di riso e un po' di limonata, per favore. Grazie mille.

Passaggio 2: Girate sul conto l'immagine di ogni articolo ordinato.

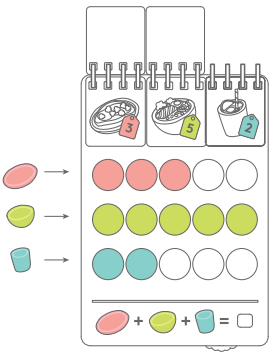


Passaggio 3: Registrate il costo di ogni articolo usando i pulsanti pop colorati corrispondenti per ogni riga.

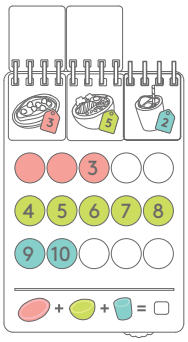
Costo del piatto rosa nella prima riga

Costo della ciotola verde nella seconda riga

Costo del bicchiere blu nella terza riga



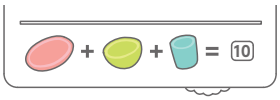
Passaggio 4: Contate in avanti per trovare il totale. Dite il costo del primo articolo e continuate a contare mentre toccate ogni pulsante premuto nelle righe due e tre per trovare il costo totale del pasto.



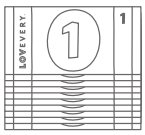
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Passaggio 5: Segnate il totale usando la manopola e chiedete il pagamento.

Sono 10 dollari, per favore!



Passaggio 6: Il cliente paga il pasto usando il denaro giocattolo.



Ecco 10 dollari!

Passaggio 7: Preparate e servite il pasto.



Azzerate i pulsanti e scambiatevi i ruoli.

Suggerimenti per vincere:

- Quando sei tu a ordinare il cibo, inizia con numeri piccoli per ogni articolo — 5 o meno. Questo renderà più facile per il bambino tenere traccia del conteggio e del contare in avanti.
- Se contare in avanti è ancora difficile, prova a premere solo il totale della prima riga per aiutare il bambino a visualizzare come funziona questa abilità. Per esempio: "Questo rappresenta 5, ora contiamo in avanti per aggiungerne altri 3."
- All'inizio, usa solo le unità da 1 del denaro giocattolo. Questo renderà più facile sommare gli articoli ed eviterà la necessità di dare il resto. Man mano che il bambino diventa più sicuro nel contare in avanti, puoi incoraggiarlo a usare i 5 e i 10 quando opportuno: "Il totale è 8 dollari. Perché non inizi con un 5 e continui a contare da lì?"

Кафене за броене напред Инструкции за дейността

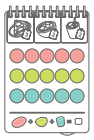
(BG)

Брой играчи: 2
Умение: Броене напред с пари

Цел:

Използвайте играчки храна и pop бутони, за да поръчате ястие, да отбележите цената на всеки артикул и да изчислите общата сума, докато упражнявате броене напред.

Съдържание:



1 сметка



1 чиния



15 единици



3 двустранни карти за чиния



1 купа



4 петици



3 двустранни карти за купа



1 чаша



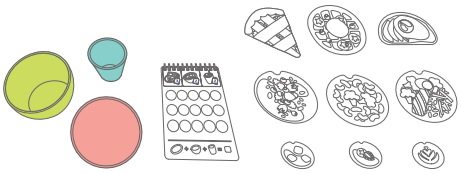
2 десетки



3 двустранни карти за чаша

Подготовка:

Поставете хранителните артикули до сметката и празните чиния, купа и чаша. Клиентите могат да използват капака на кутията, за да видят менюто.



Как се играе:

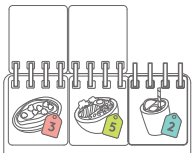
Изберете един човек за клиент и един човек за сервитьор.

Стъпка 1: Поръчка

Здравейте! Мога ли да взема поръчката ви?

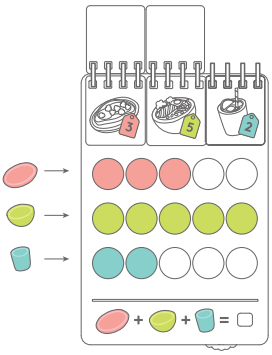
Ще взема препечена филийка със сладко, купа ориз и малко лимонада, моля. Благодаря много.

Стъпка 2: Обърнете към изображението на всеки поръчан артикул върху сметката.

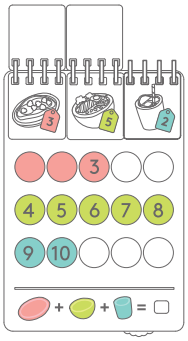


Стъпка 3: Запишете цената на всеки артикул, като използвате съответните цветни pop бутони за всеки ред.

- Цена на розовата чиния на първия ред
- Цена на зелената купа на втория ред
- Цена на синята чаша на третия ред



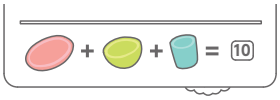
Стъпка 4: Бройте напред, за да намерите общата сума. Кажете цената на първия артикул и продължете да броите, докато докосвате всеки натиснат бутон във втория и третия ред, за да намерите общата цена на храната.



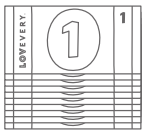
3…, 4, 5, 6, 7, 8, … 9, 10!

Стъпка 5: Отбележете общата сума с диска и поискайте плащане.

Това ще бъде 10 долара, моля!

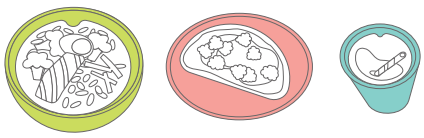


Стъпка 6: Клиентът плаща за храната си с играчки пари.



Ето 10 долара!

Стъпка 7: Пригответе и сервирайте храната.



Нулирайте бутоните и сменете ролите.

Съвети за успех:

- Когато вие поръчвате храната, започнете с малки числа за всеки артикул — 5 или по-малко. Това ще улесни детето да следи отбелязването и броенето напред.
- Ако броенето напред все още е трудно, опитайте да натиснете само общата сума за първия ред, за да помогнете на детето да си представи как изглежда това умение. Например: „Това представлява 5, сега нека броим напред, за да добавим още 3.“
- Когато започвате, използвайте само единиците от играчките пари. Това ще улесни събирането на артикулите и ще избегне нуждата от връщане на ресто. Когато детето стане по-уверено в броенето напред, можете да го насърчите да използва петици и десетки, когато е подходящо: „Общата сума е 8 долара. Защо не започнеш с 5 и не продължиш да броиш оттам?“

Kafić za brojanje unaprijed Upute za aktivnost

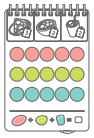
(HR)

Broj igrača: 2
Vještina: Brojanje s novcem

Cilj:

Koristite hranu za igru i pop gumbe kako biste naručili obrok, zabilježili cijenu svakog artikla i izračunali ukupni iznos dok vježbate brojanje unaprijed.

Što je uključeno:



1 račun



1 tanjur



1 zdjela



1 šalica



15 jedinica



4 petice



2 desetice



3 dvostrane kartice tanjura



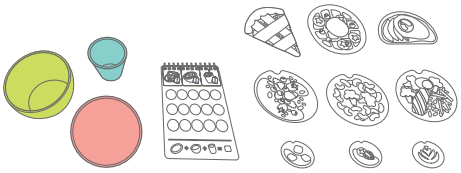
3 dvostrane kartice zdjele



3 dvostrane kartice šalice

Priprema:

Postavite hranu pokraj računa te praznog tanjura, zdjele i šalice. Kupci mogu koristiti poklopac kutije za pregled jelovnika.



Kako igrati:

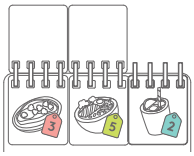
Odaberite jednu osobu koja će biti kupac i jednu koja će biti poslužitelj.

Korak 1: Naručivanje

Pozdrav! Mogu li primiti vašu narudžbu?

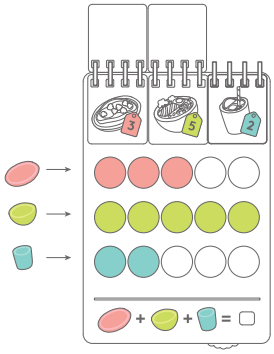
Molim tost s džemom, zdjelu riže i limunadu. Hvala puno.

Korak 2: Okrenite na sliku svakog naručenog artikla na računu.

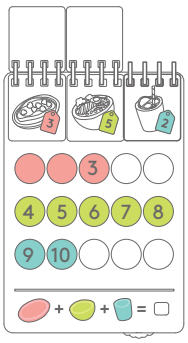


Korak 3: Zabilježite cijenu svakog artikla pomoću odgovarajućih obojenih pop gumba za svaki red.

- Cijena ružičastog tanjura u prvom redu
- Cijena zelene zdjele u drugom redu
- Cijena plave šalice u trećem redu



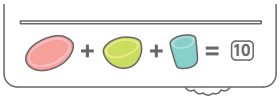
Korak 4: Brojite unaprijed kako biste pronašli ukupan iznos. Izgovorite cijenu prvog artikla i nastavite brojati dok pritiskate svaki gumb u drugom i trećem redu kako biste pronašli ukupnu cijenu obroka.



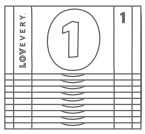
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Korak 5: Označite ukupni iznos pomoću brojčanika i zatražite plaćanje.

To će biti 10 dolara, molim!

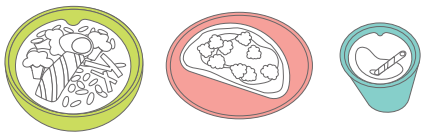


Korak 6: Kupac plaća obrok novcem za igru.



Evo 10 dolara!

Korak 7: Pripremite i poslužite obrok.



Resetirajte gumbe i zamijenite uloge.

Savjeti za uspjeh:

- Kada vi naručujete hranu, počnite s manjim brojevima za svaki artikl — 5 ili manje. To će djetetu olakšati praćenje zbrajanja i brojanja unaprijed.
- Ako je brojanje unaprijed još uvijek teško, pokušajte pritisnuti samo ukupan broj za prvi red kako biste pomogli djetetu da vizualizira kako ta vještina izgleda. Na primjer: 'Ovo predstavlja 5, sada brojimo unaprijed kako bismo dodali još 3.'
- Kada počnete, koristite samo jedinice iz novca za igru. To će olakšati zbrajanje artikala i spriječiti potrebu za vraćanjem kusura. Kako dijete postaje sigurnije u brojanje unaprijed, možete ga potaknuti da koristi petice i desetice kada je prikladno: 'Tvoj ukupni iznos je 8 dolara. Zašto ne počneš s 5 i nastaviš brojati od tamo?'

Kavárna pro počítání dál Pokyny k aktivitě

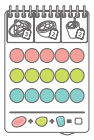
(CS)

Počet hráčů: 2
Dovednost: Počítání s penězi

Cíl:

Použijte herní jídlo a pop tlačítka k objednání jídla, zaznamenání ceny každé položky a výpočtu celkové částky při procvičování počítání dál.

Obsah balení:



1 účet



1 talíř



15 jedniček



3 oboustranné karty talířů



1 miska



4 pětky



3 oboustranné karty misek



1 hrnek



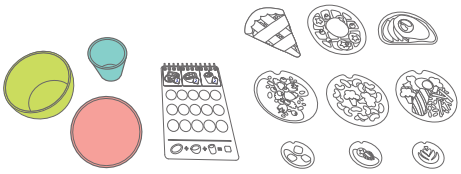
2 desítky



3 oboustranné karty hrnků

Příprava:

Umístěte jídlo vedle účtu a prázdného talíře, misky a hrnku. Zákazníci mohou použít víko krabice k prohlížení menu.



Jak hrát:

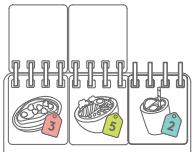
Vyberte jednu osobu jako zákazníka a jednu jako obsluhu.

Krok 1: Objednávka

Dobrý den! Mohu přijmout vaši objednávku?

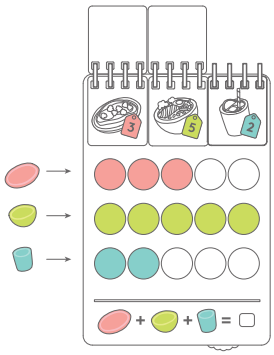
Dám si toast s marmeládou, misku rýže a limonádu, prosím. Moc děkuji.

Krok 2: Otočte obrázek každé objednané položky na účtu.

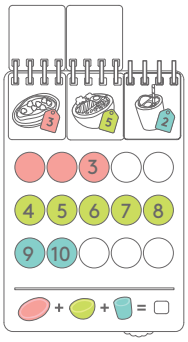


Krok 3: Zaznamenejte cenu každé položky pomocí odpovídajících barevných pop tlačítek pro každý řádek.

- Cena růžového talíře v prvním řádku
- Cena zelené misky ve druhém řádku
- Cena modrého hrnku ve třetím řádku



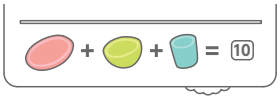
Krok 4: Počítejte dál a najděte celkovou částku. Řekněte cenu první položky a pokračujte v počítání při mačkání tlačítek ve druhém a třetím řádku, abyste zjistili celkovou cenu jídla.



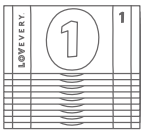
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Krok 5: Označte celkovou částku pomocí ciferníku a požádejte o platbu.

To bude 10 dolarů, prosím!

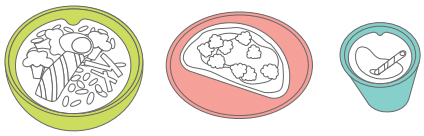


Krok 6: Zákazník zaplatí za jídlo herními penězi.



Tady je 10 dolarů!

Krok 7: Připravte a naservírujte jídlo.



Resetujte tlačítka a vyměňte si role.

Tipy pro úspěch:

- Když objednáváte jídlo vy, začněte s malými čísly pro každou položku — 5 a méně. Dítěti to usnadní sledování sčítání a počítání dál.
- Pokud je počítání dál stále obtížné, zkuste zmáčknout pouze celkový počet v prvním řádku, aby si dítě lépe představilo, jak tato dovednost funguje. Například: 'Toto představuje 5, teď budeme počítat dál a přidáme další 3.'
- Na začátku používejte pouze jedničky z herních peněz. To usnadní sčítání položek a zabrání potřebě vracet peníze. Jakmile bude dítě v počítání dál jistější, můžete ho povzbudit k používání pětek a desítek, když je to vhodné: 'Tvůj celkový účet je 8 dolarů. Proč nezačneš pětkou a nebudeš počítat dál od ní?'

Tællecafé Aktivitetsinstruktioner

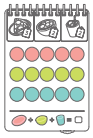
(DA)

Antal spillere: 2
Færdighed: Tælle videre med penge

Formål:

Brug legemad og popknapper til at bestille et måltid, registrere prisen på hver vare og beregne den samlede pris, mens I øver jer i at tælle videre.

Hvad er der i æsken:



1 regning



1 tallerken



1 skål



1 kop



15 enere



4 femmere



2 tiere



3 dobbeltsidede tallerkenkort



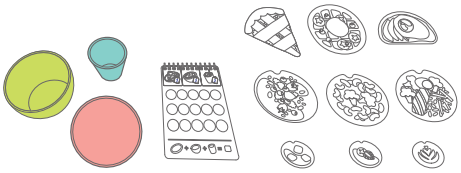
3 dobbeltsidede skålkort



3 dobbeltsidede kopkort

Opsætning:

Placer maden ved regningen og den tomme tallerken, skål og kop. Kunderne kan bruge æskens låg til at se menuen.



Sådan spiller du spillet:

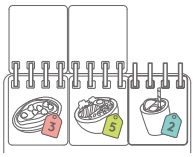
Vælg én person til at være kunde og én person til at være server.

Trin 1: Bestilling

Hej! Må jeg tage imod din bestilling?

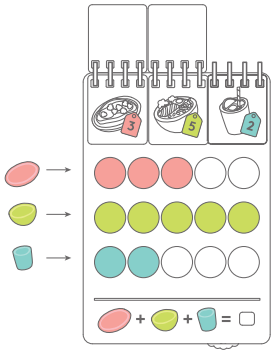
Jeg vil gerne have toast med syltetøj, en skål ris og noget lemonade, tak. Mange tak.

Trin 2: Vend til billedet af hver bestilt vare på regningen.

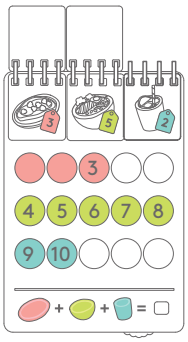


Trin 3: Registrer prisen på hver vare ved hjælp af de tilsvarende farvede popknapper for hver række.

- Pris på den lyserøde tallerken i første række
- Pris på den grønne skål i anden række
- Pris på den blå kop i tredje række



Trin 4: Tæl videre for at finde totalen. Sig prisen på den første vare og fortsæt med at tælle videre, mens du trykker på hver popknap i række to og tre for at finde den samlede pris på måltidet.



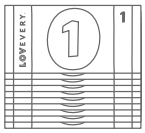
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Trin 5: Marker totalen ved hjælp af drejeskiven og bed om betaling.

Det bliver 10 dollars, tak!



Trin 6: Kunden betaler for måltidet med legetøjspenge.



Her er 10 dollars!

Trin 7: Forbered og server måltidet.



Nulstil knapperne og byt roller.

Tip til spillesucces:

- Når du bestiller mad, så start med små tal for hver vare — 5 eller mindre. Det gør det lettere for dit barn at holde styr på optælling og at tælle videre.
- Hvis det stadig er svært at tælle videre, så prøv kun at trykke på totalen i første række for at hjælpe barnet med at visualisere, hvordan færdigheden fungerer. For eksempel: 'Dette repræsenterer 5, nu tæller vi videre og lægger 3 til.'
- Når I starter, skal I kun bruge 1'erne fra legetøjspengene. Det gør det lettere at lægge varerne sammen og undgår behovet for at give byttepenge. Når barnet bliver mere trygt ved at tælle videre, kan du opmuntre det til at bruge 5'ere og 10'ere, når det passer: 'Din total er 8 dollars. Hvorfor starter du ikke med en 5'er og tæller videre derfra?'

Laskentakahvila Toimintaohjeet

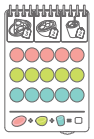
(FI)

Pelaajien määrä: 2
Taito: Rahalla laskeminen eteenpäin

Tavoite:

Käytä leikkiruokaa ja pop-painikkeita aterian tilaamiseen, jokaisen tuotteen hinnan laskemiseen ja kokonaissumman selvittämiseen samalla kun harjoittelet eteenpäin laskemista.

Sisältö:


1 lasku


1 lautanen


15 ykköstä


3 kaksipuolista lautaskorttia


1 kulho


4 vitosta


3 kaksipuolista kulhokorttia

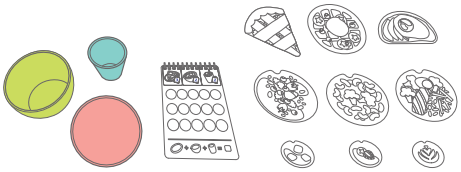

1 kuppi


2 kymppiä


3 kaksipuolista kuppikorttia

Valmistelu:

Aseta ruokatarvikkeet laskun sekä tyhjän lautasen, kulhon ja kupin viereen. Asiakkaat voivat käyttää laatikon kantta ruokalistan katsomiseen.



Peliohjeet:

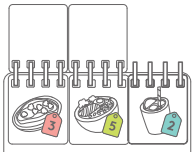
Valitkaa yksi henkilö asiakkaaksi ja yksi tarjoilijaksi.

Vaihe 1: Tilaaminen

Hei! Saanko ottaa tilauksenne?

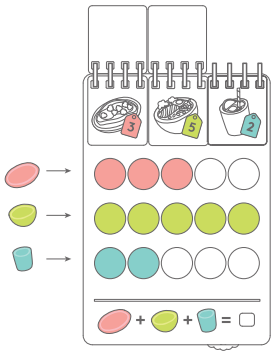
Ottaisin paahtoleivän hillolla, riisikulhoannoksen ja limonadia, kiitos paljon.

Vaihe 2: Käännä laskussa näkyviin jokaisen tilatun tuotteen kuva.

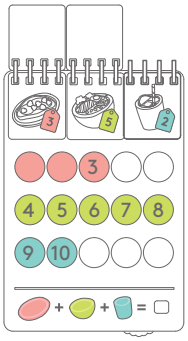


Vaihe 3: Merkitse jokaisen tuotteen hinta käyttämällä vastaavia värillisiä pop-painikkeita jokaisella rivillä.

- Vaaleanpunaisen lautasen hinta ensimmäisellä rivillä
- Vihreän kulhon hinta toisella rivillä
- Sinisen kupin hinta kolmannella rivillä



Vaihe 4: Laske eteenpäin löytääksesi kokonaissumman. Sano ensimmäisen tuotteen hinta ja jatka laskemista samalla kun painat jokaisen painetun painikkeen toisella ja kolmannella rivillä löytääksesi aterian kokonaishinnan.



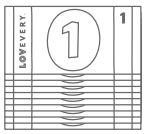
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Vaihe 5: Merkitse kokonaissumma valitsimella ja pyydä maksua.

Se tekee 10 dollaria, kiitos!

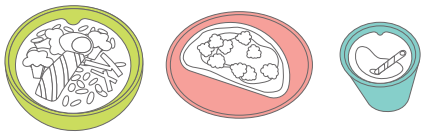


Vaihe 6: Asiakas maksaa ateriansa leikkirahalla.



Tässä on 10 dollaria!

Vaihe 7: Valmista ja tarjoile ateria.



Nollaa painikkeet ja vaihtakaa rooleja.

Vinkkejä onnistumiseen:

- Kun olet tilaamassa ruokaa, aloita pienillä numeroilla jokaiselle tuotteelle — 5 tai vähemmän. Tämä helpottaa lasta seuraamaan laskemista ja eteenpäin laskemista.
- Jos eteenpäin laskeminen on edelleen vaikeaa, kokeile painaa vain ensimmäisen rivin kokonaissummaa auttaaksesi lasta hahmottamaan taitoa. Esimerkiksi: ‘Tämä edustaa numeroa 5, nyt lasketaan eteenpäin ja lisätään vielä 3.’
- Kun aloitatte, käyttäkää vain leikkirahojen ykkösiä. Tämä helpottaa tuotteiden yhteenlaskua eikä vaihtorahaa tarvita. Kun lapsi tulee varmemmaksi eteenpäin laskemisessa, voit rohkaista häntä käyttämään vitosia ja kymppejä sopivissa tilanteissa: ‘Kokonaissumma on 8 dollaria. Mikset aloittaisi vitosella ja jatkaisi laskemista siitä eteenpäin?’

Καφέ Μέτρησης Οδηγίες δραστηριότητας

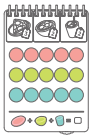
(EL)

Αριθμός παικτών: 2
Δεξιότητα: Μέτρηση με χρήματα

Στόχος:

Χρησιμοποιήστε παιχνίδια φαγητού και κουμπιά pop για να παραγγείλετε ένα γεύμα, να υπολογίσετε το κόστος κάθε αντικειμένου και να βρείτε το συνολικό ποσό ενώ εξασκείστε στη μέτρηση.

Περιλαμβάνονται:



1 λογαριασμός



1 πιάτο



15 μονάδες



3 κάρτες πιάτου διπλής όψης



1 μπολ



4 πεντάδες



3 κάρτες μπολ διπλής όψης



1 φλιτζάνι



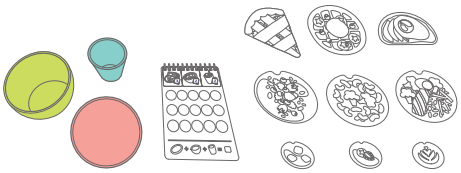
2 δεκάρια



3 κάρτες φλιτζανιού διπλής όψης

Προετοιμασία:

Τοποθετήστε τα φαγητά δίπλα στον λογαριασμό και το άδειο πιάτο, μπολ και φλιτζάνι. Οι πελάτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το καπάκι του κουτιού για να δουν το μενού.



Πώς παίζεται:

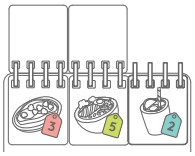
Επιλέξτε ένα άτομο για πελάτη και ένα για σερβιτόρο.

Βήμα 1: Παραγγελία

> Γεια σας! Μπορώ να πάρω την παραγγελία σας;

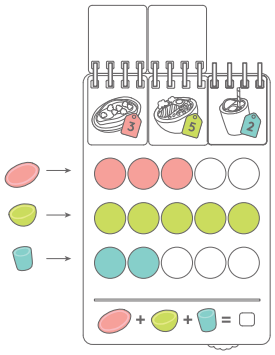
> Θα ήθελα τοστ με μαρμελάδα, ένα μπολ ρύζι και λίγη λεμονάδα, παρακαλώ. Ευχαριστώ πολύ.

Βήμα 2: Γυρίστε στην εικόνα κάθε παραγγελθέντος αντικειμένου στον λογαριασμό.

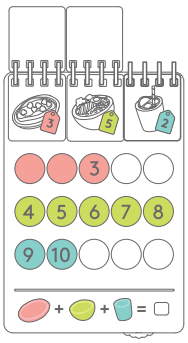


Βήμα 3: Καταγράψτε το κόστος κάθε αντικειμένου χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα χρωματιστά κουμπιά pop για κάθε σειρά.

- Κόστος ροζ πιάτου στην πρώτη σειρά
- Κόστος πράσινου μπολ στη δεύτερη σειρά
- Κόστος μπλε φλιτζανιού στην τρίτη σειρά



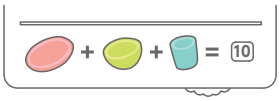
Βήμα 4: Μετρήστε για να βρείτε το σύνολο. Πείτε το κόστος του πρώτου αντικειμένου και συνεχίστε να μετράτε καθώς πατάτε κάθε κουμπί στις σειρές δύο και τρία για να βρείτε το συνολικό κόστος του γεύματος.



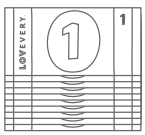
> 3…, 4, 5, 6, 7, 8, … 9, 10!

Βήμα 5: Σημειώστε το σύνολο χρησιμοποιώντας τον επιλογέα και ζητήστε πληρωμή.

> Το σύνολο είναι 10 δολάρια, παρακαλώ!

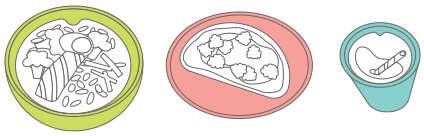


Βήμα 6: Ο πελάτης πληρώνει για το γεύμα με παιχνίδι χρήματα.



> Ορίστε 10 δολάρια!

Βήμα 7: Ετοιμάστε και σερβίρετε το γεύμα.



Επαναφέρετε τα κουμπιά και αλλάξτε ρόλους.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- When you're the one ordering food, start with small numbers for each item - 5 and under. This will make it easier for your child to keep track of their tallying
  Όταν παραγγέλνετε φαγητό, ξεκινήστε με μικρούς αριθμούς για κάθε αντικείμενο — 5 και κάτω. Αυτό θα βοηθήσει το παιδί σας να παρακολουθεί πιο εύκολα την καταμέτρηση.
- Αν η μέτρηση παραμένει δύσκολη, δοκιμάστε να πατήσετε μόνο το σύνολο της πρώτης σειράς για να βοηθήσετε το παιδί να οπτικοποιήσει την δεξιότητα. Για παράδειγμα: «Αυτό αντιπροσωπεύει το 5, τώρα ας μετρήσουμε για να προσθέσουμε άλλα 3.»
- Όταν ξεκινάτε, χρησιμοποιήστε μόνο τα 1 από τα παιχνίδι χρήματα. Αυτό θα κάνει τα αντικείμενα πιο εύκολα στο άθροισμα και αποφεύγει την ανάγκη για ρέστα. Καθώς το παιδί σας νιώθει πιο άνετα με τη μέτρηση, μπορείτε να το ενθαρρύνετε να χρησιμοποιεί 5άρια και 10άρια όταν είναι κατάλληλο: «Το σύνολό σου είναι 8 δολάρια. Γιατί δεν ξεκινάς με ένα 5 και συνεχίζεις από εκεί;»

Skaitīšanas kafejnīca Aktivitātes instrukcijas

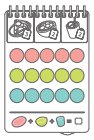
(LV)

Spēlētāju skaits: 2
Prasme: Skaitīšana ar naudu

Mērķis:

Izmantojiet rotaļu ēdienu un pop pogas, lai pasūtītu maltīti, saskaitītu katra produkta cenu un aprēķinātu kopējo summu, vienlaikus praktizējot skaitīšanu.

Kas ir iekļauts:


1 rēķins


1 šķīvis


15 vienīnieki


3 abpusējas šķīvju kartītes


1 bļoda


4 piecinieki


3 abpusējas bļodu kartītes

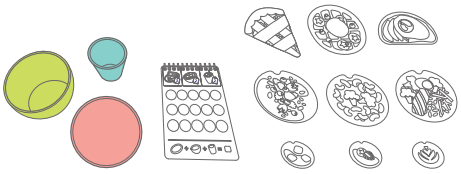

1 krūze


2 desmitnieki


3 abpusējas krūžu kartītes

Sagatavošana:

Novietojiet ēdienus pie rēķina un tukšā šķīvja, bļodas un krūzes. Klienti var izmantot kastes vāku, lai apskatītu ēdienkarti.



Kā spēlēt:

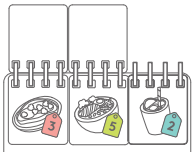
Izvēlieties vienu cilvēku par klientu un vienu par apkalpotāju.

1. solis: Pasūtīšana

Sveiki! Vai drīkstu pieņemt jūsu pasūtījumu?

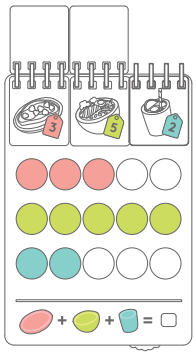
Es vēlētos grauzdiņu ar ievārījumu, rīsu bļodu un limonādi, lūdzu. Liels paldies.

2. solis: Pagrieziet uz katra pasūtītā produkta attēlu uz rēķina.

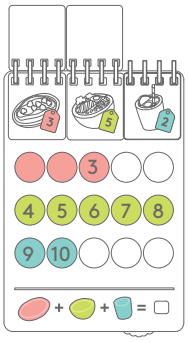


3. solis: Pierakstiet katra produkta cenu, izmantojot atbilstošās krāsainās pop pogas katrai rindai.

- Rozā šķīvja cena pirmajā rindā →
- Zaļās bļodas cena otrajā rindā →
- Zilās krūzes cena trešajā rindā →



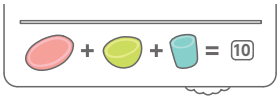
4. solis: Skaitiet, lai atrastu kopējo summu. Nosauciet pirmā produkta cenu un turpiniet skaitīt, spiežot katru pogu otrajā un trešajā rindā, lai noteiktu kopējo maltītes cenu.



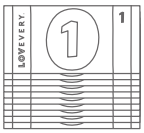
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

5. solis: Atzīmējiet kopējo summu ar ciparnīcu un pieprasiet apmaksu.

Tas būs 10 dolāri, lūdzu!

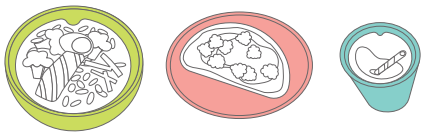


6. solis: Klients maksā par maltīti ar rotaļu naudu.



Šeit ir 10 dolāri!

7. solis: Sagatavojiet un pasniedziet maltīti.



Atiestatiet pogas un samainieties lomām.

Padomi panākumiem:

- Kad pasūtāt ēdienu, sāciet ar maziem skaitļiem katram produktam — 5 vai mazāk. Tas palīdzēs bērnam vieglāk sekot skaitīšanai.
- Ja skaitīšana joprojām ir sarežģīta, mēģiniet nospiest tikai pirmās rindas kopējo summu, lai palīdzētu bērnam iztēloties prasmi. Piemēram: "Tas apzīmē 5, tagad skaitīsim tālāk un pievienosim vēl 3."
- Sākumā izmantojiet tikai vieniniekus no rotaļu naudas. Tas atvieglos summēšanu un novērsīs nepieciešamību izdot atlikumu. Kad bērns kļūst drošāks skaitīšanā, varat mudināt izmantot pieciniekus un desmitniekus: "Tava kopējā summa ir 8 dolāri. Kāpēc nesākt ar 5 un neskaitīt tālāk?"

Skaičiavimo kavinė Veiklos instrukcijos

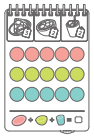
(LT)

Žaidėjų skaičius: 2
Įgūdis: Skaičiavimas su pinigais

Tikslas:

Naudokite žaislinį maistą ir pop mygtukus, kad užsakytumėte valgį, suskaičiuotumėte kiekvieno produkto kainą ir apskaičiuotumėte bendrą sumą, tuo pačiu lavindami skaičiavimą.

Kas pridėta:



1 sąskaita



1 lėkštė



15 vienetų



3 dvipusės lėkščių kortelės



1 dubuo



4 penketai



3 dvipusės dubenų kortelės



1 puodelis



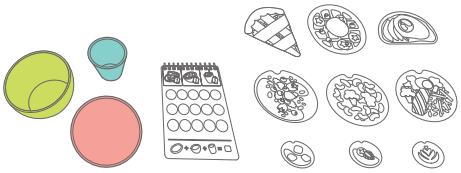
2 dešimtys



3 dvipusės puodelių kortelės

Paruošimas:

Padėkite maisto produktus prie sąskaitos ir tuščios lėkštės, dubens bei puodelio. Klientai gali naudoti dėžutės dangtį meniu peržiūrai.



Kaip žaisti:

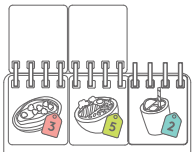
Pasirinkite vieną žmogų klientui ir vieną aptarnaujančiam asmeniui.

1 žingsnis: Užsakymas

Sveiki! Ar galiu priimti jūsų užsakymą?

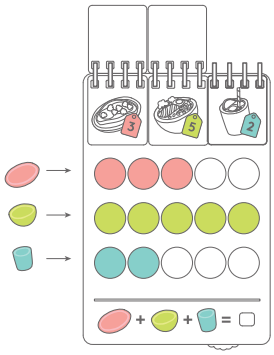
Norėčiau skrebučio su uogiene, ryžių dubenėlio ir limonado, prašau. Labai ačiū.

2 žingsnis: Pasukite į kiekvieno užsakyto produkto paveikslėlį sąskaitoje.

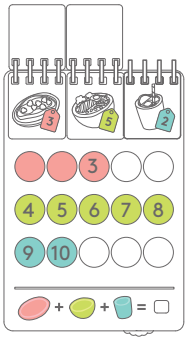


3 žingsnis: Užrašykite kiekvieno produkto kainą naudodami atitinkamus spalvotus pop mygtukus kiekvienai eilei.

- Rožinės lėkštės kaina pirmoje eilėje
- Žalio dubens kaina antroje eilėje
- Mėlyno puodelio kaina trečioje eilėje



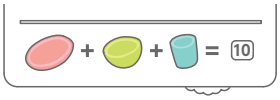
4 žingsnis: Skaičiuokite, kad rastumėte bendrą sumą. Pasakykite pirmojo produkto kainą ir tęskite skaičiavimą spausdami kiekvieną mygtuką antroje ir trečioje eilėje, kad rastumėte bendrą valgio kainą.



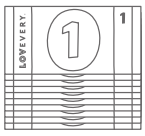
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

5 žingsnis: Pažymėkite bendrą sumą naudodami ratuką ir paprašykite apmokėjimo.

Tai bus 10 dolerių, prašau!



6 žingsnis: Klientas moka už valgį žaisliniais pinigais.



Štai 10 dolerių!

7 žingsnis: Paruoškite ir patiekite valgį.



Atstatykite mygtukus ir apsikeiskite vaidmenimis.

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

- Kai jūs užsakote maistą, pradėkite nuo mažų skaičių kiekvienam produktui — 5 ar mažiau. Tai padės vaikui lengviau sekti skaičiavimą.
- Jei skaičiavimas vis dar sudėtingas, pabandykite paspausti tik pirmos eilės bendrą sumą, kad padėtumėte vaikui įsivaizduoti šį įgūdį. Pavyzdžiui: „Tai reiškia 5, dabar pridėkime dar 3.“
- Pradžioje naudokite tik vienetus iš žaislinių pinigų. Tai palengvins produktų sudėjimą ir nereikės grąžos. Kai vaikas taps labiau pasitikintis skaičiavimu, galite paskatinti naudoti penketus ir dešimtis: „Tavo bendra suma yra 8 doleriai. Kodėl nepradėjus nuo 5 ir tęsiant toliau?“

Tellekafé Aktivitetsinstruksjoner

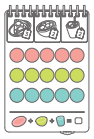
(NO)

Antall spillere: 2
Ferdighet: Telling med penger

Mål:

Bruk lekemat og pop-knapper for å bestille et måltid, telle kostnaden for hver vare og regne ut totalsummen mens dere øver på telling.

Hva som følger med:



1 regning



1 tallerken



1 bolle



1 kopp



15 enere



4 femmere



2 tiere



3 dobbeltsidige tallerkenkort



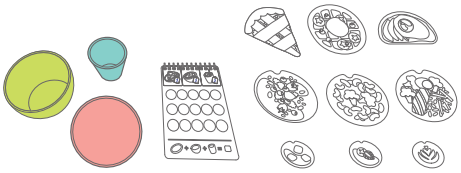
3 dobbeltsidige bollekort



3 dobbeltsidige koppkort

Oppsett:

Plasser matvarene ved regningen og den tomme tallerkenen, bollen og koppen. Kundene kan bruke lokket på esken til å se menyen.



Slik spiller du:

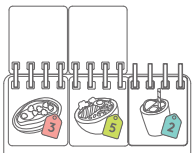
Velg én person som kunde og én som server.

Steg 1: Bestilling

Hei! Kan jeg ta bestillingen din?

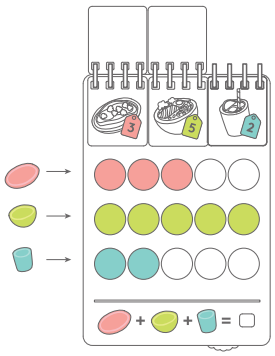
Jeg vil gjerne ha toast med syltetøy, en risbolle og litt lemonade, takk. Tusen takk.

Steg 2: Bla til bildet av hver bestilte vare på regningen.

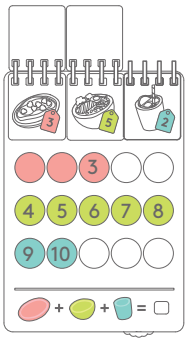


Steg 3: Registrer kostnaden for hver vare ved hjelp av de tilsvarende fargede pop-knappene for hver rad.

- Kostnad for rosa tallerken på første rad
- Kostnad for grønn bolle på andre rad
- Kostnad for blå kopp på tredje rad



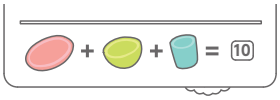
Steg 4: Tell videre for å finne totalen. Si kostnaden for den første varen og fortsett å telle mens du trykker på hver knapp i rad to og tre for å finne den totale kostnaden for måltidet.



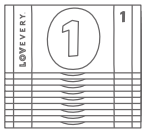
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Steg 5: Marker totalen med skiven og be om betaling.

Det blir 10 dollar, takk!

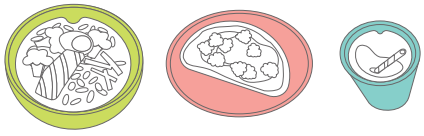


Steg 6: Kunden betaler for måltidet med lekepenger.



Her er 10 dollar!

Steg 7: Forbered og server måltidet.



Tilbakestill knappene og bytt roller.

Tips for suksess:

- Når du bestiller mat, start med små tall for hver vare — 5 eller mindre. Dette gjør det lettere for barnet å holde oversikt over tellingen.
- Hvis telling fortsatt er vanskelig, prøv å trykke bare på totalen for første rad for å hjelpe barnet med å visualisere ferdigheten. For eksempel: «Dette representerer 5, nå teller vi videre og legger til 3 til.»
- Når dere starter, bruk bare enerne fra lekepengene. Dette gjør varene lettere å legge sammen og unngår behovet for vekslepenger. Etter hvert som barnet blir mer komfortabel med telling, kan du oppmuntre til bruk av femmere og tiere: «Totalsummen din er 8 dollar. Hvorfor ikke starte med en femmer og telle videre derfra?»

Kawiarnia Liczenia Instrukcje aktywności

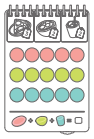
(PL)

Liczba graczy: 2
Umiejętność: Liczenie z pieniędzmi

Cel:

Użyj zabawkowego jedzenia i przycisków pop, aby zamówić posiłek, policzyć koszt każdego produktu i obliczyć całkowitą kwotę podczas ćwiczenia liczenia.

Zawartość zestawu:



1 rachunek



1 talerz



1 miska



1 kubek



15 jedynek



4 piątki



2 dziesiątki



3 dwustronne karty talerzy



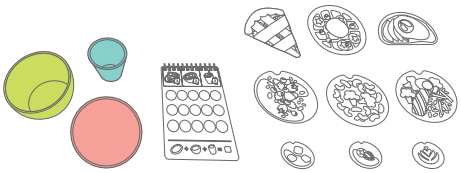
3 dwustronne karty misek



3 dwustronne karty kubków

Przygotowanie:

Umieść produkty spożywcze obok rachunku oraz pustego talerza, miski i kubka. Klienci mogą używać pokrywki pudełka do przeglądania menu.



Zasady gry:

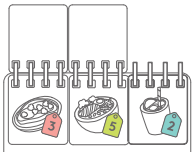
Wybierz jedną osobę jako klienta i jedną jako obsługę.

Krok 1: Zamówienie

Dzień dobry! Czy mogę przyjąć zamówienie?

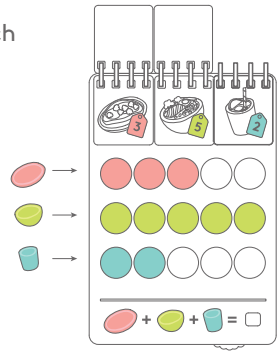
Poproszę tost z dżemem, miskę ryżu i lemoniadę. Dziękuję bardzo.

Krok 2: Obróć na obraz każdego zamówionego produktu na rachunku.

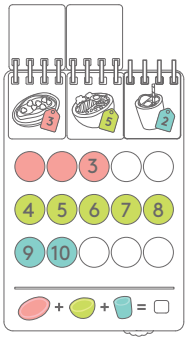


Krok 3: Zapisz koszt każdego produktu za pomocą odpowiednich kolorowych przycisków pop dla każdego rzędu.

- Koszt różowego talerza w pierwszym rzędzie
- Koszt zielonej miski w drugim rzędzie
- Koszt niebieskiego kubka w trzecim rzędzie



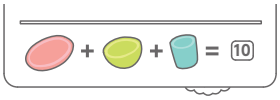
Krok 4: Licz dalej, aby znaleźć sumę. Powiedz koszt pierwszego produktu i kontynuuj liczenie, naciskając każdy przycisk w drugim i trzecim rzędzie, aby znaleźć całkowity koszt posiłku.



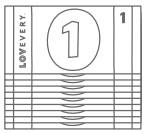
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Krok 5: Zaznacz sumę za pomocą pokrętła i poproś o płatność.

To będzie 10 dolarów, proszę!

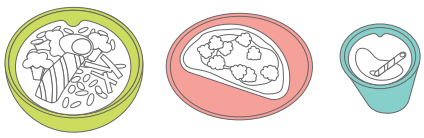


Krok 6: Klient płaci za posiłek zabawkowymi pieniędzmi.



Oto 10 dolarów!

Krok 7: Przygotuj i podaj posiłek.



Zresetuj przyciski i zamieńcie się rolami.

Wskazówki:

- Kiedy zamawiasz jedzenie, zacznij od małych liczb dla każdego produktu — 5 lub mniej. Dzięki temu dziecku będzie łatwiej śledzić liczenie.
- Jeśli liczenie nadal sprawia trudność, spróbuj nacisnąć tylko sumę w pierwszym rzędzie, aby pomóc dziecku zwizualizować tę umiejętność. Na przykład: „To oznacza 5, teraz policzmy dalej i dodajmy jeszcze 3."
- Na początku używaj tylko jedynek z zabawkowych pieniędzy. Dzięki temu łatwiej będzie dodawać produkty i nie będzie potrzeby wydawania reszty. Gdy dziecko poczuje się pewniej w liczeniu, możesz zachęcić je do używania piątek i dziesiątek: „Twoja suma to 8 dolarów. Dlaczego nie zacząć od 5 i liczyć dalej?"

Cafeneaua Numărătorii Instrucțiuni pentru activitate

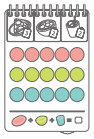
(RO)

Număr de jucători: 2
Abilitate: Numărare cu bani

Obiectiv:

Folosiți mâncare de jucărie și butoane pop pentru a comanda o masă, a calcula costul fiecărui produs și a determina suma totală în timp ce exersați numărarea.

Ce este inclus:



1 notă de plată



1 farfurie



1 bol



1 cană



15 unități



4 bancnote de cinci



2 bancnote de zece



3 carduri față-verso pentru farfurii



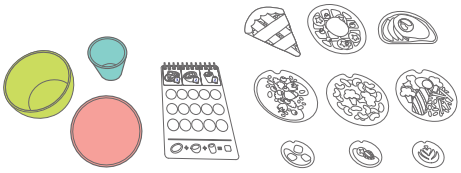
3 carduri față-verso pentru boluri



3 carduri față-verso pentru căni

Pregătire:

Așezați produsele alimentare lângă notă și lângă farfuria, bolul și cana goale. Clienții pot folosi capacul cutiei pentru a vedea meniul.



Cum se joacă:

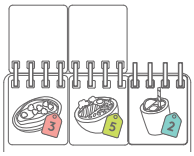
Alegeți o persoană drept client și una drept ospătar.

Pasul 1: Comanda

Bună! Pot să vă iau comanda?

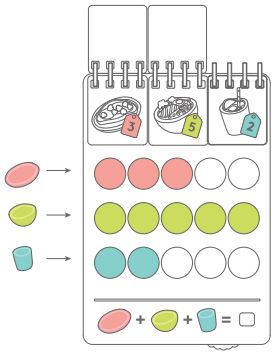
Aș dori pâine prăjită cu gem, un bol cu orez și limonadă, vă rog. Mulțumesc mult.

Pasul 2: Întoarceți la imaginea fiecărui produs comandat de pe notă.

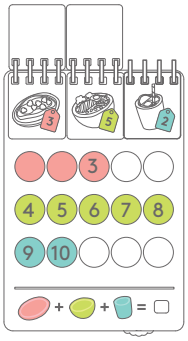


Pasul 3: Înregistrați costul fiecărui produs folosind butoanele pop colorate corespunzătoare fiecărui rând.

- Costul farfuriei roz pe primul rând
- Costul bolului verde pe al doilea rând
- Costul căniii albastre pe al treilea rând



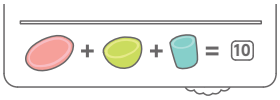
Pasul 4: Numărați pentru a găsi totalul. Spuneți costul primului produs și continuați să numărați în timp ce apăsați fiecare buton din rândurile doi și trei pentru a găsi costul total al mesei.



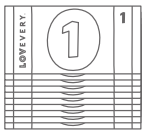
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Pasul 5: Marcați totalul folosind cadranul și cereți plata.

Vor fi 10 dolari, vă rog!



Pasul 6: Clientul plătește masa folosind bani de jucărie.



Poftiți 10 dolari!

Pasul 7: Pregătiți și serviți masa.



Resetați butoanele și schimbați rolurile.

Sfaturi pentru succes:

- Când comandați mâncare, începeți cu numere mici pentru fiecare produs — 5 sau mai puțin. Acest lucru îl va ajuta pe copil să urmărească mai ușor numărătoarea.
- Dacă numărarea este încă dificilă, încercați să apăsați doar totalul pentru primul rând pentru a ajuta copilul să vizualizeze această abilitate. De exemplu: „Acesta reprezintă 5, acum să mai adăugăm încă 3."
- La început, folosiți doar bancnotele de 1 din banii de jucărie. Acest lucru va face produsele mai ușor de adunat și va evita necesitatea de a da rest. Pe măsură ce copilul devine mai confortabil cu numărarea, îl puteți încuraja să folosească bancnote de 5 și 10: „Totalul tău este 8 dolari. De ce să nu începi cu 5 și să continui de acolo?"

Kaviareň na počítanie Pokyny k aktivite

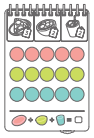
(SK)

Število igralcev: 2
Zručnosť: Počítanie s peniazmi

Cieľ:

Použite hračkárske jedlo a pop tlačidlá na objednanie jedla, spočítanie ceny každej položky a výpočet celkovej sumy pri precvičovaní počítania.

Obsah balenia:



1 účet



1 tanier



1 miska



1 pohár



15 jednotiek



4 päťky



2 desiatky



3 obojstranné kartičky tanierov



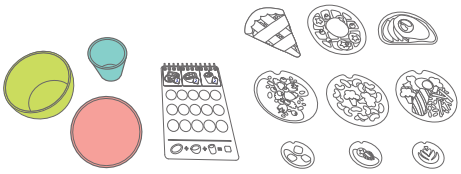
3 obojstranné kartičky misiek



3 obojstranné kartičky pohárov

Príprava:

Umiestnite jedlo vedľa účtu a prázdneho taniera, misky a pohára. Zákazníci môžu použiť veko krabice na zobrazenie menu.



Ako hrať:

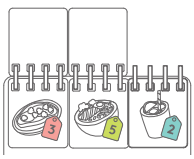
Vyberte jednu osobu ako zákazníka a jednu ako obsluhu.

Krok 1: Objednávka

Dobrý deň! Môžem prijať vašu objednávku?

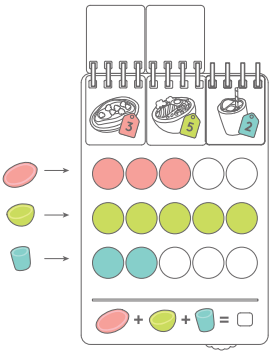
Prosím si toast s džemom, misku ryže a limonádu. Ďakujem veľmi pekne.

Krok 2: Otočte na obrázok každej objednanej položky na účte.

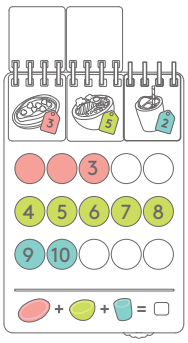


Krok 3: Zaznamenajte cenu každej položky pomocou príslušných farebných pop tlačidiel pre každý riadok.

- Cena ružového taniera v prvom riadku
- Cena zelenej misky v druhom riadku
- Cena modrého pohára v treťom riadku



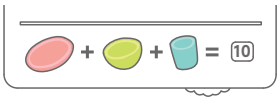
Krok 4: Počítajte ďalej, aby ste našli celkovú sumu. Povedzte cenu prvej položky a pokračujte v počítaní pri stláčaní tlačidiel v druhom a treťom riadku, aby ste našli celkovú cenu jedla.



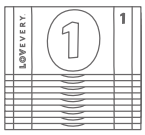
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Krok 5: Označte celkovú sumu pomocou ciferníka a požiadajte o platbu.

To bude 10 dolárov, prosím!



Krok 6: Zákazník platí za jedlo hračkárskymi peniazmi.



Tu je 10 dolárov!

Krok 7: Pripravte a podávajte jedlo.



Resetujte tlačidlá a vymeňte si úlohy.

Tipy pre úspech:

- Keď objednávate jedlo, začnite s malými číslami pre každú položku — 5 alebo menej. To pomôže dieťaťu ľahšie sledovať počítanie.
- Ak je počítanie stále náročné, skúste stlačiť iba celkovú sumu v prvom riadku, aby si dieťa lepšie predstavilo túto zručnosť. Napríklad: „Toto predstavuje 5, teraz pripočítajme ďalšie 3.“
- Na začiatku používajte iba jednotky z hračkárskych peňazí. To uľahčí sčítanie položiek a zabráni potrebe vydávať výdavok. Keď sa dieťa bude cítiť istejšie pri počítaní, môžete ho povzbudiť používať päťky a desiatky: „Tvoja celková suma je 8 dolárov. Prečo nezačať päťkou a nepokračovať odtiaľ?“

Kavarna za štetje Navodila za dejavnost

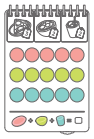
(SL)

Število igralcev: 2
Spretnost: Štetje z denarjem

Cilj:

Uporabite igralno hrano in pop gumbe za naročanje obroka, seštevanje stroškov posameznih izdelkov in izračun skupnega zneska med vadbo štetja.

Kaj je vključeno:



1 račun



1 krožnik



1 skleda



1 skodelica



15 enic



4 petice



2 desetici



3 dvostranske kartice krožnikov



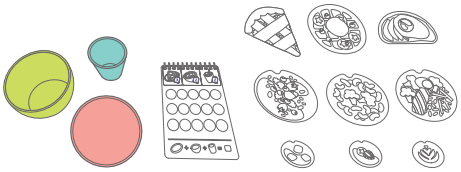
3 dvostranske kartice skled



3 dvostranske kartice skodelic

Priprava:

Postavite hrano poleg računa ter praznega krožnika, sklede in skodelice. Stranke lahko uporabijo pokrov škatle za ogled menija.



Kako igrati:

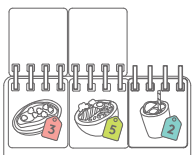
Izberite eno osebo za stranko in eno za strežnika.

Korak 1: Naročilo

Pozdravljeni! Lahko sprejmem vaše naročilo?

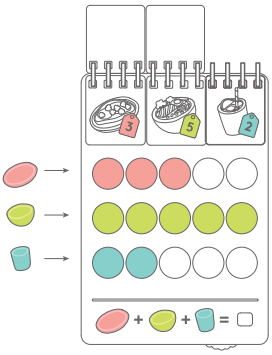
Prosim za toast z marmelado, skledo riža in limonado. Najlepša hvala.

Korak 2: Obrnite na sliko vsakega naročenega izdelka na računu.

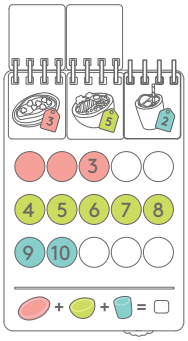


Korak 3: Zabeležite strošek vsakega izdelka z ustreznimi barvnimi pop gumbi za vsako vrstico.

- Cena rožnatega krožnika v prvi vrstici
- Cena zelene sklede v drugi vrstici
- Cena modre skodelice v tretji vrstici



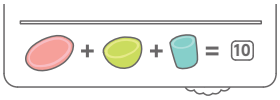
Korak 4: Štejte naprej, da najdete skupni znesek. Povejte ceno prvega izdelka in nadaljujte s štetjem med pritiskanjem gumbov v drugi in tretji vrstici, da najdete skupni strošek obroka.



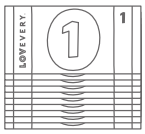
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Korak 5: Označite skupni znesek z vrtljivim gumbom in zahtevajte plačilo.

To bo 10 dolarjev, prosim!

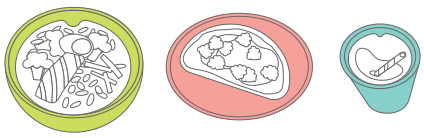


Korak 6: Stranka plača obrok z igralnim denarjem.



Tukaj je 10 dolarjev!

Korak 7: Pripravite in postrezite obrok.



Ponastavite gumbe in zamenjajte vloge.

Nasveti za uspeh:

- Ko naročate hrano, začnite z majhnimi številkami za vsak izdelek — 5 ali manj. To bo otroku pomagalo lažje spremljati štetje.
- Če je štetje še vedno zahtevno, poskusite pritisniti samo skupni znesek prve vrstice, da si otrok lažje predstavlja to spretnost. Na primer: »To predstavlja 5, zdaj pa dodajmo še 3.«
- Na začetku uporabljajte samo enice iz igralnega denarja. Tako bo seštevanje izdelkov lažje in ne bo potrebe po vračilu. Ko bo otrok bolj samozavesten pri štetju, ga lahko spodbudite k uporabi petic in desetic: »Tvoj skupni znesek je 8 dolarjev. Zakaj ne bi začel s petico in nadaljeval od tam?«

Räknekafé Aktivitetsinstruktioner

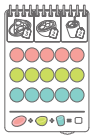
(SV)

Antal spelare: 2
Färdighet: Räkna med pengar

Mål:

Använd leksaksmat och pop-knappar för att beställa en måltid, räkna ut kostnaden för varje vara och beräkna totalsumman medan ni övar på att räkna vidare.

Vad som ingår:



1 nota



1 tallrik



15 ental



3 dubbelsidiga tallrikskort



1 skål



4 femmor



3 dubbelsidiga skålkort



1 kopp



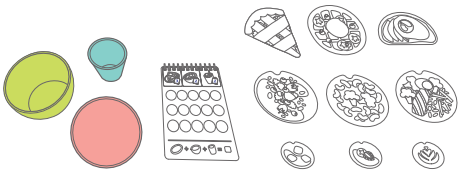
2 tior



3 dubbelsidiga koppkort

Förberedelse:

Placera matvarorna vid notan och den tomma tallriken, skålen och koppen. Kunderna kan använda lådans lock för att titta på menyn.



Hur man spelar:

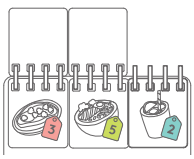
Välj en person som kund och en person som serveringspersonal.

Steg 1: Beställning

Hej! Får jag ta din beställning?

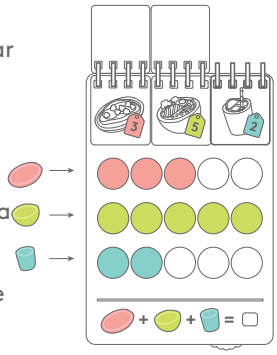
Jag vill gärna ha rostat bröd med sylt, en risskål och lite lemonad, tack så mycket.

Steg 2: Vänd till bilden av varje beställd vara på notan.

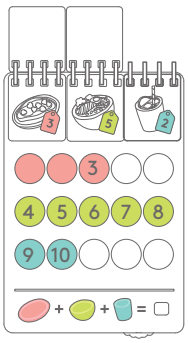


Steg 3: Registrera kostnaden för varje vara med hjälp av motsvarande färgade pop-knappar för varje rad.

- Kostnad för rosa tallrik på första raden
- Kostnad för grön skål på andra raden
- Kostnad för blå kopp på tredje raden



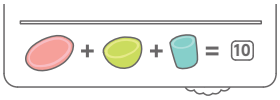
Steg 4: Räkna vidare för att hitta totalsumman. Säg kostnaden för den första varan och fortsätt räkna medan du trycker på varje knapp på rad två och tre för att hitta måltidens totala kostnad.



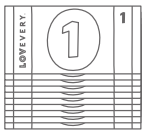
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

Steg 5: Markera totalsumman med ratten och be om betalning.

Det blir 10 dollar, tack!

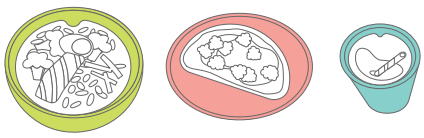


Steg 6: Kunden betalar för måltiden med leksakspengar.



Här är 10 dollar!

Steg 7: Förbered och servera måltiden.



Återställ knapparna och byt roller.

Tips för att lyckas:

- När du beställer mat, börja med små tal för varje vara — 5 eller mindre. Det gör det lättare för barnet att hålla reda på räkningen.
- Om det fortfarande är svårt att räkna vidare, prova att bara trycka på totalsumman för första raden för att hjälpa barnet att visualisera färdigheten. Till exempel: ”Det här representerar 5, nu räknar vi vidare och lägger till 3 till.”
- När ni börjar, använd bara entalen från leksakspengarna. Det gör varorna enklare att lägga ihop och undviker behovet av växel. När barnet blir mer bekvämt med att räkna vidare kan du uppmuntra användning av femmor och tior: ”Din totalsumma är 8 dollar. Varför inte börja med en femma och räkna vidare därifrån?”

Loenduskohvik Tegevuse juhised

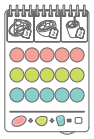
(ET)

Mängijate arv: 2
Oskus: Rahaga loendamine

Eesmärk:

Kasutage mängutoitu ja pop-nuppe söögi tellimiseks, iga toote hinna kokkuarvutamiseks ja kogusumma leidmiseks samal ajal loendamist harjutades.

Sisu:



1 arve



1 taldrik



15 ühelist



3 kahepoolset taldrikukaarti



1 kauss



4 viielist



3 kahepoolset kausikaarti



1 tass



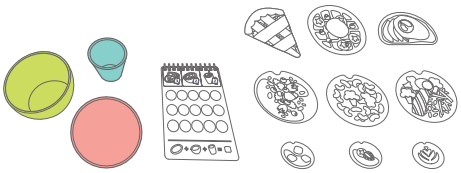
2 kümnelist



3 kahepoolset tassikaarti

Ettevalmistus:

Asetage toiduained arve ning tühja taldriku, kausi ja tassi kõrvale. Kliendid saavad kasutada karbi kaant menüü vaatamiseks.



Kuidas mängida:

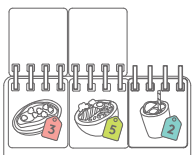
Valige üks inimene kliendiks ja üks teenindajaks.

1. samm: Tellimine

Tere! Kas ma võin teie tellimuse võtta?

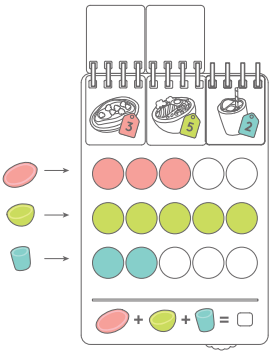
Soovin moosiga röstsaiu, riisikaussi ja limonaadi, palun. Suur tänu.

2. samm: Pöörake arvel iga tellitud toote pildi juurde.

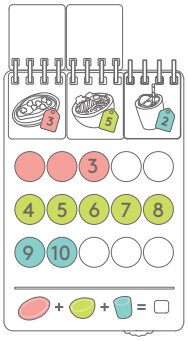


3. samm: Märkige iga toote hind vastavate värviliste pop-nuppude abil iga rea jaoks.

- Roosa taldriku hind esimesel real
- Rohelise kausi hind teisel real
- Sinise tassi hind kolmandal real



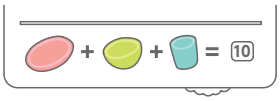
4. samm: Loendage edasi, et leida kogusumma. Öelge esimese toote hind ja jätkake loendamist, vajutades teise ja kolmanda rea nuppe, et leida söögi kogumaksumus.



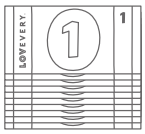
3..., 4, 5, 6, 7, 8, ... 9, 10!

5. samm: Märkige kogusumma valikukettaga ja küsige makset.

See teeb 10 dollarit, palun!



6. samm: Klient maksab söögi eest mängurahaga.



Siin on 10 dollarit!

7. samm: Valmistage ja serveerige söök.



Lähtestage nupud ja vahetage rolle.

Nõuanded eduks:

- Kui teie tellite toitu, alustage iga toote puhul väikeste numbritega — 5 või vähem. See aitab lapsel loendamist lihtsamini jälgida.
- Kui edasi loendamine on endiselt keeruline, proovige vajutada ainult esimese rea kogusummat, et aidata lapsel oskust visualiseerida. Näiteks: „See tähistab 5, nüüd loendame edasi ja lisame veel 3."
- Alguses kasutage ainult ühelist mänguraha. See muudab toodete liitmise lihtsamaks ja väldib vahetusraha vajadust. Kui laps muutub loendamisel enesekindlamaks, võite julgustada teda kasutama viielisi ja kümnelisi: „Sinu kogusumma on 8 dollarit. Miks mitte alustada viiest ja loendada sealt edasi?"

Plus & Minus Space Missions Game Instructions

(EN)

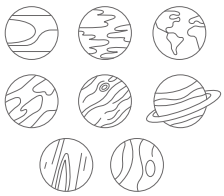
Number of Players: 1+

Skill: Addition & Subtraction

Objective:

Work together using addition, subtraction, or a mix of both to get all your astronauts back to Earth before the asteroid gets there.

What's Included:



8 planets



1 asteroid belt



1 asteroid



2 wormholes



1 sun



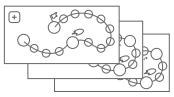
1 moon



1 outer space



6 astronauts



3 mission maps



1 operator die



2 number dice

Before You Start:

Decide which mode to play and make sure to use the correct mission map for each mode.

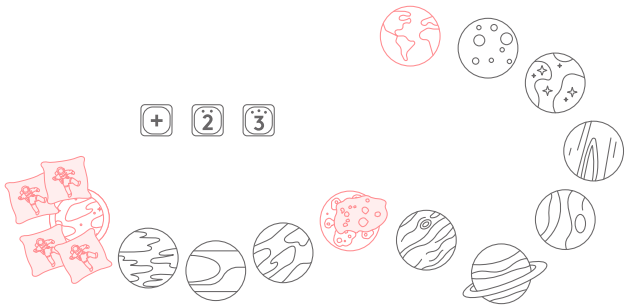
The suggested order is addition, subtraction, then mixed mode.

The placement of the asteroid belt (and wormholes for mixed mode) changes with each mode.

This flexible game can be set up on the floor or table to accommodate gross motor or tabletop play.

Addition Mode

Setup:



- Use the Plus Mission Map as a guide to set up the 12 space bodies.
  - Outer space is the start - spot 1 - and Earth is the end, spot 12.
  - Place the asteroid belt in the 5th spot with the asteroid on top.
  - The remaining planets, along with the sun and moon, can be placed in any order along the path.
- Place 4 astronauts on outer space to start.
- Place the operator die with the + sign face up in the playing area with the number dice nearby.

How to Play:

The youngest player goes first.

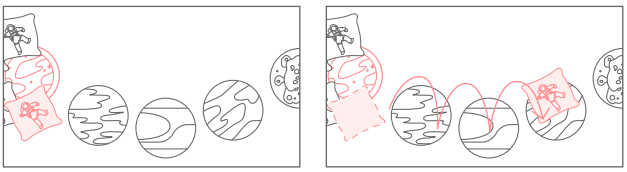
Step 1 | Roll the dice





- Roll only the number dice and leave the operator die with the + sign face up.
- Position the dice so you can solve the equation.

Step 2 | Move based on your roll



Example: If you rolled "2 + 1 = 3," move an astronaut 3 spaces.

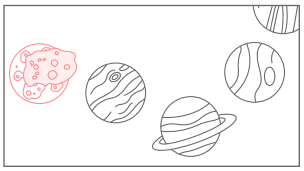
- If you roll two numbers, add them together.
  - Choose one astronaut to move that number of spaces forwards toward Earth.
- If you roll an asteroid, the asteroid moves forwards based on the number on the other die.

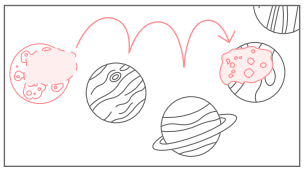


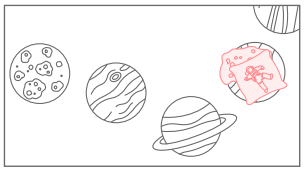
If you roll an asteroid

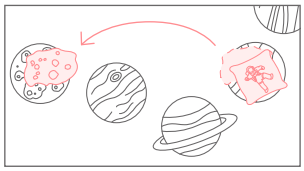


Move this many spaces









- If your astronaut lands on the asteroid or the asteroid lands on an astronaut, whichever one was landed on gets bumped back to the asteroid belt.

Ending the Game:

The game ends when either:

- All astronauts make it back to Earth. You did it! Mission accomplished! OR The asteroid gets to Earth first. Rats! Try again.

  Note: You do not need to land exactly on Earth for your astronaut to get home—any number equal to or higher than the amount of spaces between the astronaut and Earth will do the job.

Plus & Minus Space Missions Game Instructions

(EN)

Number of Players: 1+

Skill: Addition & Subtraction

Subtraction Mode

Setup:

- Use the Minus Mission Map as a guide to set up the 12 space bodies.
  - Outer space is the start - spot 1 - and Earth is the end, spot 12.
  - Place the asteroid belt in the 2nd spot with the asteroid on top.
  - The remaining planets, along with the sun and moon, can be placed in any order along the path.
- Place 4 astronauts on outer space to start.
- Place the operator die with the - sign face up in the playing area with the number dice nearby.

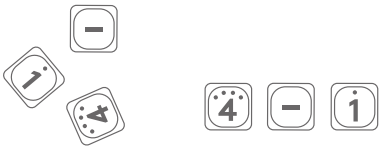


How to Play:

The youngest player goes first.

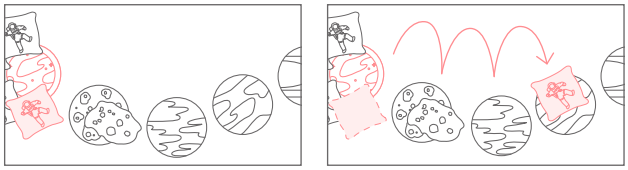
Step 1 | Roll the dice

- Roll only the number dice and leave the operator die with the - sign face up.
- Position the dice so you can solve the equation.



Step 2 | Move based on your roll

- If you roll two numbers, subtract the smaller number from the larger one.
  - Choose one astronaut to move that number of spaces forwards toward Earth.



Example: If you rolled "4 - 1 = 3," move an astronaut 3 spaces.

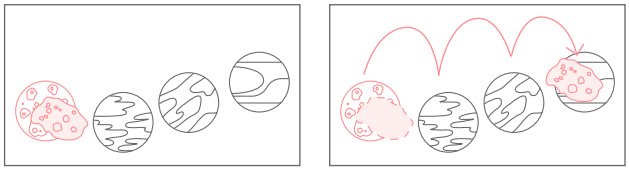
- If you roll an asteroid, the asteroid moves forwards based on the number on the other die.

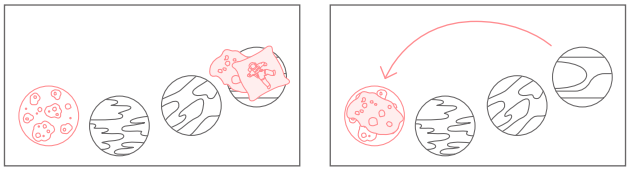


If you roll an asteroid



Move this many spaces





- If your astronaut lands on the asteroid or the asteroid lands on an astronaut, whichever one was landed on gets bumped back to the asteroid belt.

Ending the Game:

The game ends when either:

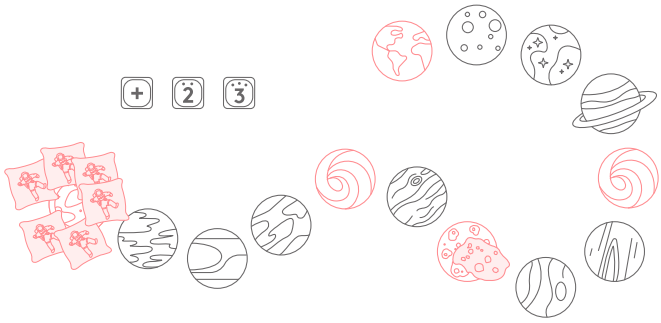
- All astronauts make it back to Earth. You did it! Mission accomplished! OR The asteroid gets to Earth first. Rats! Try again.

  Note: You do not need to land exactly on Earth for your astronaut to get home—any number equal to or higher than the amount of spaces between the astronaut and Earth will do the job.

Mixed Mode

Setup:

- Use the Mixed Mission Map as a guide to set up the 12 space bodies and 2 wormholes.
  - Outer space is the start - spot 1 - and Earth is the end, spot 14.
  - Place the asteroid belt in the 7th spot with the asteroid on top.
  - Wormholes go in place 5 and 10.
  - The remaining planets, along with the sun and moon, can be placed in any order along the path.
- Place 6 astronauts on outer space to start.
- Place all dice in the playing area nearby.



Plus & Minus Space Missions Game Instructions

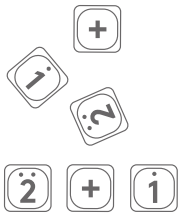
(EN)

Number of Players: 1+

Skill: Addition & Subtraction

How to Play:

The youngest player goes first.

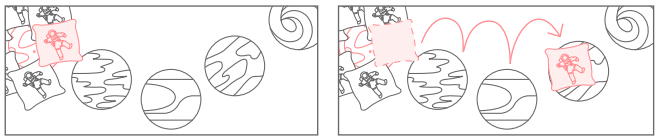


Step 1 | Roll the dice

- Roll all three dice and position them so you can solve the equation.

Step 2 | Move based on your roll

- If you roll two numbers, either add the two numbers together or subtract the smaller number from the larger one.
    - Choose one astronaut to move that number of spaces forwards toward Earth.



Example: If you rolled "2 + 1 = 3," move an astronaut 3 spaces.

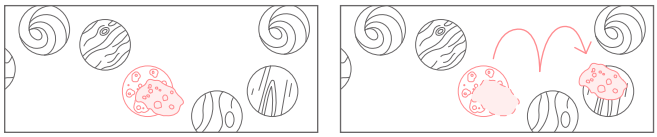
- If you roll an asteroid, the asteroid moves forwards based on the number on the other die.



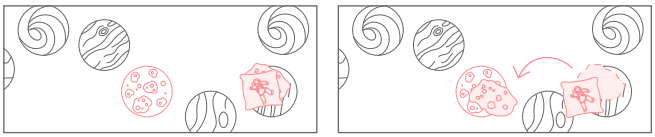
If you roll an asteroid



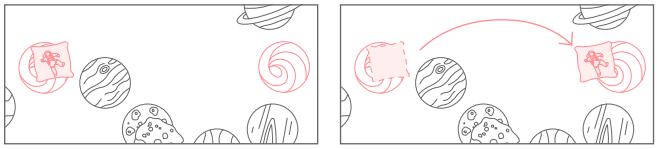
Move this many spaces



- If your astronaut lands on the asteroid or the asteroid lands on an astronaut, whichever one was landed on gets bumped back to the asteroid belt.



- If your astronaut lands exactly on the first wormhole, jump to the other wormhole.



Ending the Game:

The game ends when either:

- All astronauts make it back to Earth. You did it! Mission accomplished!

  OR

- The asteroid gets to Earth first. Rats! Try again.

  Note: You do not need to land exactly on Earth for your astronaut to get home—any number equal to or higher than the amount of spaces between the astronaut and Earth will do the job.

Additional Ways to Play:

Play a competitive version - of any of the three game modes - by removing the asteroid from play.

- Each player chooses one team of astronauts (red or blue) and races to get them all home before the other team does.
- Set up using Mission Map 3 and remove the asteroid from play.
    - If one player lands on a space occupied by an astronaut from the other team, the astronaut originally on that space gets bumped to the asteroid belt.
    - If one player lands on a space occupied by TWO astronauts from the other team, both of those astronauts get bumped to the asteroid belt.

Additional Activities:

Use planet order to support maths talk. Show your child how to use the Solar System Map on the inside of the game box lid to set up the planets in their correct order on the floor. Then, invite them to stand next to Earth and answer the questions below, adding some of your own. This supports your child's spatial awareness, sequencing, and comparison skills.

- What planet is furthest from Earth? Which one is closest?
- How many planets are between Earth and the sun? What about Earth and Saturn?
- If you stopped on each planet along the way, how many stops would it take to make it to Neptune and back?

Use planet distance to support spatial relationship awareness. Invite your child to see the relative distance of planets from one another in space using different-sized steps to arrange them. Use the sun as your starting point and place each planet as indicated below:

- Mercury - 1 tiny step from the Sun
- Venus - 1 tiny step from Mercury
- Earth - 1 tiny step from Venus
- Mars - 1 tiny step from Earth
- Asteroid Belt - 1 normal step from Mars
- Jupiter - 1 normal step + 1 tiny step from the asteroid belt
- Saturn - 5 normal steps from Jupiter
- Uranus - 10 normal steps from Jupiter
- Neptune - 10 normal steps from Uranus

Tips for Success:

- If your child is comfortable with both operations, starting with mixed mode may offer the most appropriate challenge - but playing either of the two first modes helps your child isolate an important skill.
- When playing either subtraction or mixed mode, your child may need help determining the correct placement of the dice. It's common for children to set up a subtraction equation with the smaller number first (3 - 6, for example). If they do, give them time to see if they can figure out the difference. If they aren't able to, remind them that when you subtract, the largest number comes first.
- The dots on the dice can help your child with a strategy called counting on. If they roll a 4 and a 3, you can say: "Let's start with 4 and use the dots to keep counting from there - 4... 5, 6, 7. So that means 4 + 3 = 7!" The same strategy can be used with subtraction, which involves another important skill: counting backwards. If your child rolled a 6 and a 3, you can say: "Let's start with the bigger number, 6, and count backwards, tapping each dot as we go - 6... 5, 4, 3. So that means that 6 - 3 = 3!"

Mais e Menos Missões Espaciais Instruções do Jogo

(PT)

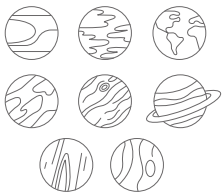
Número de jogadores: 1+

Habilidade: Adição e Subtração

Objetivo do jogo:

Trabalhem juntos usando adição, subtração ou uma mistura das duas para levar todos os astronautas de volta à Terra antes que o asteroide chegue lá.

O que está incluído:



8 planetas



1 cinturão de asteroides



1 asteroide



2 buracos de minhoca



1 sol



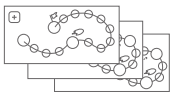
1 lua



1 espaço sideral



6 astronautas



3 mapas de missão



1 dado de operador



2 dados numéricos

Antes de Começar:

Decida qual modo jogar e certifique-se de usar o mapa de missão correto para cada modo.

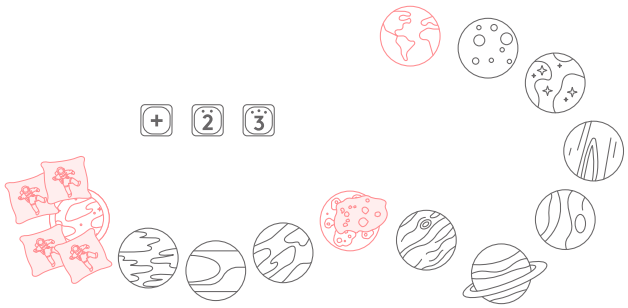
A ordem sugerida é adição, subtração e depois modo misto.

A posição do cinturão de asteroides (e dos buracos de minhoca no modo misto) muda em cada modo.

Este jogo flexível pode ser montado no chão ou na mesa para acomodar brincadeiras motoras amplas ou de mesa.

Modo de Adição

Preparação:



- Use o Mapa de Missão Plus como guia para montar os 12 corpos espaciais.
  - O espaço sideral é o início — posição 1 — e a Terra é o final, posição 12.
  - Coloque o cinturão de asteroides na 5ª posição com o asteroide em cima.
  - Os planetas restantes, junto com o sol e a lua, podem ser colocados em qualquer ordem ao longo do caminho.
- Coloque 4 astronautas no espaço sideral para começar.
- Coloque o dado de operador com o sinal de + virado para cima na área de jogo, com os dados numéricos por perto.

Como jogar:

O jogador mais jovem começa.

Passo 1 | Jogue os dados

- Jogue apenas os dados numéricos e deixe o dado de operador com o sinal de + virado para cima.
- Posicione os dados para resolver a equação.

Passo 2 | Mova-se com base na sua jogada

- Se você tirar dois números, some-os.
  - Escolha um astronauta para mover esse número de espaços em direção à Terra.
- Se você tirar um asteroide, o asteroide avança com base no número do outro dado.



Se você tirar um asteroide

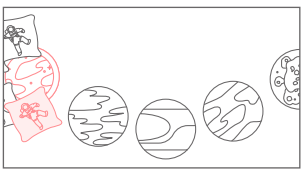


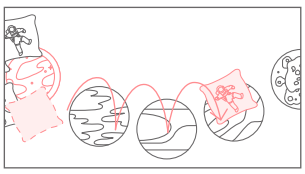
Mova este número de espaços

- Se seu astronauta pousar no asteroide ou o asteroide pousar em um astronauta, quem for atingido volta para o cinturão de asteroides.

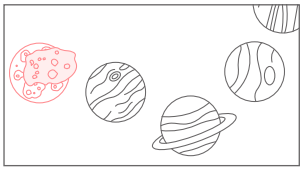


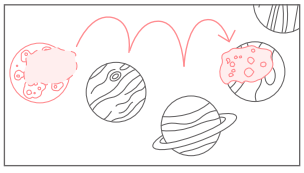


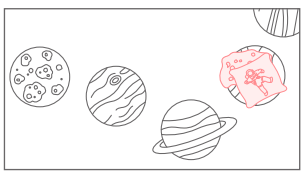


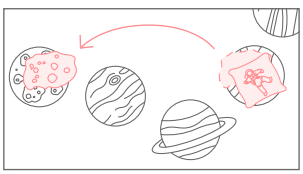


Exemplo: Se você tirou "2 + 1 = 3", mova um astronauta 3 espaços.









Fim do jogo:

O jogo termina quando:

- Todos os astronautas voltam para a Terra. Vocês conseguiram! Missão cumprida! OU O asteroide chega primeiro à Terra. Puxa! Tente novamente.

  Observação: Você não precisa cair exatamente na Terra para o astronauta voltar para casa — qualquer número igual ou maior que a quantidade de espaços entre o astronauta e a Terra serve.

Mais e Menos Missões Espaciais Instruções do Jogo

(PT)

Número de jogadores: 1+

Habilidade: Adição e Subtração

Modo de Subtração

Preparação:

- Use o Mapa de Missão Minus como guia para montar os 12 corpos espaciais.
  - O espaço sideral é o início — posição 1 — e a Terra é o final, posição 12.
  - Coloque o cinturão de asteroides na 2ª posição com o asteroide em cima.
  - Os planetas restantes, junto com o sol e a lua, podem ser colocados em qualquer ordem ao longo do caminho..
- Coloque 4 astronautas no espaço sideral para começar.
- Coloque o dado de operador com o sinal de - virado para cima na área de jogo, com os dados numéricos por perto.



Como jogar:

O jogador mais jovem começa.

Passo 1 | Jogue os dados

- Jogue apenas os dados numéricos e deixe o dado de operador com o sinal de – virado para cima.
- Posicione os dados para resolver a equação.



Passo 2 | Mova-se com base na sua jogada

- Se você tirar dois números, subtraia o menor do maior.
  - Escolha um astronauta para mover esse número de espaços em direção à Terra.
- Se você tirar um asteroide, o asteroide avança com base no número do outro dado.

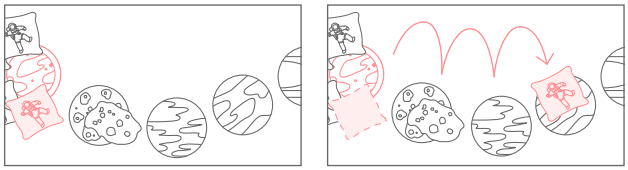


Se você tirar um asteroide

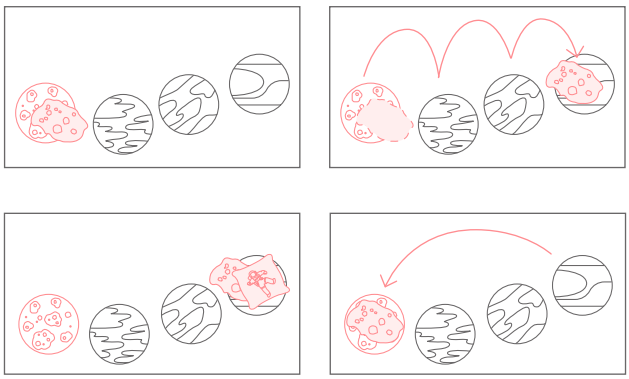


Mova este número de espaços

- Se seu astronauta pousar no asteroide ou o asteroide pousar em um astronauta, quem for atingido volta para o cinturão de asteroides.



Exemplo: Se você tirou "4 – 1 = 3", mova um astronauta 3 espaços.



Fim do jogo:

O jogo termina quando:

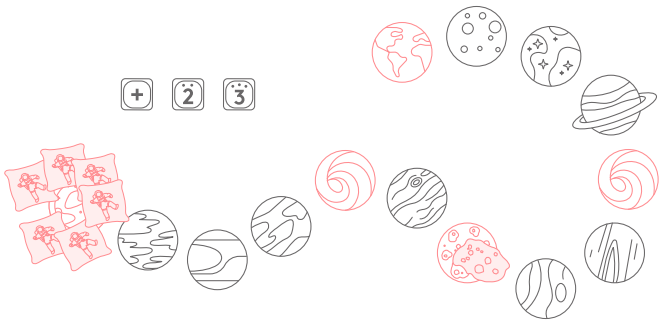
- Todos os astronautas voltam para a Terra. Vocês conseguiram! Missão cumprida! OU O asteroide chega primeiro à Terra. Puxa! Tente novamente.

  Observação: Você não precisa cair exatamente na Terra para o astronauta voltar para casa — qualquer número igual ou maior que a quantidade de espaços entre o astronauta e a Terra serve.

Modo Misto

Preparação:

- Use o Mapa de Missão Misto como guia para montar os 12 corpos espaciais e 2 buracos de minhoca.
  - O espaço sideral é o início — posição 1 — e a Terra é o final, posição 14.
  - Coloque o cinturão de asteroides na 7ª posição com o asteroide em cima.
  - Os buracos de minhoca vão nas posições 5 e 10.
  - Os planetas restantes, junto com o sol e a lua, podem ser colocados em qualquer ordem ao longo do caminho.
- Coloque 6 astronautas no espaço sideral para começar.
- Coloque todos os dados próximos à área de jogo.



Mais e Menos Missões Espaciais Instruções do Jogo

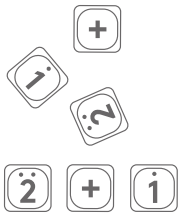
(PT)

Número de jogadores: 1+

Habilidade: Adição e Subtração

Como jogar:

O jogador mais jovem começa.

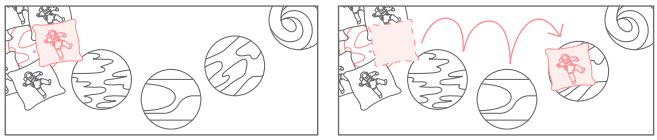


Passo 1 | Jogue os dados

- Jogue os três dados e posicione-os para resolver a equação.

Passo 2 | Mova-se com base na sua jogada

- Se você tirar dois números, some-os ou subtraia o menor do maior.
    - Escolha um astronauta para mover esse número de espaços em direção à Terra.



Example: If you rolled "2 + 1 = 3," move an astronaut 3 spaces.

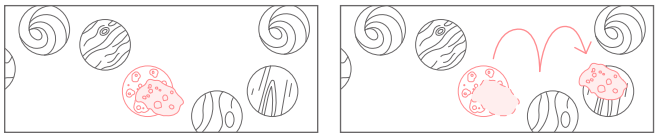
- Se você tirar um asteroide, o asteroide avança com base no número do outro dado.



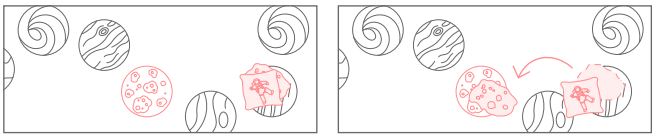
Se você tirar um asteroide



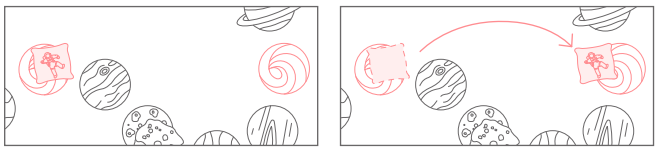
Mova este número de espaços



- Se o astronauta cair exatamente no primeiro buraco de minhoca, pule para o outro buraco de minhoca.



- Se seu astronauta pousar no asteroide ou o asteroide pousar em um astronauta, quem for atingido volta para o cinturão de asteroides.



Fim do jogo:

O jogo termina quando:

- Todos os astronautas voltam para a Terra. Vocês conseguiram! Missão cumprida!

  OU

- O asteroide chega primeiro à Terra. Puxa! Tente novamente.

  Observação: Você não precisa cair exatamente na Terra para o astronauta voltar para casa — qualquer número igual ou maior que a quantidade de espaços entre o astronauta e a Terra serve.

Outras Formas de Jogar:

Jogue uma versão competitiva — de qualquer um dos três modos de jogo — removendo o asteroide da partida.

- Cada jogador escolhe uma equipe de astronautas (vermelha ou azul) e corre para levá-los para casa antes da outra equipe.
- Monte usando o Mapa de Missão 3 e retire o asteroide do jogo.
    - Se um jogador cair em um espaço ocupado por um astronauta da outra equipe, o astronauta que estava ali volta para o cinturão de asteroides.
    - Se um jogador cair em um espaço ocupado por DOIS astronautas da outra equipe, ambos voltam para o cinturão de asteroides.

Atividades Adicionais:

Use a ordem dos planetas para apoiar conversas matemáticas. Mostre à criança como usar o Mapa do Sistema Solar dentro da tampa da caixa do jogo para organizar os planetas na ordem correta no chão. Depois, peça para ela ficar ao lado da Terra e responder às perguntas abaixo, acrescentando outras também. Isso ajuda na percepção espacial, sequência e comparação.

- Qual planeta está mais longe da Terra? Qual está mais próximo?
- Quantos planetas existem entre a Terra e o Sol? E entre a Terra e Saturno?
- Se você parasse em cada planeta no caminho, quantas paradas seriam necessárias para chegar a Netuno e voltar?

Use a distância dos planetas para apoiar a percepção das relações espaciais. Convide a criança a observar a distância relativa entre os planetas usando passos de tamanhos diferentes para organizá-los. Use o Sol como ponto de partida e coloque cada planeta conforme indicado abaixo:

- Mercúrio — 1 passinho do Sol
- Vênus — 1 passinho de Mercúrio
- Terra — 1 passinho de Vênus
- Marte — 1 passinho da Terra
- Cinturão de Asteroides — 1 passo normal de Marte
- Júpiter — 1 passo normal + 1 passinho do cinturão de asteroides
- Saturno — 5 passos normais de Júpiter
- Urano — 10 passos normais de Júpiter
- Netuno — 10 passos normais de Urano

Dicas para o sucesso:

- Se a criança estiver confortável com ambas as operações, começar pelo modo misto pode ser o desafio mais adequado — mas jogar os dois primeiros modos ajuda a desenvolver habilidades importantes.
- Ao jogar os modos de subtração ou misto, a criança pode precisar de ajuda para posicionar os dados corretamente. É comum montar a equação de subtração com o menor número primeiro (3 – 6, por exemplo). Dê tempo para tentar descobrir a diferença. Se não conseguir, lembre que na subtração o maior número vem primeiro.
- Os pontos nos dados podem ajudar a criança com uma estratégia chamada contagem progressiva. Se ela tirar 4 e 3, você pode dizer: "Vamos começar com 4 e usar os pontos para continuar contando — 4... 5, 6, 7. Então isso significa que 4 + 3 = 7!" A mesma estratégia pode ser usada na subtração, que envolve outra habilidade importante: contar para trás. Se a criança tirar 6 e 3, você pode dizer: "Vamos começar com o maior número, 6, e contar para trás, tocando em cada ponto — 6... 5, 4, 3. Então isso significa que 6 – 3 = 3!"

Più e Meno Missioni Spaziali Istruzioni di Gioco

(IT)

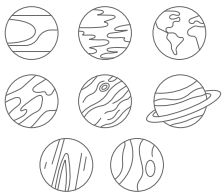
Numero di giocatori: 1+

Abilità: Addizione e Sottrazione

Obiettivo:

Collaborate usando addizione, sottrazione o una combinazione di entrambe per riportare tutti gli astronauti sulla Terra prima che arrivi l'asteroide.

Contenuto:



8 pianeti



1 fascia di asteroidi



1 asteroide



2 wormhole



1 sole



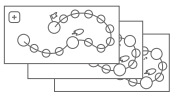
1 luna



1 spazio cosmico



6 astronauti



3 mappe missione



1 dado operatore



2 dadi numerici

Before You Start:

Decidete quale modalità giocare e assicuratevi di usare la mappa missione corretta per ogni modalità.

L'ordine suggerito è addizione, sottrazione e poi modalità mista.

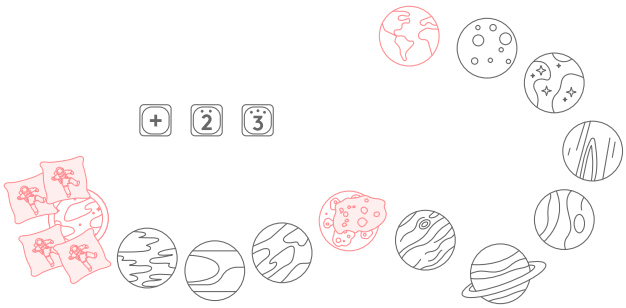
La posizione della fascia di asteroidi (e dei wormhole nella modalità mista) cambia in ogni modalità.

Questo gioco flessibile può essere preparato sul pavimento o sul tavolo per adattarsi al gioco motorio o da tavolo.

Modalità Addizione

Preparação:

- Usate la Mappa Missione Plus come guida per sistemare i 12 corpi spaziali.
  - Lo spazio cosmico è l'inizio — posizione 1 — e la Terra è la fine, posizione 12.
  - Posizionate la fascia di asteroidi al 5° posto con l'asteroide sopra.
  - I pianeti rimanenti, insieme al sole e alla luna, possono essere posizionati in qualsiasi ordine lungo il percorso.
- Posizionate 4 astronauti nello spazio cosmico per iniziare.
- Posizionate il dado operatore con il segno + rivolto verso l'alto nell'area di gioco con i dadi numerici vicini.



Come si gioca:

Il giocatore più giovane inizia per primo.

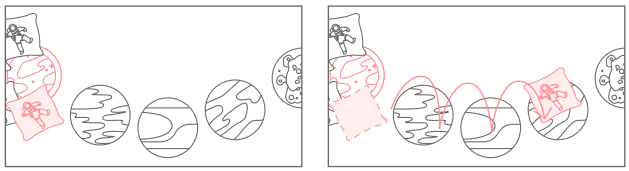
Passo 1 | Lanciate i dadi



- Lanciate solo i dadi numerici e lasciate il dado operatore con il segno + rivolto verso l'alto.
- Posizionate i dadi per risolvere l'equazione.

Passo 2 | Muovetevi in base al risultato

- Se ottenete due numeri, sommateli.
  - Scegliete un astronauta da spostare avanti di quel numero di spazi verso la Terra.



Esempio: Se ottenete "2 + 1 = 3", spostate un astronauta di 3 spazi.

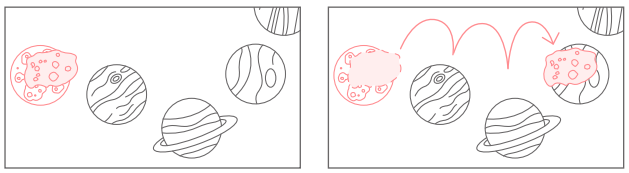
- Se ottenete un asteroide, l'asteroide avanza in base al numero sull'altro dado.



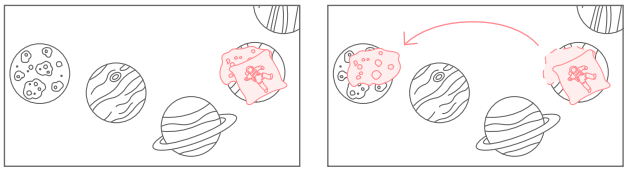
Se ottenete un asteroide



Spostatevi di questo numero di spazi



- Se il vostro astronauta atterra sull'asteroide o l'asteroide atterra su un astronauta, chi viene colpito torna alla fascia di asteroidi.



Fine del gioco:

Il gioco termina quando:

- Tutti gli astronauti tornano sulla Terra. Ce l'avete fatta! Missione compiuta! OPPURE L'asteroide arriva prima sulla Terra. Peccato! Riprovate.

  Nota: Non è necessario arrivare esattamente sulla Terra perché l'astronauta torni a casa: qualsiasi numero uguale o superiore al numero di spazi tra l'astronauta e la Terra andrà bene.

Più e Meno Missioni Spaziali Istruzioni di Gioco

Numero di giocatori: 1+

Abilità: Addizione e Sottrazione

(IT)

Subtraction Mode

Preparação:

- Usate la Mappa Missione Minus come guida per sistemare i 12 corpi spaziali.
  - Lo spazio cosmico è l'inizio — posizione 1 — e la Terra è la fine, posizione 12.
  - Posizionate la fascia di asteroidi al 2° posto con l'asteroide sopra.
  - I pianeti rimanenti, insieme al sole e alla luna, possono essere posizionati in qualsiasi ordine lungo il percorso.
- Posizionate 4 astronauti nello spazio cosmico per iniziare.
- Posizionate il dado operatore con il segno - rivolto verso l'alto nell'area di gioco con i dadi numerici vicini.



Come si gioca:

Il giocatore più giovane inizia per primo.

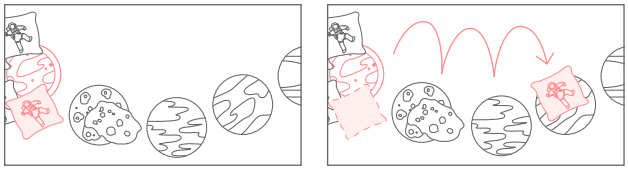
Passo 1 | Lanciate i dadi

- Lanciate solo i dadi numerici e lasciate il dado operatore con il segno - rivolto verso l'alto.
- Posizionate i dadi per risolvere l'equazione.



Passo 2 | Muovetevi in base al risultato

- Se ottenete due numeri, sottraete il numero più piccolo da quello più grande.
  - Scegliete un astronauta da spostare avanti di quel numero di spazi verso la Terra.



Esempio: Se ottenete "4 - 1 = 3", spostate un astronauta di 3 spazi.

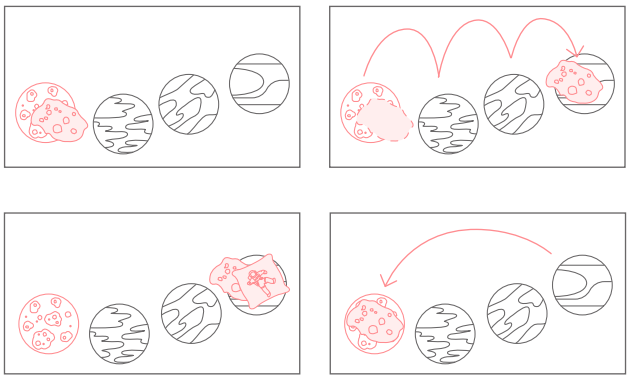
- Se ottenete un asteroide, l'asteroide avanza in base al numero sull'altro dado.



Se ottenete un asteroide



Spostatevi di questo numero di spazi



- Se il vostro astronauta atterra sull'asteroide o l'asteroide atterra su un astronauta, chi viene colpito torna alla fascia di asteroidi.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando:

- Tutti gli astronauti tornano sulla Terra. Ce l'avete fatta! Missione compiuta! OPPURE L'asteroide arriva prima sulla Terra. Peccato! Riprovate.

  Nota: Non è necessario arrivare esattamente sulla Terra perché l'astronauta torni a casa: qualsiasi numero uguale o superiore al numero di spazi tra l'astronauta e la Terra andrà bene.

Mixed Mode

Preparação:

- Usate la Mappa Missione Mista come guida per sistemare i 12 corpi spaziali e 2 wormhole.
  - Lo spazio cosmico è l'inizio — posizione 1 — e la Terra è la fine, posizione 14.
  - Posizionate la fascia di asteroidi al 7° posto con l'asteroide sopra.
  - I wormhole vanno nelle posizioni 5 e 10.
  - I pianeti rimanenti, insieme al sole e alla luna, possono essere posizionati in qualsiasi ordine lungo il percorso.
- Posizionate 6 astronauti nello spazio cosmico per iniziare.
- Posizionate tutti i dadi vicino all'area di gioco.



Più e Meno Missioni Spaziali Istruzioni di Gioco

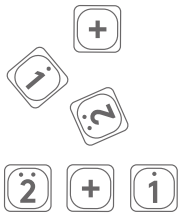
(IT)

Numero di giocatori: 1+

Abilità: Addizione e Sottrazione

Come si gioca:

Il giocatore più giovane inizia per primo.

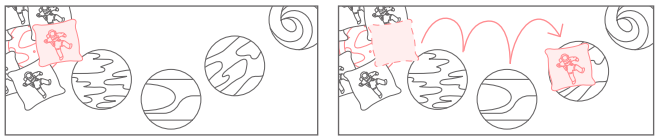


Passo 1 | Lanciate i dadi

- Lanciate tutti e tre i dadi e posizionateli per risolvere l'equazione.

Passo 2 | Muovetevi in base al risultato

- Se ottenete due numeri, potete sommarli oppure sottrarre il più piccolo dal più grande.
    - Scegliete un astronauta da spostare avanti di quel numero di spazi verso la Terra.



Esempio: Se ottenete "2 + 1 = 3", spostate un astronauta di 3 spazi.

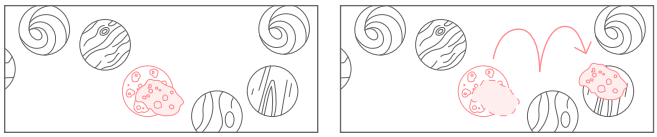
- Se ottenete un asteroide, l'asteroide avanza in base al numero sull'altro dado.



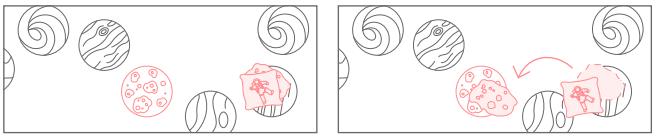
Se ottenete un asteroide



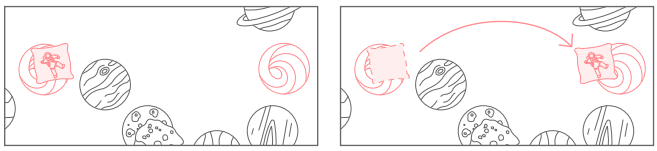
Spostatevi di questo numero di spazi



- Se il vostro astronauta atterra esattamente sul primo wormhole, saltate all'altro wormhole.



- Se il vostro astronauta atterra sull'asteroide o l'asteroide atterra su un astronauta, chi viene colpito torna alla fascia di asteroidi.



Fine del gioco:

Il gioco termina quando:

- Tutti gli astronauti tornano sulla Terra. Ce l'avete fatta! Missione compiuta!

OPPURE

- L'asteroide arriva prima sulla Terra. Peccato! Riprovate.

Nota: Non è necessario arrivare esattamente sulla Terra perché l'astronauta torni a casa: qualsiasi numero uguale o superiore al numero di spazi tra l'astronauta e la Terra andrà bene.

Modalità Aggiuntive di Gioco:

Giocate una versione competitiva di una qualsiasi delle tre modalità rimuovendo l'asteroide dal gioco.

- Ogni giocatore sceglie una squadra di astronauti (rossa o blu) e corre per riportarli tutti a casa prima dell'altra squadra.
- Preparate il gioco usando la Mappa Missione 3 e rimuovete l'asteroide dal gioco.
    - Se un giocatore atterra su uno spazio occupato da un astronauta dell'altra squadra, l'astronauta che si trovava su quello spazio torna alla fascia di asteroidi.
    - Se un giocatore atterra su uno spazio occupato da DUE astronauti dell'altra squadra, entrambi gli astronauti tornano alla fascia di asteroidi.

Attività Aggiuntive:

Usate l'ordine dei pianeti per favorire conversazioni matematiche. Mostrate al bambino come usare la Mappa del Sistema Solare all'interno del coperchio della scatola del gioco per disporre i pianeti nel loro ordine corretto sul pavimento. Poi invitatelo a stare accanto alla Terra e a rispondere alle domande qui sotto, aggiungendone anche alcune vostre. Questo sostiene la consapevolezza spaziale, la capacità di mettere in sequenza e le abilità di confronto del bambino.

- Quale pianeta è più lontano dalla Terra? Quale è il più vicino?
- Quanti pianeti ci sono tra la Terra e il Sole? E tra la Terra e Saturno?
- Se vi fermaste su ogni pianeta lungo il percorso, quante fermate servirebbero per arrivare a Nettuno e tornare indietro?

Usate la distanza tra i pianeti per sostenere la consapevolezza delle relazioni spaziali. Invitate il bambino a osservare la distanza relativa tra i pianeti nello spazio usando passi di dimensioni diverse per disporli. Usate il Sole come punto di partenza e posizionate ogni pianeta come indicato qui sotto:

- Mercurio — 1 passetto dal Sole
- Venere — 1 passetto da Mercurio
- Terra — 1 passetto da Venere
- Marte — 1 passetto dalla Terra
- Fascia di Asteroidi — 1 passo normale da Marte
- Giove — 1 passo normale + 1 passetto dalla fascia di asteroidi
- Saturno — 5 passi normali da Giove
- Urano — 10 passi normali da Giove
- Nettuno — 10 passi normali da Urano

Suggerimenti per vincere:

- Se il bambino è a proprio agio con entrambe le operazioni, iniziare con la modalità mista può offrire la sfida più adatta; tuttavia, giocare prima a una delle due modalità iniziali aiuta il bambino a concentrarsi su un'abilità importante.
- Quando giocate in modalità sottrazione o mista, il bambino potrebbe aver bisogno di aiuto per determinare il corretto posizionamento dei dadi. È comune che i bambini impostino un'equazione di sottrazione mettendo per primo il numero più piccolo (per esempio 3 - 6). Se succede, lasciategli il tempo di vedere se riesce a capire la differenza. Se non ci riesce, ricordategli che quando si sottrae, il numero più grande viene per primo.
- I puntini sui dadi possono aiutare il bambino con una strategia chiamata conteggio in avanti. Se ottiene un 4 e un 3, potete dire: "Iniziamo da 4 e usiamo i puntini per continuare a contare da lì: 4... 5, 6, 7. Quindi 4 + 3 = 7!" La stessa strategia può essere usata con la sottrazione, che coinvolge un'altra abilità importante: contare all'indietro. Se il bambino ottiene un 6 e un 3, potete dire: "Iniziamo dal numero più grande, 6, e contiamo all'indietro, toccando ogni puntino man mano: 6... 5, 4, 3. Quindi 6 - 3 = 3!"

Плюс и Минус Космически мисии Инструкции за игра

(BG)

Брой играчи: 1+

Умение: Събиране и изваждане

Цел:

Работете заедно, използвайки събиране, изваждане или комбинация от двете, за да върнете всички астронавти на Земята, преди астероидът да стигне дотам.

Съдържание:



8 планети



1 астероиден пояс



1 астероид



2 червееви дупки



1 слънце



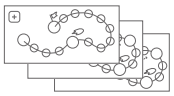
1 луна



1 космос



6 астронавти



3 карти на мисии



1 зар с оператор



2 числови зара

Преди да започнете:

Изберете режим на игра и използвайте съответната карта на мисията.

Препоръчителният ред е: събиране, изваждане, след това смесен режим.

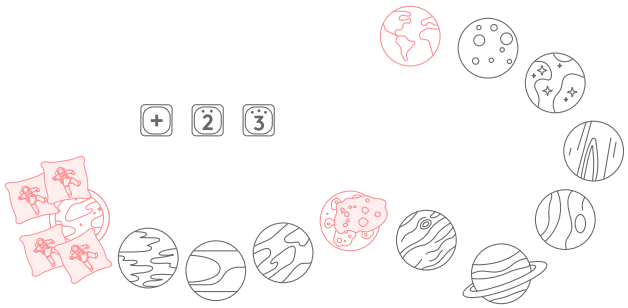
Разположението на астероидния пояс (и червеевите дупки в смесен режим) се променя според режима.

Тази гъвкава игра може да се играе на пода или на маса за двигателна или настолна игра.

Режим Събиране

Подготовка:

- Използвайте картата на мисия Плюс като ръководство за подреждане на 12-те космически тела.
  - Космосът е началото — позиция 1 — а Земята е краят, позиция 12.
  - Поставете астероидния пояс на 5-та позиция с астероида отгоре.
  - Останалите планети, заедно със слънцето и луната, могат да бъдат поставени в произволен ред по трасето.
- Поставете 4 астронавта в космоса за начало.
- Поставете зара с оператора със знака + нагоре в зоната за игра до числовите зарове.



Как се играе:

Най-младият играч започва.

Стъпка 1 | Хвърлете заровете

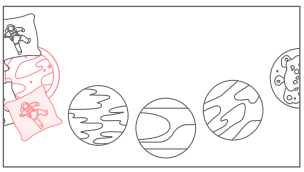


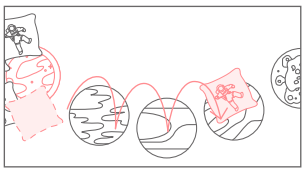


- Хвърлете само числовите зарове и оставете зара с оператора със знака + нагоре.
- Подредете заровете така, че да решите уравнението.

Стъпка 2 | Движете се според хвърлянето

- Ако хвърлите две числа, съберете ги.
  - Изберете един астронавт и го преместете напред към Земята с толкова позиции.





Пример: Ако хвърлите „2 + 1 = 3“, преместете астронавт с 3 позиции.

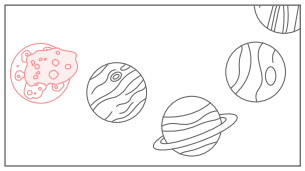
- Ако хвърлите астероид, той се премества според числото на другия зар.

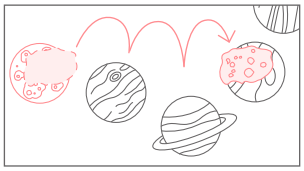


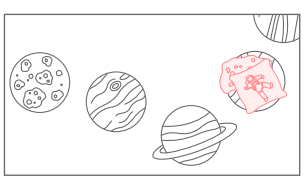
Ако хвърлите астероид

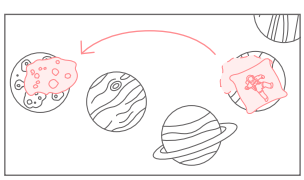


Преместете го с толкова позиции









- Ако ваш астронавт кацне върху астероида или астероидът кацне върху астронавт, този, върху когото е кацнато, се връща до астероидния пояс.

Край на играта:

Играта приключва когато:

- Всички астронавти се върнат на Земята. Успяхте! Мисията е изпълнена! ИЛИ Астероидът стигне пръв до Земята. Жалко! Опитайте отново.

  Забележка: Не е необходимо да попаднете точно на Земята — всяко число, равно или по-голямо от оставащите позиции до Земята, е достатъчно.

Плюс и Минус Космически мисии Инструкции за игра

(BG)

Брой играчи: 1+

Умение: Събиране и изваждане

Режим Изваждане

Подготовка:

- Използвайте картата на мисия Минус като ръководство за подреждане на 12-те космически тела.
  - Космосът е началото — позиция 1 — а Земята е краят, позиция 12.
  - Поставете астероидния пояс на 2-ра позиция с астероида отгоре.
  - Останалите планети, заедно със слънцето и луната, могат да бъдат поставени в произволен ред по трасето.
- Поставете 4 астронавта в космоса за начало.
- Поставете зара с оператора със знака - нагоре в зоната за игра до числовите зарове.

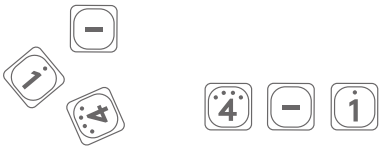


Как се играе:

Най-младият играч започва.

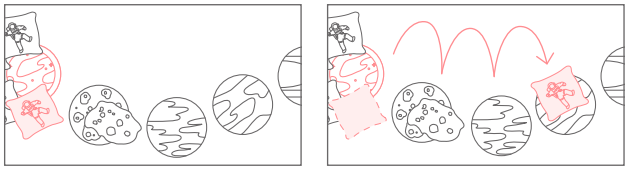
Стъпка 1 | Хвърлете заровете

- Хвърлете само числовите зарове и оставете зара с оператора със знака - нагоре.
- Подредете заровете така, че да решите уравнението.



Стъпка 2 | Движете се според хвърлянето

- Ако хвърлите две числа, извадете по-малкото от по-голямото.
  - Изберете един астронавт и го преместете напред към Земята с толкова позиции.



Пример: Ако хвърлите „4 - 1 = 3“, преместете астронавт с 3 позиции.

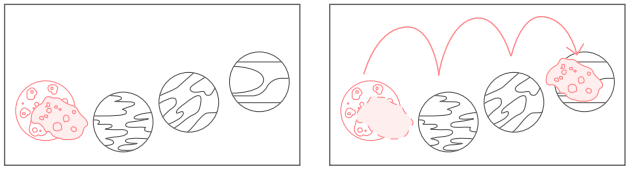
- Ако хвърлите астероид, той се премества според числото на другия зар.



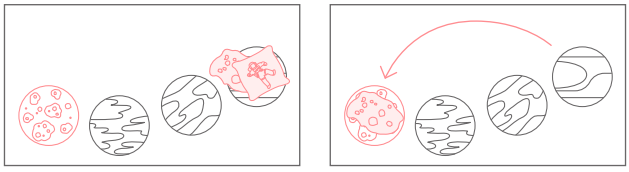
Ако хвърлите астероид



Преместете го с толкова позиции



- Ако ваш астронавт кацне върху астероида или астероидът кацне върху астронавт, този, върху когото е кацнато, се връща до астероидния пояс.



Край на играта:

Играта приключва когато:

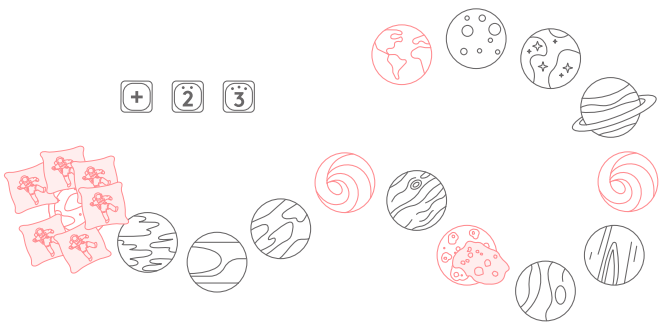
- Всички астронавти се върнат на Земята. Успяхте! Мисията е изпълнена! ИЛИ Астероидът стигне пръв до Земята. Жалко! Опитайте отново.

  Забележка: Не е необходимо да попаднете точно на Земята — всяко число, равно или по-голямо от оставащите позиции до Земята, е достатъчно.

Смесен режим

Подготовка:

- Използвайте картата на смесената мисия като ръководство за подреждане на 12-те космически тела и 2 червееви дупки.
  - Космосът е началото — позиция 1 — а Земята е краят, позиция 14.
  - Поставете астероидния пояс на 7-ма позиция с астероида отгоре.
  - Поставете червеевите дупки на позиции 5 и 10.
  - Останалите планети, заедно със слънцето и луната, могат да бъдат поставени в произволен ред по трасето.
- Поставете 6 астронавта в космоса за начало.
- Поставете всички зарове наблизо в зоната за игра.



Плюс и Минус Космически мисии Инструкции за игра

(BG)

Брой играчи: 1+

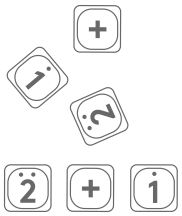
Умение: Събиране и изваждане

Как се играе:

Най-младият играч започва.

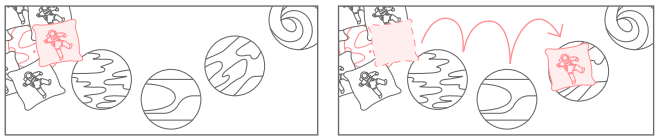
Стъпка 1 | Хвърлете заровете

- Хвърлете и трите зара и ги подредете така, че да решите уравнението.



Стъпка 2 | Движете се според хвърлянето

- Ако хвърлите две числа, съберете ги или извадете по-малкото от по-голямото.
    - Изберете един астронавт и го преместете напред към Земята с толкова позиции.



Пример: Ако хвърлите „2 + 1 = 3“, преместете астронавт с 3 позиции.

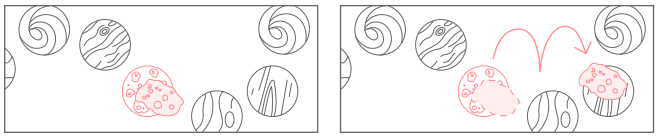
- Ако хвърлите астероид, той се премества според числото на другия зар.



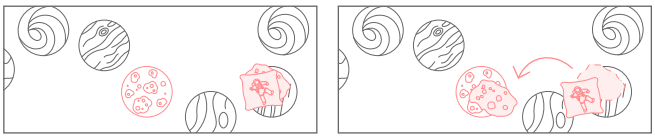
Ако хвърлите астероид



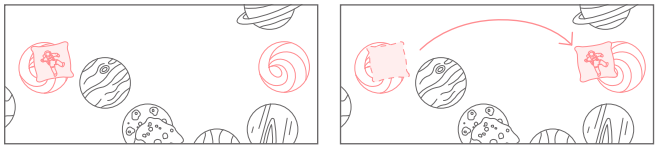
Преместете го с толкова позиции



- Ако ваш астронавт кацне точно върху първата червеева дупка, преминете към другата.



- Ако ваш астронавт кацне върху астероида или астероидът кацне върху астронавт, този, върху когото е кацнато, се връща до астероидния пояс.



Край на играта:

Играта приключва когато:

- Всички астронавти се върнат на Земята. Успяхте! Мисията е изпълнена!

ИЛИ

- The asteroid gets to Earth first. Rats! Try again.

Забележка: Не е необходимо да попаднете точно на Земята — всяко число, равно или по-голямо от оставащите позиции до Земята, е достатъчно.

Допълнителни начини за игра:

Играйте състезателна версия — във всеки от трите режима — като премахнете астероида.

- Всеки играч избира отбор астронавти (червен или син) и се състезава да ги върне у дома преди другия отбор.
- Подредете играта по карта на мисия 3 и премахнете астероида.
    - Ако играч кацне на поле, заето от астронавт на другия отбор, този астронавт се връща до астероидния пояс.
    - Ако играч кацне на поле, заето от ДВА астронавта на другия отбор, и двамата се връщат до астероидния пояс.

Additional Activities:

Използвайте реда на планетите, за да насърчите разговори за математиката. Покажете на детето си как да използва картата на Слънчевата система от вътрешната страна на капака на кутията, за да подреди планетите в правилния ред на пода. След това го поканете да застане до Земята и да отговори на въпросите по-долу. Това подпомага пространственото мислене, подреждането и сравняването.

- Коя планета е най-далеч от Земята? Коя е най-близо?
- Колко планети има между Земята и Слънцето? А между Земята и Сатурн?
- Ако спирате на всяка планета по пътя, колко спирки ще са нужни, за да стигнете до Нептун и обратно?

Използвайте разстоянията между планетите, за да развиете разбирането за пространствени отношения. Поканете детето си да подреди планетите с различни по големина крачки. Използвайте Слънцето като отправна точка и поставете всяка планета както е посочено:

- Меркурий — 1 много малка крачка от Слънцето
- Венера — 1 много малка крачка от Меркурий
- Земя — 1 много малка крачка от Венера
- Марс — 1 много малка крачка от Земята
- Астероиден пояс — 1 нормална крачка от Марс
- Юпитер — 1 нормална крачка + 1 много малка крачка от астероидния пояс
- Сатурн — 5 нормални крачки от Юпитер
- Уран — 10 нормални крачки от Юпитер
- Нептун — 10 нормални крачки от Уран

Съвети за успех:

- Ако детето ви се чувства уверено и със събирането, и с изваждането, смесеният режим може да е най-подходящото предизвикателство — но първо играта в някой от другите два режима помага да се усвои важно умение.
- При игра в режим на изваждане или смесен режим детето ви може да има нужда от помощ за правилното подреждане на заровете. Често децата поставят по-малкото число първо (например 3 - 6). Ако това се случи, оставете ги да опитат сами. Ако не успеят, напомнете им, че при изваждане по-голямото число идва първо.
- Точките по заровете могат да помогнат на детето ви да използва стратегията „броене нататък“. Ако хвърли 4 и 3, можете да кажете: „Нека започнем от 4 и продължим да броим с точките — 4… 5, 6, 7. Това означава, че 4 + 3 = 7!“ Същата стратегия може да се използва и при изваждане, което включва друго важно умение: броене назад. Ако детето ви хвърли 6 и 3, можете да кажете: „Нека започнем от по-голямото число, 6, и броим назад, докосвайки всяка точка — 6… 5, 4, 3. Това означава, че 6 - 3 = 3!“

Plus i Minus Svemirske misije Upute za igru

(HR)

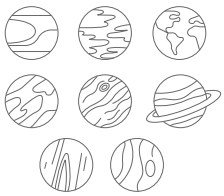
Broj igrača: 1+

Vještina: Zbrajanje i oduzimanje

Game Cilj:

Radite zajedno koristeći zbrajanje, oduzimanje ili kombinaciju oboje kako biste vratili sve astronaute na Zemlju prije nego što asteroid stigne tamo.

Što je uključeno:



8 planeta



1 asteroidni pojas



1 asteroid



2 crvotočine



1 sunce



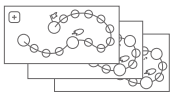
1 mjesec



1 svemir



6 astronauta



3 karte misija



1 kocka s operatorom



2 brojčane kocke

Prije početka:

Odaberite način igre i pobrinite se da koristite odgovarajuću kartu misije za svaki način.

Preporučeni redoslijed je zbrajanje, oduzimanje, zatim mješoviti način.

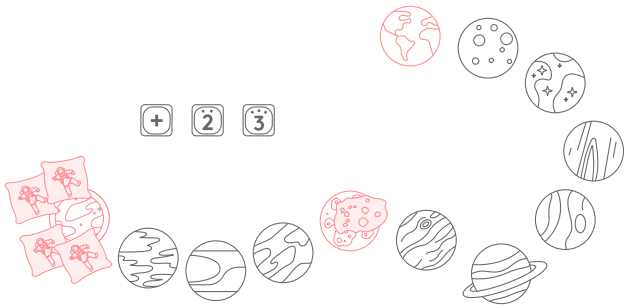
Položaj asteroidnog pojasa (i crvotočina u mješovitom načinu) mijenja se ovisno o načinu igre.

Ova fleksibilna igra može se postaviti na pod ili stol za aktivnosti grube motorike ili stolnu igru.

Način zbrajanja

Priprema:

- Koristite kartu misije Plus kao vodič za postavljanje 12 svemirskih tijela.
  - Svemir je početak — polje 1 — a Zemlja je kraj, polje 12.
  - Postavite asteroidni pojas na 5. polje s asteroidom na vrhu.
  - Preostali planeti, zajedno sa Suncem i Mjesecom, mogu se postaviti bilo kojim redoslijedom duž staze.
- Za početak postavite 4 astronauta u svemir.
- Postavite kocku s operatorom tako da znak + bude okrenut prema gore u području za igru, blizu brojčanih kocaka.



Kako igrati:

Najmlađi igrač igra prvi.

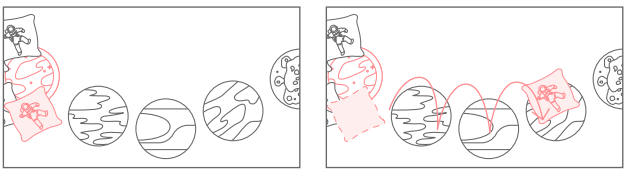
Korak 1 | Bacite kocke

- Bacite samo brojčane kocke i ostavite kocku s operatorom sa znakom + okrenutim prema gore.
- Postavite kocke tako da možete riješiti jednadžbu.



Korak 2 | Pomaknite se prema rezultatu bacanja

- Ako bacite dva broja, zbrojite ih.
  - Odaberite jednog astronauta i pomaknite ga toliko polja prema Zemlji.



Primjer: Ako ste bacili „2 + 1 = 3", pomaknite astronauta 3 polja.

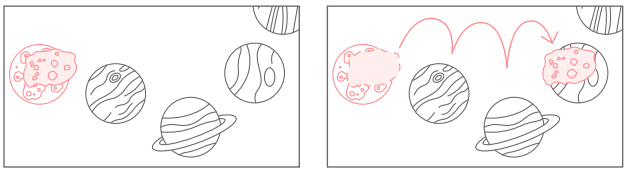
- Ako bacite asteroid, asteroid se pomiče prema broju na drugoj kocki.

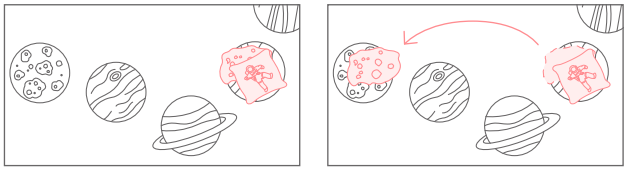


Ako bacite asteroid



Pomaknite ga za toliko polja





- Ako vaš astronaut stane na asteroid ili asteroid stane na astronauta, onaj na koga se stalo vraća se na asteroidni pojas.

Kraj igre:

Igra završava kada:

- Svi astronauti vrate se na Zemlju. Uspjeli ste! Misija izvršena! ILI Asteroid prvi stigne do Zemlje. Šteta! Pokušajte ponovno.

  Napomena: Nije potrebno stati točno na Zemlju kako bi se astronaut vratio kući — dovoljan je bilo koji broj jednak ili veći od broja preostalih polja do Zemlje.

Plus i Minus Svemirske misije Upute za igru

(HR)

Broj igrača: 1+

Vještina: Zbrajanje i oduzimanje

Način oduzimanja

Priprema:

- Koristite kartu misije Minus kao vodič za postavljanje 12 svemirskih tijela.
  - Svemir je početak — polje 1 — a Zemlja je kraj, polje 12.
  - Postavite asteroidni pojas na 2. polje s asteroidom na vrhu.
  - Preostali planeti, zajedno sa Suncem i Mjesecom, mogu se postaviti bilo kojim redoslijedom duž staze.
- Za početak postavite 4 astronauta u svemir.
- Postavite kocku s operatorom tako da znak - bude okrenut prema gore u području za igru, blizu brojčanih kocaka.

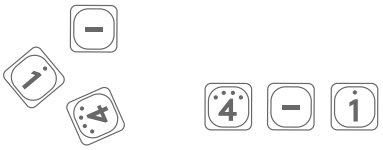


Kako igrati:

Najmlađi igrač igra prvi.

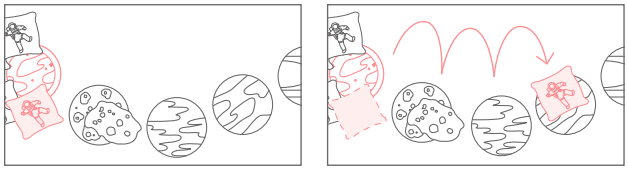
Korak 1 | Bacite kocke

- Bacite samo brojčane kocke i ostavite kocku s operatorom sa znakom - okrenutim prema gore.
- Postavite kocke tako da možete riješiti jednadžbu.



Korak 2 | Pomaknite se prema rezultatu bacanja

- Ako bacite dva broja, oduzmite manji broj od većeg.
  - Odaberite jednog astronauta i pomaknite ga toliko polja prema Zemlji.



Primjer: Ako ste bacili „4 - 1 = 3", pomaknite astronauta 3 polja.

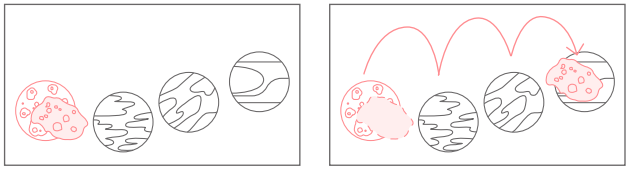
- Ako bacite asteroid, asteroid se pomiče prema broju na drugoj kocki.



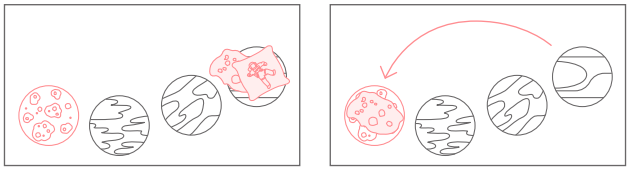
Ako bacite asteroid



Pomaknite ga za toliko polja



- Ako vaš astronaut stane na asteroid ili asteroid stane na astronauta, onaj na koga se stalo vraća se na asteroidni pojas.



Kraj igre:

Igra završava kada:

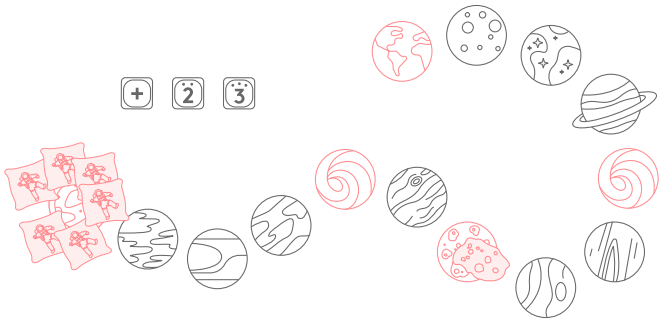
- Svi astronauti vrate se na Zemlju. Uspjeli ste! Misija izvršena! ILI Asteroid prvi stigne do Zemlje. Šteta! Pokušajte ponovno.

  Napomena: Nije potrebno stati točno na Zemlju kako bi se astronaut vratio kući — dovoljan je bilo koji broj jednak ili veći od broja preostalih polja do Zemlje.

Mješoviti način

Priprema:

- Koristite kartu Mješovite misije kao vodič za postavljanje 12 svemirskih tijela i 2 crvotočine.
  - Svemir je početak — polje 1 — a Zemlja je kraj, polje 14.
  - Postavite asteroidni pojas na 7. polje s asteroidom na vrhu.
  - Crvotočine postavite na polja 5 i 10.
  - Preostali planeti, zajedno sa Suncem i Mjesecom, mogu se postaviti bilo kojim redoslijedom duž staze.
- Za početak postavite 6 astronauta u svemir.
- Postavite sve kocke u područje za igru u blizini.



Plus i Minus Svemirske misije Upute za igru

(HR)

Broj igrača: 1+

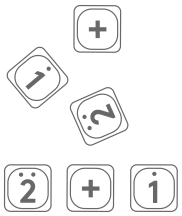
Vještina: Zbrajanje i oduzimanje

Kako igrati:

Najmlađi igrač igra prvi.

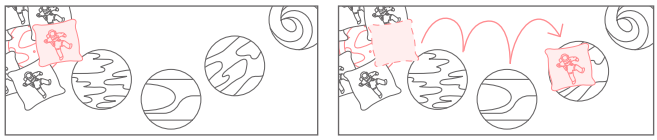
Korak 1 | Bacite kocke

- Bacite sve tri kocke i postavite ih tako da možete riješiti jednadžbu.



Korak 2 | Pomaknite se prema rezultatu bacanja

- Ako bacite dva broja, možete ih zbrojiti ili oduzeti manji broj od većeg.
    - Odaberite jednog astronauta i pomaknite ga toliko polja prema Zemlji.



Primjer: Ako ste bacili „2 + 1 = 3", pomaknite astronauta 3 polja.

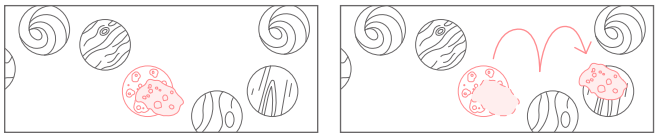
- Ako bacite asteroid, asteroid se pomiče prema broju na drugoj kocki.



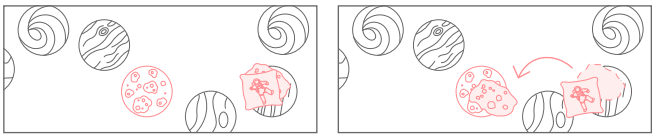
Ako bacite asteroid



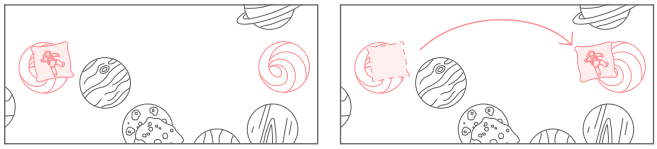
Pomaknite ga za toliko polja



- Ako vaš astronaut stane na asteroid ili asteroid stane na astronauta, onaj na koga se stalo vraća se na asteroidni pojas.



- Ako vaš astronaut stane točno na prvu crvotočinu, preskočite na drugu crvotočinu.



Kraj igre:

Igra završava kada:

- Svi astronauti vrate se na Zemlju. Uspjeli ste! Misija izvršena!

  ILI

- Asteroid prvi stigne do Zemlje. Šteta! Pokušajte ponovno.

  Napomena: Nije potrebno stati točno na Zemlju kako bi se astronaut vratio kući — dovoljan je bilo koji broj jednak ili veći od broja preostalih polja do Zemlje.

Dodatni načini igranja:

Igrajte natjecateljsku verziju — u bilo kojem od tri načina igre — uklanjanjem asteroida iz igre.

- Svaki igrač odabire jedan tim astronauta (crveni ili plavi) i utrkuje se da ih sve vrati kući prije drugog tima.
- Postavite igru koristeći Kartu misije 3 i uklonite asteroid iz igre.
    - Ako jedan igrač stane na polje koje zauzima astronaut drugog tima, taj se astronaut vraća na asteroidni pojas.
    - Ako jedan igrač stane na polje koje zauzimaju DVA astronauta drugog tima, oba astronauta vraćaju se na asteroidni pojas.

Dodatne aktivnosti:

Koristite redoslijed planeta za poticanje razgovora o matematici. Pokažite djetetu kako koristiti Kartu Sunčevog sustava s unutarnje strane poklopca kutije igre kako bi postavilo planete pravilnim redoslijedom na pod. Zatim ga pozovite da stane pokraj Zemlje i odgovori na pitanja u nastavku te doda neka svoja. To potiče prostornu svijest, nizanje i uspoređivanje.

- Koji je planet najudaljeniji od Zemlje? Koji je najbliži?
- Koliko je planeta između Zemlje i Sunca? A između Zemlje i Saturna?
- Kad biste stali na svakom planetu putem, koliko bi vam zaustavljanja trebalo da stignete do Neptuna i vratite se?

Koristite udaljenosti između planeta za razvijanje razumijevanja prostornih odnosa. Pozovite dijete da pomoću koraka različitih veličina prikaže relativne udaljenosti planeta. Koristite Sunce kao početnu točku i postavite svaki planet kako je navedeno u nastavku:

- Merkur — 1 vrlo mali korak od Sunca
- Venera — 1 vrlo mali korak od Merkura
- Zemlja — 1 vrlo mali korak od Venere
- Mars — 1 vrlo mali korak od Zemlje
- Asteroidni pojas — 1 normalan korak od Marsa
- Jupiter — 1 normalan korak + 1 vrlo mali korak od asteroidnog pojasa
- Saturn — 5 normalnih koraka od Jupitera
- Uran — 10 normalnih koraka od Jupitera
- Neptun — 10 normalnih koraka od Urana

Savjeti za uspjeh:

- Ako je vašem djetetu ugodno koristiti obje operacije, početak s mješovitim načinom može predstavljati najprikladniji izazov — ali igranje jednog od prva dva načina pomaže mu usredotočiti se na važnu vještinu.
- Pri igranju načina oduzimanja ili mješovitog načina, vašem djetetu može trebati pomoć pri pravilnom postavljanju kocaka. Djeca često postave jednadžbu oduzimanja s manjim brojem prvim (na primjer 3 - 6). Ako to učine, dajte im vremena da pokušaju pronaći razliku. Ako ne uspiju, podsjetite ih da kod oduzimanja najveći broj dolazi prvi.
- Točkice na kockama mogu pomoći vašem djetetu u strategiji zvanom brojanje unaprijed. Ako baci 4 i 3, možete reći: „Počnimo od 4 i koristimo točkice za nastavak brojanja — 4... 5, 6, 7. To znači da je 4 + 3 = 7!" Ista se strategija može koristiti i za oduzimanje, koje uključuje još jednu važnu vještinu: brojanje unatrag. Ako vaše dijete baci 6 i 3, možete reći: „Počnimo s većim brojem, 6, i brojimo unatrag, dodirujući svaku točkicu — 6... 5, 4, 3. To znači da je 6 - 3 = 3!"

Plus a Mínus Vesmírné mise Pokyny ke hře

(CS)

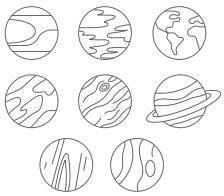
Počet hráčů: 1+

Dovednost: Sčítání a odčítání

Cíl:

Spolupracujte pomocí sčítání, odčítání nebo kombinace obojího, abyste dostali všechny astronauty zpět na Zemi dříve, než tam dorazí asteroid.

Obsah balení:



8 planet



1 pás asteroidů



1 asteroid



2 červí díry



1 slunce



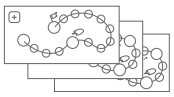
1 měsíc



1 vesmír



6 astronautů



3 mapy misí



1 kostka s operátorem



2 číselné kostky

Než začnete:

Rozhodněte se, který herní režim budete hrát, a použijte správnou mapu mise pro daný režim.

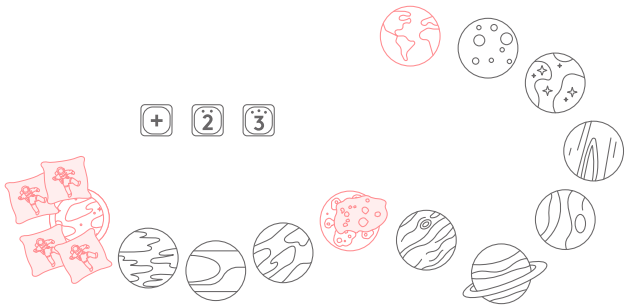
Doporučené pořadí je sčítání, odčítání a poté smíšený režim.

Umístění pásu asteroidů (a červích děr ve smíšeném režimu) se v jednotlivých režimech mění.

Tuto flexibilní hru lze připravit na podlaze nebo na stole pro pohybovou i stolní hru.

Režim sčítání

Příprava:



- Použijte mapu mise Plus jako průvodce pro rozmístění 12 vesmírných těles.
  - Vesmír je začátek — pole 1 — a Země je cíl, pole 12.
  - Umístěte pás asteroidů na 5. pole a na něj asteroid.
  - Zbývající planety spolu se Sluncem a Měsícem lze rozmístit v libovolném pořadí podél trasy.
- Na začátek umístěte do vesmíru 4 astronauty.
- Položte kostku s operátorem se symbolem + nahoru do herní oblasti poblíž číselných kostek.

Jak hrát:

Nejmladší hráč začíná.

Krok 1 | Hoďte kostkami



- Hoďte pouze číselnými kostkami a kostku s operátorem ponechte symbolem + nahoru.
- Uspořádejte kostky tak, abyste mohli vyřešit rovnici.

Krok 2 | Pohyb podle hodu

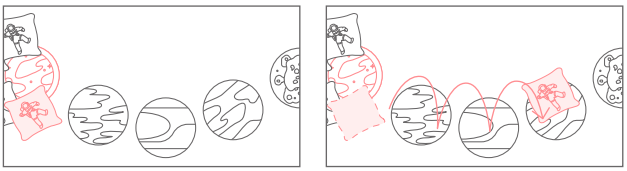
- Pokud hodíte dvě čísla, sečtěte je.
  - Vyberte jednoho astronauta a posuňte ho o tento počet polí směrem k Zemi.
- Pokud hodíte asteroid, asteroid se posune podle čísla na druhé kostce.



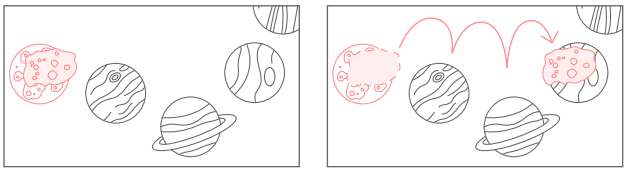
Pokud hodíte asteroid

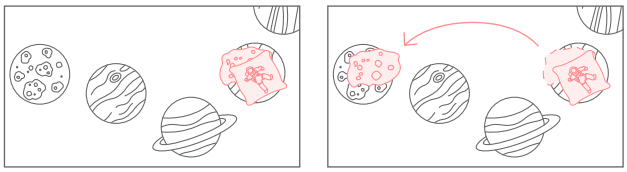


Posuňte ho o tolik polí



Příklad: Pokud hodíte „2 + 1 = 3", posuňte astronauta o 3 pole.





- Pokud astronaut přistane na asteroidu nebo asteroid na astronautovi, ten, na kterém bylo přistáno, se vrací zpět k pásu asteroidů.

Konec hry:

Hra končí, když:

- Všichni astronauti se vrátí na Zemi. Dokázali jste to! Mise splněna! NEBO Asteroid dorazí na Zemi jako první. Škoda! Zkuste to znovu.

  Poznámka: Není nutné přistát přesně na Zemi — stačí jakékoli číslo stejné nebo vyšší než počet zbývajících polí k Zemi.

Plus a Mínus Vesmírné mise Pokyny ke hře

Počet hráčů: 1+

Dovednost: Sčítání a odčítání

(CS)

Režim odčítání

Příprava:

- Použijte mapu mise Mínus jako průvodce pro rozmístění 12 vesmírných těles.
  - Vesmír je začátek — pole 1 — a Země je cíl, pole 12.
  - Umístěte pás asteroidů na 2. pole a na něj asteroid.
  - Zbývající planety spolu se Sluncem a Měsícem lze rozmístit v libovolném pořadí podél trasy.
- Na začátek umístěte do vesmíru 4 astronauty.
- Položte kostku s operátorem se symbolem - nahoru do herní oblasti poblíž číselných kostek.

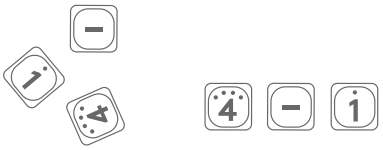


Jak hrát:

Nejmladší hráč začíná.

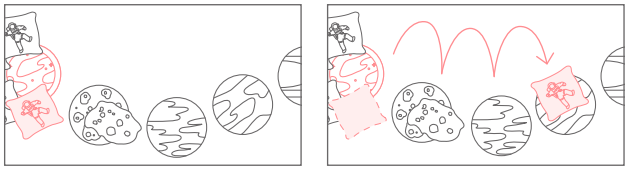
Krok 1 | Hoďte kostkami

- Hoďte pouze číselnými kostkami a kostku s operátorem ponechte symbolem - nahoru.
- Uspořádejte kostky tak, abyste mohli vyřešit rovnici.



Krok 2 | Pohyb podle hodu

- Pokud hodíte dvě čísla, odečtěte menší číslo od většího.
  - Vyberte jednoho astronauta a posuňte ho o tento počet polí směrem k Zemi.



Příklad: Pokud hodíte „4 - 1 = 3“, posuňte astronauta o 3 pole.

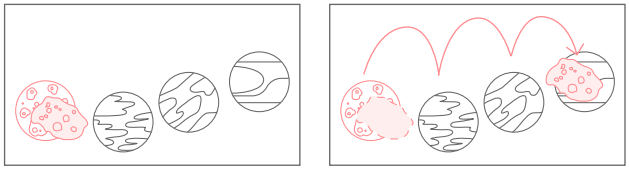
- Pokud hodíte asteroid, asteroid se posune podle čísla na druhé kostce.



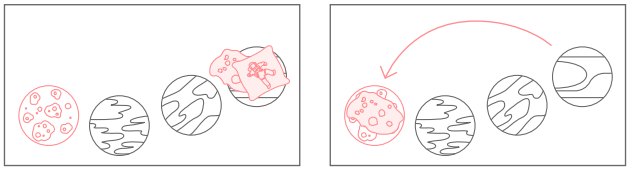
Pokud hodíte asteroid



Posuňte ho o tolik polí



- Pokud astronaut přistane na asteroidu nebo asteroid na astronautovi, ten, na kterém bylo přistáno, se vrací zpět k pásu asteroidů.



Konec hry:

Hra končí, když:

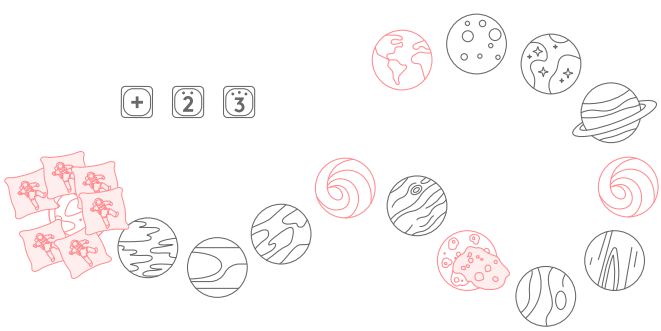
- Všichni astronauti se vrátí na Zemi. Dokázali jste to! Mise splněna! NEBO Asteroid dorazí na Zemi jako první. Škoda! Zkuste to znovu.

  Poznámka: Není nutné přistát přesně na Zemi — stačí jakékoli číslo stejné nebo vyšší než počet zbývajících polí k Zemi.

Smíšený režim

Příprava:

- Použijte mapu smíšené mise jako průvodce pro rozmístění 12 vesmírných těles a 2 červích děr.
  - Vesmír je začátek — pole 1 — a Země je cíl, pole 14.
  - Umístěte pás asteroidů na 7. pole a na něj asteroid.
  - Červí díry umístěte na pole 5 a 10.
  - Zbývající planety spolu se Sluncem a Měsícem lze rozmístit v libovolném pořadí podél trasy.
- Na začátek umístěte do vesmíru 6 astronautů.
- Umístěte všechny kostky poblíž do herní oblasti.



Plus a Mínus Vesmírné mise Pokyny ke hře

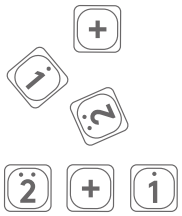
(CS)

Počet hráčů: 1+

Dovednost: Sčítání a odčítání

Jak hrát:

Nejmladší hráč začíná.

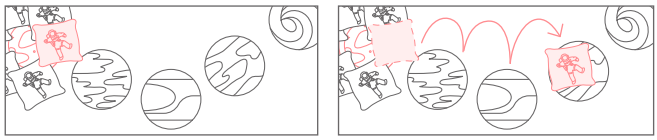


Krok 1 | Hoďte kostkami

- Hoďte všemi třemi kostkami a uspořádejte je tak, abyste mohli vyřešit rovnici.

Krok 2 | Pohyb podle hodu

- Pokud hodíte dvě čísla, můžete je sečíst nebo odečíst menší číslo od většího.
    - Vyberte jednoho astronauta a posuňte ho o tento počet polí směrem k Zemi.



Příklad: Pokud hodíte „2 + 1 = 3", posuňte astronauta o 3 pole.

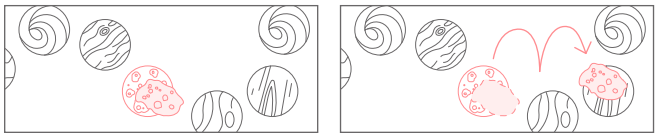
- Pokud hodíte asteroid, asteroid se posune podle čísla na druhé kostce.



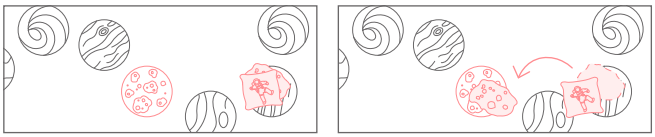
Pokud hodíte asteroid



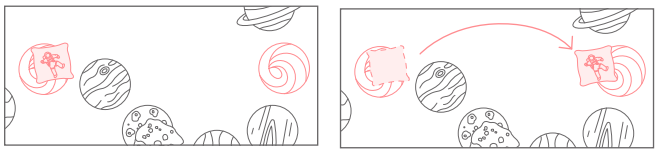
Posuňte ho o tolik polí



- Pokud astronaut přistane na asteroidu nebo asteroid na astronautovi, ten, na kterém bylo přistáno, se vrací zpět k pásu asteroidů.



- Pokud astronaut přistane přesně na první červí díře, přeskočí na druhou červí díru.



Konec hry:

Hra končí, když:

- Všichni astronauti se vrátí na Zemi. Dokázali jste to! Mise splněna!

  NEBO

- Asteroid dorazí na Zemi jako první. Škoda! Zkuste to znovu.

  Poznámka: Není nutné přistát přesně na Zemi — stačí jakékoli číslo stejné nebo vyšší než počet zbývajících polí k Zemi.

Další způsoby hraní:

Zahrajte si soutěžní verzi — v kterémkoli ze tří herních režimů — odstraněním asteroidu ze hry.

- Každý hráč si vybere tým astronautů (červený nebo modrý) a závodí, kdo dostane všechny své astronauty domů dříve než druhý tým.
- Připravte hru podle mapy mise 3 a odstraňte asteroid ze hry.
    - Pokud hráč přistane na poli obsazeném astronautem druhého týmu, tento astronaut se vrací k pásu asteroidů.
    - Pokud hráč přistane na poli obsazeném DVĚMA astronauty druhého týmu, oba se vracejí k pásu asteroidů.

Další aktivity:

Využijte pořadí planet k podpoře matematických rozhovorů. Ukažte dítěti, jak použít mapu Sluneční soustavy na vnitřní straně víka krabice ke správnému rozmístění planet na podlaze. Poté ho vyzvěte, aby se postavilo vedle Země a odpovědělo na níže uvedené otázky. To podporuje prostorové vnímání, řazení a porovnávání.

- Která planeta je od Země nejdále? Která je nejblíže?
- Kolik planet je mezi Zemí a Sluncem? A mezi Zemí a Saturnem?
- Kdybyste se zastavili na každé planetě po cestě, kolik zastávek by bylo potřeba k cestě na Neptun a zpět?

Využijte vzdálenosti planet k rozvoji porozumění prostorovým vztahům. Vyzvěte dítě, aby pomocí kroků různých velikostí znázornilo relativní vzdálenosti mezi planetami. Použijte Slunce jako výchozí bod a umístěte jednotlivé planety podle pokynů níže:

- Merkur — 1 malinký krok od Slunce
- Venuše — 1 malinký krok od Merkuru
- Země — 1 malinký krok od Venuše
- Mars — 1 malinký krok od Země
- Pás asteroidů — 1 běžný krok od Marsu
- Jupiter — 1 běžný krok + 1 malinký krok od pásu asteroidů
- Saturn — 5 běžných kroků od Jupiteru
- Uran — 10 běžných kroků od Jupiteru
- Neptun — 10 běžných kroků od Uranu

Tipy pro úspěch:

- Pokud je vašemu dítěti příjemné používat obě operace, může být smíšený režim nejvhodnější výzvou — ale hraní jednoho z prvních dvou režimů pomáhá zaměřit se na důležitou dovednost.
- Při hraní režimu odčítání nebo smíšeného režimu může dítě potřebovat pomoc se správným uspořádáním kostek. Děti často sestaví rovnici odčítání s menším číslem na prvním místě (například 3 - 6). Pokud to udělají, dejte jim čas zkusit rozdíl zjistit samy. Pokud se jim to nepodaří, připomeňte jim, že při odčítání je větší číslo na prvním místě.
- Tečky na kostkách mohou dítěti pomoci se strategií zvanou počítání dál. Pokud hodí 4 a 3, můžete říct: „Začněme na 4 a pomocí teček pokračujme v počítání — 4... 5, 6, 7. To znamená, že 4 + 3 = 7!" Stejnou strategii lze použít i při odčítání, které zahrnuje další důležitou dovednost: počítání pozpátku. Pokud dítě hodí 6 a 3, můžete říct: „Začněme větším číslem, 6, a počítejme zpět, přičemž budeme ukazovat na jednotlivé tečky — 6... 5, 4, 3. To znamená, že 6 - 3 = 3!"

Plus og Minus Rumrejser Spillevejledning

(DA)

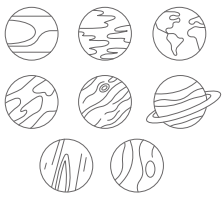
Antal spillere: 1+

Færdighed: Addition og subtraktion

Formål:

Arbejd sammen ved hjælp af addition, subtraktion eller en kombination af begge for at få alle astronauterne tilbage til Jorden, før asteroiden når frem.

Hvad er der i æsken:



8 planeter



1 asteroidebælte



1 asteroide



2 ormehuller



1 sol



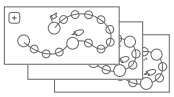
1 måne



1 ydre rum



6 astronauter



3 missionskort



1 operatorterning



2 talkuber

Før I starter:

Vælg, hvilken tilstand I vil spille, og sørg for at bruge det korrekte missionskort til hver tilstand.

Den anbefalede rækkefølge er addition, subtraktion og derefter blandet tilstand.

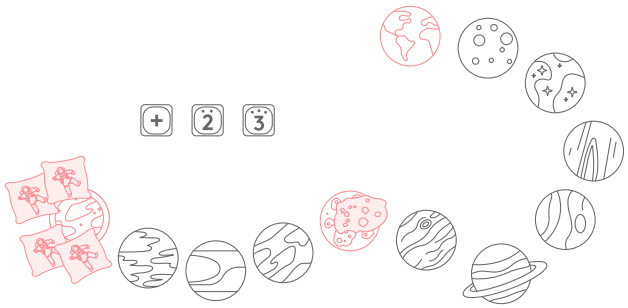
Placeringen af asteroidebæltet (og ormehullerne i blandet tilstand) ændres i hver tilstand.

Dette fleksible spil kan sættes op på gulvet eller på et bord til både grovmotorisk leg og bordspil.

Additionstilstand

Opsætning:

- Brug Plus-missionskortet som vejledning til at opstille de 12 himmellegemer.
  - Det ydre rum er startfeltet – felt 1 – og Jorden er slutmålet, felt 12.
  - Placér asteroidebæltet på felt 5 med asteroiden ovenpå.
  - De resterende planeter samt solen og månen kan placeres i vilkårlig rækkefølge langs ruten.
- Placér 4 astronauter i det ydre rum for at starte.
- Placér operatorterningen med + tegnet opad i spilleområdet tæt på talkuberne.



Sådan spiller du spillet:

Den yngste spiller starter.

Vaihe 1 | Heitä noppia

- Kast kun talkuberne, og lad operatorterningen ligge med + tegnet opad.
- Placér terningerne, så I kan løse ligningen.



Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Hvis du slår to tal, lægger du dem sammen.
  - Vælg én astronaut og flyt den det antal felter frem mod Jorden.
- Hvis du slår en asteroide, flytter asteroiden frem baseret på tallet på den anden terning.

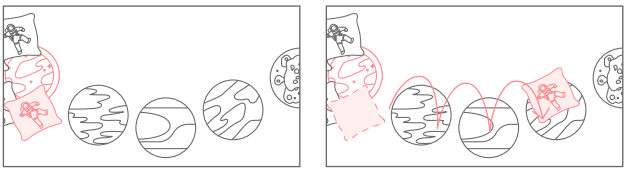


Hvis du slår en asteroide

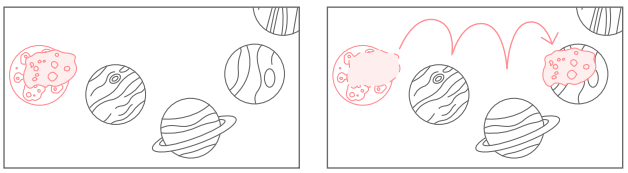


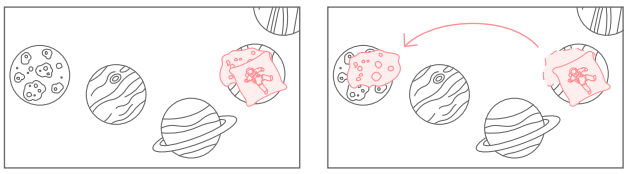
Flyt den så mange felter

- Hvis din astronaut lander på asteroiden, eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den, der blev landet på, tilbage til asteroidebæltet.



Eksempel: Hvis du slår „2 + 1 = 3", flytter du en astronaut 3 felter.





Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når enten:

- Alle astronauter kommer tilbage til Jorden. I klarede det! Missionen er fuldført! ELLER Asteroiden når Jorden først. Øv! Prøv igen.

  Bemærk: Astronauten behøver ikke lande præcist på Jorden for at komme hjem – ethvert tal, der er lig med eller større end antallet af felter til Jorden, er nok.

Plus og Minus Rumrejser Spillevejledning

(DA)

Antal spillere: 1+

Færdighed: Addition og subtraktion

Subtraktionstilstand

Opsætning:

- Brug Minus-missionskortet som vejledning til at opstille de 12 himmellegemer.
  - Det ydre rum er startfeltet – felt 1 – og Jorden er slutmålet, felt 12.
  - Placér asteroidebæltet på felt 2 med asteroiden ovenpå.
  - De resterende planeter samt solen og månen kan placeres i vilkårlig rækkefølge langs ruten.
- Placér 4 astronauter i det ydre rum for at starte.
- Placér operatorterningen med - tegnet opad i spilleområdet tæt på talkuberne.

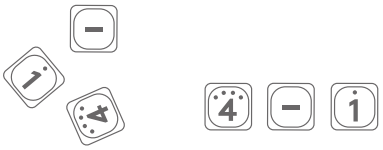


Sådan spiller du spillet:

Den yngste spiller starter.

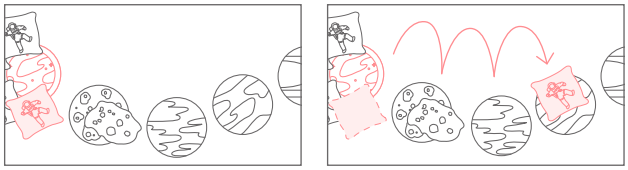
Vaihe 1 | Heitä noppia

- Kast kun talkuberne, og lad operatorterningen ligge med - tegnet opad.
- Placér terningerne, så I kan løse ligningen.



Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Hvis du slår to tal, trækker du det mindste tal fra det største.
  - Vælg én astronaut og flyt den det antal felter frem mod Jorden.



Eksempel: Hvis du slår „4 - 1 = 3", flytter du en astronaut 3 felter.

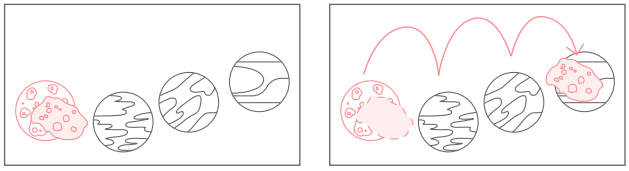
- Hvis du slår en asteroide, flytter asteroiden frem baseret på tallet på den anden terning.



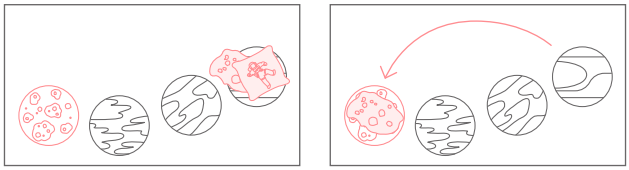
Hvis du slår en asteroide



Flyt den så mange felter



- Hvis din astronaut lander på asteroiden, eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den, der blev landet på, tilbage til asteroidebæltet.



Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når enten:

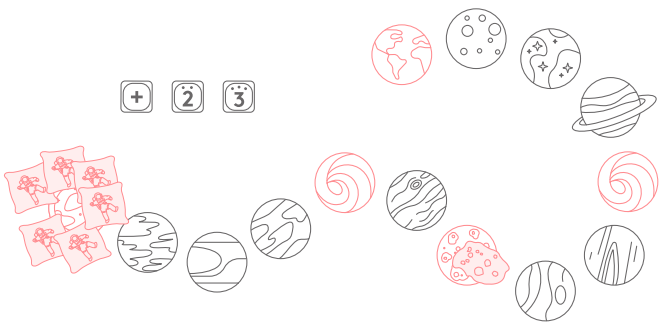
- Alle astronauter kommer tilbage til Jorden. I klarede det! Missionen er fuldført! ELLER Asteroiden når Jorden først. Øv! Prøv igen.

  Bemærk: Astronauten behøver ikke lande præcist på Jorden for at komme hjem – ethvert tal, der er lig med eller større end antallet af felter til Jorden, er nok.

Blandet tilstand

Opsætning:

- Brug det Blandede missionskort som vejledning til at opstille de 12 himmellegemer og 2 ormehuller.
  - Det ydre rum er startfeltet – felt 1 – og Jorden er slutmålet, felt 14.
  - Placér asteroidebæltet på felt 7 med asteroiden ovenpå.
  - Ormehullerne placeres på felt 5 og 10.
  - De resterende planeter samt solen og månen kan placeres i vilkårlig rækkefølge langs ruten.
- Placér 6 astronauter i det ydre rum for at starte.
- Placér alle terninger i spilleområdet i nærheden.



Plus og Minus Rumrejser Spillevejledning

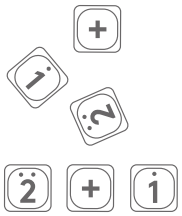
(DA)

Antal spillere: 1+

Færdighed: Addition og subtraktion

Sådan spiller du spillet:

Den yngste spiller starter.

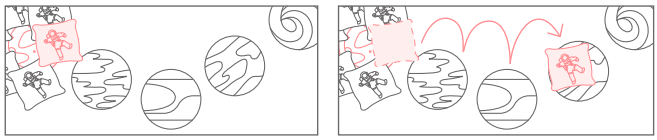


Vaihe 1 | Heitä noppia

- Kast alle tre terninger, og placér dem, så I kan løse ligningen.

Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Hvis du slår to tal, kan du enten lægge dem sammen eller trække det mindste tal fra det største.
    - Vælg én astronaut og flyt den det antal felter frem mod Jorden.



Eksempel: Hvis du slår „2 + 1 = 3", flytter du en astronaut 3 felter.

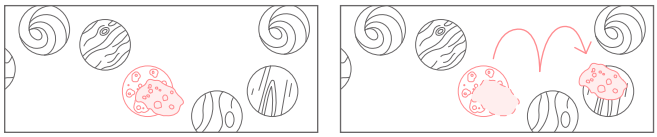
- Hvis du slår en asteroide, flytter asteroiden frem baseret på tallet på den anden terning.



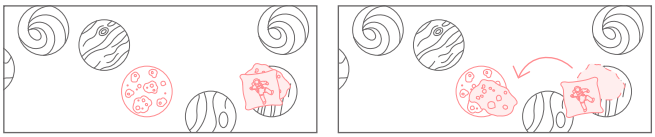
Hvis du slår en asteroide



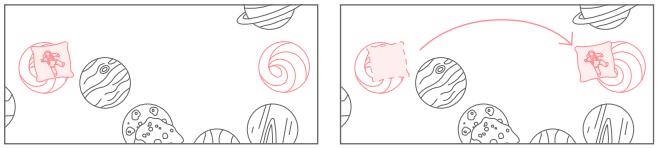
Flyt den så mange felter



- Hvis din astronaut lander på asteroiden, eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den, der blev landet på, tilbage til asteroidebæltet.



- Hvis din astronaut lander præcist på det første ormehul, hopper du til det andet ormehul.



Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når enten:

- Alle astronauter kommer tilbage til Jorden. I klarede det! Missionen er fuldført!

  ELLER

- Asteroiden når Jorden først. Øv! Prøv igen.

  Bemærk: Astronauten behøver ikke lande præcist på Jorden for at komme hjem – ethvert tal, der er lig med eller større end antallet af felter til Jorden, er nok.

Yderligere måder at spille på:

Spil en konkurrenceversion — i en hvilken som helst af de tre spiltilstande — ved at fjerne asteroiden fra spillet.

- Hver spiller vælger et hold astronauter (røde eller blå) og konkurrerer om at få dem alle hjem før det andet hold.
- Sæt op med missionskort 3, og fjern asteroiden fra spillet.
    - Hvis en spiller lander på et felt optaget af en astronaut fra det andet hold, sendes den astronaut tilbage til asteroidebæltet.
    - Hvis en spiller lander på et felt optaget af TO astronauter fra det andet hold, sendes begge astronauter tilbage til asteroidebæltet.

Yderligere aktiviteter:

Brug planeternes rækkefølge til at støtte matematiske samtaler. Vis dit barn, hvordan Solsystemkortet på indersiden af spillekassens låg kan bruges til at opstille planeterne i den korrekte rækkefølge på gulvet. Bed derefter barnet om at stå ved Jorden og besvare spørgsmålene nedenfor samt finde på egne. Dette styrker barnets rumlige forståelse, rækkefølgeforståelse og sammenligningsevner.

- Hvilken planet er længst væk fra Jorden? Hvilken er tættest på?
- Hvor mange planeter er der mellem Jorden og Solen? Hvad med mellem Jorden og Saturn?
- Hvis du stoppede ved hver planet undervejs, hvor mange stop ville det så kræve at komme til Neptun og tilbage igen?

Brug planeternes afstande til at styrke forståelsen af rumlige relationer. Bed dit barn om at vise de relative afstande mellem planeterne ved hjælp af skridt i forskellige størrelser. Brug Solen som udgangspunkt, og placér planeterne som angivet nedenfor:

- Merkur — 1 meget lille skridt fra Solen
- Venus — 1 meget lille skridt fra Merkur
- Jorden — 1 meget lille skridt fra Venus
- Mars — 1 meget lille skridt fra Jorden
- Asteroidebælte — 1 normalt skridt fra Mars
- Jupiter — 1 normalt skridt + 1 meget lille skridt fra asteroidebæltet
- Saturn — 5 normale skridt fra Jupiter
- Uranus — 10 normale skridt fra Jupiter
- Neptun — 10 normale skridt fra Uranus

Tip til spillesucces:

- Hvis dit barn er fortrolig med begge regnearter, kan det være den mest passende udfordring at starte med blandet tilstand — men ved at spille en af de to første tilstande først kan barnet fokusere på en vigtig færdighed.
- Når I spiller subtraktion eller blandet tilstand, kan dit barn have brug for hjælp til at placere terningerne korrekt. Det er almindeligt, at børn opstiller en subtraktionsligning med det mindste tal først (f.eks. 3 - 6). Hvis det sker, så giv dem tid til at prøve at finde forskellen. Hvis de ikke kan, så mind dem om, at det største tal kommer først ved subtraktion.
- Prikkerne på terningerne kan hjælpe dit barn med en strategi, der kaldes at tælle videre. Hvis barnet slår 4 og 3, kan du sige: „Lad os starte med 4 og bruge prikkerne til at tælle videre derfra — 4... 5, 6, 7. Det betyder, at 4 + 3 = 7!" Den samme strategi kan bruges til subtraktion, som involverer en anden vigtig færdighed: at tælle baglæns. Hvis barnet slår 6 og 3, kan du sige: „Lad os starte med det største tal, 6, og tælle baglæns, mens vi peger på hver prik — 6... 5, 4, 3. Det betyder, at 6 - 3 = 3!"

Plus ja Miinus Avaruusmissiot Pelin ohjeet

(FI)

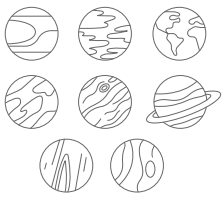
Pelaajien määrä: 1+

Taito: Yhteen- ja vähennyslasku

Tavoite:

Työskennelkää yhdessä käyttäen yhteenlaskua, vähennyslaskua tai niiden yhdistelmää saadaksenne kaikki astronautit takaisin Maahan ennen kuin asteroidi ehtii sinne.

Sisältö:



8 planeettaa



1 asteroidivyöhyke



1 asteroidi



2 madonreikää



1 aurinko



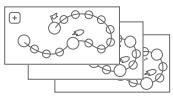
1 kuu



1 avaruus



6 astronauttia



3 tehtäväkarttaa



1 operaattorinoppa



2 numeronoppaa

Ennen kuin aloitat:

Päätä, mitä pelitilaa pelaatte, ja varmista, että käytätte oikeaa tehtäväkarttaa kullekin tilalle.

Suositeltu järjestys on yhteenlasku, vähennyslasku ja sitten sekatila.

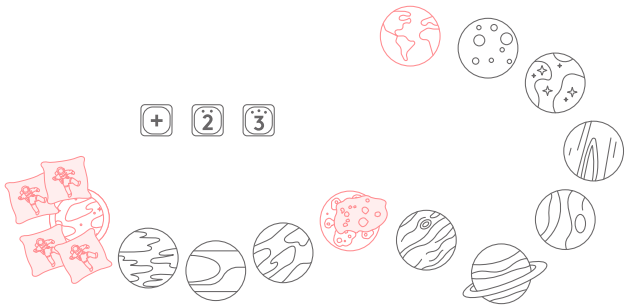
Asteroidivyöhykkeen (ja sekatilassa madonreikien) sijainti muuttuu pelitilan mukaan.

Tämä joustava peli voidaan pelata lattialla tai pöydällä sekä liikunnallisena että pöytäpelinä.

Yhteenlaskutila

Valmistelu:

- Käytä Plus-tehtäväkarttaa oppaana 12 avaruuskappaleen asettelussa.
  - Avaruus on lähtöpaikka — ruutu 1 — ja Maa on maali, ruutu 12.
  - Aseta asteroidivyöhyke ruutuun 5 ja asteroidi sen päälle.
  - Jäljelle jäävät planeetat sekä aurinko ja kuu voidaan asettaa radalle missä tahansa järjestyksessä.
- Aseta 4 astronauttia avaruuteen aloitusta varten.
- Aseta operaattorinoppa niin, että + merkki on ylöspäin pelialueelle numeronoppien lähelle.



Peliohjeet:

Nuorin pelaaja aloittaa.

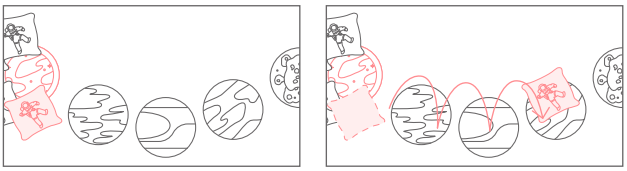
Vaihe 1 | Heitä noppia

- Heitä vain numeronoppia ja jätä operaattorinoppa + merkki ylöspäin.
- Aseta nopat niin, että voit ratkaista laskun.



Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Jos heität kaksi numeroa, laske ne yhteen.
  - Valitse yksi astronautti ja siirrä sitä niin monta ruutua kohti Maata.



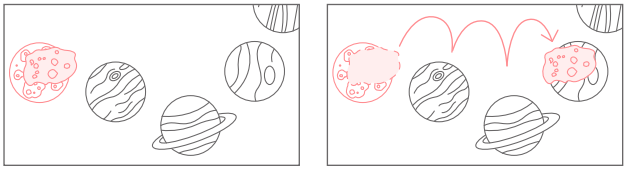
Esimerkki: Jos heität ”2 + 1 = 3”, siirrä astronauttia 3 ruutua.

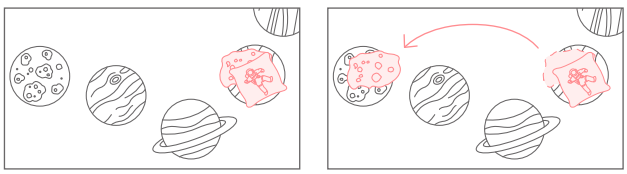
- Jos heität asteroidin, asteroidi liikkuu toisen nopan numeron mukaisesti.



Jos heität asteroidin

Siirrä sitä näin monta ruutua





- Jos astronauttisi osuu asteroidille tai asteroidi astronautille, se, johon osuttiin, palaa asteroidivyöhykkeelle.

Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun:

- Kaikki astronautit pääsevät takaisin Maahan. Onnistuitte! Tehtävä suoritettu! TAI Asteroidi saavuttaa Maan ensin. Voi harmi! Yrittäkää uudelleen.

  Huomautus: Astronautin ei tarvitse osua täsmälleen Maahan päästäkseen kotiin – mikä tahansa jäljellä olevien ruutujen määrää vastaava tai sitä suurempi luku riittää.

Plus ja Miinus Avaruusmissiot Pelin ohjeet

(FI)

Pelaajien määrä: 1+

Taito: Yhteen- ja vähennyslasku

Vähennyslaskutila

Valmistelu:

- Käytä Miinus-tehtäväkarttaa oppaana 12 avaruuskappaleen asettelussa.
  - Avaruus on lähtöpaikka — ruutu 1 — ja Maa on maali, ruutu 12.
  - Aseta asteroidivyöhyke ruutuun 2 ja asteroidi sen päälle.
  - Jäljelle jäävät planeetat sekä aurinko ja kuu voidaan asettaa radalle missä tahansa järjestyksessä.
- Aseta 4 astronauttia avaruuteen aloitusta varten.
- Aseta operaattorinoppa niin, että - merkki on ylöspäin pelialueelle numeronoppien lähelle.

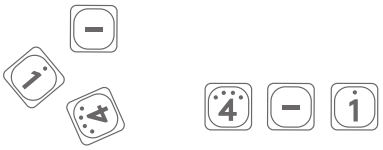


Peliohjeet:

Nuorin pelaaja aloittaa.

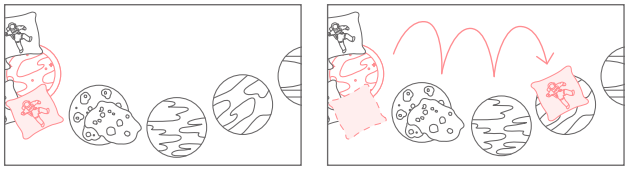
Vaihe 1 | Heitä noppia

- Heitä vain numeronoppia ja jätä operaattorinoppa -merkki ylöspäin.
- Aseta nopat niin, että voit ratkaista laskun.



Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Jos heität kaksi numeroa, vähennä pienempi luku suuremmasta.
  - Valitse yksi astronautti ja siirrä sitä niin monta ruutua kohti Maata.



Esimerkki: Jos heität "4 - 1 = 3", siirrä astronauttia 3 ruutua.

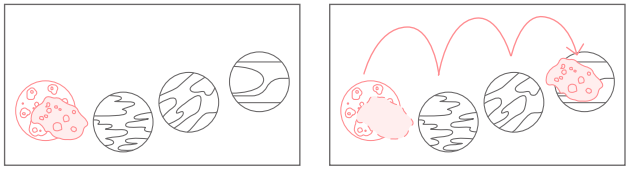
- Jos heität asteroidin, asteroidi liikkuu toisen nopan numeron mukaisesti.



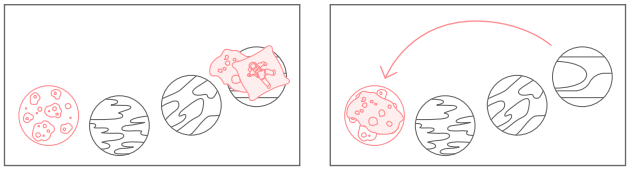
Jos heität asteroidin



Siirrä sitä näin monta ruutua



- Jos astronauttisi osuu asteroidille tai asteroidi astronautille, se, johon osuttiin, palaa asteroidivyöhykkeelle.



Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun:

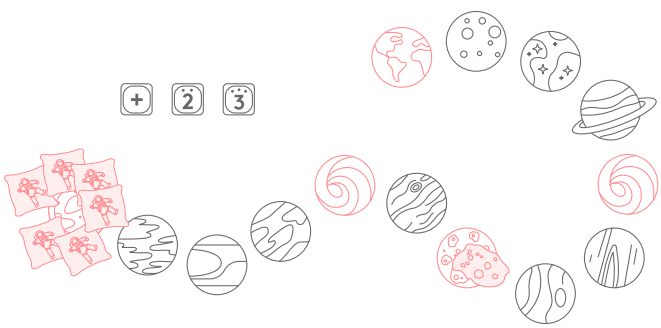
- Kaikki astronautit pääsevät takaisin Maahan. Onnistuitte! Tehtävä suoritettu! TAI Asteroidi saavuttaa Maan ensin. Voi harmi! Yrittäkää uudelleen.

  Huomautus: Astronautin ei tarvitse osua täsmälleen Maahan päästäkseen kotiin – mikä tahansa jäljellä olevien ruutujen määrää vastaava tai sitä suurempi luku riittää.

Sekatila

Valmistelu:

- Käytä Seka-tehtäväkarttaa oppaana 12 avaruuskappaleen ja 2 madonreiän asettelussa.
  - Avaruus on lähtöpaikka — ruutu 1 — ja Maa on maali, ruutu 14.
  - Aseta asteroidivyöhyke ruutuun 7 ja asteroidi sen päälle.
  - Madonreiät sijoitetaan ruutuihin 5 ja 10.
  - Jäljelle jäävät planeetat sekä aurinko ja kuu voidaan asettaa radalle missä tahansa järjestyksessä.
- Aseta 6 astronauttia avaruuteen aloitusta varten.
- Aseta kaikki nopat pelialueelle lähettyville.



Plus ja Miinus Avaruusmissiot Pelin ohjeet

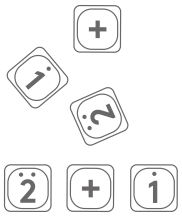
(FI)

Pelaajien määrä: 1+

Taito: Yhteen- ja vähennyslasku

Peliohjeet:

Nuorin pelaaja aloittaa.

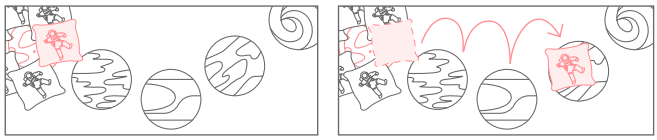


Vaihe 1 | Heitä noppia

- Heitä kaikkia kolmea noppaa ja aseta ne niin, että voit ratkaista laskun.

Vaihe 2 | Liiku heiton mukaan

- Jos heität kaksi numeroa, voit joko laskea ne yhteen tai vähentää pienemmän suuremmasta.
    - Valitse yksi astronautti ja siirrä sitä niin monta ruutua kohti Maata.



Esimerkki: Jos heität "2 + 1 = 3", siirrä astronauttia 3 ruutua.

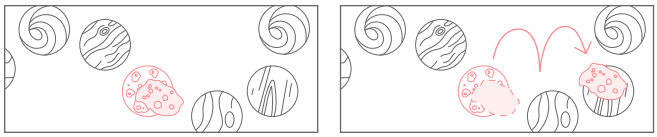
- Jos heität asteroidin, asteroidi liikkuu toisen nopan numeron mukaisesti.



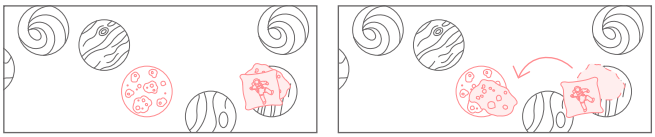
Jos heität asteroidin



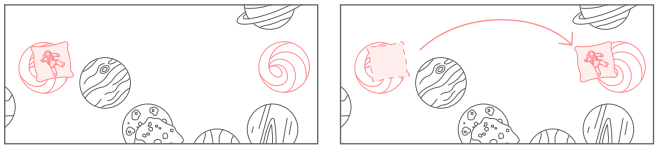
Siirrä sitä näin monta ruutua



- Jos astronauttisi osuu asteroidille tai asteroidi astronautille, se, johon osuttiin, palaa asteroidivyöhykkeelle.



- Jos astronauttisi osuu täsmälleen ensimmäiseen madonreikään, siirry toiseen madonreikään.



Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun:

- Kaikki astronautit pääsevät takaisin Maahan. Onnistuitte! Tehtävä suoritettu!

TAI

- Asteroidi saavuttaa Maan ensin. Voi harmi! Yrittäkää uudelleen.

Huomautus: Astronautin ei tarvitse osua täsmälleen Maahan päästäkseen kotiin – mikä tahansa jäljellä olevien ruutujen määrää vastaava tai sitä suurempi luku riittää.

Muita tapoja pelata:

Pelatkaa kilpailullista versiota — missä tahansa kolmesta pelitilasta — poistamalla asteroidi pelistä.

- Jokainen pelaaja valitsee astronauttijoukkueen (punainen tai sininen) ja kilpailee saadakseen kaikki astronauttinsa kotiin ennen toista joukkuetta.
- Valmistelkaa peli käyttäen tehtäväkarttaa 3 ja poistakaa asteroidi pelistä.
    - Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on toisen joukkueen astronautti, kyseinen astronautti palaa asteroidivyöhykkeelle.
    - Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on KAKSI toisen joukkueen astronauttia, molemmat palaavat asteroidivyöhykkeelle.

Lisäaktiviteetteja:

Käytä planeettojen järjestystä matematiikasta keskustelemisen tukena. Näytä lapsellesi, kuinka pelilaatikon kannen sisäpuolella olevaa aurinkokuntakarttaa käytetään planeettojen asettamiseen oikeaan järjestykseen lattialle. Pyydä sitten lasta seisomaan Maan viereen ja vastaamaan alla oleviin kysymyksiin sekä keksimään omia. Tämä tukee avaruudellista hahmottamista, järjestämistä ja vertailutaitoja.

- Mikä planeetta on kauimpana Maasta? Mikä on lähimpänä?
- Kuinka monta planeettaa on Maan ja Auringon välissä? Entä Maan ja Saturnuksen välissä?
- Jos pysähtyisit jokaiselle planeetalle matkalla, kuinka monta pysähdystä tarvittaisiin päästäksesi Neptunukseen ja takaisin?

Käytä planeettojen etäisyyksiä tukemaan avaruudellisten suhteiden ymmärtämistä. Pyydä lasta havainnollistamaan planeettojen välisiä suhteellisia etäisyyksiä erikokoisilla askelilla. Käytä Aurinkoa lähtöpisteenä ja sijoita planeetat seuraavasti:

- Merkurius — 1 hyvin pieni askel Auringosta
- Venus — 1 hyvin pieni askel Merkuriuksesta
- Maa — 1 hyvin pieni askel Venuksesta
- Mars — 1 hyvin pieni askel Maasta
- Asteroidivyöhyke — 1 tavallinen askel Marsista
- Jupiter — 1 tavallinen askel + 1 hyvin pieni askel asteroidivyöhykkeestä
- Saturnus — 5 tavallista askelta Jupiterista
- Uranus — 10 tavallista askelta Jupiterista
- Neptunus — 10 tavallista askelta Uranuksesta

Vinkkejä onnistumiseen:

- Jos lapsesi hallitsee molemmat laskutoimitukset, sekatila voi tarjota sopivimman haasteen — mutta jommankumman kahden ensimmäisen tilan pelaaminen auttaa keskittymään tärkeään taitoon.
- Vähennyslasku- tai sekatilassa lapsesi saattaa tarvita apua noppien oikean järjestyksen määrittämisessä. Lasten on tavallista muodostaa vähennyslasku pienempi luku ensin (esimerkiksi 3 - 6). Jos näin käy, anna heidän yrittää ratkaista ero itse. Jos se ei onnistu, muistuta, että vähennyslaskussa suurempi luku tulee ensin.
- Noppien pisteet voivat auttaa lastasi käyttämään strategiaa nimeltä eteenpäin laskeminen. Jos hän heittää 4 ja 3, voit sanoa: "Aloitetaan nelosesta ja jatketaan laskemista pisteiden avulla — 4... 5, 6, 7. Se tarkoittaa, että 4 + 3 = 7!" Sama strategia toimii myös vähennyslaskussa, jossa harjoitellaan tärkeää taitoa: taaksepäin laskemista. Jos lapsesi heittää 6 ja 3, voit sanoa: "Aloitetaan suuremmasta luvusta, 6, ja lasketaan taaksepäin koskettaen jokaista pistettä — 6... 5, 4, 3. Se tarkoittaa, että 6 - 3 = 3!"

Συν και Πλην Διαστημικές Αποστολές Οδηγίες Παιχνιδιού

(EL)

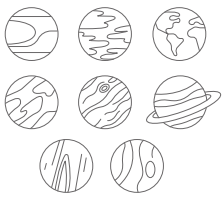
Αριθμός παικτών: 1+

Δεξιότητα: Πρόσθεση και Αφαίρεση

Στόχος:

Συνεργαστείτε χρησιμοποιώντας πρόσθεση, αφαίρεση ή συνδυασμό και των δύο για να επιστρέψετε όλους τους αστροναύτες στη Γη πριν φτάσει εκεί ο αστεροειδής.

Περιλαμβάνονται:



8 πλανήτες



1 ζώνη αστεροειδών



1 αστεροειδής



2 σκουληκότρυπες



1 ήλιος



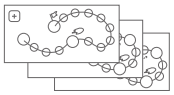
1 φεγγάρι



1 διάστημα



6 αστροναύτες



3 χάρτες αποστολής



1 ζάρι πράξεων



2 αριθμητικά ζάρια

Πριν Ξεκινήσετε:

Αποφασίστε ποια λειτουργία θα παίξετε και βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τον σωστό χάρτη αποστολής για κάθε λειτουργία.

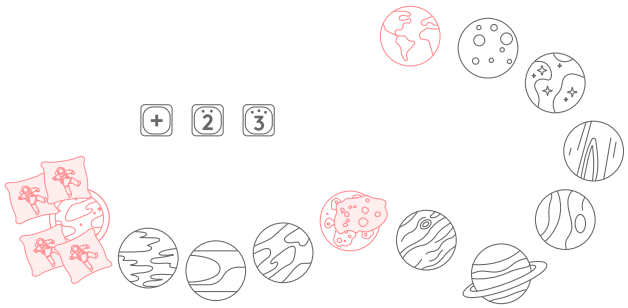
Η προτεινόμενη σειρά είναι πρόσθεση, αφαίρεση και στη συνέχεια μικτή λειτουργία.

Η θέση της ζώνης αστεροειδών (και των σκουληκότρυπων στη μικτή λειτουργία) αλλάζει ανάλογα με τη λειτουργία.

Αυτό το ευέλικτο παιχνίδι μπορεί να στηθεί στο πάτωμα ή σε τραπέζι για κινητικό ή επιτραπέζιο παιχνίδι.

Λειτουργία Πρόσθεσης

Προετοιμασία:



- Χρησιμοποιήστε τον Χάρτη Αποστολής Συν ως οδηγό για να τοποθετήσετε τα 12 ουράνια σώματα.
  - Το διάστημα είναι η αφετηρία — θέση 1 — και η Γη είναι ο τερματισμός, θέση 12.
  - Τοποθετήστε τη ζώνη αστεροειδών στη θέση 5 με τον αστεροειδή από πάνω.
  - Οι υπόλοιποι πλανήτες, μαζί με τον ήλιο και το φεγγάρι, μπορούν να τοποθετηθούν με οποιαδήποτε σειρά κατά μήκος της διαδρομής.
- Τοποθετήστε 4 αστροναύτες στο διάστημα για να ξεκινήσετε.
- Τοποθετήστε το ζάρι πράξεων με το σύμβολο + προς τα πάνω στην περιοχή παιχνιδιού κοντά στα αριθμητικά ζάρια.

Πώς παίζεται:

Ο μικρότερος παίκτης ξεκινά πρώτος.



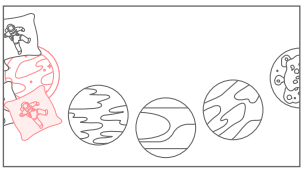


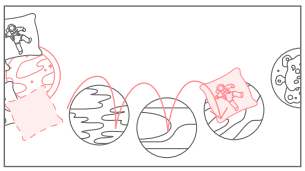
Βήμα 1 | Ρίξτε τα ζάρια

- Ρίξτε μόνο τα αριθμητικά ζάρια και αφήστε το ζάρι πράξεων με το σύμβολο + προς τα πάνω.
- Τοποθετήστε τα ζάρια ώστε να μπορείτε να λύσετε την εξίσωση.

Βήμα 2 | Μετακινηθείτε σύμφωνα με τη ζαριά σας

- Αν φέρετε δύο αριθμούς, προσθέστε τους.
  - Επιλέξτε έναν αστροναύτη και μετακινήστε τον τόσες θέσεις προς τη Γη.





Παράδειγμα: Αν φέρετε «2 + 1 = 3», μετακινήστε έναν αστροναύτη 3 θέσεις.

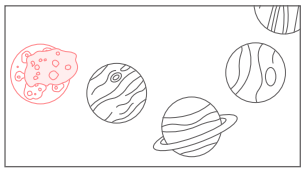
- Αν φέρετε αστεροειδή, ο αστεροειδής μετακινείται σύμφωνα με τον αριθμό στο άλλο ζάρι.

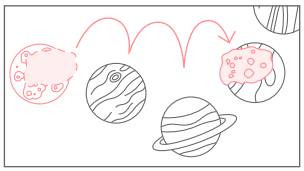


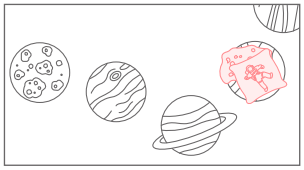
Αν φέρετε αστεροειδή

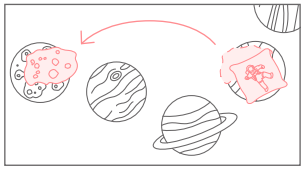


Μετακινήστε τον τόσες θέσεις









- Αν ο αστροναύτης σας προσγειωθεί στον αστεροειδή ή ο αστεροειδής σε έναν αστροναύτη, αυτός που δέχτηκε την προσγείωση επιστρέφει στη ζώνη αστεροειδών.

Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν:

- Όλοι οι αστροναύτες επιστρέψουν στη Γη. Τα καταφέρατε! Η αποστολή ολοκληρώθηκε! Ή Ο αστεροειδής φτάσει πρώτος στη Γη. Κρίμα! Δοκιμάστε ξανά.

  Σημείωση: Δεν χρειάζεται να προσγειωθείτε ακριβώς στη Γη για να επιστρέψει ο αστροναύτης σας — οποιοσδήποτε αριθμός ίσος ή μεγαλύτερος από τις εναπομείνασες θέσεις αρκεί.

Συν και Πλην Διαστημικές Αποστολές Οδηγίες Παιχνιδιού

(EL)

Αριθμός παικτών: 1+

Δεξιότητα: Πρόσθεση και Αφαίρεση

Λειτουργία Αφαίρεσης

Προετοιμασία:

- Χρησιμοποιήστε τον Χάρτη Αποστολής Πλην ως οδηγό για να τοποθετήσετε τα 12 ουράνια σώματα.
  - Το διάστημα είναι η αφετηρία — θέση 1 — και η Γη είναι ο τερματισμός, θέση 12.
  - Τοποθετήστε τη ζώνη αστεροειδών στη θέση 2 με τον αστεροειδή από πάνω.
  - Οι υπόλοιποι πλανήτες, μαζί με τον ήλιο και το φεγγάρι, μπορούν να τοποθετηθούν με οποιαδήποτε σειρά κατά μήκος της διαδρομής.
- Τοποθετήστε 4 αστροναύτες στο διάστημα για να ξεκινήσετε.
- Τοποθετήστε το ζάρι πράξεων με το σύμβολο - προς τα πάνω στην περιοχή παιχνιδιού κοντά στα αριθμητικά ζάρια.



Πώς παίζεται:

Ο μικρότερος παίκτης ξεκινά πρώτος.

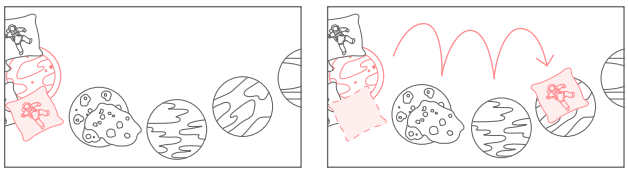
Βήμα 1 | Ρίξτε τα ζάρια

- Ρίξτε μόνο τα αριθμητικά ζάρια και αφήστε το ζάρι πράξεων με το σύμβολο - προς τα πάνω.
- Τοποθετήστε τα ζάρια ώστε να μπορείτε να λύσετε την εξίσωση.



Βήμα 2 | Μετακινηθείτε σύμφωνα με τη ζαριά σας

- Αν φέρετε δύο αριθμούς, αφαιρέστε τον μικρότερο από τον μεγαλύτερο.
  - Επιλέξτε έναν αστροναύτη και μετακινήστε τον τόσες θέσεις προς τη Γη.



Παράδειγμα: Αν φέρετε «4 - 1 = 3», μετακινήστε έναν αστροναύτη 3 θέσεις.

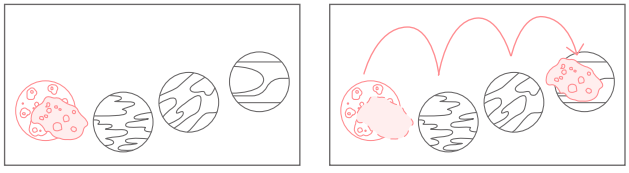
- Αν φέρετε αστεροειδή, ο αστεροειδής μετακινείται σύμφωνα με τον αριθμό στο άλλο ζάρι.



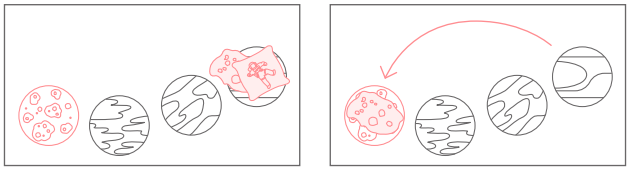
Αν φέρετε αστεροειδή



Μετακινήστε τον τόσες θέσεις



- Αν ο αστροναύτης σας προσγειωθεί στον αστεροειδή ή ο αστεροειδής σε έναν αστροναύτη, αυτός που δέχτηκε την προσγείωση επιστρέφει στη ζώνη αστεροειδών.



Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν:

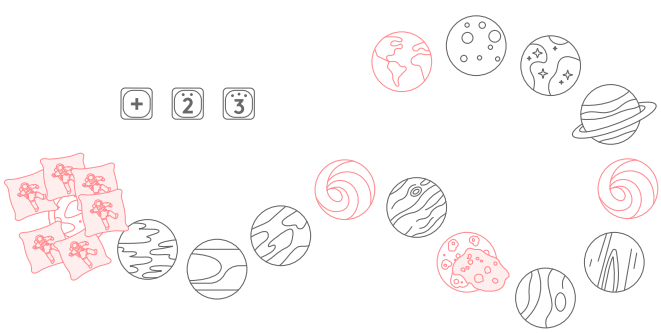
- Όλοι οι αστροναύτες επιστρέψουν στη Γη. Τα καταφέρατε! Η αποστολή ολοκληρώθηκε! Ή Ο αστεροειδής φτάσει πρώτος στη Γη. Κρίμα! Δοκιμάστε ξανά.

  Σημείωση: Δεν χρειάζεται να προσγειωθείτε ακριβώς στη Γη για να επιστρέψει ο αστροναύτης σας — οποιοσδήποτε αριθμός ίσος ή μεγαλύτερος από τις εναπομείνασες θέσεις αρκεί.

Mixed Mode

Προετοιμασία:

- Χρησιμοποιήστε τον Χάρτη Μικτής Αποστολής ως οδηγό για να τοποθετήσετε τα 12 ουράνια σώματα και τις 2 σκουληκότρυπες.
  - Το διάστημα είναι η αφετηρία — θέση 1 — και η Γη είναι ο τερματισμός, θέση 14.
  - Τοποθετήστε τη ζώνη αστεροειδών στη θέση 7 με τον αστεροειδή από πάνω.
  - Τοποθετήστε τις σκουληκότρυπες στις θέσεις 5 και 10.
  - Οι υπόλοιποι πλανήτες, μαζί με τον ήλιο και το φεγγάρι, μπορούν να τοποθετηθούν με οποιαδήποτε σειρά κατά μήκος της διαδρομής.
- Τοποθετήστε 6 αστροναύτες στο διάστημα για να ξεκινήσετε.
- Τοποθετήστε όλα τα ζάρια κοντά στην περιοχή παιχνιδιού.



Συν και Πλην Διαστημικές Αποστολές Οδηγίες Παιχνιδιού

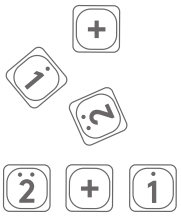
(EL)

Αριθμός παικτών: 1+

Δεξιότητα: Πρόσθεση και Αφαίρεση

Πώς παίζεται:

Ο μικρότερος παίκτης ξεκινά πρώτος.

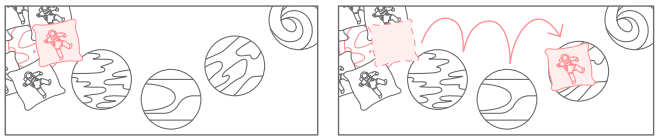


Βήμα 1 | Ρίξτε τα ζάρια

- Ρίξτε και τα τρία ζάρια και τοποθετήστε τα ώστε να μπορείτε να λύσετε την εξίσωση.

Βήμα 2 | Μετακινηθείτε σύμφωνα με τη ζαριά σας

- Αν φέρετε δύο αριθμούς, μπορείτε είτε να τους προσθέσετε είτε να αφαιρέσετε τον μικρότερο από τον μεγαλύτερο.
    - Επιλέξτε έναν αστροναύτη και μετακινήστε τον τόσες θέσεις προς τη Γη.



Παράδειγμα: Αν φέρετε «2 + 1 = 3», μετακινήστε έναν αστροναύτη 3 θέσεις.

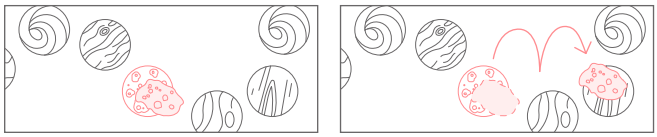
- Αν φέρετε αστεροειδή, ο αστεροειδής μετακινείται σύμφωνα με τον αριθμό στο άλλο ζάρι.



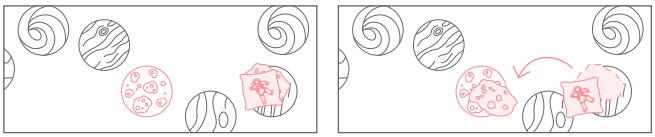
Αν φέρετε αστεροειδή



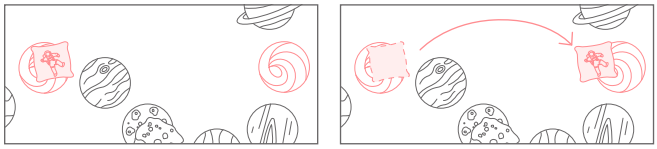
Μετακινήστε τον τόσες θέσεις



- Αν ο αστροναύτης σας προσγειωθεί στον αστεροειδή ή ο αστεροειδής σε έναν αστροναύτη, αυτός που δέχτηκε την προσγείωση επιστρέφει στη ζώνη αστεροειδών.



- Αν ο αστροναύτης σας προσγειωθεί ακριβώς στην πρώτη σκουληκότρυπα, μεταφερθείτε στη δεύτερη σκουληκότρυπα.



Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν:

- Όλοι οι αστροναύτες επιστρέψουν στη Γη. Τα καταφέρατε! Η αποστολή ολοκληρώθηκε!

    Ή

- Ο αστεροειδής φτάσει πρώτος στη Γη. Κρίμα! Δοκιμάστε ξανά.

    Σημείωση: Δεν χρειάζεται να προσγειωθείτε ακριβώς στη Γη για να επιστρέψει ο αστροναύτης σας — οποιοσδήποτε αριθμός ίσος ή μεγαλύτερος από τις εναπομείνασες θέσεις αρκεί.

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

Παίξτε μια ανταγωνιστική εκδοχή — σε οποιαδήποτε από τις τρεις λειτουργίες παιχνιδιού — αφαιρώντας τον αστεροειδή από το παιχνίδι.

- Κάθε παίκτης επιλέγει μια ομάδα αστροναυτών (κόκκινη ή μπλε) και προσπαθεί να τους επιστρέψει όλους στη Γη πριν από την άλλη ομάδα.
- Στήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον Χάρτη Αποστολής 3 και αφαιρέστε τον αστεροειδή.
    - Αν ένας παίκτης προσγειωθεί σε θέση που καταλαμβάνεται από αστροναύτη της άλλης ομάδας, ο αστροναύτης αυτός επιστρέφει στη ζώνη αστεροειδών.
    - Αν ένας παίκτης προσγειωθεί σε θέση που καταλαμβάνεται από ΔΥΟ αστροναύτες της άλλης ομάδας, και οι δύο επιστρέφουν στη ζώνη αστεροειδών.

Επιπλέον Δραστηριότητες:

Χρησιμοποιήστε τη σειρά των πλανητών για να ενθαρρύνετε μαθηματικές συζητήσεις. Δείξτε στο παιδί σας πώς να χρησιμοποιήσει τον Χάρτη του Ηλιακού Συστήματος στο εσωτερικό του καπακιού του κουτιού για να τοποθετήσει τους πλανήτες στη σωστή σειρά στο πάτωμα. Στη συνέχεια, ζητήστε του να σταθεί δίπλα στη Γη και να απαντήσει στις παρακάτω ερωτήσεις, προσθέτοντας και δικές του. Αυτό ενισχύει τη χωρική αντίληψη, τη διαδοχή και τη σύγκριση.

- Ποιος πλανήτης είναι πιο μακριά από τη Γη; Ποιος είναι πιο κοντά;
- Πόσοι πλανήτες βρίσκονται ανάμεσα στη Γη και τον Ήλιο; Και ανάμεσα στη Γη και τον Κρόνο;
- Αν σταματούσατε σε κάθε πλανήτη στη διαδρομή, πόσες στάσεις θα χρειάζονταν για να φτάσετε στον Ποσειδώνα και να επιστρέψετε;

Χρησιμοποιήστε τις αποστάσεις μεταξύ των πλανητών για να αναπτύξετε την κατανόηση των χωρικών σχέσεων. Ζητήστε από το παιδί σας να αναπαραστήσει τις σχετικές αποστάσεις των πλανητών με βήματα διαφορετικού μεγέθους. Χρησιμοποιήστε τον Ήλιο ως αφετηρία και τοποθετήστε κάθε πλανήτη όπως αναφέρεται παρακάτω:

- Ερμής — 1 πολύ μικρό βήμα από τον Ήλιο
- Αφροδίτη — 1 πολύ μικρό βήμα από τον Ερμή
- Γη — 1 πολύ μικρό βήμα από την Αφροδίτη
- Άρης — 1 πολύ μικρό βήμα από τη Γη
- Ζώνη αστεροειδών — 1 κανονικό βήμα από τον Άρη
- Δίας — 1 κανονικό βήμα + 1 πολύ μικρό βήμα από τη ζώνη αστεροειδών
- Κρόνος — 5 κανονικά βήματα από τον Δία
- Ουρανός — 10 κανονικά βήματα από τον Δία
- Ποσειδώνας — 10 κανονικά βήματα από τον Ουρανό

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Αν το παιδί σας είναι εξοικειωμένο και με τις δύο πράξεις, η μικτή λειτουργία μπορεί να προσφέρει την πιο κατάλληλη πρόκληση — αλλά η ενασχόληση πρώτα με μία από τις δύο άλλες λειτουργίες βοηθά στην εστίαση σε μια σημαντική δεξιότητα.
- Όταν παίζετε στη λειτουργία αφαίρεσης ή στη μικτή λειτουργία, το παιδί σας μπορεί να χρειαστεί βοήθεια για να τοποθετήσει σωστά τα ζάρια. Είναι συνηθισμένο τα παιδιά να σχηματίζουν μια πράξη αφαίρεσης με τον μικρότερο αριθμό πρώτο (για παράδειγμα 3 - 6). Αν συμβεί αυτό, δώστε τους χρόνο να προσπαθήσουν να βρουν τη διαφορά. Αν δεν τα καταφέρουν, υπενθυμίστε τους ότι στην αφαίρεση ο μεγαλύτερος αριθμός μπαίνει πρώτος.
- Οι τελείες στα ζάρια μπορούν να βοηθήσουν το παιδί σας να χρησιμοποιήσει μια στρατηγική που ονομάζεται μέτρηση προς τα εμπρός. Αν φέρει 4 και 3, μπορείτε να πείτε: «Ας ξεκινήσουμε από το 4 και ας χρησιμοποιήσουμε τις τελείες για να συνεχίσουμε να μετράμε — 4… 5, 6, 7. Αυτό σημαίνει ότι 4 + 3 = 7!» Η ίδια στρατηγική μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στην αφαίρεση, η οποία περιλαμβάνει μια άλλη σημαντική δεξιότητα: τη μέτρηση προς τα πίσω. Αν το παιδί σας φέρει 6 και 3, μπορείτε να πείτε: «Ας ξεκινήσουμε από τον μεγαλύτερο αριθμό, το 6, και ας μετρήσουμε προς τα πίσω αγγίζοντας κάθε τελεία — 6… 5, 4, 3. Αυτό σημαίνει ότι 6 - 3 = 3!»

Pluss un Mīnuss Kosmosa misijas Spēles instrukcijas

(LV)

Spēlētāju skaits: 1+

Prasme: Saskaitīšana un atņemšana

Mērķis:

Strādājiet kopā, izmantojot saskaitīšanu, atņemšanu vai abu kombināciju, lai nogādātu visus astronautus atpakaļ uz Zemi, pirms tur nonāk asteroīds.

Kas ir iekļauts:



8 planētas



1 asteroīdu josla



1 asteroīds



2 tārpejas



1 saule



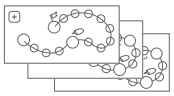
1 mēness



1 kosmoss



6 astronauti



3 misiju kartes



1 darbību kauliņš



2 skaitļu kauliņi

Pirms sākat:

Izvēlieties spēles režīmu un pārliecinieties, ka izmantojat atbilstošo misijas karti.

Ieteicamā secība ir saskaitīšana, atņemšana un pēc tam jauktais režīms.

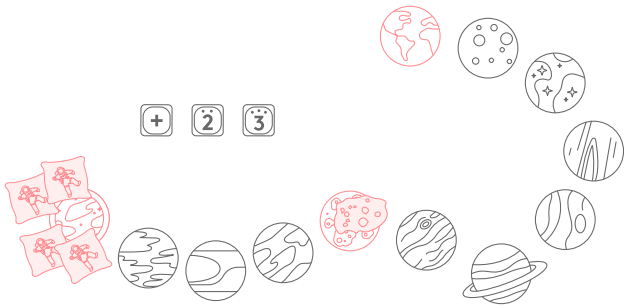
Asteroīdu joslas (un tārpeju jauktajā režīmā) novietojums mainās atkarībā no režīma.

Šo daudzpusīgo spēli var spēlēt uz grīdas vai pie galda gan kustību aktivitātēm, gan galda spēlei.

Saskaitīšanas režīms

Sagatavošana:

- Izmantojiet Plus misijas karti kā ceļvedi 12 debess ķermeņu izvietošanai.
  - Kosmoss ir sākums — 1. lauciņš — un Zeme ir finišs, 12. lauciņš.
  - Novietojiet asteroīdu joslu uz 5. lauciņa ar asteroīdu virsū.
  - Pārējās planētas, kā arī Saule un Mēness var tikt izvietoti jebkurā secībā gar ceļu.
- Lai sāktu, novietojiet 4 astronautus kosmosā.
- Novietojiet darbību kauliņu ar simbolu + uz augšu spēles laukumā blakus skaitļu kauliņiem.



Kā spēlēt:

Jaunākais spēlētājs sāk pirmais.





1. solis | Metiet kauliņus

- Metiet tikai skaitļu kauliņus un atstājiet darbību kauliņu ar simbolu + uz augšu.
- Novietojiet kauliņus tā, lai varētu atrisināt vienādojumu.

2. solis | Pārvietojieties atbilstoši metienam

- Ja uzmetat divus skaitļus, saskaitiet tos.
  - Izvēlieties vienu astronautu un pārvietojiet to par tik lauciņiem Zemes virzienā.
- Ja uzmetat asteroīdu, asteroīds pārvietojas atbilstoši skaitlim uz otra kauliņa.

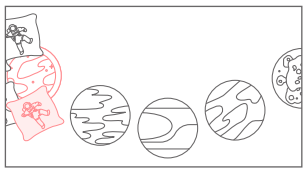


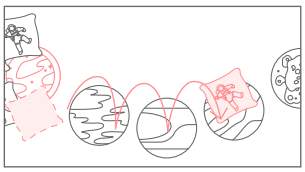
Ja uzmetat asteroīdu



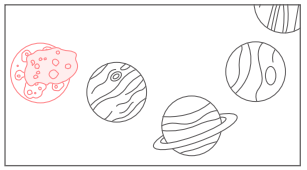
Pārvietojiet to par šādu lauciņu skaitu

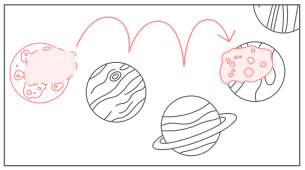
- Ja jūsu astronauts nonāk uz asteroīda vai asteroīds nonāk uz astronauta, tas, uz kura uzkāpts, atgriežas pie asteroīdu joslas.

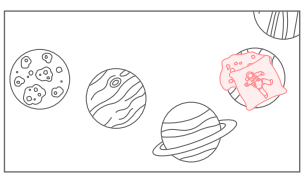


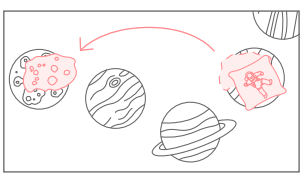


Piemērs: Ja uzmetat „2 + 1 = 3", pārvietojiet astronautu par 3 lauciņiem.









Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad:

- Visi astronauti atgriežas uz Zemes. Jums izdevās! Misija izpildīta! VAI Asteroīds sasniedz Zemi pirmais. Ak vai! Mēģiniet vēlreiz.

  Piezīme: Lai atgrieztos mājās, astronautam nav jānonāk tieši uz Zemes — pietiek ar jebkuru skaitli, kas ir vienāds vai lielāks par atlikušo lauciņu skaitu līdz Zemei.

Pluss un Mīnuss Kosmosa misijas Spēles instrukcijas

(LV)

Spēlētāju skaits: 1+

Prasme: Saskaitīšana un atņemšana

Atņemšanas režīms

Sagatavošana:

- Izmantojiet Mīnuss misijas karti kā ceļvedi 12 debess ķermeņu izvietošanai.
  - Kosmoss ir sākums — 1. lauciņš — un Zeme ir finišs, 12. lauciņš.
  - Novietojiet asteroīdu joslu uz 2. lauciņa ar asteroīdu virsū.
  - Pārējās planētas, kā arī Saule un Mēness var tikt izvietoti jebkurā secībā gar ceļu.
- Lai sāktu, novietojiet 4 astronautus kosmosā.
- Novietojiet darbību kauliņu ar simbolu - uz augšu spēles laukumā blakus skaitļu kauliņiem.



Kā spēlēt:

Jaunākais spēlētājs sāk pirmais.

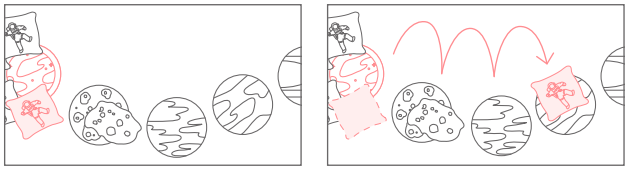
1. solis | Metiet kauliņus

- Metiet tikai skaitļu kauliņus un atstājiet darbību kauliņu ar simbolu - uz augšu.
- Novietojiet kauliņus tā, lai varētu atrisināt vienādojumu.



2. solis | Pārvietojieties atbilstoši metienam

- Ja uzmetat divus skaitļus, atņemiet mazāko no lielākā.
  - Izvēlieties vienu astronautu un pārvietojiet to par tik lauciņiem Zemes virzienā.



Piemērs: Ja uzmetat „4 - 1 = 3", pārvietojiet astronautu par 3 lauciņiem.

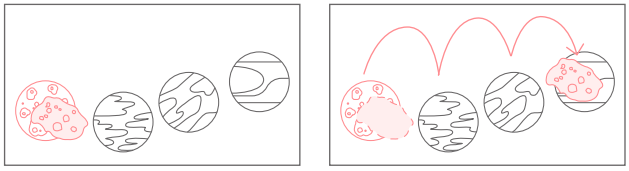
- Ja uzmetat asteroīdu, asteroīds pārvietojas atbilstoši skaitlim uz otra kauliņa.



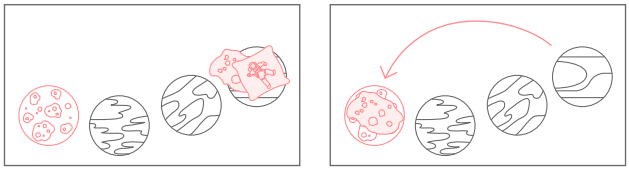
Ja uzmetat asteroīdu



Pārvietojiet to par šādu lauciņu skaitu



- Ja jūsu astronauts nonāk uz asteroīda vai asteroīds nonāk uz astronauta, tas, uz kura uzkāpts, atgriežas pie asteroīdu joslas.



Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad:

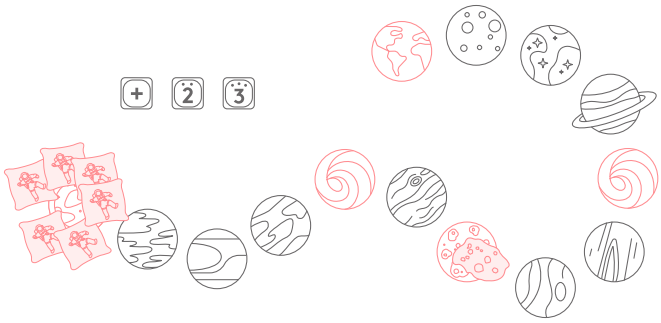
- Visi astronauti atgriežas uz Zemes. Jums izdevās! Misija izpildīta! VAI Asteroīds sasniedz Zemi pirmais. Ak vai! Mēģiniet vēlreiz.

  Piezīme: Lai atgrieztos mājās, astronautam nav jānonāk tieši uz Zemes — pietiek ar jebkuru skaitli, kas ir vienāds vai lielāks par atlikušo lauciņu skaitu līdz Zemei.

Jauktais režīms

Sagatavošana:

- Izmantojiet Jauktās misijas karti kā ceļvedi 12 debess ķermeņu un 2 tārpeju izvietošanai.
  - Kosmoss ir sākums — 1. lauciņš — un Zeme ir finišs, 14. lauciņš.
  - Novietojiet asteroīdu joslu uz 7. lauciņa ar asteroīdu virsū.
  - Novietojiet tārpejas uz 5. un 10. lauciņa.
  - Pārējās planētas, kā arī Saule un Mēness var tikt izvietoti jebkurā secībā gar ceļu.
- Lai sāktu, novietojiet 6 astronautus kosmosā.
- Novietojiet visus kauliņus spēles laukumā tuvumā.



Pluss un Mīnuss Kosmosa misijas Spēles instrukcijas

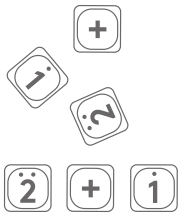
(LV)

Spēlētāju skaits: 1+

Prasme: Saskaitīšana un atņemšana

Kā spēlēt:

Jaunākais spēlētājs sāk pirmais.

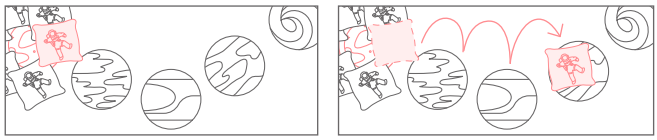


1. solis | Metiet kauliņus

- Metiet visus trīs kauliņus un novietojiet tos tā, lai varētu atrisināt vienādojumu.

2. solis | Pārvietojieties atbilstoši metienam

- Ja uzmetat divus skaitļus, varat tos saskaitīt vai atņemt mazāko no lielākā.
    - Izvēlieties vienu astronautu un pārvietojiet to par tik lauciņiem Zemes virzienā.



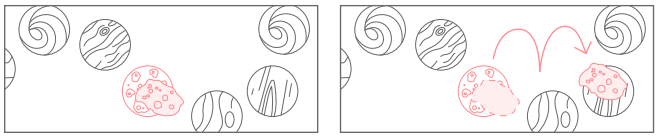
Piemērs: Ja uzmetat „2 + 1 = 3", pārvietojiet astronautu par 3 lauciņiem.

- Ja uzmetat asteroīdu, asteroīds pārvietojas atbilstoši skaitlim uz otra kauliņa.

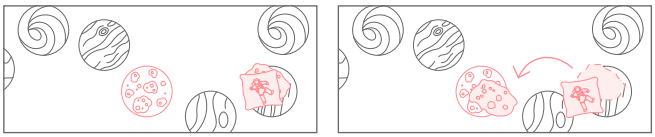


Ja uzmetat asteroīdu

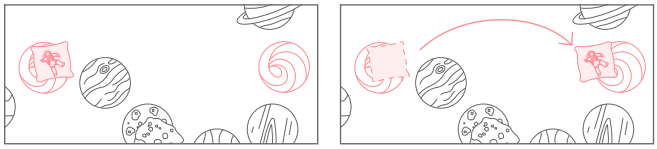
Pārvietojiet to par šādu lauciņu skaitu



- Ja jūsu astronauts nonāk uz asteroīda vai asteroīds nonāk uz astronauta, tas, uz kura uzkāpts, atgriežas pie asteroīdu joslas.



- Ja jūsu astronauts nonāk tieši uz pirmās tārpejas, pārejiet uz otru tārpeju.



Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad:

- Visi astronauti atgriežas uz Zemes. Jums izdevās! Misija izpildīta!

  VAI

- Asteroīds sasniedz Zemi pirmais. Ak vai! Mēģiniet vēlreiz.

  Piezīme: Lai atgrieztos mājās, astronautam nav jānonāk tieši uz Zemes — pietiek ar jebkuru skaitli, kas ir vienāds vai lielāks par atlikušo lauciņu skaitu līdz Zemei.

Papildu spēles veidi:

Spēlējiet sacensību versiju — jebkurā no trim spēles režīmiem — noņemot asteroīdu no spēles.

- Katrs spēlētājs izvēlas astronautu komandu (sarkano vai zilo) un cenšas nogādāt visus savus astronautus mājās pirms otras komandas.
- Sagatavojiet spēli, izmantojot Misijas karti 3, un noņemiet asteroīdu no spēles.
    - Ja spēlētājs nonāk uz lauciņa, kuru aizņem otras komandas astronauts, šis astronauts atgriežas pie asteroīdu joslas.
    - Ja spēlētājs nonāk uz lauciņa, kuru aizņem DIVI otras komandas astronauti, abi atgriežas pie asteroīdu joslas.

Papildu aktivitātes:

Izmantojiet planētu secību, lai veicinātu matemātiskas sarunas. Parādiet bērnam, kā izmantot Saules sistēmas karti spēles kastes vāka iekšpusē, lai izvietotu planētas pareizā secībā uz grīdas. Pēc tam aiciniet viņu nostāties pie Zemes un atbildēt uz zemāk esošajiem jautājumiem, kā arī izdomāt savus. Tas attīsta telpisko uztveri, secību izpratni un salīdzināšanas prasmes.

- Kura planēta ir vistālāk no Zemes? Kura ir vistuvāk?
- Cik planētu ir starp Zemi un Sauli? Bet starp Zemi un Saturnu?
- Ja jūs apstātos pie katras planētas ceļā, cik pieturu būtu nepieciešams, lai nokļūtu līdz Neptūnam un atpakaļ?

Izmantojiet attālumus starp planētām, lai attīstītu izpratni par telpiskajām attiecībām. Aiciniet bērnu attēlot planētu relatīvos attālumus ar dažāda lieluma soļiem. Izmantojiet Sauli kā sākuma punktu un izvietojiet planētas šādi:

- Merkurs — 1 ļoti mazs solis no Saules
- Venera — 1 ļoti mazs solis no Merkura
- Zeme — 1 ļoti mazs solis no Veneras
- Marss — 1 ļoti mazs solis no Zemes
- Asteroīdu josla — 1 parasts solis no Marsa
- Jupiters — 1 parasts solis + 1 ļoti mazs solis no asteroīdu joslas
- Saturns — 5 parasti soļi no Jupitera
- Urāns — 10 parasti soļi no Jupitera
- Neptūns — 10 parasti soļi no Urāna

Padomi panākumiem:

- Ja jūsu bērns jūtas pārliecināts gan saskaitīšanā, gan atņemšanā, jauktais režīms var būt vispiemērotākais izaicinājums — tomēr viena no pirmajiem diviem režīmiem spēlēšana palīdz koncentrēties uz svarīgu prasmi.
- Spēlējot atņemšanas vai jaukto režīmu, bērnam var būt nepieciešama palīdzība pareizi sakārtot kauliņus. Bērni bieži izveido atņemšanas vienādojumu ar mazāko skaitli pirmajā vietā (piemēram, 3 - 6). Ja tā notiek, ļaujiet viņiem mēģināt pašiem atrast starpību. Ja tas neizdodas, atgādiniet, ka atņemšanā lielākais skaitlis ir pirmais.
- Punkti uz kauliņiem var palīdzēt bērnam izmantot stratēģiju, ko sauc par skaitīšanu uz priekšu. Ja viņš uzmet 4 un 3, varat teikt: „Sāksim ar 4 un izmantosim punktus, lai turpinātu skaitīt — 4... 5, 6, 7. Tas nozīmē, ka 4 + 3 = 7!" To pašu stratēģiju var izmantot arī atņemšanā, kur tiek attīstīta vēl viena svarīga prasme — skaitīšana atpakaļ. Ja bērns uzmet 6 un 3, varat teikt: „Sāksim ar lielāko skaitli, 6, un skaitīsim atpakaļ, pieskaroties katram punktam — 6... 5, 4, 3. Tas nozīmē, ka 6 - 3 = 3!"

Plius ir Minusas Kosmoso misijos Žaidimo instrukcijos

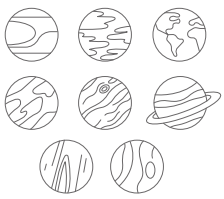
Žaidėjų skaičius: 1+
Įgūdis: Sudėtis ir atimtis

(LT)

Tikslas:

Dirbkite kartu naudodami sudėtį, atimtį arba jų derinį, kad sugrąžintumėte visus astronautus į Žemę, kol asteroidui pavyks ją pasiekti.

Kas pridėta:


8 planetos


1 asteroidų juosta


1 asteroidas

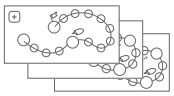

2 kirmgraužos


1 saulė


1 mėnulis


1 kosmosas


6 astronautai


3 misijų kortelės


1 veiksmų kauliukas


2 skaičių kauliukai

Prieš pradedant:

Pasirinkite žaidimo režimą ir įsitikinkite, kad naudojate tinkamą misijos kortelę.

Rekomenduojama tvarka: sudėtis, atimtis, tada mišrus režimas.

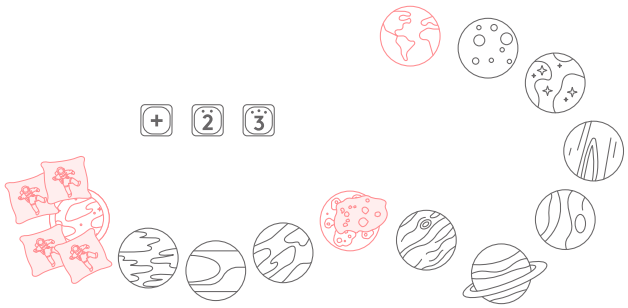
Asteroidų juostos (ir kirmgraužų mišriame režime) vieta keičiasi priklausomai nuo režimo.

Šį lankstų žaidimą galima žaisti ant grindų arba prie stalo – tiek judriems, tiek stalo žaidimams.

Sudėties režimas

Paruošimas:

- Naudokite Plius misijos kortelę kaip vadovą išdėstant 12 dangaus kūnų.
  - Kosmosas yra pradžia – 1 langelis – o Žemė yra finišas, 12 langelis.
  - Padėkite asteroidų juostą ant 5 langelio, o asteroidą ant jos.
  - Likusias planetas kartu su Saule ir Mėnuliu galima išdėstyti bet kokia tvarka palei kelią.
- Pradžiai padėkite 4 astronautus kosmose.
- Padėkite veiksmų kauliuką su simboliu + į viršų žaidimo zonoje šalia skaičių kauliukų.



Kaip žaisti:

Jauniausias žaidėjas pradeda pirmas.

1 žingsnis | Meskite kauliukus

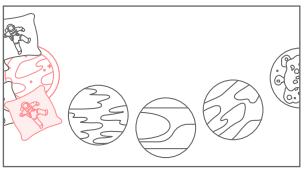


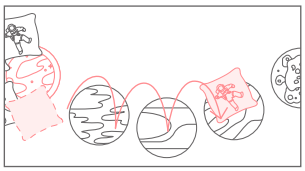


- Meskite tik skaičių kauliukus, o veiksmų kauliuką palikite su simboliu + į viršų.
- Išdėliokite kauliukus taip, kad galėtumėte išspręsti lygtį.

2 žingsnis | Judėkite pagal metimą

- Jei išmetate du skaičius, juos sudėkite.
  - Pasirinkite vieną astronautą ir perkelkite jį tiek langelių Žemės link.



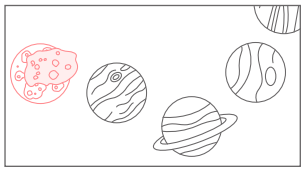


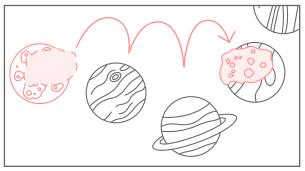
Pavyzdys: Jei išmetate „2 + 1 = 3“, perkelkite astronautą 3 langeliais.

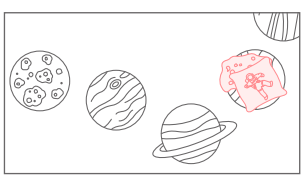
- Jei išmetate asteroidą, asteroidas juda pagal kito kauliuko parodytą skaičių.

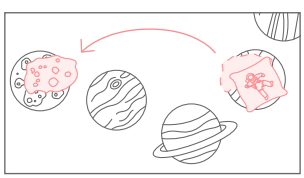

Jei išmetate asteroidą


Perkelkite jį šiuo langelių skaičiumi









- Jei jūsų astronautas nusileidžia ant asteroido arba asteroidas ant astronauto, tas, ant kurio nusileista, grįžta prie asteroidų juostos.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai:

- Visi astronautai grįžta į Žemę. Jums pavyko! Misija įvykdyta! ARBA Asteroidas pirmas pasiekia Žemę. Oi! Bandykite dar kartą.

  Pastaba: Astronautui nereikia nusileisti tiksliai ant Žemės – pakanka bet kokio skaičiaus, kuris yra lygus arba didesnis už likusių langelių iki Žemės skaičių.

Plius ir Minusas Kosmoso misijos Žaidimo instrukcijos

Žaidėjų skaičius: 1+

Įgūdis: Sudėtis ir atimtis

(LT)

Atimties režimas

Paruošimas:

- Naudokite Minuso misijos kortelę kaip vadovą išdėstant 12 dangaus kūnų.
  - Kosmosas yra pradžia – 1 langelis – o Žemė yra finišas, 12 langelis.
  - Padėkite asteroidų juostą ant 2 langelio, o asteroidą ant jos.
  - Likusias planetas kartu su Saule ir Mėnuliu galima išdėstyti bet kokia tvarka palei kelią.
- Pradžiai padėkite 4 astronautus kosmose.
- Padėkite veiksmų kauliuką su simboliu - į viršų žaidimo zonoje šalia skaičių kauliukų.

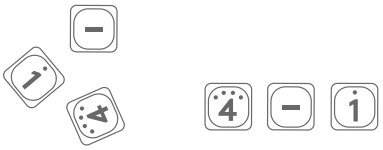


Kaip žaisti:

Jauniausias žaidėjas pradeda pirmas.

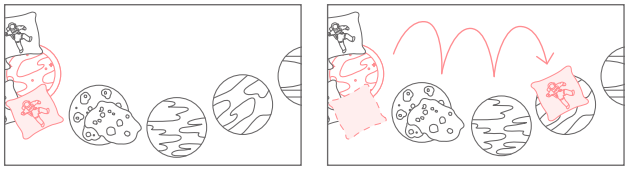
1 žingsnis | Meskite kauliukus

- Meskite tik skaičių kauliukus, o veiksmų kauliuką palikite su simboliu - į viršų.
- Išdėliokite kauliukus taip, kad galėtumėte išspręsti lygtį.



2 žingsnis | Judėkite pagal metimą

- Jei išmetate du skaičius, atimkite mažesnį iš didesnio.
  - Pasirinkite vieną astronautą ir perkelkite jį tiek langelių Žemės link.



Pavyzdys: Jei išmetate „4 - 1 = 3“, perkelkite astronautą 3 langeliais.

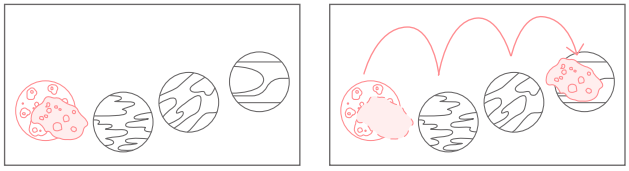
- Jei išmetate asteroidą, asteroidas juda pagal kito kauliuko parodytą skaičių.



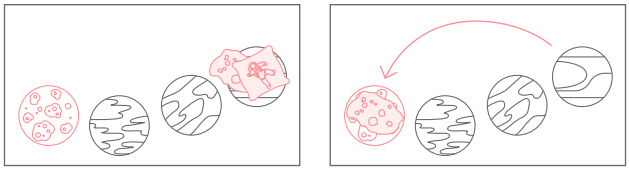
Jei išmetate asteroidą



Perkelkite jį šiuo langelių skaičiumi



- Jei jūsų astronautas nusileidžia ant asteroido arba asteroidas ant astronauto, tas, ant kurio nusileista, grįžta prie asteroidų juostos.



Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai:

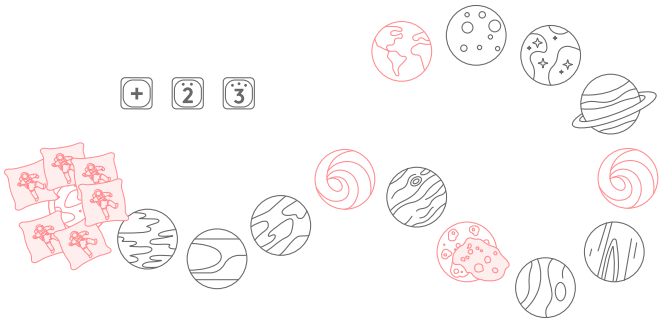
- Visi astronautai grįžta į Žemę. Jums pavyko! Misija įvykdyta! ARBA Asteroidas pirmas pasiekia Žemę. Oi! Bandykite dar kartą.

  Pastaba: Astronautui nereikia nusileisti tiksliai ant Žemės – pakanka bet kokio skaičiaus, kuris yra lygus arba didesnis už likusių langelių iki Žemės skaičių.

Mišrus režimas

Paruošimas:

- Naudokite Mišrios misijos kortelę kaip vadovą išdėstant 12 dangaus kūnų ir 2 kirmgraužas.
  - Kosmosas yra pradžia – 1 langelis – o Žemė yra finišas, 14 langelis.
  - Padėkite asteroidų juostą ant 7 langelio, o asteroidą ant jos.
  - Padėkite kirmgraužas ant 5 ir 10 langelių.
  - Likusias planetas kartu su Saule ir Mėnuliu galima išdėstyti bet kokia tvarka palei kelią.
- Pradžiai padėkite 6 astronautus kosmose.
- Padėkite visus kauliukus netoliese žaidimo zonoje.



Plius ir Minusas Kosmoso misijos Žaidimo instrukcijos

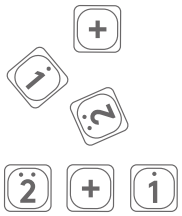
Žaidėjų skaičius: 1+

Įgūdis: Sudėtis ir atimtis

(LT)

Kaip žaisti:

Jauniausias žaidėjas pradeda pirmas.

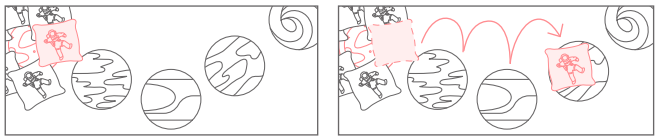


1 žingsnis | Meskite kauliukus

- Meskite visus tris kauliukus ir išdėliokite juos taip, kad galėtumėte išspręsti lygtį.

2 žingsnis | Judėkite pagal metimą

- Jei išmetate du skaičius, galite juos sudėti arba atimti mažesnį iš didesnio.
    - Pasirinkite vieną astronautą ir perkelkite jį tiek langelių Žemės link.



Pavyzdys: Jei išmetate „2 + 1 = 3“, perkelkite astronautą 3 langeliais.

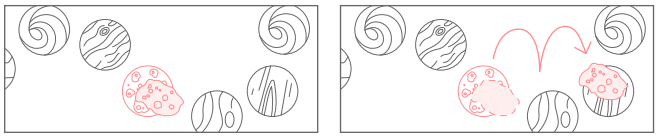
- Jei išmetate asteroidą, asteroidas juda pagal kito kauliuko parodytą skaičių.



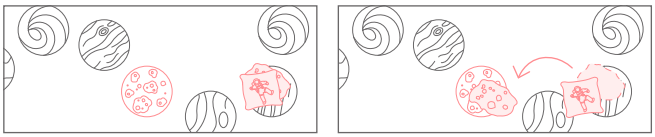
Jei išmetate asteroidą



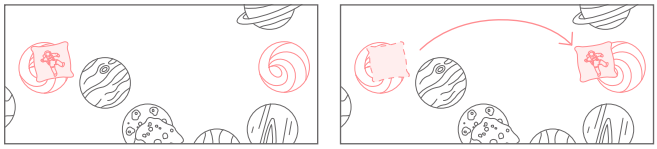
Perkelkite jį šiuo langelių skaičiumi



- Jei jūsų astronautas nusileidžia ant asteroido arba asteroidas ant astronauto, tas, ant kurio nusileista, grįžta prie asteroidų juostos.



- Jei jūsų astronautas nusileidžia tiksliai ant pirmosios kirmgraužos, pereikite prie kitos kirmgraužos.



Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai:

- Visi astronautai grįžta į Žemę. Jums pavyko! Misija įvykdyta!

  ARBA

- Asteroidas pirmas pasiekia Žemę. Oi! Bandykite dar kartą.

  Pastaba: Astronautui nereikia nusileisti tiksliai ant Žemės – pakanka bet kokio skaičiaus, kuris yra lygus arba didesnis už likusių langelių iki Žemės skaičių.

Papildomi būdai žaisti:

Žaiskite varžybinę versiją – bet kuriame iš trijų žaidimo režimų – pašalinę asteroidą iš žaidimo.

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka astronautų komandą (raudoną arba mėlyną) ir lenktyniauja, kad visi jo astronautai grįžtų namo anksčiau nei kitos komandos.
- Paruoškite žaidimą naudodami Misijos kortelę 3 ir pašalinkite asteroidą iš žaidimo.
    - Jei žaidėjas nusileidžia ant langelio, kurį užima kitos komandos astronautas, tas astronautas grįžta prie asteroidų juostos.
    - Jei žaidėjas nusileidžia ant langelio, kurį užima DU kitos komandos astronautai, abu grįžta prie asteroidų juostos.

Papildomos veiklos:

Naudokite planetų seką matematinėms diskusijoms skatinti. Parodykite vaikui, kaip naudoti Saulės sistemos žemėlapį žaidimo dėžės dangčio viduje, kad planetos būtų išdėstytos tinkama tvarka ant grindų. Tada pakvieskite jį atsistoti prie Žemės ir atsakyti į toliau pateiktus klausimus bei sugalvoti savų. Tai ugdo erdvinį suvokimą, sekos supratimą ir lyginimo įgūdžius.

- Kuri planeta yra toliausiai nuo Žemės? Kuri yra arčiausiai?
- Kiek planetų yra tarp Žemės ir Saulės? O tarp Žemės ir Saturno?
- Jei sustotumėte prie kiekvienos planetos pakeliui, kiek sustojimų reikėtų, kad pasiektumėte Neptūną ir grįžtumėte atgal?

Naudokite atstumus tarp planetų, kad ugdytumėte erdvinių santykių supratimą. Pakvieskite vaiką pavaizduoti santykinius planetų atstumus naudojant skirtingo dydžio žingsnius. Naudokite Saulę kaip pradžios tašką ir išdėliokite planetas taip:

- Merkurijus – 1 labai mažas žingsnis nuo Saulės
- Venera – 1 labai mažas žingsnis nuo Merkurijaus
- Žemė – 1 labai mažas žingsnis nuo Veneros
- Marsas – 1 labai mažas žingsnis nuo Žemės
- Asteroidų juosta – 1 įprastas žingsnis nuo Marso
- Jupiteris – 1 įprastas žingsnis + 1 labai mažas žingsnis nuo asteroidų juostos
- Saturnas – 5 įprasti žingsniai nuo Jupiterio
- Uranas – 10 įprastų žingsnių nuo Jupiterio
- Neptūnas – 10 įprastų žingsnių nuo Urano

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

- Jei jūsų vaikas jau gerai moka tiek sudėtį, tiek atimtį, mišrus režimas gali būti tinkamiausias iššūkis, tačiau vieno iš pirmųjų dviejų režimų žaidimas padeda sutelkti dėmesį į svarbų įgūdį.
- Žaidžiant atimties arba mišriuoju režimu, vaikui gali prireikti pagalbos teisingai išdėstant kauliukus. Vaikai dažnai sudaro atimties lygtį pirmiausia parašydami mažesnį skaičių (pvz., 3 - 6). Jei taip nutinka, leiskite jiems pabandyti patiems rasti skirtumą. Jei nepavyksta, priminkite, kad atimtyje pirmiausia rašomas didesnis skaičius.
- Taškai ant kauliukų gali padėti vaikui naudoti strategiją, vadinamą skaičiavimu pirmyn. Jei jis išmeta 4 ir 3, galite sakyti: „Pradėkime nuo 4 ir naudokime taškus skaičiuoti toliau – 4... 5, 6, 7. Tai reiškia, kad 4 + 3 = 7!“ Tą pačią strategiją galima naudoti ir atimtyje, kur ugdomas dar vienas svarbus įgūdis – skaičiavimas atgal. Jei jūsų vaikas išmeta 6 ir 3, galite sakyti: „Pradėkime nuo didesnio skaičiaus, 6, ir skaičiuokime atgal liesdami kiekvieną tašką – 6... 5, 4, 3. Tai reiškia, kad 6 - 3 = 3!“

Pluss og Minus Romoppdrag Spillinstruksjoner

(NO)

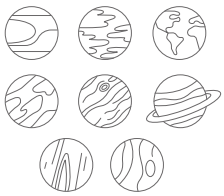
Antall spillere: 1+

Ferdighet: Addisjon og subtraksjon

Mål:

Samarbeid ved å bruke addisjon, subtraksjon eller en kombinasjon av begge for å få alle astronautene tilbake til Jorden før asteroiden kommer dit.

Hva som følger med:



8 planeter



1 asteroidebelte



1 asteroide



2 ormehull



1 sol



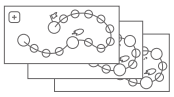
1 måne



1 verdensrom



6 astronauter



3 oppdragskart



1 operatørterning



2 tallterninger

Før dere begynner:

Bestem hvilken spillmodus dere vil spille, og bruk riktig oppdragskart for hver modus.

Den anbefalte rekkefølgen er addisjon, subtraksjon og deretter blandet modus.

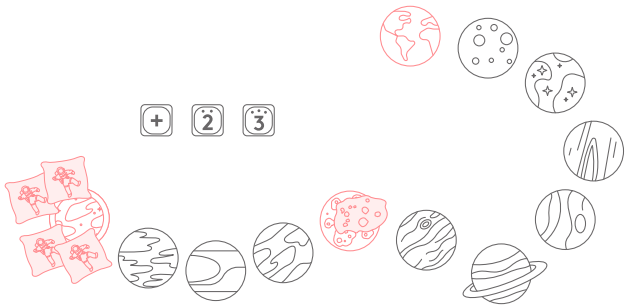
Plasseringen av asteroidebeltet (og ormehullene i blandet modus) endres i hver modus.

Dette fleksible spillet kan settes opp på gulvet eller på et bord for både motorisk lek og brettspill.

Addisjonsmodus

Oppsett:

- Bruk Pluss-oppdragskartet som veiledning for å plassere de 12 himmellegemene.
  - Verdensrommet er startpunktet – felt 1 – og Jorden er målet, felt 12.
  - Plasser asteroidebeltet på felt 5 med asteroiden oppå.
  - De resterende planetene, sammen med solen og månen, kan plasseres i hvilken som helst rekkefølge langs banen.
- Plasser 4 astronauter i verdensrommet for å starte.
- Plasser operatørterningen med + symbolet opp i spillområdet nær tallterningene.



Slik spiller du:

Den yngste spilleren begynner.

Trinn 1 | Kast terningene

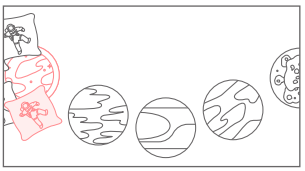
- Kast bare tallterningene, og la operatørterningen ligge med + symbolet opp.
- Plasser terningene slik at du kan løse regnestykket.

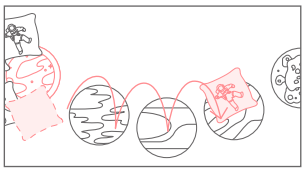




Trinn 2 | Flytt basert på kastet

- Hvis du får to tall, legger du dem sammen.
  - Velg én astronaut og flytt den så mange felt mot Jorden.





Eksempel: Hvis du får «2 + 1 = 3», flytter du en astronaut 3 felt.

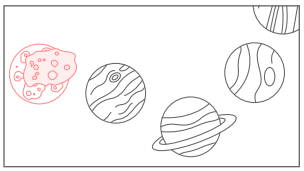
- Hvis du får en asteroide, flyttes asteroiden basert på tallet på den andre terningen.

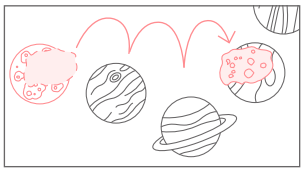


Hvis du får en asteroide

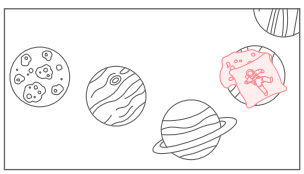


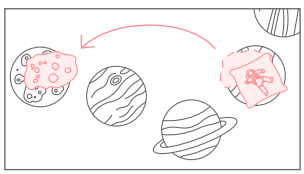
Flytt den så mange felt





- Hvis astronauten din lander på asteroiden eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den som blir landet på tilbake til asteroidebeltet.





Avslutte spillet:

Spillet slutter når:

- Alle astronautene kommer tilbake til Jorden. Dere klarte det! Oppdrag fullført! ELLER Asteroiden når Jorden først. Å nei! Prøv igjen.

  Merk: Astronauten trenger ikke lande nøyaktig på Jorden for å komme hjem – et hvilket som helst tall som er likt eller større enn antall gjenværende felt til Jorden er nok.

Pluss og Minus Romoppdrag Spillinstruksjoner

(NO)

Antall spillere: 1+

Ferdighet: Addisjon og subtraksjon

Subtraksjonsmodus

Oppsett:

- Bruk Minus-oppdragskartet som veiledning for å plassere de 12 himmellegemene.
  - Verdensrommet er startpunktet – felt 1 – og Jorden er målet, felt 12.
  - Plasser asteroidebeltet på felt 2 med asteroiden oppå.
  - De resterende planetene, sammen med solen og månen, kan plasseres i hvilken som helst rekkefølge langs banen.
- Plasser 4 astronauter i verdensrommet for å starte.
- Plasser operatørterningen med - symbolet opp i spillområdet nær tallterningene.

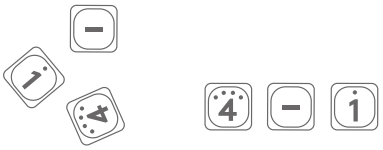


Slik spiller du:

Den yngste spilleren begynner.

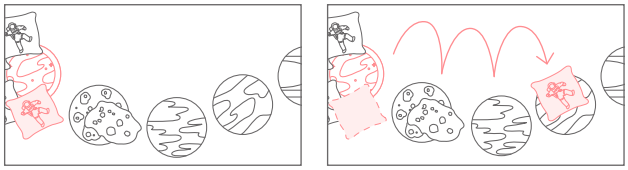
Trinn 1 | Kast terningene

- Kast bare tallterningene, og la operatørterningen ligge med - symbolet opp.
- Plasser terningene slik at du kan løse regnestykket.



Trinn 2 | Flytt basert på kastet

- Hvis du får to tall, trekker du det minste tallet fra det største.
  - Velg én astronaut og flytt den så mange felt mot Jorden.



Eksempel: Hvis du får «4 - 1 = 3», flytter du en astronaut 3 felt.

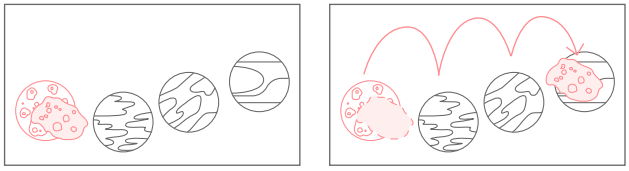
- Hvis du får en asteroide, flyttes asteroiden basert på tallet på den andre terningen.



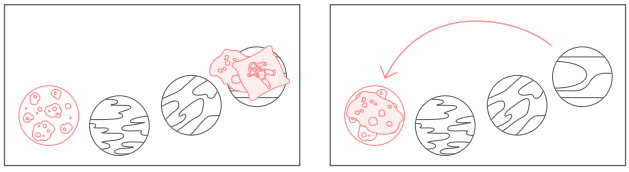
Hvis du får en asteroide



Flytt den så mange felt



- Hvis astronauten din lander på asteroiden eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den som blir landet på tilbake til asteroidebeltet.



Avslutte spillet:

Spillet slutter når:

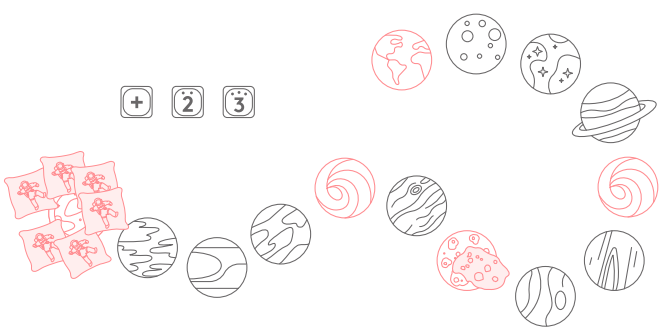
- Alle astronautene kommer tilbake til Jorden. Dere klarte det! Oppdrag fullført! ELLER Asteroiden når Jorden først. Å nei! Prøv igjen.

  Merk: Astronauten trenger ikke lande nøyaktig på Jorden for å komme hjem – et hvilket som helst tall som er likt eller større enn antall gjenværende felt til Jorden er nok.

Blandet modus

Oppsett:

- Bruk Blandet oppdragskart som veiledning for å plassere de 12 himmellegemene og 2 ormehull.
  - Verdensrommet er startpunktet – felt 1 – og Jorden er målet, felt 14.
  - Plasser asteroidebeltet på felt 7 med asteroiden oppå.
  - Plasser ormehullene på felt 5 og 10.
  - De resterende planetene, sammen med solen og månen, kan plasseres i hvilken som helst rekkefølge langs banen.
- Plasser 6 astronauter i verdensrommet for å starte.
- Plasser alle terningene i nærheten i spillområdet.



Pluss og Minus Romoppdrag Spillinstruksjoner

(NO)

Antall spillere: 1+

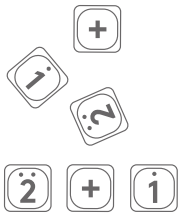
Ferdighet: Addisjon og subtraksjon

Slik spiller du:

Den yngste spilleren begynner.

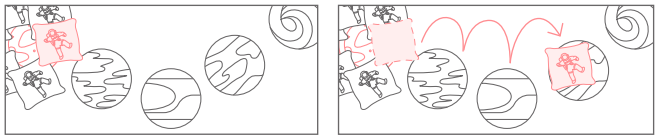
Trinn 1 | Kast terningene

- Kast alle tre terningene og plasser dem slik at du kan løse regnestykket.



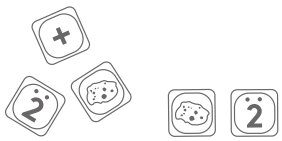
Trinn 2 | Flytt basert på kastet

- Hvis du får to tall, kan du enten legge dem sammen eller trekke det minste fra det største.
    - Velg én astronaut og flytt den så mange felt mot Jorden.



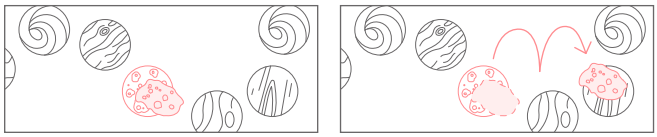
Example: If you rolled "2 + 1 = 3," move an astronaut 3 spaces.

- Hvis du får en asteroide, flyttes asteroiden basert på tallet på den andre terningen.

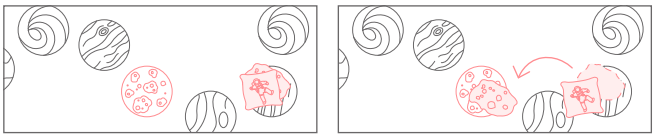


Hvis du får en asteroide

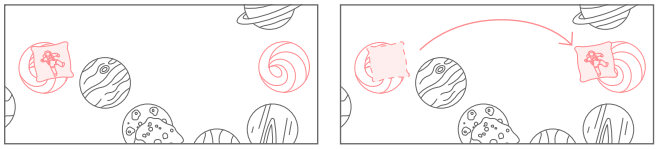
Flytt den så mange felt



- Hvis astronauten din lander på asteroiden eller asteroiden lander på en astronaut, sendes den som blir landet på tilbake til asteroidebeltet.



- Hvis astronauten din lander nøyaktig på det første ormehullet, hopper du til det andre ormehullet.



Avslutte spillet:

Spillet slutter når:

- Alle astronautene kommer tilbake til Jorden. Dere klarte det! Oppdrag fullført!

  ELLER

- Asteroiden når Jorden først. Å nei! Prøv igjen.

  Merk: Astronauten trenger ikke lande nøyaktig på Jorden for å komme hjem – et hvilket som helst tall som er likt eller større enn antall gjenværende felt til Jorden er nok.

Flere måter å spille på:

Spill en konkurranseversjon – i hvilken som helst av de tre spillmodusene – ved å fjerne asteroiden fra spillet.

- Hver spiller velger et astronautlag (rødt eller blått) og konkurrerer om å få alle astronautene sine hjem før det andre laget.
- Sett opp spillet med Oppdragskart 3 og fjern asteroiden fra spillet.
    - Hvis en spiller lander på et felt som er opptatt av en astronaut fra det andre laget, sendes den astronauten tilbake til asteroidebeltet.
    - Hvis en spiller lander på et felt som er opptatt av TO astronauter fra det andre laget, sendes begge astronautene tilbake til asteroidebeltet.

Additional Activities:

Bruk planetenes rekkefølge til å oppmuntre til matematiske samtaler. Vis barnet hvordan Solsystemkartet på innsiden av lokket kan brukes til å plassere planetene i riktig rekkefølge på gulvet. Be deretter barnet stå ved Jorden og svare på spørsmålene nedenfor, og gjerne finne på egne. Dette støtter romforståelse, rekkefølge og sammenligning.

- Hvilken planet er lengst unna Jorden? Hvilken er nærmest?
- Hvor mange planeter er det mellom Jorden og Solen? Hva med mellom Jorden og Saturn?
- Hvis du stoppet ved hver planet på veien, hvor mange stopp ville det kreve å komme til Neptun og tilbake igjen?

Bruk avstandene mellom planetene for å utvikle forståelse av romlige forhold. Be barnet vise de relative avstandene mellom planetene ved hjelp av skritt i ulike størrelser. Bruk Solen som utgangspunkt og plasser planetene slik:

- Merkur – 1 veldig lite skritt fra Solen
- Venus – 1 veldig lite skritt fra Merkur
- Jorden – 1 veldig lite skritt fra Venus
- Mars – 1 veldig lite skritt fra Jorden
- Asteroidebeltet – 1 vanlig skritt fra Mars
- Jupiter – 1 vanlig skritt + 1 veldig lite skritt fra asteroidebeltet
- Saturn – 5 vanlige skritt fra Jupiter
- Uranus – 10 vanlige skritt fra Jupiter
- Neptun – 10 vanlige skritt fra Uranus

Tips for suksess:

- Hvis barnet ditt er komfortabel med både addisjon og subtraksjon, kan blandet modus være den mest passende utfordringen – men å spille en av de to første modusene først hjelper barnet å fokusere på en viktig ferdighet.
- Når dere spiller subtraksjonsmodus eller blandet modus, kan barnet trenge hjelp til å plassere terningene riktig. Barn setter ofte opp et subtraksjonsregnestykke med det minste tallet først (for eksempel 3 - 6). Hvis dette skjer, gi dem tid til å prøve å finne differansen selv. Hvis de ikke klarer det, minn dem på at det største tallet kommer først i subtraksjon.
- Prikkene på terningene kan hjelpe barnet med en strategi som kalles å telle videre. Hvis barnet får 4 og 3, kan du si: «La oss starte på 4 og bruke prikkene til å telle videre – 4... 5, 6, 7. Det betyr at 4 + 3 = 7!» Den samme strategien kan brukes for subtraksjon, som innebærer en annen viktig ferdighet: å telle bakover. Hvis barnet får 6 og 3, kan du si: «La oss starte med det største tallet, 6, og telle bakover mens vi peker på hver prikk – 6... 5, 4, 3. Det betyr at 6 - 3 = 3!»

Plus i Minus Misje Kosmiczne Instrukcja gry

Liczba graczy: 1+

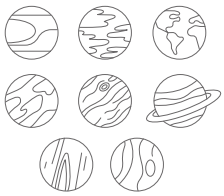
Umiejętność: Dodawanie i odejmowanieSubtraction

(PL)

Cel:

Współpracujcie, wykorzystując dodawanie, odejmowanie lub połączenie obu działań, aby sprowadzić wszystkich astronautów z powrotem na Ziemię, zanim dotrze tam asteroida.

Zawartość zestawu:



8 planet



1 pas asteroid



1 asteroida



2 tunele czasoprzestrzenne



1 słońce



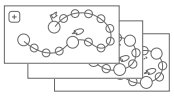
1 księżyc



1 przestrzeń kosmiczna



6 astronautów



3 karty misji



1 kostka z działaniami



2 kostki z liczbami

Przed rozpoczęciem:

Wybierzcie tryb gry i upewnijcie się, że używacie odpowiedniej karty misji dla danego trybu.

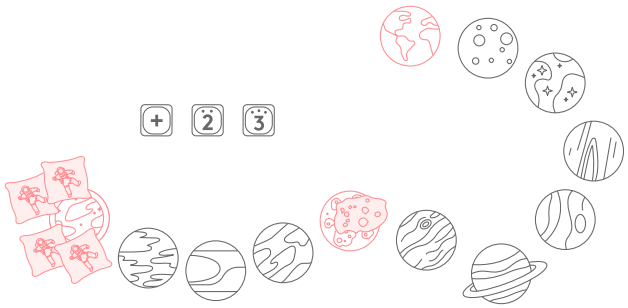
Zalecana kolejność to: dodawanie, odejmowanie, a następnie tryb mieszany.

Położenie pasa asteroid (oraz tuneli czasoprzestrzennych w trybie mieszanym) zmienia się w zależności od trybu.

Ta elastyczna gra może być rozłożona na podłodze lub na stole jako gra ruchowa lub planszowa.

Tryb dodawania

Przygotowanie:



- Użyj karty misji Plus jako przewodnika do rozmieszczenia 12 ciał niebieskich.
  - Przestrzeń kosmiczna to początek — pole 1 — a Ziemia to meta, pole 12.
  - Umieść pas asteroid na polu 5, a asteroidę na jego szczycie.
  - Pozostałe planety wraz ze Słońcem i Księżycem można rozmieścić w dowolnej kolejności wzdłuż trasy.
- Na początek umieść 4 astronautów w przestrzeni kosmicznej.
- Umieść kostkę z działaniami symbolem + do góry w obszarze gry obok kostek z liczbami.

Zasady gry:

Najmłodszy gracz zaczyna.

Krok 1 | Rzuć kostkami

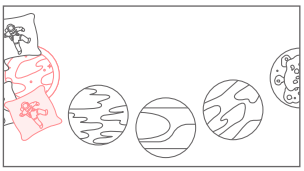


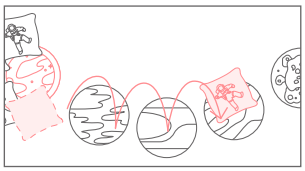


- Rzuć tylko kostkami z liczbami i pozostaw kostkę z działaniami symbolem + do góry.
- Ułóż kostki tak, aby rozwiązać działanie.

Krok 2 | Porusz się zgodnie z wynikiem rzutu

- Jeśli wyrzucisz dwie liczby, dodaj je do siebie.
  - Wybierz jednego astronautę i przesuń go o tyle pól w kierunku Ziemi.





Przykład: Jeśli wyrzucisz „2 + 1 = 3", przesuń astronautę o 3 pola.

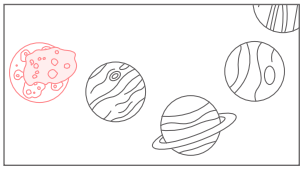
- Jeśli wyrzucisz asteroidę, porusza się ona zgodnie z liczbą na drugiej kostce.

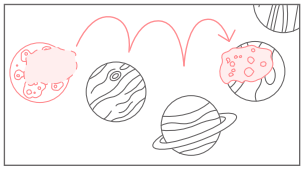


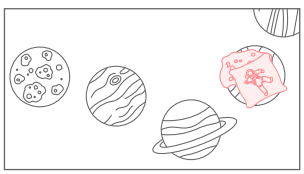
Jeśli wyrzucisz asteroidę

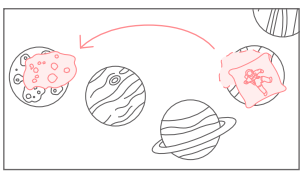


Przesuń ją o tyle pól









- Jeśli twój astronauta wyląduje na asteroidzie lub asteroida wyląduje na astronaucie, ten, na którym wylądowano, wraca do pasa asteroid.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy:

- Wszyscy astronauci wrócą na Ziemię. Udało się! Misja zakończona sukcesem! LUB Asteroida pierwsza dotrze do Ziemi. Szkoda! Spróbujcie ponownie.

  Uwaga: Astronauta nie musi wylądować dokładnie na Ziemi, aby wrócić do domu — wystarczy liczba równa lub większa od liczby pozostałych pól do Ziemi.

Plus i Minus Misje Kosmiczne Instrukcja gry

Liczba graczy: 1+

Umiejętność: Dodawanie i odejmowanieSubtraction

(PL)

Tryb odejmowania

Przygotowanie:

- Użyj karty misji Minus jako przewodnika do rozmieszczenia 12 ciał niebieskich.
  - Przestrzeń kosmiczna to początek — pole 1 — a Ziemia to meta, pole 12.
  - Umieść pas asteroid na polu 2, a asteroidę na jego szczycie.
  - Pozostałe planety wraz ze Słońcem i Księżycem można rozmieścić w dowolnej kolejności wzdłuż trasy.
- Na początek umieść 4 astronautów w przestrzeni kosmicznej.
- Umieść kostkę z działaniami symbolem - do góry w obszarze gry obok kostek z liczbami.

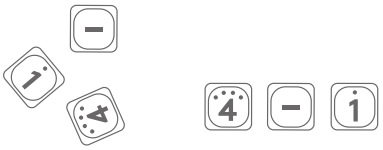


Zasady gry:

Najmłodszy gracz zaczyna.

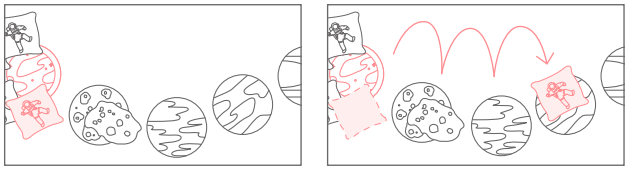
Krok 1 | Rzuć kostkami

- Rzuć tylko kostkami z liczbami i pozostaw kostkę z działaniami symbolem - do góry.
- Ułóż kostki tak, aby rozwiązać działanie.



Krok 2 | Porusz się zgodnie z wynikiem rzutu

- Jeśli wyrzucisz dwie liczby, odejmij mniejszą od większej.
  - Wybierz jednego astronautę i przesuń go o tyle pól w kierunku Ziemi.



Przykład: Jeśli wyrzucisz „4 - 1 = 3", przesuń astronautę o 3 pola.

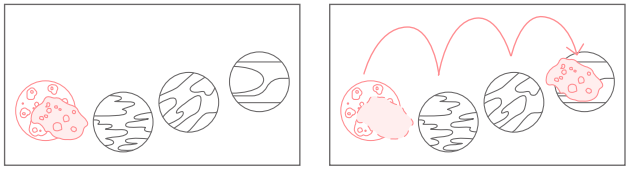
- Jeśli wyrzucisz asteroidę, porusza się ona zgodnie z liczbą na drugiej kostce.



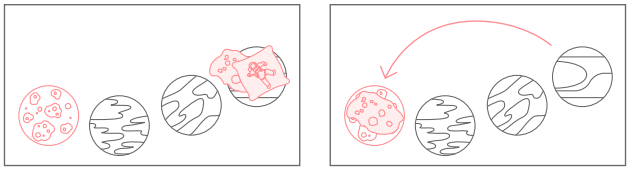
Jeśli wyrzucisz asteroidę



Przesuń ją o tyle pól



- Jeśli twój astronauta wyląduje na asteroidzie lub asteroida wyląduje na astronaucie, ten, na którym wylądowano, wraca do pasa asteroid.



Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy:

- Wszyscy astronauci wrócą na Ziemię. Udało się! Misja zakończona sukcesem! LUB Asteroida pierwsza dotrze do Ziemi. Szkoda! Spróbujcie ponownie.

  Uwaga: Astronauta nie musi wylądować dokładnie na Ziemi, aby wrócić do domu — wystarczy liczba równa lub większa od liczby pozostałych pól do Ziemi.

Tryb mieszany

Przygotowanie:

- Użyj karty Misji Mieszanej jako przewodnika do rozmieszczenia 12 ciał niebieskich i 2 tuneli czasoprzestrzennych.
  - Przestrzeń kosmiczna to początek — pole 1 — a Ziemia to meta, pole 14.
  - Umieść pas asteroid na polu 7, a asteroidę na jego szczycie.
  - Umieść tunele czasoprzestrzenne na polach 5 i 10.
  - Pozostałe planety wraz ze Słońcem i Księżycem można rozmieścić w dowolnej kolejności wzdłuż trasy.
- Na początek umieść 6 astronautów w przestrzeni kosmicznej.
- Umieść wszystkie kostki w pobliżu w obszarze gry.



Plus i Minus Misje Kosmiczne Instrukcja gry

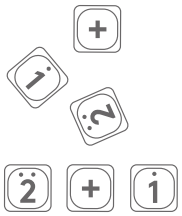
Liczba graczy: 1+

Umiejętność: Dodawanie i odejmowanieSubtraction

(PL)

Zasady gry:

Najmłodszy gracz zaczyna.

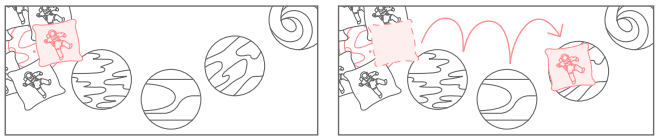


Krok 1 | Rzuć kostkami

- Rzuć wszystkimi trzema kostkami i ułóż je tak, aby rozwiązać działanie.

Krok 2 | Porusz się zgodnie z wynikiem rzutu

- Jeśli wyrzucisz dwie liczby, możesz je dodać lub odjąć mniejszą od większej.
    - Wybierz jednego astronautę i przesuń go o tyle pól w kierunku Ziemi.



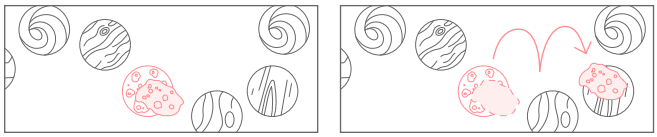
Przykład: Jeśli wyrzucisz „2 + 1 = 3", przesuń astronautę o 3 pola.

- Jeśli wyrzucisz asteroidę, porusza się ona zgodnie z liczbą na drugiej kostce.

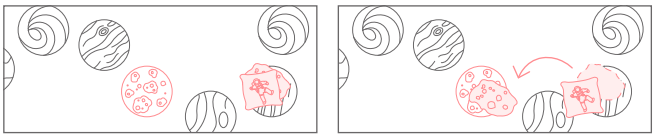


Jeśli wyrzucisz asteroidę

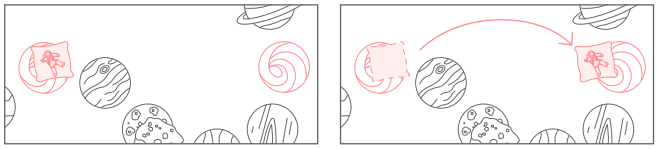
Przesuń ją o tyle pól



- Jeśli twój astronauta wyląduje na asteroidzie lub asteroida wyląduje na astronaucie, ten, na którym wylądowano, wraca do pasa asteroid.



- Jeśli twój astronauta wyląduje dokładnie na pierwszym tunelu czasoprzestrzennym, przejdź do drugiego tunelu.



Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy:

- Wszyscy astronauci wrócą na Ziemię. Udało się! Misja zakończona sukcesem!

  LUB

- Asteroida pierwsza dotrze do Ziemi. Szkoda! Spróbujcie ponownie.

  Uwaga: Astronauta nie musi wylądować dokładnie na Ziemi, aby wrócić do domu — wystarczy liczba równa lub większa od liczby pozostałych pól do Ziemi.

Inne warianty gry:

Zagrajcie w wersję rywalizacyjną — w dowolnym z trzech trybów gry — usuwając asteroidę z gry.

- Każdy gracz wybiera drużynę astronautów (czerwoną lub niebieską) i ściga się, aby sprowadzić wszystkich swoich astronautów do domu przed drugą drużyną.
- Przygotuj grę, korzystając z Karty Misji 3, i usuń asteroidę z gry.
    - Jeśli gracz wyląduje na polu zajętym przez astronautę drugiej drużyny, astronauta ten wraca do pasa asteroid.
    - Jeśli gracz wyląduje na polu zajętym przez DWÓCH astronautów drugiej drużyny, obaj wracają do pasa asteroid.

Dodatkowe aktywności:

Wykorzystaj kolejność planet, aby zachęcać do rozmów o matematyce. Pokaż dziecku, jak korzystać z mapy Układu Słonecznego znajdującej się po wewnętrznej stronie wieka pudełka, aby ułożyć planety we właściwej kolejności na podłodze. Następnie poproś je, aby stanęło przy Ziemi i odpowiedziało na poniższe pytania, dodając również własne. To wspiera orientację przestrzenną, porządkowanie i porównywanie.

- Która planeta jest najdalej od Ziemi? Która jest najbliżej?
- Ile planet znajduje się między Ziemią a Słońcem? A między Ziemią a Saturnem?
- Gdybyś zatrzymywał się na każdej planecie po drodze, ile przystanków byłoby potrzebnych, aby dotrzeć do Neptuna i wrócić?

Wykorzystaj odległości między planetami do rozwijania rozumienia relacji przestrzennych. Zachęć dziecko do przedstawienia względnych odległości między planetami za pomocą kroków różnej długości. Użyj Słońca jako punktu początkowego i ustaw planety zgodnie z poniższymi wskazówkami:

- Merkury — 1 bardzo mały krok od Słońca
- Wenus — 1 bardzo mały krok od Merkurego
- Ziemia — 1 bardzo mały krok od Wenus
- Mars — 1 bardzo mały krok od Ziemi
- Pas asteroid — 1 normalny krok od Marsa
- Jowisz — 1 normalny krok + 1 bardzo mały krok od pasa asteroid
- Saturn — 5 normalnych kroków od Jowisza
- Uran — 10 normalnych kroków od Jowisza
- Neptun — 10 normalnych kroków od Urana

Wskazówki:

- Jeśli Twoje dziecko dobrze radzi sobie zarówno z dodawaniem, jak i odejmowaniem, tryb mieszany może być dla niego najlepszym wyzwaniem — jednak wcześniejsza gra w jednym z dwóch pierwszych trybów pomaga skupić się na ważnej umiejętności.
- Podczas gry w trybie odejmowania lub mieszanym dziecko może potrzebować pomocy przy prawidłowym ustawieniu kostek. Dzieci często układają działanie odejmowania z mniejszą liczbą na początku (na przykład 3 - 6). Jeśli tak się stanie, daj im czas na samodzielne znalezienie różnicy. Jeśli nie potrafią, przypomnij im, że w odejmowaniu większa liczba jest na pierwszym miejscu.
- Kropki na kostkach mogą pomóc dziecku korzystać ze strategii zwanej liczeniem dalej. Jeśli wyrzuci 4 i 3, możesz powiedzieć: „Zacznijmy od 4 i wykorzystajmy kropki do dalszego liczenia — 4... 5, 6, 7. To oznacza, że 4 + 3 = 7!" Tę samą strategię można wykorzystać przy odejmowaniu, które rozwija inną ważną umiejętność: liczenie wstecz. Jeśli dziecko wyrzuci 6 i 3, możesz powiedzieć: „Zacznijmy od większej liczby, 6, i liczmy wstecz, dotykając każdej kropki — 6... 5, 4, 3. To oznacza, że 6 - 3 = 3!"

Plus și Minus Misiuni Spațiale Instrucțiuni de joc

(RO)

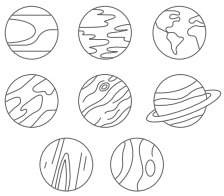
Număr de jucători: 1+

Abilitate: Adunare și scădere

Obiectiv:

Lucrați împreună folosind adunarea, scăderea sau o combinație a acestora pentru a aduce toți astronauții înapoi pe Pământ înainte ca asteroidul să ajungă acolo.

Ce este inclus:



8 planete



1 centură de asteroizi



1 soare



1 asteroid



1 lună



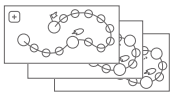
2 găuri de vierme



1 spațiu cosmic



6 astronauți



3 hărți de misiune



1 zar cu operații



2 zaruri cu numere

Înainte de a începe:

Alegeți modul de joc și asigurați-vă că folosiți harta de misiune potrivită pentru fiecare mod.

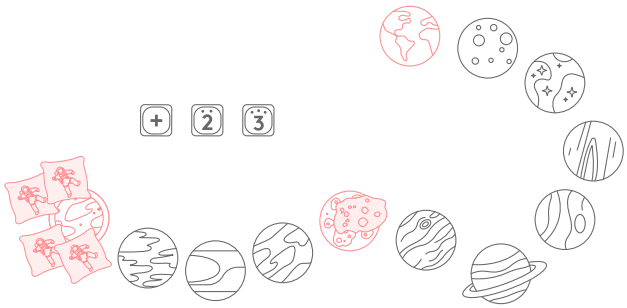
Ordinea recomandată este adunare, scădere, apoi modul mixt.

Poziția centurii de asteroizi (și a găurilor de vierme în modul mixt) se schimbă în fiecare mod.

Acest joc flexibil poate fi organizat pe podea sau pe masă pentru joc activ sau joc de masă.

Modul de adunare

Pregătire:



- Folosiți Harta Misiunii Plus ca ghid pentru amplasarea celor 12 corpuri cerești.
  - Spațiul cosmic este începutul — poziția 1 — iar Pământul este finalul, poziția 12.
  - Așezați centura de asteroizi pe poziția 5, cu asteroidul deasupra.
  - Planetele rămase, împreună cu Soarele și Luna, pot fi așezate în orice ordine de-a lungul traseului.
- Așezați 4 astronauți în spațiul cosmic pentru început.
- Așezați zarul cu operații cu simbolul + în sus în zona de joc, lângă zarurile cu numere.

Cum se joacă:

Cel mai tânăr jucător începe.

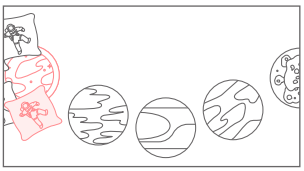
Pasul 1 | Aruncați zarurile

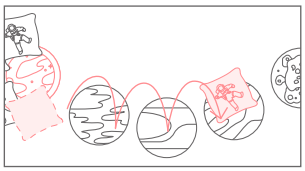




- Aruncați doar zarurile cu numere și lăsați zarul cu operații cu simbolul + în sus.
- Așezați zarurile astfel încât să puteți rezolva ecuația.

Pasul 2 | Deplasați-vă în funcție de rezultat





Exemplu: Dacă obțineți „2 + 1 = 3", mutați un astronaut cu 3 poziții.

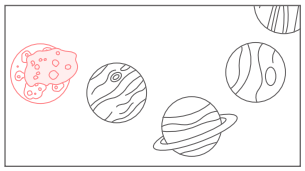
- Dacă obțineți două numere, adunați-le.
  - Alegeți un astronaut și mutați-l cu atâtea poziții spre Pământ.
- Dacă obțineți un asteroid, asteroidul se deplasează conform numărului de pe celălalt zar.

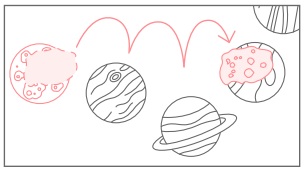


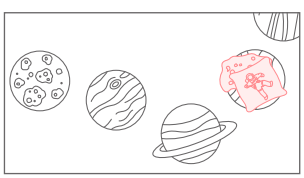
Dacă obțineți un asteroid

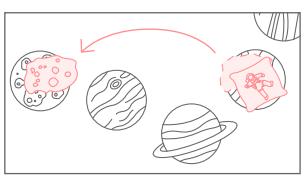


Mutați-l cu atâtea poziții









- Dacă astronautul vostru ajunge pe asteroid sau asteroidul ajunge pe un astronaut, cel peste care s-a ajuns se întoarce la centura de asteroizi.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când:

- Toți astronauții se întorc pe Pământ. Ați reușit! Misiune îndeplinită! SAU Asteroidul ajunge primul pe Pământ. Păcat! Încercați din nou.

  Notă: Astronautul nu trebuie să ajungă exact pe Pământ pentru a reveni acasă — orice număr egal sau mai mare decât numărul de poziții rămase până la Pământ este suficient.

Plus și Minus Misiuni Spațiale Instrucțiuni de joc

Număr de jucători: 1+
Abilitate: Adunare și scădere

(RO)

Modul de scădere

Pregătire:

- Folosiți Harta Misiunii Minus ca ghid pentru amplasarea celor 12 corpuri cerești.
  - Spațiul cosmic este începutul — poziția 1 — iar Pământul este finalul, poziția 12.
  - Așezați centura de asteroizi pe poziția 2, cu asteroidul deasupra.
  - Planetele rămase, împreună cu Soarele și Luna, pot fi așezate în orice ordine de-a lungul traseului.
- Așezați 4 astronauți în spațiul cosmic pentru început.
- Așezați zarul cu operații cu simbolul - în sus în zona de joc, lângă zarurile cu numere.



Cum se joacă:

Cel mai tânăr jucător începe.

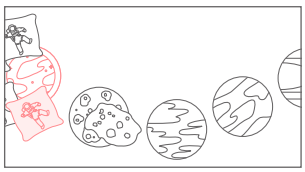
Pasul 1 | Aruncați zarurile

- Aruncați doar zarurile cu numere și lăsați zarul cu operații cu simbolul - în sus.
- Așezați zarurile astfel încât să puteți rezolva ecuația.



Pasul 2 | Deplasați-vă în funcție de rezultat

- Dacă obțineți două numere, scădeți numărul mai mic din cel mai mare.
  - Alegeți un astronaut și mutați-l cu atâtea poziții spre Pământ.



Exemplu: Dacă obțineți „4 - 1 = 3”, mutați un astronaut cu 3 poziții.

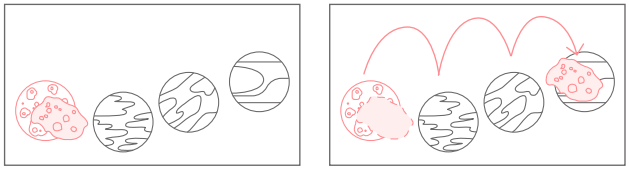
- Dacă obțineți un asteroid, asteroidul se deplasează conform numărului de pe celălalt zar.



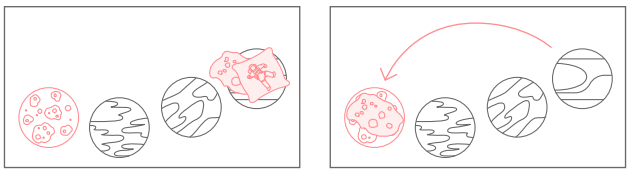
Dacă obțineți un asteroid



Mutați-l cu atâtea poziții



- Dacă astronautul vostru ajunge pe asteroid sau asteroidul ajunge pe un astronaut, cel peste care s-a ajuns se întoarce la centura de asteroizi.



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când:

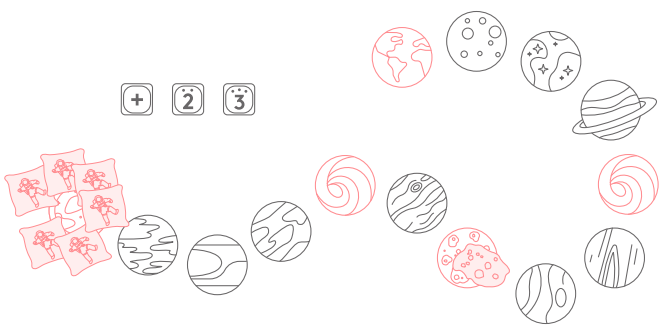
- Toți astronauții se întorc pe Pământ. Ați reușit! Misiune îndeplinită! SAU Asteroidul ajunge primul pe Pământ. Păcat! Încercați din nou.

  Notă: Astronautul nu trebuie să ajungă exact pe Pământ pentru a reveni acasă — orice număr egal sau mai mare decât numărul de poziții rămase până la Pământ este suficient.

Modul mixt

Pregătire:

- Folosiți Harta Misiunii Mixte ca ghid pentru amplasarea celor 12 corpuri cerești și a celor 2 găuri de vierme.
  - Spațiul cosmic este începutul — poziția 1 — iar Pământul este finalul, poziția 14.
  - Așezați centura de asteroizi pe poziția 7, cu asteroidul deasupra.
  - Așezați găurile de vierme pe pozițiile 5 și 10.
  - Planetele rămase, împreună cu Soarele și Luna, pot fi așezate în orice ordine de-a lungul traseului.
- Așezați 6 astronauți în spațiul cosmic pentru început.
- Așezați toate zarurile în apropiere, în zona de joc.



Plus și Minus Misiuni Spațiale Instrucțiuni de joc

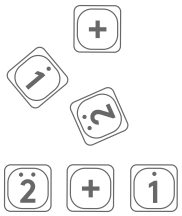
(RO)

Număr de jucători: 1+

Abilitate: Adunare și scădere

Cum se joacă:

Cel mai tânăr jucător începe.

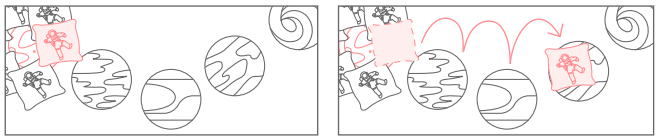


Pasul 1 | Aruncați zarurile

- Aruncați toate cele trei zaruri și așezați-le astfel încât să puteți rezolva ecuația.

Pasul 2 | Deplasați-vă în funcție de rezultat

- Dacă obțineți două numere, le puteți aduna sau puteți scădea numărul mai mic din cel mai mare.
    - Alegeți un astronaut și mutați-l cu atâtea poziții spre Pământ.



Exemplu: Dacă obțineți „2 + 1 = 3", mutați un astronaut cu 3 poziții.

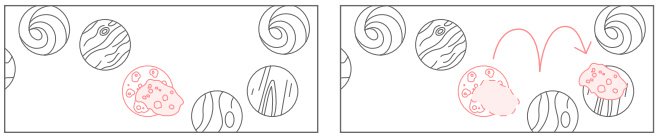
- Dacă obțineți un asteroid, asteroidul se deplasează conform numărului de pe celălalt zar.



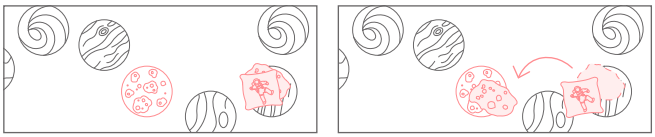
Dacă obțineți un asteroid



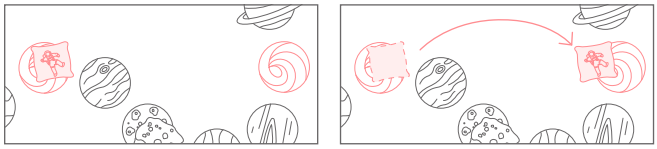
Mutați-l cu atâtea poziții



- Dacă astronautul vostru ajunge pe asteroid sau asteroidul ajunge pe un astronaut, cel peste care s-a ajuns se întoarce la centura de asteroizi.



- Dacă astronautul vostru ajunge exact pe prima gaură de vierme, treceți la cealaltă gaură de vierme.



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când:

- Toți astronauții se întorc pe Pământ. Ați reușit! Misiune îndeplinită!

  SAU

- Asteroidul ajunge primul pe Pământ. Păcat! Încercați din nou.

  Notă: Astronautul nu trebuie să ajungă exact pe Pământ pentru a reveni acasă — orice număr egal sau mai mare decât numărul de poziții rămase până la Pământ este suficient.

Alte modalități de joc:

Jucați o versiune competitivă — în oricare dintre cele trei moduri de joc — eliminând asteroidul din joc.

- Fiecare jucător alege o echipă de astronauți (roșii sau albaștri) și încearcă să-i aducă pe toți acasă înaintea celeilalte echipe.
- Pregătiți jocul folosind Harta Misiunii 3 și eliminați asteroidul din joc.
    - Dacă un jucător ajunge pe o poziție ocupată de un astronaut al celeilalte echipe, acel astronaut se întoarce la centura de asteroizi.
    - Dacă un jucător ajunge pe o poziție ocupată de DOI astronauți ai celeilalte echipe, ambii se întorc la centura de asteroizi.

Activități suplimentare:

Folosiți ordinea planetelor pentru a încuraja discuțiile despre matematică. Arătați-i copilului cum să folosească Harta Sistemului Solar din interiorul capacului cutiei pentru a așeza planetele în ordinea corectă pe podea. Apoi invitați-l să stea lângă Pământ și să răspundă la întrebările de mai jos, adăugând și unele proprii. Acest lucru dezvoltă orientarea spațială, secvențierea și compararea.

- Care planetă este cea mai îndepărtată de Pământ? Care este cea mai apropiată?
- Câte planete sunt între Pământ și Soare? Dar între Pământ și Saturn?
- Dacă v-ați opri la fiecare planetă de pe traseu, de câte opriri ați avea nevoie pentru a ajunge la Neptun și înapoi?

Folosiți distanțele dintre planete pentru a dezvolta înțelegerea relațiilor spațiale. Invitați copilul să reprezinte distanțele relative dintre planete folosind pași de diferite dimensiuni. Folosiți Soarele ca punct de plecare și așezați fiecare planetă astfel:

- Mercur — 1 pas foarte mic de la Soare
- Venus — 1 pas foarte mic de la Mercur
- Pământ — 1 pas foarte mic de la Venus
- Marte — 1 pas foarte mic de la Pământ
- Centura de asteroizi — 1 pas normal de la Marte
- Jupiter — 1 pas normal + 1 pas foarte mic de la centura de asteroizi
- Saturn — 5 pași normali de la Jupiter
- Uranus — 10 pași normali de la Jupiter
- Neptun — 10 pași normali de la Uranus

Sfaturi pentru succes:

- Dacă copilul vostru se simte confortabil atât cu adunarea, cât și cu scăderea, modul mixt poate reprezenta provocarea potrivită — însă jocul într-unul dintre primele două moduri îl ajută să se concentreze asupra unei abilități importante.
- Atunci când jucați în modul de scădere sau în modul mixt, copilul vostru poate avea nevoie de ajutor pentru a așeza corect zarurile. Copiii formează adesea o ecuație de scădere cu numărul mai mic primul (de exemplu, 3 - 6). Dacă se întâmplă acest lucru, lăsați-i timp să încerce să găsească diferența. Dacă nu reușește, amintiți-i că în scădere numărul mai mare vine primul.
- Punctele de pe zaruri îl pot ajuta pe copil să folosească o strategie numită numărare înainte. Dacă obține 4 și 3, puteți spune: „Să începem de la 4 și să folosim punctele pentru a continua să numărăm — 4... 5, 6, 7. Asta înseamnă că 4 + 3 = 7!" Aceeași strategie poate fi folosită și pentru scădere, care implică o altă abilitate importantă: numărarea înapoi. Dacă copilul obține 6 și 3, puteți spune: „Să începem cu numărul mai mare, 6, și să numărăm înapoi atingând fiecare punct — 6... 5, 4, 3. Asta înseamnă că 6 - 3 = 3!"

Plus a Mínus Vesmírne misie Pokyny k hre

(SK)

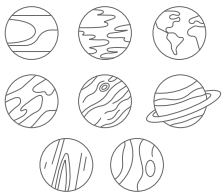
Číslo igralcev: 1+

Zručnosť: Sčítanie a odčítanie

Cieľ:

Spolupracujte pomocou sčítania, odčítania alebo ich kombinácie, aby ste dostali všetkých astronautov späť na Zem skôr, než tam dorazí asteroid.

Obsah balenia:



8 planét



1 pás asteroidov



1 asteroid



2 červie diery



1 slnko



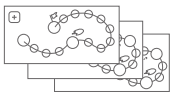
1 mesiac



1 vesmír



6 astronautov



3 mapy misií



1 kocka s operáciami



2 číselné kocky

Pred začiatkom:

Vyberte si herný režim a uistite sa, že používate správnu mapu misie pre daný režim.

Odporúčané poradie je sčítanie, odčítanie a potom zmiešaný režim.

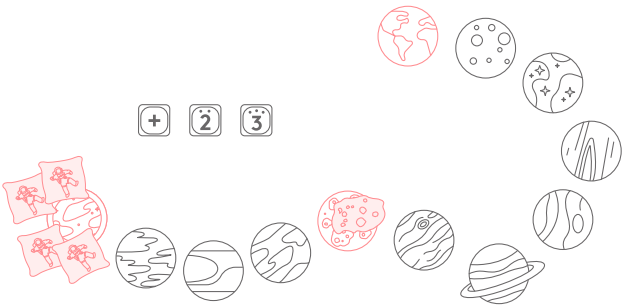
Umiestnenie pásu asteroidov (a červích dier v zmiešanom režime) sa v jednotlivých režimoch mení.

Túto flexibilnú hru môžete pripraviť na podlahe alebo na stole ako pohybovú alebo stolovú hru.

Režim sčítania

Príprava:

- Použite mapu misie Plus ako sprievodcu pri rozmiestnení 12 vesmírnych telies.
  - Vesmír je začiatok — pozícia 1 — a Zem je cieľ, pozícia 12.
  - Umiestnite pás asteroidov na pozíciu 5 s asteroidom navrchu.
  - Zostávajúce planéty spolu so Slnkom a Mesiacom môžete umiestniť v ľubovoľnom poradí pozdĺž trasy.
- Na začiatok umiestnite do vesmíru 4 astronautov.
- Položte kocku s operáciami so symbolom + nahor do hernej oblasti vedľa číselných kociek.



Ako hrať:

Začína najmladší hráč.

Krok 1 | Hoďte kockami

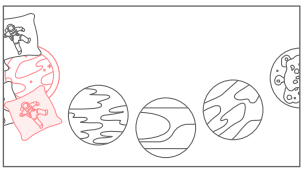


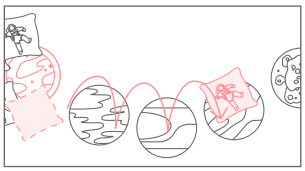


- Hoďte iba číselnými kockami a nechajte kocku s operáciami so symbolom + nahor.
- Usporiadajte kocky tak, aby ste mohli vyriešiť rovnicu.

Krok 2 | Posuňte sa podľa hodu

- Ak hodíte dve čísla, spočítajte ich.
  - Vyberte jedného astronauta a posuňte ho o tento počet polí smerom k Zemi.





Príklad: Ak hodíte „2 + 1 = 3“, posuňte astronauta o 3 polia.

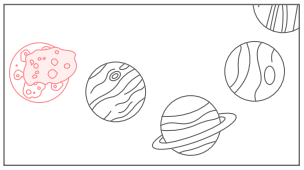
- Ak hodíte asteroid, asteroid sa pohybuje podľa čísla na druhej kocke.

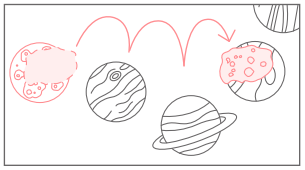


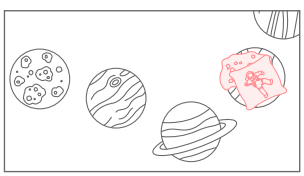
Ak hodíte asteroid

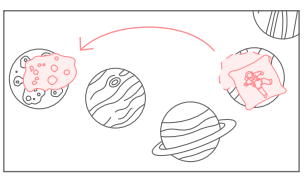


Posuňte ho o toľko polí









- Ak váš astronaut pristane na asteroide alebo asteroid na astronautovi, ten, na ktorom sa pristálo, sa vracia k pásu asteroidov.

Ukončenie hry:

Hra sa končí, keď:

- Všetci astronauti sa vrátia na Zem. Podarilo sa vám to! Misia splnená! ALEBO Asteroid dorazí na Zem ako prvý. Škoda! Skúste to znova.

  Poznámka: Astronaut nemusí pristáť presne na Zemi — stačí číslo rovné alebo väčšie než počet zostávajúcich polí.

Plus a Mínus Vesmírne misie Pokyny k hre

Počet hráčov: 1+

Zručnosť: Sčítanie a odčítanie

(SK)

Režim odčítania

Príprava:

- Použite mapu misie Mínus ako sprievodcu pri rozmiestnení 12 vesmírnych telies.
  - Vesmír je začiatok — pozícia 1 — a Zem je cieľ, pozícia 12.
  - Umiestnite pás asteroidov na pozíciu 2 s asteroidom navrchu.
  - Zostávajúce planéty spolu so Slnkom a Mesiacom môžete umiestniť v ľubovoľnom poradí pozdĺž trasy.
- Na začiatok umiestnite do vesmíru 4 astronautov.
- Položte kocku s operáciami so symbolom - nahor do hernej oblasti vedľa číselných kociek.



Ako hrať:

Začína najmladší hráč.

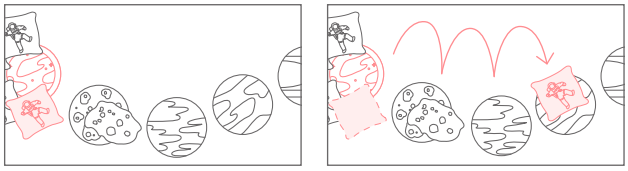
Krok 1 | Hoďte kockami

- Hoďte iba číselnými kockami a nechajte kocku s operáciami so symbolom - nahor.
- Usporiadajte kocky tak, aby ste mohli vyriešiť rovnicu.



Krok 2 | Posuňte sa podľa hodu

- Ak hodíte dve čísla, odčítajte menšie číslo od väčšieho.
  - Vyberte jedného astronauta a posuňte ho o tento počet polí smerom k Zemi.



Príklad: Ak hodíte „4 - 1 = 3“, posuňte astronauta o 3 polia.

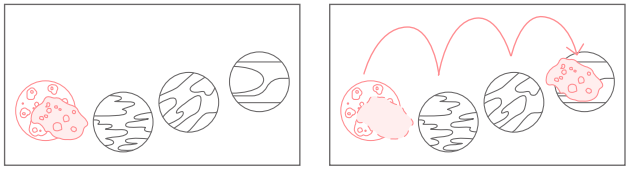
- Ak hodíte asteroid, asteroid sa pohybuje podľa čísla na druhej kocke.



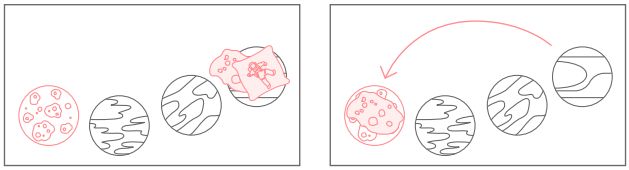
Ak hodíte asteroid



Posuňte ho o toľko polí



- Ak váš astronaut pristane na asteroide alebo asteroid na astronautovi, ten, na ktorom sa pristálo, sa vracia k pásu asteroidov.



Ukončenie hry:

Hra sa končí, keď:

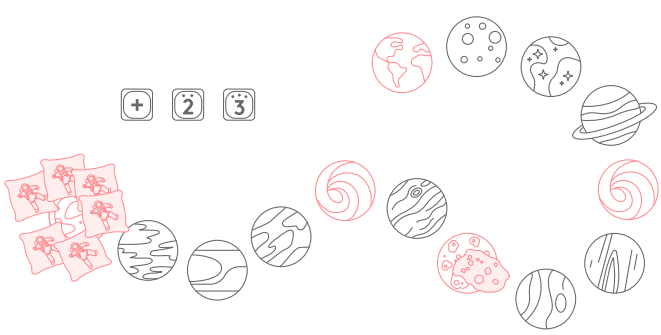
- Všetci astronauti sa vrátia na Zem. Podarilo sa vám to! Misia splnená! ALEBO Asteroid dorazí na Zem ako prvý. Škoda! Skúste to znova.

  Poznámka: Astronaut nemusí pristáť presne na Zemi — stačí číslo rovné alebo väčšie než počet zostávajúcich polí.

Zmiešaný režim

Príprava:

- Použite mapu Zmiešanej misie ako sprievodcu pri rozmiestnení 12 vesmírnych telies a 2 červích dier.
  - Vesmír je začiatok — pozícia 1 — a Zem je cieľ, pozícia 14.
  - Umiestnite pás asteroidov na pozíciu 7 s asteroidom navrchu.
  - Umiestnite červie diery na pozície 5 a 10.
  - Zostávajúce planéty spolu so Slnkom a Mesiacom môžete umiestniť v ľubovoľnom poradí pozdĺž trasy.
- Na začiatok umiestnite do vesmíru 6 astronautov.
- Položte všetky kocky do hernej oblasti nablízku.



Plus a Mínus Vesmírne misie Pokyny k hre

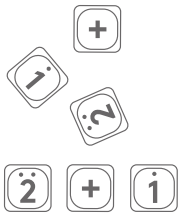
(SK)

Število igralcev: 1+

Zručnosť: Sčítanie a odčítanie

Ako hrať:

Začína najmladší hráč.

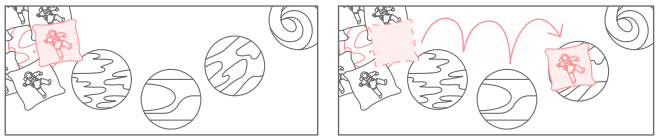


Krok 1 | Hoďte kockami

- Hoďte všetkými tromi kockami a usporiadajte ich tak, aby ste mohli vyriešiť rovnicu.

Krok 2 | Posuňte sa podľa hodu

- Ak hodíte dve čísla, môžete ich sčítať alebo odčítať menšie od väčšieho.
    - Vyberte jedného astronauta a posuňte ho o tento počet polí smerom k Zemi.



Príklad: Ak hodíte „2 + 1 = 3“, posuňte astronauta o 3 polia.

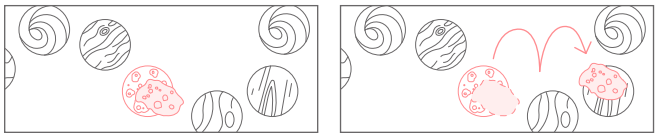
- Ak hodíte asteroid, asteroid sa pohybuje podľa čísla na druhej kocke.



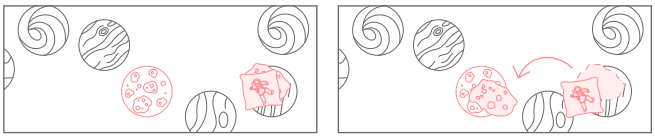
Ak hodíte asteroid



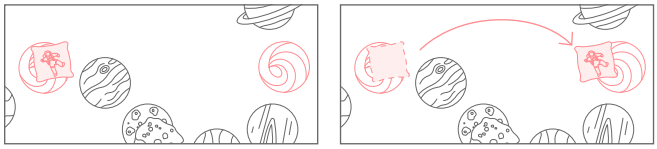
Posuňte ho o toľko polí



- Ak váš astronaut pristane na asteroide alebo asteroid na astronautovi, ten, na ktorom sa pristálo, sa vracia k pásu asteroidov.



- Ak váš astronaut pristane presne na prvej červej diere, presuňte sa do druhej červej diery.



Ukončenie hry:

Hra sa končí, keď:

- Všetci astronauti sa vrátia na Zem. Podarilo sa vám to! Misia splnená!

ALEBO

- Asteroid dorazí na Zem ako prvý. Škoda! Skúste to znova.

Poznámka: Astronaut nemusí pristáť presne na Zemi — stačí číslo rovné alebo väčšie než počet zostávajúcich polí.

Ďalšie spôby hrania:

Zahrajte si súťažnú verziu — v ktoromkoľvek z troch herných režimov — odstránením asteroidu zo hry.

- Každý hráč si vyberie tím astronautov (červený alebo modrý) a preteká sa, kto dostane všetkých svojich astronautov domov skôr než druhý tím.
- Pripravte hru podľa Mapy misie 3 a odstráňte asteroid zo hry.
    - Ak hráč pristane na poli obsadenom astronautom druhého tímu, tento astronaut sa vracia k pásu asteroidov.
    - Ak hráč pristane na poli obsadenom DVOMA astronautmi druhého tímu, obaja sa vracajú k pásu asteroidov.

Ďalšie aktivity:

Použite poradie planét na podporu matematických rozhovorov. Ukážte dieťaťu, ako použiť mapu Slnečnej sústavy na vnútornej strane veka krabice na správne rozloženie planét na podlahe. Potom ho vyzvite, aby sa postavilo pri Zem a odpovedalo na otázky nižšie, prípadne pridalo vlastné. To podporuje priestorové vnímanie, radenie a porovnávanie.

- Ktorá planéta je najďalej od Zeme? Ktorá je najbližšie?
- Koľko planét je medzi Zemou a Slnkom? A medzi Zemou a Saturnom?
- Ak by ste sa zastavili na každej planéte po ceste, koľko zastávok by bolo potrebných na cestu k Neptúnu a späť?

Použite vzdialenosti medzi planétami na rozvoj chápania priestorových vzťahov. Vyzvite dieťa, aby pomocou krokov rôznych veľkostí znázornilo relatívne vzdialenosti medzi planétami. Použite Slnko ako východiskový bod a umiestnite planéty takto:

- Merkúr — 1 veľmi malý krok od Slnka
- Venuša — 1 veľmi malý krok od Merkúra
- Zem — 1 veľmi malý krok od Venuše
- Mars — 1 veľmi malý krok od Zeme
- Pás asteroidov — 1 bežný krok od Marsu
- Jupiter — 1 bežný krok + 1 veľmi malý krok od pásu asteroidov
- Saturn — 5 bežných krokov od Jupitera
- Urán — 10 bežných krokov od Jupitera
- Neptún — 10 bežných krokov od Uránu

Tipy pre úspech:

- Ak sa vaše dieťa cíti pohodlne pri oboch operáciách, zmiešaný režim môže predstavovať najvhodnejšiu výzvu — ale hranie jedného z prvých dvoch režimov mu pomôže sústrediť sa na dôležitú zručnosť.
- Pri hraní režimu odčítania alebo zmiešaného režimu môže vaše dieťa potrebovať pomoc so správnym usporiadaním kociek. Deti často vytvoria odčítaciu rovnicu s menším číslom na prvom mieste (napríklad 3 - 6). Ak sa to stane, dajte im čas pokúsiť sa nájsť rozdiel samostatne. Ak sa im to nepodarí, pripomeňte im, že pri odčítaní je väčšie číslo na prvom mieste.
- Bodky na kockách môžu pomôcť dieťaťu používať stratégiu nazývanú počítanie ďalej. Ak hodí 4 a 3, môžete povedať: „Začnime na čísle 4 a pomocou bodiek pokračujme v počítaní — 4... 5, 6, 7. To znamená, že 4 + 3 = 7!“ Rovnakú stratégiu možno použiť aj pri odčítaní, ktoré zahŕňa ďalšiu dôležitú zručnosť: počítanie späť. Ak vaše dieťa hodí 6 a 3, môžete povedať: „Začnime väčším číslom, 6, a počítajme späť, pričom sa dotkneme každej bodky — 6... 5, 4, 3. To znamená, že 6 - 3 = 3!“

Plus in Minus Vesoljske misije Navodila za igro

(SL)

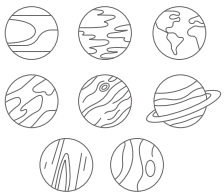
Število igralcev: 1+

Spretnost: Seštevanje in odštevanje

Cilj:

Sodelujte z uporabo seštevanja, odštevanja ali kombinacije obojega, da vse astronavte vrnete na Zemljo, preden tja prispe asteroid.

Kaj je vključeno:



8 planetov



1 asteroidni pas



1 asteroid



2 črvini



1 sonce



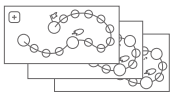
1 luna



1 vesolje



6 astronavtov



3 kartice misij



1 operacijska kocka



2 številski kocki

Pred začetkom:

Izberite način igre in poskrbite, da boste uporabili ustrezno kartico misije za vsak način.

Priporočeno zaporedje je seštevanje, odštevanje in nato mešani način.

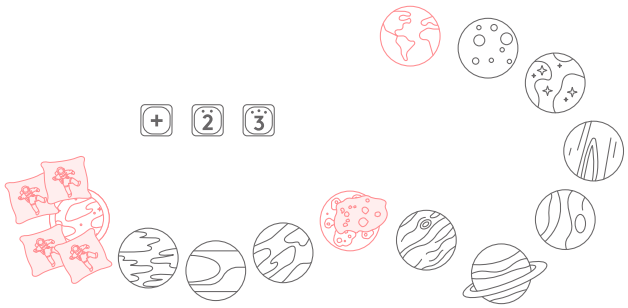
Položaj asteroidnega pasu (in črvin v mešanem načinu) se spreminja glede na način igre.

To prilagodljivo igro lahko pripravite na tleh ali na mizi za gibalno ali namizno igro.

Način seštevanja

Priprava:

- Uporabite kartico misije Plus kot vodilo za postavitev 12 nebesnih teles.
  - Vesolje je začetno polje – polje 1 – Zemlja pa cilj, polje 12.
  - Postavite asteroidni pas na polje 5 in asteroid nanj.
  - Preostale planete skupaj s Soncem in Luno lahko razporedite v poljubnem vrstnem redu vzdolž poti.
- Za začetek postavite 4 astronavte v vesolje.
- Postavite operacijsko kocko s simbolom + navzgor v igralno območje blizu številskih kock.



Kako igrati:

Najmlajši igralec začne prvi.

Korak 1 | Vrzi kocke

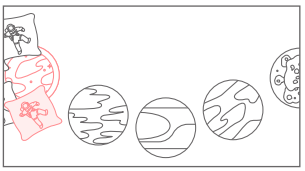
- Vrzi samo številski kocki in pusti operacijsko kocko s simbolom + navzgor.
- Razporedi kocke tako, da lahko rešiš enačbo.

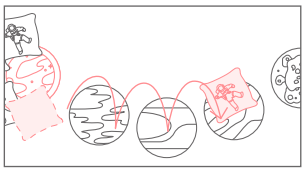




Korak 2 | Premakni se glede na met

- Če vržeš dve številki, ju seštej.
  - Izberi enega astronavta in ga premakni za toliko polj proti Zemlji.





Primer: Če vržeš »2 + 1 = 3«, premakni astronavta za 3 polja.

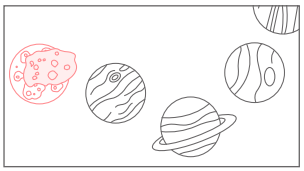
- Če vržeš asteroid, se asteroid premakne glede na številko na drugi kocki.

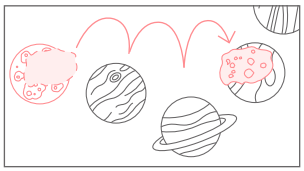


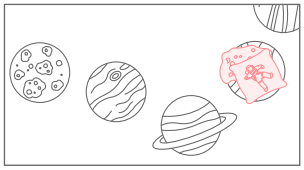
Če vržeš asteroid

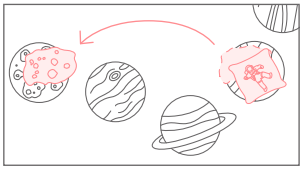


Premakni ga za toliko polj









- Če tvoj astronavt pristane na asteroidu ali asteroid pristane na astronavtu, se tisti, na katerem se pristane, vrne k asteroidnemu pasu.

Konec igre:

Igra se konča, ko:

- Se vsi astronavti vrnejo na Zemljo. Uspelo vam je! Misija je opravljena! ALI Asteroid prvi doseže Zemljo. Ojoj! Poskusite znova.

  Opomba: Astronavtu ni treba pristati natanko na Zemlji, da pride domov – zadostuje katerokoli število, ki je enako ali večje od števila preostalih polj do Zemlje.

Plus in Minus Vesoljske misije Navodila za igro

(SL)

Število igralcev: 1+

Spretnost: Seštevanje in odštevanje

Način odštevanja

Priprava:

- Uporabite kartico misije Minus kot vodilo za postavitev 12 nebesnih teles.
  - Vesolje je začetno polje – polje 1 – Zemlja pa cilj, polje 12.
  - Postavite asteroidni pas na polje 2 in asteroid nanj.
  - Preostale planete skupaj s Soncem in Luno lahko razporedite v poljubnem vrstnem redu vzdolž poti.
- Za začetek postavite 4 astronavte v vesolje.
- Postavite operacijsko kocko s simbolom - navzgor v igralno območje blizu številskih kock.





Kako igrati:

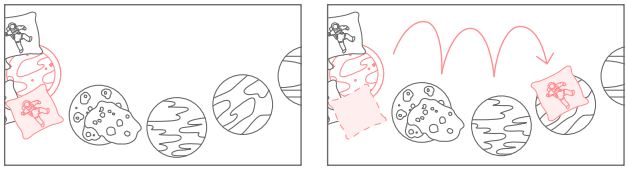
Najmlajši igralec začne prvi.

Korak 1 | Vrzi kocke

- Vrzi samo številski kocki in pusti operacijsko kocko s simbolom - navzgor.
- Razporedi kocke tako, da lahko rešiš enačbo.

Korak 2 | Premakni se glede na met

- Če vržeš dve številki, odštej manjše število od večjega.
  - Izberi enega astronavta in ga premakni za toliko polj proti Zemlji.



Primer: Če vržeš »4 - 1 = 3«, premakni astronavta za 3 polja.

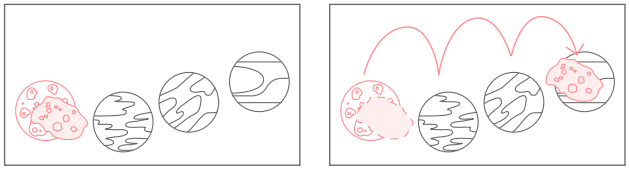
- Če vržeš asteroid, se asteroid premakne glede na številko na drugi kocki.



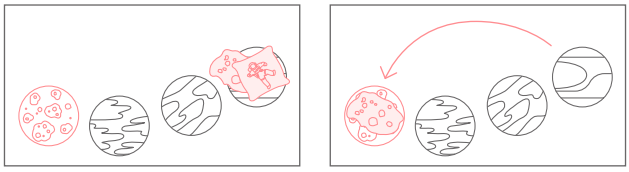
Če vržeš asteroid



Premakni ga za toliko polj



- Če tvoj astronavt pristane na asteroidu ali asteroid pristane na astronavtu, se tisti, na katerem se pristane, vrne k asteroidnemu pasu.



Konec igre:

Igra se konča, ko:

- Se vsi astronavti vrnejo na Zemljo. Uspelo vam je! Misija je opravljena! ALI Asteroid prvi doseže Zemljo. Ojoj! Poskusite znova.

  Opomba: Astronavtu ni treba pristati natanko na Zemlji, da pride domov – zadostuje katerokoli število, ki je enako ali večje od števila preostalih polj do Zemlje.

Mešani način

Priprava:

- Uporabite kartico Mešane misije kot vodilo za postavitev 12 nebesnih teles in 2 črvin.
  - Vesolje je začetno polje – polje 1 – Zemlja pa cilj, polje 14.
  - Postavite asteroidni pas na polje 7 in asteroid nanj.
  - Postavite črvini na polji 5 in 10.
  - Preostale planete skupaj s Soncem in Luno lahko razporedite v poljubnem vrstnem redu vzdolž poti.
- Za začetek postavite 6 astronavtov v vesolje.
- Vse kocke postavite v bližino igralnega območja.



Plus in Minus Vesoljske misije Navodila za igro

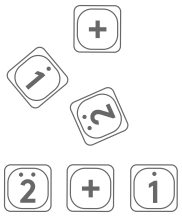
(SL)

Število igralcev: 1+

Spretnost: Seštevanje in odštevanje

Kako igrati:

Najmlajši igralec začne prvi.

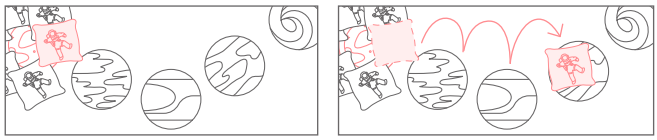


Korak 1 | Vrzi kocke

- Vrzi vse tri kocke in jih razporedi tako, da lahko rešiš enačbo.

Korak 2 | Premakni se glede na met

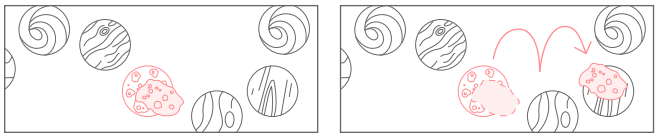
- Če vržeš dve številki, ju lahko sešteješ ali odšteješ manjše število od večjega.
    - Izberi enega astronavta in ga premakni za toliko polj proti Zemlji.



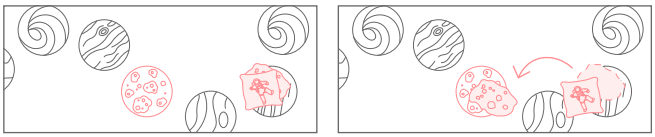
Primer: Če vržeš »2 + 1 = 3«, premakni astronavta za 3 polja.

- Če vržeš asteroid, se asteroid premakne glede na številko na drugi kocki.

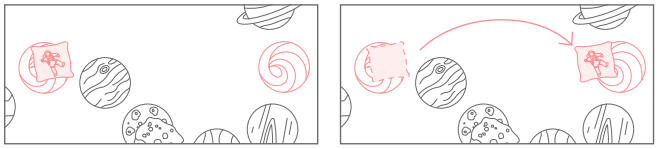




- Če tvoj astronavt pristane na asteroidu ali asteroid pristane na astronavtu, se tisti, na katerem se pristane, vrne k asteroidnemu pasu.



- Če tvoj astronavt pristane natanko na prvi črvini, se premakni do druge črvine.



Konec igre:

Igra se konča, ko:

- Se vsi astronavti vrnejo na Zemljo. Uspelo vam je! Misija je opravljena!

  ALI

- Asteroid prvi doseže Zemljo. Ojoj! Poskusite znova.

  Opomba: Astronavtu ni treba pristati natanko na Zemlji, da pride domov – zadostuje katerokoli število, ki je enako ali večje od števila preostalih polj do Zemlje.

Dodatni načini igranja:

Igrajte tekmovalno različico – v katerem koli od treh načinov igre – tako, da odstranite asteroid iz igre.

- Vsak igralec izbere ekipo astronavtov (rdečo ali modro) in tekmuje, kdo bo vse svoje astronavte vrnil domov pred drugo ekipo.
- Pripravite igro s kartico Misija 3 in odstranite asteroid iz igre.
    - Če igralec pristane na polju, ki ga zaseda astronavt druge ekipe, se ta astronavt vrne k asteroidnemu pasu.
    - Če igralec pristane na polju, ki ga zasedata DVA astronavta druge ekipe, se oba vrneta k asteroidnemu pasu.

Additional Activities:

Uporabite vrstni red planetov za spodbujanje matematičnih pogovorov. Otroku pokažite, kako uporabiti zemljevid Osončja na notranji strani pokrova škatle za razporeditev planetov v pravilnem vrstnem redu na tleh. Nato ga povabite, da stoji pri Zemlji in odgovori na spodnja vprašanja ter si izmisli še svoja. To podpira prostorsko predstavo, razumevanje zaporedja in primerjanje.

- Kateri planet je najbolj oddaljen od Zemlje? Kateri je najbližji?
- Koliko planetov je med Zemljo in Soncem? Kaj pa med Zemljo in Saturnom?
- Če bi se ustavili na vsakem planetu na poti, koliko postankov bi potrebovali, da bi prišli do Neptuna in nazaj?

Uporabite razdalje med planeti za razvijanje razumevanja prostorskih odnosov. Otroka spodbudite, da s koraki različnih dolžin prikaže relativne razdalje med planeti. Uporabite Sonce kot izhodišče in planete postavite takole:

- Merkur – 1 zelo majhen korak od Sonca
- Venera – 1 zelo majhen korak od Merkurja
- Zemlja – 1 zelo majhen korak od Venere
- Mars – 1 zelo majhen korak od Zemlje
- Asteroidni pas – 1 običajen korak od Marsa
- Jupiter – 1 običajen korak + 1 zelo majhen korak od asteroidnega pasu
- Saturn – 5 običajnih korakov od Jupitra
- Uran – 10 običajnih korakov od Jupitra
- Neptun – 10 običajnih korakov od Urana

Nasveti za uspeh:

- Če je vaš otrok samozavesten pri seštevanju in odštevanju, je mešani način morda najprimernejši izziv – vendar igranje enega od prvih dveh načinov pomaga osredotočiti pozornost na pomembno spretnost.
- Pri igranju načina odštevanja ali mešanega načina bo otrok morda potreboval pomoč pri pravilni razporeditvi kock. Otroci pogosto sestavijo odštevalno enačbo tako, da najprej postavijo manjše število (na primer 3 - 6). Če se to zgodi, jim dajte čas, da sami poskusijo najti razliko. Če jim ne uspe, jih spomnite, da pri odštevanju najprej stoji večje število.
- Pike na kockah lahko otroku pomagajo uporabiti strategijo, imenovano štetje naprej. Če vrže 4 in 3, lahko rečete: »Začnimo pri 4 in uporabimo pike za nadaljnje štetje – 4... 5, 6, 7. To pomeni, da je 4 + 3 = 7!« Enako strategijo lahko uporabite tudi pri odštevanju, ki vključuje še eno pomembno spretnost: štetje nazaj. Če otrok vrže 6 in 3, lahko rečete: »Začnimo z večjim številom, 6, in štejmo nazaj, medtem ko se dotikamo vsake pike – 6... 5, 4, 3. To pomeni, da je 6 - 3 = 3!«

Plus och Minus Rymduppdrag Spelinstruktioner

(SV)

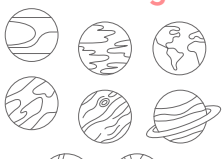
Antal spelare: 1+

Färdighet: Addition och subtraktion

Mål:

Arbeta tillsammans med hjälp av addition, subtraktion eller en kombination av båda för att få alla astronauter tillbaka till jorden innan asteroiden når dit.

Vad som ingår:



8 planeter



1 asteroidbälte



1 asteroid



2 maskhål



1 sol



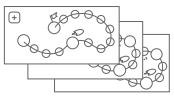
1 måne



1 rymden



6 astronauter



3 uppdragskort



1 operationstärning



2 siffertärningar

Innan ni börjar:

Bestäm vilket spelläge ni vill spela och se till att använda rätt uppdragskort för varje läge.

Den rekommenderade ordningen är addition, subtraktion och sedan blandat läge.

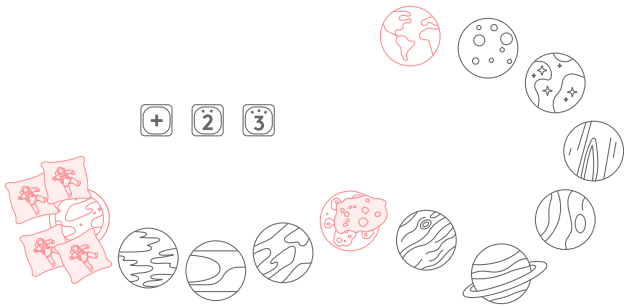
Asteroidbältets placering (och maskhålen i blandat läge) ändras mellan de olika lägena.

Detta flexibla spel kan spelas på golvet eller på ett bord för både rörelselek och brädspel.

Additionsläge

Förberedelse:

- Använd Plus-uppdragskortet som vägledning för att placera ut de 12 himlakropparna.
  - Rymden är startpunkten – ruta 1 – och jorden är målet, ruta 12.
  - Placera asteroidbältet på ruta 5 med asteroiden ovanpå.
  - De återstående planeterna samt solen och månen kan placeras i valfri ordning längs banan.
- Placera 4 astronauter i rymden för att börja.
- Placera operationstärningen med + uppåt i spelområdet nära siffertärningarna.



Hur man spelar:

Den yngsta spelaren börjar.

Steg 1 | Kasta tärningarna

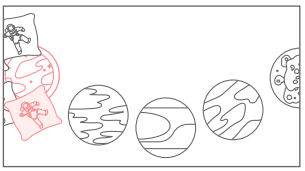
- Kasta endast siffertärningarna och låt operationstärningen ligga med + uppåt.
- Placera tärningarna så att ni kan lösa ekvationen.

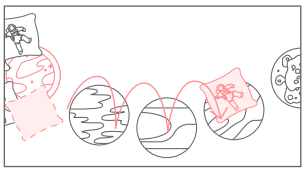




Steg 2 | Flytta utifrån ditt kast

- Om du får två tal, addera dem.
  - Välj en astronaut och flytta den så många rutor mot jorden.





Exempel: Om du får ”2 + 1 = 3”, flytta en astronaut 3 rutor.

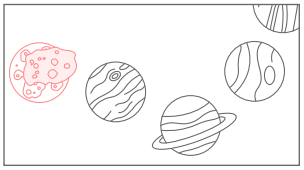
- Om du får en asteroid flyttas asteroiden enligt talet på den andra tärningen.

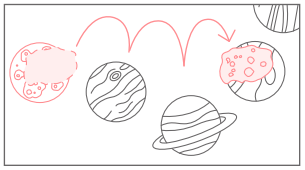


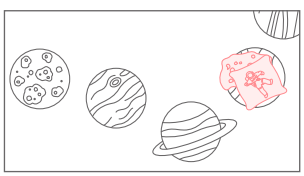
Om du får en asteroid

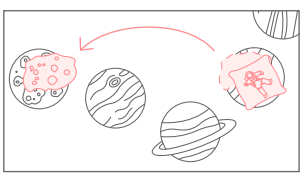


Flytta den så här många rutor









- Om din astronaut landar på asteroiden eller asteroiden landar på en astronaut skickas den som blivit landad på tillbaka till asteroidbältet.

Avsluta spelet:

Spelet slutar när:

- Alla astronauter kommer tillbaka till jorden. Ni klarade det! Uppdraget är slutfört! ELLER Asteroiden når jorden först. Ojdå! Försök igen.

  Obs: Astronauten behöver inte landa exakt på jorden för att komma hem – vilket tal som helst som är lika med eller större än antalet återstående rutor räcker.

Plus och Minus Rymduppdrag Spelinstruktioner

(SV)

Antal spelare: 1+

Färdighet: Addition och subtraktion

Subtraktionsläge

Förberedelse:

- Använd Minus-uppdragskortet som vägledning för att placera ut de 12 himlakropparna.
  - Rymden är startpunkten – ruta 1 – och jorden är målet, ruta 12.
  - Placera asteroidbältet på ruta 2 med asteroiden ovanpå.
  - De återstående planeterna samt solen och månen kan placeras i valfri ordning längs banan.
- Placera 4 astronauter i rymden för att börja.
- Placera operationstärningen med - uppåt i spelområdet nära siffertärningarna.

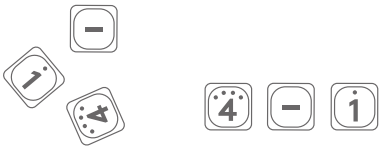


Hur man spelar:

Den yngsta spelaren börjar.

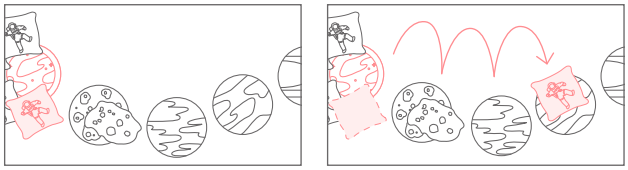
Steg 1 | Kasta tärningarna

- Kasta endast siffertärningarna och låt operationstärningen ligga med - uppåt.
- Placera tärningarna så att ni kan lösa ekvationen.



Steg 2 | Flytta utifrån ditt kast

- Om du får två tal, subtrahera det mindre talet från det större.
  - Välj en astronaut och flytta den så många rutor mot jorden.



Exempel: Om du får ”4 - 1 = 3”, flytta en astronaut 3 rutor.

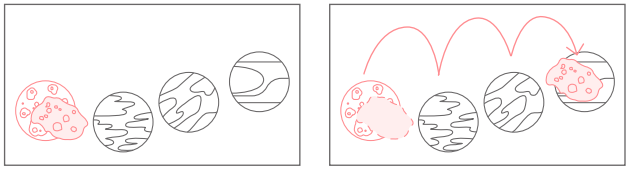
- Om du får en asteroid flyttas asteroiden enligt talet på den andra tärningen.



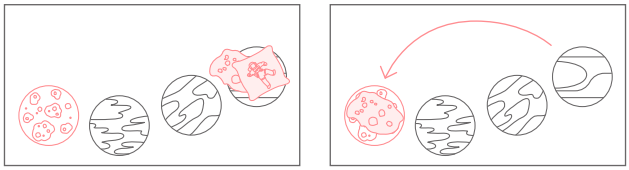
Om du får en asteroid



Flytta den så här många rutor



- Om din astronaut landar på asteroiden eller asteroiden landar på en astronaut skickas den som blivit landad på tillbaka till asteroidbältet.



Avsluta spelet:

Spelet slutar när:

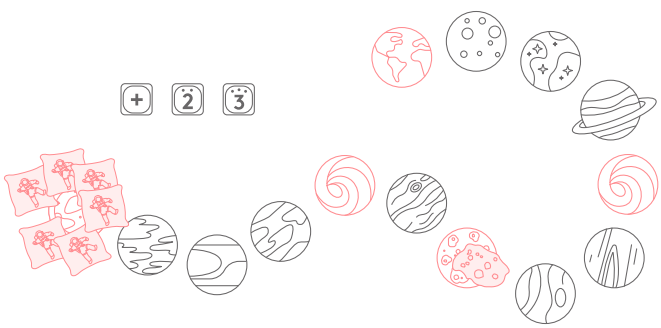
- Alla astronauter kommer tillbaka till jorden. Ni klarade det! Uppdraget är slutfört! ELLER Asteroiden når jorden först. Ojdå! Försök igen.

  Obs: Astronauten behöver inte landa exakt på jorden för att komma hem – vilket tal som helst som är lika med eller större än antalet återstående rutor räcker.

Blandat läge

Förberedelse:

- Använd det Blandade uppdragskortet som vägledning för att placera ut de 12 himlakropparna och 2 maskhål.
  - Rymden är startpunkten – ruta 1 – och jorden är målet, ruta 14.
  - Placera asteroidbältet på ruta 7 med asteroiden ovanpå.
  - Placera maskhålen på ruta 5 och 10.
  - De återstående planeterna samt solen och månen kan placeras i valfri ordning längs banan.
- Placera 6 astronauter i rymden för att börja.
- Placera alla tärningar i närheten av spelområdet.



Plus och Minus Rymduppdrag Spelinstruktioner

(SV)

Antal spelare: 1+

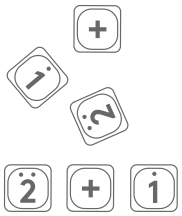
Färdighet: Addition och subtraktion

Hur man spelar:

Den yngsta spelaren börjar.

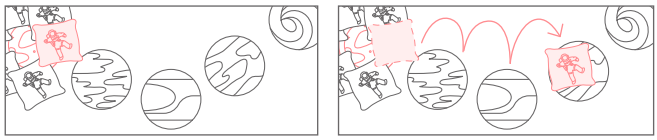
Steg 1 | Kasta tärningarna

- Kasta alla tre tärningarna och placera dem så att ni kan lösa ekvationen.



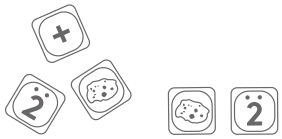
Steg 2 | Flytta utifrån ditt kast

- Om du får två tal kan du antingen addera dem eller subtrahera det mindre från det större.
    - Välj en astronaut och flytta den så många rutor mot jorden.

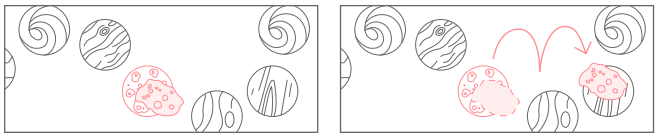


Exempel: Om du får "2 + 1 = 3", flytta en astronaut 3 rutor.

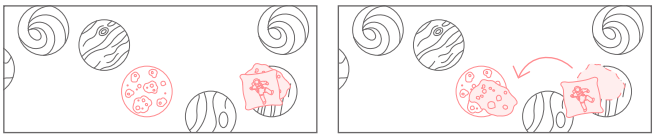
- Om du får en asteroid flyttas asteroiden enligt talet på den andra tärningen.



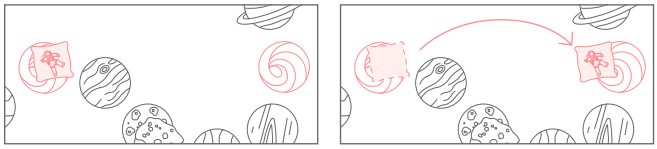
Om du får en asteroid **Flytta den så här många rutor**



- Om din astronaut landar på asteroiden eller asteroiden landar på en astronaut skickas den som blivit landad på tillbaka till asteroidbältet.



- Om din astronaut landar exakt på det första maskhålet, hoppa till det andra maskhålet.



Avsluta spelet:

Spelet slutar när:

- Alla astronauter kommer tillbaka till jorden. Ni klarade det! Uppdraget är slutfört!

  ELLER

- Asteroiden når jorden först. Ojdå! Försök igen.

  Obs: Astronauten behöver inte landa exakt på jorden för att komma hem – vilket tal som helst som är lika med eller större än antalet återstående rutor räcker.

Fler sätt att spela:

Spela en tävlingsversion – i vilket som helst av de tre spellägena – genom att ta bort asteroiden från spelet.

- Varje spelare väljer ett astronautlag (rött eller blått) och tävlar om att få hem alla sina astronauter före det andra laget.
- Förbered spelet med Uppdragskort 3 och ta bort asteroiden från spelet.
    - Om en spelare landar på en ruta som upptas av en astronaut från det andra laget skickas den astronauten tillbaka till asteroidbältet.
    - Om en spelare landar på en ruta som upptas av TVÅ astronauter från det andra laget skickas båda tillbaka till asteroidbältet.

Ytterligare aktiviteter:

Använd planeternas ordning för att uppmuntra matematiska samtal. Visa ditt barn hur Solsystemskartan på insidan av spellådans lock kan användas för att placera planeterna i rätt ordning på golvet. Be sedan barnet att stå vid jorden och svara på frågorna nedan samt hitta på egna. Detta stödjer rumsuppfattning, ordningsföljd och jämförelseförmåga.

- Vilken planet ligger längst från jorden? Vilken ligger närmast?
- Hur många planeter finns mellan jorden och solen? Och mellan jorden och Saturnus?
- Om du stannade vid varje planet längs vägen, hur många stopp skulle krävas för att nå Neptunus och tillbaka igen?

Använd avstånden mellan planeterna för att utveckla förståelsen för rumsliga relationer. Be ditt barn visa de relativa avstånden mellan planeterna med steg av olika storlek. Använd solen som utgångspunkt och placera planeterna enligt följande:

- Merkurius – 1 mycket litet steg från solen
- Venus – 1 mycket litet steg från Merkurius
- Jorden – 1 mycket litet steg från Venus
- Mars – 1 mycket litet steg från jorden
- Asteroidbältet – 1 vanligt steg från Mars
- Jupiter – 1 vanligt steg + 1 mycket litet steg från asteroidbältet
- Saturnus – 5 vanliga steg från Jupiter
- Uranus – 10 vanliga steg från Jupiter
- Neptunus – 10 vanliga steg från Uranus

Tips för att lyckas:

- Om ditt barn känner sig tryggt med både addition och subtraktion kan blandat läge vara den mest lämpliga utmaningen – men att spela ett av de två första lägena först hjälper barnet att fokusera på en viktig färdighet.
- När ni spelar subtraktionsläge eller blandat läge kan ditt barn behöva hjälp med att placera tärningarna korrekt. Barn ställer ofta upp en subtraktion med det mindre talet först (till exempel 3 - 6). Om det händer, ge dem tid att försöka hitta differensen själva. Om de inte lyckas, påminn dem om att det större talet kommer först vid subtraktion.
- Prickarna på tärningarna kan hjälpa ditt barn att använda en strategi som kallas att räkna vidare. Om barnet får 4 och 3 kan du säga: "Låt oss börja på 4 och använda prickarna för att räkna vidare – 4... 5, 6, 7. Det betyder att 4 + 3 = 7!" Samma strategi kan användas för subtraktion, vilket utvecklar en annan viktig färdighet: att räkna baklänges. Om ditt barn får 6 och 3 kan du säga: "Låt oss börja med det större talet, 6, och räkna baklänges medan vi pekar på varje prick – 6... 5, 4, 3. Det betyder att 6 - 3 = 3!"

Pluss ja Miinus Kosmosemissioonid Mängujuhend

(ET)

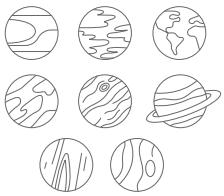
Mängijate arv: 1+

Oskus: Liitmine ja lahutamine

Eesmärk:

Tehke koostööd, kasutades liitmist, lahutamist või nende kombinatsiooni, et tuua kõik astronaudid tagasi Maale enne, kui asteroid sinna jõuab.

Sisu:



8 planeeti



1 asteroidivöö



1 asteroid



2 ussiauku



1 päike



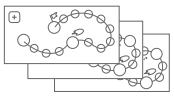
1 kuu



1 kosmos



6 astronauti



3 missioonikaarti



1 tehtemärgiga täring



2 numbritäringut

Enne alustamist:

Valige mängurežiim ja veenduge, et kasutate iga režiimi jaoks õiget missioonikaarti.

Soovitatav järjekord on liitmine, lahutamine ja seejärel segarežiim.

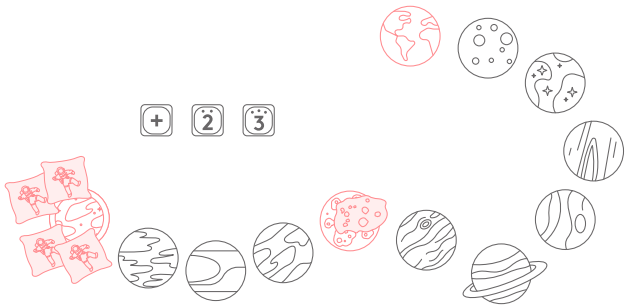
Asteroidivöö (ja segarežiimis ussiaukude) asukoht muutub sõltuvalt režiimist.

Seda paindlikku mängu saab mängida põrandal või laual nii liikumismänguna kui ka lauamänguna.

Liitmisrežiim

Ettevalmistus:

- Kasutage Plussi missioonikaarti juhisena 12 taevakeha paigutamiseks.
  - Kosmos on alguspunkt – ruut 1 – ja Maa on lõpp-punkt, ruut 12.
  - Asetage asteroidivöö ruudule 5 ja asteroid selle peale.
  - Ülejäänud planeedid koos Päikese ja Kuuga võib paigutada rajale suvalises järjekorras.
- Asetage alustamiseks kosmosesse 4 astronauti.
- Asetage tehtemärgiga täring plussmärgiga ülespoole mängualale numbritäringute lähedale.



Kuidas mängida:

Noorim mängija alustab.



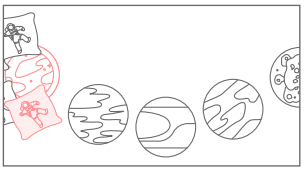


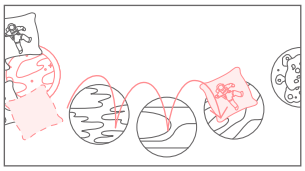
1. samm | Veereta täringuid

- Veereta ainult numbritäringuid ja jäta tehtemärgiga täring plussmärgiga ülespoole.
- Paiguta täringud nii, et saaksid tehte lahendada.

2. samm | Liigu vastavalt viskele

- Kui saad kaks arvu, liida need kokku.
  - Vali üks astronaut ja liiguta teda nii mitu ruutu Maa poole.





Näide: Kui saad „2 + 1 = 3", liiguta astronauti 3 ruutu.

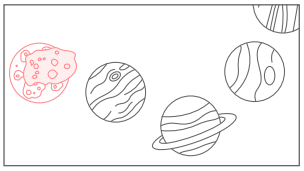
- Kui saad asteroidi, liigub asteroid vastavalt teise täringu arvule.

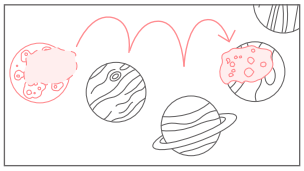


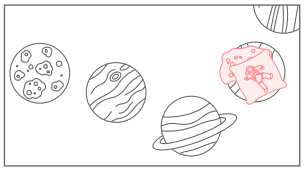
Kui saad asteroidi

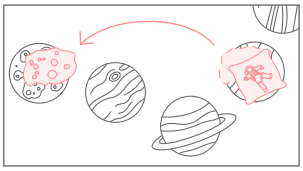


Liiguta seda nii mitu ruutu









- Kui sinu astronaut maandub asteroidile või asteroid maandub astronaudile, saadetakse see tegelane asteroidivöö juurde tagasi.

Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui:

- Kõik astronaudid jõuavad tagasi Maale. Teil õnnestus! Missioon on täidetud! VÕI Asteroid jõuab enne Maale. Oih! Proovige uuesti.

  Märkus: Astronaut ei pea koju jõudmiseks maanduma täpselt Maale – piisab arvust, mis on võrdne või suurem kui järelejäänud ruutude arv.

Pluss ja Miinus Kosmosemissioonid Mängujuhend

Mängijate arv: 1+

Oskus: Liitmine ja lahutamine

(ET)

Lahutamisrežiim

Ettevalmistus:

- Kasutage Miinuse missioonikaarti juhisena 12 taevakeha paigutamiseks.
  - Kosmos on alguspunkt – ruut 1 – ja Maa on lõpp-punkt, ruut 12.
  - Asetage asteroidivöö ruudule 2 ja asteroid selle peale.
  - Ülejäänud planeedid koos Päikese ja Kuuga võib paigutada rajale suvalises järjekorras.
- Asetage alustamiseks kosmosesse 4 astronauti.
- Asetage tehtemärgiga täring miinusmärgiga ülespoole mängualale numbritäringute lähedale.



Kuidas mängida:

Noorim mängija alustab.

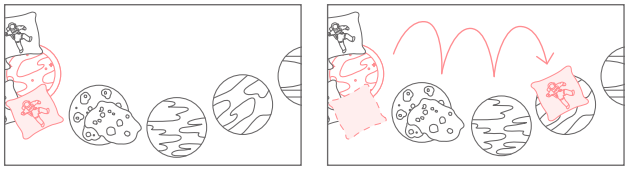
1. samm | Veereta täringuid

- Veereta ainult numbritäringuid ja jäta tehtemärgiga täring miinusmärgiga ülespoole.
- Paiguta täringud nii, et saaksid tehte lahendada.



2. samm | Liigu vastavalt viskele

- Kui saad kaks arvu, lahuta väiksem arv suuremast.
  - Vali üks astronaut ja liiguta teda nii mitu ruutu Maa poole.



Näide: Kui saad „4 - 1 = 3“, liiguta astronauti 3 ruutu.

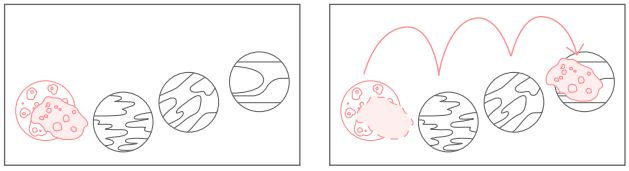
- Kui saad asteroidi, liigub asteroid vastavalt teise täringu arvule.



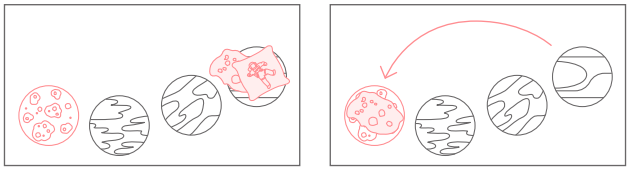
Kui saad asteroidi



Liiguta seda nii mitu ruutu



- Kui sinu astronaut maandub asteroidile või asteroid maandub astronaudile, saadetakse see tegelane asteroidivöö juurde tagasi.



Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui:

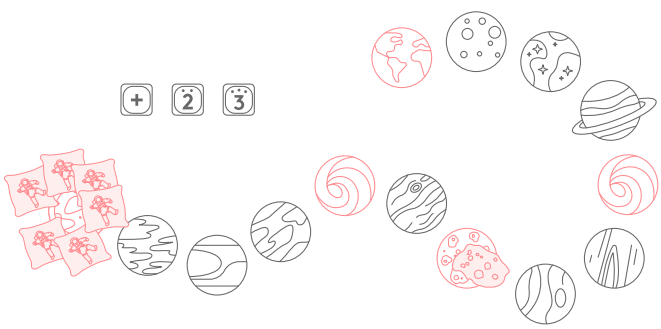
- Kõik astronaudid jõuavad tagasi Maale. Teil õnnestus! Missioon on täidetud! VÕI Asteroid jõuab enne Maale. Oih! Proovige uuesti.

  Märkus: Astronaut ei pea koju jõudmiseks maanduma täpselt Maale – piisab arvust, mis on võrdne või suurem kui järelejäänud ruutude arv.

Segarežiim

Ettevalmistus:

- Kasutage Segamissiooni kaarti juhisena 12 taevakeha ja 2 ussiaugu paigutamiseks.
  - Kosmos on alguspunkt – ruut 1 – ja Maa on lõpp-punkt, ruut 14.
  - Asetage asteroidivöö ruudule 7 ja asteroid selle peale.
  - Asetage ussiaugud ruutudele 5 ja 10.
  - Ülejäänud planeedid koos Päikese ja Kuuga võib paigutada rajale suvalises järjekorras.
- Asetage alustamiseks kosmosesse 6 astronauti.
- Asetage kõik täringud mänguala lähedale.



Pluss ja Miinus Kosmosemissioonid Mängujuhend

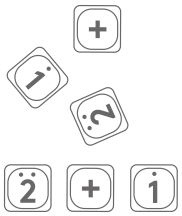
Mängijate arv: 1+

Oskus: Liitmine ja lahutamine

(ET)

Kuidas mängida:

Noorim mängija alustab.

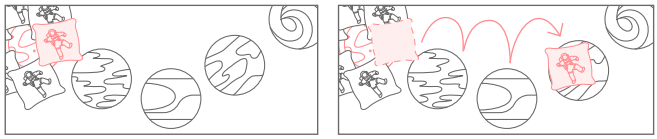


1. samm | Veereta täringuid

- Veereta kõiki kolme täringut ja paiguta need nii, et saaksid tehte lahendada.

2. samm | Liigu vastavalt viskele

- Kui saad kaks arvu, võid need liita või lahutada väiksema suuremast.
    - Vali üks astronaut ja liiguta teda nii mitu ruutu Maa poole.



Näide: Kui saad „2 + 1 = 3“, liiguta astronauti 3 ruutu.

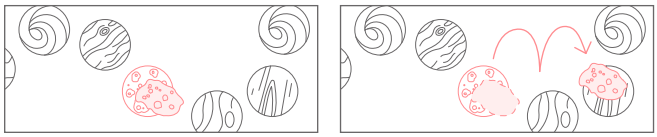
- Kui saad asteroidi, liigub asteroid vastavalt teise täringu arvule.



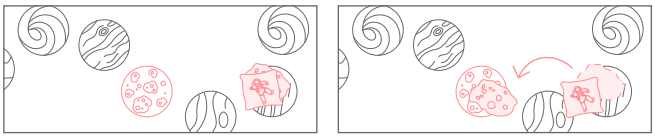
Kui saad asteroidi



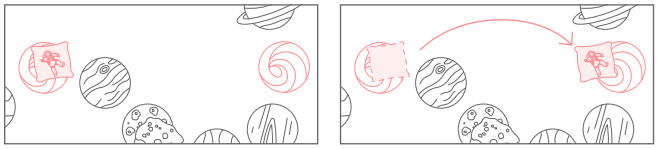
Liiguta seda nii mitu ruutu



- Kui sinu astronaut maandub asteroidile või asteroid maandub astronaudile, saadetakse see tegelane asteroidivöö juurde tagasi.



- Kui sinu astronaut maandub täpselt esimesse ussiauku, liigu teise ussiauku.



Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui:

- Kõik astronaudid jõuavad tagasi Maale. Teil õnnestus! Missioon on täidetud!

  VÕI

- Asteroid jõuab enne Maale. Oih! Proovige uuesti.

  Märkus: Astronaut ei pea koju jõudmiseks maanduma täpselt Maale – piisab arvust, mis on võrdne või suurem kui järelejäänud ruutude arv.

Muud mänguviisid:

Mängige võistluslikku versiooni – ükskõik millises kolmest mängurežiimist – eemaldades asteroid mängust.

- Iga mängija valib astronautide meeskonna (punase või sinise) ja võistleb, et kõik oma astronaudid enne teist meeskonda koju tuua.
- Valmistage mäng ette, kasutades Missioonikaarti 3, ja eemaldage asteroid mängust.
    - Kui mängija maandub ruudule, kus asub teise meeskonna astronaut, saadetakse see astronaut asteroidivöö juurde tagasi.
    - Kui mängija maandub ruudule, kus asuvad KAKS teise meeskonna astronauti, saadetakse mõlemad asteroidivöö juurde tagasi.

Nõuanded edu saavutamiseks:

Kasutage planeetide järjestust matemaatiliste arutelude toetamiseks. Näidake lapsele, kuidas kasutada mängukarbi kaane siseküljel olevat Päikesesüsteemi kaarti planeetide õigesse järjekorda paigutamiseks põrandal. Seejärel paluge lapsel seista Maa juures ja vastata allolevatele küsimustele ning mõelda välja ka enda küsimusi. See toetab ruumitaju, järjestamist ja võrdlemist.

- Milline planeet on Maast kõige kaugemal? Milline on kõige lähemal?
- Mitu planeeti on Maa ja Päikese vahel? Aga Maa ja Saturni vahel?
- Kui peatuksid igal planeedil teel, mitu peatust oleks vaja, et jõuda Neptuunini ja tagasi?

Kasutage planeetidevahelisi vahemaid ruumiliste suhete mõistmise arendamiseks. Paluge lapsel näidata planeetide suhtelisi kaugusi erineva pikkusega sammudega. Kasutage Päikest lähtepunktina ja paigutage planeedid järgmiselt:

- Merkuur – 1 väga väike samm Päikesest
- Veenus – 1 väga väike samm Merkuurist
- Maa – 1 väga väike samm Veenusest
- Marss – 1 väga väike samm Maast
- Asteroidivöö – 1 tavaline samm Marsist
- Jupiter – 1 tavaline samm + 1 väga väike samm asteroidivööst
- Saturn – 5 tavalist sammu Jupiterist
- Uraan – 10 tavalist sammu Jupiterist
- Neptuun – 10 tavalist sammu Uraanist

Nõuanded eduks:

- Kui teie laps tunneb end kindlalt nii liitmises kui ka lahutamises, võib segarežiim olla sobivaim väljakutse – kuid ühe kahest esimesest režiimist mängimine aitab keskenduda olulisele oskusele.
- Lahutamis- või segarežiimis mängides võib laps vajada abi täringute õigesse järjestusse paigutamisel. Lapsed koostavad sageli lahutamistehte nii, et väiksem arv on ees (näiteks 3 - 6). Kui see juhtub, andke neile aega ise vahe leida. Kui see ei õnnestu, tuletage meelde, et lahutamises tuleb suurem arv esimesena.
- Täringute täpid võivad aidata lapsel kasutada strateegiat, mida nimetatakse edasi lugemiseks. Kui laps veeretab 4 ja 3, võite öelda: „Alustame neljast ja kasutame täppe edasi lugemiseks – 4... 5, 6, 7. See tähendab, et 4 + 3 = 7!“ Sama strateegiat saab kasutada ka lahutamisel, mis arendab teist olulist oskust: tagurpidi lugemist. Kui laps veeretab 6 ja 3, võite öelda: „Alustame suuremast arvust, 6, ja loeme tagasi, puudutades iga täppi – 6... 5, 4, 3. See tähendab, et 6 - 3 = 3!“

Pack It Up Spatial Game Activity Instructions

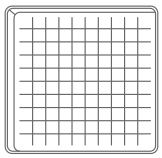
Number of Players: 1
Skill: Spatial Relationships

(EN)

Objective:

Use spatial relationship and problem-solving skills to fit all the pieces from the packing list into the puzzle base. Encourage your child to use words like *above*, *corner*, and *between* as they work to find the right fit.

What You'll Need:



1 puzzle base



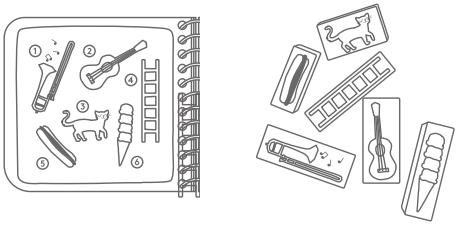
Pack It Up puzzle book



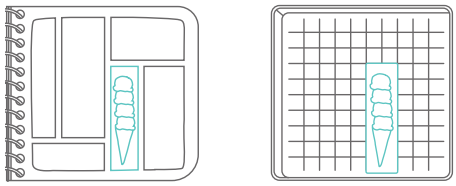
18 blocks

How to Play:

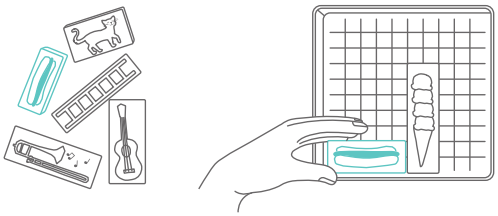
- Pick a packing list and find the corresponding blocks. Note—The lists are in order of difficulty.



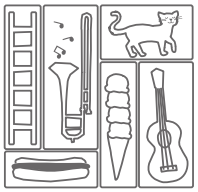
- Place the starter block(s) as indicated in the setup card.



- Use the remaining pieces from your packing list to fill in the empty spaces.



- You must use all blocks on your packing list to successfully complete the puzzle - images up and no gaps or overlaps. Note—Some puzzles may have more than one correct solution.



Tips for Success:

- This activity will involve some trial and error, especially in the beginning. Each attempt helps your child build perseverance and problem-solving skills. Encourage them along the way, reminding them there's no need to rush.
- If a piece doesn't fit, that's just part of the process - rotate it or try it in a new spot and keep going.

Jogo de Empacotamento para Raciocínio Espacial
Instruções da Atividade

Número de jogadores: 1

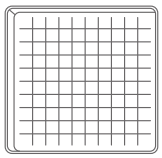
Habilidade: Relações Espaciais

(PT)

Objetivo:

Use habilidades de relações espaciais e resolução de problemas para encaixar todas as peças da lista de empacotamento na base do quebra-cabeça. Incentive a criança a usar palavras como acima, canto e entre enquanto encontra o encaixe correto.

O que vais precisar:



1 base de quebra-cabeça



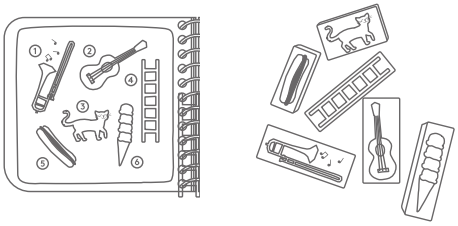
Livro de quebra-cabeças Pack It Up



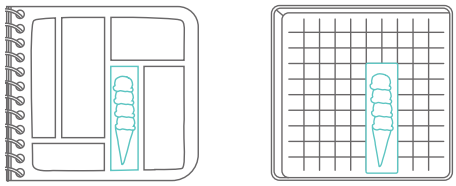
18 blocos

Como jogar:

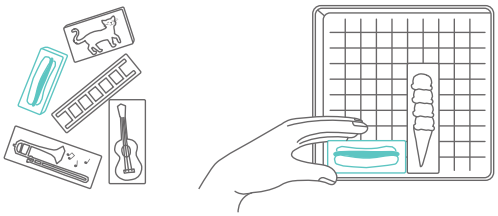
- Escolha uma lista de empacotamento e encontre os blocos correspondentes. Observação: As listas estão em ordem de dificuldade.



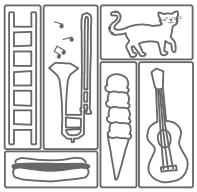
- Coloque o(s) bloco(s) inicial(is) conforme indicado no cartão de configuração.



- Use as peças restantes da lista de empacotamento para preencher os espaços vazios.



- Você deve usar todos os blocos da lista de empacotamento para completar o quebra-cabeça com sucesso — imagens voltadas para cima e sem espaços ou sobreposições. Observação: Alguns quebra-cabeças podem ter mais de uma solução correta.



Dicas para o sucesso:

- Esta atividade envolverá tentativa e erro, especialmente no início. Cada tentativa ajuda a criança a desenvolver perseverança e habilidades de resolução de problemas. Incentive-a durante o processo, lembrando que não há necessidade de ter pressa.
- Se uma peça não encaixar, isso faz parte do processo — gire-a ou tente colocá-la em um novo lugar e continue tentando.

Gioco di Imballaggio per il Ragionamento Spaziale
Istruzioni dell'attività

Numero di giocatori: 1

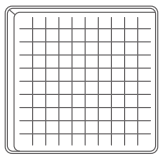
Abilità: Relazioni spaziali

(IT)

Obiettivo:

Usa le abilità di relazione spaziale e risoluzione dei problemi per inserire tutti i pezzi della lista di imballaggio nella base del puzzle. Incoraggia il bambino a usare parole come sopra, angolo e tra mentre trova la posizione corretta.

Cosa ti serve:



1 base puzzle



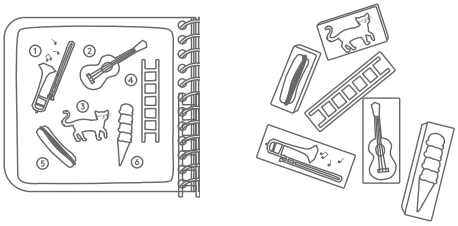
Libro puzzle
Pack It Up



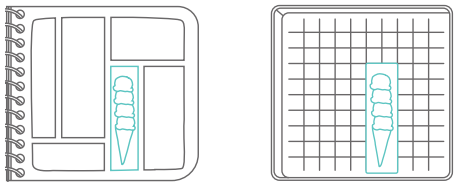
18 blocchi

Come si gioca:

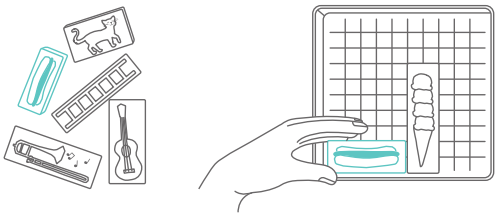
- Scegli una lista di imballaggio e trova i blocchi corrispondenti. Nota: Le liste sono ordinate per difficoltà.



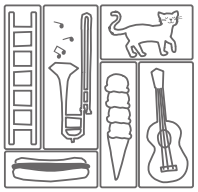
- Posiziona il/i blocco/i iniziale/i come indicato nella scheda di configurazione.



- Usa i pezzi rimanenti della lista per riempire gli spazi vuoti.



- Devi usare tutti i blocchi della lista per completare correttamente il puzzle — immagini rivolte verso l'alto e senza spazi o sovrapposizioni. Nota: Alcuni puzzle possono avere più di una soluzione corretta.



Suggerimenti per vincere:

- Questa attività richiederà alcuni tentativi ed errori, soprattutto all'inizio. Ogni tentativo aiuta il bambino a sviluppare perseveranza e capacità di risolvere problemi. Incoraggialo durante il percorso, ricordandogli che non c'è bisogno di avere fretta.
- Se un pezzo non si adatta, fa parte del processo — ruotalo o prova a metterlo in un altro punto e continua.

Игра за опаковане за пространствено мислене
Инструкции за дейността

Брой играчи: 1

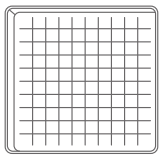
Умение: Пространствени взаимоотношения

(BG)

Цел:

Използвайте умения за пространствени взаимоотношения и решаване на проблеми, за да поставите всички елементи от списъка за опаковане в основата на пъзела. Насърчавайте детето си да използва думи като над, ъгъл и между, докато намира правилното място.

Какво ще ви е необходимо:



1 основа за пъзел



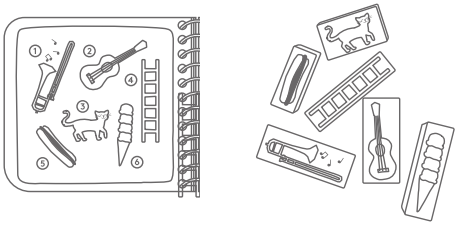
Книга с пъзели Pack It Up



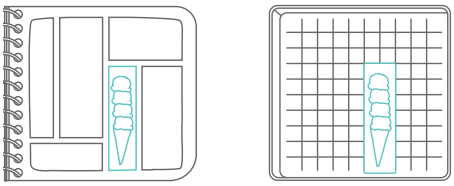
18 блока

Как се играе:

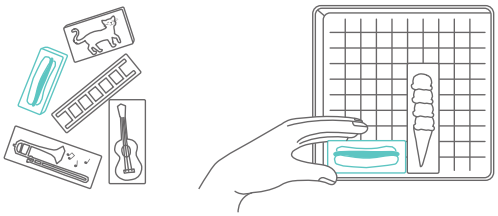
- Изберете списък за опаковане и намерете съответните блокове. Забележка: Списъците са подредени по трудност.



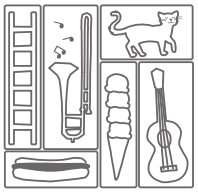
- Поставете началния блок(ове), както е указано в картата за подготовка.



- Използвайте останалите елементи от списъка за опаковане, за да запълните празните пространства.



- Трябва да използвате всички блокове от списъка, за да завършите успешно пъзела — изображенията нагоре и без празнини или припокривания. Забележка: Някои пъзели може да имат повече от едно правилно решение.



Съвети за успех:

- Тази дейност включва известни опити и грешки, особено в началото. Всеки опит помага на детето ви да развива постоянство и умения за решаване на проблеми. Насърчавайте го по време на процеса и му напомняйте, че няма нужда да бърза.
- Ако някое парче не пасва, това е част от процеса — завъртете го или опитайте на друго място и продължете.

Igra pakiranja za prostorno razmišljanje
Upute za aktivnost

Broj igrača: 1

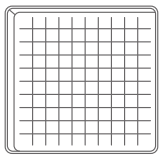
Vještina: Prostorni odnosi

(HR)

Cilj:

Koristite vještine prostornih odnosa i rješavanja problema kako biste smjestili sve dijelove s popisa za pakiranje u bazu slagalice. Potaknite dijete da koristi riječi poput iznad, kut i između dok traži pravo mjesto.

Što vam je potrebno:



1 baza slagalice



Knjiga slagalica
Pack It Up

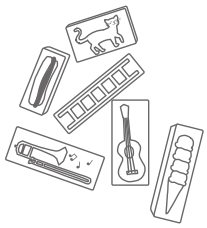


18 blokova

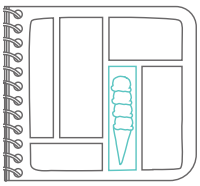
Kako igrati:

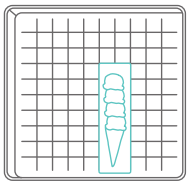
- Odaberite popis za pakiranje i pronađite odgovarajuće blokove. Napomena: Popisi su poredani prema težini.



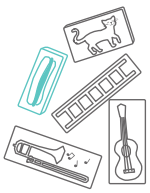


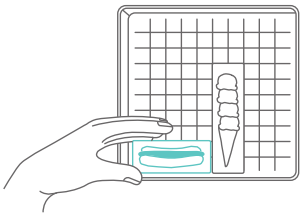
- Postavite početni blok(ove) kako je naznačeno na kartici za postavljanje.



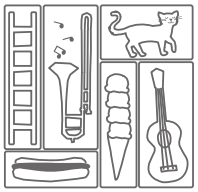


- Upotrijebite preostale dijelove s popisa za pakiranje kako biste popunili prazna mjesta.





- Morate upotrijebiti sve blokove sa svog popisa kako biste uspješno dovršili slagalicu — slike prema gore i bez praznina ili preklapanja. Napomena: Neke slagalice mogu imati više od jednog točnog rješenja.



Savjeti za uspjeh:

- Ova aktivnost uključuje pokušaje i pogreške, osobito na početku. Svaki pokušaj pomaže vašem djetetu razviti ustrajnost i vještine rješavanja problema. Ohrabrujte dijete tijekom procesa i podsjećajte ga da nema potrebe za žurbom.
- Ako neki dio ne odgovara, to je samo dio procesa — okrenite ga ili pokušajte na drugom mjestu i nastavite dalje.

Hra s balením pro prostorové uvažování
Pokyny k aktivitě

(CS)

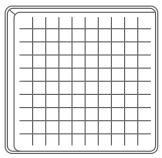
Počet hráčů: 1

Dovednost: Prostorové vztahy

Cíl:

Použijte dovednosti prostorových vztahů a řešení problémů, abyste umístili všechny dílky ze seznamu balení do základny puzzle. Povzbuzujte dítě, aby používalo slova jako nad, roh a mezi při hledání správného umístění.

Co budete potřebovat:



1 základnu puzzle



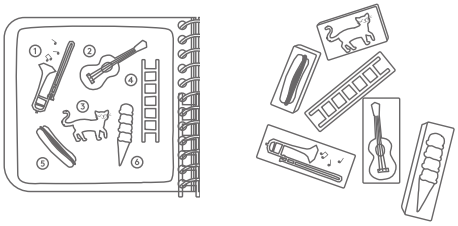
Knihu puzzle Pack It Up



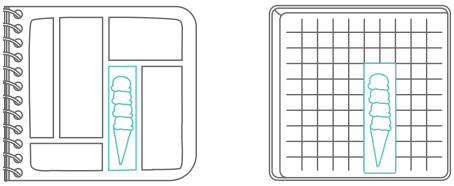
18 bloků

Jak hrát:

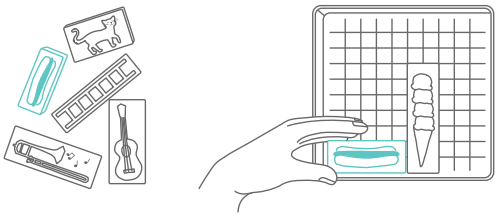
- Vyberte seznam balení a najděte odpovídající bloky. Poznámka: Seznamy jsou seřazeny podle obtížnosti.



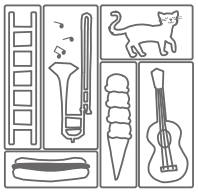
- Umístěte počáteční blok(y) podle pokynů na kartě nastavení.



- Použijte zbývající dílky ze seznamu balení k vyplnění prázdných míst.



- Musíte použít všechny bloky ze seznamu balení, abyste úspěšně dokončili puzzle — obrázky nahoru a bez mezer nebo překrytí. Poznámka: Některé puzzle mohou mít více než jedno správné řešení.



Tipy pro úspěch:

- Tato aktivita bude zahrnovat pokusy a omyly, zejména na začátku. Každý pokus pomáhá dítěti rozvíjet vytrvalost a schopnosti řešení problémů. Povzbuzujte je během procesu a připomínejte jim, že není třeba spěchat.
- Pokud dílek nesedí, je to jen součást procesu — otočte ho nebo ho zkuste na jiném místě a pokračujte dál.

Pakkespil til rumlig tænkning Aktivitetsinstruktioner

Antal spillere: 1

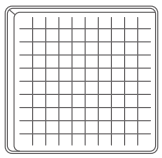
Færdighed: Rumlige relationer

(DA)

Formål:

Brug færdigheder inden for rumlige relationer og problemløsning til at få alle brikkerne fra pakkelisten til at passe i puslespilsbasen. Opfordr dit barn til at bruge ord som over, hjørne og mellem, mens de finder den rigtige placering.

Det skal du bruge:



1 puslespilsbase



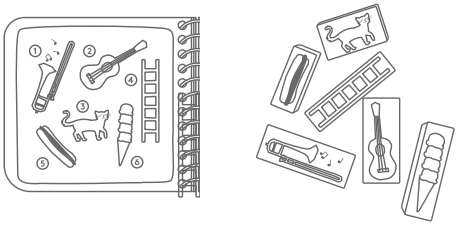
Pack It Up puslespilsbog



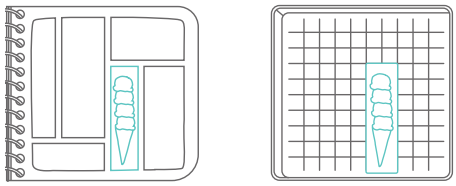
18 klodser

Sådan spiller du spillet:

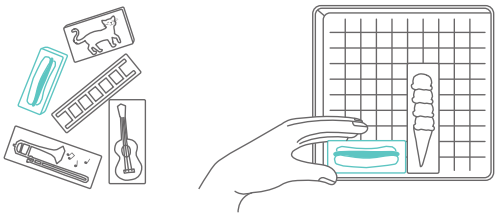
- Vælg en pakkeliste og find de tilsvarende klodser. Bemærk: Listerne er organiseret efter sværhedsgrad.



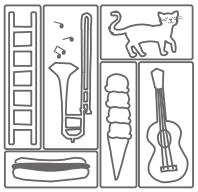
- Placer startklodsen/-klodserne som angivet på opsætningskortet.



- Brug de resterende brikker fra pakkelisten til at udfylde de tomme felter.



- Du skal bruge alle klodserne på pakkelisten for at fuldføre puslespillet korrekt — billederne skal vende opad uden mellemrum eller overlap. Bemærk: Nogle puslespil kan have mere end én korrekt løsning.



Tip til spillesucces:

- Denne aktivitet vil indebære lidt forsøg og fejl, især i begyndelsen. Hvert forsøg hjælper dit barn med at udvikle vedholdenhed og problemløsningsevner. Opmuntr barnet undervejs og mind det om, at der ikke er behov for at skynde sig.
- Hvis en brik ikke passer, er det bare en del af processen — drej den eller prøv et nyt sted og fortsæt.

Pakkauspeli tilalliseen päättelyyn
Toimintaohjeet

Pelaajien määrä: 1

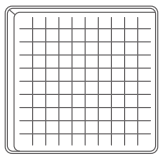
Taito: Tilasuhteet

(FI)

Tavoite:

Käytä tilasuhde- ja ongelmanratkaisutaitoja saadaksesi kaikki pakkauslistan palat mahtumaan palapelin alustaan. Kannusta lastasi käyttämään sanoja kuten yläpuolella, kulma ja välissä etsiessään oikeaa paikkaa.

Mitä tarvitset:



1 palapelialusta



Pack It Up
-palapelikirja

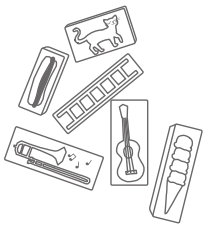


18 palaa

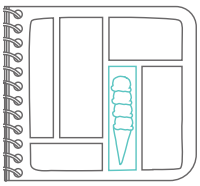
Peliohjeet:

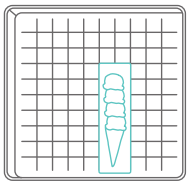
- Valitse pakkauslista ja etsi vastaavat palat.
  Huomautus: Listat on järjestetty vaikeustason mukaan.



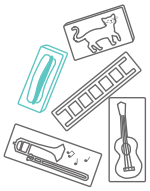


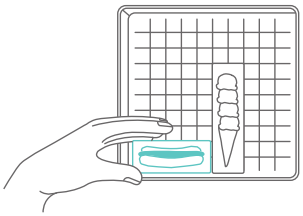
- Aseta aloituspala(t) paikoilleen valmistelukortin ohjeiden mukaisesti.



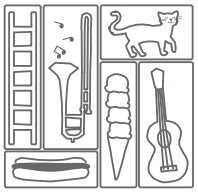


- Käytä loput pakkauslistan palat täyttääksesi tyhjät kohdat.





- Sinun täytyy käyttää kaikkia pakkauslistan paloja ratkaistaksesi palapelin oikein — kuvat ylöspäin eikä rakoja tai päällekkäisyyksiä.
  Huomautus: Joissakin palapeleissä voi olla useampi kuin yksi oikea ratkaisu.



Vinkkejä onnistumiseen:

- Tämä toiminta sisältää yritystä ja erehdystä erityisesti alussa. Jokainen yritys auttaa lastasi kehittämään sinnikkyyttä ja ongelmanratkaisutaitoja. Kannusta lasta matkan varrella ja muistuta, ettei kiirettä ole.
- Jos pala ei sovi, se on vain osa prosessia — käännä sitä tai kokeile sitä uudessa paikassa ja jatka.

Παιχνίδι συσκευασίας για χωρική σκέψη
Οδηγίες δραστηριότητας

Αριθμός παικτών: 1

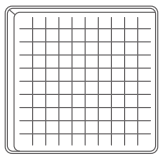
Δεξιότητα: Χωρικές σχέσεις

(EL)

Στόχος:

Χρησιμοποιήστε δεξιότητες χωρικών σχέσεων και επίλυσης προβλημάτων για να τοποθετήσετε όλα τα κομμάτια από τη λίστα συσκευασίας στη βάση του παζλ. Ενθαρρύνετε το παιδί σας να χρησιμοποιεί λέξεις όπως πάνω, γωνία και ανάμεσα καθώς βρίσκει τη σωστή θέση.

Τι θα χρειαστείτε:



1 βάση παζλ



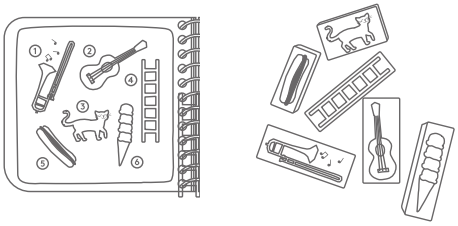
Βιβλίο παζλ Pack It Up



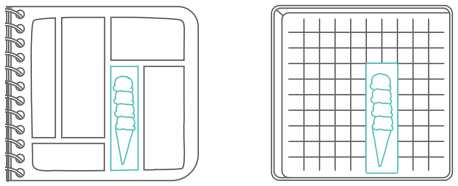
18 τουβλάκια

Πώς παίζεται:

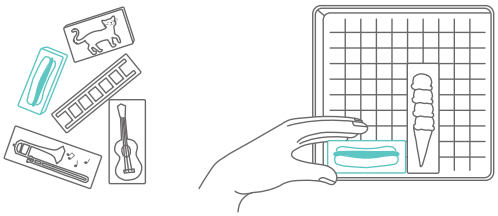
- Επιλέξτε μια λίστα συσκευασίας και βρείτε τα αντίστοιχα τουβλάκια. Σημείωση: Οι λίστες είναι ταξινομημένες κατά δυσκολία.



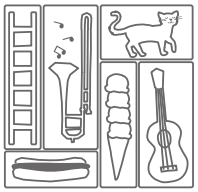
- Τοποθετήστε το αρχικό τουβλάκι ή τα αρχικά τουβλάκια όπως υποδεικνύεται στην κάρτα προετοιμασίας.



- Χρησιμοποιήστε τα υπόλοιπα κομμάτια από τη λίστα συσκευασίας για να γεμίσετε τα κενά.



- Πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλα τα τουβλάκια από τη λίστα συσκευασίας για να ολοκληρώσετε σωστά το παζλ — εικόνες προς τα πάνω και χωρίς κενά ή επικαλύψεις. Σημείωση: Ορισμένα παζλ μπορεί να έχουν περισσότερες από μία σωστές λύσεις.



Συμβουλές για την επιτυχία:

- Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει δοκιμή και λάθος, ιδιαίτερα στην αρχή. Κάθε προσπάθεια βοηθά το παιδί σας να αναπτύξει επιμονή και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Ενθαρρύνετέ το κατά τη διάρκεια της διαδικασίας και υπενθυμίστε του ότι δεν χρειάζεται να βιάζεται.
- Αν κάποιο κομμάτι δεν ταιριάζει, αυτό είναι μέρος της διαδικασίας — περιστρέψτε το ή δοκιμάστε το σε νέο σημείο και συνεχίστε.

Iepakošanas spēle telpiskajai domāšanai
Aktivitātes instrukcijas

(LV)

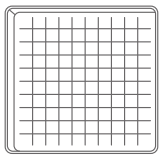
Spēlētāju skaits: 1

Prasme: Telpiskās attiecības

Mērķis:

Izmantojiet telpisko attiecību un problēmu risināšanas prasmes, lai ievietotu visas detaļas no iepakošanas saraksta puzles pamatnē. Mudiniet bērnu izmantot vārdus, piemēram, virs, stūris un starp, meklējot pareizo vietu.

Kas jums būs nepieciešams:



1 puzles pamatne



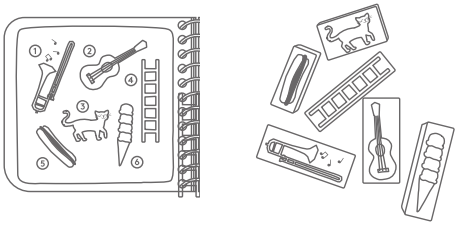
Pack It Up pužļu grāmata



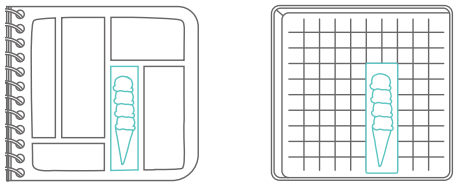
18 klucīši

Kā spēlēt:

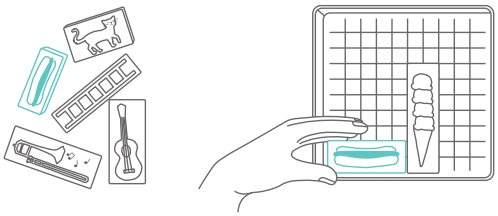
- Izvēlieties iepakošanas sarakstu un atrodiet atbilstošos klucīšus. Piezīme: Saraksti ir sakārtoti pēc grūtības pakāpes.



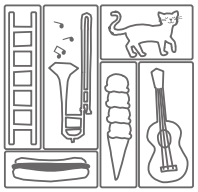
- Novietojiet sākuma klucīti(-šus), kā norādīts sagatavošanas kartītē.



- Izmantojiet atlikušās detaļas no iepakošanas saraksta, lai aizpildītu tukšās vietas.



- Jums jāizmanto visi klucīši no iepakošanas saraksta, lai veiksmīgi pabeigtu puzli — attēliem jābūt vērstiem uz augšu un bez atstarpēm vai pārklāšanās.Piezīme: Dažām puzlēm var būt vairāk nekā viens pareizs risinājums.



Padomi panākumiem:

- Šī aktivitāte ietvers mēģinājumus un kļūdas, īpaši sākumā. Katrs mēģinājums palīdz bērnam attīstīt neatlaidību un problēmu risināšanas prasmes. Iedrošiniet bērnu procesa laikā un atgādiniet, ka nav jāsteidzas.
- Ja kāda detaļa neder, tā ir tikai daļa no procesa — pagrieziet to vai izmēģiniet citā vietā un turpiniet.

Pakavimo žaidimas erdviniam mąstymui
Veiklos instrukcijos

Žaidėjų skaičius: 1

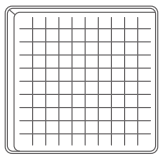
Įgūdis: Erdviniai santykiai

(LT)

Tikslas:

Naudokite erdvinių santykių ir problemų sprendimo įgūdžius, kad sutalpintumėte visas detales iš pakavimo sąrašo į dėlionės pagrindą. Skatinkite vaiką vartoti žodžius, tokius kaip virš, kampas ir tarp, ieškant tinkamos vietos.

Ko jums reikės:



1 dėlionės pagrindo



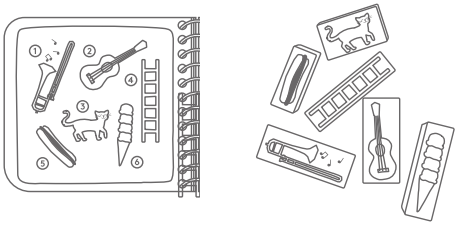
Pack It Up dėlionių knygos



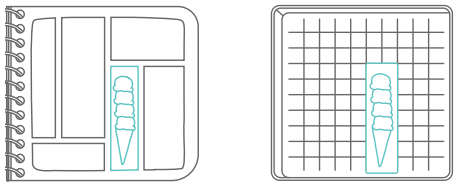
18 kaladėlių

Kaip žaisti:

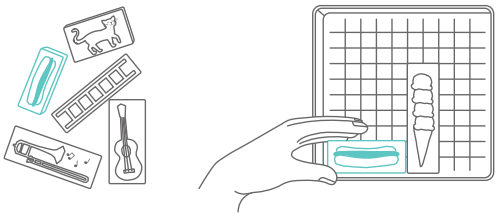
- Pasirinkite pakavimo sąrašą ir suraskite atitinkamas kaladėles. Pastaba: Sąrašai išdėstyti pagal sudėtingumą.



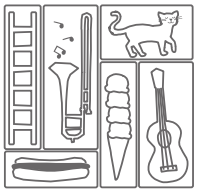
- Padėkite pradines kaladėles taip, kaip nurodyta paruošimo kortelėje.



- Naudokite likusias detales iš pakavimo sąrašo, kad užpildytumėte tuščias vietas.



- Turite panaudoti visas pakavimo sąrašo kaladėles, kad sėkmingai užbaigtumėte dėlionę — paveikslėliai turi būti nukreipti į viršų, be tarpų ar persidengimų. Pastaba: Kai kurios dėlionės gali turėti daugiau nei vieną teisingą sprendimą.



Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

- Ši veikla apims bandymus ir klaidas, ypač pradžioje. Kiekvienas bandymas padeda vaikui ugdyti atkaklumą ir problemų sprendimo įgūdžius. Drąsinkite vaiką proceso metu ir priminkite, kad nereikia skubėti.
- Jei detalė netinka, tai tik proceso dalis — pasukite ją arba pabandykite kitoje vietoje ir tęskite.

Pakkespill for romlig tenkning
Aktivitetsinstruksjoner

Antall spillere: 1

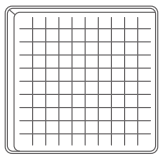
Ferdighet: Romlige forhold

(NO)

Mål:

Bruk ferdigheter innen romforståelse og problemløsning for å få alle delene fra pakkelisten til å passe inn i puslespillbasen. Oppmuntre barnet ditt til å bruke ord som over, hjørne og mellom mens de finner riktig plassering.

Hva du trenger:



1 puslespillbase



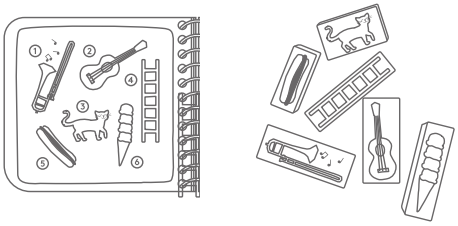
Pack It Up puslespillbok



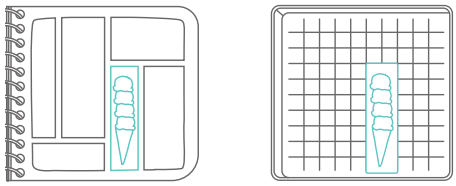
18 klosser

Slik spiller du:

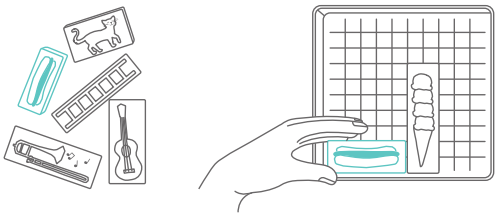
- Velg en pakkeliste og finn de tilhørende klossene. Merk: Listene er ordnet etter vanskelighetsgrad.



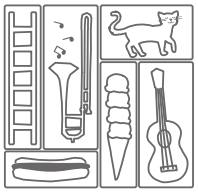
- Plasser startklossen(e) som vist på oppsettskortet.



- Bruk de resterende delene fra pakkelisten til å fylle inn de tomme områdene.



- Du må bruke alle klossene på pakkelisten for å fullføre puslespillet korrekt — bildene skal vende opp og det skal ikke være hull eller overlappinger. Merk: Noen puslespill kan ha mer enn én riktig løsning.



Tips for suksess:

- Denne aktiviteten innebærer prøving og feiling, spesielt i begynnelsen. Hvert forsøk hjelper barnet ditt med å bygge utholdenhet og problemløsningsferdigheter. Oppmuntre barnet underveis og minn dem på at det ikke er nødvendig å skynde seg.
- Hvis en del ikke passer, er det bare en del av prosessen — roter den eller prøv et nytt sted og fortsett.

Gra w pakowanie rozwijająca myślenie przestrzenne
Instrukcje aktywności

(PL)

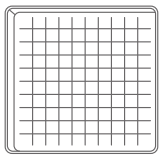
Liczba graczy: 1

Umiejętność: Relacje przestrzenne

Cel:

Wykorzystaj umiejętności relacji przestrzennych i rozwiązywania problemów, aby dopasować wszystkie elementy z listy pakowania do podstawy układanki. Zachęcaj dziecko do używania słów takich jak nad, róg i między podczas znajdowania odpowiedniego miejsca.

Czego będziesz potrzebować:



1 podstawa układanki



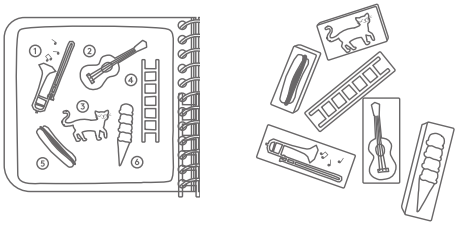
Książka z układankami Pack It Up



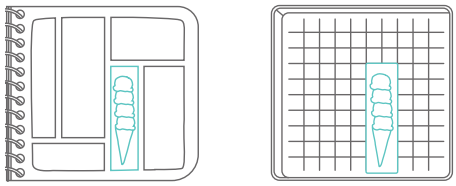
18 klocków

Zasady gry:

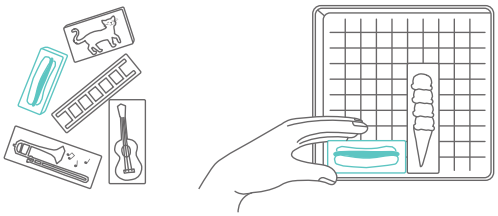
- Wybierz listę pakowania i znajdź odpowiadające jej klocki. Uwaga: Listy są uporządkowane według poziomu trudności.



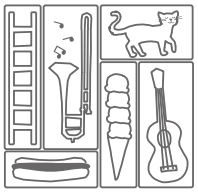
- Umieść początkowy klocek lub klocki zgodnie z kartą konfiguracji.



- Użyj pozostałych elementów z listy pakowania, aby wypełnić puste miejsca.



- Musisz użyć wszystkich klocków z listy pakowania, aby poprawnie ukończyć układankę — obrazki skierowane do góry, bez przerw i nakładania się elementów. Uwaga: Niektóre układanki mogą mieć więcej niż jedno poprawne rozwiązanie.



Wskazówki:

- Ta aktywność będzie wymagała prób i błędów, szczególnie na początku. Każda próba pomaga dziecku rozwijać wytrwałość i umiejętności rozwiązywania problemów. Zachęcaj dziecko podczas zabawy i przypominaj mu, że nie trzeba się spieszyć.
- Jeśli element nie pasuje, to część procesu — obróć go lub spróbuj umieścić go w innym miejscu i kontynuuj.

Joc de împachetare pentru raționament spațial
Instrucțiuni pentru activitate

Număr de jucători: 1

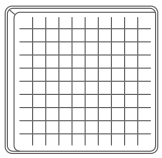
Abilitate: Relații spațiale

(RO)

Obiectiv:

Folosiți abilități de relaționare spațială și rezolvare a problemelor pentru a potrivi toate piesele din lista de ambalare în baza puzzle-ului. Încurajați copilul să folosească cuvinte precum deasupra, colț și între în timp ce găsește locul potrivit.

De ce veți avea nevoie:



1 bază pentru puzzle



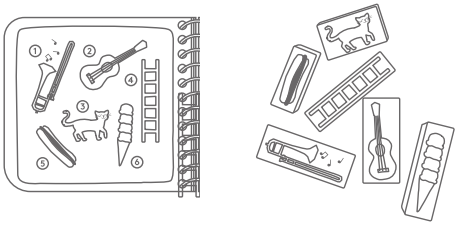
Carte de puzzle-uri Pack It Up



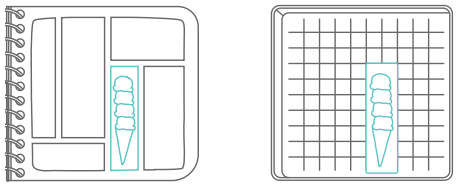
18 blocuri

Cum se joacă:

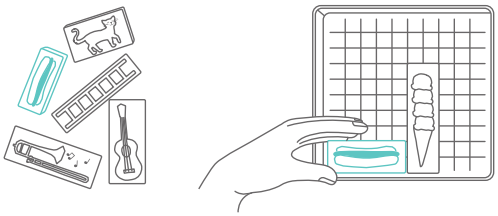
- Alegeți o listă de ambalare și găsiți blocurile corespunzătoare. Notă: Listele sunt organizate în ordine crescătoare a dificultății.



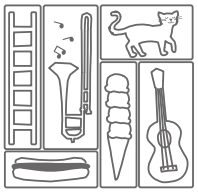
- Așezați blocul sau blocurile de început conform cardului de configurare.



- Folosiți piesele rămase din lista de ambalare pentru a umple spațiile goale.



- Trebuie să folosiți toate blocurile din lista de ambalare pentru a finaliza corect puzzle-ul — imaginile orientate în sus și fără spații sau suprapuneri. Notă: Unele puzzle-uri pot avea mai mult de o soluție corectă.



Sfaturi pentru succes:

- Această activitate implică încercări și erori, mai ales la început. Fiecare încercare îl ajută pe copil să își dezvolte perseverența și abilitățile de rezolvare a problemelor. Încurajați-l pe parcurs și reamintiți-i că nu este nevoie să se grăbească.
- Dacă o piesă nu se potrivește, este doar o parte a procesului — rotiți-o sau încercați-o într-un alt loc și continuați.

Baliačka hra na priestorové myslenie
Pokyny k aktivite

(SK)

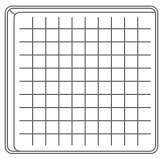
Število igralcev: 1

Zručnosť: Priestorové vzťahy

Cieľ:

Použite schopnosti priestorových vzťahov a riešenia problémov, aby ste umiestnili všetky dieliky zo zoznamu balenia do základne puzzle. Povzbudzujte dieťa, aby používalo slová ako nad, roh a medzi pri hľadaní správneho miesta.

Čo budete potrebovať:



1 základňu puzzle



Knihu puzzle Pack It Up

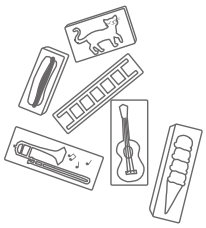


18 blokov

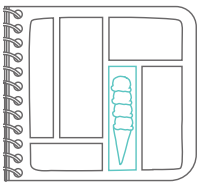
Ako hrať:

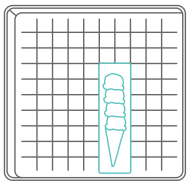
- Vyberte zoznam balenia a nájdite zodpovedajúce bloky. Poznámka: Zoznamy sú zoradené podľa náročnosti.



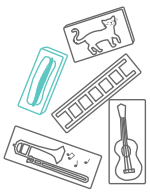


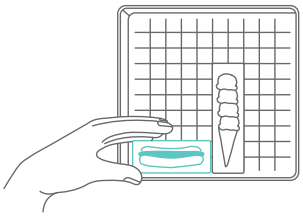
- Umiestnite počiatočný blok alebo bloky podľa pokynov na karte nastavenia.



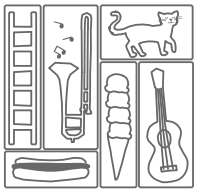


- Použite zostávajúce dieliky zo zoznamu balenia na vyplnenie prázdnych miest.





- Musíte použiť všetky bloky zo zoznamu balenia, aby ste úspešne dokončili puzzle — obrázky smerujú nahor a bez medzier alebo prekrytia. Poznámka: Niektoré puzzle môžu mať viac ako jedno správne riešenie.



Tipy pre úspech:

- Táto aktivita zahŕňa pokusy a omyly, najmä na začiatku. Každý pokus pomáha dieťaťu budovať vytrvalosť a schopnosti riešiť problémy. Povzbudzujte dieťa počas procesu a pripomínajte mu, že sa netreba ponáhľať.
- Ak dielik nesedí, je to len súčasť procesu — otočte ho alebo ho skúste na inom mieste a pokračujte.

Igra pakiranja za prostorsko razmišljanje
Navodila za dejavnost

Število igralcev: 1

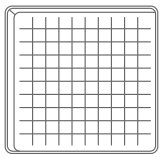
Spretnost: Prostorski odnosi

(SL)

Cilj:

Uporabite spretnosti prostorskih odnosov in reševanja problemov, da vse dele s seznama za pakiranje namestite v osnovo sestavljanke. Spodbujajte otroka, da uporablja besede, kot so nad, kot in med, medtem ko išče pravo mesto.

Kaj potrebujete:



1 osnovo za sestavljanko



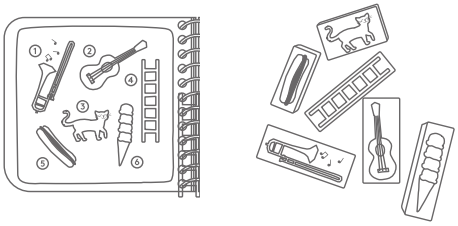
Knjigo sestavljank Pack It Up



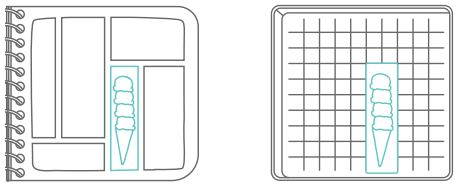
18 blokov

Kako igrati:

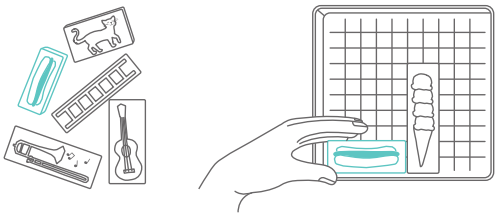
- Izberite seznam za pakiranje in poiščite ustrezne bloke. Opomba: Seznami so razvrščeni po težavnosti.



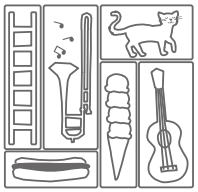
- Postavite začetni blok ali bloke, kot je prikazano na kartici za pripravo.



- Uporabite preostale dele s seznama za pakiranje, da zapolnite prazne prostore.



- Za uspešno dokončanje sestavljanke morate uporabiti vse bloke s seznama — slike morajo biti obrnjene navzgor in brez praznin ali prekrivanja. Opomba: Nekatere sestavljanke imajo lahko več kot eno pravilno rešitev.



Nasveti za uspeh:

- Ta dejavnost vključuje nekaj poskusov in napak, še posebej na začetku. Vsak poskus pomaga otroku razvijati vztrajnost in spretnosti reševanja problemov. Spodbujajte ga med postopkom in ga opomnite, da ni potrebe po hitenju.
- Če se del ne prilega, je to le del procesa — obrnite ga ali poskusite na drugem mestu in nadaljujte.

Packningsspel för rumsligt tänkande
Aktivitetsinstruktioner

(SV)

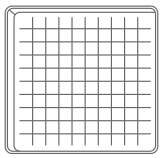
Antal spelare: 1

Färdighet: Rumsliga relationer

Mål:

Använd färdigheter inom rumsliga relationer och problemlösning för att få alla delar från packlistan att passa i pusselbasen. Uppmuntra ditt barn att använda ord som ovanför, hörn och mellan när de hittar rätt plats.

Vad du behöver:



1 pusselbas



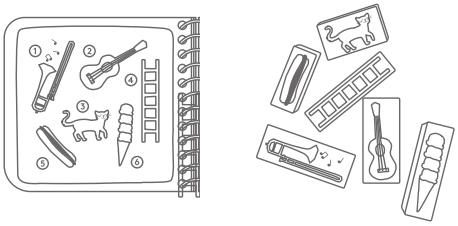
Pack It Up
pusselbok



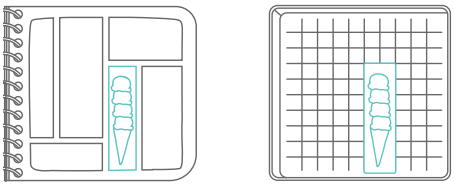
18 klossar

Hur man spelar:

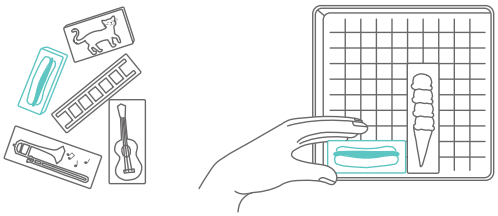
- Välj en packlista och hitta motsvarande klossar.
  Obs: Listorna är ordnade efter svårighetsgrad.



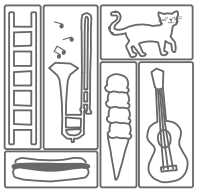
- Placera startklossen eller startklossarna enligt instruktionerna på uppställningskortet.



- Använd de återstående delarna från packlistan för att fylla de tomma utrymmena.



- Du måste använda alla klossar på packlistan för att slutföra pusslet korrekt — bilderna ska vara vända uppåt utan mellanrum eller överlappningar. Obs: Vissa pussel kan ha mer än en korrekt lösning.



Tips för att lyckas:

- Den här aktiviteten kommer att innebära en del försök och misstag, särskilt i början. Varje försök hjälper ditt barn att utveckla uthållighet och problemlösningsförmåga. Uppmuntra barnet under processen och påminn om att det inte finns någon anledning att skynda sig.

- Om en del inte passar är det bara en del av processen — vrid den eller prova på en ny plats och fortsätt.

Pakkimismäng ruumilise mõtlemise arendamiseks
Tegevuse juhised

Mängijate arv: 1

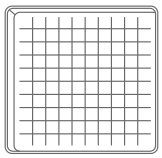
Oskus: Ruumilised suhted

(ET)

Eesmärk:

Kasuta ruumiliste suhete ja probleemide lahendamise oskusi, et paigutada kõik pakkimisnimekirja osad pusle alusele. Julgustage last kasutama sõnu nagu üleval, nurk ja vahel, kui ta otsib õiget kohta.

Mida vajad:



1 pusle alus



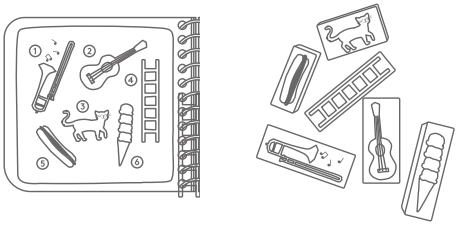
Pack It Up pusleraamat



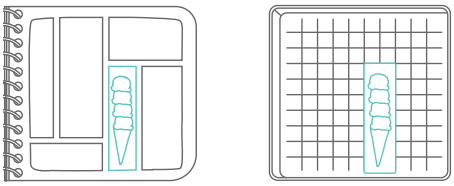
18 klotsi

Kuidas mängida:

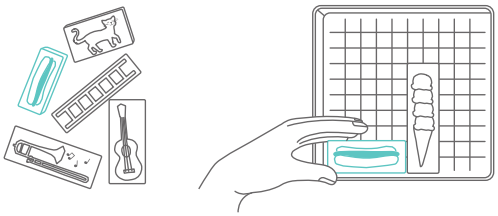
- Vali pakkimisnimekiri ja leia vastavad klotsid. Märkus: Nimekirjad on järjestatud raskusastme järgi.



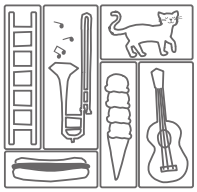
- Aseta algusklots või algusklotsid vastavalt seadistuskaardile.



- Kasuta ülejäänud pakkimisnimekirja osi tühjade kohtade täitmiseks.



- Pusle edukaks lõpetamiseks pead kasutama kõiki pakkimisnimekirja klotse — pildid peavad olema ülespoole ja ilma tühikute või kattumisteta. Märkus: Mõnel puslel võib olla rohkem kui üks õige lahendus.



Nõuanded eduks:

- See tegevus hõlmab katsetamist ja eksimist, eriti alguses. Iga katse aitab lapsel arendada visadust ja probleemide lahendamise oskusi. Julgustage last protsessi jooksul ja tuletage talle meelde, et kiirustada pole vaja.
- Kui mõni osa ei sobi, on see lihtsalt osa protsessist — pööra seda või proovi teises kohas ja jätka.

Stack It Up Measurement Game Instructions

(EN)

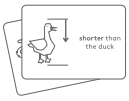
Number of Players: 1

Skill: Spatial Relationships

Objective:

Use spatial sense and measurement skills to find what's next on your packing list for an epic adventure. Work together to pack as much as you can without the items toppling over.

What You'll Need:



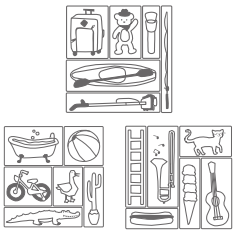
1 deck of measurement cards



1 Adventure Wagon



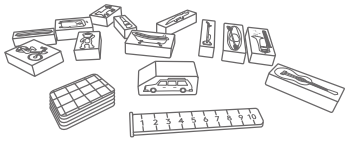
1 mini ruler



18 blocks

Setup:

- Place the following items in the center of the playing area:
  - 18 blocks, face up
  - Mini ruler
  - Adventure Wagon
  - Shuffled deck of cards, face down
    - Start with the shape and size comparison cards first. See "Tips for Success" for more guidance.



How to Play:

The player who last packed a bag goes first.

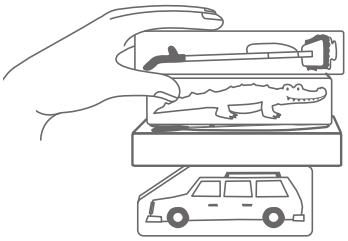
- Draw a card to find out what object you're going to pack.
- Find a block that meets the criteria on your card.

  If there isn't a block that matches your card, place the card in the discard pile and draw again.
- Stack your block on top of the Adventure Wagon to pack it, or on top of other items.

  Try not to let it fall!

Note: You can stack the blocks on any side.

It is now the next player's turn.



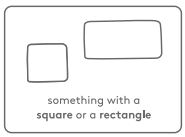
Ending the Game:

The game ends when every block has been stacked and your car is all packed. Great job! If the blocks topple over, start over.

These are the categories of cards:

Shapes
Shapes can be any part of the image.

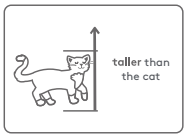
The ladder has a rectangle!

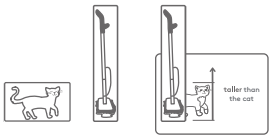




Size Comparison
Compare the card or blocks directly to decide.

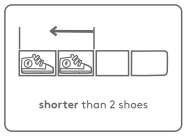
The mop is taller than the cat.





Measurement with Non-standard Units
Measure any side of a block using the shoe side of the mini ruler.

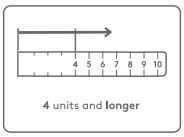
The bike is shorter than two shoes.

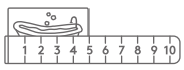




Measurement with Standard Units
Measure any side of a block using the number side of the mini ruler.

The bath is longer than 4 units.





Additional Ways to Play:

This game can be played alone—try to stack every block on your own!

Try stacking every block only on its side so the image faces out, not up or down.

Tips for Success:

- Start with the Shapes and Size Comparison cards to introduce measurement without a ruler: "Find something that is longer than the alligator; that is shorter than the skateboard; that has a circle."
- Introduce the mini ruler using the shoe side first: "See how this block ends here? Let's count how many shoes are between this spot and the beginning of our tool. 1, 2, 3 - this block is longer than 3 shoes. Now let's measure how wide it is."
- When introducing the number side of the mini ruler, say, "This card tells you tow find something longer than 4 units. Can you find the number 4 on the mini ruler? That's right! So we need an object that is longer than that, which means it would end anywhere after the 4. Let's find a block and check."
- For more tips on using the mini ruler, consult the Play Guide.

Instruções do Jogo de Medição Stack It Up

(PT)

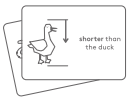
Número de jogadores: 1

Habilidade: Introdução à Medição

Objetivo do jogo:

Use o senso espacial e as habilidades de medição para descobrir o que vem a seguir na sua lista de bagagem para uma aventura épica. Trabalhem juntos para embalar o máximo que puderem sem que os itens tombem.

O que vais precisar:



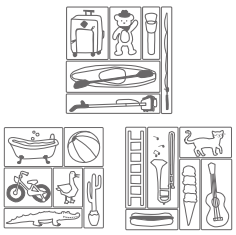
1 baralho de cartas de medição



1 Vagão de Aventura



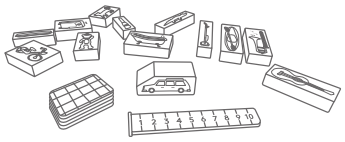
18 blocos



1 mini régua

Preparação:

- Coloque os seguintes itens no centro da área de jogo:
  - 18 blocos, virados para cima
  - Mini régua
  - Vagão de Aventura
  - Baralho de cartas embaralhado, virado para baixo
    - Comece primeiro com as cartas de comparação de forma e tamanho. Veja "Dicas para o Sucesso" para mais orientações.



Como jogar:

O jogador que arrumou uma mala por último começa.

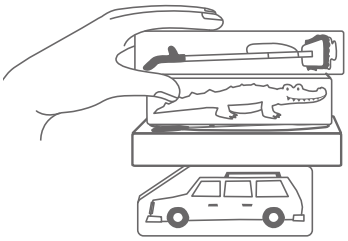
- Compre uma carta para descobrir qual objeto você vai embalar.
- Encontre um bloco que atenda aos critérios da sua carta.

  Se não houver um bloco que corresponda à sua carta, coloque-a na pilha de descarte e compre novamente.
- Empilhe seu bloco no topo do Vagão de Aventura para embalá-lo, ou sobre outros itens.

  Tente não deixá-lo cair!

Nota: Você pode empilhar os blocos de qualquer lado.

Agora é a vez do próximo jogador.



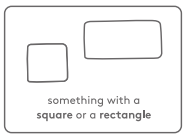
Fim do jogo:

O jogo termina quando todos os blocos foram empilhados e seu carro estiver todo carregado. Bom trabalho! Se os blocos tombarem, comece de novo.

Estas são as categorias de cartas:

Formas
As formas podem ser qualquer parte da imagem.

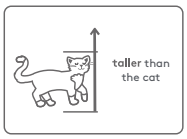
A escada tem um retângulo!

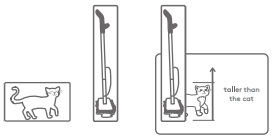




Comparação de Tamanho
Compare as cartas ou blocos diretamente para decidir

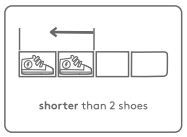
O esfregão é mais alto que o gato





Medição com Unidades Não Padrão
Meça qualquer lado de um bloco usando o lado do sapato da mini régua.

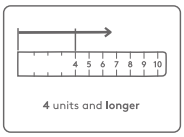
A bicicleta é mais curta que dois sapatos.

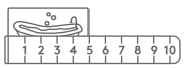




Medição com Unidades Padrão
Meça qualquer lado de um bloco usando o lado numérico da mini régua.

A banheira é mais longa que 4 unidades.





Outras Formas de Jogar:

Este jogo pode ser jogado sozinho - tente empilhar todos os blocos sozinho!

Tente empilhar cada bloco apenas de lado, para que a imagem fique voltada para fora, não para cima ou para baixo.

Dicas para o sucesso:

- Comece com as cartas de Formas e Comparação de Tamanho para introduzir a medição sem régua: "Encontre algo que seja mais longo que o jacaré, que seja mais curto que o skate, que tenha um círculo"
- Introduza a mini régua usando primeiro o lado do sapato "Veja como este bloco termina aqui? Vamos contar quantos sapatos existem entre este ponto e o início da nossa ferramenta. 1, 2, 3 - este bloco é mais longo que 3 sapatos. Agora vamos medir a largura."
- Ao introduzir o lado numérico da mini régua, diga: "Esta carta diz para você encontrar algo com mais de 4 unidades. Você consegue encontrar o número 4 na mini régua? Isso mesmo! Portanto, precisamos de um objeto que seja mais longo que isso, o que significa que ele terminaria em qualquer lugar depois do 4. Vamos encontrar um bloco e verificar."
- Para mais dicas sobre o uso da mini régua, consulte o Guia de Jogo.

Istruzioni del gioco di misurazione Stack It Up

(IT)

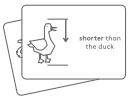
Numero di giocatori: 1

Abilità: Introduzione alla misurazione

Obiettivo:

Usa il senso dello spazio e le abilità di misurazione per scoprire cosa mettere dopo nella lista per un'avventura epica. Collaborate per impilare il maggior numero possibile di oggetti senza farli cadere.

Cosa ti serve:



1 mazzo di carte di misurazione



1 Carretto dell'Avventura



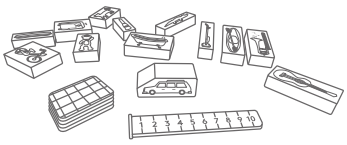
1 mini righello



18 blocchi

Preparação:

- Posiziona i seguenti oggetti al centro dell'area di gioco:
  - 18 blocchi, rivolti verso l'alto
  - Mini righello
  - Carretto dell'Avventura
  - Mazzo di carte mescolato, rivolto verso il basso
    - Inizia con le carte delle forme e del confronto delle dimensioni. Consulta la sezione "Suggerimenti per il successo" per ulteriori indicazioni.



Come si gioca:

Il giocatore che ha preparato una valigia più recentemente inizia per primo.

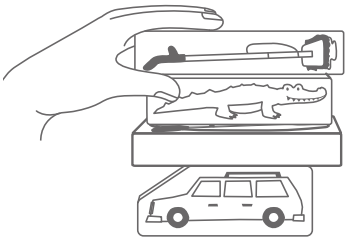
- Pesca una carta per scoprire quale oggetto dovrai mettere nel bagaglio.
- Trova un blocco che soddisfi i criteri indicati sulla carta.

  Se non c'è un blocco che corrisponde alla tua carta, metti la carta nella pila degli scarti e pescane un'altra.
- Impila il tuo blocco sopra il Carretto dell'Avventura oppure sopra altri oggetti.

  Cerca di non farlo cadere!

Nota: puoi impilare i blocchi su qualsiasi lato.

Ora tocca al giocatore successivo.



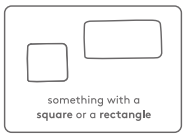
Fine del gioco:

Il gioco termina quando tutti i blocchi sono stati impilati e il tuo veicolo è completamente carico. Ottimo lavoro! Se i blocchi cadono, ricominciate da capo.

Queste sono le categorie delle carte:

Forme
Le forme possono essere presenti in qualsiasi parte dell'immagine.

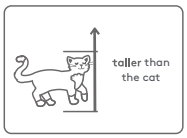
La scala ha un rettangolo!

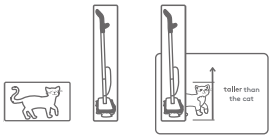




Confronto delle dimensioni
Confronta direttamente le carte o i blocchi per decidere.

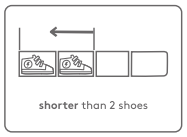
Il mocio è più alto del gatto.

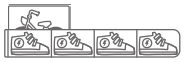




Misurazione con unità non standard
Misura qualsiasi lato di un blocco usando il lato con le scarpe del mini righello.

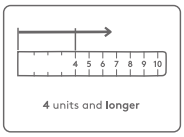
La bicicletta è più corta di due scarpe.

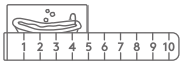




Misurazione con unità standard
Misura qualsiasi lato di un blocco usando il lato numerato del mini righello.

La vasca da bagno è più lunga di 4 unità.





Modi aggiuntivi di giocare:

Questo gioco può essere giocato da soli: prova a impilare tutti i blocchi da solo!

Prova a impilare ogni blocco solo sul lato, in modo che l'immagine sia rivolta verso l'esterno e non verso l'alto o il basso.

Suggerimenti per vincere:

- Inizia con le carte delle forme e del confronto delle dimensioni per introdurre la misurazione senza righello: "Trova qualcosa che sia più lungo dell'alligatore; più corto dello skateboard; che abbia un cerchio."
- Introduci il mini righello usando prima il lato con le scarpe: "Vedi come questo blocco finisce qui? Contiamo quante scarpe ci sono tra questo punto e l'inizio del nostro strumento. 1, 2, 3: questo blocco è più lungo di 3 scarpe. Ora misuriamo quanto è largo."
- Quando introduci il lato numerato del mini righello, dì: "Questa carta ti dice di trovare qualcosa più lungo di 4 unità. Riesci a trovare il numero 4 sul mini righello? Esatto! Quindi abbiamo bisogno di un oggetto più lungo di quello, il che significa che terminerà in qualsiasi punto dopo il 4. Troviamo un blocco e controlliamo."
- Per ulteriori suggerimenti sull'uso del mini righello, consulta la Guida al gioco.

Инструкции за играта Stack It Up за измерване

Брой играчи: 1

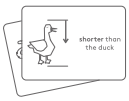
Vještina: Uvod u mjerenje

(BG)

Цел:

Използвайте пространствено мислене и умения за измерване, за да откриете какво следва в списъка ви за опаковане за епично приключение. Работете заедно, за да подредите колкото се може повече предмети, без да паднат.

Какво ще ви е необходимо:



1 тесте карти за измерване



1 приключенска количка



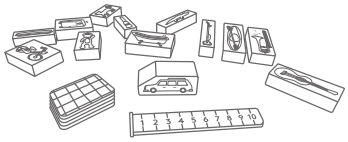
количка



1 мини линийка
18 блокчета

Подготовка:

- Поставете следните предмети в центъра на игралното поле:
  - 18 блокчета с лицето нагоре
  - Мини линийка
  - Приключенска количка
  - Разбъркано тесте карти с лицето надолу
    - Започнете първо с картите за форми и сравнение на размери. Вижте „Съвети за успех“ за повече насоки.



Как се играе:

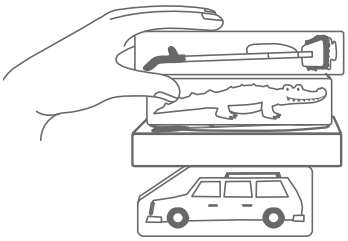
Играчът, който последен е опаковал чанта, започва първи.

- Изтеглете карта, за да разберете кой предмет ще опаковате.
- Намерете блокче, което отговаря на условията на вашата карта.

  Ако няма блокче, което да съответства на вашата карта, поставете картата в купчината за изхвърляне и теглете отново.
- Поставете вашето блокче върху приключенската количка или върху други предмети.

  Опитайте се да не го съборите!

Забележка: Можете да подреждате блокчетата от всяка страна.



Сега е ред на следващия играч.

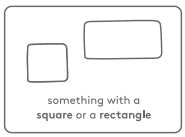
Край на играта:

Играта приключва, когато всички блокчета са подредени и вашето превозно средство е напълно натоварено. Отлична работа! Ако блокчетата паднат, започнете отначало.

Това са категориите карти:

Форми
Формите могат да бъдат във всяка част на изображението.

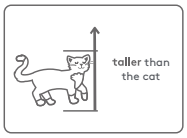
Стълбата има правоъгълник!

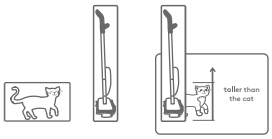




Сравнение на размери
Сравнете директно картите или блокчетата, за да решите.

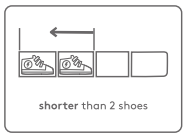
Мопът е по-висок от котката.





Измерване с нестандартни единици
Измерете която и да е страна на блокчето, използвайки страната с обувките на мини линийката.

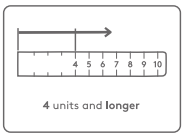
Велосипедът е по-къс от две обувки.

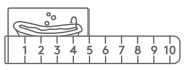




Измерване със стандартни единици
Измерете която и да е страна на блокчето, използвайки номерираната страна на мини линийката.

Ваната е по-дълга от 4 единици.





Допълнителни начини за игра:

Тази игра може да се играе и самостоятелно — опитайте да подредите всички блокчета сами!

Опитайте да подреждате всяко блокче само настрани, така че изображението да гледа навън, а не нагоре или надолу.

Съвети за успех:

- Започнете с картите за форми и сравнение на размери, за да въведете измерването без линийка: „Намерете нещо, което е по-дълго от алигатора; по-късо от скейтборда; което има кръг.“
- Представете мини линийката първо с страната с обувките: „Виждате ли как това блокче свършва тук? Нека преброим колко обувки има между това място и началото на нашия инструмент. 1, 2, 3 — това блокче е по-дълго от 3 обувки. Сега нека измерим колко е широко.“
- Когато представяте номерираната страна на мини линийката, кажете: „Тази карта ви казва да намерите нещо, по-дълго от 4 единици. Можете ли да намерите числото 4 на мини линийката? Точно така! Значи ни трябва предмет, който е по-дълъг от това, което означава, че ще свършва някъде след 4. Нека намерим блокче и проверим.“
- За повече съвети относно използването на мини линийката вижте Ръководството за игра.

Upute za igru mjerenja Stack It Up

(HR)

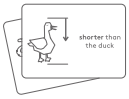
Broj igrača: 1

Vještina: Uvod u mjerenje

Cilj:

Koristite prostornu percepciju i vještine mjerenja kako biste otkrili što je sljedeće na vašem popisu za pakiranje za epsku avanturu. Radite zajedno kako biste spakirali što više predmeta bez rušenja.

Što vam je potrebno:



1 špil kartica za mjerenje



1 Avanturistička kolica



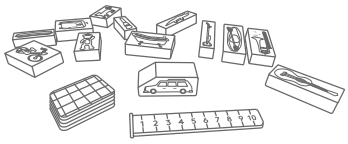
1 mini ravnalo



18 blokova

Priprema:

- Postavite sljedeće predmete u sredinu prostora za igru:
  - 18 blokova, okrenutih licem prema gore
  - Mini ravnalo
  - Avanturistička kolica
  - Promiješani špil kartica, okrenut licem prema dolje
    - Započnite prvo s karticama oblika i usporedbe veličina. Pogledajte „Savjete za uspjeh" za dodatne smjernice.



Kako igrati:

Igrač koji je posljednji spakirao torbu igra prvi.

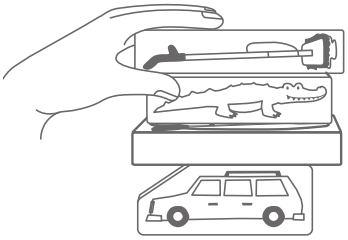
- Izvucite karticu kako biste saznali koji predmet trebate spakirati.
- Pronađite blok koji odgovara kriterijima na vašoj kartici.

  Ako nema bloka koji odgovara vašoj kartici, stavite karticu na hrpu za odbacivanje i izvucite novu.
- Složite svoj blok na Avanturistička kolica ili na druge predmete.

  Pokušajte da ne padne!

Napomena: Blokove možete slagati s bilo koje strane.

Sada je na redu sljedeći igrač.



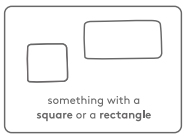
Kraj igre:

Igra završava kada su svi blokovi složeni i vaše vozilo potpuno spakirano. Sjajan posao! Ako se blokovi sruše, počnite ispočetka.

These are the categories of cards:

Oblici
Oblici mogu biti bilo koji dio slike.
Usporedba veličina

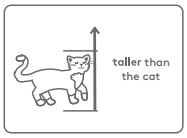
Ljestve imaju pravokutnik!

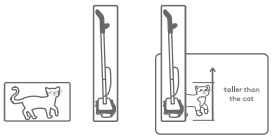




Izravno usporedite kartice ili blokove kako biste odlučili.

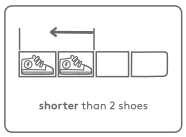
Mop je viši od mačke.





Mjerenje nestandardnim jedinicama
Izmjerite bilo koju stranu bloka koristeći stranu s cipelama na mini ravnalu.

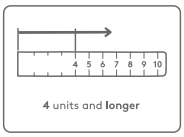
Bicikl je kraći od dvije cipele.

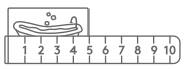




Mjerenje standardnim jedinicama
Izmjerite bilo koju stranu bloka koristeći brojčanu stranu mini ravnala.

Kada je duža od 4 jedinice.





Dodatni načini igre:

Ovu igru možete igrati sami — pokušajte sami složiti sve blokove!

Pokušajte slagati svaki blok samo na bok tako da slika gleda prema van, a ne gore ili dolje.

Savjeti za uspjeh:

- Počnite s karticama oblika i usporedbe veličina kako biste predstavili mjerenje bez ravnala: „Pronađi nešto što je duže od aligatora; kraće od skateboarda; što ima krug."
- Predstavite mini ravnalo prvo koristeći stranu s cipelama: „Vidite li kako ovaj blok završava ovdje? Prebrojimo koliko je cipela između ovog mjesta i početka našeg alata. 1, 2, 3 — ovaj blok je duži od 3 cipele. Sada izmjerimo koliko je širok."
- Kada predstavljate brojčanu stranu mini ravnala, recite: „Ova kartica vam govori da pronađete nešto duže od 4 jedinice. Možete li pronaći broj 4 na mini ravnalu? Tako je! Dakle, trebamo predmet koji je duži od toga, što znači da bi završavao negdje nakon broja 4. Pronađimo blok i provjerimo."
- Za više savjeta o korištenju mini ravnala pogledajte Vodič za igru.

Pokyny ke hře Stack It Up Measurement Game

(CS)

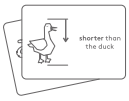
Počet hráčů: 1

Dovednost: Úvod do měření

Cíl:

Použijte prostorové vnímání a dovednosti měření k nalezení další položky na seznamu pro epické dobrodružství. Spolupracujte a zabalte co nejvíce předmětů, aniž by spadly.

Co budete potřebovat:



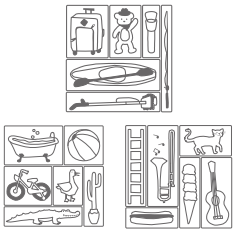
1 balíček měřicích karet



1 dobrodružný vozík



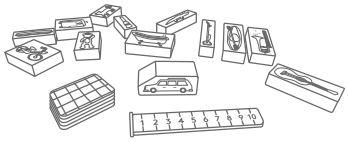
1 mini pravítko



18 kostek

Příprava:

- Umístěte následující předměty doprostřed hrací plochy:
  - 18 kostek, lícem nahoru
  - Mini pravítko
  - Dobrodružný vozík
  - Zamíchaný balíček karet, lícem dolů
    - Začněte nejprve kartami tvarů a porovnávání velikostí. Další pokyny naleznete v části „Tipy pro úspěch“.



Jak hrát:

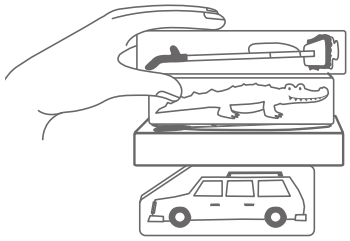
Hráč, který naposledy balil tašku, začíná.

- Vytáhněte kartu a zjistěte, který předmět budete balit.
- Najděte kostku, která splňuje kritéria na vaší kartě.

  Pokud není žádná kostka odpovídající vaší kartě, odložte kartu na odhazovací hromádku a táhněte znovu.
- Položte svou kostku na dobrodružný vozík nebo na jiné předměty.

  Snažte se, aby nespadla!

Poznámka: Kostky můžete skládat z jakékoli strany.



Nyní je na řadě další hráč.

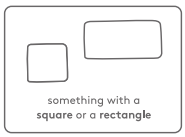
Konec hry:

Hra končí, když jsou všechny kostky naskládány a vaše vozidlo je plně naložené. Skvělá práce! Pokud kostky spadnou, začněte znovu.

Toto jsou kategorie karet:

Tvary
Tvary mohou být jakoukoli částí obrázku.

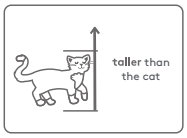
Žebřík má obdélník!

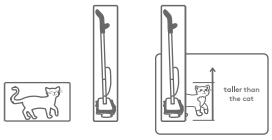




Porovnání velikostí
Porovnejte přímo karty nebo kostky a rozhodněte.

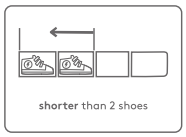
Mop je vyšší než kočka.





Měření nestandardními jednotkami
Změřte jakoukoli stranu kostky pomocí strany s botami na mini pravítku.

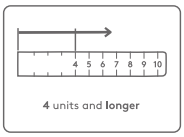
Kolo je kratší než dvě boty.

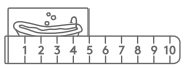




Měření standardními jednotkami
Změřte jakoukoli stranu kostky pomocí číselné strany mini pravítka.

Vana je delší než 4 jednotky.





Další způsoby hry:

Tuto hru lze hrát i samostatně — zkuste naskládat všechny kostky sami!

Zkuste skládat každou kostku pouze na bok, aby obrázek směřoval ven, ne nahoru nebo dolů.

Tipy pro úspěch:

- Začněte kartami tvarů a porovnávání velikostí, abyste představili měření bez pravítka: „Najdi něco, co je delší než aligátor; kratší než skateboard; co má kruh.“
- Představte mini pravítko nejprve pomocí strany s botami: „Vidíte, kde tato kostka končí? Spočítejme, kolik bot je mezi tímto místem a začátkem našeho nástroje. 1, 2, 3 — tato kostka je delší než 3 boty. Teď změřme, jak je široká.“
- Když představujete číselnou stranu mini pravítka, řekněte: „Tato karta vám říká, abyste našli něco delšího než 4 jednotky. Najdete číslo 4 na mini pravítku? Správně! Potřebujeme tedy předmět, který je delší než to, což znamená, že skončí někde za číslem 4. Najděme kostku a zkontrolujme to.“
- Další tipy pro používání mini pravítka najdete v herním průvodci.

Instruktioner til Stack It Up målespil

(DA)

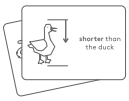
Antal spillere: 1

Færdighed: Introduktion til måling

Formål:

Brug rumforståelse og målefærdigheder til at finde ud af, hvad der er næste punkt på pakkelisten til et episk eventyr. Arbejd sammen om at pakke så meget som muligt uden at tingene vælter.

Det skal du bruge:



1 bunke målekort



1 eventyrvogn



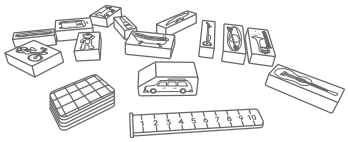
1 mini lineal



18 klodser

Opsætning:

- Placer følgende genstande i midten af spilleområdet:
  - 18 klodser med forsiden opad
  - Mini lineal
  - Eventyrvogn
  - Blandet bunke kort med forsiden nedad
    - Start med kortene for former og størrelsessammenligning først. Se "Tip til spillesucces" for mere vejledning.



Sådan spiller du spillet:

Spilleren, der sidst pakkede en taske, starter.

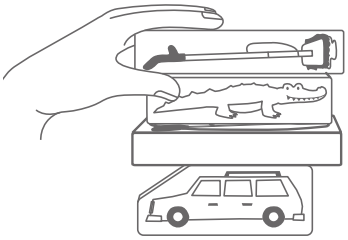
- Træk et kort for at finde ud af, hvilken genstand du skal pakke.
- Find en klods, der opfylder kriterierne på dit kort.

  Hvis der ikke er en klods, der passer til dit kort, læg kortet i bunken til kasserede kort og træk igen.
- Stabl din klods oven på eventyrvognen eller oven på andre genstande.

  Prøv ikke at lade det vælte!

Bemærk: Du kan stable klodserne på enhver side.

Det er nu den næste spillers tur.



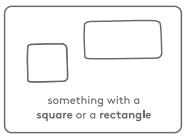
Sådan afsluttes spillet:

Spillet slutter, når alle klodser er stablet, og din vogn er helt pakket. Godt klaret! Hvis klodserne vælter, så start forfra.

Dette er kategorierne af kort:

Former
Former kan være enhver del af billedet.

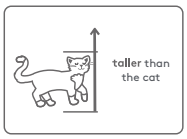
Stigen har et rektangel!

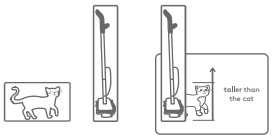




Størrelsessammenligning
Sammenlign kortene eller klodserne direkte for at beslutte.

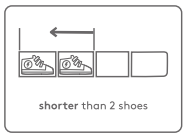
Moppen er højere end katten.





Måling med ikke-standardiserede enheder
Mål en hvilken som helst side af klodsen ved hjælp af sko-siden på mini linealen.

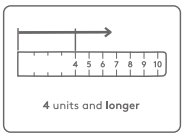
Cyklen er kortere end to sko.

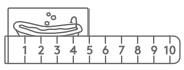




Måling med standardenheder
Mål en hvilken som helst side af klodsen ved hjælp af nummersiden på mini linealen.

Badekarret er længere end 4 enheder.





Yderligere måder at spille på:

Dette spil kan spilles alene — prøv at stable alle klodserne selv!

Prøv kun at stable hver klods på siden, så billedet vender udad og ikke op eller ned.

Tip til spillesucces:

- Start med kortene for former og størrelsessammenligning for at introducere måling uden lineal: "Find noget, der er længere end alligatoren; kortere end skateboardet; som har en cirkel."
- Introducer mini linealen ved først at bruge siden med skoene: "Kan du se, hvor denne klods slutter her? Lad os tælle, hvor mange sko der er mellem dette punkt og begyndelsen af vores værktøj. 1, 2, 3 — denne klods er længere end 3 sko. Lad os nu måle, hvor bred den er."
- Når du introducerer nummersiden på mini linealen, så sig: "Dette kort fortæller dig, at du skal finde noget, der er længere end 4 enheder. Kan du finde tallet 4 på mini linealen? Det er rigtigt! Så vi har brug for en genstand, der er længere end det, hvilket betyder, at den vil slutte et sted efter 4. Lad os finde en klods og tjekke."
- For flere tips om brug af mini linealen, se Spilleguiden.

Stack It Up -mittauspelin ohjeet

(FI)

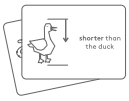
Pelaajien määrä: 1

Taito: Johdatus mittaamiseen

Tavoite:

Käytä avaruudellista hahmotuskykyä ja mittaustaitoja löytääksesi seuraavan tavaran pakkauslistaltasi eeppistä seikkailua varten. Pakatkaa yhdessä mahdollisimman paljon ilman, että tavarat kaatuvat.

Mitä tarvitset:



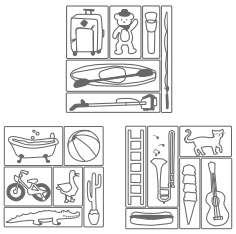
1 pakka mittauskortteja



1 Seikkailuvaunu



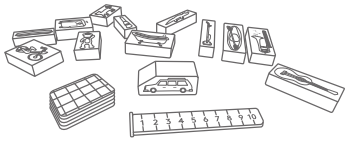
1 miniviivain



18 palikkaa

Valmistelu:

- Aseta seuraavat esineet pelialueen keskelle:
  - 18 palikkaa kuvapuoli ylöspäin
  - Miniviivain
  - Seikkailuvaunu
  - Sekoitetut kortit kuvapuoli alaspäin
    - Aloita muoto- ja kokovertailukorteilla. Katso lisää kohdasta "Vinkkejä onnistumiseen".



Peliohjeet:

Pelaaja, joka pakkasi laukun viimeksi, aloittaa.

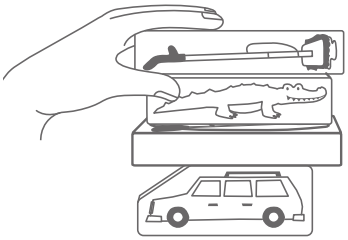
- Nosta kortti nähdäksesi, minkä esineen pakkaat.
- Etsi palikka, joka täyttää kortin ehdot.

  Jos sopivaa palikkaa ei ole, laita kortti poistopakkaan ja nosta uusi.
- Pinoa palikkasi Seikkailuvaunun päälle tai muiden tavaroiden päälle.

  Yritä olla pudottamatta sitä!

Huom: Voit pinota palikoita miltä tahansa sivulta.

Nyt on seuraavan pelaajan vuoro.



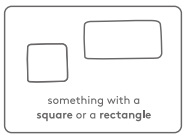
Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun kaikki palikat on pinottu ja vaunu on täynnä. Hienoa työtä! Jos palikat kaatuvat, aloittakaa alusta.

Korttien kategoriat:

Muodot
Muodot voivat olla missä tahansa kuvan osassa.

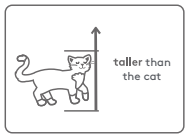
Tikkaissa on suorakulmio!

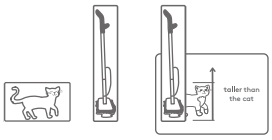




Kokojen vertailu
Vertaa kortteja tai palikoita suoraan päättääksesi.

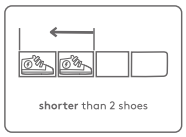
Moppi on korkeampi kuin kissa.





Mittaus epästandardeilla yksiköillä
Mittaa palikan mikä tahansa sivu miniviivaimen kenkäpuolella.

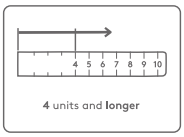
Polkupyörä on lyhyempi kuin kaksi kenkää.

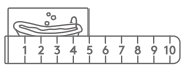




Mittaus standardiyksiköillä
Mittaa palikan mikä tahansa sivu miniviivaimen numeropuolella.

Kylpyamme on pidempi kuin 4 yksikköä.





Lisätapoja pelata:

Tätä peliä voi pelata yksinkin — kokeile pinota kaikki palikat itse!

Kokeile pinota kaikki palikat kyljelleen niin, että kuva osoittaa ulospäin.

Vinkkejä onnistumiseen:

- Aloita muoto- ja kokovertailukorteilla esitelläksesi mittaamisen ilman viivainta: "Etsi jotain, joka on pidempi kuin alligaattori; lyhyempi kuin skeittilauta; jossa on ympyrä."
- Esittele miniviivain ensin kenkäpuolelta: "Näetkö, mihin tämä palikka loppuu? Lasketaan kuinka monta kenkää tämän kohdan ja viivaimen alun välissä on. 1, 2, 3 — tämä palikka on pidempi kuin 3 kenkää. Mitataan nyt kuinka leveä se on."
- Kun esittelet miniviivaimen numeropuolen, sano: "Tämä kortti pyytää löytämään jotain, joka on pidempi kuin 4 yksikköä. Löydätkö numeron 4 miniviivaimesta? Aivan oikein! Tarvitsemme siis jotakin sitä pidempää."
- Lisää vinkkejä miniviivaimen käyttöön löydät peliohjeesta.

Οδηγίες παιχνιδιού μέτρησης Stack It Up

(EL)

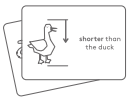
Αριθμός παικτών: 1

Δεξιότητα: Εισαγωγή στη μέτρηση

Στόχος:

Χρησιμοποιήστε χωρική αντίληψη και δεξιότητες μέτρησης για να βρείτε τι ακολουθεί στη λίστα συσκευασίας για μια επική περιπέτεια. Συνεργαστείτε για να στοιβάξετε όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα χωρίς να πέσουν.

Τι θα χρειαστείτε:



1 τράπουλα καρτών μέτρησης



1 Καρότσι Περιπέτειας



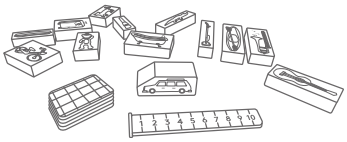
1 μικρός χάρακας



18 τουβλάκια

Προετοιμασία:

- Τοποθετήστε τα παρακάτω αντικείμενα στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού:
  - 18 τουβλάκια με την εικόνα προς τα πάνω
  - Μικρός χάρακας
  - Καρότσι Περιπέτειας
  - Ανακατεμένη τράπουλα καρτών με την όψη προς τα κάτω
    - Ξεκινήστε πρώτα με τις κάρτες σχημάτων και σύγκρισης μεγεθών. Δείτε τις «Συμβουλές επιτυχίας» για περισσότερη καθοδήγηση.



Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που ετοίμασε τελευταία βαλίτσα παίζει πρώτος.

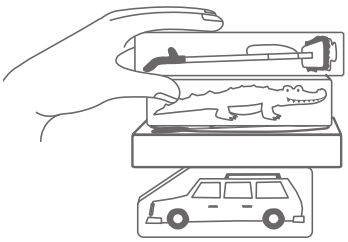
- Τραβήξτε μια κάρτα για να δείτε ποιο αντικείμενο θα πακετάρετε.
- Βρείτε ένα τουβλάκι που πληροί τα κριτήρια της κάρτας σας.

  Αν δεν υπάρχει κατάλληλο τουβλάκι, βάλτε την κάρτα στη στοίβα απόρριψης και τραβήξτε ξανά.
- Στοιβάξτε το τουβλάκι σας πάνω στο Καρότσι Περιπέτειας ή πάνω σε άλλα αντικείμενα.

  Προσπαθήστε να μην πέσει!

Σημείωση: Μπορείτε να στοιβάξετε τα τουβλάκια από οποιαδήποτε πλευρά.

Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.



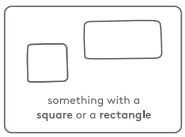
Τέλος του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχουν στοιβαχτεί όλα τα τουβλάκια και το όχημά σας είναι πλήρως φορτωμένο. Μπράβο! Αν πέσουν τα τουβλάκια, ξεκινήστε από την αρχή.

Αυτές είναι οι κατηγορίες καρτών:

Σχήματα
Τα σχήματα μπορεί να βρίσκονται σε οποιοδήποτε μέρος της εικόνας.

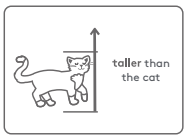
Η σκάλα έχει ορθογώνιο!

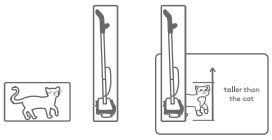




Σύγκριση μεγεθών
Συγκρίνετε απευθείας τις κάρτες ή τα τουβλάκια για να αποφασίσετε.

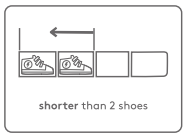
Η σφουγγαρίστρα είναι ψηλότερη από τη γάτα.





Μέτρηση με μη τυπικές μονάδες
Μετρήστε οποιαδήποτε πλευρά του τουβλακίου χρησιμοποιώντας την πλευρά με τα παπούτσια του μικρού χάρακα.

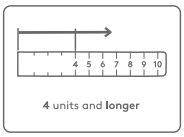
Το ποδήλατο είναι κοντύτερο από δύο παπούτσια.

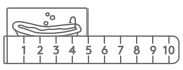




Μέτρηση με τυπικές μονάδες
Μετρήστε οποιαδήποτε πλευρά του τουβλακίου χρησιμοποιώντας την αριθμημένη πλευρά του μικρού χάρακα.

Η μπανιέρα είναι μεγαλύτερη από 4 μονάδες.





Επιπλέον τρόποι παιχνιδιού:

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και μόνος σου — προσπάθησε να στοιβάξεις όλα τα τουβλάκια μόνος σου!

Δοκιμάστε να στοιβάξετε κάθε τουβλάκι στο πλάι ώστε η εικόνα να κοιτάζει προς τα έξω.

Συμβουλές για την επιτυχία:

- Ξεκινήστε με τις κάρτες σχημάτων και σύγκρισης μεγεθών για να παρουσιάσετε τη μέτρηση χωρίς χάρακα: «Βρες κάτι πιο μακρύ από τον αλιγάτορα, πιο κοντό από το σκέιτμπορντ ή που έχει κύκλο.»
- Παρουσιάστε πρώτα την πλευρά με τα παπούτσια του μικρού χάρακα: «Βλέπεις πού τελειώνει αυτό το τουβλάκι; Ας μετρήσουμε πόσα παπούτσια υπάρχουν ανάμεσα σε αυτό το σημείο και την αρχή του εργαλείου.»
- Όταν παρουσιάζετε την αριθμημένη πλευρά του μικρού χάρακα, πείτε: «Αυτή η κάρτα σού λέει να βρεις κάτι μεγαλύτερο από 4 μονάδες. Μπορείς να βρεις το 4 στον χάρακα;»
- Για περισσότερες συμβουλές σχετικά με τη χρήση του μικρού χάρακα, συμβουλευτείτε τον Οδηγό Παιχνιδιού.

Stack It Up mērīšanas spēles instrukcijas

(LV)

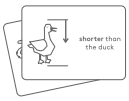
Spēlētāju skaits: 1

Prasme: Ievads mērīšanā

Mērķis:

Izmantojiet telpisko domāšanu un mērīšanas prasmes, lai atrastu nākamo priekšmetu savam episkajam piedzīvojumam. Strādājiet kopā, lai sakrautu pēc iespējas vairāk priekšmetu, tiem neapgāžoties.

Kas jums būs nepieciešams:



1 mērīšanas kāršu komplekts



1 Piedzīvojumu vagoniņš



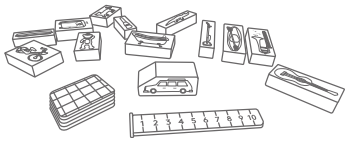
1 mini lineāls



18 klucīši

Sagatavošana:

- Novietojiet šos priekšmetus spēles laukuma centrā:
  - 18 klucīši ar attēlu uz augšu
  - Mini lineāls
  - Piedzīvojumu vagoniņš
  - Sajaukts kāršu komplekts ar attēlu uz leju
    - Sāciet ar formu un izmēru salīdzināšanas kārtīm. Skatiet "Padomi veiksmīgai spēlei".



Kā spēlēt:

Spēli sāk spēlētājs, kurš pēdējais kravāja somu.

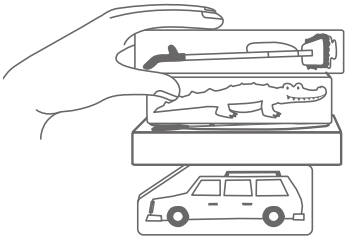
- Izvelciet kārti, lai uzzinātu, kuru priekšmetu iepakot.
- Atrodiet klucīti, kas atbilst kārts nosacījumiem.

  Ja nav atbilstoša klucīša, novietojiet kārti izmetamo kāršu kaudzē un velciet vēlreiz.
- Sakraujiet savu klucīti uz Piedzīvojumu vagoniņa vai uz citiem priekšmetiem.

  Try not to let it fall!

Note: You can stack the blocks on any side.

It is now the next player's turn.



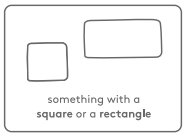
Spēles beigas:

The game ends when every block has been stacked and your car is all packed. Great job! If the blocks topple over, start over.

Šīs ir kāršu kategorijas:

Formas
Formas var būt jebkurā attēla daļā.

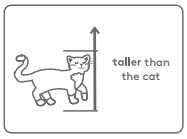
Kāpnēm ir taisnstūris!

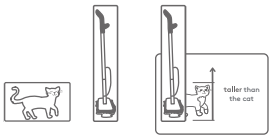




Izmēru salīdzināšana
Salīdziniet kārtis vai klucīšus tieši.

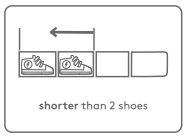
Mops ir augstāks par kaķi.





Mērīšana ar nestandarta vienībām
Izmēriet jebkuru klucīša malu, izmantojot mini lineāla pusi ar apaviem.

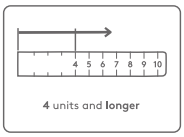
Velosipēds ir īsāks par diviem apaviem.

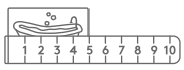




Mērīšana ar standarta vienībām
Izmēriet jebkuru klucīša malu, izmantojot mini lineāla numurēto pusi.

Vanna ir garāka par 4 vienībām.





Papildu spēles veidi:

Šo spēli var spēlēt arī viens pats — mēģini sakraut visus klucīšus pats!

Mēģiniet sakraut klucīšus tikai uz sāniem, lai attēls būtu vērsts uz āru.

Padomi panākumiem:

- Sāciet ar formu un izmēru salīdzināšanas kārtīm, lai iepazīstinātu ar mērīšanu bez lineāla.
- Iepazīstiniet ar mini lineālu, vispirms izmantojot apavu pusi: "Redzi, kā šis klucis šeit beidzas? Saskaitīsim, cik apavu ir starp šo vietu un mūsu instrumenta sākumu. 1, 2, 3 — šis klucis ir garāks par 3 apaviem. Tagad izmērīsim tā platumu."
- Iepazīstinot ar mini lineāla skaitļu pusi, sakiet: "Šī kartīte liek jums atrast kaut ko garāku par 4 vienībām. Vai variet atrast skaitli 4 uz mini lineāla? Tieši tā! Tātad mums ir nepieciešams objekts, kas ir garāks par to, kas nozīmē, ka tas beigtos jebkur aiz 4. Atrodīsim bloku un pārbaudīsim."
- Lai iegūtu vairāk padomu par mini lineāla lietošanu, skatiet spēles rokasgrāmatu.

„Stack It Up“ matavimo žaidimo instrukcijos

(LT)

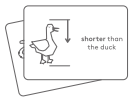
Žaidėjų skaičius: 1

Įgūdis: Įvadas į matavimą

Tikslas:

Naudokite erdvinį mąstymą ir matavimo įgūdžius, kad surastumėte kitą daiktą savo epiniam nuotykiui. Dirbkite kartu ir sudėkite kuo daugiau daiktų jų nenuversdami.

Ko jums reikės:



1 matavimo kortelių kaladė



1 Nuotykių vežimėlis



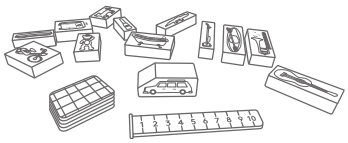
1 mini liniuotė



18 kaladėlių

Paruošimas:

- Padėkite šiuos daiktus žaidimo vietos centre:
  - 18 kaladėlių paveikslėliu į viršų
  - Mini liniuotė
  - Nuotykių vežimėlis
  - Sumaišyta kortelių kaladė paveikslėliu žemyn
    - Pirmiausia pradėkite nuo formų ir dydžių palyginimo kortelių. Daugiau informacijos rasite skyriuje „Sėkmės patarimai“.



Kaip žaisti:

Pirmas pradeda žaidėjas, kuris paskutinis krovė krepšį.

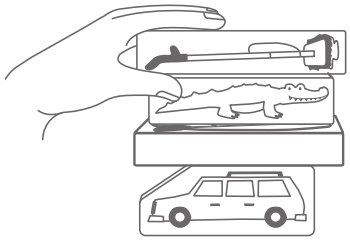
- Ištraukite kortelę, kad sužinotumėte, kokį daiktą reikia supakuoti.
- Suraskite kaladėlę, atitinkančią kortelės kriterijus.

  Jei nėra tinkamos kaladėlės, padėkite kortelę į išmetamų kortelių krūvą ir traukite dar kartą.
- Sudėkite savo kaladėlę ant Nuotykių vežimėlio arba ant kitų daiktų.

  Stenkitės jos nenuversti!

Pastaba: kaladėles galite dėti ant bet kurios pusės.

Dabar eilė kitam žaidėjui.



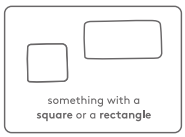
Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai visos kaladėlės sudėtos ir jūsų vežimėlis pilnas. Puikus darbas! Jei kaladėlės nugriūva, pradėkite iš naujo.

Kortelių kategorijos:

Formos
Formos gali būti bet kurioje paveikslėlio vietoje.

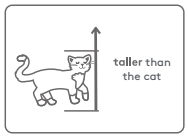
Kopėčios turi stačiakampį!

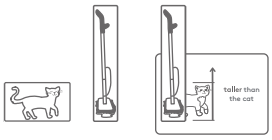




Dydžių palyginimas
Tiesiogiai palyginkite korteles arba kaladėles.

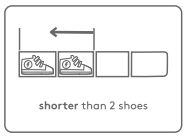
Šluota aukštesnė už katę.





Matavimas nestandartiniais vienetais
Išmatuokite bet kurią kaladėlės pusę naudodami mini liniuotės pusę su bateliais.

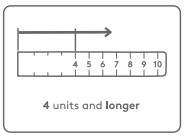
Dviratis trumpesnis nei du bateliai.

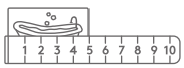




Matavimas standartiniais vienetais
Išmatuokite bet kurią kaladėlės pusę naudodami mini liniuotės numeruotą pusę.

Vonia ilgesnė nei 4 vienetai.





Papildomi žaidimo būdai:

Šį žaidimą galima žaisti vienam — pabandykite sudėti visas kaladėles patys!

Pabandykite sudėti visas kaladėles ant šono, kad paveikslėlis būtų nukreiptas į išorę.

Patarimai, kaip sėkmingai žaisti:

- Pradėkite nuo formų ir dydžių palyginimo kortelių, kad pristatytumėte matavimą be liniuotės.
- Mini liniuotę pirmiausia uždėkite ant bato pusės: „Matai, kaip šis blokelis čia baigiasi? Suskaičiuokime, kiek batelių yra tarp šios vietos ir mūsų įrankio pradžios. 1, 2, 3 – šis blokelis ilgesnis nei 3 bateliai. Dabar išmatuokime jo plotį.“
- Pristatydami mini liniuotės skaičių pusę, pasakykite: „Ši kortelė nurodo jums rasti daiktą, ilgesnį nei 4 vienetai. Ar galite rasti skaičių 4 ant mini liniuotės? Taip! Taigi mums reikia objekto, kuris yra ilgesnis už šį, o tai reiškia, kad jis baigtųsi bet kurioje vietoje po 4. Suraskime kaladėlę ir patikrinkime.“
- Daugiau patarimų, kaip naudoti mini liniuotę, rasite žaidimo vadove.

Instruksjoner for Stack It Up målespill

(NO)

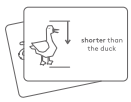
Antall spillere: 1

Ferdighet: Introduksjon til måling

Mål:

Bruk romforståelse og måleferdigheter for å finne hva som er neste på pakkelisten til et episk eventyr. Samarbeid om å pakke så mye som mulig uten at gjenstandene velter.

Hva du trenger:



1 kortstokk med målekort



1 Eventyrvogn



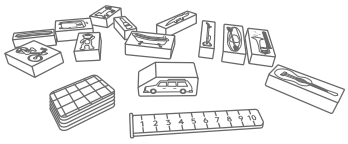
1 mini linjal



18 klosser

Oppsett:

- Plasser følgende gjenstander midt i spilleområdet:
  - 18 klosser med bildesiden opp
  - Mini linjal
  - Eventyrvogn
  - Blandet kortstokk med bildesiden ned
    - Start først med form- og størrelsessammenligningskortene. Se «Tips for suksess» for mer veiledning.



Slik spiller du:

Spilleren som sist pakket en bag starter.

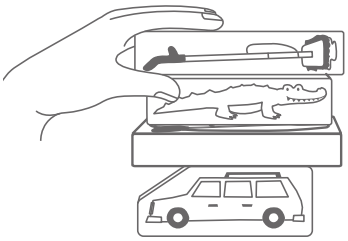
- Trekk et kort for å finne ut hvilket objekt du skal pakke.
- Finn en kloss som oppfyller kriteriene på kortet ditt.

  Hvis det ikke finnes en kloss som passer til kortet ditt, legg kortet i kastebunken og trekk på nytt.
- Stable klossen din oppå Eventyrvognen eller oppå andre gjenstander.

  Prøv å unngå at den faller!

Merk: Du kan stable klossene på hvilken som helst side.

Nå er det neste spillers tur..



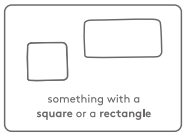
Avslutte spillet:

Spillet slutter når alle klossene er stablet og vognen er fullpakket. Flott jobbet! Hvis klossene velter, start på nytt.

Dette er kategoriene av kort:

Former
Former kan være hvilken som helst del av bildet.

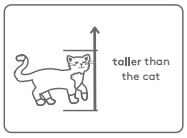
Stigen har et rektangel!

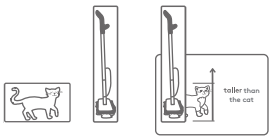




Størrelsessammenligning
Sammenlign kortene eller klossene direkte for å bestemme.

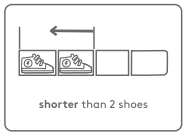
Moppen er høyere enn katten.

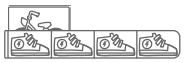




Måling med ikke-standardiserte enheter
Mål hvilken som helst side av klossen med sko-siden på mini linjalen.

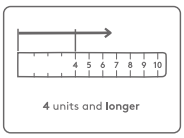
Sykkelen er kortere enn to sko.

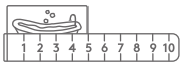




Måling med standardenheter
Mål hvilken som helst side av klossen med nummersiden på mini linjalen.

Badekaret er lengre enn 4 enheter.





Flere måter å spille på:

Dette spillet kan spilles alene — prøv å stable alle klossene selv!

Prøv å stable hver kloss på siden slik at bildet vender utover, ikke opp eller ned.

Tips for suksess:

- Start med kortene for sammenligning av former og størrelser for å introdusere måling uten linjal: «Finn noe som er lengre enn alligatoren; som er kortere enn skateboardet; som har en sirkel.»
- Introduser minilinjalen ved å bruke skosiden først: «Ser du hvordan denne klossen ender her? La oss telle hvor mange sko som er mellom dette stedet og begynnelsen av verktøyet vårt. 1, 2, 3 – denne klossen er lengre enn 3 sko. La oss nå måle hvor bred den er.»
- Når du introduserer tallsiden av minilinjalen, si: «Dette kortet forteller deg at du skal finne noe som er lengre enn 4 enheter. Kan du finne tallet 4 på minilinjalen? Det stemmer! Så vi trenger et objekt som er lengre enn det, noe som betyr at det vil ende hvor som helst etter 4-tallet. La oss finne en kloss og sjekke.»
- For flere tips om bruk av minilinjalen, se Lekeguiden.

Instrukcje gry pomiarowej Stack It Up

Liczba graczy: 1

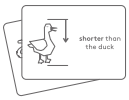
Umiejętność: Wprowadzenie do mierzenia

(PL)

Cel:

Wykorzystaj wyobraźnię przestrzenną i umiejętności mierzenia, aby znaleźć kolejny przedmiot do spakowania na epicką przygodę. Współpracujcie, aby spakować jak najwięcej bez przewracania przedmiotów.

Czego będziesz potrzebować:



1 talia kart pomiarowych



1 Wózek Przygód



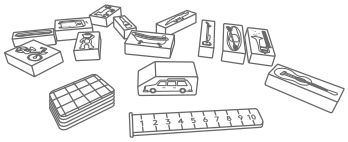
1 mini linijka



18 klocków

Przygotowanie:

- Umieść następujące przedmioty na środku pola gry:
  - 18 klocków, obrazkiem do góry
  - Mini linijka
  - Wózek Przygód
  - Potasowana talia kart, obrazkiem w dół
    - Zacznij od kart kształtów i porównywania rozmiarów. Więcej wskazówek znajdziesz w sekcji „Wskazówki do sukcesu".



Zasady gry:

Gracz, który ostatnio pakował torbę, zaczyna.

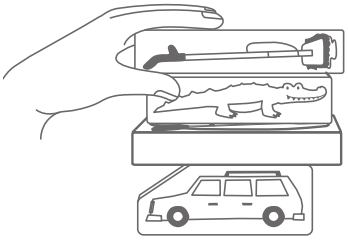
- Dobierz kartę, aby dowiedzieć się, jaki przedmiot spakujesz.
- Znajdź klocek spełniający kryteria na karcie.

  Jeśli nie ma odpowiedniego klocka, odłóż kartę na stos kart odrzuconych i dobierz nową.
- Ułóż swój klocek na Wózku Przygód lub na innych przedmiotach.

  Postaraj się, żeby nie spadł!

Uwaga: Możesz układać klocki na dowolnym boku.

Teraz kolej następnego gracza.



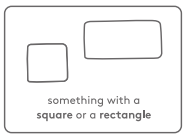
Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie klocki zostaną ułożone, a wózek będzie pełny. Świetna robota! Jeśli klocki się przewrócą, zacznij od nowa.

Kategorie kart:

Kształty
Kształty mogą znajdować się w dowolnej części obrazka.

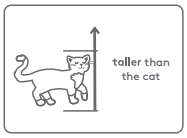
Drabina ma prostokąt!

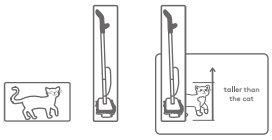




Porównywanie rozmiarów
Porównaj bezpośrednio karty lub klocki, aby zdecydować.

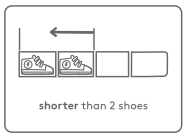
Mop jest wyższy niż kot.





Mierzenie niestandardowymi jednostkami
Zmierz dowolny bok klocka, używając strony z butami na mini linijce.

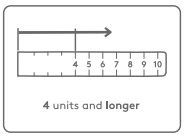
Rower jest krótszy niż dwa buty.

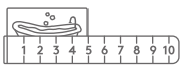




Mierzenie standardowymi jednostkami
Zmierz dowolny bok klocka, używając strony z numerami na mini linijce.

Wanna jest dłuższa niż 4 jednostki.





Dodatkowe sposoby gry:

W tę grę można grać samodzielnie — spróbuj ułożyć wszystkie klocki samemu!

Spróbuj układać każdy klocek na boku, aby obrazek był skierowany na zewnątrz.

Wskazówki:

- Zacznij od kart „Kształty i porównywanie wielkości", aby wprowadzić zagadnienie mierzenia bez użycia linijki: „Znajdź coś, co jest dłuższe od aligatora; co jest krótsze od deskorolki; co ma kształt koła".
- Wprowadź miniliniijkę, zaczynając od strony z bucikami: „Widzisz, jak ten klocek kończy się w tym miejscu? Policzmy, ile bucików mieści się między tym punktem a początkiem naszego narzędzia. 1, 2, 3 — ten klocek jest dłuższy niż 3 buciki. A teraz zmierzmy, jak jest szeroki".
- Prezentując stronę mini-linijki z oznaczeniami liczbowymi, powiedz: „Ta karta nakazuje ci znaleźć coś, co jest dłuższe niż 4 jednostki. Czy potrafisz wskazać liczbę 4 na mini-linijce? Zgadza się! Potrzebujemy więc przedmiotu, który jest od niej dłuższy – co oznacza, że jego koniec musi wypadać w dowolnym miejscu za czwórką. Znajdźmy jakiś klocek i to sprawdźmy".
- Aby uzyskać więcej wskazówek dotyczących korzystania z miniliniarki, zapoznaj się z Przewodnikiem po grze.

Instrucțiuni pentru jocul de măsurare Stack It Up

(RO)

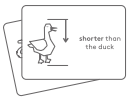
Număr de jucători: 1

Abilitate: Introducere în măsurare

Obiectiv:

Folosiți orientarea spațială și abilitățile de măsurare pentru a găsi următorul obiect de împachetat pentru o aventură epică. Lucrați împreună pentru a împacheta cât mai multe obiecte fără să cadă.

De ce veți avea nevoie:



1 pachet de cărți de măsurare



1 Căruț de Aventură



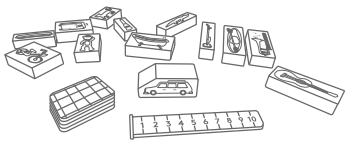
1 mini riglă



18 blocuri

Pregătire:

- Așezați următoarele obiecte în centrul zonei de joc:
  - 18 blocuri cu fața în sus
  - Mini riglă
  - Căruț de Aventură
  - Pachet de cărți amestecat, cu fața în jos
    - Începeți mai întâi cu cărțile de forme și comparație a dimensiunilor. Consultați „Sfaturi pentru succes”.



Cum se joacă:

Jucătorul care a împachetat ultima dată începe primul.

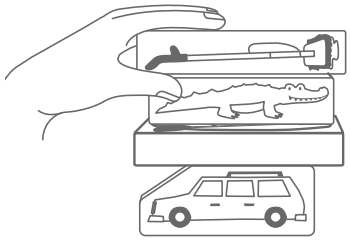
- Trageți o carte pentru a afla ce obiect veți împacheta.
- Găsiți un bloc care îndeplinește criteriile de pe carte.

  Dacă nu există un bloc potrivit, puneți cartea în grămada de aruncare și trageți alta.
- Așezați blocul pe Căruțul de Aventură sau peste alte obiecte.

  Încercați să nu cadă!

Notă: Puteți așeza blocurile pe orice parte.

Acum este rândul următorului jucător.



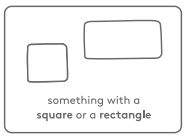
Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când toate blocurile sunt stivuite și căruțul este complet încărcat. Bravo! Dacă blocurile cad, începeți din nou.

Acestea sunt categoriile de cărți:

Forme
Formele pot apărea în orice parte a imaginii.

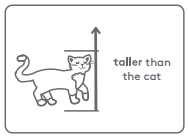
Scara are un dreptunghi!

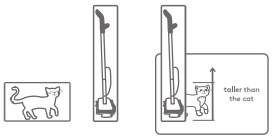




Comparație de dimensiuni
Comparați direct cărțile sau blocurile pentru a decide.

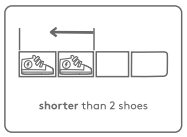
Mopul este mai înalt decât pisica.





Măsurare cu unități nestandardizate
Măsurați orice latură a blocului folosind partea cu pantofi a mini riglei.

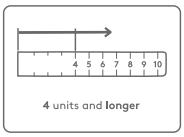
Bicicleta este mai scurtă decât doi pantofi.

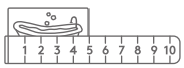




Măsurare cu unități standard
Măsurați orice latură a blocului folosind partea numerotată a mini riglei.

Cada este mai lungă decât 4 unități.





Moduri suplimentare de joc:

Acest joc poate fi jucat și singur — încearcă să stivuiești toate blocurile singur!

Încearcă să așezi fiecare bloc pe lateral, astfel încât imaginea să fie orientată spre exterior.

Sfaturi pentru succes:

- Începeți cu cartonașele „Compararea formelor și mărimilor” pentru a introduce măsurarea fără riglă: „Găsiți ceva care este mai lung decât aligatorul; care este mai scurt decât skateboard-ul; care are un cerc.”
- Introduceți rigla mică folosind mai întâi partea cu pantoful: „Vedeți cum se termină acest bloc aici? Haideți să numărăm câți pantofi sunt între acest punct și începutul instrumentului nostru. 1, 2, 3 - acest bloc este mai lung decât 3 pantofi. Acum haideți să măsurăm cât de lățime este.”
- Când introduceți partea cu numere a mini-riglei, spuneți: „Această carte vă spune să găsiți ceva mai lung de 4 unități. Puteți găsi numărul 4 pe mini-riglă? Exact! Deci avem nevoie de un obiect care este mai lung decât atât, ceea ce înseamnă că s-ar termina oriunde după 4. Haideți să găsim un bloc și să verificăm.”
- Pentru mai multe sfaturi despre utilizarea mini-riglei, consultați Ghidul de joc.

Pokyny k hre Stack It Up Measurement Game

(SK)

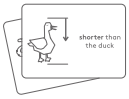
Číslo igralcev: 1

Zručnosť: Úvod do merania

Cieľ:

Použite priestorové vnímanie a meracie schopnosti na nájdenie ďalšej položky na balenie pre epické dobrodružstvo. Spolupracujte a zabaľte čo najviac predmetov bez toho, aby spadli.

Čo budete potrebovať:



1 balíček meracích kariet



1 Dobrodružný vozík



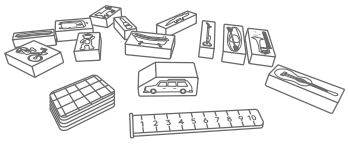
1 mini pravítko



18 blokov

Príprava:

- Umiestnite nasledujúce predmety do stredu hracej plochy:
  - 18 blokov obrázkom nahor
  - Mini pravítko
  - Dobrodružný vozík
  - Zamiešaný balíček kariet obrázkom nadol
    - Začnite najprv kartami tvarov a porovnávania veľkostí. Viac informácií nájdete v časti „Tipy na úspech“.



Ako hrať:

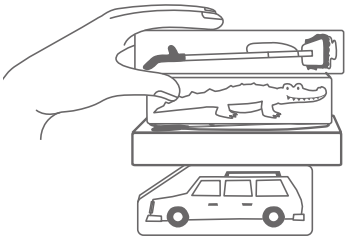
Hráč, ktorý naposledy balil tašku, začína.

- Potiahnite kartu a zistite, ktorý predmet budete baliť.
- Nájdite blok, ktorý spĺňa kritériá na vašej karte.

  Ak neexistuje vhodný blok, položte kartu na odkladací balíček a ťahajte znova.
- Položte svoj blok na Dobrodružný vozík alebo na iné predmety.

  Snažte sa, aby nespadol!

Poznámka: Bloky môžete ukladať z akejkoľvek strany.



Teraz je na rade ďalší hráč.

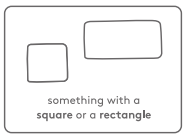
Ukončenie hry:

Hra končí, keď sú všetky bloky uložené a vozík je plne naložený. Skvelá práca! Ak bloky spadnú, začnite odznova.

Toto sú kategórie kariet:

Tvary
Tvary môžu byť v akejkoľvek časti obrázka.

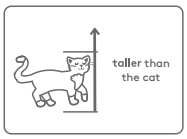
Rebrík má obdĺžnik!

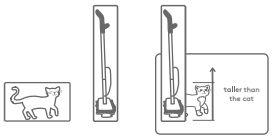




Porovnávanie veľkostí
Porovnajte priamo karty alebo bloky.

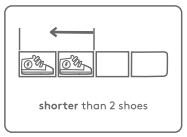
Mop je vyšší ako mačka.





Meranie neštandardnými jednotkami
Zmerajte ktorúkoľvek stranu bloku pomocou strany s topánkami na mini pravítku.

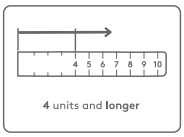
Bicykel je kratší ako dve topánky.

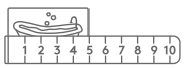




Meranie štandardnými jednotkami
Zmerajte ktorúkoľvek stranu bloku pomocou očíslovanej strany mini pravítka.

Vaňa je dlhšia ako 4 jednotky.





Ďalšie spôsoby hry:

Túto hru môžete hrať aj sami — skúste uložiť všetky bloky sami!

Skúste ukladať každý blok na bok, aby obrázok smeroval von.

Tipy pre úspech:

- Začnite s kartami Porovnávanie tvarov a veľkostí, aby ste predstavili meranie bez pravítka: „Nájdite niečo, čo je dlhšie ako aligátor; čo je kratšie ako skateboard; čo má kruh.“
- Predstavte si mini pravítko, pričom najprv použite stranu topánky: „Vidíte, ako tento blok končí? Spočítajme, koľko topánok je medzi týmto bodom a začiatkom nášho nástroja. 1, 2, 3 – tento blok je dlhší ako 3 topánky. Teraz zmerajte, aký je široký.“
- Pri predstavovaní číselnej strany mini pravítka povedzte: „Táto karta vám hovorí, aby ste našli niečo dlhšie ako 4 jednotky. Viete nájsť číslo 4 na mini pravítku? Presne tak! Takže potrebujeme objekt, ktorý je dlhší ako toto číslo, čo znamená, že by končil kdekoľvek za 4. Nájdime blok a skontrolujme to.“
- Ďalšie tipy na používanie mini pravítka nájdete v Sprievodcovi hrami.

Navodila za igro merjenja Stack It Up

(SL)

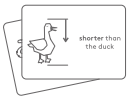
Število igralcev: 1

Spretnost: Uvod v merjenje

Cilj:

Uporabite prostorsko predstavo in merilne spretnosti, da najdete naslednji predmet za pakiranje za epsko pustolovščino. Sodelujte in zložite čim več predmetov, ne da bi se podrli.

Kaj potrebujete:



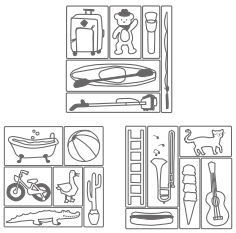
1 komplet merilnih kartic



1 Pustolovski voziček



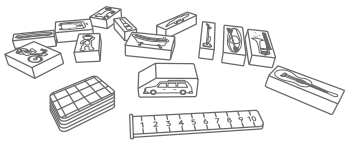
1 mini ravnilo



18 kock

Priprava:

- Naslednje predmete postavite na sredino igralne površine:
  - 18 kock s sliko navzgor
  - Mini ravnilo
  - Pustolovski voziček
  - Premešan komplet kart s sliko navzdol
    - Najprej začnite s karticami oblik in primerjave velikosti. Več informacij najdete v »Nasvetih za uspeh«.



Kako igrati:

Igralec, ki je nazadnje pakiral torbo, začne prvi.

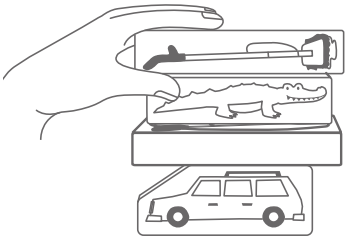
- Izvlecite kartico, da ugotovite, kateri predmet boste zapakirali.
- Poiščite kocko, ki ustreza kriterijem na kartici.

  Če ni ustrezne kocke, položite kartico na kupček za odmet in izvlecite novo.
- Postavite svojo kocko na Pustolovski voziček ali na druge predmete.

  Poskusite, da ne pade!

Opomba: Kocke lahko zlagate s katere koli strani.

Zdaj je na vrsti naslednji igralec.



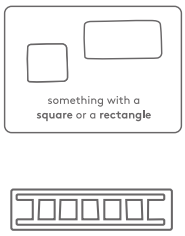
Konec igre:

Igra se konča, ko so vse kocke zložene in voziček popolnoma naložen. Odlično delo! Če se kocke podrejo, začnite znova.

To so kategorije kartic:

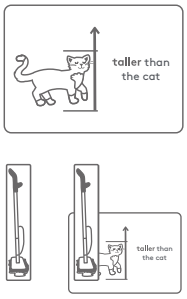
Oblike
Oblike so lahko kjer koli na sliki.

Lestev ima pravokotnik!



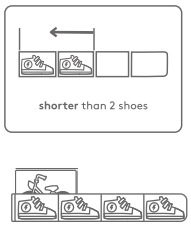
Primerjava velikosti
Neposredno primerjajte kartice ali kocke.

Mop je višji od mačke.



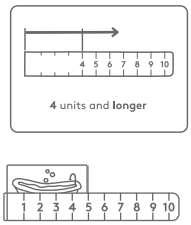
Merjenje z nestandardnimi enotami
Izmerite katero koli stran kocke z uporabo strani mini ravnila s čevlji.

Kolo je krajše od dveh čevljev.



Merjenje s standardnimi enotami
Izmerite katero koli stran kocke z uporabo oštevilčene strani mini ravnila.

Kad je daljša od 4 enot.



Dodatni načini igranja:

To igro lahko igrate tudi sami — poskusite zložiti vse kocke sami!

Poskusite zlagati vsako kocko na bok, tako da slika gleda navzven.

Nasveti za uspeh:

- Začnite s karticami za primerjavo oblik in velikosti, da predstavite merjenje brez ravnila: »Poiščite nekaj, kar je daljše od aligatorja; kar je krajše od rolke; kar ima krog.«
- Predstavite mini ravnilo, najprej s stranico čevlja: »Vidite, kako se ta blok tukaj konča? Preštejmo, koliko čevljev je med to točko in začetkom našega orodja. 1, 2, 3 – ta blok je daljši od 3 čevljev. Zdaj pa izmerimo, kako širok je.«
- Ko predstavljate številsko stran mini ravnila, recite: »Ta kartica vam pravi, da morate najti nekaj daljšega od 4 enot. Ali lahko najdete številko 4 na mini ravnilu? Tako je! Torej potrebujemo predmet, ki je daljši od tega, kar pomeni, da bi se končal kjer koli za 4. Poiščimo blok in preverimo.«
- Za več nasvetov o uporabi mini ravnila si oglejte Vodnik po igri.

Instruktioner för Stack It Up mätningsspel

(SV)

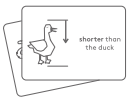
Antal spelare: 1

Färdighet: Introduktion till mätning

Mål:

Använd rumsuppfattning och mätningsfärdigheter för att hitta nästa sak att packa inför ett episkt äventyr. Samarbeta för att packa så mycket som möjligt utan att sakerna välter.

Vad du behöver:



1 kortlek med mätningskort



1 Äventyrsvagn



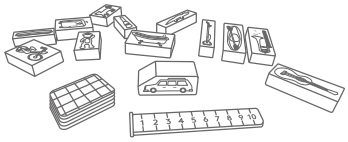
1 mini-linjal



18 klossar

Förberedelse:

- Placera följande föremål i mitten av spelområdet:
  - 18 klossar med bildsidan upp
  - Mini-linjal
  - Äventyrsvagn
  - Blandad kortlek med bildsidan nedåt
    - Börja först med korten för former och storleksjämförelse. Se "Tips för framgång" för mer vägledning.



Hur man spelar:

Spelaren som senast packade en väska börjar.

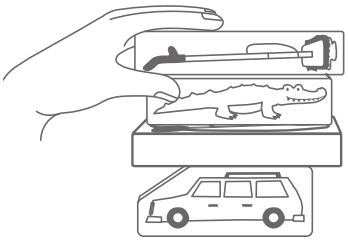
- Dra ett kort för att se vilket föremål du ska packa.
- Hitta en kloss som uppfyller kriterierna på ditt kort.

  Om det inte finns en kloss som passar ditt kort, lägg kortet i slänghögen och dra igen.
- Stapla din kloss ovanpå Äventyrsvagnen eller ovanpå andra föremål.

  Försök att inte låta den falla!

Obs: Du kan stapla klossarna från vilken sida som helst.

Nu är det nästa spelares tur.



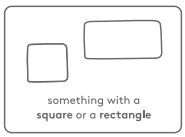
Avsluta spelet:

Spelet slutar när alla klossar har staplats och vagnen är fullpackad. Bra jobbat! Om klossarna välter, börja om.

Det här är kategorierna av kort:

Former
Former kan finnas i vilken del av bilden som helst.

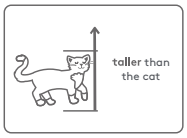
Stegen har en rektangel!

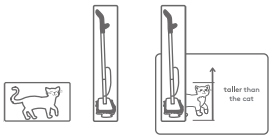




Storleksjämförelse
Jämför korten eller klossarna direkt för att bestämma.

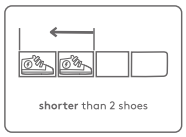
Moppen är högre än katten.





Mätning med icke-standardiserade enheter
Mät valfri sida av klossen med skosidan på mini-linjalen.

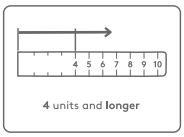
Cykeln är kortare än två skor.

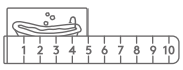




Mätning med standardenheter
Mät valfri sida av klossen med den numrerade sidan på mini-linjalen.

Badkaret är längre än 4 enheter.





Fler sätt att spela:

Det här spelet kan spelas ensam — försök stapla alla klossar själv!

Försök stapla varje kloss på sidan så att bilden pekar utåt.

Tips för att lyckas:

- Börja med korten för jämförelse av former och storlekar för att introducera mätning utan linjal: "Hitta något som är längre än alligatorn; som är kortare än skateboarden; som har en cirkel."
- Introducera minilinjalen med hjälp av skosidan först: "Ser du hur det här blocket slutar här? Låt oss räkna hur många skor som finns mellan den här platsen och början av vårt verktyg. 1, 2, 3 – det här blocket är längre än 3 skor. Nu ska vi mäta hur brett det är."
- När du introducerar siffersidan av minilinjalen, säg: "Det här kortet säger att du ska hitta något som är längre än 4 enheter. Kan du hitta siffran 4 på minilinjalen? Just det! Så vi behöver ett objekt som är längre än så, vilket betyder att det skulle sluta var som helst efter 4:an. Låt oss hitta ett block och kontrollera."
- För fler tips om hur du använder minilinjalen, se lekguiden.

Stack It Up mõõtmismängu juhised

(ET)

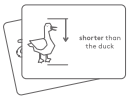
Mängijate arv: 1

Oskus: Mõõtmise sissejuhatus

Eesmärk:

Kasuta ruumitaju ja mõõtmisoskusi, et leida järgmine ese oma eepilise seikluse pakkimisnimekirjast. Tehke koostööd ja pakkige nii palju kui võimalik ilma esemeid ümber ajamata.

Mida vajad:



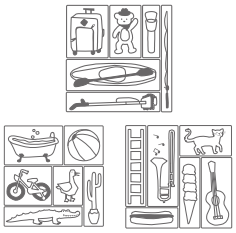
1 pakk mõõtmiskaarte



1 Seiklusvanker



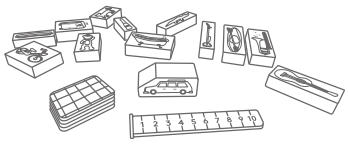
1 mini-joonlaud



18 klotsi

Ettevalmistus:

- Asetage järgmised esemed mänguala keskele:
  - 18 klotsi pildiga ülespoole
  - Mini-joonlaud
  - Seiklusvanker
  - Segatud kaardipakk pildiga allapoole
    - Alustage kuju- ja suurusvõrdluskaartidest. Lisateavet leiate jaotisest „Edu nipid“.



Kuidas mängida:

Mängija, kes viimati koti pakkis, alustab.

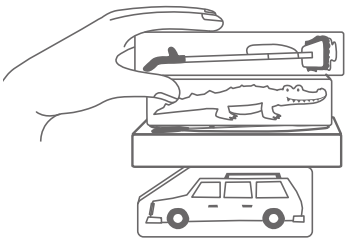
- Tõmba kaart, et teada saada, millise eseme pead pakkima.
- Leia klots, mis vastab kaardi tingimustele.

  Kui sobivat klotsi ei ole, pane kaart äravisatud kaartide hunnikusse ja tõmba uus.
- Lao oma klots Seiklusvankri peale või teiste esemete peale.

  Püüa mitte lasta sellel kukkuda!

Märkus: Klotse võib laduda ükskõik millisest küljest.

Nüüd on järgmise mängija kord.



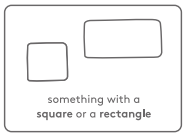
Mängu lõpetamine:

Mäng lõpeb, kui kõik klotsid on laotud ja vanker on täis. Tubli töö! Kui klotsid ümber kukuvad, alustage uuesti.

Need on kaartide kategooriad:

Kujud
Kujud võivad olla ükskõik millises pildi osas.

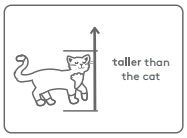
Redelil on ristkülik!

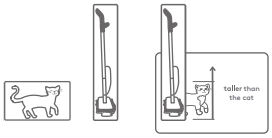




Suuruste võrdlus
Võrdle kaarte või klotse otse.

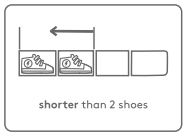
Mopp on kõrgem kui kass.





Mõõtmine mittestandardsete ühikutega
Mõõda klotsi ükskõik millist külge mini-joonlaua kingapoolega.

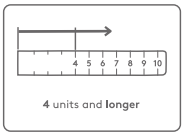
Jalgratas on lühem kui kaks kinga.

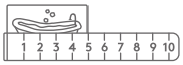




Mõõtmine standardühikutega
Mõõda klotsi ükskõik millist külge mini-joonlaua nummerdatud poolega.

Vann on pikem kui 4 ühikut.





Lisamänguviisid:

Seda mängu saab mängida ka üksi — proovi kõik klotsid ise laduda!

Proovi laduda kõik klotsid külili nii, et pilt oleks väljapoole.

Nõuanded eduks:

- Alusta kuju ja suuruse võrdluskaartidega, et tutvustada mõõtmist ilma joonlauata: „Leia midagi, mis on pikem kui alligaator; mis on lühem kui rula; millel on ring.“
- Tutvusta minijoonlauda, kasutades esmalt kinga poolt: „Näed, kuidas see klots siin lõpeb? Loendame, mitu kinga on selle koha ja tööriista alguse vahel. 1, 2, 3 – see klots on pikem kui 3 kinga. Nüüd mõõdame selle laiust.“
- Minijoonlaua numbritega külje tutvustamisel ütle: „See kaart käsib sul leida midagi, mis on pikem kui 4 ühikut. Kas sa leiad minijoonlaualt numbri 4? Täpselt nii! Seega vajame eset, mis on sellest pikem, mis tähendab, et see lõpeks kuskil pärast numbrit 4. Otsime klotsi ja kontrollime.“
- Lisateavet minijoonlaua kasutamise kohta leiate mängujuhendist.

Number Sense Game Set Game Instructions

(EN)

Number of Players: 1+
Skill: Maths Strategy & Fluency

Counting & Quantity Games:

Trash - Number Sequencing & Stable Number Order

Up, Down, Wild - Number Sequencing & Counting On

Number Detective - Number Sequencing

The Last Cookie - Counting Backward

Reef Reveal - Counting On & Stable Number Order

Battle - Comparing Quantities

Addition and Subtraction Games:

Ten Buddies - Addition—Complements of Ten

Pirate's Treasure - Addition—Complements of Ten

Fish + Fish - Addition—Doubles

Lucky 11 - Addition—Multiple Addends to 11

Spot the Difference - Subtraction

Battle - Addition & Subtraction

What's Included:



1 deck of 54 playing cards
(including 2 wild cards)

4 special game cards



Ten Buddies
Pairs card



Cookie
Muncher card



Scuba
Diver card

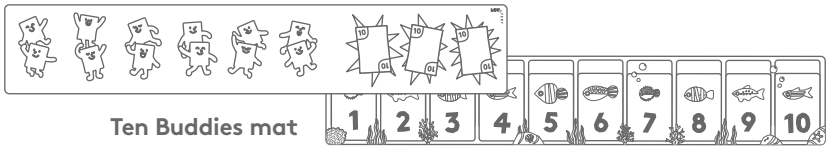


Fishing Pole
card



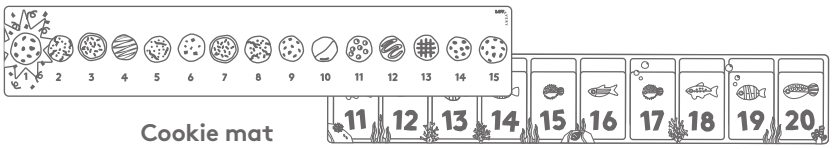
5 Operator cards

3 reversible game boards



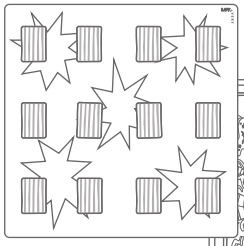
Ten Buddies mat

1-10 Fish mat

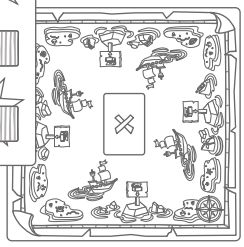


Cookie mat

11-20 Fish mat



12-card mat



Pirate mat

Trash

Skill: Number Sequencing & Stable Number Order
Number of Players: 1–3

Counting & Quantity

(EN)

Objective:

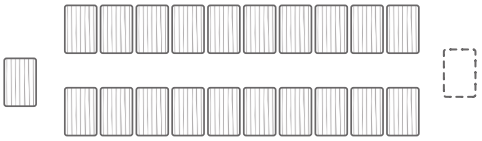
Be the first player to arrange a full set of cards in numerical order from 1 to 10.

What You'll Need:

- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 only. Remove 11, 12, 13, and wild cards.

Setup:

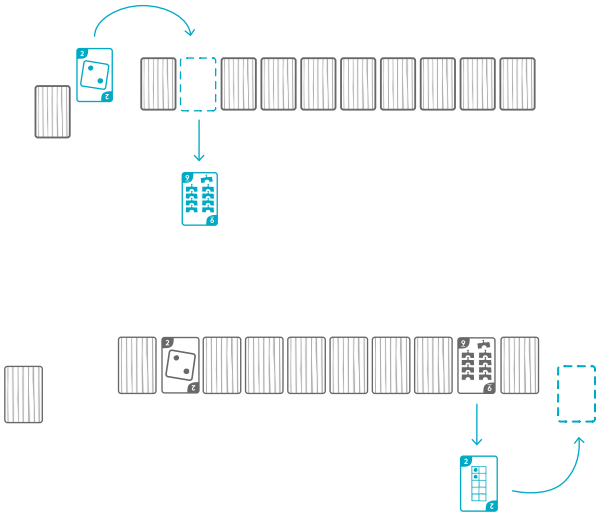
- Shuffle your deck. Each player lays out ten cards, face down, in a row from left to right in front of them. This row represents spots 1 through 10.
- Place the remaining cards in a draw pile. The other side is your trash pile.



How to Play:

The shortest player goes first.

- Draw a card from the deck.
- **If the number on the card matches an open spot in your row,** replace the face-down card in that spot with your card. For example, the number 2 belongs in the 2nd spot. **Note:** an open spot is any spot with a face-down card.
- **If the card you removed matches an open spot**, repeat the steps above. Keep going as long as cards keep fitting into open spots.
- **If you draw a card—or flip one over from your row during your turn—that can't fit into an open spot, it's trash!** Place it face up on top of the trash pile.
- This ends your turn.
- For future turns, players can draw from the deck **or** take the top card from the trash pile to place in their row.



Maths Talk:

- What numbers are missing from your line?
- I have three cards flipped in a row—4, 5, 6!
- What number are you missing between 6 and 8?

Additional Ways to Play:

- For a more introductory level, play with cards 1-5 only.
- For an additional challenge, play an extended version with multiple rounds, eliminating one spot each round. Shuffle and redeal all cards. The winner of the last round goes first this time. Each player plays with one less spot to fill. For example:
  - Win once? You play with spots 1-9. 10s are now trash for you.
  - Win twice? You only have spots 1-8. 9s and 10s are trash.
  - Keep playing rounds until just one spot is left, and a player wins by flipping a 1 into place. That player wins the whole game!
- For a single-player game, complete one number line before you run out of cards in the draw pile.

Up, Down, Wild

Skill: Number Sequencing & Counting On
Number of Players: 2+

Counting & Quantity

(EN)

Objective:

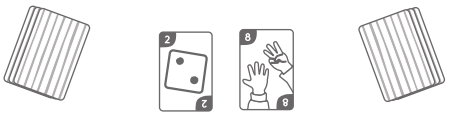
Count up or down by 1, or look for numbers that are the same to build number sense.

What You'll Need:

- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 and include wild cards.

Setup:

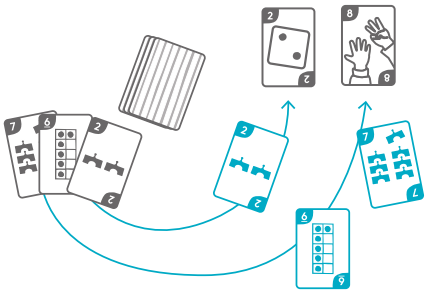
- Shuffle your deck and flip two cards face up—these are your play piles.
- Deal equal cards, face down, to each player. These are each player's deck.
- Each player draws three cards from their deck into their hand.



How to Play:

Whoever wins a staring contest goes first.

- **Play as many cards as possible on either pile.** You can play:
  - A card 1 number bigger than the top card on the pile (8 → 9)
  - A card 1 number smaller than the top card on the pile (8 → 7)
  - A card with the same number as the top card on the pile (8 → 8)
  - A 1 on a 10 and a 10 on a 1.
  - A wild card on anything. Anything can also be played on the wild card.



- **When you can't play anymore**—or run out of cards in your hand—draw cards from your deck so you have three in your hand again for your next turn.
- **If you can't play at all**, swap your cards for three new ones from the top of your deck, placing your old ones at the bottom. This counts as your turn.
- **If everyone is stuck**, agree to a switcheroo—shuffle both play piles together and flip two new starting cards.

Ending the Game:

The first player to play all their cards from their personal deck wins.

Maths Talk:

- Do you have a card with a number 1 greater than the top card?
- What is 1 greater than 3? What's 1 less than 8?
- That's a 6, so I can play my 7. 7 is 1 greater than 6.
- Since this number is a 5, which number do you hope you draw next?

Number Detective

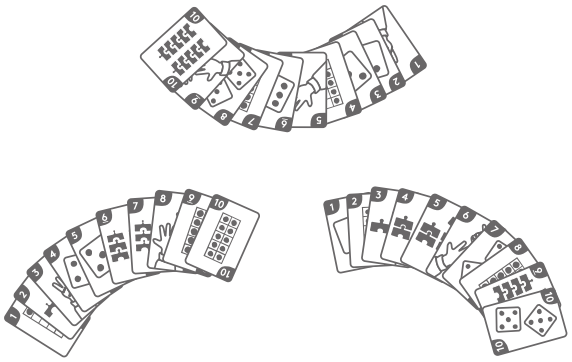
Skill: Number Sequencing
Number of Players: 3–4

Counting & Quantity

(EN)

Objective:

Use your detective skills to uncover the mystery number first.



What You'll Need:

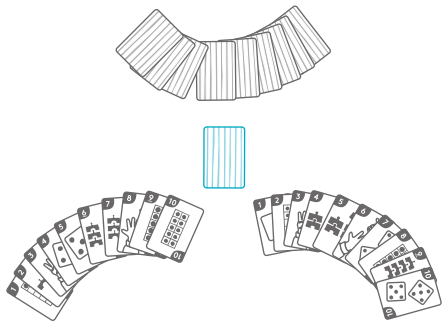
- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 only, no wild cards.

Setup:

- Give each player one of each number, 1-10.
- Play with your cards face up.

How to Play:

- Choose one player to be the Secret Keeper. They secretly choose a number card from their hand, place it face down in the center, and lay their remaining cards face down to hide the missing number.
- The remaining players are detectives taking turns trying to uncover the secret number by placing a card they think might match next to the secret card. Detectives keep their cards face up.
- The Secret Keeper gives a clue after each card played:
  - "Too High." The number you guessed is too high—try a lesser number.
  - "Too Low." The number you guessed is too low—try a greater number.
  - "Correct." The secret number is revealed.



Ending the Game:

The game ends when a detective correctly guesses the secret number. They win the round and become Secret Keeper for the next round. Keep playing until everyone has had a turn being the Secret Keeper.

Maths Talk:

- Which numbers are greater than 4 but less than 7?
- How did you decide which number to try?
- We know the number is between 2 and 5. I can choose to guess 3 or 4.
- What guess would give you the most new information?

Additional Ways to Play:

- For a more introductory level, play with cards 1-7, no wild cards.
- For more of a challenge, use cards 1-13, no wild cards.
- After you get comfortable with the gameplay, try playing this without cards. Can you guess the secret number from 1-20? 1-50? 1-100?

Tips for Success:

- Encourage your child to eliminate cards as they go: "5 is too high. What could you do with all the cards greater than 5? That's right, turn them upside down."
- Start by ordering the cards for your child from 1-10. After a few rounds, deal them randomly, and invite your child to order them.

The Last Cookie

Skill: Counting Backward
Number of Players: 2+

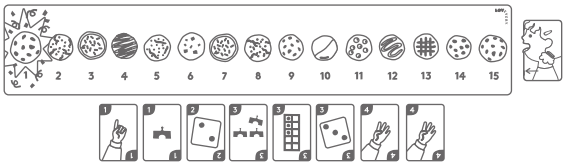
Counting & Quantity

(EN)

Objective:

Count backward to be the lucky muncher who eats the last cookie.

What You'll Need:



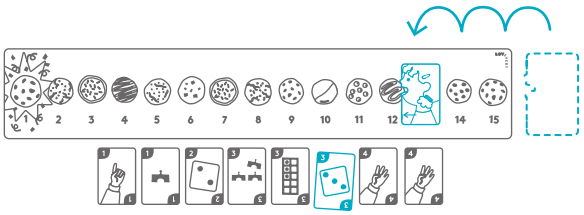
- **Mat:** Use the Cookie mat.
- **Deck of cards:** Use cards 1-4 only, no wild cards.
- **Special cards:** Use the Cookie Muncher card.

Setup:

- Shuffle the deck and deal out 8 cards face up below the mat.
- Place the Cookie Muncher on the far right of the cookie mat so the arrow points to 15.

How to Play:

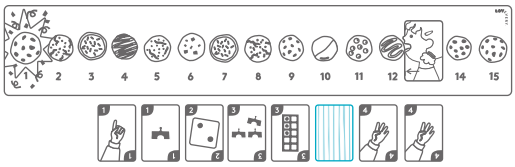
The hungriest player goes first.



- Pick a number card from the face-up choices.
- Move the Cookie Muncher to the left to eat that many cookies and count backward as you move. "15, 14, 13..."
- Flip the used card upside down. That card can't be used again.
- Play moves on to the next player.
- You cannot take more cookies than what's left:
  - If there are only two cookies left, you can't pick a 3—there aren't enough cookies to take.

Ending the Game:

The player who takes the last cookie wins.



- If no one can take the last cookie, it's a tie. Split the last cookie!
- Optional tiebreaker—whoever ate the most cookies during the game wins. Add up your cards.

Maths Talk:

- How many cookies are left?
- If you take 3, how many will be left? What if you take 2 instead?
- I'm on 3. I can play a 1 or 2. If I play my 2, I'll get the last cookie. 3 minus 2 is 1, or 3, 2, 1.
- How can you make sure I don't get the last cookie on my next turn?

Tip for Success:

Encourage your child to practise counting backward as they move the Cookie Muncher. "If we start with 15, and eat 3 cookies, how many will be left? 15...14, 13, 12. Now there are 12 cookies left!"

Reef Reveal

Skill: Counting On & Stable Number Order
Number of Players: 1+

Counting & Quantity

(EN)

Objective:

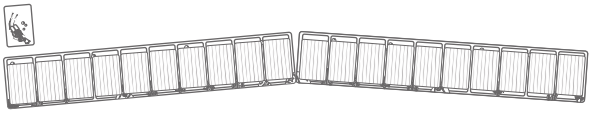
Predict whether you'll snap more pictures of yellow fish or blue fish as you count on and swim through the number line.

What You'll Need:

- **Mat:** Use both Fish mats.
- **Deck of cards:** Use cards 1-5 only, no wild cards.
- **Special cards:** Use the Scuba Diver card.

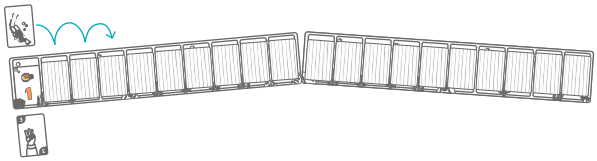
Setup:

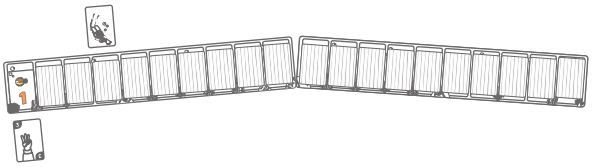
- Place one card face down on each dive spot (spaces 1-20).
- Place the Scuba Diver card just above dive spot 1.
- Each player makes a prediction: *Will I see more blue or yellow fish?*



How to Play:

- Flip the card at dive spot 1—this tells you how far to swim.
- Move the Scuba Diver forward that many spots.
- Count on from your previous spot to predict the number on the board below your Scuba Diver.
  - Example: "I started on 1, and I moved the Scuba Diver 3 spots… 2, 3, 4—this must be the 4th spot!"





- Flip the card below the Scuba Diver to check your prediction.
  - If you're right, great job. Use the new flipped card to repeat the process with the next numbers.
  - If not, check your work and try again.

Ending the Game:

The game ends when the Scuba Diver swims past dive spot 20. Count the number of blue fish and yellow fish you uncovered—blues are even, yellows are odd. If your original prediction was right, you win!

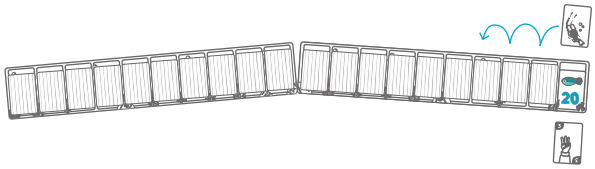
Maths Talk:

- Let's count on together—6, 7, 8… what's next?
- What colour fish do you think this spot will have?
- Let's count backward together—18, 17, 16… what's next?

Additional Ways to Play:

Reverse Dive—Counting Backward

- Start with the Scuba Diver card above dive spot 20 (instead of above spot 1). Flip the card on dive spot 20 to begin.
- Move the Scuba Diver back toward 1 the number of spots indicated on your flipped card.
- Before flipping the new card, count on in reverse to predict where you'll land (e.g., 20… 19, 18, 17).
- Continue playing the same way until you swim past dive spot 1, then count your fish and check your prediction.



Battle

Skill: Coomparing Quantities
Number of Players: 2+

Objective:

Compare quantities to collect the most cards in a battle where the greatest number wins.

What You'll Need:

- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 only, no wild cards.
- **Optional:** Use the Less Than and Greater Than Operator cards for Additional Ways to Play.

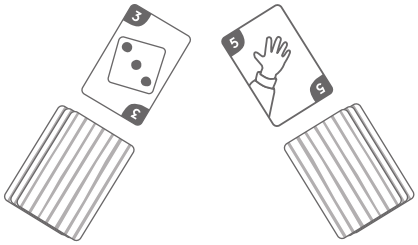


Setup:

- Shuffle the deck of cards and give each player an equal stack.
- Players keep their cards in a face-down pile.

How to Play:

- Each player turns over a card.
- The player with the highest number takes all the face-up cards and places them upside down at the bottom of their own pile.
- If two or more players have the same highest number, they have a battle:
  - Each tied player puts a new card face up.
  - The highest new face-up card wins all the cards in the battle.
  - If there's another tie, do the battle again.

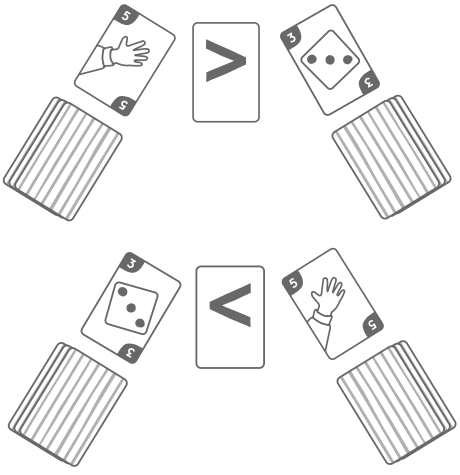


Ending the Game:

The game ends when one player has all the cards.

Additional Ways to Play:

- **Greater Than Battle**
  - Place the Greater Than Operator card between the two face-down stacks.
  - Each player turns over a card.
  - The player with the highest number arranges the three cards in their correct order and takes the two number cards.
- **Less Than Battle**—play using the Less Than Operator card.
  - Place the Less Than Operator card between the two face-down stacks.
  - Each player turns over a card.
  - The player with the lowest number arranges the three cards in their correct order and takes the two number cards.



Maths Talk:

- Which number is greater? How do you know?
- How much greater is your number than mine?

Ten Buddies

Skill: Addition—Complements of Ten
Number of Players: 1–2

Addition & Subtraction

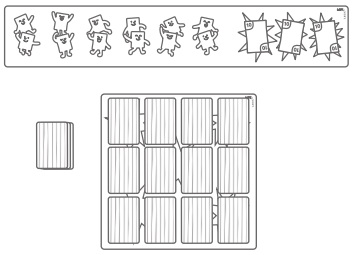
(EN)

Objective:

Unite the Ten Buddies before the 10s take over.

What You'll Need:

- **Mat:** Use the 12-card mat and the Ten Buddies mat.
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 and 2 wild cards.
- **Special cards:** Use the Ten Buddies Pairs card for reference.



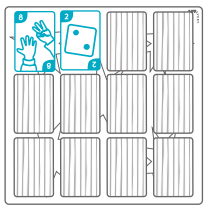
Setup:

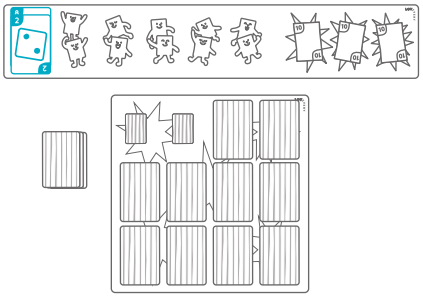
- Shuffle the deck and place one card face down on each space of the square mat.
- Keep the rest of the deck nearby as a draw pile.

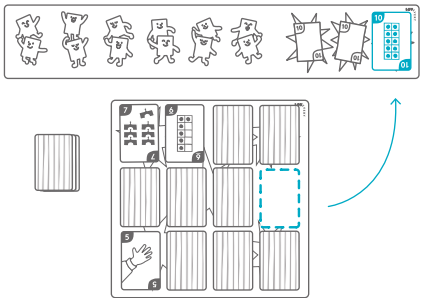
How to Play:

The youngest player goes first.

- Flip over any two cards on the 12-card mat.
- **If any pair of cards adds up to 10, it's a Ten Buddy!** Place Ten Buddy pairs on a spot on the Ten Buddy mat. Wild cards can be any number—declare the number before making the match.
- **No Buddies?** Leave the cards you flipped face up.
- **If you flip over a 10 card**, it goes to its spot on the mat.
- Refill any empty spots on the square mat with face-down cards from the deck. Leave any remaining face-up cards for the next player. Your turn is over.

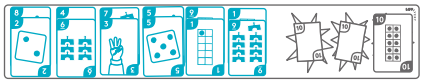






Ending the Game:

- Find six Ten Buddies before all three of the 10 spaces have been filled. You win!



- If the three spaces for 10s get filled before you find six Ten Buddies, you lose this round. Try again!

Additional Ways to Play:

For a competitive version, skip the Ten Buddies mat—players keep their pairs. Be the first to make eight pairs of Ten Buddies. Each 10 card counts as a pair.

Maths Talk:

- If I have a 7, what should the wild card be to make 10?
- I have a pair! 2 and 8 make 10.
- Look at the Ten Buddies we have matched! 2 and 8, 1 and 9, and 5 and 5.

Pirate's Treasure

Skill: Addition—Complements of Ten
Number of Players: 2-4 (Competitive)

Addition & Subtraction

(EN)

Objective:

Stash treasure by finding pairs of cards that add up to 10. But watch out for other pirates—they can steal your stash!

What You'll Need:

- **Mat:** Use the Pirate mat.
- **Deck of cards:** Use cards 1-9, no wild cards.
- **Special cards:** Use the Ten Buddies Pairs card for reference.

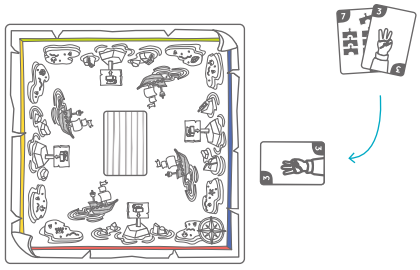
Setup:

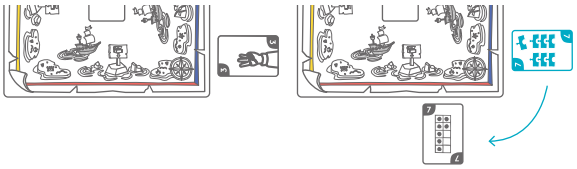
- Shuffle and deal three cards, face up, to each pirate. This is your hand.
- Place the rest of the deck in a pile in the center of the Pirate mat—this is the open ocean where pirates search for treasure.
- Choose your territory: green, blue, pink, or yellow. This is where you'll stash your treasure.

How to Play:

Whoever has the most pockets on their clothes goes first.

- Draw two new cards and add them to your hand.
- Stash and steal if you can:
  - **Stash** a Treasure Chest by playing any two cards from your hand that add up to 10. Stack these two cards in your territory so only the top card is visible to other players.
  - **Steal** a Treasure Chest by playing a card from your hand that makes 10 with the top card of another player's treasure chest.
    - Example: If another player's treasure chest has a 3 as the top card of their treasure, use a 7 from your hand on top to steal it.
    - Now it's yours! Place the whole stack in your territory with the 7 on top.
  - **Notes:**
    - You cannot steal your own treasure (you're not allowed to play a single card from your hand onto your existing treasure chest).





Ending the Game:

Keep playing until the draw pile is empty and no pirates can make a new move. The pirate with the most treasure chests at the end of the game wins. Yarrr!

Maths Talk:

- What makes 10 with this card?
- Who has treasure you can steal? How do you know?
- What numbers are you looking for?
- How many ways have we made 10 so far?

Fish + Fish

Skill: Addition—Doubles
Number of Players: 1+ (Solo, Cooperative, Competitive)

Addition & Subtraction

(EN)

Objective:

Reel in as many fish as you can before the pond is empty as you practise doubles and near-doubles facts.

What You'll Need:

- **Mat:** Use both Fish mats (1-20).
- **Deck of cards:** Use cards 1-10, remove one of the 10s, no wild cards.
- **Special cards:** Use the Fishing Pole card.

Setup:

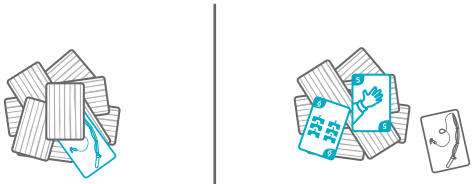
- Shuffle and place the cards in a loose "pond"—a slightly overlapping pile where players "fish" for numbers.
- Lay out the Fish mats to keep track of catches.



How to Play:

The player who can count from 1 to 10 fastest goes first.

- Use the fishing pole card to scoop and flip cards over, then look for a catch.
- Catch a fish by pairing it with two face-up cards to form:
  - Doubles (like 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Near doubles (like 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
  - The first 1-card caught is the "Lone Minnow"—it can be placed on the 1 spot by itself. After that, all other 1s follow the normal pairing rules.
- If you successfully make a catch, place the pair on the spot on the number line that matches your sum.
  - Example: 5 + 6 = 11 is a near-double fact, so you'd place the cards on spot 11.
- If a spot on the number line is already taken, the fish stay in the pond.
- If you can't make a match, leave the flipped cards face up for future turns.





Ending the Game:

The game ends when all 20 number spots are filled.

Additional Ways to Play:

For a competitive version, each player or team has their own side of the number line—whoever places the most fish wins!

Maths Talk:

- Is that a double or a near-double?
- What's 4 + 4? What's 4 + 5?
- How do you know if it's a near-double?
- What number are you hoping to fish for next?

Tips for Success:

- Doubles are Maths facts that add a number to itself, like 5 + 5 = 10. They can also help us solve "near-doubles" (also known as neighbors) like 5 + 6 or 5 + 4, by thinking of them as "just one more" or "just one less." Using doubles in this way makes it easier to solve tricky problems more quickly with facts we already know.
- If your child is just learning about doubles, start by fishing for all the doubles first. This will fill up all the even spots on the board. As they gain familiarity with this concept, introduce near-doubles as the second step of the game. "Okay, now let's fill up the odd spots with near-doubles." Eventually, you can look for both at the same time."

Lucky 11

Skill: Addition—Multiple Addends to 11
Number of Players: 1+ (Solo or Competitive)

Addition & Subtraction

(EN)

Objective:

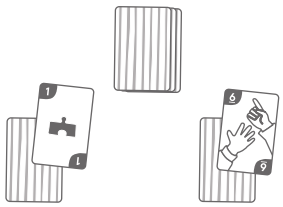
Add multiple numbers together to get as close to 11 as possible without going over. Will you stop or take one more card?

What You'll Need:

- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-6, no wild cards.

Setup:

- Shuffle and deal two cards to each player:
  - One card face down—keep it hidden!
  - One card face up—everyone can see it.
- Place the rest in a draw pile in the center.



How to Play:

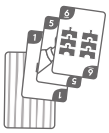
- Look at your hidden card to find the sum of your two cards.
- Decide if you want to take another card ("hit") to get closer to 11, or not ("stay") to avoid going over 11 ("bust").
  - **Hit**—draw one more card and add it to your total. Take as many hits as you want until you decide to stay.



  - **Stay**—keep your total and wait for the round to end.



  - **Bust**—your total is greater than 11. You're out for the round.



Ending the Game:

- Once the round is over, players who did not bust flip over their secret cards and compare totals.
- The closest to 11 wins!

Additional Ways to Play:

- Not-So-Secret Card—deal out both cards face up.
- Friendly Bust—if a player busts, they can discard their last card and keep playing.
- 21—play with all cards and add to 21.

Maths Talk:

- What's your total now?
- If you draw a 3, will your sum be greater than 11?
- Look at our totals. I have 3 plus 2 plus 4. How close was I to a sum of 11?

Tips for Success:

When deciding whether to hit or stay, consider your chances based on your total.

- 1 through 7—hit freely, as the risk of going over 11 is low.
- 8—if you hit, you might go over 11. The chances are about half-and-half—like flipping a coin. Half the time a card will be small enough to keep you under 11, and half the time it will be too big and you'll bust.
- 9—stay, as your risk of a bust is very high. But the choice is always yours.

Spot the Difference

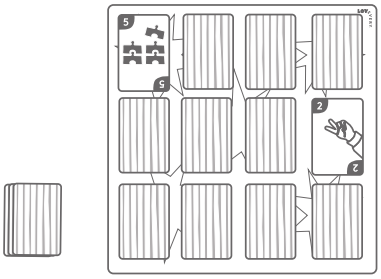
Skill: Subtraction
Number of Players: 2+ (Individuals or Teams)

Objective:

Spot the difference between numbers to collect the cards.

What You'll Need:

- **Mat:** Use the 12-card mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10, including wild cards.



Setup:

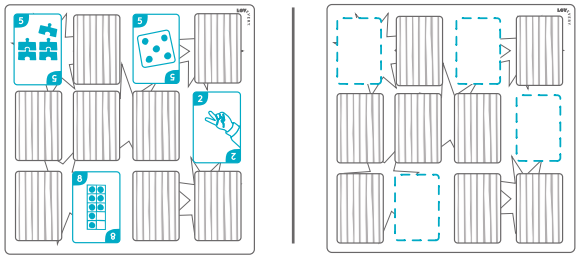
- Shuffle the deck, then lay out 12 cards face down on the 12-card mat.
- Flip over any two cards.

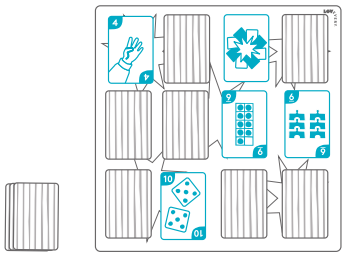
How to Play:

The player who makes the funniest noise goes first.

- Identify the difference between the two face-up cards.
- Say, "I spot a difference of ___" and take the pair. On future turns, more cards will be face up, and you can take any pairs with the same difference.
  - If you say "I spot a difference of 3," you can pick up 5 and 8 and 5 and 2.
  - A wild card can be any number—but you have to say what it's replacing.
- Replace any cards you took with face-up cards from the deck.
- Flip over one new card.
- Gameplay continues clockwise.







Ending the Game:

- Keep the cards you collect. The player with the most cards at the end wins!

Additional Ways to Play:

- Team Play—in teams of two, your team works together to collect cards.
  - One person is the "Spotter"—this person says "I spot a difference of____."
  - The other person is the "Seeker"—this person finds and collects any pairs of cards with that difference.
  - The team with the most cards at the end wins!
- For a more introductory level, play with cards 1-7, plus wilds.
- For more of a challenge, play with cards 1-13, plus wilds.

Maths Talk:

- What's the difference between these two cards?
- I spot a difference of 2. Which two cards do you think I see?
- I spot a difference of 3. The difference between 5 and 2 is 3.

Battle

Skill: Addition & Subtraction
Number of Players: 2+

Addition & Subtraction

(EN)

Objective:

Add, subtract, and compare quantities to collect the most cards.

What You'll Need:

- **Mat:** no mat
- **Deck of cards:** Use cards 1-10 only, no wild cards.





Setup:

- Shuffle your deck of cards and give each player an equal stack.
- Players keep their cards in a face-down pile.

How to Play:

- **Addition Battle**—Each player flips two cards and adds them together. The player with the highest sum wins and gets all four cards
- **Subtraction Battle**—Each player flips two cards. Subtract the smaller number from the bigger number. The player with the smallest difference wins and gets all four cards.

Additional Ways to Play:

- For a more introductory level, play with cards 1-5.
- For more of a challenge, use the whole deck.
- **Pick Your Battle**—Before flipping, one player calls out "More wins!" or "Less wins!" Then each player flips two cards and chooses to either add or subtract to make the best total. To level up this version, flip three cards and pick the best two.

Maths Talk:

- What's the difference between 9 and 5?
- 1 plus 9 is 10. And 4 plus 8 is 12. 12 is greater than 10, so you win that round!

Instruções do Jogo — Kit de Sentido Numérico

Número de Jogadores: 1+
Habilidade: Estratégia Matemática e Fluência

(PT)

Jogos de Contagem e Quantidade:

Lixo - Sequência Numérica e Ordem Estável dos Números

Cima, Baixo, Curinga - Sequência Numérica e Contagem Progressiva

Detetive Numérico - Sequência Numérica

O Último Biscoito - Contagem Regressiva

Revelação do Recife - Contagem Progressiva e Ordem Estável dos Números

Batalha - Comparação de Quantidades

Jogos de Adição e Subtração:

Duplas Dez - Adição: Complementos de Dez

Tesouro Pirata - Adição: Complementos de Dez

Peixe + Peixe - Adição: Dobros

Sorte 11 - Adição: Múltiplos Parceiros até 11

Encontre a Diferença - Subtração

Batalha - Adição e Subtração

O que está incluído:



1 baralho de 54 cartas
(incluindo 2 cartas coringa)

4 cartas especiais de jogo



carta de
Duplas Dez



carta
Come-Biscoito



carta de
Mergulhador

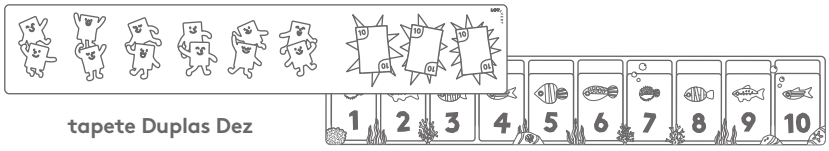


carta de Vara
de Pesca



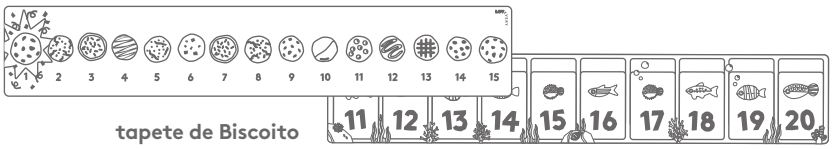
5 cartas de Operadores

3 tabuleiros de jogo reversíveis



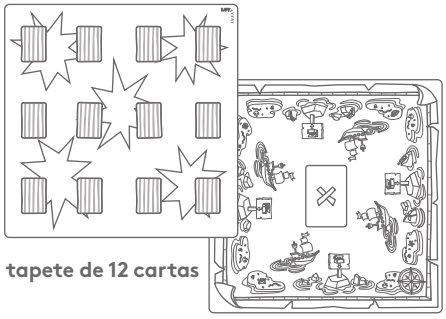
tapete Duplas Dez

tapete de Peixes 1–10



tapete de Biscoito

tapete de Peixes 11–20



tapete de 12 cartas

tapete Pirata

Lixo

Habilidades: Sequência Numérica e Ordem Estável dos Números
Jogadores: 1–3

Objetivo do Jogo:

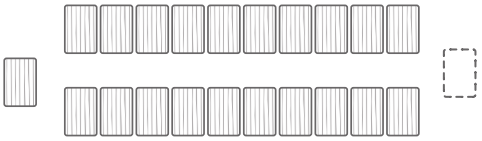
Seja o primeiro jogador a organizar um conjunto completo de cartas em ordem numérica de 1 a 10.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 10. Remova as cartas 11, 12, 13 e os curingas.

Preparação:

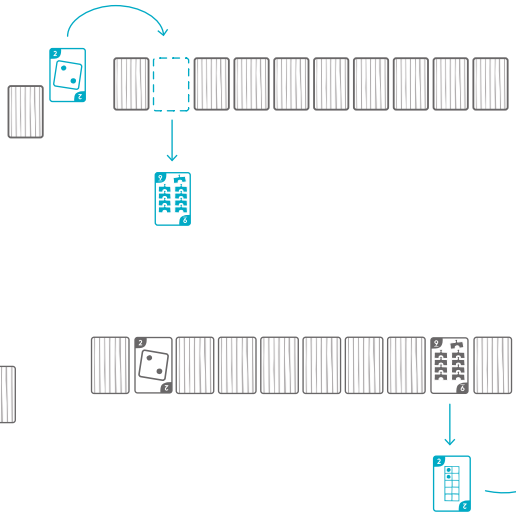
- Embaralhe o baralho. Cada jogador dispõe dez cartas viradas para baixo em uma fileira da esquerda para a direita. Essa fileira representa os espaços de 1 a 10.
- Coloque as cartas restantes em uma pilha de compra. O outro lado é a pilha de lixo.



Como Jogar:

O jogador mais baixo começa.

- Compre uma carta da pilha.
- **Se o número da carta corresponder a um espaço vazio na sua fileira,** substitua a carta virada para baixo nesse espaço pela sua carta. Por exemplo, o número 2 vai para o 2º espaço. **Nota:** espaço vazio é qualquer espaço com uma carta virada para baixo.
- **Se a carta que você removeu corresponder a um espaço vazio,** repita os passos acima. Continue enquanto as cartas continuarem se encaixando em espaços vazios.
- **Se você comprar uma carta — ou virar uma da sua fileira durante seu turno — que não se encaixa em nenhum espaço vazio, é lixo!** Coloque-a com a face para cima no topo da pilha de lixo.
- Isso encerra seu turno.
- Nos próximos turnos, os jogadores podem comprar da pilha ou pegar a carta do topo da pilha de lixo para colocar em sua fileira.



Fale de Matemática:

- Quais números estão faltando na sua fileira?
- Tenho três cartas viradas seguidas — 4, 5, 6!
- Qual número está faltando entre o 6 e o 8?

Formas Adicionais de Jogar:

- Para um nível mais introdutório, jogue apenas com as cartas de 1 a 5.
- Para um desafio extra, jogue uma versão estendida com múltiplas rodadas, eliminando um espaço a cada rodada. O vencedor da última rodada começa primeiro. Cada jogador joga com um espaço a menos. Exemplo:
  - Ganhou uma vez? Jogue com os espaços 1–9. O 10 vira lixo.
  - Ganhou duas vezes? Só tem os espaços 1–8. O 9 e o 10 viram lixo.
  - Continue até restar apenas um espaço e um jogador ganhar ao virar o 1. Esse jogador vence o jogo inteiro!
- Para jogar sozinho, complete uma linha numérica antes de acabar as cartas da pilha de compra.

Cima, Baixo, Curinga

Habilidades: Sequência Numérica e Contagem Progressiva
Jogadores: 2+

Contagem e Quantidade

(PT)

Objetivo do Jogo:

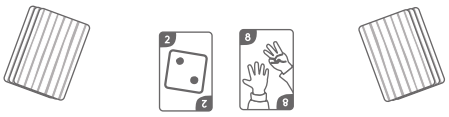
Conte para cima ou para baixo de 1 em 1, ou procure números iguais para desenvolver o sentido numérico.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 10 e inclua os curingas.

Preparação:

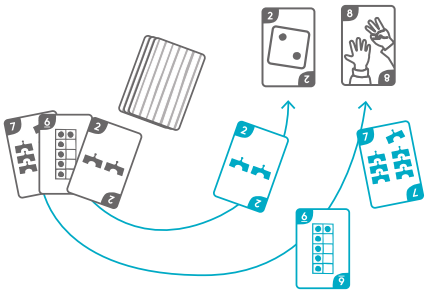
- Embaralhe o baralho e vire duas cartas com a face para cima — são suas pilhas de jogo.
- Distribua cartas iguais, viradas para baixo, a cada jogador. Essas são os baralhos individuais.
- Cada jogador compra três cartas do seu baralho para a mão.



Como Jogar:

Quem ganhar um concurso de olhar fixo começa.

- **Jogue o máximo de cartas possível em qualquer pilha.** Você pode jogar:
  - Uma carta 1 número maior que a carta do topo da pilha (8 → 9)
  - Uma carta 1 número menor que a carta do topo da pilha (8 → 7)
  - Uma carta com o mesmo número que a carta do topo da pilha (8 → 8)
  - Um 1 sobre um 10 e um 10 sobre um 1.
  - Um curinga sobre qualquer carta. Qualquer carta também pode ser jogada sobre o curinga.



- **Quando não conseguir mais jogar** — ou quando acabar as cartas na mão — compre cartas do seu baralho para ter três na mão para o próximo turno.
- **Se não conseguir jogar nada,** troque suas cartas por três novas do topo do seu baralho, colocando as antigas no fundo. Isso conta como seu turno.
- **Se todos estiverem travados,** combinem uma troca — embaralhem as duas pilhas de jogo e virem duas novas cartas iniciais.

Encerrando o Jogo:

O primeiro jogador a jogar todas as cartas do seu baralho pessoal vence.

Fale de Matemática:

- Você tem uma carta com um número 1 maior que a carta do topo?
- Quanto é 1 a mais que 3? E 1 a menos que 8?
- Essa é um 6, então posso jogar meu 7. 7 é 1 a mais que 6.
- Como esse número é 5, qual número você espera tirar a seguir?

Detetive Numérico

Habilidade: Sequência Numérica
Jogadores: 3–4

Contagem e Quantidade

(PT)

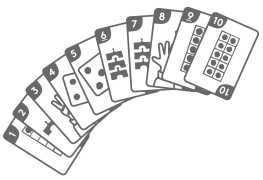
Objetivo do Jogo:

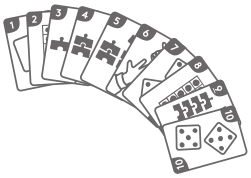
Use suas habilidades de detetive para descobrir o número misterioso primeiro.



O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 10, sem curingas.



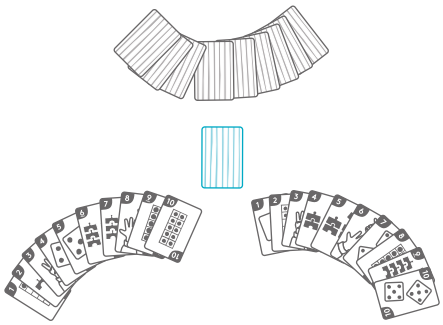


Preparação:

- Dê a cada jogador um de cada número, de 1 a 10.
- Jogue com suas cartas viradas para cima.

Como Jogar:

- Escolha um jogador para ser o Guardião do Segredo. Ele escolhe secretamente uma carta da sua mão, coloca-a com a face para baixo no centro e deixa as cartas restantes com a face para baixo para esconder o número que está faltando.
- Os demais jogadores são detetives e se revezam tentando descobrir o número secreto, colocando uma carta que acham que pode ser ao lado da carta secreta. Os detetives mantêm suas cartas com a face para cima.
- O Guardião do Segredo dá uma pista após cada carta jogada:
  - "Muito alto." O número que você adivinhou é muito alto — tente um menor.
  - "Muito baixo." O número que você adivinhou é muito baixo — tente um maior.
  - "Correto." O número secreto é revelado.



Encerrando o Jogo:

O jogo termina quando um detetive acerta o número secreto. Ele vence a rodada e se torna o Guardião do Segredo na próxima rodada. Continue até que todos tenham sido o Guardião do Segredo.

Fale de Matemática:

- Quais números são maiores que 4 mas menores que 7?
- Como você decidiu qual número tentar?
- Sabemos que o número está entre 2 e 5. Posso tentar o 3 ou o 4.
- Qual palpite te daria mais informações novas?

Formas Adicionais de Jogar:

- Para um nível mais introdutório, jogue com as cartas de 1 a 7, sem curingas.
- Para mais desafio, use as cartas de 1 a 13, sem curingas.
- Após se familiarizar com o jogo, tente jogar sem cartas. Você consegue adivinhar o número secreto de 1 a 20? De 1 a 50? De 1 a 100?

Dicas para o Sucesso:

- Incentive seu filho a eliminar cartas conforme avança: "5 é muito alto. O que você pode fazer com todas as cartas maiores que 5? Isso mesmo, vire-as de cabeça para baixo."
- Comece ordenando as cartas de 1 a 10 para seu filho. Após algumas rodadas, distribua-as aleatoriamente e convide-o a ordená-las.

O Último Biscoito

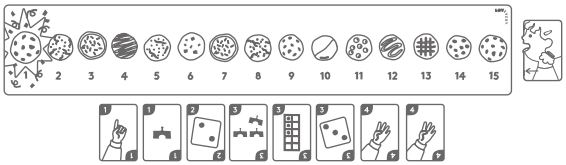
Habilidade: Contagem Regressiva
Jogadores: 2+

Contagem e Quantidade (PT)

Objetivo do Jogo:

Conte regressivamente para ser o felizardo que come o último biscoito.

O que você vai precisar:



- **Tapete:** use o tapete de Biscoito.
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 4, sem curingas.
- **Cartas especiais:** use a carta Come-Biscoito.

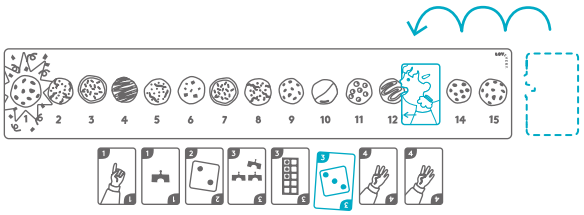
Preparação:

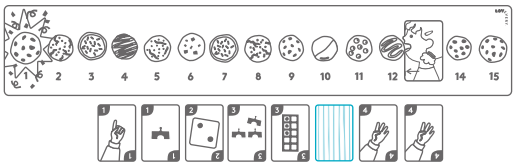
- Embaralhe o baralho e distribua 8 cartas com a face para cima abaixo do tapete.
- Coloque o Come-Biscoito na extremidade direita do tapete de biscoito, com a seta apontando para o 15.

Como Jogar:

O jogador com mais fome começa.

- Escolha uma carta numérica das opções disponíveis.
- Mova o Come-Biscoito para a esquerda para comer essa quantidade de biscoitos e conte regressivamente enquanto se move. "15, 14, 13..."
- Vire a carta usada de cabeça para baixo. Essa carta não pode ser usada novamente.
- A vez passa para o próximo jogador.
- Você não pode pegar mais biscoitos do que o que sobrou:
  - Se restam apenas dois biscoitos, você não pode escolher o 3 — não há biscoitos suficientes.





Encerrando o Jogo:

O jogador que pegar o último biscoito vence.

- Se ninguém conseguir pegar o último biscoito, é empate. Dividam o último biscoito!
- Desempate opcional — quem comeu mais biscoitos durante o jogo vence. Some suas cartas.

Fale de Matemática:

- Quantos biscoitos sobraram?
- Se você pegar 3, quantos sobrarão? E se pegar 2?
- Estou no 3. Posso jogar 1 ou 2. Se jogar o 2, pegarei o último biscoito. 3 menos 2 é 1, ou seja, 3, 2, 1.
- Como você pode garantir que eu não pegarei o último biscoito no meu próximo turno?

Dica para o Sucesso:

Incentive seu filho a praticar a contagem regressiva enquanto move o Come-Biscoito. "Se começamos com 15 e comemos 3 biscoitos, quantos sobram? 15...14, 13, 12. Agora restam 12 biscoitos!"

Revelação do Recife

Habilidades: Contagem Progressiva e Ordem Estável dos Números
Jogadores: 1+

Contagem e Quantidade

(PT)

Objetivo do Jogo:

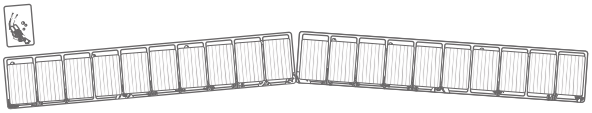
Preveja se você vai fotografar mais peixes amarelos ou azuis enquanto conta progressivamente e nada pela linha numérica.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** use os dois tapetes de Peixes.
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 5, sem curingas.
- **Cartas especiais:** use a carta do Mergulhador.

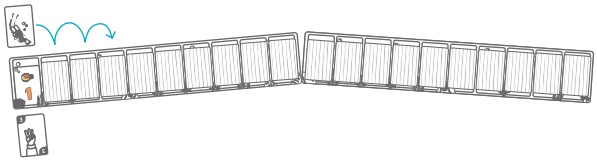
Preparação:

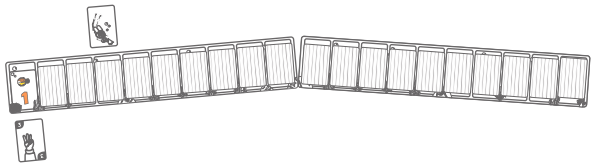
- PColoque uma carta com a face para baixo em cada ponto de mergulho (espaços 1 a 20).
- Posicione a carta do Mergulhador logo acima do ponto de mergulho 1.
- Cada jogador faz uma previsão: Verei mais peixes azuis ou amarelos?



Como Jogar:

- Vire a carta no ponto de mergulho 1 — ela diz até onde nadar.
- Mova o Mergulhador para frente esse número de espaços.
- Conte progressivamente a partir do seu espaço anterior para prever o número no tabuleiro abaixo do Mergulhador.
  - Exemplo: "Comecei no 1 e movi o Mergulhador 3 espaços... 2, 3, 4 — deve ser o 4º espaço!"





- Vire a carta abaixo do Mergulhador para verificar sua previsão.
  - Se acertou, ótimo trabalho. Use a nova carta virada para repetir o processo com os próximos números.
  - Se errou, revise o raciocínio e tente novamente.

Encerrando o Jogo:

O jogo termina quando o Mergulhador passar do ponto de mergulho 20. Conte os peixes azuis e amarelos descobertos — azuis são pares, amarelos são ímpares. Se sua previsão original estava correta, você vence!

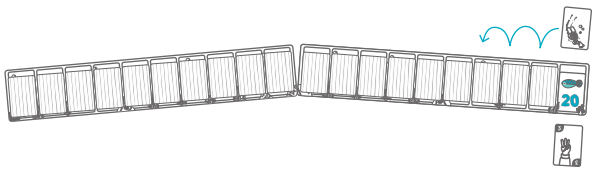
Fale de Matemática:

- Vamos contar juntos — 6, 7, 8... qual vem a seguir?
- Que cor de peixe você acha que este espaço terá?
- Vamos contar ao contrário juntos — 18, 17, 16... qual vem a seguir?

Formas Adicionais de Jogar:

Mergulho ao Contrário — Contagem Regressiva:

- Comece com a carta do Mergulhador acima do ponto 20 (em vez do 1). Vire a carta do ponto 20 para começar.
- Mova o Mergulhador de volta em direção ao 1 o número de espaços indicado na carta virada.
- Antes de virar a nova carta, conte regressivamente para prever onde vai pousar (ex.: 20... 19, 18, 17).
- Continue assim até passar do ponto 1, depois conte seus peixes e verifique sua previsão.



Batalha (Contagem e Quantidade)

Habilidade: Comparação de Quantidades
Jogadores: 2+

Contagem e Quantidade

(PT)

Objetivo do Jogo:

Compare quantidades para coletar o maior número de cartas numa batalha em que o maior número vence.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 10, sem curingas.
- **Opcional:** use as cartas de Operador Menor Que e Maior Que para Formas Adicionais de Jogar.

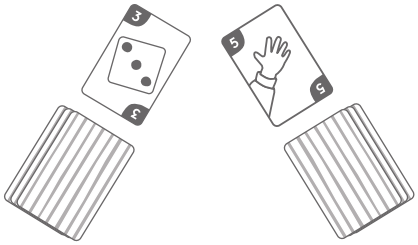


Preparação:

- Embaralhe o baralho e dê a cada jogador uma pilha igual.
- Os jogadores mantêm suas cartas em uma pilha com a face para baixo.

Como Jogar:

- Cada jogador vira uma carta.
- O jogador com o número maior pega todas as cartas viradas para cima e as coloca de cabeça para baixo no fundo da sua própria pilha.
- Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número mais alto, eles têm uma batalha:
  - Cada jogador empatado coloca uma nova carta com a face para cima.
  - A carta com o número mais alto vence todas as cartas da batalha.
  - Se houver outro empate, repita a batalha.

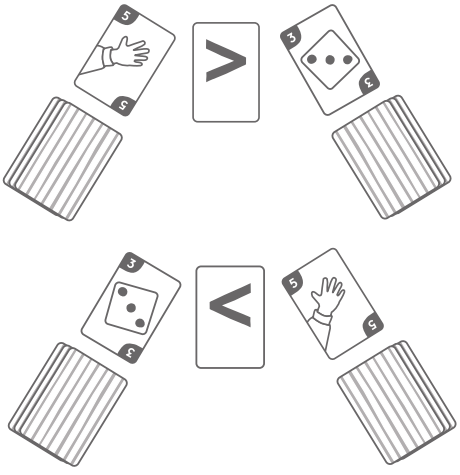


Encerrando o Jogo:

O jogo termina quando um jogador tiver todas as cartas.

Formas Adicionais de Jogar:

- **Batalha Maior Que:** coloque a carta Maior Que entre as duas pilhas viradas para baixo. Cada jogador vira uma carta. O jogador com o número maior organiza as três cartas na ordem correta e pega as duas cartas numéricas.
- **Batalha Menor Que:** use a carta Menor Que. O jogador com o número menor organiza as três cartas na ordem correta e pega as duas cartas numéricas.



Fale de Matemática:

- Qual número é maior? Como você sabe?
- Quanto maior é o seu número do que o meu?

Duplas Dez

Habilidade: Adição: Complementos de Dez
Jogadores: 1–2

Adição e Subtração

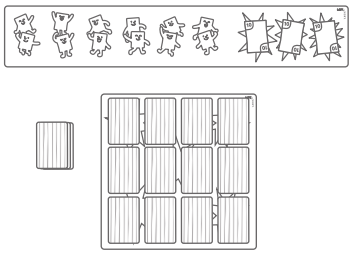
(PT)

Objetivo do Jogo:

Una as Duplas Dez antes que os 10s dominem.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** use o tapete de 12 cartas e o tapete Duplas Dez.
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 10 e 2 curingas.
- **Cartas especiais:** use a carta de Duplas para referência.



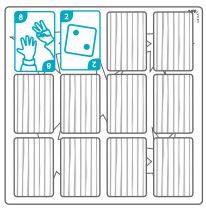
Preparação:

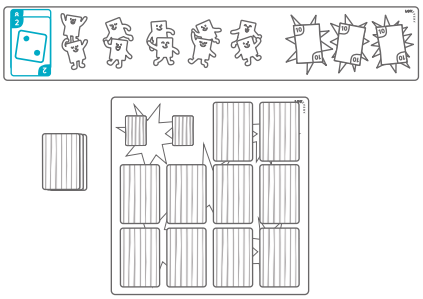
- Embaralhe o baralho e coloque uma carta com a face para baixo em cada espaço do tapete quadrado.
- Mantenha o restante do baralho perto como pilha de compra.

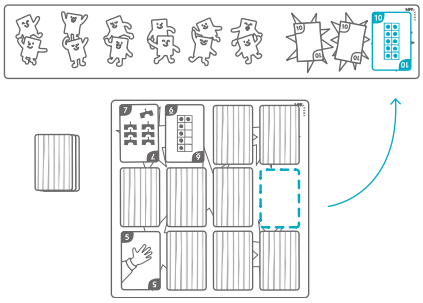
Como Jogar:

O jogador mais novo começa.

- Vire quaisquer duas cartas no tapete de 12 cartas.
- **Se algum par de cartas somar 10, é uma Dupla Dez!** Coloque os pares de Duplas Dez em um espaço no tapete Duplas Dez. Curingas podem ser qualquer número — declare o número antes de fazer a combinação.
- **Nenhuma dupla?** Deixe as cartas que você virou com a face para cima.
- **Se você virar uma carta 10,** ela vai para o seu espaço no tapete.
- Reponha os espaços vazios no tapete quadrado com cartas da pilha de compra com a face para baixo. Deixe as cartas com a face para cima para o próximo jogador. Seu turno acabou.

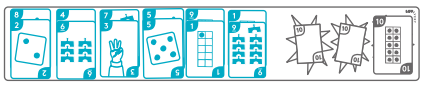






Encerrando o Jogo:

- Encontre seis Duplas Dez antes que todos os três espaços para 10s sejam preenchidos. Você vence!



- Se os três espaços para 10s forem preenchidos antes de encontrar seis Duplas Dez, você perde esta rodada. Tente novamente!

Formas Adicionais de Jogar:

Para uma versão competitiva, pule o tapete Duplas Dez — os jogadores ficam com seus pares. Seja o primeiro a fazer oito pares de Duplas Dez. Cada carta 10 conta como um par.

Fale de Matemática:

- Se tenho um 7, o que o curinga deve ser para fazer 10?
- Tenho um par! 2 e 8 fazem 10.
- Olhe as Duplas Dez que combinamos! 2 e 8, 1 e 9, e 5 e 5.

Tesouro Pirata

Habilidade: Adição: Complementos de Dez
Jogadores: 2–4 (Competitivo)

Objetivo do Jogo:

Acumule tesouros encontrando pares de cartas que somem 10. Mas cuidado com os outros piratas — eles podem roubar seu baú!

O que você vai precisar:

- **Tapete:** use o tapete Pirata.
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 9, sem curingas.
- **Cartas especiais:** use a carta de Duplas para referência.

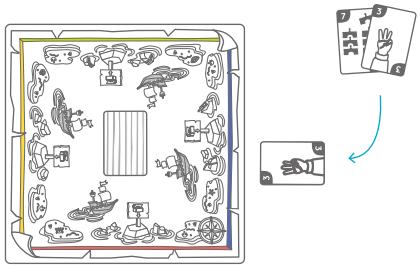
Preparação:

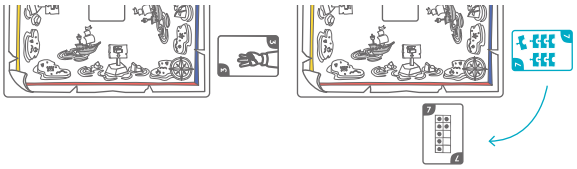
- Embaralhe e distribua três cartas, com a face para cima, a cada pirata. Essa é a sua mão.
- Coloque o restante do baralho em uma pilha no centro do tapete Pirata — este é o oceano aberto onde os piratas buscam tesouros.
- Escolha seu território: verde, azul, rosa ou amarelo. É aqui que você guardará seu tesouro.

Como Jogar:

Quem tiver mais bolsos na roupa começa.

- Compre duas novas cartas e adicione-as à sua mão.
- Guarde e roube se puder:
  - **Guarde** um Baú de Tesouro jogando quaisquer duas cartas da sua mão que somem 10. Empilhe essas duas cartas no seu território, de modo que apenas a carta do topo fique visível para os outros jogadores.
  - **Roube** um Baú de Tesouro jogando uma carta da sua mão que faça 10 com a carta do topo do baú de outro jogador.
    - Exemplo: Se o baú de outro jogador tem um 3 no topo, use um 7 da sua mão para roubar. Agora é seu! Coloque toda a pilha no seu território com o 7 no topo.
  - **Observações:**
    - Você não pode roubar seu próprio tesouro (não é permitido jogar uma única carta da sua mão sobre seu baú existente).





Encerrando o Jogo:

Continue jogando até a pilha de compra estar vazia e nenhum pirata conseguir fazer um novo movimento. O pirata com mais baús de tesouro no final do jogo vence. Arrr!

Fale de Matemática:

- O que faz 10 com essa carta?
- Quem tem tesouro que você pode roubar? Como você sabe?
- Quais números você está procurando?
- Quantas maneiras fizemos 10 até agora?

Peixe + Peixe

Habilidade: Adição: Dobros
Jogadores: 1+ (Solo, Cooperativo, Competitivo)

Adição e Subtração

(PT)

Objetivo do Jogo:

Pesque o máximo de peixes possível antes que o lago esvazie, praticando fatos de dobros e quase-dobros.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** use os dois tapetes de Peixes (1–20).
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 10, remova um dos 10s, sem curingas.
- **Cartas especiais:** use a carta de Vara de Pesca.

Preparação:

- Embaralhe e coloque as cartas em um "lago" solto — uma pilha levemente sobreposta onde os jogadores pescam números.
- Disponha os tapetes de Peixes para acompanhar as capturas.

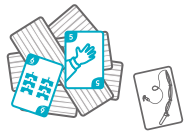


Como Jogar:

O jogador que conseguir contar de 1 a 10 mais rápido começa.

- Use a carta de vara de pesca para pegar e virar cartas, então procure uma captura.
- Capture um peixe combinando-o com duas cartas viradas para cima para formar:
  - Dobros (como 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Quase-dobros (como 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- A primeira carta 1 capturada é o "Peixinho Solitário" — pode ser colocada sozinha no espaço 1. Depois, todos os outros 1s seguem as regras normais de combinação.
- Se você fizer uma captura, coloque o par no espaço da linha numérica que corresponde à sua soma.
  - Exemplo: 5 + 6 = 11 é um fato de quase-dobro, então você colocaria as cartas no espaço 11.
- Se um espaço na linha numérica já estiver ocupado, os peixes ficam no lago.
- Se não conseguir fazer uma combinação, deixe as cartas viradas com a face para cima para turnos futuros.







Encerrando o Jogo:

O jogo termina quando todos os 20 espaços numéricos estiverem preenchidos.

Formas Adicionais de Jogar:

Para uma versão competitiva, cada jogador ou equipe tem seu próprio lado da linha numérica — quem colocar mais peixes vence!

Fale de Matemática:

- É um dobro ou um quase-dobro?
- Quanto é 4 + 4? E 4 + 5?
- Como você sabe se é um quase-dobro?
- Qual número você está esperando pescar a seguir?

Dicas para o Sucesso:

- Dobros são fatos matemáticos que somam um número a si mesmo, como 5 + 5 = 10. Eles também podem ajudar a resolver "quase-dobros" (também chamados de vizinhos) como 5 + 6 ou 5 + 4, pensando neles como "só um a mais" ou "só um a menos".
- Se seu filho está aprendendo dobros agora, comece pescando todos os dobros primeiro. Isso preencherá todos os espaços pares do tabuleiro. À medida que ele se familiarizar com o conceito, introduza os quase-dobros. "Agora vamos preencher os espaços ímpares com quase-dobros." Com o tempo, vocês podem procurar ambos ao mesmo tempo.

Sorte 11

Habilidade: Adição: Múltiplos Parceiros até 11
Jogadores: 1+ (Solo ou Competitivo)

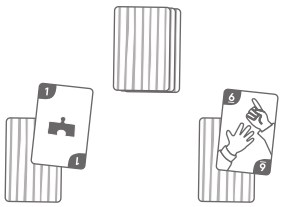
Adição e Subtração (PT)

Objetivo do Jogo:

Some vários números para chegar o mais perto possível de 11 sem ultrapassar. Você vai parar ou arriscar mais uma carta?

O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 6, sem curingas.



Preparação:

- Embaralhe e distribua duas cartas a cada jogador:
  - Uma carta com a face para baixo — mantenha em segredo!
  - Uma carta com a face para cima — todos podem ver.
- Coloque o restante em uma pilha de compra no centro.

Como Jogar:

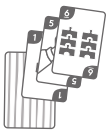
- Olhe sua carta secreta para encontrar a soma das suas duas cartas.
- Decida se quer pegar mais uma carta ("pedir") para chegar mais perto de 11, ou não ("parar") para evitar ultrapassar 11 ("estourar").
  - **Pedir**—compre mais uma carta e some ao seu total. Peça quantas vezes quiser até decidir parar.



  - **Parar**—mantenha seu total e espere o final da rodada.



  - **Estourar**—seu total é maior que 11. Você está fora desta rodada.



Encerrando o Jogo:

- Quando a rodada terminar, os jogadores que não estouraram viram suas cartas secretas e comparam os totais.
- O mais próximo de 11 vence!

Ďormas Adicionais de Jogar:

- Carta Não Tão Secreta — distribua as duas cartas com a face para cima.
- Estouro Amigável — se um jogador estourar, ele pode descartar a última carta e continuar jogando.
- 21 — jogue com todas as cartas e some até 21.

Fale de Matemática:

- Qual é o seu total agora?
- Se você puxar um 3, a sua soma será maior que 11?
- Olhe nossos totais. Tenho 3 mais 2 mais 4. O quanto cheguei perto de uma soma de 11?

Dicas para o Sucesso:

Ao decidir se pede ou para, considere suas chances com base no total atual:

- 1 a 7 — peça sem medo, o risco de ultrapassar 11 é baixo.
- 8 — se pedir, pode ultrapassar 11. As chances são de metade a metade — como cara ou coroa. Metade das vezes a carta será pequena o suficiente para manter abaixo de 11, e na outra metade será grande demais e você estourará.
- 9 — pare, pois o risco de estourar é muito alto. Mas a escolha é sempre sua.

Encontre a Diferença

Habilidade: Subtração
Jogadores: 2+ (Individuais ou Equipes)

Adição e Subtração

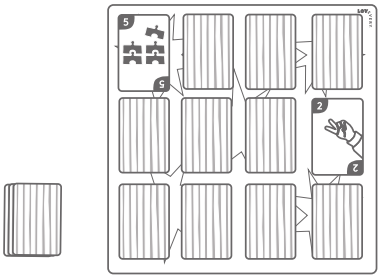
(PT)

Objetivo do Jogo:

Encontre a diferença entre os números para coletar as cartas.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** use o tapete de 12 cartas.
- **Baralho:** use as cartas de 1 a 10, incluindo curingas.



Preparação:

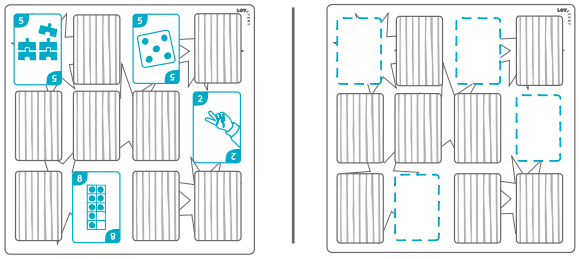
- Embaralhe o baralho e disponha 12 cartas com a face para baixo no tapete de 12 cartas.
- Vire quaisquer duas cartas com a face para cima.

Como Jogar:



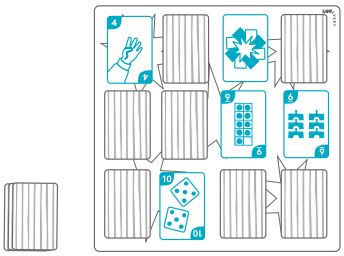
O jogador que fizer o barulho mais engraçado começa.

- Identifique a diferença entre as duas cartas com a face para cima.
- Diga: "Encontrei uma diferença de ___" e pegue o par. Nos próximos turnos, mais cartas estarão com a face para cima e você pode pegar qualquer par com a mesma diferença.
  - Se disser "Encontrei uma diferença de 3", você pode pegar 5 e 8, e também 5 e 2.
- Um curinga pode ser qualquer número — mas você deve dizer qual é.
- Substitua as cartas que pegou por cartas com a face para cima da pilha.
- Vire uma nova carta com a face para cima.
- O jogo continua no sentido horário.



Encerrando o Jogo:

- Guarde as cartas que coletar. O jogador com mais cartas no final vence!



Formas Adicionais de Jogar:

- Jogo em Equipes — em duplas, a equipe trabalha junta para coletar cartas.
  - Uma pessoa é o "Observador" — esta pessoa diz "Encontrei uma diferença de ___".
  - A outra pessoa é o "Buscador" — esta pessoa encontra e coleta quaisquer pares com essa diferença.
  - A equipe com mais cartas no final vence!
- Para um nível mais introdutório, jogue com as cartas de 1 a 7, mais curingas.
- Para mais desafio, jogue com as cartas de 1 a 13, mais curingas.

Fale de Matemática:

- Qual é a diferença entre essas duas cartas?
- Encontrei uma diferença de 2. Quais duas cartas você acha que estou vendo?
- Encontrei uma diferença de 3. A diferença entre 5 e 2 é 3.

Batalha (Adição e Subtração)

Habilidade: Adição e Subtração
Jogadores: 2+

Adição e Subtração

(PT)

Objetivo do Jogo:

Some, subtraia e compare quantidades para coletar o máximo de cartas.

O que você vai precisar:

- **Tapete:** nenhum
- **Baralho:** use apenas as cartas de 1 a 10, sem curingas.

Preparação:

- Embaralhe o baralho e dê a cada jogador uma pilha igual.
- Os jogadores mantêm suas cartas em uma pilha com a face para baixo.





Como Jogar:

- **Batalha de Adição** — Cada jogador vira duas cartas e as soma. O jogador com a soma maior vence e pega todas as quatro cartas.
- **Batalha de Subtração** — Cada jogador vira duas cartas. Subtraia o número menor do maior. O jogador com a menor diferença vence e pega todas as quatro cartas.

Formas Adicionais de Jogar:

- Para um nível mais introdutório, jogue com as cartas de 1 a 5.
- Para mais desafio, use o baralho completo.
- **Escolha Sua Batalha**—Antes de virar, um jogador grita "Maior vence!" ou "Menor vence!" Então cada jogador vira duas cartas e escolhe somar ou subtrair para fazer o melhor total. Para aumentar o nível desta versão, vire três cartas e escolha as melhores duas.

Fale de Matemática:

- Qual é a diferença entre 9 e 5?
- 1 mais 9 é 10. E 4 mais 8 é 12. 12 é maior que 10, então você vence essa rodada!

Istruzioni del Gioco — Kit del Senso Numerico

Numero di Giocatori: 1+
Abilità: Strategia Matematica e Fluidità

(IT)

Giochi di Conteggio e Quantità:

Spazzatura - Sequenza Numerica e Ordine Stabile dei Numeri

Su, Giù, Jolly - Sequenza Numerica e Conteggio Progressivo

Detective Numerico - Sequenza Numerica

L'Ultimo Biscotto - Conteggio a Ritroso

Rivelazione della Barriera - Conteggio Progressivo e Ordine Stabile dei Numeri

Battaglia - Confronto di Quantità

Giochi di Addizione e Sottrazione:

Dieci Amici - Addizione: Complementi di Dieci

Tesoro del Pirata - Addizione: Complementi di Dieci

Pesce + Pesce - Addizione: Doppi

Fortuna 11 - Addizione: Più Addendi fino a 11

Trova la Differenza - Sottrazione

Battaglia - Addizione e Sottrazione

Cosa è incluso:



1 mazzo di 54 carte da gioco
(incluse 2 carte jolly)

4 carte speciali



carta Coppie Dieci Amici



carta Mangia-Biscotti



carta Sub

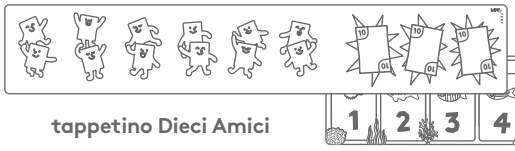


carta Canna da Pesca

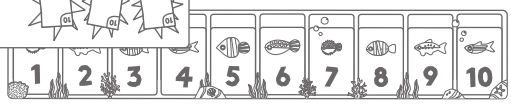


5 carte Operatori

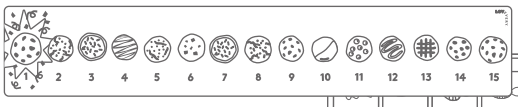
3 tabelloni di gioco reversibili



tappetino Dieci Amici



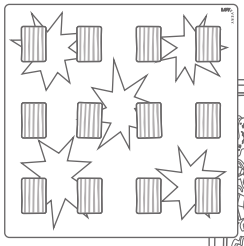
tappetino Pesci 1–10



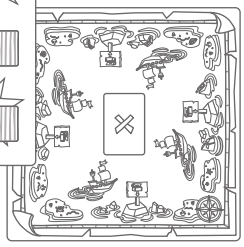
tappetino Biscotti



tappetino Pesci 11–20



tappetino 12 carte



tappetino Pirata

Spazzatura

Abilità: Sequenza Numerica e Ordine Stabile dei Numeri
Giocatori: 1–3

Obiettivo del Gioco:

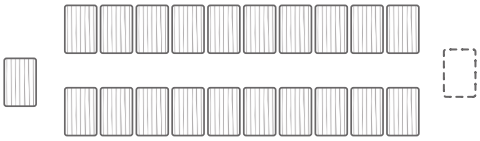
Sii il primo giocatore a disporre un set completo di carte in ordine numerico da 1 a 10.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 10. Rimuovi le carte 11, 12, 13 e i jolly.

Preparazione:

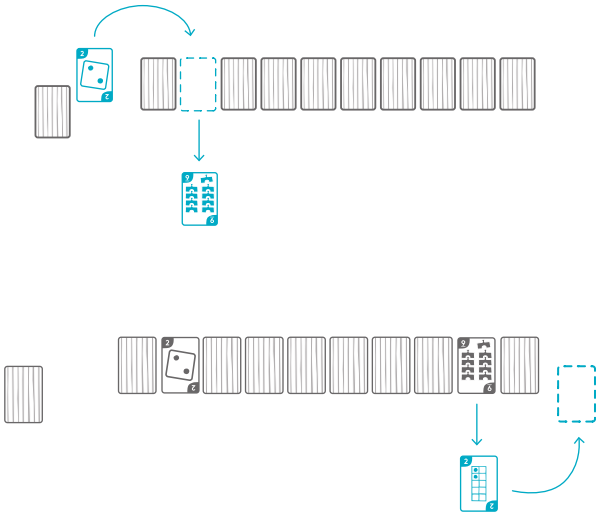
- Mescola il mazzo. Ogni giocatore dispone dieci carte a faccia in giù in fila da sinistra a destra. Questa fila rappresenta le posizioni da 1 a 10.
- Metti le carte rimanenti in un mazzetto di pesca. L'altro lato è il tuo mazzetto degli scarti.



Come si Gioca:

Il giocatore più basso inizia.

- Pesca una carta dal mazzo.
- Se il numero della carta corrisponde a una posizione libera nella tua fila, sostituisci la carta a faccia in giù in quella posizione con la tua carta. Ad esempio, il numero 2 va nella 2ª posizione. Nota: una posizione libera è qualsiasi posizione con una carta a faccia in giù.
- Se la carta rimossa corrisponde a una posizione libera, ripeti i passaggi sopra. Continua finché le carte continuano ad adattarsi alle posizioni libere.
- Se peschi una carta — o ne giri una dalla tua fila durante il tuo turno — che non si adatta a nessuna posizione libera, è spazzatura! Mettila a faccia in su in cima al mazzetto degli scarti.
- Questo conclude il tuo turno.
- Nei turni successivi, i giocatori possono pescare dal mazzo o prendere la carta in cima al mazzetto degli scarti.



Parliamo di Matematica:

- Quali numeri mancano dalla tua fila?
- Ho tre carte girate di fila — 4, 5, 6!
- Quale numero ti manca tra 6 e 8?

Modi Alternativi di Giocare:

- Per un livello più introduttivo, gioca solo con le carte da 1 a 5.
- Per una sfida extra, gioca una versione estesa con più round, eliminando una posizione per round. Il vincitore dell'ultimo round va per primo. Ogni giocatore gioca con una posizione in meno. Ad esempio:
  - Hai vinto una volta? Giochi con le posizioni 1–9. Il 10 è ora spazzatura per te.
  - Hai vinto due volte? Hai solo le posizioni 1–8. Il 9 e il 10 sono spazzatura.
  - Continua a giocare fino a quando resta solo una posizione e un giocatore vince girando un 1. Quel giocatore vince l'intero gioco!
- Per una partita in solitario, completa una linea numerica prima di esaurire le carte nel mazzo di pesca.

Su, Giù, Jolly

Abilità: Sequenza Numerica e Conteggio Progressivo
Giocatori: 2+

Conteggio e Quantità

(IT)

Obiettivo del Gioco:

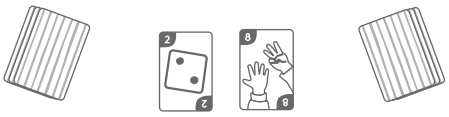
Conta su o giù di 1, oppure cerca numeri uguali per sviluppare il senso numerico.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 10 e includi i jolly.

Preparazione:

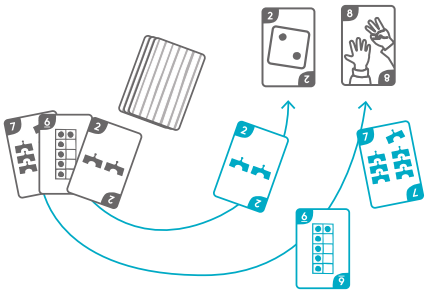
- Mescola il mazzo e gira due carte a faccia in su — questi sono i tuoi mazzetti di gioco.
- Distribuisci carte uguali a faccia in giù a ogni giocatore. Questi sono i mazzi individuali.
- Ogni giocatore pesca tre carte dal proprio mazzo in mano.



Come si Gioca:

Chi vince una gara di sguardi inizia.

- **Gioca il maggior numero possibile di carte su uno dei mazzetti.** Puoi giocare:
  - Una carta con un numero più grande di 1 rispetto alla carta in cima al mazzetto (8 → 9)
  - Una carta con un numero più piccolo di 1 rispetto alla carta in cima al mazzetto (8 → 7)
  - Una carta con lo stesso numero della carta in cima al mazzetto (8 → 8)
  - Un 1 su un 10 e un 10 su un 1.
  - Un jolly su qualsiasi carta. Qualsiasi carta può anche essere giocata sul jolly.



- **Quando non riesci più a giocare**—o esaurisci le carte in mano — pesca carte dal tuo mazzo per averne di nuovo tre in mano per il prossimo turno.
- **Se non riesci a giocare nulla,** scambia le tue carte con tre nuove dalla cima del tuo mazzo, mettendo le vecchie in fondo. Questo conta come il tuo turno.
- **Se tutti sono bloccati,** concordate uno scambio — mescolate entrambi i mazzetti di gioco e girate due nuove carte iniziali.

Fine del Gioco:

Il primo giocatore a giocare tutte le carte dal proprio mazzo personale vince.

Parliamo di Matematica:

- Hai una carta con un numero 1 più grande della carta in cima?
- Quanto fa 1 più di 3? E 1 meno di 8?
- Questo è un 6, quindi posso giocare il mio 7. 7 è 1 più di 6.
- Dato che questo numero è un 5, quale numero speri di pescare dopo?

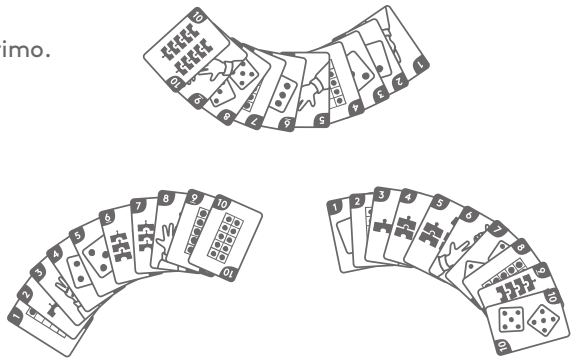
Detective Numerico

Abilità: Sequenza Numerica
Giocatori: 3–4

Conteggio e Quantità (IT)

Obiettivo del Gioco:

Usa le tue abilità da detective per scoprire il numero misterioso per primo.



Cosa ti serve:

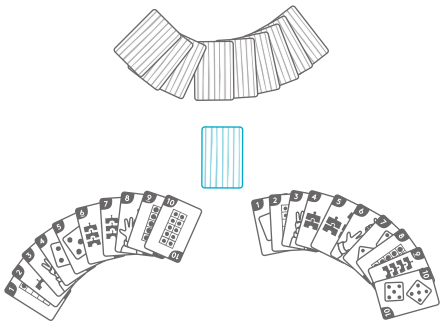
- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 10, senza jolly.

Preparazione:

- Dai a ogni giocatore uno di ogni numero, da 1 a 10.
- Gioca con le tue carte a faccia in su.

Come si Gioca:

- Scegli un giocatore come Custode del Segreto. Sceglie segretamente una carta dal suo mazzo, la mette a faccia in giù al centro e dispone le carte rimanenti a faccia in giù per nascondere il numero mancante.
- I giocatori rimanenti sono detective che si alternano cercando di scoprire il numero segreto mettendo una carta che pensano possa corrispondere accanto alla carta segreta. I detective tengono le loro carte a faccia in su.
- Il Custode del Segreto dà un indizio dopo ogni carta giocata:
  - "Troppo alto." Il numero che hai indovinato è troppo alto — prova un numero più piccolo.
  - "Troppo basso." Il numero che hai indovinato è troppo basso — prova un numero più grande.
  - "Corretto." Il numero segreto viene rivelato.



Fine del Gioco:

Il gioco termina quando un detective indovina correttamente il numero segreto. Vince il round e diventa il Custode del Segreto per il round successivo. Continua finché tutti hanno avuto un turno come Custode del Segreto.

Parliamo di Matematica:

- Quali numeri sono maggiori di 4 ma minori di 7?
- Come hai deciso quale numero provare?
- Sappiamo che il numero è tra 2 e 5. Posso scegliere di indovinare 3 o 4.
- Quale indovinello ti darebbe le informazioni più utili?

Modi Alternativi di Giocare:

- Per un livello più introduttivo, gioca con le carte da 1 a 7, senza jolly.
- Per una sfida maggiore, usa le carte da 1 a 13, senza jolly.
- Dopo aver preso confidenza con il gioco, prova a giocare senza carte. Riesci a indovinare il numero segreto da 1 a 20? Da 1 a 50? Da 1 a 100?

Consigli per il Successo:

- Incoraggia tuo figlio a eliminare le carte man mano: "5 è troppo alto. Cosa potresti fare con tutte le carte maggiori di 5? Esatto, girali al contrario."
- Inizia ordinando le carte da 1 a 10 per tuo figlio. Dopo qualche round, distribuiscile casualmente e invitalo a ordinarle.

L'Ultimo Biscotto

Abilità: Conteggio a Ritroso
Giocatori: 2+

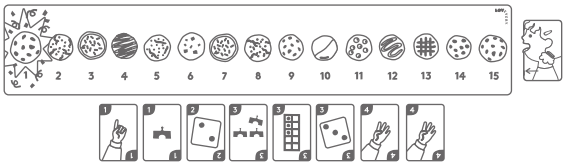
Conteggio e Quantità

(IT)

Obiettivo del Gioco:

Conta a ritroso per essere il fortunato mangiatore che mangia l'ultimo biscotto.

Cosa ti serve:



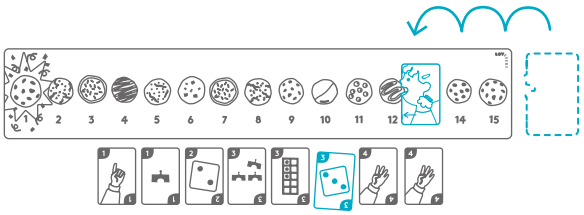
- **Tappetino:** usa il tappetino Biscotti.
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 4, senza jolly.
- **Carte speciali:** usa la carta Mangia-Biscotti.

Preparazione:

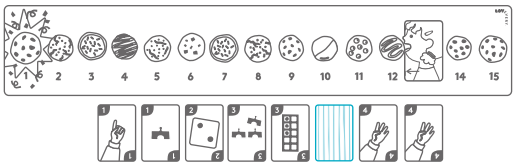
- Mescola il mazzo e distribuisci 8 carte a faccia in su sotto il tappetino.
- Posiziona il Mangia-Biscotti all'estrema destra del tappetino biscotti con la freccia che punta a 15.

Come si Gioca:

Il giocatore più affamato inizia.



- Scegli una carta numerica tra le opzioni disponibili.
- Sposta il Mangia-Biscotti a sinistra per mangiare tanti biscotti e conta a ritroso mentre ti muovi. "15, 14, 13…"
- Gira la carta usata al contrario. Quella carta non può essere usata di nuovo.
- Il turno passa al giocatore successivo.
- Non puoi prendere più biscotti di quanti ne sono rimasti:
  - Se restano solo due biscotti, non puoi scegliere un 3 — non ci sono abbastanza biscotti.



Fine del Gioco:

Il giocatore che prende l'ultimo biscotto vince.

- Se nessuno riesce a prendere l'ultimo biscotto, è un pareggio. Dividetevi l'ultimo biscotto!
- Spareggio opzionale — chi ha mangiato più biscotti durante il gioco vince. Somma le tue carte.

Parliamo di Matematica:

- Quanti biscotti rimangono?
- Se prendi 3, quanti resteranno? E se ne prendi 2?
- Sono sul 3. Posso giocare 1 o 2. Se gioco il 2, prenderò l'ultimo biscotto. 3 meno 2 è 1, ovvero 3, 2, 1.
- Come puoi fare in modo che io non prenda l'ultimo biscotto al mio prossimo turno?

Consiglio per il Successo:

Incoraggia tuo figlio a esercitarsi nel conteggio a ritroso mentre sposta il Mangia-Biscotti. "Se iniziamo con 15 e mangiamo 3 biscotti, quanti rimangono? 15…14, 13, 12. Ora rimangono 12 biscotti!"

Rivelazione della Barriera

Abilità: Conteggio Progressivo e Ordine Stabile dei Numeri
Giocatori: 1+

Conteggio e Quantità

(IT)

Obiettivo del Gioco:

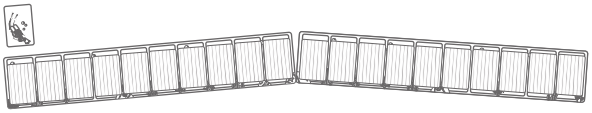
Prevedi se scatterai più foto di pesci gialli o pesci blu mentre conti progressivamente e nuoti lungo la linea numerica.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** usa entrambi i tappetini Pesci.
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 5, senza jolly.
- **Carte speciali:** usa la carta Sub.

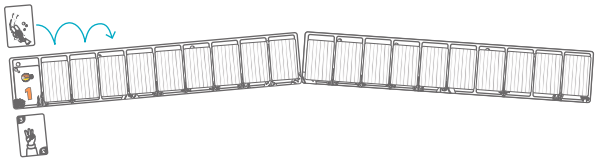
Preparazione:

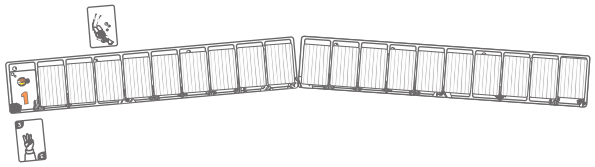
- Metti una carta a faccia in giù su ogni punto di immersione (spazi 1–20).
- Posiziona la carta Sub appena sopra il punto di immersione 1.
- Ogni giocatore fa una previsione: Vedrò più pesci blu o gialli?



Come si Gioca:

- Gira la carta al punto di immersione 1 — ti dice quanto nuotare.
- Sposta il Sub in avanti di quel numero di spazi.
- Conta progressivamente dal tuo spazio precedente per prevedere il numero sul tabellone sotto il Sub.
  - Esempio: "Ho iniziato da 1 e ho spostato il Sub di 3 spazi… 2, 3, 4 — questo deve essere il 4° spazio!"





- Gira la carta sotto il Sub per verificare la tua previsione.
  - Se hai ragione, ottimo lavoro. Usa la nuova carta girata per ripetere il processo con i numeri successivi.
  - Se non hai ragione, ricontrolla e riprova.

Fine del Gioco:

Il gioco termina quando il Sub nuota oltre il punto di immersione 20. Conta i pesci blu e gialli scoperti — i blu sono pari, i gialli sono dispari. Se la tua previsione originale era corretta, hai vinto!

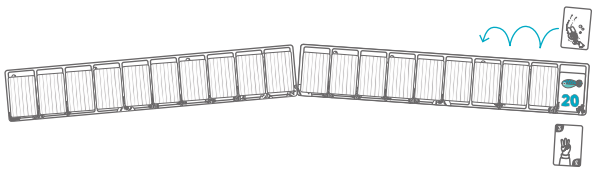
Parliamo di Matematica:

- Contiamo insieme — 6, 7, 8… quale viene dopo?
- Che colore di pesce pensi avrà questo spazio?
- Contiamo a ritroso insieme — 18, 17, 16… quale viene dopo?

Modi Alternativi di Giocare:

Immersione al Contrario — Conteggio a Ritroso:

- Inizia con la carta Sub sopra il punto 20 (invece del punto 1). Gira la carta al punto 20 per cominciare.
- Sposta il Sub verso 1 del numero di spazi indicato sulla carta girata.
- Prima di girare la nuova carta, conta a ritroso per prevedere dove atterrerai (es.: 20… 19, 18, 17).
- Continua allo stesso modo finché non superi il punto 1, poi conta i tuoi pesci e verifica la previsione.



Battaglia (Conteggio e Quantità)

Abilità: Confronto di Quantità
Giocatori: 2+

Obiettivo del Gioco:

Confronta le quantità per raccogliere il maggior numero di carte in una battaglia dove vince il numero più alto.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 10, senza jolly.
- **Opzionale:** usa le carte Operatore Minore Di e Maggiore Di per i Modi Alternativi di Giocare.

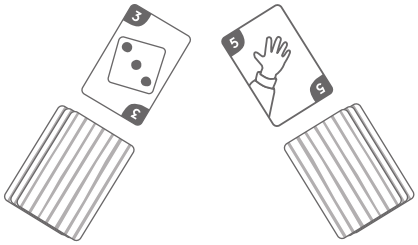


Preparazione:

- Mescola il mazzo e dai a ogni giocatore un mazzetto uguale.
- I giocatori tengono le loro carte in un mazzetto a faccia in giù.

Come si Gioca:

- Ogni giocatore gira una carta.
- Il giocatore con il numero più alto prende tutte le carte a faccia in su e le mette a faccia in giù in fondo al proprio mazzetto.
- Se due o più giocatori hanno lo stesso numero più alto, c'è una battaglia:
  - Ogni giocatore in parità mette una nuova carta a faccia in su.
  - La carta con il numero più alto vince tutte le carte della battaglia.
  - Se c'è un altro pareggio, ripeti la battaglia.

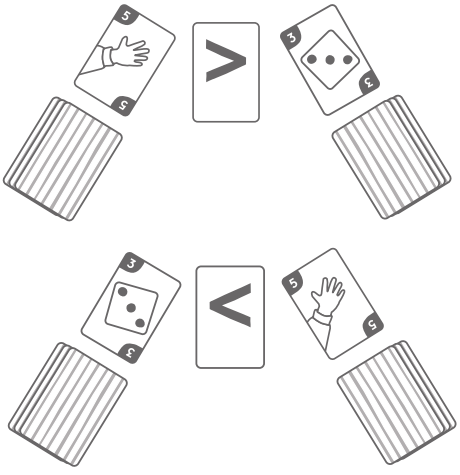


Fine del Gioco:

Il gioco termina quando un giocatore ha tutte le carte.

Modi Alternativi di Giocare:

- **Battaglia Maggiore Di:** metti la carta Maggiore Di tra i due mazzetti. Ogni giocatore gira una carta. Il giocatore con il numero più alto dispone le tre carte nel loro ordine corretto e prende le due carte numeriche.
- **Battaglia Minore Di:** usa la carta Minore Di. Il giocatore con il numero più basso dispone le tre carte nel loro ordine corretto e prende le due carte numeriche.



Parliamo di Matematica:

- Quale numero è maggiore? Come lo sai?
- Di quanto è maggiore il tuo numero rispetto al mio?

Dieci Amici

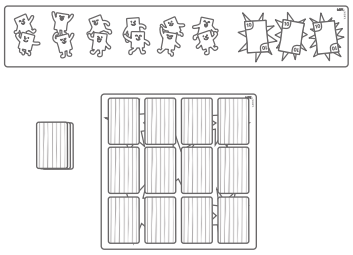
Abilità: Addizione: Complementi di Dieci
Giocatori: 1–2

Obiettivo del Gioco:

Unisci i Dieci Amici prima che i 10 prendano il sopravvento.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** usa il tappetino 12 carte e il tappetino Dieci Amici.
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 10 e 2 jolly.
- **Carte speciali:** usa la carta Coppie Dieci Amici come riferimento.



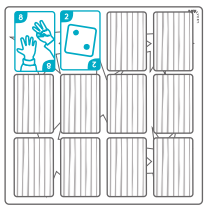
Preparazione:

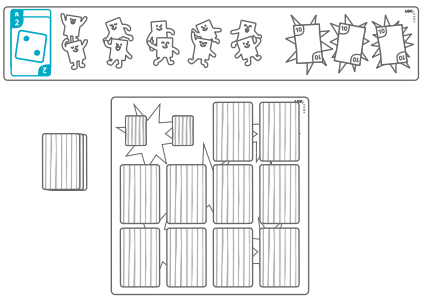
- Mescola il mazzo e metti una carta a faccia in giù su ogni spazio del tappetino quadrato.
- Tieni il resto del mazzo vicino come mazzetto di pesca.

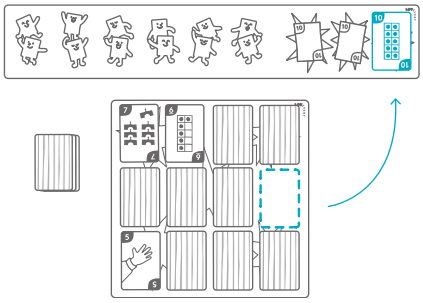
Come si Gioca:

Il giocatore più giovane inizia.

- Gira due carte qualsiasi sul tappetino 12 carte.
- **Se una coppia di carte somma 10,** è un Dieci Amici! Metti le coppie Dieci Amici su uno spazio del tappetino Dieci Amici. I jolly possono essere qualsiasi numero — dichiara il numero prima di fare l'abbinamento.
- **Nessun Amico?** Lascia le carte che hai girato a faccia in su.
- **Se giri una carta 10,** va nel suo spazio sul tappetino.
- Riempi gli spazi vuoti sul tappetino quadrato con carte a faccia in giù dal mazzo. Lascia le carte a faccia in su per il prossimo giocatore. Il tuo turno è finito.

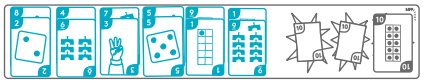






Fine del Gioco:

- Trova sei Dieci Amici prima che tutti e tre gli spazi per i 10 siano stati riempiti. Hai vinto!



- Se i tre spazi per i 10 vengono riempiti prima di trovare sei Dieci Amici, perdi questo round. Riprova!

Modi Alternativi di Giocare:

Per una versione competitiva, salta il tappetino Dieci Amici — i giocatori tengono le loro coppie. Sii il primo a fare otto coppie di Dieci Amici. Ogni carta 10 conta come una coppia.

Parliamo di Matematica:

- Se ho un 7, cosa deve essere il jolly per fare 10?
- Ho una coppia! 2 e 8 fanno 10.
- Guarda i Dieci Amici che abbiamo abbinato! 2 e 8, 1 e 9, e 5 e 5.

Tesoro del Pirata

Abilità: Addizione: Complementi di Dieci
Giocatori: 2–4 (Competitivo)

Obiettivo del Gioco:

Accumula tesori trovando coppie di carte che sommano 10. Ma attenzione agli altri pirati — possono rubare il tuo bottino!

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** usa il tappetino Pirata.
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 9, senza jolly.
- **Carte speciali:** usa la carta Coppie Dieci Amici come riferimento.

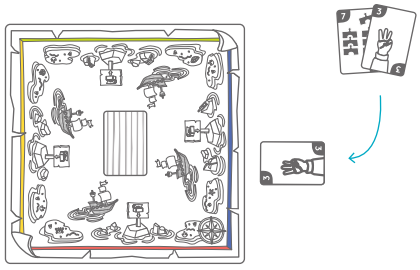
Preparazione:

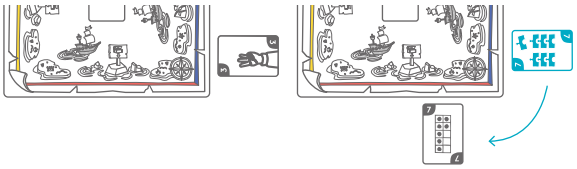
- Mescola e distribuisci tre carte a faccia in su a ogni pirata. Questa è la tua mano.
- Metti il resto del mazzo in un mazzetto al centro del tappetino Pirata — questo è l'oceano aperto dove i pirati cercano i tesori.
- Scegli il tuo territorio: verde, blu, rosa o giallo. Qui conserverai il tuo tesoro.

Come si Gioca:

Chi ha più tasche sui vestiti inizia.

- Pesca due nuove carte e aggiungile alla tua mano.
- Conserva e ruba se puoi:
  - **Conserva** un Baule del Tesoro giocando due carte qualsiasi dalla tua mano che sommano 10. Impila queste due carte nel tuo territorio in modo che solo la carta superiore sia visibile agli altri giocatori.
  - **Ruba** un Baule del Tesoro giocando una carta dalla tua mano che fa 10 con la carta in cima al baule di un altro giocatore.
    - Esempio: Se il baule di un altro giocatore ha un 3 in cima, usa un 7 dalla tua mano per rubarlo.
    - Ora è tuo! Metti l'intera pila nel tuo territorio con il 7 in cima.
  - **Nota:**
    - Non puoi rubare il tuo stesso tesoro (non ti è permesso giocare una singola carta dalla tua mano sul tuo baule esistente).





Fine del Gioco:

Continua a giocare finché il mazzetto di pesca è vuoto e nessun pirata può fare una nuova mossa. Il pirata con più bauli del tesoro alla fine del gioco vince. Arrr!

Parliamo di Matematica:

- Cosa fa 10 con questa carta?
- Chi ha un tesoro che puoi rubare? Come lo sai?
- Quali numeri stai cercando?
- In quanti modi abbiamo fatto 10 finora?

Pesce + Pesce

Abilità: Addizione: Doppi
Giocatori: 1+ (Solitario, Cooperativo, Competitivo)

Obiettivo del Gioco:

Pesca quanti più pesci possibile prima che lo stagno si svuoti esercitandoti con i fatti dei doppi e dei quasi-doppi.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** usa entrambi i tappetini Pesci (1–20).
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 10, rimuovi uno dei 10, senza jolly.
- **Carte speciali:** usa la carta Canna da Pesca.

Preparazione:

- Mescola e disponi le carte in uno "stagno" libero — un mazzetto leggermente sovrapposto dove i giocatori "pescano" i numeri.
- Disponi i tappetini Pesci per tenere traccia delle catture.

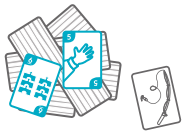


Come si Gioca:

Il giocatore che conta da 1 a 10 più velocemente inizia.

- Usa la carta canna da pesca per raccogliere e girare le carte, poi cerca una cattura.
- Cattura un pesce abbinandolo con due carte a faccia in su per formare:
  - Doppi (come 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Quasi-doppi (come 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- La prima carta 1 catturata è il "Pesciolino Solitario" — può essere messa da sola nello spazio 1. Dopo, tutti gli altri 1 seguono le normali regole di abbinamento.
- Se riesci a fare una cattura, metti la coppia sullo spazio della linea numerica che corrisponde alla tua somma.
  - Esempio: 5 + 6 = 11 è un fatto di quasi-doppio, quindi metteresti le carte sullo spazio 11.
- Se uno spazio sulla linea numerica è già occupato, i pesci restano nello stagno.
- Se non riesci a fare un abbinamento, lascia le carte girate a faccia in su per i turni futuri.







Fine del Gioco:

Il gioco termina quando tutti e 20 gli spazi numerici sono riempiti.

Modi Alternativi di Giocare:

Per una versione competitiva, ogni giocatore o squadra ha il proprio lato della linea numerica — chi mette più pesci vince!

Parliamo di Matematica:

- È un doppio o un quasi-doppio?
- Quanto fa 4 + 4? E 4 + 5?
- Come sai se è un quasi-doppio?
- Quale numero speri di pescare dopo?

Consigli per il Successo:

- I doppi sono fatti matematici che aggiungono un numero a se stesso, come 5 + 5 = 10. Possono anche aiutarci a risolvere i "quasi-doppi" (detti anche vicini) come 5 + 6 o 5 + 4, pensandoli come "solo uno in più" o "solo uno in meno".
- Se tuo figlio sta imparando i doppi ora, inizia pescando tutti i doppi prima. Questo riempirà tutti gli spazi pari del tabellone. Man mano che prende familiarità, introduci i quasi-doppi. "Ora riempiamo gli spazi dispari con i quasi-doppi." Alla fine potrete cercare entrambi contemporaneamente.

Fortuna 11

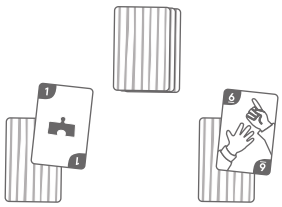
Abilità: Addizione: Più Addendi fino a 11
Giocatori: 1+ (Solitario o Competitivo)

Obiettivo del Gioco:

Somma più numeri insieme per avvicinarti il più possibile a 11 senza superarlo. Ti fermi o prendi un'altra carta?

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 6, senza jolly.



Preparazione:

- Mescola e distribuisci due carte a ogni giocatore:
  - Una carta a faccia in giù — tienila nascosta!
  - Una carta a faccia in su — tutti possono vederla.
- Metti il resto in un mazzetto di pesca al centro.

Come si Gioca:

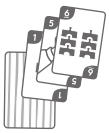
- Guarda la tua carta nascosta per trovare la somma delle tue due carte.
- Decidi se vuoi prendere un'altra carta ("chiedi") per avvicinarti a 11, oppure no ("stai") per evitare di superare 11 ("sballare").
  - **Chiedi**—pesca un'altra carta e aggiungila al tuo totale. Chiedi quante volte vuoi fino a quando decidi di stare.



  - **Stai**—mantieni il tuo totale e aspetta la fine del round.



  - **Sballare**—il tuo totale è maggiore di 11. Sei fuori per questo round.



Fine del Gioco:

- Quando il round è finito, i giocatori che non hanno sballato girano le loro carte segrete e confrontano i totali.
- Chi è più vicino a 11 vince!

Modi Alternativi di Giocare:

- Carta Non Così Segreta — distribuisci entrambe le carte a faccia in su.
- Sballare Amichevole — se un giocatore sballa, può scartare l'ultima carta e continuare a giocare.
- 21 — gioca con tutte le carte e somma fino a 21.

Parliamo di Matematica:

- Qual è il tuo totale adesso?
- Se peschi un 3, la tua somma sarà maggiore di 11?
- Guarda i nostri totali. Ho 3 più 2 più 4. Quanto mi sono avvicinato a una somma di 11?

Consigli per il Successo:

Quando decidi se chiedere o stare, considera le tue possibilità in base al totale attuale.

- Da 1 a 7 — chiedi liberamente, il rischio di superare 11 è basso.
- 8 — se chiedi, potresti superare 11. Le probabilità sono circa fifty-fifty — come lanciare una moneta.
- 9 — stai, il rischio di sballare è molto alto. Ma la scelta è sempre tua.

Trova la Differenza

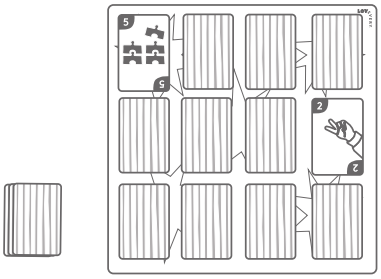
Abilità: Sottrazione
Giocatori: 2+ (Individuale o a Squadre)

Obiettivo del Gioco:

Trova la differenza tra i numeri per raccogliere le carte.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** usa il tappetino 12 carte.
- **Mazzo di carte:** usa le carte da 1 a 10, inclusi i jolly.



Preparazione:

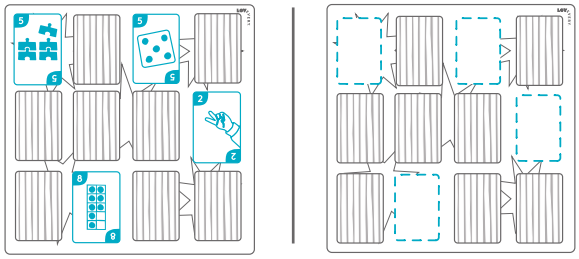
- Mescola il mazzo, poi disponi 12 carte a faccia in giù sul tappetino 12 carte.
- Gira due carte qualsiasi a faccia in su.

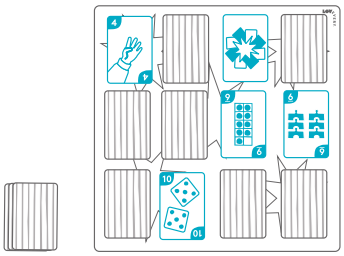
Come si Gioca:



Il giocatore che fa il rumore più divertente inizia.

- Identifica la differenza tra le due carte a faccia in su.
- Di': "Ho trovato una differenza di ___" e prendi la coppia. Nei turni successivi, ci saranno più carte a faccia in su e puoi prendere qualsiasi coppia con la stessa differenza.
  - Se dici "Ho trovato una differenza di 3", puoi prendere 5 e 8 e anche 5 e 2.
- Un jolly può essere qualsiasi numero — ma devi dire cosa rappresenta.
- Sostituisci le carte che hai preso con carte a faccia in su dal mazzo.
- Gira una nuova carta a faccia in su.
- Il gioco continua in senso orario.





Fine del Gioco:

- Tieni le carte che raccogli. Il giocatore con più carte alla fine vince!

Modi Alternativi di Giocare:

- Gioco a Squadre — in coppie, la tua squadra lavora insieme per raccogliere carte.
  - Una persona è l'"Osservatore" — questa persona dice "Ho trovato una differenza di ___."
  - L'altra persona è il "Cercatore" — questa persona trova e raccoglie qualsiasi coppia con quella differenza.
  - La squadra con più carte alla fine vince!
- Per un livello più introduttivo, gioca con le carte da 1 a 7, più i jolly.
- Per una sfida maggiore, gioca con le carte da 1 a 13, più i jolly.

Parliamo di Matematica:

- Qual è la differenza tra queste due carte?
- Ho trovato una differenza di 2. Quali due carte pensi che veda?
- Ho trovato una differenza di 3. La differenza tra 5 e 2 è 3.

Battaglia (Addizione e Sottrazione)

Abilità: Addizione e Sottrazione
Giocatori: 2+

Obiettivo del Gioco:

Somma, sottrai e confronta le quantità per raccogliere il maggior numero di carte.

Cosa ti serve:

- **Tappetino:** nessuno
- **Mazzo di carte:** usa solo le carte da 1 a 10, senza jolly.

Preparazione:

- Mescola il mazzo e dai a ogni giocatore un mazzetto uguale.
- I giocatori tengono le loro carte in un mazzetto a faccia in giù.





Come si Gioca:

- **Battaglia di Addizione**—Ogni giocatore gira due carte e le somma. Il giocatore con la somma più alta vince e prende tutte e quattro le carte.
- **Battaglia di Sottrazione**—Ogni giocatore gira due carte. Sottrai il numero più piccolo dal più grande. Il giocatore con la differenza più piccola vince e prende tutte e quattro le carte.

Modi Alternativi di Giocare:

- Per un livello più introduttivo, gioca con le carte da 1 a 5.
- Per una sfida maggiore, usa l'intero mazzo.
- **Scegli la tua Battaglia**—Prima di girare, un giocatore annuncia "Vince il più alto!" o "Vince il più basso!" Poi ogni giocatore gira due carte e sceglie se addizionare o sottrarre per fare il totale migliore. Per aumentare il livello, gira tre carte e scegli le migliori due.

Parliamo di Matematica:

- Qual è la differenza tra 9 e 5?
- 1 più 9 è 10. E 4 più 8 è 12. 12 è maggiore di 10, quindi vinci quel round!

Инструкции за игра — Комплект за числово мислене

NБрой играчи:
Умение: Математическа стратегия и плавност

(БГ)

Игри за броене и количество:

Боклук - Числова последователност и стабилен ред на числата

Горе, Долу, Дивак - Числова последователност и броене напред

Числов детектив - Числова последователност

Последната бисквита - Броене назад

Разкриване на рифа - Броене напред и стабилен ред на числата

Битка - Сравняване на количества

Игри за събиране и изваждане:

Двойки до десет - Събиране: Допълнения до десет

Съкровището на пирата - Събиране: Допълнения до десет

Риба + Риба - Събиране: Двойни числа

Късмет 11 - Събиране: Множество събираеми до 11

Намери разликата - Изваждане

Битка - Събиране и изваждане

Какво е включено:



1 тесте от 54 карти за игра (включително 2 джокера)

4 специални карти



карта Двойки до десет



карта Ядец на бисквити



карта Водолаз



карта Въдица 5

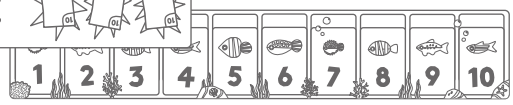


карти Оператори

3 обратими игрови дъски



подложка Двойки до десет



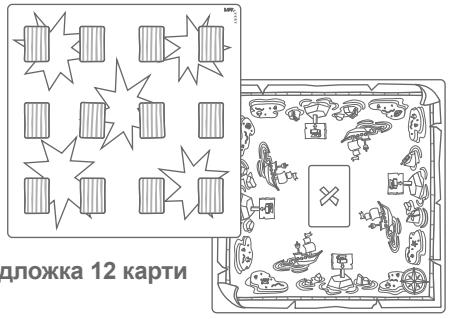
подложка Риби 1–10



подложка Бисквити



подложка Риби 11–20



подложка 12 карти

подложка Пират

Šiukšlės | **Умения: Числова последователност и стабилен ред на числата**
Играчи: 1–3

Броене и количество

Цел на играта:

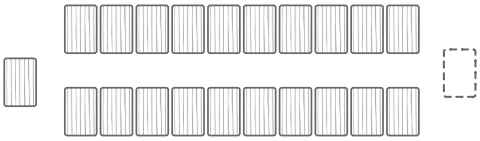
Бъди първият играч, който наредя пълен комплект карти в числов ред от 1 до 10.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 10. Премахни картите 11, 12, 13 и джокерите.

Подготовка:

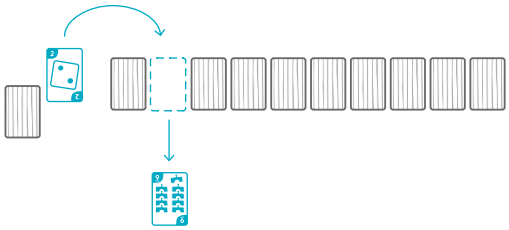
- Разбъркай тестето. Всеки играч наредя десет карти с лице надолу в ред отляво надясно. Този ред представлява места от 1 до 10.
- Сложи останалите карти в купчина за теглене. Другата страна е твоята купчина за боклук.

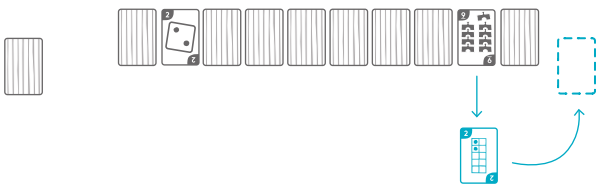


Как се играе:

Най-ниският играч започва.

- Изтегли карта от тестето.
- **Ако числото на картата съвпадне със свободно място в реда ти,** замени картата с лице надолу на това място с твоята карта. Например числото 2 е на 2-ро място. **Забележка:** свободно място е всяко място с карта с лице надолу.
- **Ако извадената карта съвпадне със свободно място,** повтори стъпките по-горе. Продължавай, докато картите продължават да се вместват в свободни места.
- **Ако изтеглиш карта— или обърнеш такава от реда си по време на хода си — която не се вмества в свободно място, тя е боклук!** Сложи я с лице нагоре върху купчината с боклук.
- Това приключва твоя ход.
- При бъдещи ходове играчите могат да теглят от тестето или да вземат горната карта от купчината с боклук.





Математически разговор:

- Кои числа липсват от реда ти?
- Имам три обърнати карти наред — 4, 5, 6!
- Кое число ти липсва между 6 и 8?

Допълнителни начини за игра:

- За по-начално ниво играй само с карти от 1 до 5.
- За допълнително предизвикателство играй разширена версия с няколко рунда, като елиминираш по едно място на рунд. Разбъркай и раздай отново. Победителят от последния рунд започва пръв. Всеки играч играе с едно място по-малко. Например:
  - Спечелил веднъж? Играеш с места 1–9. Десетките са боклук за теб.
  - Спечелил два пъти? Имаш само места 1–8. Деветките и десетките са боклук.
  - Продължавай да играеш рундове, докато остане само едно място и играч спечели, като обърне 1 на мястото. Той печели цялата игра!
- За игра сам, завърши една числова редица, преди да изчерпиш картите в тестето.

Горе, Долу, Дивак

Умения: Числова последователност и броене напред
Играчи: 2+

Броене и количество

(БГ)

Цел на играта:

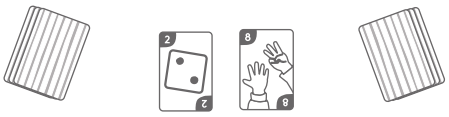
Брои нагоре или надолу с 1, или търси еднакви числа, за да развиеш числово мислене.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 10 и включи джокерите.

Подготовка:

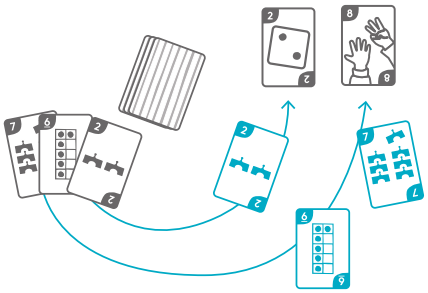
- Разбъркай тестето и обърни две карти с лице нагоре — това са твоите купчини за игра.
- Раздай равен брой карти с лице надолу на всеки играч. Това са индивидуалните тестета.
- Всеки играч изтегля три карти от тестето си в ръка.



Как се играе:

Който спечели конкурс за взиране, започва.

- **Играй колкото е възможно повече карти върху някоя от купчините. Можеш да играеш:**
  - Карта с 1 число по-голямо от горната карта на купчината (8 → 9)
  - Карта с 1 число по-малко от горната карта на купчината (8 → 7)
  - Карта със същото число като горната карта на купчината (8 → 8)
  - Единица върху десетка и десетка върху единица.
  - Джокер върху всяка карта. Всяка карта може да се играе и върху джокера.



- **Когато не можеш да играеш повече**—или изчерпиш картите в ръка — изтегли карти от тестето, за да имаш отново три в ръка за следващия ход.
- **Ако изобщо не можеш да играеш,** смени картите си с три нови от върха на тестето, като сложиш старите на дъното. Това се счита за твой ход.
- **Ако всички са блокирани,** договорете се за размяна — разбъркайте двете купчини заедно и обърнете две нови начални карти.

Край на играта:

Първият играч, който изиграе всички карти от личното си тесте, печели.

Математически разговор:

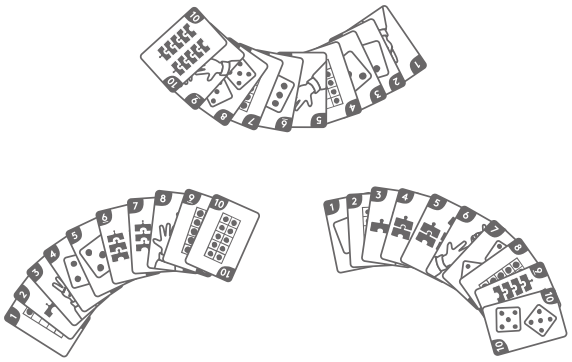
- Имаш ли карта с число 1 по-голямо от горната карта?
- Колко е 1 повече от 3? И 1 по-малко от 8?
- Това е 6, значи мога да играя моята 7. 7 е с 1 повече от 6.
- Тъй като това число е 5, кое число се надяваш да изтеглиш след това?

Числов детектив

Умения: Числова последователност
Играчи: 3–4

Цел на играта:

Използвай детективски умения, за да разкриеш тайното число пръв.



Какво ще ти трябва:

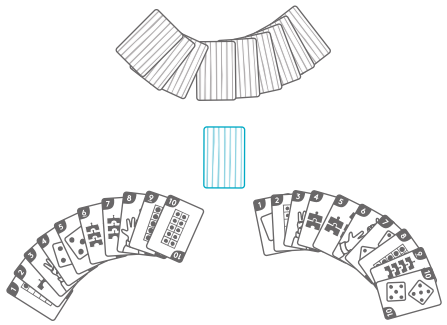
- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 10, без джокери.

Подготовка:

- Дай на всеки играч по едно от всяко число от 1 до 10.
- Играй с картите с лице нагоре.

Как се играе:

- Избери един играч за Пазител на тайната. Той тайно избира карта от ръката си, поставя я с лице надолу в центъра и нарежда останалите карти с лице надолу, за да скрие липсващото число.
- Останалите играчи са детективи, редуващи се в опит да разкрият тайното число, поставяйки карта, за която смятат, че съвпада, до тайната карта. Детективите държат картите си с лице нагоре.
- Пазителят на тайната дава улика след всяка изиграна карта:
  - “Твърде високо.” Числото, което си познал, е твърде голямо — опитай с по-малко.
  - “Твърде ниско.” Числото, което си познал, е твърде малко — опитай с по-голямо.
  - “Правилно.” Тайното число е разкрито.



Край на играта:

Играта свършва, когато детектив познае правилно тайното число. Той печели рунда и става Пазител на тайната за следващия рунд. Продължавай, докато всички са имали ход като Пазител на тайната.

Математически разговор:

- Кои числа са по-големи от 4, но по-малки от 7?
- Как реши кое число да опиташ?
- Знаем, че числото е между 2 и 5. Мога да познавам 3 или 4.
- Кое познаване би ти дало най-много нова информация?

Допълнителни начини за игра:

- За по-начално ниво играй с карти от 1 до 7, без джокери.
- За по-голямо предизвикателство използвай карти от 1 до 13, без джокери.
- След като свикнеш с играта, опитай без карти. Можеш ли да познаеш тайното число от 1 до 20? От 1 до 50? От 1 до 100?

Съвети за успех:

- Насърчи детето да елиминира карти: “5 е твърде голямо. Какво можеш да направиш с всички карти по-големи от 5? Точно така, обърни ги надолу.”
- Започни, като наредиш картите от 1 до 10 за детето. След няколко рунда ги раздай произволно и го покани да ги нареди.

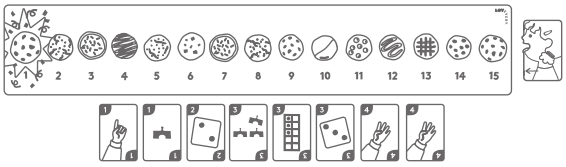
Последната бисквита

Умения: Броене назад
Играчи: 2+

Цел на играта:

Брои назад, за да бъдеш щастливецът, който изяде последната бисквита.

Какво ще ти трябва:



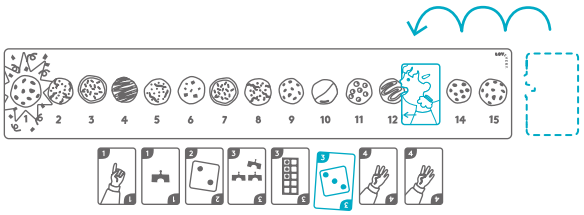
- **Подложка:** използвай подложката Бисквити.
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 4, без джокери.
- **Специални карти:** използвай картата Ядец на бисквити.

Подготовка:

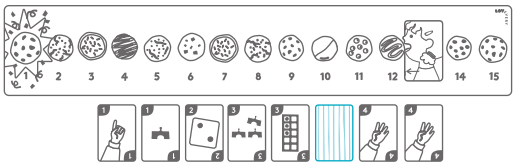
- Разбъркай тестето и раздай 8 карти с лице нагоре под подложката.
- Постави Ядеца на бисквити в крайното дясно на подложката, така че стрелката да сочи към 15.

Как се играе:

Най-гладният играч започва.



- Избери числова карта от наличните с лице нагоре.
- Придвижи Ядеца на бисквити наляво, за да изяде толкова бисквити, и брои назад, докато се движиш. “15, 14, 13...”
- Обърни използваната карта наобратно. Тази карта не може да се използва отново.
- Ходът преминава към следващия играч.
- Не можеш да вземеш повече бисквити, отколкото са останали:
  - Ако са останали само две бисквити, не можеш да избереш 3 — няма достатъчно бисквити.



Край на играта:

Играчът, който вземе последната бисквита, печели.

- Ако никой не може да вземе последната бисквита, е равенство. Разделете последната бисквита!
- Незадължителен тайбрек — който е изял най-много бисквити по време на играта, печели. Съберете картите си.

Математически разговор:

- Колко бисквити са останали?
- Ако вземеш 3, колко ще останат? А ако вземеш 2?
- На 3 съм. Мога да играя 1 или 2. Ако играя 2, ще взема последната бисквита. 3 минус 2 е 1, или 3, 2, 1.
- Как можеш да се увериш, че аз няма да взема последната бисквита на следващия ми ход?

Съвет за успех:

Насърчи детето да се упражнява в броене назад, докато мести Ядеца. “Ако започнем с 15 и изядем 3 бисквити, колко ще останат? 15...14, 13, 12. Сега са останали 12 бисквити!”

Разкриване на рифа

Умения: Броене напред и стабилен ред на числата
Играчи: 1+

Броене и количество

(БГ)

Цел на играта:

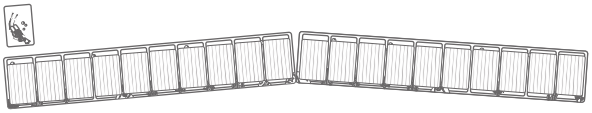
Предвиди дали ще снимаш повече жълти или сини риби, докато броиш напред и плуваш по числовата редица.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** използвай двете подложки Риби.
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 5, без джокери.
- **Специални карти:** използвай картата Водолаз.

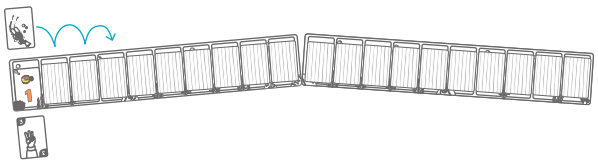
Подготовка:

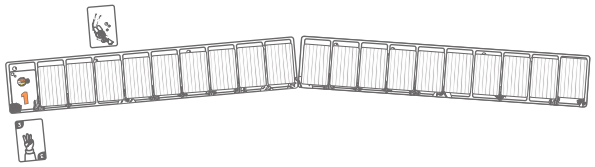
- Постави по една карта с лице надолу на всяко място за гмуркане (места 1–20).
- Постави картата Водолаз точно над място за гмуркане 1.
- Всеки играч прави прогноза: *Ще видя ли повече сини или жълти риби?*



Как се играе:

- Обърни картата на място за гмуркане 1 — тя казва колко далеч да плуваш.
- Придвижи Водолаза напред с толкова места.
- Брои напред от предишното си място, за да предвидиш числото на дъската под Водолаза.
  - Пример: “Започнах от 1 и преместих Водолаза с 3 места... 2, 3, 4 — това трябва да е 4-то място!”





- Обърни картата под Водолаза, за да провериш прогнозата си.
  - Ако си прав, отлична работа. Използвай новата обърната карта, за да повториш процеса с следващите числа.
  - Ако не, провери работата си и опитай отново.

Край на играта:

Играта свършва, когато Водолазът изплува след място 20. Преброй откритите сини и жълти риби — сините са четни, жълтите са нечетни. Ако първоначалната ти прогноза е вярна, ти печелиш!

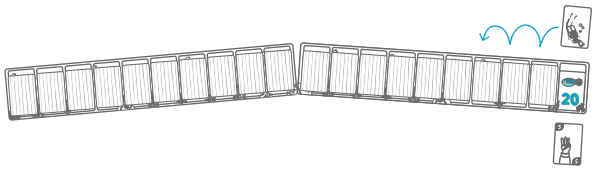
Математически разговор:

- Нека броим заедно — 6, 7, 8… кое идва след?
- Какъв цвят риба мислиш, че ще има на това място?
- Нека броим назад заедно — 18, 17, 16… кое идва след?

Допълнителни начини за игра:

Обратно гмуркане — Броене назад:

- Започни с картата Водолаз над място 20 (вместо над място 1). Обърни картата на място 20, за да започнеш.
- Придвижи Водолаза обратно към 1 с броя места, посочен на обърнатата карта.
- Преди да обърнеш новата карта, брои назад, за да предвидиш къде ще кацнеш (напр. 20… 19, 18, 17).
- Продължавай по същия начин, докато не преминеш място 1, после преброй рибите и провери прогнозата.



Битка (Броене и количество)

Умения: Сравняване на количества
Играчи: 2+

Цел на играта:

Сравнявай количества, за да събереш най-много карти в битка, в която печели най-голямото число.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 10, без джокери.
- **По избор:** използвай картите Оператор По-малко от и По-голямо от за Допълнителни начини за игра.

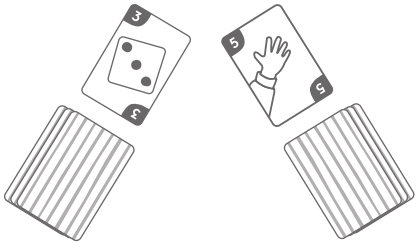


Подготовка:

- Разбъркай тестето и дай на всеки играч равна купчина.
- Играчите държат картите си в купчина с лице надолу.

Как се играе:

- Всеки играч обръща по една карта.
- Играчът с най-голямото число взема всички карти с лице нагоре и ги слага с лице надолу на дъното на собствената си купчина.
- Ако двама или повече играчи имат еднакво най-голямо число, те провеждат битка:
  - Всеки равен играч слага нова карта с лице нагоре.
  - Новата карта с лице нагоре с най-голямо число печели всички карти от битката.
  - Ако има ново равенство, повтори битката.

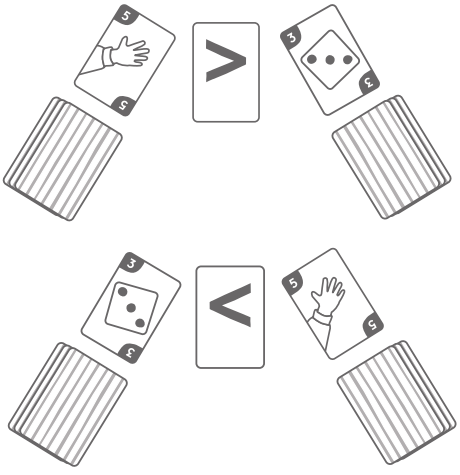


Край на играта:

Играта свършва, когато един играч има всички карти.

Допълнителни начини за игра:

- **Битка По-голямо от:** постави картата По-голямо от между двете купчини. Всеки играч обръща карта. Играчът с най-голямото число нарежда трите карти в правилен ред и взема двете числови карти.
- **Битка По-малко от:** постави картата По-малко от между двете купчини. Всеки играч обръща карта. Играчът с най-малкото число нарежда трите карти в правилен ред и взема двете числови карти.



Математически разговор:

- Кое число е по-голямо? Как знаеш?
- С колко твоето число е по-голямо от моето?

Двойки до десет

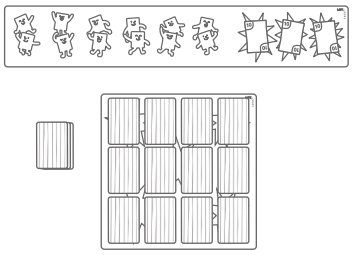
Умения: Събиране: Допълнения до десет
Играчи: 1–2

Цел на играта:

Обедини двойките до десет, преди десетките да вземат надмощие.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** използвай подложката 12 карти и подложката Двойки до десет.
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 10 и 2 джокера.
- **Специални карти:** използвай картата Двойки за справка.



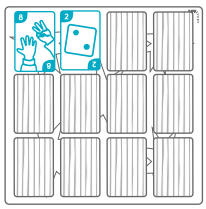
Подготовка:

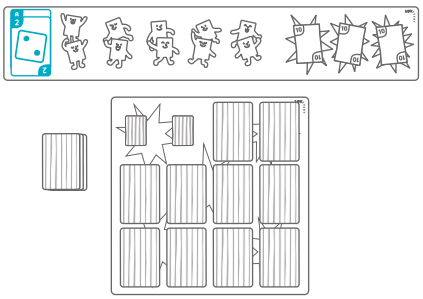
- Разбъркай тестето и постави по една карта с лице надолу на всяко място на квадратната подложка.
- Дръж останалото тесте наблизо като купчина за теглене.

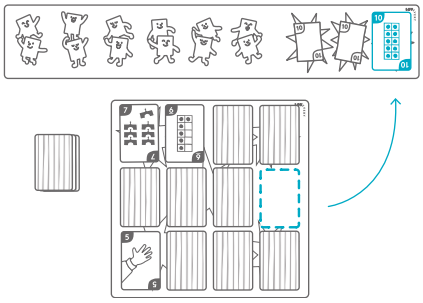
Как се играе:

Най-младият играч започва.

- Обърни две произволни карти на подложката 12 карти.
- **Ако двойка карти съберe 10, тя е Двойка до десет!** Постави двойките на място върху подложката Двойки до десет. Джокерите могат да бъдат всяко число — обяви числото преди да направиш съвпадението.
- **Няма двойки?** Остави обърнатите карти с лице нагоре.
- **Ако обърнеш карта 10,** тя отива на своето място на подложката.
- Попълни празните места на квадратната подложка с карти с лице надолу от тестето. Остави останалите карти с лице нагоре за следващия играч. Твоят ход е приключил.

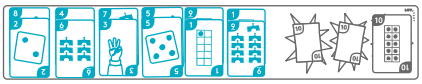






Край на играта:

- Намери шест двойки до десет, преди да бъдат попълнени и трите места за 10. Ти печелиш!



- Ако трите места за 10 се запълнят преди да намериш шест двойки, губиш този рунд. Опитай отново!

Допълнителни начини за игра:

За конкурентна версия, пропусни подложката Двойки до десет — играчите пазят своите двойки. Бъди първият, който направи осем двойки до десет. Всяка карта 10 се брои за двойка.

Математически разговор:

- Ако имам 7, какво трябва да бъде джокерът, за да събере 10?
- Имам двойка! 2 и 8 правят 10.
- Виж двойките, които сме намерили! 2 и 8, 1 и 9, и 5 и 5.

Съкровището на пирата

Умения: Събиране: Допълнения до десет
Играчи: 2–4 (Конкурентна)

Събиране и изваждане

(БГ)

Цел на играта:

Натрупай съкровища, като намираш двойки карти, събиращи 10. Но внимавай за другите пирати — те могат да откраднат твоя куп!

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** използвай подложката Пират.
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 9, без джокери.
- **Специални карти:** използвай картата Двойки за справка.

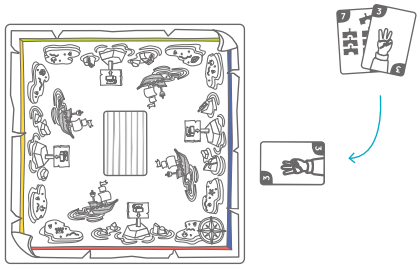
Подготовка:

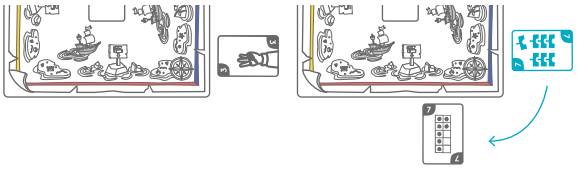
- Разбъркай и раздай по три карти с лице нагоре на всеки пират. Това е твоята ръка.
- Сложи останалото тесте в купчина в центъра на подложката Пират — това е откритият океан, където пиратите търсят съкровища.
- Избери своята територия: зелена, синя, розова или жълта. Тук ще пазиш съкровището си.

Как се играе:

Играчът с най-много джобове на дрехите започва.

- Изтегли две нови карти и ги добави към ръката си.
- Складирай и краде, ако можеш:
  - Складирай Ковчег с съкровища, като изиграеш две карти от ръката си, събиращи 10. Наредете тези две карти на вашата територия, така че само горната да е видима за другите.
  - Откраднi Ковчег с съкровища, като изиграеш карта от ръката си, която прави 10 с горната карта на ковчега на друг играч.
    - Пример: Ако ковчегът на друг играч има 3 отгоре, използвай 7 от ръката си, за да го откраднеш.
    - Вече е твой! Сложи целия куп на твоята територия с 7 отгоре.
  - Бележки:
    - Не можеш да крадеш собственото си съкровище (не ти е позволено да играеш единична карта от ръката си върху съществуващия ти ковчег).





Край на играта:

Продължавай да играеш, докато тестето за теглене се изчерпи и никой пират не може да направи нов ход. Пиратът с най-много ковчези с съкровища в края на играта печели. Аааар!

Математически разговор:

- Какво прави 10 с тази карта?
- Кой има съкровище, което можеш да откраднеш? Как знаеш?
- Какви числа търсиш?
- По колко начина сме направили 10 досега?

Риба + Риба

Умения: Събиране: Двойни числа
Играчи: 1+ (Самостоятелно, Кооперативно, Конкурентно)

Събиране и изваждане

(БГ)

Цел на играта:

Улови колкото се може повече риби, преди езерцето да се изпразни, докато се упражняваш с двойни числа и почти-двойни.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** използвай двете подложки Риби (1–20).
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 10, премахни едната 10, без джокери.
- **Специални карти:** използвай картата Въдица.

Подготовка:

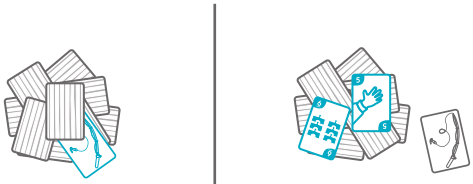
- Разбъркай и наредете картите в свободно “езерце” — леко наслоена купчина, от която играчите “ловят” числа.
- Разпъни подложките Риби за проследяване на уловите.



Как се играе:

Играчът, който може да изброи от 1 до 10 най-бързо, започва.

- Използвай картата въдица, за да загребеш и обърнеш карти, после търси улов.
- Улови риба, като я сдвоиш с две карти с лице нагоре, за да образуваш:
  - Двойни числа (като 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Почти-двойни (като 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Първата уловена карта 1 е “Самотното рибче” — може да се постави само на място 1. След това всички останали 1 следват нормалните правила за сдвояване.
- Ако успешно направиш улов, постави двойката на място от числовата редица, съответстващо на сумата.
  - Пример: 5 + 6 = 11 е почти-двойно число, затова ще поставиш картите на място 11.
- Ако дадено място на числовата редица е вече заето, рибите остават в езерцето.
- Ако не можеш да направиш съвпадение, остави обърнатите карти с лице нагоре за бъдещи ходове.





Край на играта:

Играта свършва, когато всичките 20 числови места са запълнени.

Допълнителни начини за игра:

За конкурентна версия всеки играч или отбор има своя страна на числовата редица — който постави най-много риби, печели!

Математически разговор:

- Двойно или почти-двойно число е това?
- Колко е 4 + 4? И 4 + 5?
- Как знаеш, че е почти-двойно?
- Кое число се надяваш да уловиш следващото?

Съвети за успех:

- Двойните числа са математически факти, при които число се добавя към себе си, като 5 + 5 = 10. Те могат да ни помогнат да решим и “почти-двойни” като 5 + 6 или 5 + 4, мислейки за тях като “само с едно повече” или “само с едно по-малко”.
- Ако детето ти тепърва учи двойни числа, започни с улавяне само на двойни числа. Това ще запълни всички четни места на дъската. Постепенно въведи почти-двойните. “Сега нека запълним нечетните места с почти-двойни.” Накрая можете да търсите и двете едновременно.

Късмет 11

Умения: Събиране: Множество събираеми до 11
Играчи: 1+ (Самостоятелно или Конкурентно)

Събиране и изваждане

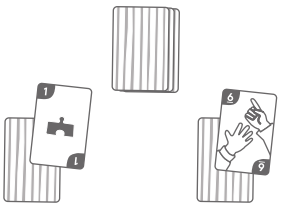
(БГ)

Цел на играта:

Събери няколко числа заедно, за да се доближиш колкото е възможно до 11, без да го надвишиш. Ще спреш ли или ще вземеш още една карта?

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 6, без джокери.



Подготовка:

- Разбъркай и раздай по две карти на всеки играч:
  - Една карта с лице надолу — пази я скрита!
  - Една карта с лице нагоре — всички могат да я видят.
- Сложи останалите в купчина за теглене в центъра.

Как се играе:

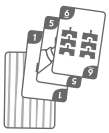
- Погледни скритата си карта, за да намериш сумата на двете си карти.
- Реши дали искаш да вземеш още карта (“искай”) за да се доближиш до 11, или не (“стой”) за да избегнеш надвишаване на 11 (“прегаряне”).
  - **Искай**—изтегли още една карта и я добави към сумата. Искай колкото пъти искаш, докато не решиш да стоиш.



  - **Стой**—запази сумата и изчакай края на рунда.



  - **Прегаряне**—сумата ти е по-голяма от 11. Изключен си за този рунд.



Край на играта:

- Когато рундът приключи, играчите, които не са прегорели, обръщат тайните карти и сравняват сумите.
- Най-близкият до 11 печели!

Допълнителни начини за игра:

- Не Толкова Тайна Карта — раздай и двете карти с лице нагоре.
- Приятелско прегаряне — ако играч прегори, може да отхвърли последната карта и да продължи да играе.
- 21 — играй с всички карти и събирай до 21.

Математически разговор:

- Каква е сумата ти сега?
- Ако изтеглиш 3, сумата ти ще бъде ли по-голяма от 11?
- Погледни сумите ни. Имам 3 плюс 2 плюс 4. Колко близо бях до сума от 11?

Съвети за успех:

Когато решаваш дали да искаш или да стоиш, вземи предвид шансовете въз основа на сумата.

- От 1 до 7 — искай свободно, рискът от надвишаване на 11 е малък.
- 8 — ако поискаш, може да надвишиш 11. Шансовете са приблизително равни — като хвърляне на монета.
- 9 — стой, рискът от прегаряне е много висок. Но изборът винаги е твой.

Намери разликата

Умения: Изваждане
Играчи: 2+ (Индивидуално или Отборно)

Събиране и изваждане

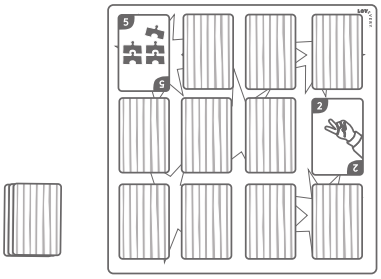
(БГ)

Цел на играта:

Намери разликата между числата, за да съберете картите.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** използвай подложката 12 карти.
- **Тесте карти:** използвай карти от 1 до 10, включително джокери.



Подготовка:

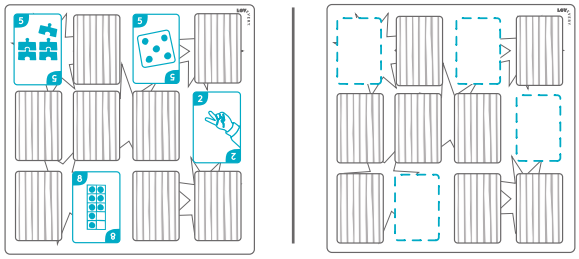
- Разбъркай тестето, после наредете 12 карти с лице надолу върху подложката 12 карти.
- Обърни две произволни карти с лице нагоре.

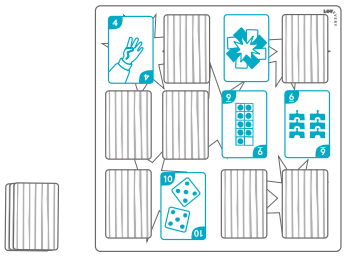
Как се играе:



Играчът, който направи най-смешния звук, започва.

- Открий разликата между двете карти с лице нагоре.
- Кажи: “Намерих разлика от ___” и вземи двойката. В бъдещи ходове ще има повече карти с лице нагоре и можеш да вземеш всяка двойка с еднаква разлика.
  - Ако кажеш “Намерих разлика от 3”, можеш да вземеш 5 и 8, и 5 и 2.
- Джокерът може да бъде всяко число — но трябва да кажеш какво представлява.
- Замени взетите карти с карти с лице нагоре от тестето.
- Обърни нова карта с лице нагоре.
- Играта продължава по часовниковата стрелка.





Край на играта:

- Пази събраните карти. Играчът с най-много карти в края печели!

Допълнителни начини за игра:

- Отборна игра — по двойки отборът работи заедно за събиране на карти.
  - Един е “Наблюдателят” — той казва “Намерих разлика от ___.”
  - Другият е “Търсачът” — той намира и събира всяка двойка с тази разлика.
  - Отборът с най-много карти в края печели!
- За по-начално ниво играй с карти от 1 до 7, плюс джокери.
- За по-голямо предизвикателство играй с карти от 1 до 13, плюс джокери.

Математически разговор:

- Каква е разликата между тези две карти?
- Намерих разлика от 2. Кои две карти мислиш, че виждам?
- Намерих разлика от 3. Разликата между 5 и 2 е 3.

Битка (Събиране и изваждане)

Умения: Събиране и изваждане
Играчи: 2+

Събиране и изваждане

(БГ)

Цел на играта:

Събирай, изваждай и сравнявай количества, за да съберете най-много карти.

Какво ще ти трябва:

- **Подложка:** няма
- **Тесте карти:** използвай само карти от 1 до 10, без джокери.





Подготовка:

- Разбъркай тестето и дай на всеки играч равна купчина.
- Играчите държат картите си в купчина с лице надолу.

Как се играе:

- **Битка на събиране**—Всеки играч обръща две карти и ги събира. Играчът с най-голяма сума печели и взема всичките четири карти.
- **Битка на изваждане**—Всеки играч обръща две карти. Извади по-малкото число от по-голямото. Играчът с най-малка разлика печели и взема всичките четири карти.

Допълнителни начини за игра:

- За по-начално ниво играй с карти от 1 до 5.
- За по-голямо предизвикателство използвай цялото тесте.
- **Избери своята битка**—Преди да обърнеш, един играч вика “По-голямото печели!” или “По-малкото печели!” После всеки играч обръща две карти и избира да събере или извади за най-добър резултат. За по-трудна версия обърни три карти и избери най-добрите две.

Математически разговор:

- Каква е разликата между 9 и 5?
- 1 плюс 9 е 10. И 4 плюс 8 е 12. 12 е по-голямо от 10, значи ти печелиш този рунд!

Upute za igru — Komplet za razvoj brojevnog smisla

Broj igrača: 1+
Vještina: Matematička strategija i tečnost

(HR)

Igre brojanja i količine:

Smeće - Numerički niz i stabilan redoslijed brojeva

Gore, Dolje, Džoker - Numerički niz i brojanje naprijed

Numerički detektiv - Numerički niz

Zadnji keks - Odbrojavanje

Otkrivanje grebena - Brojanje naprijed i stabilan redoslijed brojeva

Bitka - Uspoređivanje količina

Igre zbrajanja i oduzimanja:

Desetice prijatelji - Zbrajanje: Dopune do deset

Gusarsko blago - Zbrajanje: Dopune do deset

Riba + Riba - Zbrajanje: Dvostruki brojevi

Sreća 11 - Zbrajanje: Više pribrojnika do 11

Pronađi razliku - Oduzimanje

Bitka - Zbrajanje i oduzimanje

Što je uključeno:



1 špil od 54 karte za igranje
(uključujući 2 džokera)

4 posebne karte



karta Parovi desetica



karta Grickalo keksa



karta Ronilac

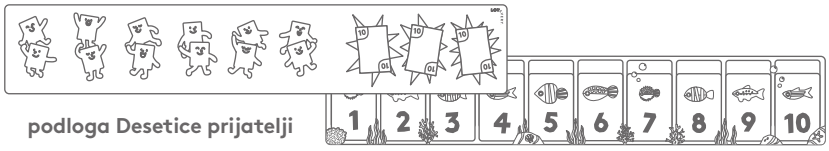


karta Štap za pecanje



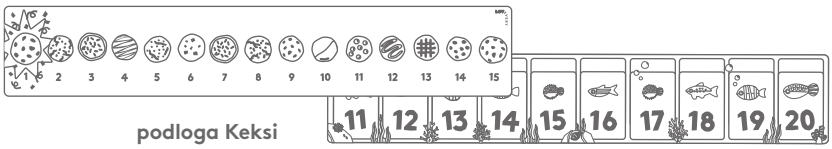
5 karata Operatori

3 reverzibilne ploče za igru



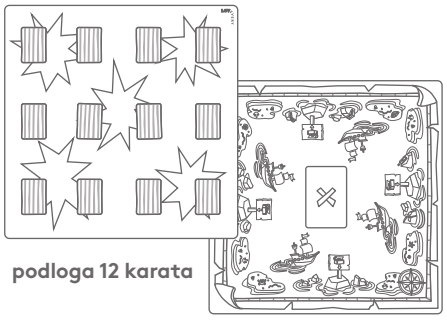
podloga Desetice prijatelji

podloga Ribe 1–10



podloga Keksi

podloga Ribe 11–20



podloga 12 karata

podloga Pirat

Smeće

Vještine: Numerički niz i stabilan redoslijed brojeva
Igrači: 1–3

Brojanje i Količina

(HR)

Cilj igre:

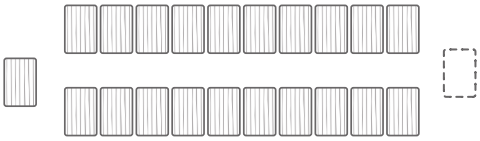
Budi prvi igrač koji posloži kompletan skup karata u numeričkom redoslijedu od 1 do 10.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 10. Ukloni karte 11, 12, 13 i džokere.

Priprema:

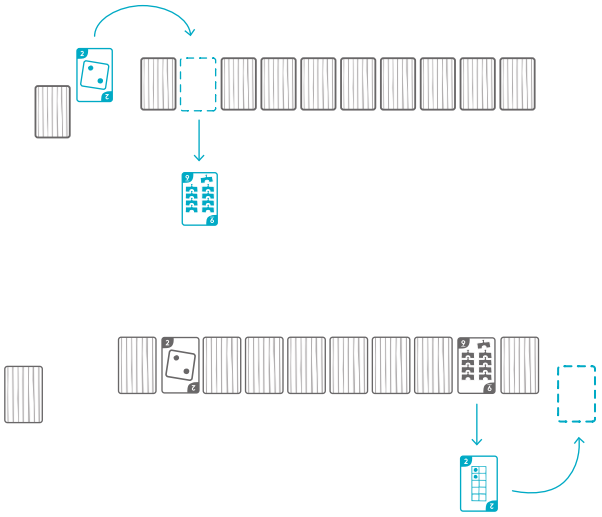
- Promiješaj špil. Svaki igrač poslaže deset karata licem prema dolje u niz s lijeva na desno. Taj niz predstavlja mjesta od 1 do 10.
- Preostale karte stavi u hrpu za vučenje. Druga strana je tvoja hrpa smeća.



Kako se igra:

Najniži igrač ide prvi.

- Izvuci kartu iz špila.
- Ako broj na karti odgovara slobodnom mjestu u tvom nizu, zamijeni kartu licem prema dolje na tom mjestu svojom kartom. Na primjer, broj 2 pripada na 2. mjesto. Napomena: slobodno mjesto je svako mjesto s kartom licem prema dolje.
- Ako izvučena karta odgovara slobodnom mjestu, ponovi gore navedene korake. Nastavi dok god karte odgovaraju slobodnim mjestima.
- Ako izvučeš kartu — ili okreneš jednu iz svog niza tijekom svog poteza — koja ne odgovara ni jednom slobodnom mjestu, to je smeće! Stavi je licem prema gore na vrh hrpe smeća.
- Time završava tvoj potez.
- U budućim potezima igrači mogu vući iz špila ili uzeti gornju kartu s hrpe smeća.



Razgovor o matematici:

- Koji brojevi nedostaju u tvom nizu?
- Imam tri okrenute karte zaredom — 4, 5, 6!
- Koji broj ti nedostaje između 6 i 8?

Dodatni načini igranja:

- Za početničku razinu igraj samo s kartama od 1 do 5.
- Za dodatni izazov igraj proširenu verziju s više rundi, eliminirajući jedno mjesto po rundi. Promiješaj i podijeli karte iznova. Pobjednik zadnje runde ide prvi. Svaki igrač igra s jednim mjestom manje. Na primjer:
  - Pobijedio jednom? Igraš s mjestima 1–9. Desetice su sada smeće za tebe.
  - Pobijedio dvaput? Imaš samo mjesta 1–8. Devetke i desetice su smeće.
  - Nastavi igrati runde dok ne ostane samo jedno mjesto i igrač pobijedi okretanjem jedinice na mjesto. Taj igrač pobjeđuje cijelu igru!
- Za igru za jednog igrača, dovrši jedan numerički niz prije nego što potrošiš karte u hrpi za vučenje.

Gore, Dolje, Džoker

Vještine: Numerički niz i brojanje naprijed
Igrači: 2+

Cilj igre:

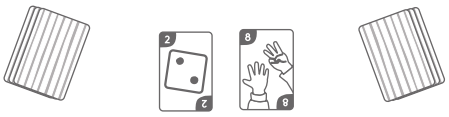
Broji gore ili dolje za 1, ili traži jednake brojeve kako bi razvio brojevni smisao.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 10 i uključi džokere.

Priprema:

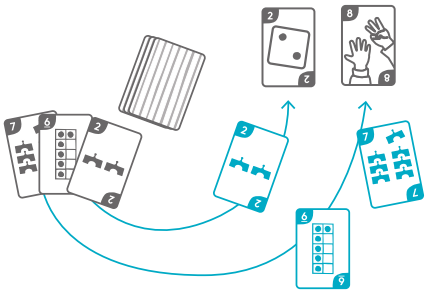
- Promiješaj špil i okreni dvije karte licem prema gore — to su tvoje hrpe za igru.
- Podijeli jednak broj karata licem prema dolje svakom igraču. To su individualni špilovi.
- Svaki igrač vuče tri karte iz svog špila u ruku.



Kako se igra:

Tko pobijedi u natjecanju gledanja ide prvi.

- **Odigraj što je moguće više karata na bilo koju hrpu. Možeš odigrati:**
  - Kartu s brojem 1 većim od gornje karte na hrpi (8 → 9)
  - Kartu s brojem 1 manjim od gornje karte na hrpi (8 → 7)
  - Kartu s istim brojem kao gornja karta na hrpi (8 → 8)
  - Jedinicu na deseticu i deseticu na jedinicu.
  - Džokera na bilo što. Na džokera se također može odigrati bilo što.



- **Kada više ne možeš igrati**—ili potrošiš karte u ruci — vuci karte iz špila kako bi ponovno imao tri u ruci za sljedeći potez.
- **Ako uopće ne možeš igrati,** zamijeni svoje karte s tri nove s vrha špila, stavljajući stare na dno. To se računa kao tvoj potez.
- **Ako su svi blokirani,** dogovorite se za zamjenu — promiješajte obje hrpe za igru zajedno i okrenite dvije nove početne karte.

Kraj igre:

Prvi igrač koji odigra sve karte iz svog osobnog špila pobjeđuje.

Razgovor o matematici:

- Imaš li kartu s brojem 1 većim od gornje karte?
- Koliko je 1 više od 3? A 1 manje od 8?
- To je 6, dakle mogu odigrati svoju 7. 7 je 1 više od 6.
- Budući da je ovaj broj 5, koji broj se nadaš da ćeš sljedeće izvući?

Numerički detektiv

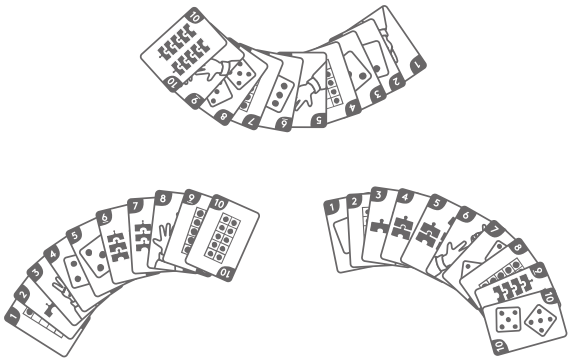
Vještine: Numerički niz
Igrači: 3–4

Brojanje i Količina

(HR)

Cilj igre:

Upotrijebi svoje detektivske vještine kako bi prvi otkrio tajni broj.



Što će ti trebati:

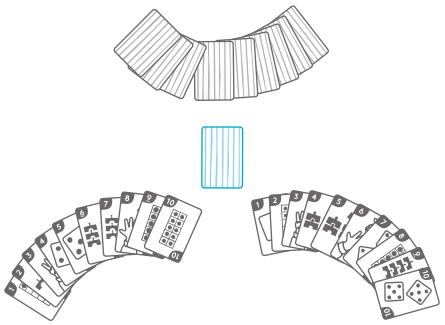
- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 10, bez džokera

Priprema:

- Daj svakom igraču po jedan primjerak svakog broja od 1 do 10.
- Igraj s kartama licem prema gore.

Kako se igra:

- Odaberi jednog igrača za Čuvara tajne. On tajno odabire kartu iz svoje ruke, postavlja je licem prema dolje u sredinu i slaže preostale karte licem prema dolje kako bi sakrio koji broj nedostaje.
- Preostali igrači su detektivi koji se izmjenjuju pokušavajući otkriti tajni broj postavljajući kartu za koju misle da odgovara pored tajne karte. Detektivi drže karte licem prema gore.
- Čuvar tajne daje nagovještaj nakon svake odigrane karte:
  - "Previsoko." Broj koji si pogodio je previsok — pokušaj s manjim brojem.
  - "Prenisko." Broj koji si pogodio je prenizak — pokušaj s većim brojem.
  - "Točno." Tajni broj je otkriven.



Kraj igre:

Igra završava kada detektiv točno pogodi tajni broj. On pobjeđuje rundu i postaje Čuvar tajne za sljedeću rundu. Nastavi dok svi nisu imali priliku biti Čuvar tajne.

Razgovor o matematici:

- Koji su brojevi veći od 4, a manji od 7?
- Kako si odlučio koji broj pokušati?
- Znamo da je broj između 2 i 5. Mogu pogoditi 3 ili 4.
- Koje pogađanje bi ti dalo najviše novih informacija?

Dodatni načini igranja:

- Za početničku razinu igraj s kartama od 1 do 7, bez džokera.
- Za veći izazov koristi karte od 1 do 13, bez džokera.
- Nakon što se upoznaš s igrom, pokušaj igrati bez karata. Možeš li pogoditi tajni broj od 1 do 20? Od 1 do 50? Od 1 do 100?

Savjeti za uspjeh:

- Potakni dijete da eliminira karte kako napreduje: "5 je previsoko. Što možeš učiniti sa svim kartama većim od 5? Točno, okreni ih naopako."
- Počni slaganjem karata od 1 do 10 za dijete. Nakon nekoliko rundi podijeli ih nasumično i pozovi dijete da ih složi.

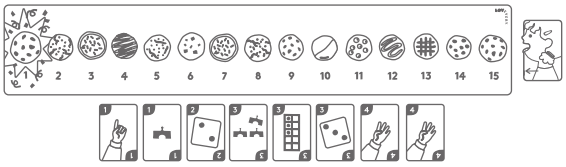
Zadnji keks

Vještine: Odbrojavanje
Igrači: 2+

Cilj igre:

Odbrojavaj unatrag kako bi bio sretnik koji pojede zadnji keks.

Što će ti trebati:



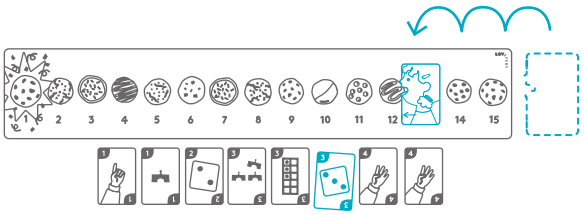
- **Podloga:** koristi podlogu Keksi.
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 4, bez džokera.
- **Posebne karte:** koristi kartu Grickalo keksa.

Priprema:

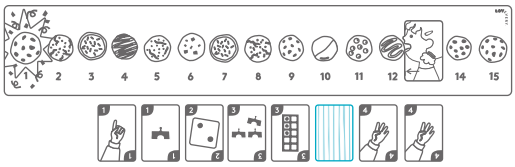
- Promiješaj špil i podijeli 8 karata licem prema gore ispod podloge.
- Postavi Grickalo keksa na krajnju desnu stranu podloge Keksi tako da strelica pokazuje na 15.

Kako se igra:

Najgladniji igrač ide prvi.



- Izvēlies skaitļu kārti no pieejamajām ar attēlu uz augšu Odaberi brojevnu kartu između dostupnih opcija licem prema gore.
- Pomakni Grickalo keksa ulijevo da pojede toliko keksa i odbrojavaj unatrag dok se kreće. "15, 14, 13..."
- Okreni iskorištenu kartu naopako. Ta se karta više ne može koristiti.
- Potez prelazi na sljedećeg igrača.
- Ne možeš uzeti više keksa nego što ih je ostalo:
  - Ako su ostala samo dva keksa, ne možeš odabrati 3 — nema dovoljno keksa.



Kraj igre:

Igrač koji uzme zadnji keks pobjeđuje.

- Ako nitko ne može uzeti zadnji keks, igra je neriješena. Podijelite zadnji keks!
- Neobavezni razrješavač neriješenog rezultata — tko je pojeo najviše keksa tijekom igre pobjeđuje. Zbrojite svoje karte.

Razgovor o matematici:

- Koliko je keksa ostalo?
- Ako uzmeš 3, koliko će ostati? A ako uzmeš 2?
- Na sam 3. Mogu odigrati 1 ili 2. Ako odigram 2, uzet ću zadnji keks. 3 minus 2 je 1, ili 3, 2, 1.
- Kako možeš osigurati da ja ne uzmem zadnji keks u svom sljedećem potez

Savjet za uspjeh:

Potakni dijete da vježba odbrojavanje dok pomiče Grickalo keksa. "Ako počnemo s 15 i pojedemo 3 keksa, koliko će ih ostati? 15...14, 13, 12. Sada je ostalo 12 keksa!"

Otkrivanje grebena

Vještine: Brojanje naprijed i stabilan redoslijed brojeva
Igrači: 1+

Cilj igre:

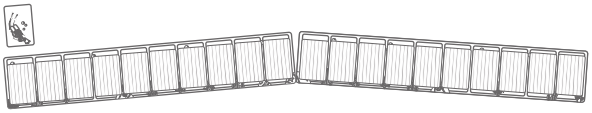
Predvidi hoćeš li fotografirati više žutih ili plavih riba dok brojiš naprijed i plivas kroz numerički niz.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** koristi obje podloge Ribe.
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 5, bez džokera.
- **Posebne karte:** koristi kartu Ronilac.

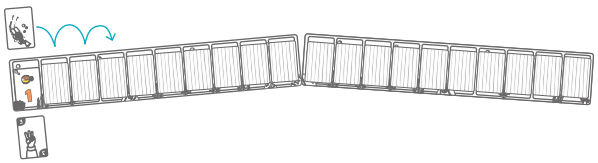
Priprema:

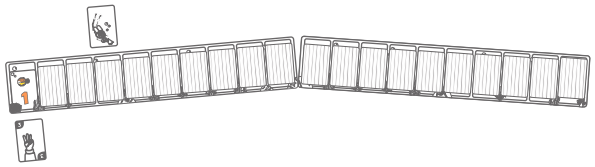
- Postavi jednu kartu licem prema dolje na svako ronilačko mjesto (mjesta 1–20).
- Postavi kartu Ronilac neposredno iznad ronilačkog mjesta 1.
- Svaki igrač daje prognozu: Hoću li vidjeti više plavih ili žutih riba?



Kako se igra:

- Okreni kartu na ronilačkom mjestu 1 — ona ti govori koliko daleko plivati.
- Pomakni Ronilaca naprijed za toliko mjesta.
- Broji naprijed od svog prethodnog mjesta kako bi predvidio broj na ploči ispod Ronilaca.
  - Primjer: "Počeo sam od 1 i pomaknuo Ronilaca za 3 mjesta… 2, 3, 4 — ovo mora biti 4. mjesto!"





- Okreni kartu ispod Ronilaca kako bi provjerio svoju prognozu.
  - Ako si u pravu, odlično. Iskoristi novu okrenuta kartu za ponavljanje procesa sa sljedećim brojevima.
  - Ako nisi, provjeri svoj rad i pokušaj ponovo.

Kraj igre:

Igra završava kada Ronilac prepliva ronilačko mjesto 20. Prebroji otkrivene plave i žute ribe — plave su parni, žute su neparni. Ako je tvoja izvorna prognoza bila točna, pobjeđuješ!

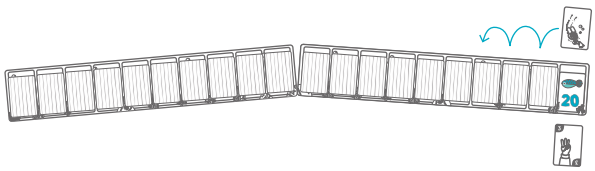
Razgovor o matematici:

- Hajdemo zajedno brojati — 6, 7, 8… što dolazi sljedeće?
- Koje boje ribu misliš da će biti na ovom mjestu?
- Hajdemo zajedno odbrojavati — 18, 17, 16… što dolazi sljedeće?

Dodatni načini igranja:

Obrnuto ronjenje — Odbrojavanje:

- očni s kartom Ronilac iznad mjesta 20 (umjesto iznad mjesta 1). Okreni kartu na mjestu 20 za početak.
- Pomakni Ronilaca natrag prema 1 za broj mjesta naznačen na okrenutoj karti.
- Prije okretanja nove karte, odbrojavaj unatrag kako bi predvidio gdje ćeš se naći (npr. 20… 19, 18, 17).
- Nastavi na isti način dok ne prepliveš mjesto 1, zatim prebroji ribe i provjeri prognozu.



Bitka (Brojanje i količine)

Vještine: Uspoređivanje količina
Igrači: 2+

Brojanje i Količina

(HR)

Cilj igre:

Uspoređuj količine kako bi skupio najviše karata u bitci gdje pobjeđuje najveći broj.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 10, bez džokera.
- **Po izboru:** koristi karte Operatora Manje od i Više od za Dodatne načine igranja.

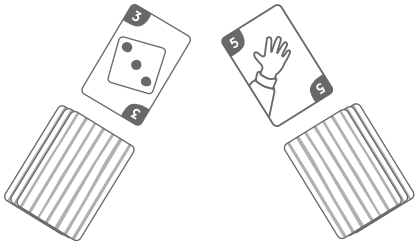


Priprema:

- Promiješaj špil i daj svakom igraču jednaku hrpicu.
- Igrači drže karte u hrpici licem prema dolje.

Kako se igra:

- Svaki igrač okreće jednu kartu.
- Igrač s najvećim brojem uzima sve karte licem prema gore i stavlja ih licem prema dolje na dno vlastite hrpice.
- Ako dva ili više igrača imaju isti najveći broj, imaju bitku:
  - Svaki izjednačeni igrač stavlja novu kartu licem prema gore.
  - Nova karta licem prema gore s najvećim brojem osvaja sve karte u bitci.
  - Ako je opet neriješeno, ponovi bitku.

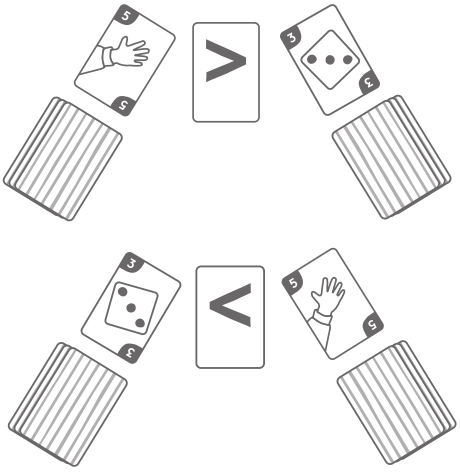


Kraj igre:

Igra završava kada jedan igrač ima sve karte.

Dodatni načini igranja:

- **Bitka Više od:** postavi kartu Više od između dvije hrpice. Svaki igrač okreće kartu. Igrač s najvećim brojem slaže tri karte u točan redoslijed i uzima dvije brojevne karte.
- **Bitka Manje od:** postavi kartu Manje od između dvije hrpice. Svaki igrač okreće kartu. Igrač s najmanjim brojem slaže tri karte u točan redoslijed i uzima dvije brojevne karte.



Razgovor o matematici:

- Koji je broj veći? Kako znaš?
- Koliko je tvoj broj veći od mog?

Desetice prijatelji

Vještine: Zbrajanje: Dopune do deset
Igrači: 1–2

Zbrajanje i Oduzimanje

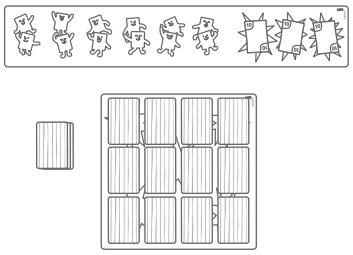
(HR)

Cilj igre:

Ujedini Desetice prijatelje prije nego što desetice preuzmu kontrolu.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** koristi podlogu 12 karata i podlogu Desetice prijatelji.
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 10 i 2 džokera.
- **Posebne karte:** koristi kartu Parovi desetica kao referencu.



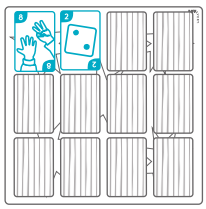
Priprema:

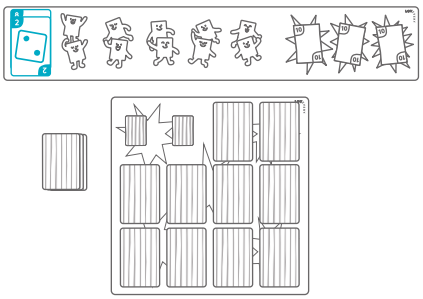
- Promiješaj špil i postavi jednu kartu licem prema dolje na svako mjesto kvadratne podloge.
- Drži ostatak špila u blizini kao hrpu za vučenje.

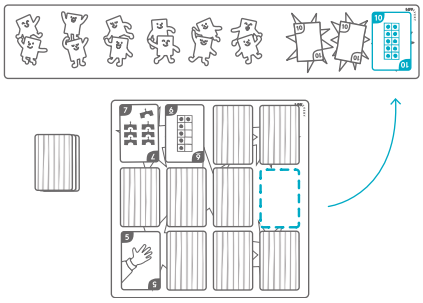
Kako se igra:

Najmlađi igrač ide prvi.

- Okreni bilo koje dvije karte na podlozi 12 karata.
- **Ako bilo koji par karata zbraja do 10,** to je Desetica prijatelj! Postavi parove Desetica prijatelja na mjesto na podlozi Desetice prijatelji. Džokeri mogu biti bilo koji broj — objavi broj prije nego napraviš podudaranje.
- **Nema parova?** Ostavi karte koje si okrenuo licem prema gore.
- **Ako okreneš kartu 10,** ona ide na svoje mjesto na podlozi.
- Napuni prazna mjesta na kvadratnoj podlozi kartama licem prema dolje iz špila. Ostavi preostale karte licem prema gore za sljedećeg igrača. Tvoj je potez završio.

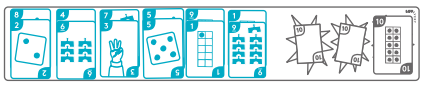






Kraj igre:

- Pronađi šest Desetica prijatelja prije nego što sva tri mjesta za desetice budu popunjena. Pobjeđuješ!



- Ako se tri mjesta za desetice popune prije nego što pronađeš šest Desetica prijatelja, gubiš ovu rundu. Pokušaj ponovo!

Dodatni načini igranja:

Za kompetitivnu verziju preskoči podlogu Desetice prijatelji — igrači zadržavaju svoje parove. Budi prvi koji napravi osam parova Desetica prijatelja. Svaka karta 10 računa se kao par.

Razgovor o matematici:

- Ako imam 7, što džoker treba biti da zbroji do 10?
- Imam par! 2 i 8 čine 10.
- Pogledaj Desetice prijatelje koje smo pronašli! 2 i 8, 1 i 9, i 5 i 5.

Gusarsko blago

Vještine: Zbrajanje: Dopune do deset
Igrači: 2–4 (Kompetitivna)

Cilj igre:

Skupljaj blago pronalazeći parove karata koji zbrajaju do 10. Ali pazi na druge gusare — mogu ukrasti tvoje blago!

Što će ti trebati:

- **Podloga:** koristi podlogu Pirat.
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 9, bez džokera.
- **Posebne karte:** koristi kartu Parovi desetica kao referencu.

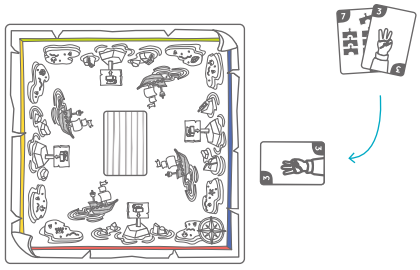
Priprema:

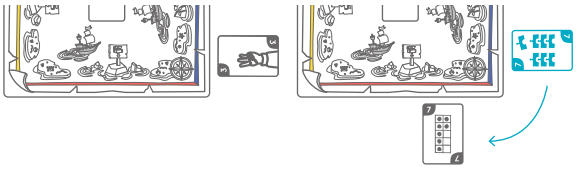
- Promiješaj i podijeli tri karte licem prema gore svakom gusaru. To je tvoja ruka.
- Ostatak špila stavi u hrpicu u sredini podloge Pirat — to je otvoreni ocean gdje gusari traže blago.
- Odaberi svoje područje: zeleno, plavo, ružičasto ili žuto. Tu ćeš čuvati svoje blago.

Kako se igra:

Tko ima najviše džepova na odjeći ide prvi.

- Izvuci dvije nove karte i dodaj ih svojoj ruci.
- Spremi i ukradi ako možeš:
  - **Spremi** Kovčeg s blagom igranjem bilo koje dvije karte iz ruke koje zbrajaju do 10. Složi te dvije karte na svojem području tako da samo gornja karta bude vidljiva ostalim igračima.
  - **Ukradi** Kovčeg s blagom igranjem karte iz ruke koja čini 10 s gornjom kartom kovčega drugog igrača.
    - Primjer: Ako kovčeg drugog igrača ima 3 na vrhu, iskoristi 7 iz ruke da ga ukradeš.
    - Sada je tvoj! Postavi cijelu hrpicu na svoje područje s 7 na vrhu.
  - **Napomene:**
    - Ne možeš ukrasti vlastito blago (nije ti dopušteno igrati jednu kartu iz ruke na vlastiti postojeći kovčeg).





Kraj igre:

Nastavi igrati dok se hrpa za vučenje ne isprazni i nijedan gusar ne može napraviti novi potez. Gusar s najviše kovčega s blagom na kraju igre pobjeđuje. Arrr!

Razgovor o matematici:

- Što čini 10 s ovom kartom?
- Tko ima blago koje možeš ukrasti? Kako znaš?
- Koje brojeve tražiš?
- Na koliko načina smo dosad napravili 10?

Riba + Riba

Vještine: Zbrajanje: Dvostruki brojevi
Igrači: 1+ (Samostalno, Kooperativno, Kompetitivno)

Cilj igre:

Ulovi što više riba prije nego što se ribnjak isprazni vježbajući dvostruke i gotovo-dvostruke brojeve.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** koristi obje podloge Ribe (1–20).
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 10, ukloni jednu od desetica, bez džokera.
- **Posebne karte:** koristi kartu Štap za pecanje.



Priprema:

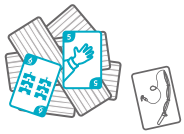
- Promiješaj i posloži karte u slobodan "ribnjak" — lagano preklopljenu hrpicu iz koje igrači "love" brojeve.
- Rasporedi podloge Ribe za praćenje ulova.

Kako se igra:

Igrač koji može prebrojati od 1 do 10 najbrže ide prvi.

- Iskoristi kartu štapa za pecanje da zahvatiš i okreneš karte, zatim traži ulov.
- Uhvati ribu sparivanjem s dvije karte licem prema gore za tvorbu:
  - Dvostrukih (poput 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Gotovo-dvostrukih (poput 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Prva uhvaćena karta 1 je "Usamljeni ribić" — može se postaviti sama na mjesto 1. Nakon toga sve ostale jedinice prate normalna pravila sparivanja.
- Ako uspješno uhvatiš, postavi par na mjesto na numeričkom nizu koje odgovara zbroju.
  - Primjer: 5 + 6 = 11 je gotovo-dvostruki, dakle karte bi postavio na mjesto 11.
- Ako je mjesto na numeričkom nizu već zauzeto, ribe ostaju u ribnjaku.
- Ako ne možeš napraviti podudaranje, ostavi okrenute karte licem prema gore za buduće poteze.







Kraj igre:

Igra završava kada su popunjena sva 20 brojevnih mjesta.

Dodatni načini igranja:

Za kompetitivnu verziju svaki igrač ili tim ima svoju stranu numeričkog niza — tko postavi najviše riba pobjeđuje!

Razgovor o matematici:

- Je li to dvostruki ili gotovo-dvostruki?
- Koliko je 4 + 4? A 4 + 5?
- Kako znaš da je gotovo-dvostruki?
- Koji broj se nadaš da ćeš sljedeće uloviti?

Savjeti za uspjeh:

- Dvostruki su matematičke činjenice koje zbrajaju broj sa samim sobom, poput 5 + 5 = 10. Mogu nam pomoći i u rješavanju "gotovo-dvostrukih" (poznatih i kao susjedni) poput 5 + 6 ili 5 + 4, misleći o njima kao "samo jedan više" ili "samo jedan manje".
- Ako dijete tek uči dvostruke, počni lovom samo dvostrukih. To će popuniti sva parna mjesta na ploči. Postupno uvedi gotovo-dvostruke. "Hajdemo sada popuniti neparna mjesta s gotovo-dvostrukim." Na kraju možete tražiti i jedne i druge istovremeno.

Sreća 11

Vještine: Zbrajanje: Više pribrojnika do 11
Igrači: 1+ (Samostalno ili Kompetitivno)

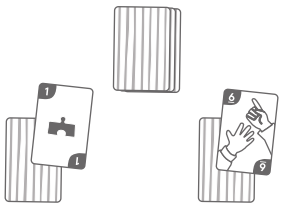
Zbrajanje i Oduzimanje

Cilj igre:

Zbrajaj više brojeva zajedno kako bi se što više približio 11 bez prelaska. Hoćeš li stati ili uzeti još jednu kartu?

Što će ti trebati:

- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 6, bez džokera.



Priprema:

- Promiješaj i podijeli svim igračima po dvije karte:
  - Jedna karta licem prema dolje — drži je skrivenom!
  - Jedna karta licem prema gore — svi je mogu vidjeti.
- Ostatak stavi u hrpu za vučenje u sredinu.

Kako se igra:

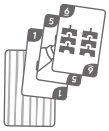
- Pogledaj svoju skrivenu kartu kako bi pronašao zbroj dviju karata.
- Odluči hoćeš li uzeti još jednu kartu ("traži") kako bi se približio 11, ili ne ("stani") kako bi izbjegao prelazak 11 ("prekoračenje").
  - **Traži**—izvuci još jednu kartu i dodaj je svom ukupnom zbroju. Traži koliko god puta želiš dok ne odlučiš stati.



  - **Stani**—zadrži ukupni zbroj i čekaj kraj runde.



  - **Prekoračenje**—tvoj ukupni zbroj je veći od 11. Izvan si za ovu rundu.



Kraj igre:

- Kada runda završi, igrači koji nisu prekoračili okreću tajne karte i uspoređuju ukupne zbroje.
- Tko je najbliži 11 pobjeđuje!

Dodatni načini igranja:

- Nije Baš Tajna Karta — podijeli obje karte licem prema gore.
- Prijateljsko prekoračenje — ako igrač prekorači, može odbaciti zadnju kartu i nastaviti igrati.
- 21 — igraj sa svim kartama i zbrajaj do 21.

Razgovor o matematici:

- Koliki je tvoj ukupni zbroj sada?
- Ako izvučeš 3, hoće li tvoj zbroj biti veći od 11?
- Pogledaj naše ukupne zbroje. Imam 3 plus 2 plus 4. Koliko sam se približio zbroju od 11?

Savjeti za uspjeh:

Kada odlučuješ hoćeš li tražiti ili stati, razmotri svoje šanse na temelju ukupnog zbroja.

- Od 1 do 7 — slobodno traži, rizik od prelaska 11 je mali.
- 8 — ako tražiš, možeš prijeći 11. Šanse su otprilike fifty-fifty — poput bacanja novčića.
- 9 — stani, rizik od prekoračenja je vrlo visok. Ali izbor je uvijek tvoj.

Pronađi razliku

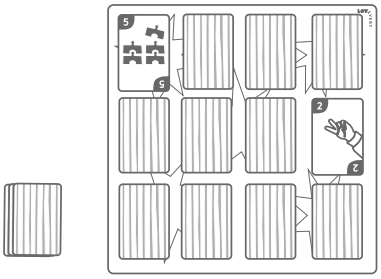
Vještine: Oduzimanje
Igrači: 2+ (Pojedinačno ili Timski)

Cilj igre:

Pronađi razliku između brojeva kako bi skupio karte.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** koristi podlogu 12 karata.
- **Špil karata:** koristi karte od 1 do 10, uključujući džokere.



Priprema:

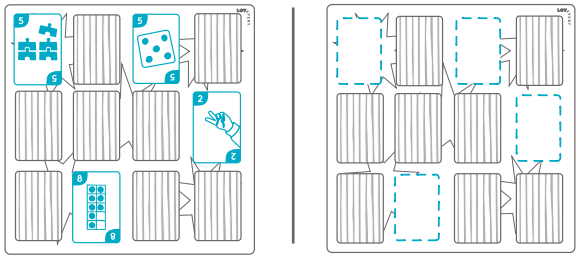
- Promiješaj špil, zatim rasporedi 12 karata licem prema dolje na podlozi 12 karata.
- Okreni bilo koje dvije karte licem prema gore.

Kako se igra:



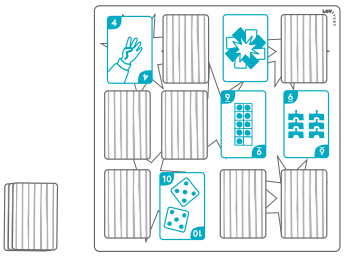
Igrač koji napravi najsmješniji zvuk ide prvi.

- Identificiraj razliku između dvije karte licem prema gore.
- Reci: "Pronašao sam razliku od ___" i uzmi par. U budućim potezima bit će više karata licem prema gore i možeš uzeti bilo koji par s istom razlikom.
  - Ako kažeš "Pronašao sam razliku od 3", možeš uzeti 5 i 8, te 5 i 2.
- Džoker može biti bilo koji broj — ali moraš reći što predstavlja.
- Zamijeni uzete karte kartama licem prema gore iz špila.
- Okreni jednu novu kartu licem prema gore.
- Igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.



Kraj igre:

- Zadrži karte koje skupiš. Igrač s najviše karata na kraju pobjeđuje!



Dodatni načini igranja:

- Timska igra — u parovima tim radi zajedno na skupljanju karata.
  - Jedna osoba je "Promatrač" — ta osoba kaže "Pronašao sam razliku od ___."
  - Druga osoba je "Tragač" — ta osoba pronalazi i skuplja sve parove s tom razlikom.
  - Tim s najviše karata na kraju pobjeđuje!
- Za početničku razinu igraj s kartama od 1 do 7, plus džokeri.
- Za veći izazov igraj s kartama od 1 do 13, plus džokeri.

Razgovor o matematici:

- Koja je razlika između ove dvije karte?
- Pronašao sam razliku od 2. Koje dvije karte misliš da vidim?
- Pronašao sam razliku od 3. Razlika između 5 i 2 je 3.

Bitka (Zbrajanje i oduzimanje)

Vještine: Zbrajanje i oduzimanje
Igrači: 2+

Zbrajanje i Oduzimanje

(HR)

Cilj igre:

Zbrajaj, oduzimaj i uspoređuj količine kako bi skupio najviše karata.

Što će ti trebati:

- **Podloga:** nije potrebna
- **Špil karata:** koristi samo karte od 1 do 10, bez džokera.

Priprema:

- Promiješaj špil i daj svakom igraču jednaku hrpicu.
- Igrači drže karte u hrpici licem prema dolje.





Kako se igra:

- **Bitka zbrajanja**—Svaki igrač okreće dvije karte i zbraja ih. Igrač s najvećim zbrojem pobjeđuje i uzima sve četiri karte.
- **Bitka oduzimanja**—Svaki igrač okreće dvije karte. Oduzmi manji broj od većeg. Igrač s najmanjom razlikom pobjeđuje i uzima sve četiri karte.

Dodatni načini igranja:

- Za početničku razinu igraj s kartama od 1 do 5.
- Za veći izazov koristi cijeli špil.
- **Odaberi svoju bitku**—Prije okretanja jedan igrač vikne "Veće pobjeđuje!" ili "Manje pobjeđuje!" Zatim svaki igrač okreće dvije karte i odabire zbrajati ili oduzimati za najbolji ukupni zbroj. Za teži nivo, okreni tri karte i odaberi najbolje dvije.

Razgovor o matematici:

- Koja je razlika između 9 i 5?
- 1 plus 9 je 10. A 4 plus 8 je 12. 12 je veće od 10, dakle ti pobjeđuješ tu rundu!

Herní instrukce — Sada pro rozvoj číselného smyslu

Počet hráčů: 1+
Dovednost: Matematická strategie a plynnost

(CS)

Hry počítání a množství:

Odpadky - Číselná posloupnost a stabilní pořadí čísel

Nahoru, Dolů, Žolík - Číselná posloupnost a počítání dopředu

Číselný detektiv - Číselná posloupnost

Poslední sušenka - Odpočítávání

Odhalení útesů - Počítání dopředu a stabilní pořadí čísel

Bitva - Porovnávání množství

Hry sčítání a odčítání:

Desítkoví přátelé - Sčítání: Doplňky do deseti

Pirátský poklad - Sčítání: Doplňky do deseti

Ryba + Ryba - Sčítání: Dvojnásobky

Štěstí 11 - Sčítání: Více sčítanců do 11

Najdi rozdíl - Odčítání

Bitva - Sčítání a odčítání

Co je součástí:



1 balíček 54 hracích karet
(včetně 2 žolíků)

4 speciální karty



karta Dvojice desítek



karta Pojídač sušenek



karta Potápěč

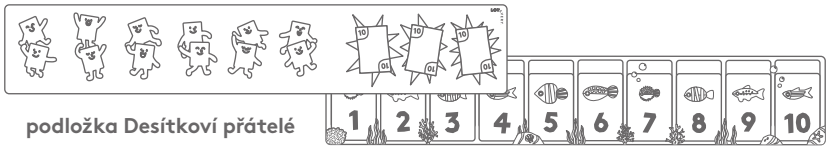


karta Rybářský prut



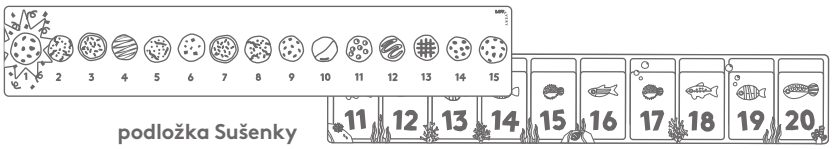
5 kariet Operátorov

3 oboustranné herní desky



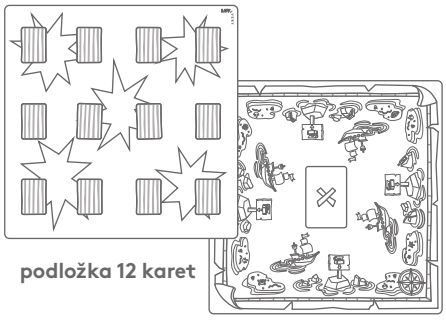
podložka Desítkoví přátelé

podložka Ryby 1–10



podložka Sušenky

podložka Ryby 11–20



podložka 12 karet

podložka Pirát

Odpadky

Dovednosti: Číselná posloupnost a stabilní pořadí čísel
Hráči: 1–3

Cíl hry:

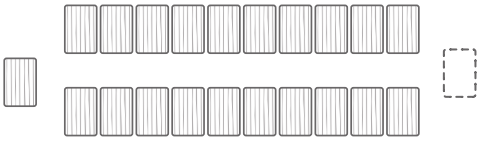
Buď prvním hráčem, který seřadí kompletní sadu karet v číselném pořadí od 1 do 10.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 10. Odstraň karty 11, 12, 13 a žolíky.

Příprava:

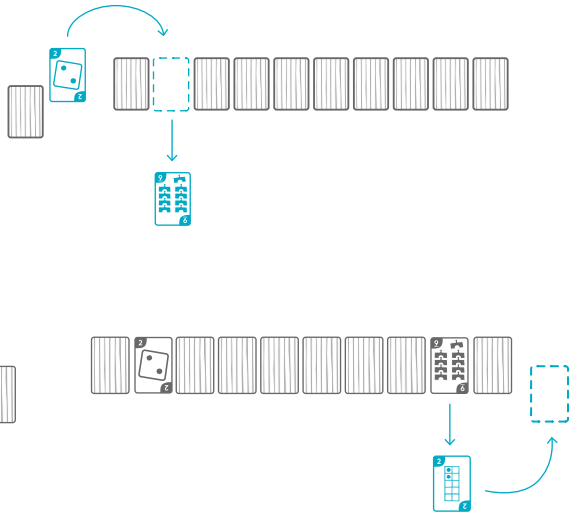
- Zamíchej balíček. Každý hráč rozloží deset karet lícem dolů do řady zleva doprava. Tato řada představuje místa 1 až 10.
- Zbývající karty ulož do dobíracího balíčku. Druhá strana je tvůj odpadkový balíček.



Jak se hraje:

Začíná nejmenší hráč.

- Dobij kartu z balíčku.
- **Pokud číslo na kartě odpovídá volnému místu v tvé řadě,** nahraď kartu lícem dolů na tomto místě svou kartou. Například číslo 2 patří na 2. místo. **Poznámka:** volné místo je jakékoli místo s kartou lícem dolů.
- **Pokud odebraná karta odpovídá volnému místu,** opakuj výše uvedené kroky. Pokračuj, dokud karty pasují na volná místa.
- **Pokud dobeš kartu — nebo otočíš kartu ze své řady během svého tahu — která nepasuje na žádné volné místo, je to odpadek!** Polož ji lícem nahoru na vrchol odpadkového balíčku.
- Tím tvůj tah končí.
- V dalších tazích mohou hráči dobírat z balíčku nebo vzít vrchní kartu z odpadkového balíčku.



Matematický rozhovor:

- Která čísla chybí v tvé řadě?
- Mám tři otočené karty za sebou — 4, 5, 6!
- Které číslo ti chybí mezi 6 a 8?

Další způsoby hraní:

- Pro začátečnickou úroveň hraj pouze s kartami od 1 do 5.
- Pro větší výzvu hraj rozšířenou verzi s více koly, kde se v každém kole eliminuje jedno místo. Zamíchej a znovu rozdej karty. Vítěz posledního kola začíná jako první. Každý hráč hraje o jedno místo méně. Například:
  - Vyhrál jsi jednou? Hraješ s místy 1–9. Desítky jsou pro tebe odpadky.
  - Vyhrál jsi dvakrát? Máš pouze místa 1–8. Devítky a desítky jsou odpadky.
  - Pokračuj v hraní kol, dokud nezbyde jen jedno místo a hráč nevyhraje otočením jedničky na místo. Tento hráč vyhrává celou hru!
- Pro hru pro jednoho hráče dokonči jednu číselnou řadu dříve, než vyčerpáš karty v dobíracím balíčku.

Nahoru, Dolů, Žolík

Dovednosti: Číselná posloupnost a počítání dopředu
Hráči: 2+

Počítání a množství

(CS)

Cíl hry:

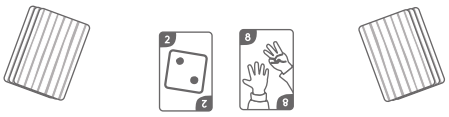
Počítej nahoru nebo dolů po 1 nebo hledej stejná čísla, abys rozvíjel číselný smysl.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 10 a přidej žolíky.

Příprava:

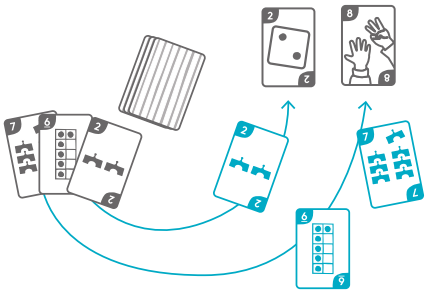
- Zamíchej balíček a otočíš dvě karty lícem nahoru — to jsou tvoje herní balíčky.
- Rozděl stejný počet karet lícem dolů každému hráči. To jsou individuální balíčky.
- Každý hráč dobije tři karty ze svého balíčku do ruky.



Jak se hraje:

Kdo vyhraje soutěž v zírání, začíná.

- **Zahraj co nejvíce karet na libovolný balíček. Můžeš zahrát:**
  - Kartu s číslem o 1 větším než vrchní karta balíčku (8 → 9)
  - Kartu s číslem o 1 menším než vrchní karta balíčku (8 → 7)
  - Kartu se stejným číslem jako vrchní karta balíčku (8 → 8)
  - Jedničku na desítku a desítku na jedničku.
  - Žolíka na cokoli. Na žolíka lze také zahrát cokoli.



- **Když už nemůžeš hrát**—nebo ti dojdou karty v ruce — dober karty z balíčku, aby ses opět měl tři v ruce na další tah.
- **Pokud vůbec nemůžeš hrát,** vyměň karty za tři nové z vrcholu svého balíčku a staré dej na spodek. To se počítá jako tvůj tah.
- **Pokud jsou všichni zablokovaní,** dohodněte se na výměně — zamíchejte oba herní balíčky dohromady a otočte dvě nové počáteční karty.

Konec hry:

První hráč, který zahraje všechny karty ze svého osobního balíčku, vyhrává.

Matematický rozhovor:

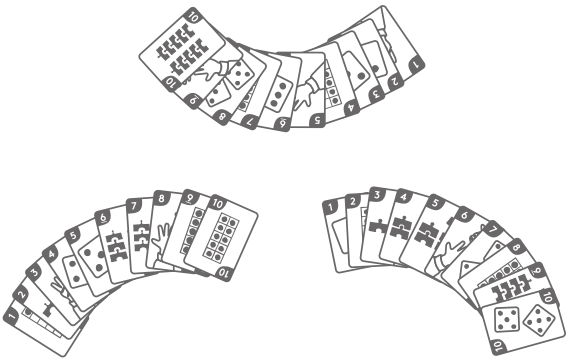
- Máš kartu s číslem o 1 větším než vrchní karta?
- Kolik je 1 více než 3? A 1 méně než 8?
- To je 6, takže mohu zahrát mou 7. 7 je o 1 více než 6.
- Protože toto číslo je 5, které číslo doufáš, že příště dobeš?

Číselný detektiv

Dovednosti: Číselná posloupnost
Hráči: 3–4

Cíl hry:

Použij své detektivní dovednosti k odhalení tajného čísla jako první.



Co budeš potřebovat:

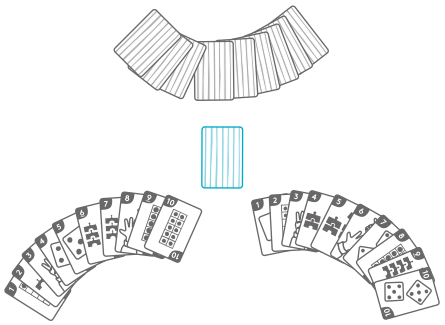
- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 10, bez žolíků.

Příprava:

- Dej každému hráči po jednom exempláři každého čísla od 1 do 10.
- Hraj s kartami lícem nahoru.

Jak se hraje:

- Vyber jednoho hráče jako Strážce tajemství. Tajně si vybere kartu ze své ruky, položí ji lícem dolů do středu a rozloží zbývající karty lícem dolů, aby skryl chybějící číslo.
- Zbývající hráči jsou detektivové, kteří se střídají v pokusu odhalit tajné číslo tím, že položí kartu, o níž si myslí, že odpovídá, vedle tajné karty. Detektivové drží karty lícem nahoru.
- Strážce tajemství dá nápovědu po každé zahrané kartě:
  - "Příliš vysoké." Číslo, které jsi uhodl, je příliš vysoké — zkus menší číslo.
  - "Příliš nízké." Číslo, které jsi uhodl, je příliš nízké — zkus větší číslo.
  - "Správně." Tajné číslo je odhaleno.



Konec hry:

Hra končí, když detektiv správně uhodne tajné číslo. Vyhrává kolo a stává se Strážcem tajemství pro další kolo. Pokračuj, dokud všichni neměli šanci být Strážcem tajemství.

Matematický rozhovor:

- Která čísla jsou větší než 4, ale menší než 7?
- Jak jsi se rozhodl, které číslo zkusit?
- Víme, že číslo je mezi 2 a 5. Mohu hádat 3 nebo 4.
- Který odhad by ti dal nejvíce nových informací?

Další způsoby hraní:

- Pro začátečnickou úroveň hraj s kartami od 1 do 7, bez žolíků.
- Pro větší výzvu použij karty od 1 do 13, bez žolíků.
- Po seznámení se hrou zkus hrát bez karet. Dokážeš uhodnout tajné číslo od 1 do 20? Od 1 do 50? Od 1 do 100?

Tipy pro úspěch:

- Povzbuzuj dítě, aby eliminovalo karty: "5 je příliš vysoké. Co můžeš udělat se všemi kartami většími než 5? Správně, otočit je dolů."
- Začni seřazením karet od 1 do 10 pro dítě. Po několika kolech je rozdej náhodně a pozvi dítě, aby je seřadilo.

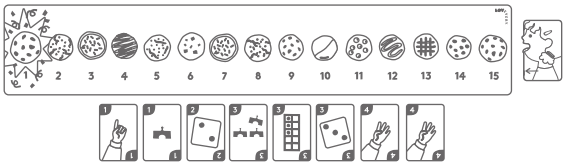
Poslední sušenka

Dovednosti: Odpočítávání
Hráči: 2+

Cíl hry:

Odpočítávej, abys byl šťastlivcem, který sní poslední sušenku.

Co budeš potřebovat:



- **Podložka:** použij podložku Sušenky.
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 4, bez žolíků.
- **Speciální karty:** použij kartu Pojídač sušenek.

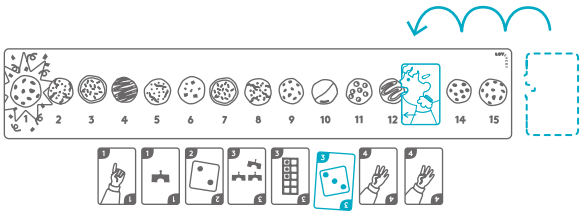
Příprava:

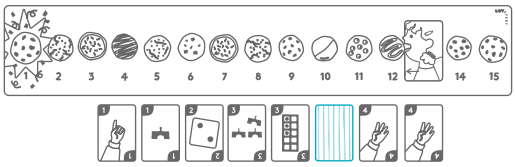
- Zamíchej balíček a rozlož 8 karet lícem nahoru pod podložku.
- Postav Pojídače sušenek na krajní pravou stranu podložky Sušenky tak, aby šipka ukazovala na 15.

Jak se hraje:

Nejhladovější hráč začíná.

- Vyber číselnou kartu z dostupných možností lícem nahoru.
- Posuň Pojídače sušenek doleva, aby snědl tolik sušenek, a odpočítávej při pohybu. "15, 14, 13..."
- Otočíš použitou kartu naruby. Tato karta se již nemůže použít znovu.
- Tah přechází na dalšího hráče.
- Nemůžeš vzít více sušenek, než kolik jich zbývá:
  - Pokud zbývají pouze dvě sušenky, nemůžeš vybrat 3 — není dost sušenek.





Konec hry:

Hráč, který vezme poslední sušenku, vyhrává.

- Pokud nikdo nemůže vzít poslední sušenku, je to remíza. Rozdělte poslední sušenku!
- Nepovinné rozhodování remízy — kdo snědl nejvíce sušenek během hry, vyhrává. Sečtěte své karty.

Matematický rozhovor:

- Kolik sušenek zbývá?
- Pokud vezmeš 3, kolik zbude? A pokud vezmeš 2?
- Jsem na 3. Mohu zahrát 1 nebo 2. Pokud zahraji 2, vezmu poslední sušenku. 3 minus 2 je 1, neboli 3, 2, 1.
- Jak můžeš zajistit, že já nevezmu poslední sušenku ve svém příštím tahu

Tip pro úspěch:

Povzbuzuj dítě, aby procvičovalo odpočítávání při pohybu Pojídače sušenek. "Pokud začneme s 15 a sníme 3 sušenky, kolik zbyde? 15...14, 13, 12. Teď zbývá 12 sušenek!"

Odhalení útesů

Dovednosti: Počítání dopředu a stabilní pořadí čísel
Hráči: 1+

Cíl hry:

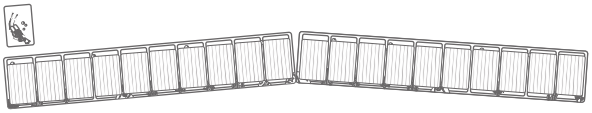
Předpověz, zda vyfotíš více žlutých nebo modrých ryb, zatímco počítáš dopředu a plaveš skrz číselnou řadu.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** použij obě podložky Ryby.
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 5, bez žolíků.
- **Speciální karty:** použij kartu Potápěč.

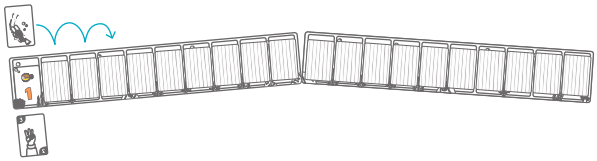
Příprava:

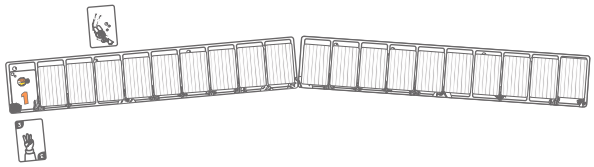
- Polož jednu kartu lícem dolů na každé potápěčské místo (místa 1–20).
- Umísti kartu Potápěč těsně nad potápěčské místo 1.
- Každý hráč udělá předpověď: Uvidím více modrých nebo žlutých ryb?



Jak se hraje:

- Otočíš kartu na potápěčském místě 1 — ta ti říká, jak daleko plavat.
- Posuň Potápěče dopředu o tolik míst.
- Počítej dopředu od předchozího místa, abys předpověděl číslo na desce pod Potápěčem.
  - Příklad: "Začal jsem na 1 a posunul jsem Potápěče o 3 místa… 2, 3, 4 — tohle musí být 4. místo!"





- Otočíš kartu pod Potápěčem, aby ses ověřil svou předpověď.
  - Pokud máš pravdu, skvělá práce. Použij novou otočenou kartu k opakování procesu s dalšími čísly.
  - Pokud ne, zkontroluj svou práci a zkus to znovu.

Konec hry:

Hra končí, když Potápěč přeplave potápěčské místo 20. Spočítej odhalené modré a žluté ryby — modré jsou sudé, žluté jsou liché. Pokud byla tvá původní předpověď správná, vyhrál jsi!

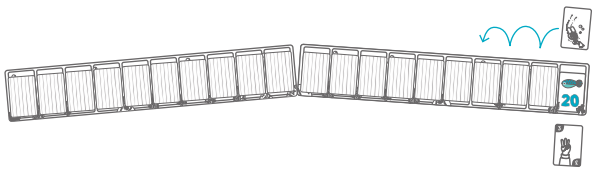
Matematický rozhovor:

- Počítejme spolu — 6, 7, 8… co přijde dál?
- Jakou barvu ryby si myslíš, že bude na tomto místě?
- Odpočítávejme spolu — 18, 17, 16… co přijde dál?

Další způsoby hraní:

Obrácené potápění — Odpočítávání:

- Začni s kartou Potápěč nad místem 20 (místo nad místem 1). Otočíš kartu na místě 20 pro začátek.
- Posuň Potápěče zpět směrem k 1 o počet míst uvedený na otočené kartě.
- Před otočením nové karty odpočítávej, abys předpověděl, kde přistaneš (např. 20… 19, 18, 17).
- Pokračuj stejným způsobem, dokud nepřeplavíš místo 1, pak spočítej ryby a ověř předpověď.



Bitva (Počítání a množství)

Dovednosti: Porovnávání množství
Hráči: 2+

Cíl hry:

Porovnávej množství, abys nasbíral co nejvíce karet v bitvě, kde vyhrává největší číslo.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 10, bez žolíků.
- **Volitelně:** použij karty Operátoru Méně než a Více než pro Další způsoby hraní.

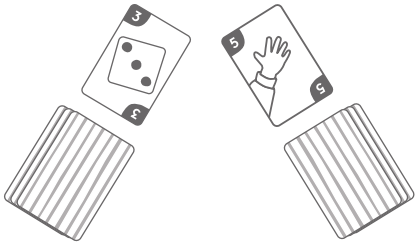


Příprava:

- Zamíchej balíček a dej každému hráči stejný hromádku.
- Hráči drží karty v hromádce lícem dolů.

Jak se hraje:

- Každý hráč otočí jednu kartu.
- Hráč s největším číslem vezme všechny karty lícem nahoru a položí je lícem dolů na spodek vlastní hromádky.
- Pokud mají dva nebo více hráčů stejné největší číslo, nastane bitva:
  - Každý hráč v remíze položí novou kartu lícem nahoru.
  - Nová karta lícem nahoru s největším číslem získá všechny karty z bitvy.
  - Pokud je opět remíza, opakuj bitvu.

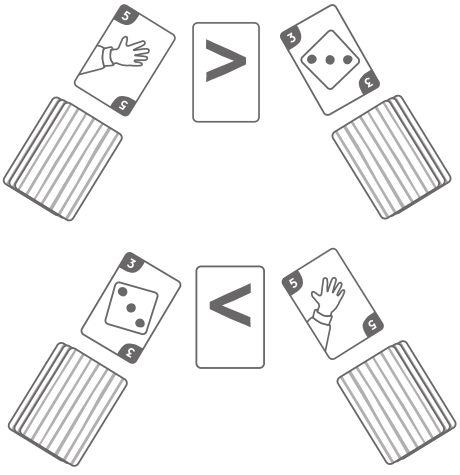


Konec hry:

Hra končí, když jeden hráč má všechny karty.

Další způsoby hraní:

- **Bitva Více než:** polož kartu Více než mezi dva balíčky. Každý hráč otočí kartu. Hráč s největším číslem seřadí tři karty ve správném pořadí a vezme dvě číselné karty.
- **Bitva Méně než:** polož kartu Méně než mezi dva balíčky. Každý hráč otočí kartu. Hráč s nejmenším číslem seřadí tři karty ve správném pořadí a vezme dvě číselné karty.



Matematický rozhovor:

- Které číslo je větší? Jak to víš?
- O kolik je tvoje číslo větší než moje?

Desítkoví přátelé

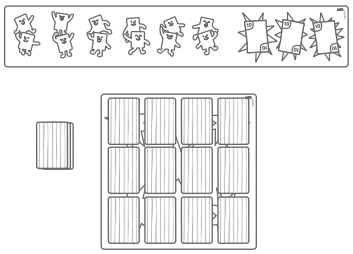
Dovednosti: Sčítání: Doplňky do deseti
Hráči: 1–2

Cíl hry:

Spoj Desítkové přátele dříve, než desítky převezmou kontrolu.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** použij podložku 12 karet a podložku Desítkoví přátelé.
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 10 a 2 žolíky.
- **Speciální karty:** použij kartu Dvojice desítek jako referenci.



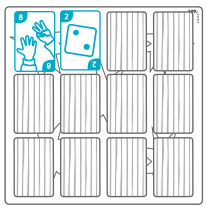
Příprava:

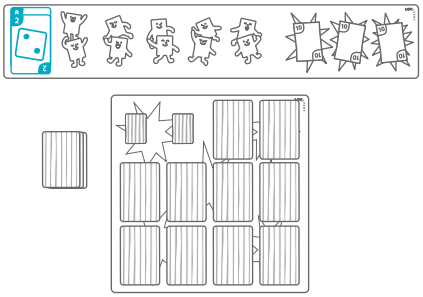
- Zamíchej balíček a polož jednu kartu lícem dolů na každé místo čtvercové podložky.
- Nech zbytek balíčku poblíž jako dobírací balíček.

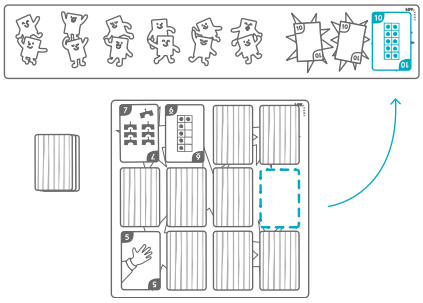
Jak se hraje:

Začíná nejmladší hráč.

- Otočíš libovolné dvě karty na podložce 12 karet.
- Pokud jakýkoli pár karet dá dohromady 10, je to Desítkový přítel! Polož páry Desítkových přátel na místo na podložce Desítkoví přátelé. Žolíci mohou být libovolné číslo — oznam číslo před provedením párování.
- Žádní přátelé? Nech otočené karty lícem nahoru.
- Pokud otočíš kartu 10, jde na své místo na podložce.
- Doplň prázdná místa na čtvercové podložce kartami lícem dolů z balíčku. Nech zbývající karty lícem nahoru pro dalšího hráče. Tvůj tah skončil.

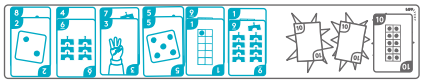






Konec hry:

- Najdi šest Desítkových přátel dříve, než jsou obsazena všechna tři místa pro desítky. Vyhrál jsi!



- Pokud se tři místa pro desítky zaplní dříve, než najdeš šest Desítkových přátel, prohrál jsi toto kolo. Zkus to znovu!

Další způsoby hraní:

Pro kompetitivní verzi přeskoč podložku Desítkoví přátelé — hráči si ponechají své páry. Buď první, kdo vytvoří osm párů Desítkových přátel. Každá karta 10 se počítá jako pár.

Matematický rozhovor:

- Pokud mám 7, čím by měl být žolík, aby doplnil do 10?
- Mám pár! 2 a 8 dají dohromady 10.
- Podívej se na Desítkové přátele, které jsme spárovali! 2 a 8, 1 a 9, a 5 a 5.

Pirátský poklad

Dovednosti: Sčítání: Doplňky do deseti
Hráči: 2–4 (Kompetitivní)

Sčítání a odčítání

(CS)

Cíl hry:

Hromadi poklady nalezením párů karet, jejichž součet je 10. Ale dávej pozor na ostatní piráty — mohou ti ukrást zásoby!

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** použij podložku Pirát.
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 9, bez žolíků.
- **Speciální karty:** použij kartu Dvojice desítek jako referenci.

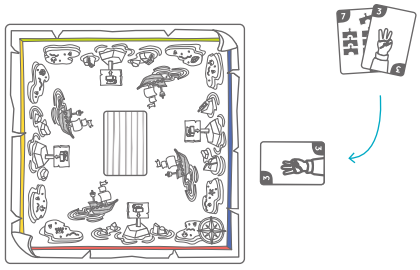
Příprava:

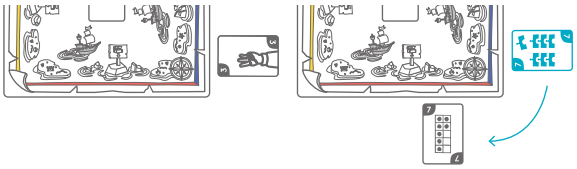
- Zamíchej a rozděl tři karty lícem nahoru každému pirátovi. To je tvoje ruka.
- Zbytek balíčku ulož do hromádky ve středu podložky Pirát — to je otevřený oceán, kde piráti hledají poklady.
- Vyber své území: zelené, modré, růžové nebo žluté. Zde budeš skladovat svůj poklad.

Jak se hraje:

Kdo má nejvíce kapes na oblečení, začíná.

- Dober dvě nové karty a přidej je do ruky.
- Ulož a ukraď, pokud můžeš:
  - **Ulož** Truhlu s pokladem zahráním libovolných dvou karet z ruky, jejichž součet je 10. Naskládej tyto dvě karty na svém území tak, aby ostatním hráčům byla viditelná pouze vrchní karta.
  - **Ukraď** Truhlu s pokladem zahráním karty z ruky, která dá dohromady 10 s vrchní kartou truhly jiného hráče.
    - Příklad: Pokud má truhla jiného hráče nahoře 3, použij 7 ze své ruky k ukradení.
    - Teď je tvoje! Polož celou hromádku na své území se 7 nahoře.
  - **Poznámky:**
    - Nemůžeš ukrást vlastní poklad (není ti dovoleno zahrát jednu kartu z ruky na vlastní existující truhlu).





Konec hry:

Pokračuj ve hře, dokud se dobírací balíček nevyprázdní a žádný pirát nemůže provést nový tah. Pirát s nejvíce truhlami s pokladem na konci hry vyhrává. Arrr!

Matematický rozhovor:

- Co dá dohromady 10 s touto kartou?
- Kdo má poklad, který můžeš ukrást? Jak to víš?
- Která čísla hledáš?
- Kolika způsoby jsme dosud dosáhli 10?

Ryba + Ryba

Dovednosti: Sčítání: Dvojnásobky
Hráči: 1+ (Sólové, Kooperativní, Kompetitivní)

Cíl hry:

Chyť co nejvíce ryb, než se rybník vyprázdní, a procvičuj přitom fakta o dvojnásobcích a skoro-dvojnásobcích.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** použij obě podložky Ryby (1–20).
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 10, odstraň jednu z desítek, bez žolíků.
- **Speciální karty:** použij kartu Rybářský prut.

Příprava:

- Zamíchej a rozlož karty do volného "rybníku" — lehce přeložené hromádky, ze které hráči "loví" čísla.
- Rozlož podložky Ryby pro sledování úlovků.

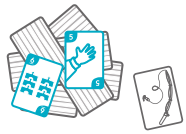


Jak se hraje:

Hráč, který dokáže počítat od 1 do 10 nejrychleji, začíná.

- Použij kartu rybářského prutu k nabrání a otočení karet, pak hledej úlovek.
- Chyť rybu spárováním se dvěma kartami lícem nahoru pro vytvoření:
  - Dvojnásobků (jako 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Skoro-dvojnásobků (jako 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- První chycená karta 1 je "Osamělá rybka" — lze ji umístit samotnou na místo 1. Poté všechny ostatní jedničky sledují normální pravidla párování.
- Pokud úspěšně chytíš, polož pár na místo na číselné řadě, které odpovídá tvému součtu.
  - Příklad: 5 + 6 = 11 je skoro-dvojnásobek, takže karty umístíš na místo 11.
- Pokud je místo na číselné řadě již obsazeno, ryby zůstávají v rybníku.
- Pokud nemůžeš vytvořit párování, nech otočené karty lícem nahoru pro budoucí tahy.







Konec hry:

Hra končí, když jsou obsazena všechna 20 číselná místa.

Další způsoby hraní:

Pro kompetitivní verzi má každý hráč nebo tým svou stranu číselné řady — kdo umístí nejvíce ryb, vyhrává!

Matematický rozhovor:

- Je to dvojnásobek nebo skoro-dvojnásobek?
- Kolik je 4 + 4? A 4 + 5?
- Jak víš, že je to skoro-dvojnásobek?
- Které číslo doufáš, že příště chytíš?

Tipy pro úspěch:

- Dvojnásobky jsou matematická fakta, která přičítají číslo k sobě samému, jako 5 + 5 = 10. Mohou nám také pomoci řešit "skoro-dvojnásobky" (také známé jako sousedé) jako 5 + 6 nebo 5 + 4, přemýšlením o nich jako "jen o jedno více" nebo "jen o jedno méně".
- Pokud se dítě teprve učí dvojnásobky, začni lovem pouze dvojnásobků. To zaplní všechna sudá místa na desce. Postupně zaveď skoro-dvojnásobky. "Teď pojďme zaplnit lichá místa skoro-dvojnásobky." Nakonec můžete hledat obojí zároveň.

Štěstí 11

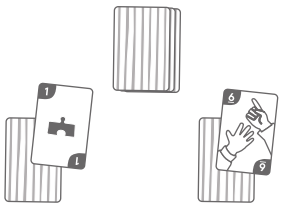
Dovednosti: Sčítání: Více sčítanců do 11
Hráči: 1+ (Sólové nebo Kompetitivní)

Cíl hry:

Sečti více čísel dohromady, abys se co nejvíce přiblížil 11 bez překročení. Zastavíš se, nebo vezmeš další kartu?

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 6, bez žolíků.



Příprava:

- Zamíchej a rozděl každému hráči dvě karty:
  - Jednu kartu lícem dolů — drž ji skrytou!
  - Jednu kartu lícem nahoru — všichni ji mohou vidět.
- Zbytek ulož do dobíracího balíčku ve středu.

Jak se hraje:

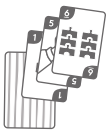
- Podívej se na skrytou kartu, abys zjistil součet svých dvou karet.
- Rozhodni se, zda chceš vzít další kartu (“ber”), abys se přiblížil 11, nebo ne (“stůj”), abys se vyhnul překročení 11 (“přepal”).
  - **Ber**—dober jednu další kartu a přičti ji k celkovému součtu. Ber, kolikrát chceš, dokud se nerozhodneš stát.



  - **Stůj**—ponech celkový součet a čekej na konec kola.



  - **Přepal**—tvůj celkový součet je větší než 11. Jsi vyřazen pro toto kolo.



Konec hry:

- Po skončení kola hráči, kteří se nepřepálili, otočí tajné karty a porovnají celkové součty.
- Nejbližší k 11 vyhrává!

Další způsoby hraní:

- Není Tak Tajná Karta — rozděl obě karty lícem nahoru.
- Přátelský přepal — pokud se hráč přepálí, může zahodit poslední kartu a pokračovat ve hře.
- 21 — hraj se všemi kartami a sčítej do 21.

Matematický rozhovor:

- Jaký je tvůj celkový součet teď?
- Pokud dobeš 3, bude tvůj součet větší než 11?
- Podívej se na naše celkové součty. Mám 3 plus 2 plus 4. Jak blízko jsem byl k součtu 11?

Tipy pro úspěch:

Při rozhodování, zda brát nebo stát, zvaž své šance na základě celkového součtu.

- Od 1 do 7 — ber volně, riziko překročení 11 je nízké.
- 8 — pokud bereš, mohl bys překročit 11. Šance jsou přibližně půl na půl — jako hod mincí.
- 9 — stůj, riziko přepálení je velmi vysoké. Ale výběr je vždy tvůj.

Najdi rozdíl

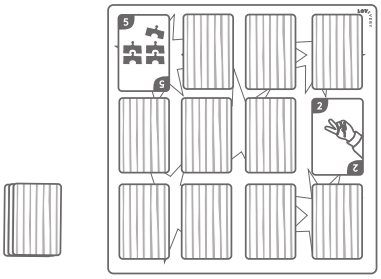
Dovednosti: Odčítání
Hráči: 2+ (Jednotlivci nebo Týmy)

Cíl hry:

Najdi rozdíl mezi čísly a sbírej karty.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** použij podložku 12 karet.
- **Balíček karet:** použij karty od 1 do 10, včetně žolíků.



Příprava:

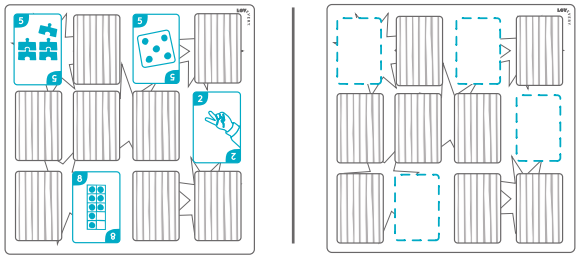
- Zamíchej balíček, pak rozlož 12 karet lícem dolů na podložce 12 karet.
- Otočíš libovolné dvě karty lícem nahoru.

Jak se hraje:

Hráč, který vydá nejsměšnější zvuk, začíná.

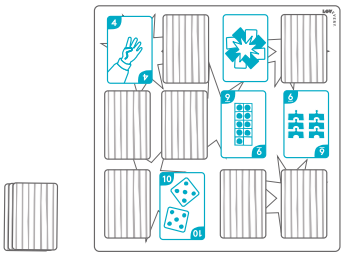
- Identifikuj rozdíl mezi dvěma kartami lícem nahoru.
- Řekni: "Našel jsem rozdíl ___" a vezmi pár. V budoucích tazích bude lícem nahoru více karet a můžeš vzít libovolné páry se stejným rozdílem.
  - Pokud řekneš "Našel jsem rozdíl 3", můžeš vzít 5 a 8 a také 5 a 2.
- Žolík může být libovolné číslo — ale musíš říct, co představuje.
- Nahraď odebrané karty kartami lícem nahoru z balíčku.
- Otočíš novou kartu lícem nahoru.
- Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.





Konec hry:

- Ponech si nasbírané karty. Hráč s nejvíce kartami na konci vyhrává!



Další způsoby hraní:

- Týmová hra — ve dvojicích tým spolupracuje na sbírání karet.
  - Jedna osoba je "Pozorovatel" — tato osoba říká "Našel jsem rozdíl ___."
  - Druhá osoba je "Hledač" — tato osoba najde a sbírá všechny páry s tímto rozdílem.
  - Tým s nejvíce kartami na konci vyhrává!
- Pro začátečnickou úroveň hraj s kartami od 1 do 7, plus žolíci.
- Pro větší výzvu hraj s kartami od 1 do 13, plus žolíci.

Matematický rozhovor:

- Jaký je rozdíl mezi těmito dvěma kartami?
- Našel jsem rozdíl 2. Které dvě karty si myslíš, že vidím?
- Našel jsem rozdíl 3. Rozdíl mezi 5 a 2 je 3.

Bitva (Sčítání a odčítání)

Dovednosti: Sčítání a odčítání
Hráči: 2+

Sčítání a odčítání

(CS)

Cíl hry:

Sčítej, odčítej a porovnávej množství, abys nasbíral co nejvíce karet.

Co budeš potřebovat:

- **Podložka:** není potřeba
- **Balíček karet:** použij pouze karty od 1 do 10, bez žolíků.

Příprava:

- Zamíchej balíček a dej každému hráči stejnou hromádku.
- Hráči drží karty v hromádce lícem dolů.





Jak se hraje:

- **Bitva sčítání**—Každý hráč otočí dvě karty a sečte je. Hráč s největším součtem vyhrává a bere všechny čtyři karty.
- **Bitva odčítání**—Každý hráč otočí dvě karty. Odečti menší číslo od většího. Hráč s nejmenším rozdílem vyhrává a bere všechny čtyři karty.

Další způsoby hraní:

- Pro začátečnickou úroveň hraj s kartami od 1 do 5.
- Pro větší výzvu použij celý balíček.
- **Vyber svou bitvu**—Před otočením jeden hráč zavolá "Vyhrává více!" nebo "Vyhrává méně!" Pak každý hráč otočí dvě karty a zvolí, zda sčítat nebo odčítat pro nejlepší celkový výsledek. Pro těžší verzi otočíš tři karty a vyber nejlepší dvě.

Matematický rozhovor:

- Jaký je rozdíl mezi 9 a 5?
- 1 plus 9 je 10. A 4 plus 8 je 12. 12 je větší než 10, takže ty vyhráváš toto kolo!

Spilleinstruktioner — Talsans spilsæt

Antal spillere: 1+
Færdighed: Matematisk strategi og talflydende

(DA)

Tællings- og mængdespil:

Affald - Talrækkefølge og stabil talorden

Op, Ned, Joker - Talrækkefølge og fremadtælling

Taldetektiv - Talrækkefølge

Den sidste småkage - Nedtælling

Revealering af revet - Fremadtælling og stabil talorden

Kamp - Sammenligning af mængder

Additions- og subtraktionsspil:

Tier-venner - Addition: Supplement til ti

Piratens skat - Addition: Supplement til ti

Fisk + Fisk - Addition: Dobbelte tal

Held 11 - Addition: Flere led til 11

Find forskellen - Subtraktion

Kamp - Addition og subtraktion

Hvad er inkluderet:



1 kortspil med 54 kort
(inklusiv 2 jokere)

4 specialkort



Tier-venner parskort



Småkagespiser-kort



Dykkerkort

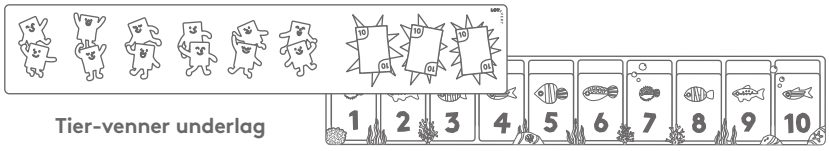


Fiskestangskort



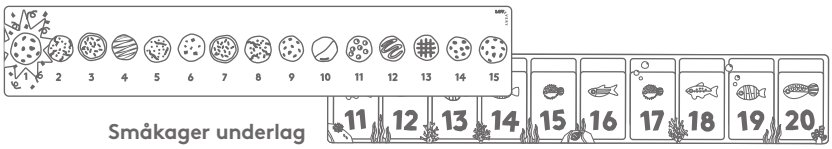
5 Operatorkort

3 vendbare spilleplader



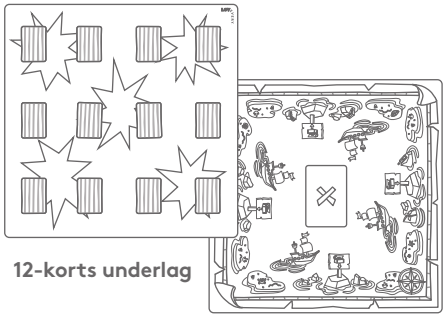
Tier-venner underlag

Fisk 1–10 underlag



Småkager underlag

Fisk 11–20 underlag



12-korts underlag

Pirat underlag

Affald

Færdigheder: Talrækkefølge og stabil talorden
Spillere: 1–3

Spillets mål:

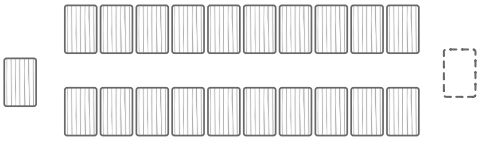
Vær den første spiller til at arrangere et fuldt sæt kort i numerisk rækkefølge fra 1 til 10.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 10. Fjern kortene 11, 12, 13 og jokere.

Forberedelse:

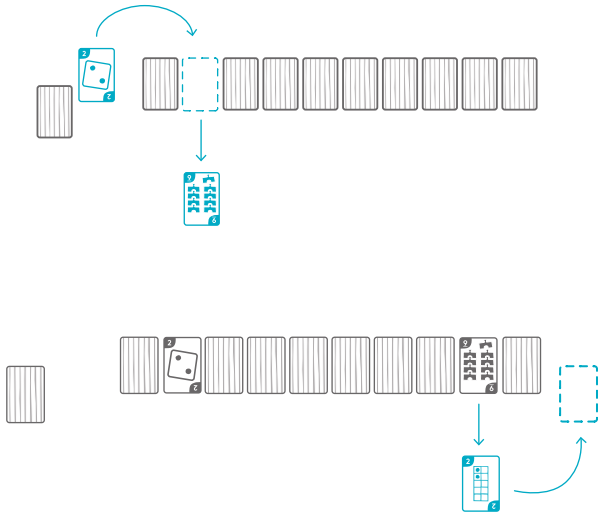
- Bland kortspillet. Hver spiller lægger ti kort med bagsiden opad i en række fra venstre mod højre foran sig. Denne række repræsenterer pladserne 1 til 10.
- Læg de resterende kort i en trækbunke. Den anden side er din affaldsbunke.



Sådan spilles:

Den laveste spiller går først.

- Træk et kort fra bunken.
- Hvis tallet på kortet svarer til en åben plads i din række, erstatter du det vendbare kort på den plads med dit kort. For eksempel tilhører tallet 2 den 2. plads. Bemærk: en åben plads er enhver plads med et kort med bagsiden opad.
- Hvis det kort, du fjernede, svarer til en åben plads, gentag trinene ovenfor. Fortsæt så længe kortene passer ind på åbne pladser.
- Hvis du trækker et kort — eller vender et fra din række under din tur — der ikke passer på en åben plads, er det affald! Læg det med forsiden opad oven på affaldsbunken.
- Det afslutter din tur.
- I fremtidige ture kan spillerne trække fra bunken eller tage det øverste kort fra affaldsbunken.



Matematisk snak:

- Hvilke tal mangler i din række?
- Jeg har tre kort vendt i træk — 4, 5, 6!
- Hvilket tal mangler du mellem 6 og 8?

Yderligere måder at spille på:

- For et mere introduktionsniveau, spil kun med kort fra 1 til 5.
- For en ekstra udfordring, spil en udvidet version med flere runder, hvor du eliminerer én plads pr. runde. Bland og del kortene ud igen. Vinderen af den sidste runde går først. Hver spiller spiller med én plads færre. For eksempel:
  - Vundet én gang? Du spiller med pladserne 1–9. Tiere er nu affald for dig.
  - Vundet to gange? Du har kun pladserne 1–8. Niere og tiere er affald.
  - Bliv ved med at spille runder, indtil der kun er én plads tilbage, og en spiller vinder ved at vende et ettal på pladsen. Den spiller vinder hele spillet!
- For et singleplayer-spil, fuldfør én talrække, inden du løber tør for kort i trækbunken.

Op, Ned, Joker

Færdigheder: Talrækkefølge og fremadtælling
Spillere: 2+

Tælling og Mængde

(DA)

Spillets mål:

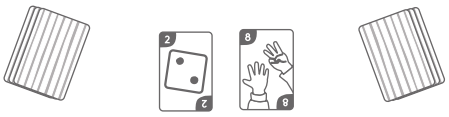
Tæl op eller ned med 1, eller kig efter ens tal for at opbygge talsans.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 10 og inkluder jokere.

Forberedelse:

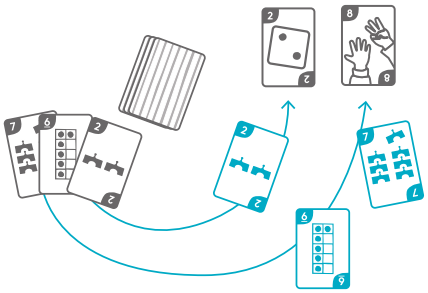
- Bland kortspillet og vend to kort med forsiden opad — det er dine spillebunker.
- Del et lige antal kort med bagsiden opad til hver spiller. Det er de individuelle kortspil.
- Hver spiller trækker tre kort fra sit kortspil til hånden.



Sådan spilles:

Den der vinder en stirrekonkurrence går først.

- **Spil så mange kort som muligt på en af bunkerne. Du kan spille:**
  - Et kort 1 tal større end det øverste kort på bunken (8 → 9)
  - Et kort 1 tal mindre end det øverste kort på bunken (8 → 7)
  - Et kort med samme tal som det øverste kort på bunken (8 → 8)
  - Et ettal på et tier og et tier på et ettal.
  - En joker på alt. Alt kan også spilles på jokeren.



- **Når du ikke kan spille mere**—eller løber tør for kort på hånden — træk kort fra dit kortspil, så du igen har tre på hånden til din næste tur.
- **Hvis du slet ikke kan spille,** byt dine kort ud med tre nye fra toppen af dit kortspil og læg de gamle i bunden. Det tæller som din tur.
- **Hvis alle er fastlåste,** aftal en ombytte — bland begge spillebunker sammen og vend to nye startkort.

Spillets afslutning:

Den første spiller, der spiller alle kort fra sit personlige kortspil, vinder.

Matematisk snak:

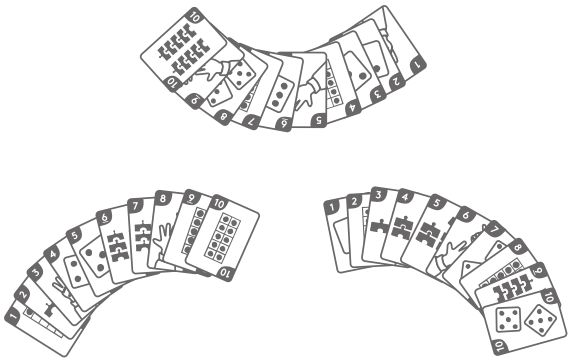
- Har du et kort med et tal 1 større end det øverste kort?
- Hvad er 1 mere end 3? Hvad er 1 mindre end 8?
- Det er en 6, så jeg kan spille min 7. 7 er 1 mere end 6.
- Da dette tal er 5, hvilket tal håber du at trække som det næste?

Taldetektiv

Færdigheder: Talrækkefølge
Spillere: 3–4

Spillets mål:

Brug dine detektivfærdigheder til at afsløre det hemmelige tal først.



Hvad du skal bruge:

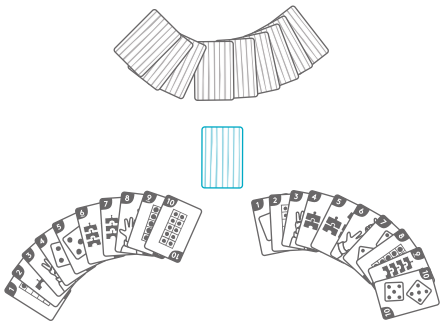
- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 10, ingen jokere.

Forberedelse:

- Giv hver spiller ét af hvert tal fra 1 til 10.
- Spil med kortene med forsiden opad.

Sådan spilles:

- Vælg én spiller som Hemmelighedsvogtere. De vælger hemmeligt et talkort fra deres hånd, lægger det med bagsiden opad i midten og lægger de resterende kort med bagsiden opad for at skjule det manglende tal.
- De resterende spillere er detektiver, der skiftes til at forsøge at afsløre det hemmelige tal ved at placere et kort, de tror kan matche, ved siden af det hemmelige kort. Detektiver holder deres kort med forsiden opad.
- Hemmelighedsvogteren giver et hint efter hvert spillet kort:
  - "For højt." Det tal, du gættede, er for højt — prøv et mindre tal.
  - "For lavt." Det tal, du gættede, er for lavt — prøv et større tal.
  - "Korrekt." Det hemmelige tal afsløres.



Spillets afslutning:

Spillet slutter, når en detektiv korrekt gætter det hemmelige tal. De vinder runden og bliver Hemmelighedsvogter for næste runde. Bliv ved med at spille, indtil alle har haft en tur som Hemmelighedsvogter.

Matematisk snak:

- Hvilke tal er større end 4, men mindre end 7?
- Hvordan besluttede du, hvilket tal du skulle prøve?
- Vi ved, at tallet er mellem 2 og 5. Jeg kan vælge at gætte 3 eller 4.
- Hvilket gæt ville give dig mest ny information?

Yderligere måder at spille på:

- For et mere introduktionsniveau, spil med kort fra 1 til 7, ingen jokere.
- For en større udfordring, brug kort fra 1 til 13, ingen jokere.
- Når du er fortrolig med spillet, prøv at spille uden kort. Kan du gætte det hemmelige tal fra 1 til 20? 1 til 50? 1 til 100?

Tips til succes:

- Opmustr dit barn til at eliminere kort undervejs: "5 er for højt. Hvad kunne du gøre med alle kortene større end 5? Rigtigt, vend dem om."
- Start med at sortere kortene fra 1 til 10 for dit barn. Efter nogle runder, del dem tilfældigt ud og inviter dit barn til at sortere dem.

Den sidste småkage

Færdigheder: Nedtælling
Spillere: 2+

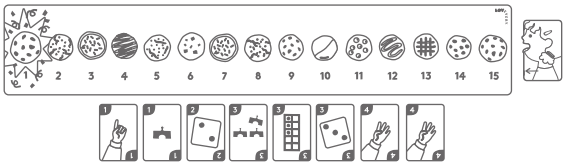
Tælling og Mængde

(DA)

Spillets mål:

Tæl baglæns for at blive den heldige spiser, der spiser den sidste småkage.

Hvad du skal bruge:



- **Underlag:** brug småkager-underlaget.
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 4, ingen jokere.
- **Specialkort:** brug Småkagespiser-kortet.

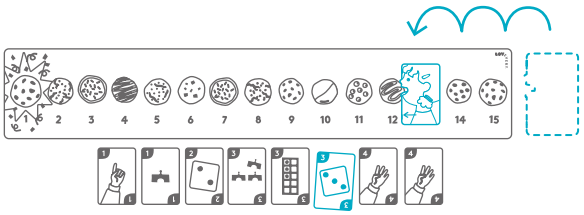
Forberedelse:

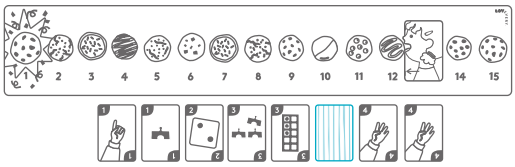
- Bland kortspillet og del 8 kort med forsiden opad under underlaget.
- Placér Småkagespiseren yderst til højre på småkage-underlaget, så pilen peger på 15.

Sådan spilles:

Den sultneste spiller går først.

- Vælg et talkort fra de tilgængelige valgmuligheder med forsiden opad.
- Flyt Småkagespiseren til venstre for at spise så mange småkager og tæl baglæns, mens du bevæger dig. "15, 14, 13..."
- Vend det brugte kort om. Det kort kan ikke bruges igen.
- Spillet fortsætter til den næste spiller.
- Du kan ikke tage flere småkager end dem, der er tilbage:
  - Hvis der kun er to småkager tilbage, kan du ikke vælge 3 — der er ikke nok småkager.





Spillets afslutning:

Den spiller, der tager den sidste småkage, vinder.

- Hvis ingen kan tage den sidste småkage, er det uafgjort. Del den sidste småkage!
- Valgfri tiebreaker — den der spiste flest småkager under spillet vinder. Læg dine kort sammen.

Matematisk snak:

- Hvor mange småkager er der tilbage?
- Hvis du tager 3, hvor mange er der så tilbage? Hvad hvis du tager 2 i stedet?
- Jeg er på 3. Jeg kan spille 1 eller 2. Hvis jeg spiller 2, får jeg den sidste småkage. 3 minus 2 er 1, eller 3, 2, 1.
- Hvordan kan du sikre, at jeg ikke får den sidste småkage på min næste tur?

Tips til succes:

Opmustr dit barn til at øve nedtælling, mens de bevæger Småkagespiseren. "Hvis vi starter med 15 og spiser 3 småkager, hvor mange er der så tilbage? 15...14, 13, 12. Nu er der 12 småkager tilbage!"

Revealering af revet

Færdigheder: Fremadtælling og stabil talorden
Spillere: 1+

Tælling og Mængde

(DA)

Spillets mål:

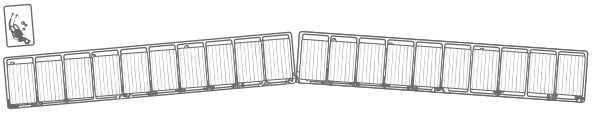
Forudsig, om du vil fotografere flest gule eller blå fisk, mens du tæller fremad og svømmer gennem talrækken.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** brug begge fiske-underlag.
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 5, ingen jokere.
- **Specialkort:** brug Dykker-kortet.

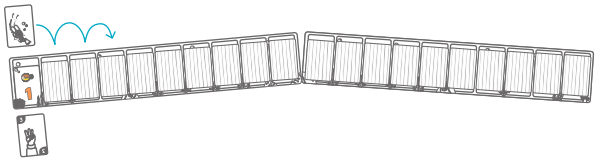
Forberedelse:

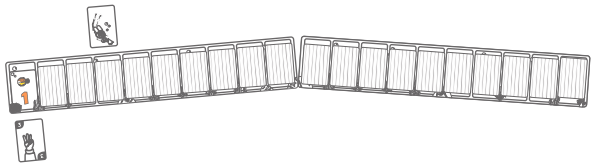
- Placér ét kort med bagsiden opad på hvert dykkested (pladserne 1–20).
- Placér Dykker-kortet lige over dykkested 1.
- Hver spiller giver en forudsigelse: Vil jeg se flest blå eller gule fisk?



Sådan spilles:

- Vend kortet på dykkested 1 — det fortæller dig, hvor langt du skal svømme.
- Flyt Dykkeren fremad det antal pladser.
- Tæl fremad fra din forrige plads for at forudsige tallet på brættet under Dykkeren.
  - Eksempel: "Jeg startede på 1 og flyttede Dykkeren 3 pladser… 2, 3, 4 — dette må være den 4. plads!"





- Vend kortet under Dykkeren for at tjekke din forudsigelse.
  - Hvis du har ret, godt arbejde. Brug det nye vendte kort til at gentage processen med de næste tal.
  - Hvis ikke, tjek dit arbejde og prøv igen.

Spillets afslutning:

Spillet slutter, når Dykkeren svømmer forbi dykkested 20. Tæl antallet af blå og gule fisk, du afslørede — blå er lige tal, gule er ulige tal. Hvis din oprindelige forudsigelse var rigtig, vinder du!

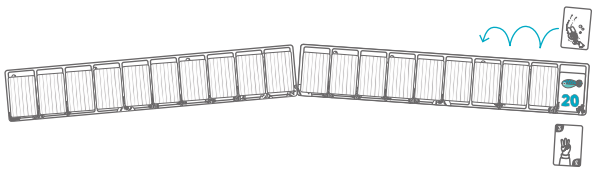
Matematisk snak:

- Lad os tælle sammen — 6, 7, 8… hvad kommer næst?
- Hvilken farve fisk tror du, denne plads vil have?
- Lad os tælle baglæns sammen — 18, 17, 16… hvad kommer næst?

Yderligere måder at spille på:

Omvendt dyk — Nedtælling:

- Start med Dykker-kortet over dykkested 20 (i stedet for over plads 1). Vend kortet på dykkested 20 for at begynde.
- Flyt Dykkeren tilbage mod 1 det antal pladser, der er angivet på dit vendte kort.
- Inden du vender det nye kort, tæl baglæns for at forudsige, hvor du lander (f.eks. 20… 19, 18, 17).
- Fortsæt på samme måde, indtil du svømmer forbi plads 1, tæl derefter dine fisk og tjek din forudsigelse.



Kamp (Tælling og mængder)

Færdigheder: Sammenligning af mængder
Spillere: 2+

Tælling og Mængde

(DA)

Spillets mål:

Sammenlign mængder for at samle flest kort i en kamp, hvor det største tal vinder.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 10, ingen jokere.
- **Valgfrit:** brug Mindre end og Større end operatorkortene til Yderligere måder at spille på.

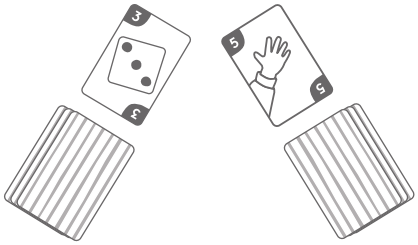


Forberedelse:

- Bland kortspillet og giv hver spiller en lige stor stak.
- Spillerne holder deres kort i en stak med bagsiden opad.

Sådan spilles:

- Hver spiller vender ét kort.
- Spilleren med det højeste tal tager alle kortene med forsiden opad og lægger dem med bagsiden opad i bunden af sin egen stak.
- Hvis to eller flere spillere har det samme højeste tal, har de en kamp:
  - Hver uafgjort spiller lægger et nyt kort med forsiden opad.
  - Det nye kort med forsiden opad med det højeste tal vinder alle kortene i kampen.
  - Hvis der er endnu en uafgjort, gentag kampen.

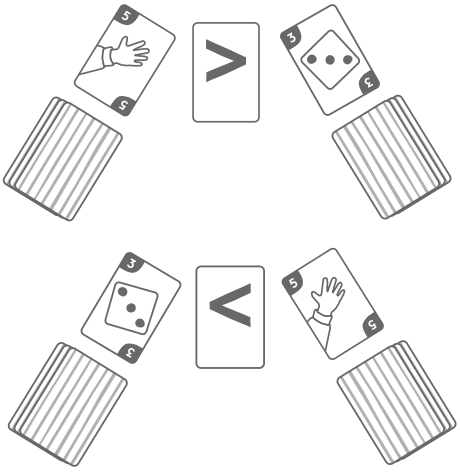


Spillets afslutning:

Spillet slutter, når én spiller har alle kortene.

Yderligere måder at spille på:

- **Større end-kamp:** Placér Større end-operatorkortet mellem de to bagsideopad-stakke. Hver spiller vender et kort. Spilleren med det højeste tal arrangerer de tre kort i korrekt rækkefølge og tager de to talkort.
- **Mindre end-kamp:** Placér Mindre end-operatorkortet mellem de to stakke. Spilleren med det laveste tal arrangerer de tre kort i korrekt rækkefølge og tager de to talkort.



Matematisk snak:

- Hvilket tal er størst? Hvordan ved du det?
- Hvor meget større er dit tal end mit?

Tier-venner

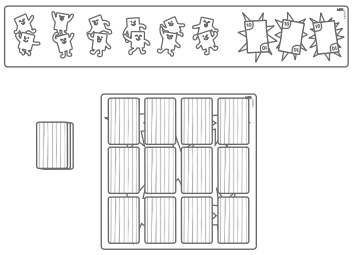
Færdigheder: Addition: Supplement til ti
Spillere: 1–2

Spillets mål:

Forenig Tier-vennerne, inden tierne overtager.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** brug 12-korts underlaget og Tier-venner underlaget.
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 10 og 2 jokere.
- **Specialkort:** brug Tier-venner parskort som reference.



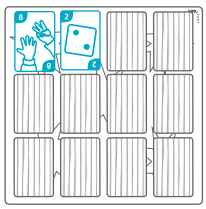
Forberedelse:

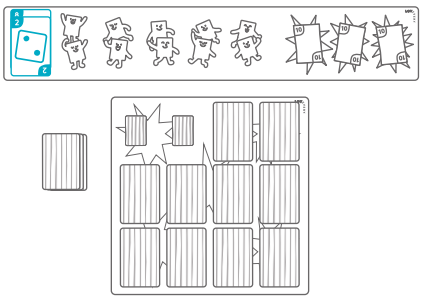
- Bland kortspillet og placér ét kort med bagsiden opad på hvert felt på det kvadratiske underlag.
- Hold resten af kortspillet i nærheden som trækbunke.

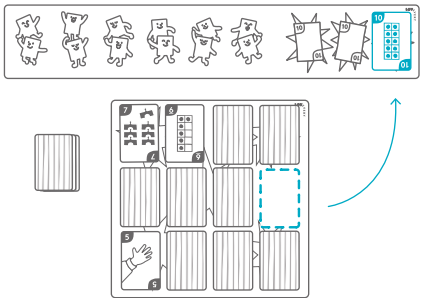
Sådan spilles:

Den yngste spiller går først.

- Vend to vilkårlige kort på 12-korts underlaget.
- **Hvis et par kort lægger op til 10**, er det en Tier-ven! Placér Tier-venner-par på et sted på Tier-venner underlaget. Jokere kan være et vilkårligt tal — angiv tallet, inden du laver matchet.
- **Ingen venner?** Lad de kort, du vendte, være med forsiden opad.
- **Hvis du vender et 10-kort,** går det til sin plads på underlaget.
- Fyld tomme pladser på det kvadratiske underlag med kort med bagsiden opad fra bunken. Lad eventuelle resterende kort med forsiden opad til den næste spiller. Din tur er slut.

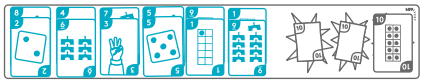






Spillets afslutning:

- Find seks Tier-venner, inden alle tre pladser til tiere er fyldt. Du vinder!



- Hvis de tre pladser til tiere fyldes, inden du finder seks Tier-venner, taber du denne runde. Prøv igen!

Yderligere måder at spille på:

For en konkurrencepræget version, spring Tier-venner underlaget over — spillerne beholder deres par. Vær den første til at lave otte par af Tier-venner. Hvert 10-kort tæller som et par.

Matematisk snak:

- Hvis jeg har en 7, hvad skal jokeren så være for at nå 10?
- Jeg har et par! 2 og 8 giver 10.
- Se de Tier-venner, vi har matchet! 2 og 8, 1 og 9, og 5 og 5.

Piratens skat

Færdigheder: Addition: Supplement til ti
Spillere: 2–4 (Konkurrencepræget)

Addition og subtraktion

(DA)

Spillets mål:

Opbyg skatte ved at finde par af kort, der lægger op til 10. Men pas på de andre pirater — de kan stjæle din opsparing!

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** brug Pirat-underlaget.
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 9, ingen jokere.
- **Specialkort:** brug Tier-venner parskort som reference.

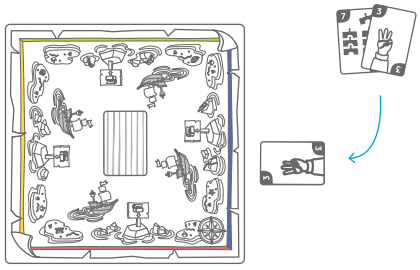
Forberedelse:

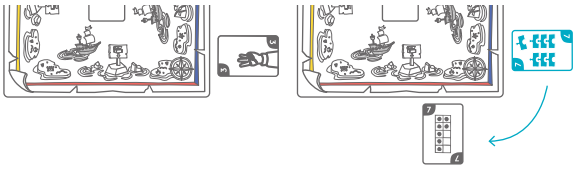
- Bland og del tre kort med forsiden opad til hver pirat. Det er din hånd.
- Læg resten af kortspillet i en bunke i midten af Pirat-underlaget — det er det åbne hav, hvor pirater leder efter skatte.
- Vælg dit territorium: grønt, blåt, lyserødt eller gult. Det er her, du gemmer din skat.

Sådan spilles:

Den der har flest lommer på tøjet går først.

- Træk to nye kort og tilføj dem til din hånd.
- Gem og stjæl, hvis du kan:
  - Gem en Skattekiste ved at spille to vilkårlige kort fra din hånd, der lægger op til 10. Stak disse to kort på dit territorium, så kun det øverste kort er synligt for andre spillere.
  - Stjæl en Skattekiste ved at spille et kort fra din hånd, der giver 10 med det øverste kort på en anden spillers skattekiste.
  - Eksempel: Hvis en anden spillers skattekiste har en 3 øverst, brug en 7 fra din hånd til at stjæle den.
  - Nu er den din! Placér hele stakken på dit territorium med 7 øverst.
- **Bemærkninger:**
  - Du kan ikke stjæle din egen skat (det er ikke tilladt at spille et enkelt kort fra din hånd på din eksisterende skattekiste).





Spillets afslutning:

Turpini spēlēt, līdz vilkšanas kaudze ir tukša un neviens pirāts nevar veikt jaunu gājienu. Pirāts ar visvairāk dārgumu lādēm spēles beigās uzvar. Arrr!

Matematisk snak:

- Hvad giver 10 med dette kort?
- Hvem har en skat, du kan stjæle? Hvordan ved du det?
- Hvilke tal leder du efter?
- Hvor mange måder har vi nået 10 på indtil videre?

Fisk + Fisk

Færdigheder: Addition: Dobbelte tal
Spillere: 1+ (Solo, Kooperativt, Konkurrencepræget)

Addition og subtraktion

(DA)

Spillets mål:

Fang så mange fisk som muligt, inden dammen er tom, mens du øver dobbelte og næsten-dobbelte tal.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** brug begge fiske-underlag (1–20).
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 10, fjern én af tierne, ingen jokere.
- **Specialkort:** brug Fiskestangs-kortet.



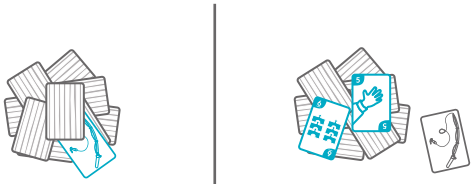
Forberedelse:

- Bland og placér kortene i en løs "dam" — en let overlappende bunke, hvor spillerne "fisker" efter tal.
- Udlæg fiske-underlagene for at holde styr på fangster.

Sådan spilles:

Den spiller, der kan tælle fra 1 til 10 hurtigst, går først.

- Izmanto makšķeres kārti, lai savāktu un apgriez kārtis, pēc tam Brug fiskestangs-kortet til at øse op og vende kort, og kig derefter efter en fangst.
- Fang en fisk ved at parre den med to kort med forsiden opad for at danne:
  - Dobbelte (som 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Næsten-dobbelte (som 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Det første fangede 1-kort er "Den ensomme lille fisk" — det kan placeres alene på plads 1. Derefter følger alle andre ettaller de normale parringsregler.
- Hvis du lykkes med en fangst, placér parret på pladsen på talrækken, der svarer til din sum.
  - Eksempel: 5 + 6 = 11 er et næsten-dobbelt tal, så du ville placere kortene på plads 11.
- Hvis en plads på talrækken allerede er taget, forbliver fiskene i dammen.
- Hvis du ikke kan lave et match, lad de vendte kort være med forsiden opad til fremtidige ture.





Spillets afslutning:

Spillet slutter, når alle 20 talpladser er fyldt.

Yderligere måder at spille på:

For en konkurrencepræget version har hver spiller eller hold sin egen side af talrækken — den der placerer flest fisk vinder!

Matematisk snak:

- Er det et dobbelt eller næsten-dobbelt tal?
- Hvad er 4 + 4? Hvad er 4 + 5?
- Hvordan ved du, at det er et næsten-dobbelt?
- Hvilket tal håber du at fiske næste gang?

Tips til succes:

- Dobbelte tal er matematiske fakta, der lægger et tal til sig selv, som 5 + 5 = 10. De kan også hjælpe os med at løse "næsten-dobbelte" (også kendt som naboer) som 5 + 6 eller 5 + 4 ved at tænke på dem som "kun én mere" eller "kun én mindre".
- Hvis dit barn er ved at lære dobbelte tal, start med at fiske efter alle de dobbelte tal først. Det vil fylde alle de lige pladser på brættet. Efterhånden som de bliver fortrolige, introducér næsten-dobbelte. "Ok, lad os nu fylde de ulige pladser med næsten-dobbelte." Med tiden kan I lede efter begge på én gang.

Held 11

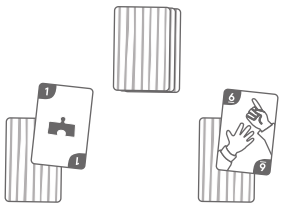
Færdigheder: Addition: Flere led til 11
Spillere: 1+ (Solo eller Konkurrencepræget)

Spillets mål:

Læg flere tal sammen for at komme så tæt på 11 som muligt uden at overskride det. Vil du stoppe eller tage endnu et kort?

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 6, ingen jokere.



Forberedelse:

- Bland og del to kort til hver spiller:
  - Ét kort med bagsiden opad — hold det skjult!
  - Ét kort med forsiden opad — alle kan se det.
- Læg resten i en trækbunke i midten.

Sådan spilles:

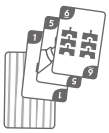
- Kig på dit skjulte kort for at finde summen af dine to kort.
- Beslut om du vil tage endnu et kort ("tag") for at komme tættere på 11, eller ej ("stop") for at undgå at overskride 11 ("bust").
  - **Tag**—træk ét mere kort og læg det til din total. Tag så mange gange du vil, indtil du beslutter at stoppe.



  - **Stop**—behold din total og vent på, at runden slutter.



  - **Bust**—din total er større end 11. Du er ude for denne runde.



Spillets afslutning:

- Når runden er slut, vender spillere, der ikke bustede, deres hemmelige kort og sammenligner totaler.
- Den tættest på 11 vinder!

Yderligere måder at spille på:

- Ikke-Så-Hemmeligt Kort — del begge kort ud med forsiden opad.
- Venlig Bust — hvis en spiller buster, kan de kassere det sidste kort og fortsætte med at spille.
- 21 — spil med alle kort og læg op til 21.

Matematisk snak:

- Hvad er din total nu?
- Hvis du trækker en 3, vil din sum så være større end 11?
- Se vores totaler. Jeg har 3 plus 2 plus 4. Hvor tæt var jeg på en sum af 11?

Tips til succes:

Når du beslutter, om du vil tage eller stoppe, overvej dine chancer baseret på din total.

- 1 til 7 — tag frit, risikoen for at overskride 11 er lav.
- 8 — hvis du tager, kan du måske overskride 11. Chancerne er cirka fifty-fifty — som at kaste en mønt.
- 9 — stop, da risikoen for at buste er meget høj. Men valget er altid dit.

Find forskellen

Færdigheder: Subtraktion
Spillere: 2+ (Individuelle eller Hold)

Addition og subtraktion

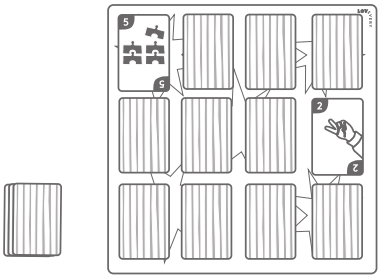
(DA)

Spillets mål:

Find forskellen mellem tal for at samle kortene.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** brug 12-korts underlaget.
- **Kortspil:** brug kort fra 1 til 10, inklusiv jokere.



Forberedelse:

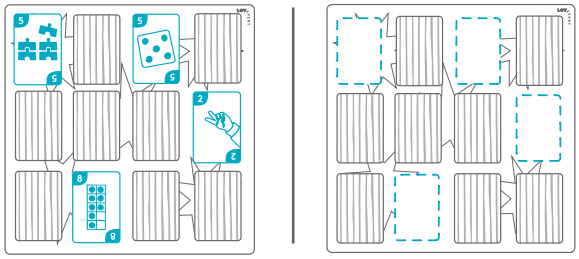
- Bland kortspillet og læg derefter 12 kort med bagsiden opad på 12-korts underlaget.
- Vend to vilkårlige kort med forsiden opad.

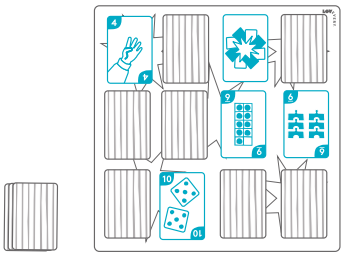
Sådan spilles:



Den spiller, der laver den sjoveste lyd, går først.

- Identificér forskellen mellem de to kort med forsiden opad.
- Sig: "Jeg finder en forskel på ___" og tag parret. I fremtidige ture vil der være flere kort med forsiden opad, og du kan tage alle par med samme forskel.
  - Hvis du siger "Jeg finder en forskel på 3", kan du tage 5 og 8 og 5 og 2.
- Et jokerkort kan være et vilkårligt tal — men du skal sige, hvad det erstatter.
- Erstat de kort, du tog, med kort med forsiden opad fra bunken.
- Vend ét nyt kort med forsiden opad.
- Spillet fortsætter med uret.





Spillets afslutning:

- Behold de kort, du samler. Spilleren med flest kort til sidst vinder!

Yderligere måder at spille på:

- Holdspil — i hold på to arbejder dit hold sammen om at samle kort.
  - Én person er "Spotter" — denne person siger "Jeg finder en forskel på ___."
  - Den anden person er "Søger" — denne person finder og samler alle par med den forskel.
  - Holdet med flest kort til sidst vinder!
- For et mere introduktionsniveau, spil med kort fra 1 til 7, plus jokere.
- For en større udfordring, spil med kort fra 1 til 13, plus jokere.

Matematisk snak:

- Hvad er forskellen mellem disse to kort?
- Jeg finder en forskel på 2. Hvilke to kort tror du, jeg ser?
- Jeg finder en forskel på 3. Forskellen mellem 5 og 2 er 3.

Kamp (Addition og subtraktion)

Færdigheder: Addition og subtraktion
Spillere: 2+

Addition og subtraktion

(DA)

Spillets mål:

Addér, subtrahér og sammenlign mængder for at samle flest kort.

Hvad du skal bruge:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortspil:** brug kun kort fra 1 til 10, ingen jokere.

Forberedelse:

- Bland kortspillet og giv hver spiller en lige stor stak.
- Spillerne holder deres kort i en stak med bagsiden opad.





Sådan spilles:

- **Additionskamp**—Hver spiller vender to kort og lægger dem sammen. Spilleren med den højeste sum vinder og får alle fire kort.
- **Subtraktionskamp**—Hver spiller vender to kort. Træk det mindre tal fra det større. Spilleren med den mindste forskel vinder og får alle fire kort.

Yderligere måder at spille på:

- For et mere introduktionsniveau, spil med kort fra 1 til 5.
- For en større udfordring, brug hele kortspillet.
- **Vælg din kamp**—Inden kortene vendes, råber én spiller "Størst vinder!" eller "Mindst vinder!" Derefter vender hver spiller to kort og vælger enten at addere eller subtrahere for at opnå den bedste total. For at hæve niveauet i denne version, vend tre kort og vælg de bedste to.

Matematisk snak:

- Hvad er forskellen mellem 9 og 5?
- 1 plus 9 er 10. Og 4 plus 8 er 12. 12 er større end 10, så du vinder den runde!

Peliohjeet — Numerotajun pelisetti

Pelaajien määrä: 1+
Taito: Matemaattinen strategia ja sujuvuus

(FI)

Laskemis- ja määräpelit:

Roska - Numerojärjestys ja vakaa lukujärjestys

Ylös, alas, jokeri - Numerojärjestys ja eteenpäin laskeminen

Numeroetsivä - Numerojärjestys

Viimeinen keksi - Taaksepäin laskeminen

Riutan paljastus - Eteenpäin laskeminen ja vakaa lukujärjestys

Taistelu - Määrien vertailu

Yhteen- ja vähennyslaskupelit:

Kymppikaverit - Yhteenlasku: Kymmenen täydennykset

Merirosvon aarre - Yhteenlasku: Kymmenen täydennykset

Kala + Kala - Yhteenlasku: Kaksinkertaiset luvut

Onni 11 - Yhteenlasku: Useita yhteenlaskettavia 11:een

Löydä ero - Vähennyslasku

Taistelu - Yhteen- ja vähennyslasku

Mitä sisältyy:



1 pakka 54 pelikorttia
(mukaan lukien 2 jokeria)

4 erikoiskorttia



Kymppipari-kortti



Keksinsyöjä-kortti



Sukeltaja-kortti

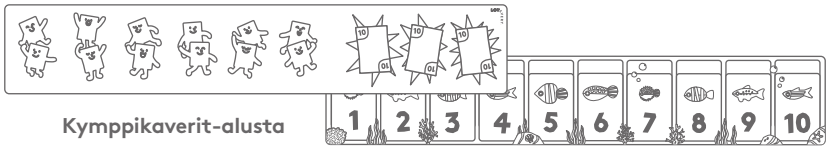


Onkivapa-kortti



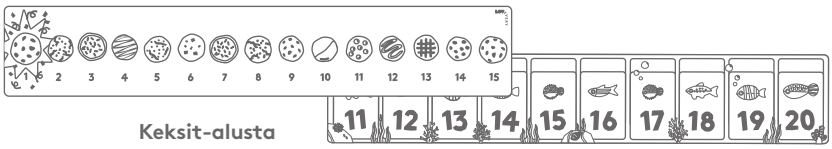
5 Operaattori-korttia

3 kaksipuolista pelilautaa



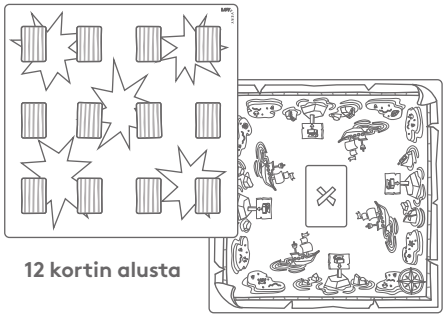
Kymppikaverit-alusta

Kalat 1–10 -alusta



Keksit-alusta

Kalat 11–20 -alusta



12 kortin alusta

Merirosvo-alusta

Roska

Taidot: Numerojärjestys ja vakaa lukujärjestys
Pelaajat: 1–3

Pelin tavoite:

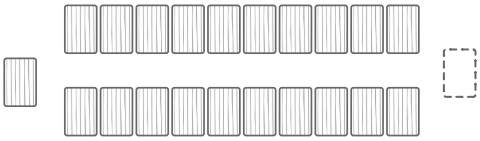
Ole ensimmäinen pelaaja, joka järjestää täydellisen korttisarjan numerojärjestykseen 1:stä 10:een.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–10. Poista kortit 11, 12, 13 ja jokerit.

Valmistelu:

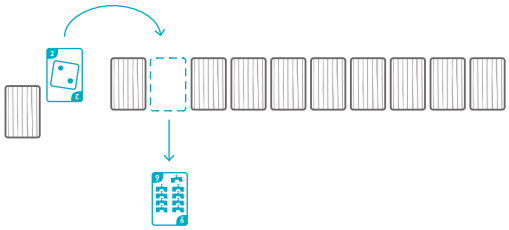
- Sekoita pakka. Jokainen pelaaja asettaa kymmenen korttia kuvapuoli alaspäin riviin vasemmalta oikealle eteensä. Tämä rivi edustaa paikkoja 1–10.
- Laita loput kortit nostopakkaan. Toinen puoli on roskapakkasi.

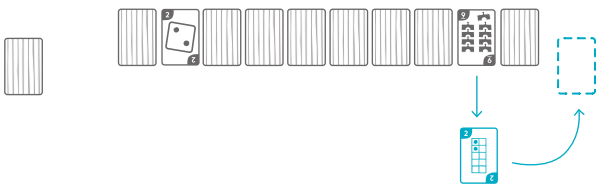


Näin pelataan:

Lyhin pelaaja aloittaa.

- Nosta kortti pakasta.
- **Jos kortin numero vastaa avointa paikkaa rivilläsi,** vaihda kyseisen paikan kuvapuoli alaspäin oleva kortti omaan korttiisi. Esimerkiksi numero 2 kuuluu 2. paikkaan. **Huom:** avoin paikka on mikä tahansa paikka, jossa on kuvapuoli alaspäin oleva kortti.
- **Jos poistamasi kortti vastaa avointa paikkaa,** toista yllä olevat vaiheet. Jatka niin kauan kuin kortit sopivat avoimiin paikkoihin.
- **Jos nostat kortin— tai käännät sellaisen riviltäsi vuorosi aikana — joka ei sovi mihinkään avoimeen paikkaan, se on roskaa!** Aseta se kuvapuoli ylöspäin roskakasan päälle.
- Tämä päättää vuorosi.
- Tulevilla vuoroilla pelaajat voivat nostaa pakasta tai ottaa roskakasan päällimmäisen kortin.





Matematiikasta puhuminen:

- Mitkä numerot puuttuvat riviltäsi?
- Minulla on kolme korttia käännettynä peräkkäin — 4, 5, 6!
- Mikä numero puuttuu sinulta 6:n ja 8:n väliltä?

Muita tapoja pelata:

- Aloittelijatason peliä varten pelaa vain korteilla 1–5.
- Lisähaasteeksi pelaa laajennettu versio useilla kierroksilla, joissa eliminoidaan yksi paikka per kierros. Sekoita ja jaa kortit uudelleen. Viimeisen kierroksen voittaja aloittaa ensimmäisenä. Jokainen pelaaja pelaa yhtä paikkaa vähemmän. Esimerkiksi:
  - Voitit kerran? Pelaat paikoilla 1–9. Kympit ovat nyt roskaa sinulle.
  - Voitit kahdesti? Sinulla on vain paikat 1–8. Yhdeksät ja kympit ovat roskaa.
  - Jatka pelaamista kierroksia, kunnes jäljellä on vain yksi paikka ja pelaaja voittaa kääntämällä ykkösen paikalleen. Tämä pelaaja voittaa koko pelin!
- Yksinpelissä suorita yksi numerorivi ennen kuin nostopakka loppuu.

Ylös, alas, jokeri

Taidot: Numerojärjestys ja eteenpäin laskeminen
Pelaajat: 2+

Pelin tavoite:

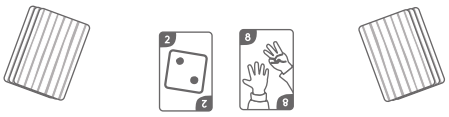
Laske ylös tai alas 1:llä tai etsi samoja numeroita numerotajun kehittämiseksi.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–10 ja sisällytä jokerit.

Valmistelu:

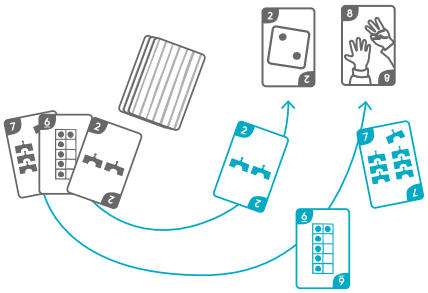
- Sekoita pakka ja käännä kaksi korttia kuvapuoli ylöspäin — nämä ovat pelikasojen aloituskortit.
- Jaa yhtä monta korttia kuvapuoli alaspäin jokaiselle pelaajalle. Nämä ovat yksilölliset pakatset.
- Jokainen pelaaja nostaa kolme korttia pakastaan käteensä.



Näin pelataan:

Se, joka voittaa tuijotuskilpailun, aloittaa.

- **Pelaa mahdollisimman monta korttia kummalle tahansa kasalle. Voit pelata:**
  - Kortin, jonka numero on 1 suurempi kuin kasan päällimmäinen kortti (8 → 9)
  - Kortin, jonka numero on 1 pienempi kuin kasan päällimmäinen kortti (8 → 7)
  - Kortin, jossa on sama numero kuin kasan päällimmäisessä kortissa (8 → 8)
  - Ykkösen kympin päälle ja kympin ykkösen päälle.
  - Jokerin minkä tahansa kortin päälle. Mitä tahansa voidaan myös pelata jokerin päälle.



- **Kun et enää pysty pelaamaan**—tai kätesi kortit loppuvat — nosta pakastasi kortit niin, että sinulla on taas kolme kädessä seuraavaa vuoosi varten.
- **Jos et pysty pelaamaan lainkaan**, vaihda korttisi kolmeen uuteen pakasi yläosasta ja laita vanhat pohjalle. Tämä lasketaan vuoroksesi.
- **Jos kaikki ovat jumissa,** sopikaa vaihdosta — sekoittakaa molemmat pelikasat yhteen ja kääntäkää kaksi uutta aloituskorttia.

Pelin lopetus:

Ensimmäinen pelaaja, joka pelaa kaikki kortit henkilökohtaisesta pakastaan, voittaa.

Matematiikasta puhuminen:

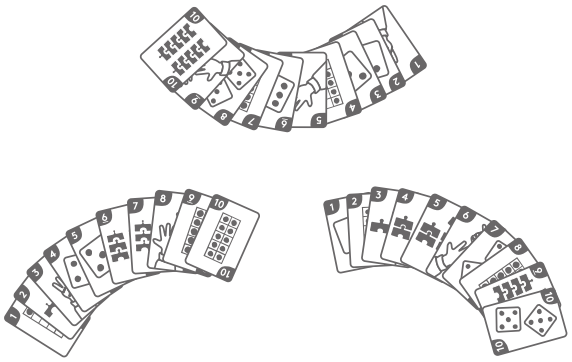
- Onko sinulla kortti, jonka numero on 1 suurempi kuin päällimmäinen kortti?
- Mikä on 1 enemmän kuin 3? Entä 1 vähemmän kuin 8?
- Tämä on 6, joten voin pelata 7:ni. 7 on 1 enemmän kuin 6.
- Koska tämä numero on 5, minkä numeron toivot nostavasi seuraavaksi?

Numeroetsivä

Taidot: Numerojärjestys
Pelaajat: 3–4

Pelin tavoite:

Käytä etsivätaitojasi paljastaaksesi salaisen numeron ensimmäisenä.



Mitä tarvitset:

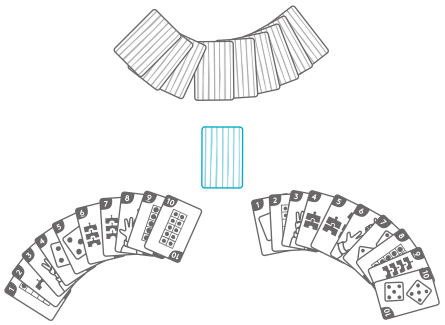
- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–10, ei jokereita.

Valmistelu:

- Anna jokaiselle pelaajalle yksi kustakin numerosta 1–10.
- Pelaa kortit kuvapuoli ylöspäin.

Näin pelataan:

- Valitse yksi pelaaja Salaisuuden vartijaksi. Hän valitsee salaa kortin kädestään, asettaa sen kuvapuoli alaspäin keskelle ja laittaa jäljellä olevat kortit kuvapuoli alaspäin piilottaakseen puuttuvan numeron.
- Jäljellä olevat pelaajat ovat etsivöitä, jotka vuorotellen yrittävät paljastaa salaisen numeron asettamalla kortin, jonka he uskovat vastaavan sitä, salaisen kortin viereen. Etsivät pitävät korttinsa kuvapuoli ylöspäin.
- Salaisuuden vartija antaa vihjeen jokaisen pelatun kortin jälkeen:
  - "Liian suuri." Arvauksesi on liian suuri — kokeile pienempää numeroa.
  - "Liian pieni." Arvauksesi on liian pieni — kokeile suurempaa numeroa.
  - "Oikein." Salainen numero paljastetaan.



Pelin lopetus:

Peli päättyy, kun etsivä arvaa salaisen numeron oikein. Hän voittaa kierroksen ja ryhtyy Salaisuuden vartijaksi seuraavalle kierrokselle. Jatka, kunnes kaikki ovat saaneet olla Salaisuuden vartijana.

Matematiikasta puhuminen:

- Mitkä numerot ovat suurempia kuin 4 mutta pienempiä kuin 7?
- Miten päätit, mitä numeroa yrittää?
- Tiedämme, että numero on 2:n ja 5:n välillä. Voin valita arvata 3 tai 4.
- Mikä arvaus antaisi sinulle eniten uutta tietoa

Muita tapoja pelata:

- Aloittelijatason peliä varten pelaa korteilla 1–7, ei jokereita.
- Suuremman haasteen saamiseksi käytä kortteja 1–13, ei jokereita.
- Kun olet tutustunut peliin, kokeile pelata ilman kortteja. Pystytkö arvaamaan salaisen numeron väliltä 1–20? 1–50? 1–100?

Vinkkejä menestymiseen:

- Kannusta lasta eliminoimaan kortteja pelin edetessä: "5 on liian suuri. Mitä voisit tehdä kaikille korteille, jotka ovat suurempia kuin 5? Juuri niin, käännä ne nurinpäin."
- Aloita järjestämällä kortit 1–10 lapselle. Muutaman kierroksen jälkeen jaa ne satunnaisesti ja kutsu lapsi järjestämään ne.

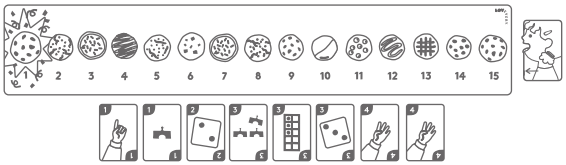
Viimeinen keksi

Taidot: Taaksepäin laskeminen
Pelaajat: 2+

Pelin tavoite:

Laske taaksepäin ollaksesi se onnekas syöjä, joka syö viimeisen keksin.

Mitä tarvitset:



- **Alusta:** käytä Keksit-alustaa.
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–4, ei jokereita.
- **Erikoiskortit:** käytä Keksinsyöjä-korttia.

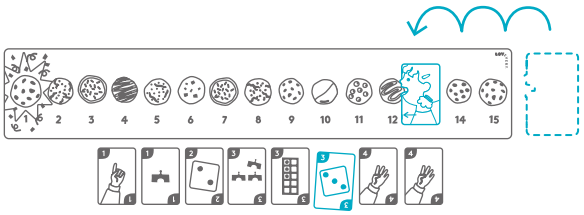
Valmistelu:

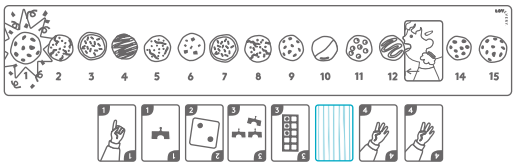
- Sekoita pakka ja jaa 8 korttia kuvapuoli ylöspäin alustan alle.
- Aseta Keksinsyöjä alustan äärimmäiseen oikeaan reunaan niin, että nuoli osoittaa 15:een.

Näin pelataan:

Nälkäisin pelaaja aloittaa.

- Valitse numerokortti käytettävissä olevista kuvapuoli ylöspäin olevista vaihtoehdoista.
- Siirrä Keksinsyöjää vasemmalle syödäksesi niin monta keksiä ja laske taaksepäin liikkuessasi. “15, 14, 13…”
- Käännä käytetty kortti nurinpäin. Tätä korttia ei voi käyttää uudelleen.
- Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Et voi ottaa enemmän keksejä kuin jäljellä on:
  - Jos jäljellä on vain kaksi keksiä, et voi valita 3:a — keksejä ei ole tarpeeksi.





Pelin lopetus:

Pelaaja, joka ottaa viimeisen keksin, voittaa.

- Jos kukaan ei pysty ottamaan viimeistä keksiä, on tasapeli. Jakakaa viimeinen keksi!
- Valinnainen tasapelin ratkaisu — se, joka söi eniten keksejä pelin aikana, voittaa. Laske korttisi yhteen.

Matematiikasta puhuminen:

- Kuinka monta keksiä on jäljellä?
- Jos otat 3, kuinka monta jää? Entä jos otat 2?
- Olen 3:lla. Voin pelata 1:n tai 2:n. Jos pelaan 2:n, saan viimeisen keksin. 3 miinus 2 on 1, eli 3, 2, 1.
- Miten voit varmistaa, että minä en saa viimeistä keksiä seuraavalla vuorollani?

Vinkki menestymiseen:

Kannusta lasta harjoittelemaan taaksepäin laskemista Keksinsyöjää siirtäessä. “Jos aloitamme 15:stä ja syömme 3 keksiä, kuinka monta jää? 15…14, 13, 12. Nyt on jäljellä 12 keksiä!”

Riutan paljastus

Taidot: Eteenpäin laskeminen ja vakaa lukujärjestys
Pelaajat: 1+

Pelin tavoite:

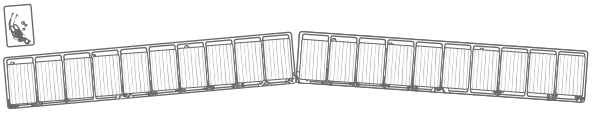
Ennakoi, valokuvaatko enemmän keltaisia vai sinisiä kaloja, kun lasket eteenpäin ja uidaan numerorivin läpi.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** käytä molempia Kalat-alustoja.
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–5, ei jokereita.
- **Erikoiskortit:** käytä Sukeltaja-korttia.

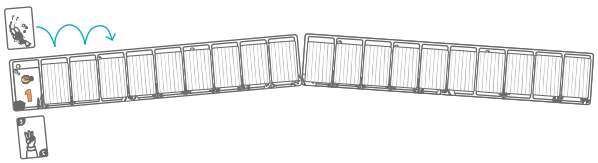
Valmistelu:

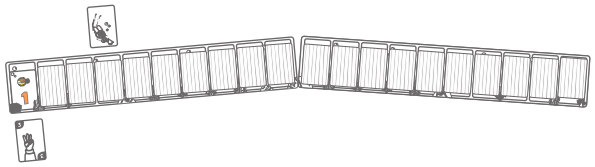
- Aseta yksi kortti kuvapuoli alaspäin jokaiselle sukelluspaikalle (paikat 1–20).
- Aseta Sukeltaja-kortti juuri sukelluspaikan 1 yläpuolelle.
- Jokainen pelaaja tekee ennustuksen: Näenkö enemmän sinisiä vai keltaisia kaloja?



Näin pelataan:

- Käännä kortti sukelluspaikan 1 kohdalta — se kertoo, kuinka kauas uida.
- Siirrä Sukeltajaa eteenpäin sen verran paikkoja.
- Laske eteenpäin edellisestä paikastasi ennustaaksesi numeron laudalla Sukeltajan alla.
  - Esimerkki: "Aloitin 1:stä ja siirsin Sukeltajaa 3 paikkaa… 2, 3, 4 — tämän täytyy olla 4. paikka!"





- Käännä kortti Sukeltajan alta tarkistaaksesi ennustuksesi.
  - Jos olet oikeassa, hienoa työtä. Käytä uutta käännettyä korttia toistaaksesi prosessin seuraavilla numeroilla.
  - Jos ei, tarkista työsi ja yritä uudelleen.

Pelin lopetus:

Peli päättyy, kun Sukeltaja uiskentelee sukelluspaikan 20 ohi. Laske paljastamasi siniset ja keltaiset kalat — siniset ovat parillisia, keltaiset parittomia. Jos alkuperäinen ennustuksesi oli oikea, voitat!

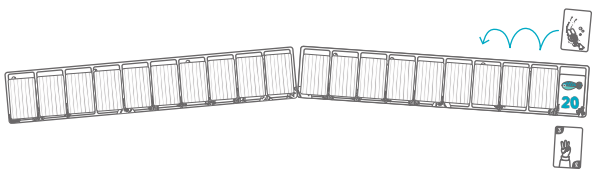
Matematiikasta puhuminen:

- Lasketaan yhdessä — 6, 7, 8… mikä tulee seuraavaksi?
- Minkä värinen kala tällä paikalla mielestäsi on?
- Lasketaan taaksepäin yhdessä — 18, 17, 16… mikä tulee seuraavaksi?

Muita tapoja pelata:

Käänteinen sukellus — Taaksepäin laskeminen:

- Aloita Sukeltaja-kortilla sukelluspaikan 20 yläpuolella (paikan 1 sijaan). Käännä kortti sukelluspaikan 20 kohdalta aloittaaksesi.
- Siirrä Sukeltajaa takaisin kohti 1:tä käännetyssä kortissa ilmoitetun paikkojen määrän verran.
- Ennen uuden kortin kääntämistä laske taaksepäin ennustaaksesi, mihin päädyt (esim. 20… 19, 18, 17).
- Jatka samalla tavalla, kunnes uidaan sukelluspaikan 1 ohi, laske sitten kalasi ja tarkista ennustuksesi.



Taistelu (Laskeminen ja määrät)

Taidot: Määrien vertailu
Pelaajat: 2+

Laskelma ja Määrä

(FI)

Pelin tavoite:

Vertaile määriä kerätäksesi eniten kortteja taistelussa, jossa suurin numero voittaa.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–10, ei jokereita.
- **Valinnainen:** käytä Pienempi kuin ja Suurempi kuin -operaattorikortteja muihin pelitapoihin.

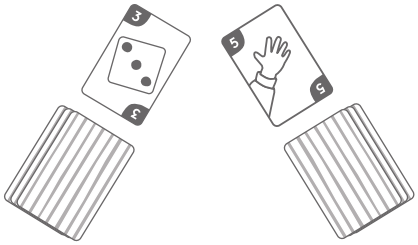


Valmistelu:

- Sekoita pakka ja anna jokaiselle pelaajalle yhtä suuri nippu.
- Pelaajat pitävät korttinsa nipussa kuvapuoli alaspäin.

Näin pelataan:

- Jokainen pelaaja kääntää yhden kortin.
- Suurimman numeron omaava pelaaja ottaa kaikki kuvapuoli ylöspäin olevat kortit ja laittaa ne kuvapuoli alaspäin oman nippunsa pohjalle.
- Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama suurin numero, heillä on taistelu:
  - Jokainen tasoituksessa oleva pelaaja laittaa uuden kortin kuvapuoli ylöspäin.
  - Uusi kuvapuoli ylöspäin oleva kortti, jolla on suurin numero, voittaa kaikki taistelun kortit.
  - Jos tasoitus jatkuu, toista taistelu.

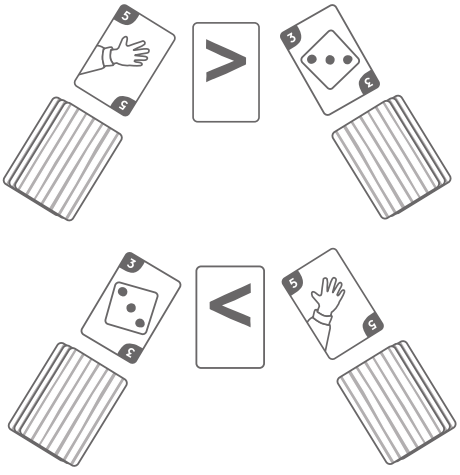


Pelin lopetus:

Peli päättyy, kun yhdellä pelaajalla on kaikki kortit.

Muita tapoja pelata:

- **Suurempi kuin -taistelu:** Aseta Suurempi kuin -operaattorikortti kahden nipun väliin. Jokainen pelaaja kääntää kortin. Suurimman numeron omaava pelaaja järjestää kolme korttia oikeaan järjestykseen ja ottaa kaksi numerokorttia.
- **Pienempi kuin -taistelu:** Aseta Pienempi kuin -operaattorikortti kahden nipun väliin. Pienimmän numeron omaava pelaaja järjestää kolme korttia oikeaan järjestykseen ja ottaa kaksi numerokorttia.



Matematiikasta puhuminen:

- Kumpi numero on suurempi? Mistä tiedät?
- Kuinka paljon suurempi numerosi on kuin minun?

Kymppikaverit

Taidot: Yhteenlasku: Kymmenen täydennykset
Pelaajat: 1–2

Yhteen- ja Vähennyslasku

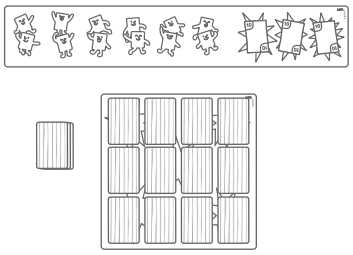
(FI)

Pelin tavoite:

Yhdistä Kymppikaverit ennen kuin kympit ottavat vallan.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** käytä 12 kortin alustaa ja Kymppikaverit-alustaa.
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–10 ja 2 jokeria.
- **Erikoiskortit:** käytä Kymppipari-korttia viitteenä.



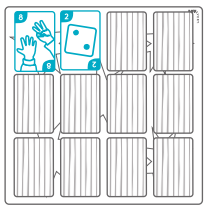
Valmistelu:

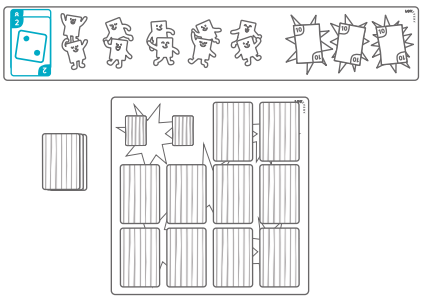
- Sekoita pakka ja aseta yksi kortti kuvapuoli alaspäin jokaiselle neliömäisen alustan paikalle.
- Pidä loput pakasta lähellä nostopakkana.

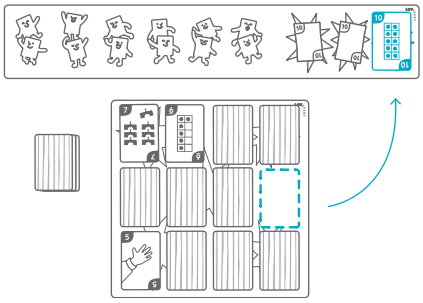
Näin pelataan:

Nuorin pelaaja aloittaa.

- Käännä mitkä tahansa kaksi korttia 12 kortin alustalla.
- **Jos korttipari yhteensä on 10, se on Kymppikaveri!** Aseta Kymppikaveri-parit Kymppikaverit-alustan paikalle. Jokerit voivat olla mikä tahansa numero — ilmoita numero ennen parituksen tekemistä.
- **Ei kavereita?** Jätä kääntämäsi kortit kuvapuoli ylöspäin.
- **Jos käännät 10-kortin,** se menee omalle paikalleen alustalla.
- Täytä tyhjät paikat neliömäisellä alustalla kuvapuoli alaspäin olevilla korteilla pakasta. Jätä jäljellä olevat kuvapuoli ylöspäin olevat kortit seuraavalle pelaajalle. Vuorosi on ohi.

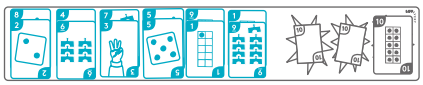






Pelin lopetus:

- Löydä kuusi Kymppikaveria ennen kuin kaikki kolme kymppien paikkaa on täytetty. Voitat!



- Jos kolme kymppien paikkaa täyttyy ennen kuin löydät kuusi Kymppikaveria, häviät tämän kierroksen. Yritä uudelleen!

Muita tapoja pelata:

Kilpailullisessa versiossa ohita Kymppikaverit-alusta — pelaajat pitävät omat parinsa. Ole ensimmäinen, joka tekee kahdeksan Kymppikaveri-paria. Jokainen 10-kortti lasketaan pariksi.

Matematiikasta puhuminen:

- Jos minulla on 7, mitä jokerin pitää olla, jotta saadaan 10?
- Minulla on pari! 2 ja 8 tekevät 10.
- Katso Kymppikavereita, jotka olemme yhdistäneet! 2 ja 8, 1 ja 9, ja 5 ja 5.

Merirosvon aarre

Taidot: Yhteenlasku: Kymmenen täydennykset
Pelaajat: 2–4 (Kilpailullinen)

Yhteen- ja Vähennyslasku

(FI)

Pelin tavoite:

Kerää aarteita löytämällä korttipareja, joiden summa on 10. Mutta varo muita merirosvojia — he voivat varastaa aarteesi!

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** käytä Merirosvo-alustaa.
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–9, ei jokereita.
- **Erikoiskortit:** käytä Kymppipari-korttia viitteenä.

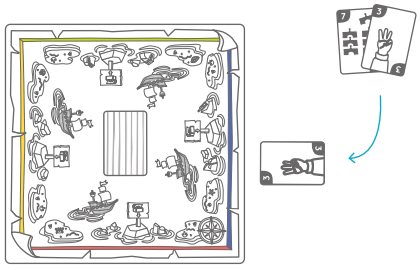
Valmistelu:

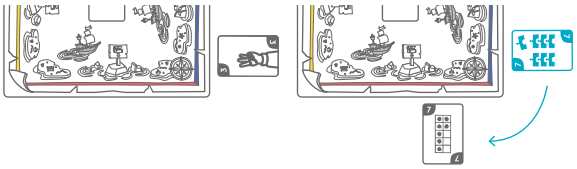
- Sekoita ja jaa kolme korttia kuvapuoli ylöspäin jokaiselle merirosvolle. Tämä on kätesi.
- Laita loput pakasta kasaan Merirosvo-alustan keskelle — tämä on avomeri, jossa merirosvot etsivät aarteita.
- Valitse alueesi: vihreä, sininen, vaaleanpunainen tai keltainen. Täällä säilytät aarteesi.

Näin pelataan:

Se, jolla on eniten taskuja vaatteissaan, aloittaa.

- Nosta kaksi uutta korttia ja lisää ne käteesi.
- Säilytä ja varasta, jos pystyt:
  - **Säilytä** Aarrearkku pelaamalla mitkä tahansa kaksi korttia kädestäsi, joiden summa on 10. Pinoa nämä kaksi korttia alueellesi niin, että vain päällimmäinen kortti on muiden pelaajien nähtävissä.
  - **Varasta** Aarrearkku pelaamalla kortti kädestäsi, joka tekee 10 toisen pelaajan aarrearkun päällimmäisen kortin kanssa.
    - Esimerkki: Jos toisen pelaajan arkkuun on päällimmäisenä 3, käytä 7:ää kädestäsi varastaaksesi sen.
    - Nyt se on sinun! Aseta koko pino alueellesi 7 päällimmäisenä.
  - **Huomautuksia:**
    - Et voi varastaa omaa aarrettasi (sinulla ei ole oikeutta pelata yksittäistä korttia kädestäsi olemassa olevaan arkkuusi).





Pelin lopetus:

Jatka pelaamista, kunnes nostopakka on tyhjä eikä yksikään merirosvosta pysty tekemään uutta siirtoa. Eniten aarrearkuista pelin lopussa voittaa. Arrr!

Matematiikasta puhuminen:

- Mikä tekee 10 tämän kortin kanssa?
- Kenellä on aarre, jonka voit varastaa? Mistä tiedät?
- Mitä numeroita etsit?
- Kuinka monella tavalla olemme tähän mennessä saaneet 10?

Kala + Kala

Taidot: Yhteenlasku: Kaksinkertaiset luvut
Pelaajat: 1+ (Yksinpeli, Yhteistyö, Kilpailu)

Pelin tavoite:

Pyydystä niin monta kalaa kuin mahdollista ennen kuin lampi tyhjenee harjoitellen kaksinkertaisia ja lähes-kaksinkertaisia lukuja.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** käytä molempia Kalat-alustoja (1–20).
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–10, poista yksi kympeistä, ei jokereita.
- **Erikoiskortit:** käytä Onkivapa-korttia.



Valmistelu:

- Sekoita ja asettele kortit löyhäksi "lammeksi" — hieman päällekkäiseksi kasaksi, josta pelaajat "kalastavat" numeroita.
- Levitä Kalat-alustot saaliiden seurantaan.

Näin pelataan:

Pelaaja, joka pystyy laskemaan 1:stä 10:een nopeimmin, aloittaa.

- Käytä onkivapa-korttia kaapimaan ja kääntämään kortteja, sitten etsi saalis.
- Pyydystä kala parittamalla se kahden kuvapuoli ylöspäin olevan kortin kanssa muodostaaksesi:
  - Kaksinkertaiset (kuten 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Lähes-kaksinkertaiset (kuten 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Ensimmäinen pyydystetty 1-kortti on "Yksinäinen pikkukala" — se voidaan asettaa yksinään paikalle 1. Sen jälkeen kaikki muut ykköset noudattavat normaaleja paritussääntöjä.
- Jos onnistut pyydystämisessä, aseta pari numerorivin paikalle, joka vastaa summaasi.
  - Esimerkki: 5 + 6 = 11 on lähes-kaksinkertainen, joten kortit asetetaan paikalle 11.
- Jos numerorivin paikka on jo otettu, kalat jäävät lampiaan.
- Jos et pysty tekemään paritusta, jätä käännetyt kortit kuvapuoli ylöspäin tulevia vuoroja varten.



Pelin lopetus:

Peli päättyy, kun kaikki 20 numeropaikkaa on täytetty.

Muita tapoja pelata:

Kilpailullisessa versiossa jokaisella pelaajalla tai joukkueella on oma puolensa numeririvistä — se, joka asettaa eniten kaloja, voittaa!

Matematiikasta puhuminen:

- Onko tämä kaksinkertainen vai lähes-kaksinkertainen?
- Mitä on 4 + 4? Entä 4 + 5?
- Mistä tiedät, että se on lähes-kaksinkertainen?
- Minkä numeron toivot kalastavasi seuraavaksi?

Vinkkejä menestymiseen:

- Kaksinkertaiset luvut ovat matemaattisia tosiasioita, jotka lisäävät numeron itseensä, kuten 5 + 5 = 10. Ne voivat myös auttaa ratkaisemaan "lähes-kaksinkertaisia" (tunnetaan myös naapureina), kuten 5 + 6 tai 5 + 4, ajattelemalla niitä "vain yksi enemmän" tai "vain yksi vähemmän" -tapauksina.
- Jos lapsi vasta opettelee kaksinkertaisia lukuja, aloita kalastamalla vain kaksinkertaisia. Tämä täyttää kaikki parilliset paikat laudalla. Vähitellen esittele lähes-kaksinkertaiset. "Nyt täytetään parittomat paikat lähes-kaksinkertaisilla." Lopulta voitte etsiä molempia samanaikaisesti.

Onni 11

Taidot: Yhteenlasku: Useita yhteenlaskettavia 11:een
Pelaajat: 1+ (Yksinpeli tai Kilpailu)

Yhteen- ja Vähennyslasku

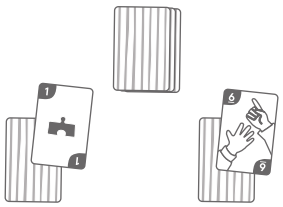
(FI)

Pelin tavoite:

Laske useita numeroita yhteen päästäksesi mahdollisimman lähelle 11 ylittämättä sitä. Pysähdytkö vai otatko yhden kortin lisää?

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–6, ei jokereita.



Valmistelu:

- Sekoita ja jaa kaksi korttia jokaiselle pelaajalle:
  - Yksi kortti kuvapuoli alaspäin — pidä se piilossa!
  - Yksi kortti kuvapuoli ylöspäin — kaikki voivat nähdä sen.
- Laita loput nostopakkaan keskelle.

Näin pelataan:

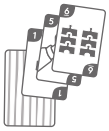
- Katso piilotettua korttiasi löytääksesi kahden korttisi summan.
- Päätä haluatko ottaa lisää kortin (“ota”) päästäksesi lähemmäs 11:tä vai et (“jää”) välttääksesi 11:n ylittämisen (“ylitys”).
  - **Ota**—nosta yksi lisää kortti ja lisää se kokonaissummaasi. Ota niin monta kertaa kuin haluat, kunnes päätät jäädä.



  - **Jää**—pidä kokonaissummasi ja odota kierroksen loppumista.



  - **Ylitys**—kokonaissummasi on suurempi kuin 11. Olet poissa tältä kierrokselta.



Pelin lopetus:

- Kierroksen päätyttyä pelaajat, jotka eivät ylittäneet, kääntävät salaiset korttinsa ja vertaavat kokonaissummia.
- Lähinnä 11:tä oleva voittaa!

Muita tapoja pelata:

- Ei-Niin-Salainen Kortti — jaa molemmat kortit kuvapuoli ylöspäin.
- Ystävällinen ylitys — jos pelaaja ylittää, hän voi hylätä viimeisen korttinsa ja jatkaa pelaamista.
- 21 — pelaa kaikilla korteilla ja laske yhteen 21:een.

Matematiikasta puhuminen:

- Mikä on kokonaissummasi nyt?
- Jos nostat 3:n, onko summasi suurempi kuin 11?
- Katso kokonaissummamme. Minulla on 3 plus 2 plus 4. Kuinka lähellä olin 11:n summaa?

Vinkkejä menestymiseen:

Päättäessäsi otatko vai jäät, harkitse mahdollisuuksiasi kokonaissumman perusteella.

- 1–7 — ota vapaasti, riski ylittää 11 on pieni.
- 8 — jos otat, saatat ylittää 11. Mahdollisuudet ovat noin tasan — kuten kolikon heitto.
- 9 — jää, koska ylityksen riski on erittäin suuri. Mutta valinta on aina sinun.

Löydä ero

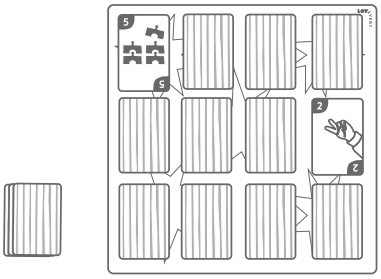
Taidot: Vähennyslasku
Pelaajat: 2+ (Yksilöt tai joukkueet)

Pelin tavoite:

Löydä ero numeroiden välillä kerätäksesi kortit.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** käytä 12 kortin alustaa.
- **Korttipakka:** käytä kortteja 1–10, jokerit mukaan lukien.



Valmistelu:

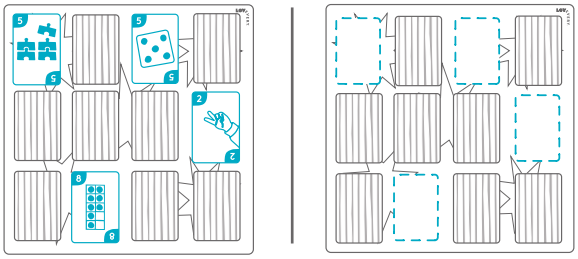
- Sekoita pakka, sitten levitä 12 korttia kuvapuoli alaspäin 12 kortin alustalle.
- Käännä mitkä tahansa kaksi korttia kuvapuoli ylöspäin.

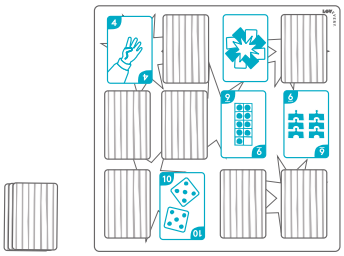
Näin pelataan:

Pelaaja, joka tekee hauskinnan äänen, aloittaa.

- Tunnista ero kahden kuvapuoli ylöspäin olevan kortin välillä.
- Sano: "Löydän eron ___" ja ota pari. Tulevilla vuoroilla useampia kortteja on kuvapuoli ylöspäin ja voit ottaa mitkä tahansa parit, joilla on sama ero.
  - Jos sanot "Löydän eron 3", voit ottaa 5 ja 8 sekä 5 ja 2.
- Jokeri voi olla mikä tahansa numero — mutta sinun täytyy sanoa, mitä se korvaa.
- Korvaa ottamasi kortit pakasta kuvapuoli ylöspäin olevilla korteilla.
- Käännä yksi uusi kortti kuvapuoli ylöspäin.
- Peli jatkuu myötäpäivään.







Pelin lopetus:

- Pidä keräämäsi kortit. Eniten kortteja lopussa omaava pelaaja voittaa!

Muita tapoja pelata:

- Joukkuepeli — pareittain joukkueesi työskentelee yhdessä korttien keräämiseksi.
  - Yksi henkilö on "Tarkkailija" — tämä henkilö sanoo "Löydän eron ___."
  - Toinen henkilö on "Etsijä" — tämä henkilö löytää ja kerää kaikki parit, joilla on tämä ero.
  - Joukkue, jolla on eniten kortteja lopussa, voittaa!
- Aloittelijatason peliä varten pelaa korteilla 1–7, plus jokerit.
- Suuremman haasteen saamiseksi pelaa korteilla 1–13, plus jokerit.

Matematiikasta puhuminen:

- Mikä on ero näiden kahden kortin välillä?
- Löydän eron 2. Mitkä kaksi korttia luulet minun näkevän?
- Löydän eron 3. Ero 5:n ja 2:n välillä on 3.

Taistelu (Yhteen- ja vähennyslasku)

Taidot: Yhteen- ja vähennyslasku
Pelaajat: 2+

Yhteen- ja Vähennyslasku

(FI)

Pelin tavoite:

Laske yhteen, vähennä ja vertaile määriä kerätäksesi eniten kortteja.

Mitä tarvitset:

- **Alusta:** ei alustaa
- **Korttipakka:** käytä vain kortteja 1–10, ei jokereita.

Valmistelu:

- Sekoita pakka ja anna jokaiselle pelaajalle yhtä suuri nippu.
- Pelaajat pitävät korttinsa nipussa kuvapuoli alaspäin.





Näin pelataan:

- **Yhteenlaskutaistelu**—Jokainen pelaaja kääntää kaksi korttia ja laskee ne yhteen. Suurimman summan omaava pelaaja voittaa ja saa kaikki neljä korttia.
- **Vähennyslaskutaistelu**—Jokainen pelaaja kääntää kaksi korttia. Vähennä pienempi numero suuremmasta. Pienimmän eron omaava pelaaja voittaa ja saa kaikki neljä korttia.

Muita tapoja pelata:

- Aloittelijatason peliä varten pelaa korteilla 1–5.
- Suuremman haasteen saamiseksi käytä koko pakkaa.
- **Valitse taistelusi**—Ennen kääntämistä yksi pelaaja huutaa “Suurempi voittaa!” tai “Pienempi voittaa!” Sitten jokainen pelaaja kääntää kaksi korttia ja valitsee joko lisätä tai vähentää parhaan kokonaissumman saamiseksi. Tason nostamiseksi käännä kolme korttia ja valitse parhaat kaksi.

Matematiikasta puhuminen:

- Mikä on ero 9:n ja 5:n välillä?
- 1 plus 9 on 10. Ja 4 plus 8 on 12. 12 on suurempi kuin 10, joten voitat sen kierroksen!

Οδηγίες παιχνιδιού — Σετ αριθμητικής αίσθησης

Αριθμός παικτών: 1+
Δεξιότητα: Μαθηματική στρατηγική και ευχέρεια

(EL)

Παιχνίδια μέτρησης και ποσότητας:

Σκουπίδια - Αριθμητική ακολουθία και σταθερή σειρά αριθμών

Πάνω, Κάτω, Τζόκερ - Αριθμητική ακολουθία και μέτρηση προς τα εμπρός

Αριθμητικός Ντετέκτιβ - Αριθμητική ακολουθία

Το τελευταίο μπισκότο - Αντίστροφη μέτρηση

Αποκάλυψη του Υφάλου - Μέτρηση προς τα εμπρός και σταθερή σειρά αριθμών

Μάχη - Σύγκριση ποσοτήτων

Παιχνίδια πρόσθεσης και αφαίρεσης:

Φίλοι Δεκάδες - Πρόσθεση: Συμπληρώματα του δέκα

Θησαυρός Πειρατή - Πρόσθεση: Συμπληρώματα του δέκα

Ψάρι + Ψάρι - Πρόσθεση: Διπλάσια

Τύχη 11 - Πρόσθεση: Πολλαπλοί προσθετέοι έως 11

Βρες τη Διαφορά - Αφαίρεση

Μάχη - Πρόσθεση και αφαίρεση

Τι περιλαμβάνεται:



1 τράπουλα 54 καρτών
(συμπεριλαμβανομένων 2 τζόκερ)

4 ειδικές κάρτες



κάρτα Ζεύγη Δεκάδων



κάρτα Τρώκτης Μπισκότων



κάρτα Δύτης

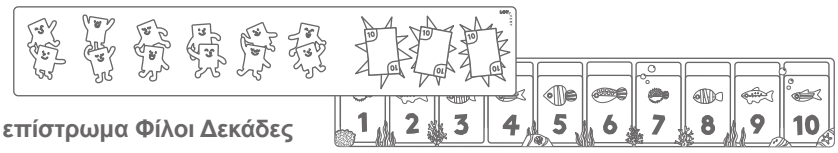


κάρτα Καλάμι Ψαρέματος



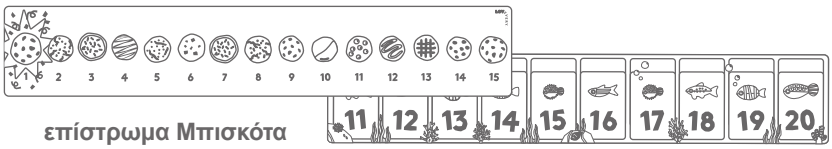
5 κάρτες Τελεστών

3 αναστρέψιμες πλακέτες παιχνιδιού



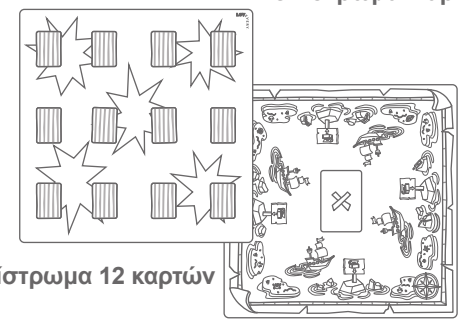
επίστρωμα Φίλοι Δεκάδες

επίστρωμα Ψάρια 1–10



επίστρωμα Μπισκότα

επίστρωμα Ψάρια 11–20



επίστρωμα 12 καρτών

επίστρωμα Πειρατής

Σκουπίδια

Δεξιότητες: Αριθμητική ακολουθία και σταθερή σειρά αριθμών
Παίκτες: 1–3

Καταμέτρηση και ποσότητα

Στόχος παιχνιδιού:

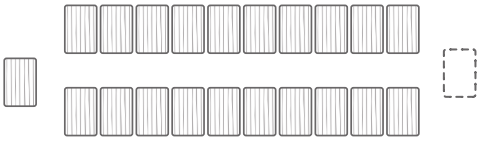
Γίνε ο πρώτος παίκτης που θα τακτοποιήσει ένα πλήρες σετ καρτών σε αριθμητική σειρά από το 1 έως το 10.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–10. Αφαίρεσε τις κάρτες 11, 12, 13 και τα τζόκερ.

Προετοιμασία:

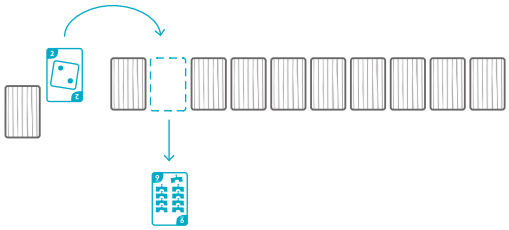
- Ανακάτεψε την τράπουλα. Κάθε παίκτης τοποθετεί δέκα κάρτες με την εικόνα προς τα κάτω σε μια σειρά από αριστερά προς τα δεξιά. Αυτή η σειρά αντιπροσωπεύει τις θέσεις 1 έως 10.
- Τοποθέτησε τις υπόλοιπες κάρτες σε μια στοίβα ανάληψης. Η άλλη πλευρά είναι η στοίβα σκουπιδιών σου.

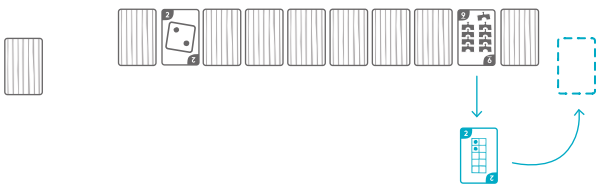


Πώς παίζεται:

Ο πιο κοντός παίκτης πηγαίνει πρώτος.

- Τράβα μια κάρτα από την τράπουλα.
- **Αν ο αριθμός στην κάρτα αντιστοιχεί σε μια ανοιχτή θέση στη σειρά σου,** αντικατέστησε την κάρτα με εικόνα προς τα κάτω σε αυτή τη θέση με την κάρτα σου. Για παράδειγμα, ο αριθμός 2 ανήκει στη 2η θέση. **Σημείωση:** ανοιχτή θέση είναι κάθε θέση με κάρτα με εικόνα προς τα κάτω.
- **Αν η κάρτα που αφαίρεσες αντιστοιχεί σε ανοιχτή θέση,** επανέλαβε τα παραπάνω βήματα. Συνέχισε όσο οι κάρτες εξακολουθούν να ταιριάζουν σε ανοιχτές θέσεις.
- **Αν τραβήξεις μια κάρτα — ή αναποδογυρίσεις μια από τη σειρά σου κατά τη διάρκεια της σειράς σου — που δεν ταιριάζει σε καμία ανοιχτή θέση, είναι σκουπίδι!** Τοποθέτησέ το με εικόνα προς τα πάνω στην κορυφή της στοίβας σκουπιδιών.
- Αυτό τελειώνει τη σειρά σου.
- Στις μελλοντικές σειρές, οι παίκτες μπορούν να τραβούν από την τράπουλα ή να πάρουν την κορυφαία κάρτα από τη στοίβα σκουπιδιών.





Μαθηματική συζήτηση:

- Ποιοι αριθμοί λείπουν από τη σειρά σου;
- Έχω τρεις κάρτες αναποδογυρισμένες στη σειρά — 4, 5, 6!
- Ποιος αριθμός σου λείπει μεταξύ 6 και 8;

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Για πιο εισαγωγικό επίπεδο, παίξε μόνο με κάρτες 1–5.
- Για επιπλέον πρόκληση, παίξε μια εκτεταμένη έκδοση με πολλούς γύρους, εξαλείφοντας μία θέση ανά γύρο. Ανακάτεψε και μοίρασε ξανά. Ο νικητής του τελευταίου γύρου πηγαίνει πρώτος. Κάθε παίκτης παίζει με μία θέση λιγότερη. Για παράδειγμα:
  - Κέρδισες μια φορά; Παίζεις με θέσεις 1–9. Οι δεκάδες είναι πλέον σκουπίδια για σένα.
  - Κέρδισες δύο φορές; Έχεις μόνο θέσεις 1–8. Οι εννιάδες και δεκάδες είναι σκουπίδια.
  - Συνέχισε να παίζεις γύρους μέχρι να μείνει μόνο μία θέση και ένας παίκτης να κερδίσει αναποδογυρίζοντας το 1 στη θέση. Αυτός ο παίκτης κερδίζει ολόκληρο το παιχνίδι!
- Για παιχνίδι ενός παίκτη, ολοκλήρωσε μία αριθμητική σειρά πριν εξαντληθούν οι κάρτες στη στοίβα ανάληψης.

Πάνω, Κάτω, Τζόκερ

Δεξιότητες: Αριθμητική ακολουθία και μέτρηση προς τα εμπρός
Παίκτες: 2+

Καταμέτρηση και ποσότητα

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

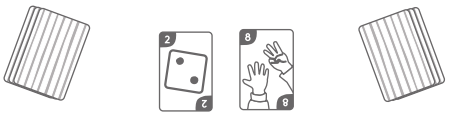
Μέτρα πάνω ή κάτω κατά 1, ή ψάξε για ίδιους αριθμούς για να αναπτύξεις αριθμητική αίσθηση.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–10 και συμπερίλαβε τα τζόκερ.

Προετοιμασία:

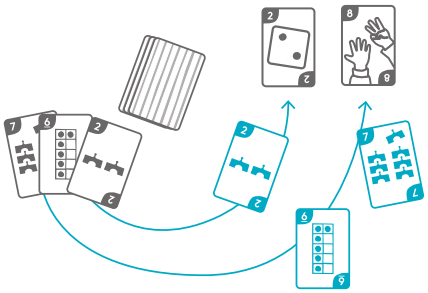
- Ανακάτεψε την τράπουλα και αναποδογύρισε δύο κάρτες με εικόνα προς τα πάνω — αυτές είναι οι στοίβες παιχνιδιού σου.
- Μοίρασε ίσο αριθμό καρτών με εικόνα προς τα κάτω σε κάθε παίκτη. Αυτές είναι οι ατομικές τράπουλες.
- Κάθε παίκτης τραβά τρεις κάρτες από την τράπουλά του στο χέρι του.



Πώς παίζεται:

Αυτός που κερδίζει τον διαγωνισμό αδιάκοπου βλέμματος πηγαίνει πρώτος.

- **Παίξε όσες περισσότερες κάρτες μπορείς σε οποιαδήποτε στοίβα. Μπορείς να παίξεις:**
  - Μια κάρτα με αριθμό 1 μεγαλύτερο από την κορυφαία κάρτα της στοίβας (8 → 9)
  - Μια κάρτα με αριθμό 1 μικρότερο από την κορυφαία κάρτα της στοίβας (8 → 7)
  - Μια κάρτα με τον ίδιο αριθμό με την κορυφαία κάρτα της στοίβας (8 → 8)
  - Ένα 1 πάνω σε ένα 10 και ένα 10 πάνω σε ένα 1.
  - Ένα τζόκερ σε οτιδήποτε. Οτιδήποτε μπορεί επίσης να παιχτεί στο τζόκερ.



- **Όταν δεν μπορείς πλέον να παίξεις**—ή εξαντληθούν οι κάρτες στο χέρι σου — τράβα κάρτες από την τράπουλά σου ώστε να έχεις πάλι τρεις για την επόμενη σειρά σου.
- **Αν δεν μπορείς να παίξεις καθόλου,** αντάλλαξε τις κάρτες σου με τρεις νέες από την κορυφή της τράπουλάς σου και βάλε τις παλιές στον πάτο. Αυτό μετράει ως η σειρά σου.
- **Αν όλοι είναι μπλοκαρισμένοι,** συμφωνήστε σε ανταλλαγή — ανακατέψτε και τις δύο στοίβες παιχνιδιού μαζί και αναποδογυρίστε δύο νέες αρχικές κάρτες.

Τέλος παιχνιδιού:

Ο πρώτος παίκτης που παίξει όλες τις κάρτες από την προσωπική του τράπουλα κερδίζει.

Μαθηματική συζήτηση:

- Έχεις κάρτα με αριθμό 1 μεγαλύτερο από την κορυφαία κάρτα;
- Πόσο είναι 1 περισσότερο από 3; Πόσο είναι 1 λιγότερο από 8;
- Αυτό είναι 6, οπότε μπορώ να παίξω το 7 μου. Το 7 είναι 1 περισσότερο από 6.
- Εφόσον αυτός ο αριθμός είναι 5, ποιον αριθμό ελπίζεις να τραβήξεις στη συνέχεια;

Αριθμητικός Ντετέκτιβ

Δεξιότητες: Αριθμητική ακολουθία | Παίκτες: 3–4

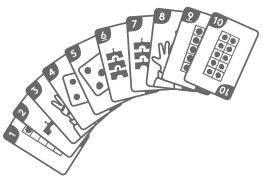
Στόχος παιχνιδιού:

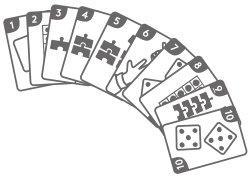
Χρησιμοποίησε τις ικανότητές σου ως ντετέκτιβ για να αποκαλύψεις πρώτος τον μυστικό αριθμό.



Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–10, χωρίς τζόκερ.



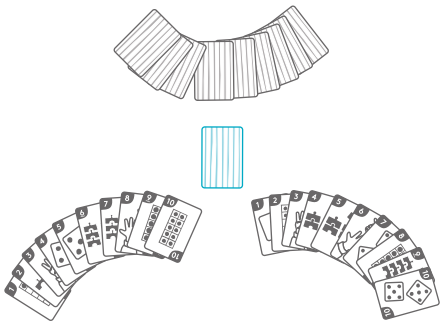


Προετοιμασία:

- Δώσε σε κάθε παίκτη από ένα κάθε αριθμό από 1 έως 10.
- Παίξε με τις κάρτες με εικόνα προς τα πάνω.

Πώς παίζεται:

- Επίλεξε έναν παίκτη ως Φύλακα Μυστικού. Αυτός επιλέγει κρυφά μια κάρτα από το χέρι του, την τοποθετεί με εικόνα προς τα κάτω στο κέντρο και απλώνει τις υπόλοιπες κάρτες με εικόνα προς τα κάτω για να κρύψει τον ελλείποντα αριθμό.
- Οι υπόλοιποι παίκτες είναι ντετέκτιβ που εναλλάσσονται προσπαθώντας να αποκαλύψουν τον μυστικό αριθμό τοποθετώντας μια κάρτα που νομίζουν ότι ταιριάζει δίπλα στη μυστική κάρτα. Οι ντετέκτιβ κρατούν τις κάρτες τους με εικόνα προς τα πάνω.
- Ο Φύλακας Μυστικού δίνει υπόδειξη μετά από κάθε παιγμένη κάρτα:
  - “Πολύ ψηλά.” Ο αριθμός που μάντεψες είναι πολύ μεγάλος — δοκίμασε μικρότερο.
  - “Πολύ χαμηλά.” Ο αριθμός που μάντεψες είναι πολύ μικρός — δοκίμασε μεγαλύτερο.
  - “Σωστό.” Ο μυστικός αριθμός αποκαλύπτεται.



Τέλος παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας ντετέκτιβ μαντέψει σωστά τον μυστικό αριθμό. Κερδίζει τον γύρο και γίνεται Φύλακας Μυστικού για τον επόμενο γύρο. Συνέχισε μέχρι όλοι να έχουν παίξει ως Φύλακας Μυστικού.

Μαθηματική συζήτηση:

- Ποιοι αριθμοί είναι μεγαλύτεροι από 4 αλλά μικρότεροι από 7;
- Πώς αποφάσισες ποιον αριθμό να δοκιμάσεις;
- Ξέρουμε ότι ο αριθμός είναι μεταξύ 2 και 5. Μπορώ να επιλέξω να μαντέψω 3 ή 4.
- Ποια εικασία θα σου έδινε τις περισσότερες νέες πληροφορίες;

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Για πιο εισαγωγικό επίπεδο, παίξε με κάρτες 1–7, χωρίς τζόκερ.
- Για μεγαλύτερη πρόκληση, χρησιμοποίησε κάρτες 1–13, χωρίς τζόκερ.
- Αφού εξοικειωθείς με το παιχνίδι, δοκίμασε να παίξεις χωρίς κάρτες. Μπορείς να μαντέψεις τον μυστικό αριθμό από 1 έως 20; Από 1 έως 50; Από 1 έως 100;

Συμβουλές για επιτυχία:

- Ενθάρρυνε το παιδί να αποκλείει κάρτες καθώς προχωράει: “Το 5 είναι πολύ ψηλά. Τι θα μπορούσες να κάνεις με όλες τις κάρτες μεγαλύτερες από 5; Ακριβώς, γύρνα τες ανάποδα.”
- Ξεκίνησε διατάσσοντας τις κάρτες από 1 έως 10 για το παιδί. Μετά από μερικούς γύρους, μοίρασέ τες τυχαία και κάλεσε το παιδί να τις τακτοποιήσει.

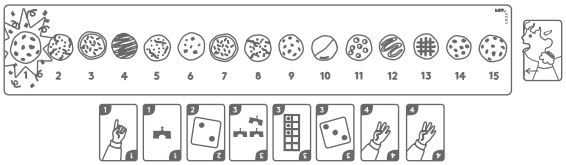
Το τελευταίο μπισκότο

Δεξιότητες: Αντίστροφη μέτρηση
Παίκτες: 2+

Στόχος παιχνιδιού:

Μέτρα αντίστροφα για να είσαι ο τυχερός που τρώει το τελευταίο μπισκότο.

Τι θα χρειαστείς:



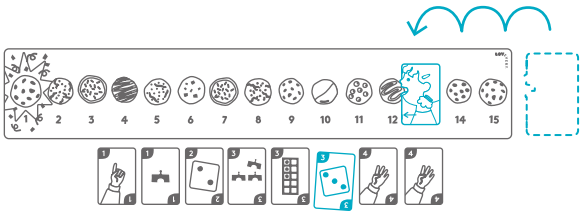
- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε το επίστρωμα Μπισκότα.
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–4, χωρίς τζόκερ.
- **Ειδικές κάρτες:** χρησιμοποίησε την κάρτα Τρώκτης Μπισκότων.

Προετοιμασία:

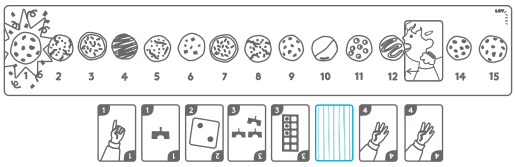
- Ανακάτεψε την τράπουλα και μοίρασε 8 κάρτες με εικόνα προς τα πάνω κάτω από το επίστρωμα.
- Τοποθέτησε τον Τρώκτη Μπισκότων στην ακραία δεξιά πλευρά του επιστρώματος ώστε το βέλος να δείχνει στο 15.

Πώς παίζεται:

Ο πιο πεινασμένος παίκτης πηγαίνει πρώτος.



- Επίλεξε μια αριθμητική κάρτα από τις διαθέσιμες επιλογές με εικόνα προς τα πάνω.
- Μετακίνησε τον Τρώκτη Μπισκότων προς τα αριστερά για να φάει τόσα μπισκότα και μέτρα αντίστροφα καθώς κινείσαι. “15, 14, 13...”
- Αναποδογύρισε την κάρτα που χρησιμοποιήθηκε. Αυτή η κάρτα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.
- Η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη.
- Δεν μπορείς να πάρεις περισσότερα μπισκότα από όσα απομένουν:
  - Αν έχουν απομείνει μόνο δύο μπισκότα, δεν μπορείς να επιλέξεις 3 — δεν υπάρχουν αρκετά μπισκότα.



Τέλος παιχνιδιού:

Ο παίκτης που παίρνει το τελευταίο μπισκότο κερδίζει.

- Αν κανείς δεν μπορεί να πάρει το τελευταίο μπισκότο, είναι ισοπαλία. Μοιραστείτε το τελευταίο μπισκότο!
- Προαιρετικό αποφασιστικό τελευταίο γύρο — αυτός που έφαγε τα περισσότερα μπισκότα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κερδίζει. Προσθέστε τις κάρτες σας.

Μαθηματική συζήτηση:

- Πόσα μπισκότα έχουν απομείνει;
- Αν πάρεις 3, πόσα θα μείνουν; Τι γίνεται αν πάρεις 2 αντί;
- Είμαι στο 3. Μπορώ να παίξω 1 ή 2. Αν παίξω 2, θα πάρω το τελευταίο μπισκότο. 3 μείον 2 είναι 1, δηλαδή 3, 2, 1.
- Πώς μπορείς να σιγουρευτείς ότι εγώ δεν θα πάρω το τελευταίο μπισκότο στην επόμενη σειρά μου;

Συμβουλή για επιτυχία:

Ενθάρρυνε το παιδί να εξασκείται στην αντίστροφη μέτρηση καθώς μετακινεί τον Τρώκτη Μπισκότων. “Αν ξεκινήσουμε από 15 και φάμε 3 μπισκότα, πόσα θα μείνουν; 15...14, 13, 12. Τώρα έχουν μείνει 12 μπισκότα!”

Αποκάλυψη του Υφάλου

Δεξιότητες: Μέτρηση προς τα εμπρός και σταθερή σειρά αριθμών
Παίκτες: 1+

Καταμέτρηση και ποσότητα

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

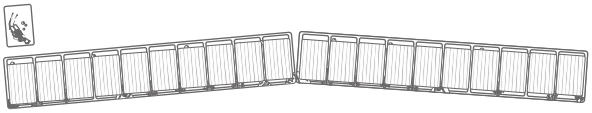
Πρόβλεψε αν θα φωτογραφίσεις περισσότερα κίτρινα ή μπλε ψάρια καθώς μετράς μπροστά και κολυμπάς μέσα από τη γραμμή αριθμών.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε και τα δύο επιστρώματα Ψάρια.
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–5, χωρίς τζόκερ.
- **Ειδικές κάρτες:** χρησιμοποίησε την κάρτα Δύτης.

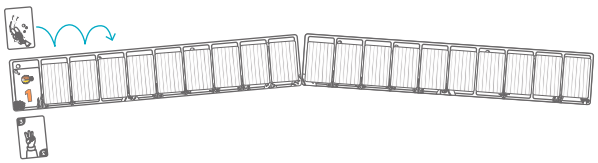
Προετοιμασία:

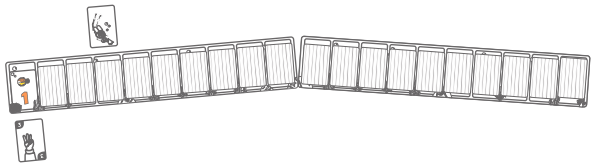
- Τοποθέτησε μια κάρτα με εικόνα προς τα κάτω σε κάθε σημείο κατάδυσης (θέσεις 1–20).
- Τοποθέτησε την κάρτα Δύτης ακριβώς πάνω από το σημείο κατάδυσης 1.
- Κάθε παίκτης κάνει μια πρόβλεψη: *Θα δω περισσότερα μπλε ή κίτρινα ψάρια;*



Πώς παίζεται:

- Αναποδογύρισε την κάρτα στο σημείο κατάδυσης 1 — αυτή σου λέει πόσο μακριά να κολυμπήσεις.
- Μετακίνησε τον Δύτη μπροστά τόσες θέσεις.
- Μέτρα μπροστά από την προηγούμενη θέση σου για να προβλέψεις τον αριθμό στο ταμπλό κάτω από τον Δύτη.
  - Παράδειγμα: “Ξεκίνησα από το 1 και μετακίνησα τον Δύτη 3 θέσεις... 2, 3, 4 — αυτή πρέπει να είναι η 4η θέση!”





- Αναποδογύρισε την κάρτα κάτω από τον Δύτη για να ελέγξεις την πρόβλεψή σου.
  - Αν έχεις δίκιο, μπράβο. Χρησιμοποίησε τη νέα αναποδογυρισμένη κάρτα για να επαναλάβεις τη διαδικασία με τους επόμενους αριθμούς.
  - Αν όχι, έλεγξε τη δουλειά σου και δοκίμασε ξανά.

Τέλος παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο Δύτης κολυμπήσει πέρα από το σημείο κατάδυσης 20. Μέτρησε τα μπλε και κίτρινα ψάρια που αποκάλυψες — τα μπλε είναι ζυγά, τα κίτρινα είναι μονά. Αν η αρχική σου πρόβλεψη ήταν σωστή, κερδίζεις!

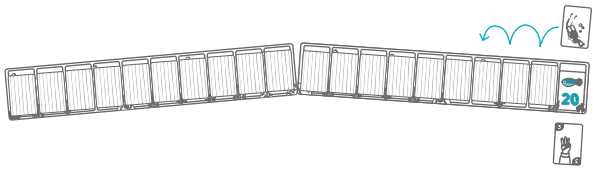
Μαθηματική συζήτηση:

- Ας μετράμε μαζί — 6, 7, 8… τι ακολουθεί;
- Τι χρώμα ψάρι νομίζεις ότι θα έχει αυτή η θέση;
- Ας μετράμε αντίστροφα μαζί — 18, 17, 16… τι ακολουθεί;

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

Αντίστροφη κατάδυση — Αντίστροφη μέτρηση:

- Ξεκίνησε με την κάρτα Δύτης πάνω από το σημείο 20 (αντί πάνω από το σημείο 1). Αναποδογύρισε την κάρτα στο σημείο 20 για να ξεκινήσεις.
- Μετακίνησε τον Δύτη πίσω προς το 1 τον αριθμό θέσεων που υποδεικνύεται στην αναποδογυρισμένη κάρτα σου.
- Πριν αναποδογυρίσεις τη νέα κάρτα, μέτρα αντίστροφα για να προβλέψεις πού θα βρεθείς (π.χ. 20… 19, 18, 17).
- Συνέχισε να παίζεις με τον ίδιο τρόπο μέχρι να κολυμπήσεις πέρα από το σημείο 1, μετά μέτρησε τα ψάρια σου και έλεγξε την πρόβλεψή σου.



Μάχη (Μέτρηση και ποσότητες)

Δεξιότητες: Σύγκριση ποσοτήτων
Παίκτες: 2+

Καταμέτρηση και ποσότητα

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

Σύγκρινε ποσότητες για να μαζέψεις τις περισσότερες κάρτες σε μια μάχη όπου κερδίζει ο μεγαλύτερος αριθμός.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–10, χωρίς τζόκερ.
- **Προαιρετικά:** χρησιμοποίησε τις κάρτες Τελεστή Μικρότερο από και Μεγαλύτερο από για Πρόσθετους τρόπους παιχνιδιού.

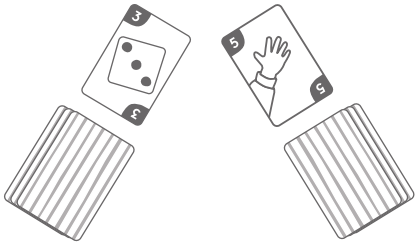


Προετοιμασία:

- Ανακάτεψε την τράπουλα και δώσε σε κάθε παίκτη ίση στοίβα.
- Οι παίκτες κρατούν τις κάρτες τους σε στοίβα με εικόνα προς τα κάτω.

Πώς παίζεται:

- Κάθε παίκτης γυρίζει μια κάρτα.
- Ο παίκτης με τον μεγαλύτερο αριθμό παίρνει όλες τις κάρτες με εικόνα προς τα πάνω και τις τοποθετεί με εικόνα προς τα κάτω στον πάτο της δικής του στοίβας.
- Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες έχουν τον ίδιο μεγαλύτερο αριθμό, γίνεται μάχη:
  - Κάθε παίκτης σε ισοπαλία βάζει μια νέα κάρτα με εικόνα προς τα πάνω.
  - Η νέα κάρτα με εικόνα προς τα πάνω με τον μεγαλύτερο αριθμό κερδίζει όλες τις κάρτες της μάχης.
  - Αν υπάρξει άλλη ισοπαλία, επανέλαβε τη μάχη.

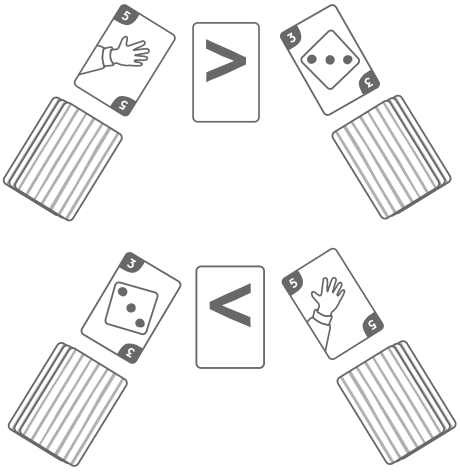


Τέλος παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει όλες τις κάρτες.

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- **Μάχη Μεγαλύτερο από:** τοποθέτησε την κάρτα Μεγαλύτερο από ανάμεσα στις δύο στοίβες. Κάθε παίκτης γυρίζει μια κάρτα. Ο παίκτης με τον μεγαλύτερο αριθμό τακτοποιεί τις τρεις κάρτες στη σωστή σειρά και παίρνει τις δύο αριθμητικές κάρτες.
- **Μάχη Μικρότερο από:** τοποθέτησε την κάρτα Μικρότερο από ανάμεσα στις δύο στοίβες. Ο παίκτης με τον μικρότερο αριθμό τακτοποιεί τις τρεις κάρτες στη σωστή σειρά και παίρνει τις δύο αριθμητικές κάρτες.



Μαθηματική συζήτηση:

- Ποιος αριθμός είναι μεγαλύτερος; Πώς το ξέρεις;
- Κατά πόσο είναι μεγαλύτερος ο αριθμός σου από τον δικό μου;

Φίλοι Δεκάδες

Δεξιότητες: Πρόσθεση: Συμπληρώματα του δέκα
Παίκτες: 1–2

Πρόσθεση και αφαίρεση

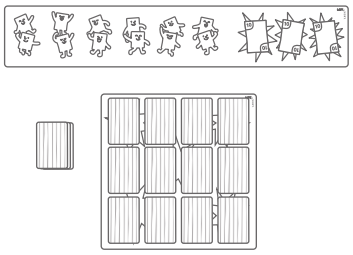
(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

Ένωσε τους Φίλους Δεκάδες πριν πάρουν τον έλεγχο οι δεκάδες.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε το επίστρωμα 12 καρτών και το επίστρωμα Φίλοι Δεκάδες.
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–10 και 2 τζόκερ.
- **Ειδικές κάρτες:** χρησιμοποίησε την κάρτα Ζεύγη Δεκάδων ως αναφορά.



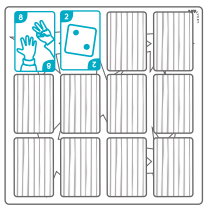
Προετοιμασία:

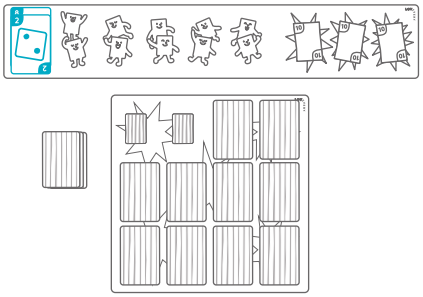
- Ανακάτεψε την τράπουλα και τοποθέτησε μια κάρτα με εικόνα προς τα κάτω σε κάθε θέση του τετράγωνου επιστρώματος.
- Κράτα το υπόλοιπο τράπουλας κοντά ως στοίβα ανάληψης.

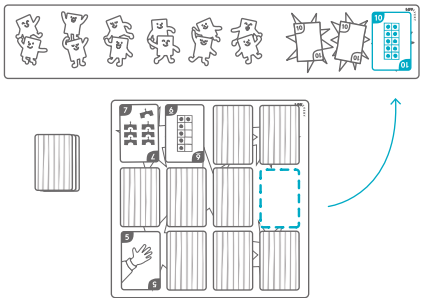
Πώς παίζεται:

Ο νεότερος παίκτης πηγαίνει πρώτος.

- Αναποδογύρισε οποιεσδήποτε δύο κάρτες στο επίστρωμα 12 καρτών.
- **Αν οποιοδήποτε ζεύγος καρτών αθροίζει σε 10, είναι Φίλοι Δεκάδες!** Τοποθέτησε τα ζεύγη Φίλων Δεκάδων σε θέση στο επίστρωμα Φίλοι Δεκάδες. Τα τζόκερ μπορούν να είναι οποιοσδήποτε αριθμός — ανακοίνωσε τον αριθμό πριν κάνεις το ταίριασμα.
- **Δεν υπάρχουν Φίλοι;** Άσε τις κάρτες που αναποδογύρισες με εικόνα προς τα πάνω.
- **Αν αναποδογυρίσεις κάρτα 10,** πηγαίνει στη θέση της στο επίστρωμα.
- Ξαναγέμισε τις κενές θέσεις στο τετράγωνο επίστρωμα με κάρτες με εικόνα προς τα κάτω από την τράπουλα. Άσε τυχόν υπόλοιπες κάρτες με εικόνα προς τα πάνω για τον επόμενο παίκτη. Η σειρά σου τελείωσε.

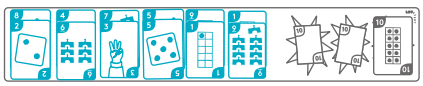






Τέλος παιχνιδιού:

- Βρες έξι Φίλους Δεκάδες πριν γεμίσουν και οι τρεις θέσεις για δεκάδες. Κερδίζεις!



- Αν οι τρεις θέσεις για δεκάδες γεμίσουν πριν βρεις έξι Φίλους Δεκάδες, χάνεις αυτόν τον γύρο. Δοκίμασε ξανά!

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

Για ανταγωνιστική έκδοση, παράλειψε το επίστρωμα Φίλοι Δεκάδες — οι παίκτες κρατούν τα ζεύγη τους. Γίνε ο πρώτος που θα κάνει οκτώ ζεύγη Φίλων Δεκάδων. Κάθε κάρτα 10 μετράει ως ζεύγος.

Μαθηματική συζήτηση:

- Αν έχω 7, τι πρέπει να είναι το τζόκερ για να φτάσουμε στο 10;
- Έχω ζεύγος! Το 2 και το 8 κάνουν 10.
- Κοίτα τους Φίλους Δεκάδες που έχουμε ταιριάξει! 2 και 8, 1 και 9, και 5 και 5.

Θησαυρός Πειρατή

Δεξιότητες: Πρόσθεση: Συμπληρώματα του δέκα
Παίκτες: 2–4 (Ανταγωνιστικό)

Πρόσθεση και αφαίρεση

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

Συσσώρευσε θησαυρούς βρίσκοντας ζεύγη καρτών που αθροίζουν σε 10. Αλλά πρόσεχε τους άλλους πειρατές — μπορούν να κλέψουν τον θησαυρό σου!

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε το επίστρωμα Πειρατής.
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–9, χωρίς τζόκερ.
- **Ειδικές κάρτες:** χρησιμοποίησε την κάρτα Ζεύγη Δεκάδων ως αναφορά.

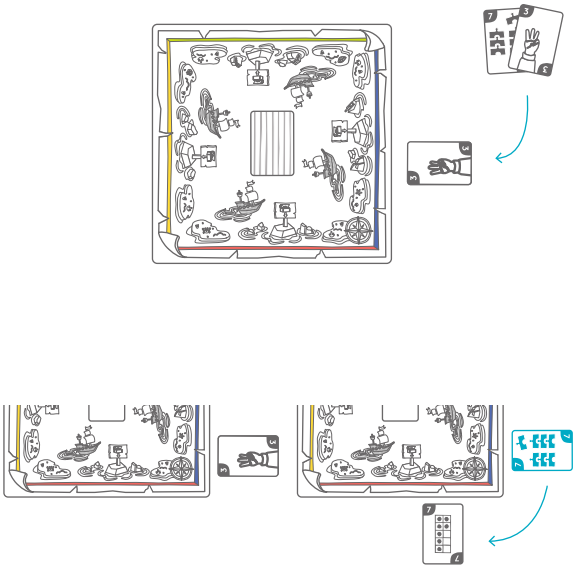
Προετοιμασία:

- Ανακάτεψε και μοίρασε τρεις κάρτες με εικόνα προς τα πάνω σε κάθε πειρατή. Αυτό είναι το χέρι σου.
- Τοποθέτησε το υπόλοιπο τράπουλας σε στοίβα στο κέντρο του επιστρώματος Πειρατής — αυτός είναι ο ανοιχτός ωκεανός όπου οι πειρατές ψάχνουν θησαυρούς.
- Επίλεξε την επικράτειά σου: πράσινη, μπλε, ροζ ή κίτρινη. Εδώ θα αποθηκεύεις τον θησαυρό σου.

Πώς παίζεται:

Αυτός που έχει τις περισσότερες τσέπες στα ρούχα πηγαίνει πρώτος.

- Τράβα δύο νέες κάρτες και πρόσθεσέ τες στο χέρι σου.
- Αποθήκευσε και κλέψε αν μπορείς:
  - **Αποθήκευσε** ένα Στριφτάρι Θησαυρού παίζοντας οποιεσδήποτε δύο κάρτες από το χέρι σου που αθροίζουν σε 10. Στοίβαξε αυτές τις δύο κάρτες στην επικράτειά σου ώστε μόνο η κορυφαία κάρτα να είναι ορατή στους άλλους παίκτες.
  - **Κλέψε** ένα Στριφτάρι Θησαυρού παίζοντας μια κάρτα από το χέρι σου που κάνει 10 με την κορυφαία κάρτα του στριφταριού ενός άλλου παίκτη.
    - Παράδειγμα: Αν το στριφτάρι ενός άλλου παίκτη έχει 3 στην κορυφή, χρησιμοποίησε 7 από το χέρι σου για να το κλέψεις.
    - Τώρα είναι δικό σου! Τοποθέτησε ολόκληρη τη στοίβα στην επικράτειά σου με το 7 στην κορυφή.
  - **Σημειώσεις:**
    - Δεν μπορείς να κλέψεις τον δικό σου θησαυρό (δεν επιτρέπεται να παίξεις μια μόνο κάρτα από το χέρι σου στο υπάρχον στριφτάρι σου).



Τέλος παιχνιδιού:

Συνέχισε να παίζεις μέχρι η στοίβα ανάληψης να εξαντληθεί και κανένας πειρατής να μην μπορεί να κάνει νέα κίνηση. Ο πειρατής με τα περισσότερα στριφτάρια θησαυρού στο τέλος κερδίζει. Αρρρ!

Μαθηματική συζήτηση:

- Τι κάνει 10 με αυτή την κάρτα;
- Ποιος έχει θησαυρό που μπορείς να κλέψεις; Πώς το ξέρεις;
- Ποιους αριθμούς ψάχνεις;
- Με πόσους τρόπους έχουμε φτάσει στο 10 μέχρι τώρα;

Ψάρι + Ψάρι

Δεξιότητες: Πρόσθεση: Διπλάσια
Παίκτες: 1+ (Μόνος, Συνεργατικό, Ανταγωνιστικό)

Πρόσθεση και αφαίρεση

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

Ψάρεψε όσα περισσότερα ψάρια μπορείς πριν αδειάσει η λίμνη εξασκώντας διπλάσια και σχεδόν-διπλάσια.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε και τα δύο επιστρώματα Ψάρια (1–20).
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–10, αφαίρεσε ένα από τα δέκα, χωρίς τζόκερ.
- **Ειδικές κάρτες:** χρησιμοποίησε την κάρτα Καλάμι Ψαρέματος.

Προετοιμασία:

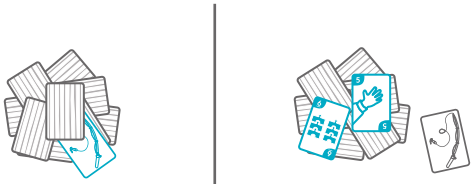
- Ανακάτεψε και τοποθέτησε τις κάρτες σε μια χαλαρή “λίμνη” — μια ελαφρά επικαλυπτόμενη στοίβα από όπου οι παίκτες “ψαρεύουν” αριθμούς.
- Απλώστε τα επιστρώματα Ψάρια για να παρακολουθείτε τις συλλήψεις.



Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που μπορεί να μετρήσει από 1 έως 10 πιο γρήγορα πηγαίνει πρώτος.

- Χρησιμοποίησε την κάρτα καλάμι ψαρέματος για να μαζέψεις και να αναποδογυρίσεις κάρτες, μετά ψάξε για σύλληψη.
- Πιάσε ένα ψάρι ζευγαρώνοντάς το με δύο κάρτες με εικόνα προς τα πάνω για να σχηματίσεις:
  - Διπλάσια (όπως 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Σχεδόν-διπλάσια (όπως 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Η πρώτη κάρτα 1 που πιάστηκε είναι το «Μοναχικό Ψαράκι» — μπορεί να τοποθετηθεί μόνο του στη θέση 1. Μετά, όλα τα άλλα 1 ακολουθούν τους κανονικούς κανόνες ζευγαρώματος.
- Αν πετύχεις σύλληψη, τοποθέτησε το ζεύγος στη θέση της γραμμής αριθμών που αντιστοιχεί στο άθροισμά σου.
  - Παράδειγμα: 5 + 6 = 11 είναι σχεδόν-διπλάσιο, οπότε θα τοποθετούσες τις κάρτες στη θέση 11.
- Αν μια θέση στη γραμμή αριθμών είναι ήδη κατειλημμένη, τα ψάρια παραμένουν στη λίμνη.
- Αν δεν μπορείς να κάνεις ταίριασμα, άσε τις αναποδογυρισμένες κάρτες με εικόνα προς τα πάνω για μελλοντικές σειρές.





Τέλος παιχνιδιού:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν γεμίσουν και οι 20 αριθμητικές θέσεις.

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

Για ανταγωνιστική έκδοση, κάθε παίκτης ή ομάδα έχει τη δική της πλευρά της γραμμής αριθμών — αυτός που τοποθετεί τα περισσότερα ψάρια κερδίζει!

Μαθηματική συζήτηση:

- Είναι αυτό διπλάσιο ή σχεδόν-διπλάσιο;
- Πόσο είναι 4 + 4; Πόσο είναι 4 + 5;
- Πώς ξέρεις ότι είναι σχεδόν-διπλάσιο;
- Ποιον αριθμό ελπίζεις να ψαρέψεις στη συνέχεια;

Συμβουλές για επιτυχία:

- Τα διπλάσια είναι μαθηματικά δεδομένα που προσθέτουν έναν αριθμό στον εαυτό του, όπως 5 + 5 = 10. Μπορούν επίσης να μας βοηθήσουν να λύσουμε «σχεδόν-διπλάσια» (γνωστά και ως γείτονες) όπως 5 + 6 ή 5 + 4, σκεφτόμενοι τα ως «μόνο ένα περισσότερο» ή «μόνο ένα λιγότερο».
- Αν το παιδί μόλις μαθαίνει τα διπλάσια, ξεκίνα ψαρεύοντας πρώτα μόνο τα διπλάσια. Αυτό θα γεμίσει όλες τις ζυγές θέσεις στο ταμπλό. Σταδιακά εισήγαγε τα σχεδόν-διπλάσια. «Τώρα ας γεμίσουμε τις μονές θέσεις με σχεδόν-διπλάσια.» Τελικά μπορείτε να ψάχνετε και τα δύο ταυτόχρονα.

Τύχη 11

Δεξιότητες: Πρόσθεση: Πολλαπλοί προσθετέοι έως 11
Παίκτες: 1+ (Μόνος ή Ανταγωνιστικό)

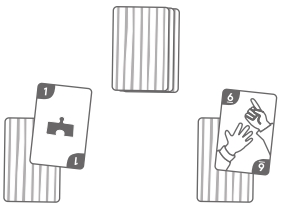
Πρόσθεση και αφαίρεση

Στόχος παιχνιδιού:

Πρόσθεσε πολλούς αριθμούς μαζί για να πλησιάσεις όσο το δυνατόν πιο κοντά στο 11 χωρίς να το ξεπεράσεις. Θα σταματήσεις ή θα πάρεις άλλη μια κάρτα;

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–6, χωρίς τζόκερ.



Προετοιμασία:

- Ανακάτεψε και μοίρασε δύο κάρτες σε κάθε παίκτη:
  - Μια κάρτα με εικόνα προς τα κάτω — κράτα την κρυμμένη!
  - Μια κάρτα με εικόνα προς τα πάνω — όλοι μπορούν να τη δουν.
- Τοποθέτησε τις υπόλοιπες σε στοίβα ανάληψης στο κέντρο.

Πώς παίζεται:

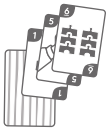
- Κοίτα την κρυμμένη κάρτα σου για να βρεις το άθροισμα των δύο καρτών σου.
- Αποφάσισε αν θέλεις να πάρεις άλλη κάρτα (“πάρε”) για να πλησιάσεις στο 11, ή όχι (“μείνε”) για να αποφύγεις να ξεπεράσεις το 11 (“σκάσιμο”).
  - **Πάρε**—τράβα μια ακόμα κάρτα και πρόσθεσέ την στο σύνολό σου. Πάρε όσες φορές θέλεις μέχρι να αποφασίσεις να μείνεις.



  - **Μείνε**—κράτα το σύνολό σου και περίμενε να τελειώσει ο γύρος.



  - **Σκάσιμο**—το σύνολό σου είναι μεγαλύτερο από 11. Είσαι εκτός αυτού του γύρου.



Τέλος παιχνιδιού:

- Μόλις τελειώσει ο γύρος, οι παίκτες που δεν έσκασαν αναποδογυρίζουν τις μυστικές κάρτες τους και συγκρίνουν τα σύνολα.
- Αυτός που είναι πιο κοντά στο 11 κερδίζει!

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Όχι-Τόσο-Μυστική Κάρτα — μοίρασε και τις δύο κάρτες με εικόνα προς τα πάνω.
- Φιλικό Σκάσιμο — αν ένας παίκτης σκάσει, μπορεί να απορρίψει την τελευταία κάρτα και να συνεχίσει να παίζει.
- 21 — παίξε με όλες τις κάρτες και πρόσθεσε μέχρι το 21.

Μαθηματική συζήτηση:

- Ποιο είναι το σύνολό σου τώρα;
- Αν τραβήξεις 3, το άθροισμά σου θα είναι μεγαλύτερο από 11;
- Κοίτα τα σύνολά μας. Έχω 3 συν 2 συν 4. Πόσο κοντά ήμουν σε άθροισμα 11;

Συμβουλές για επιτυχία:

Όταν αποφασίζεις αν θα πάρεις ή θα μείνεις, σκέψου τις πιθανότητές σου βάσει του συνόλου.

- 1 έως 7 — πάρε ελεύθερα, ο κίνδυνος να ξεπεράσεις το 11 είναι χαμηλός.
- 8 — αν πάρεις, μπορεί να ξεπεράσεις το 11. Οι πιθανότητες είναι περίπου μισά-μισά — σαν να πετάς κέρμα.
- 9 — μείνε, καθώς ο κίνδυνος σκασίματος είναι πολύ υψηλός. Αλλά η επιλογή είναι πάντα δική σου.

Βρες τη Διαφορά

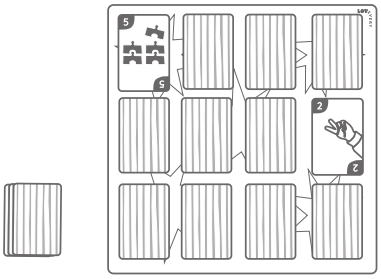
Δεξιότητες: Αφαίρεση
Παίκτες: 2+ (Άτομα ή Ομάδες)

Στόχος παιχνιδιού:

Βρες τη διαφορά μεταξύ αριθμών για να μαζέψεις τις κάρτες.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** χρησιμοποίησε το επίστρωμα 12 καρτών.
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε κάρτες 1–10, συμπεριλαμβανομένων τζόκερ.



Προετοιμασία:

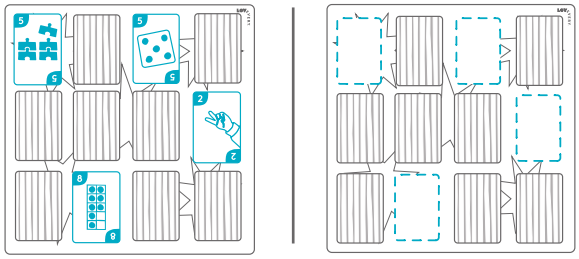
- Ανακάτεψε την τράπουλα, μετά απλώστε 12 κάρτες με εικόνα προς τα κάτω στο επίστρωμα 12 καρτών.
- Αναποδογύρισε οποιεσδήποτε δύο κάρτες με εικόνα προς τα πάνω.

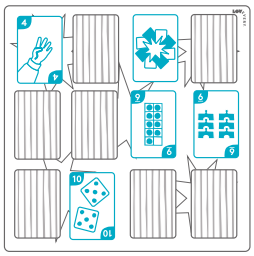
Πώς παίζεται:

Ο παίκτης που κάνει τον πιο αστείο ήχο πηγαίνει πρώτος.



- Εντόπισε τη διαφορά μεταξύ των δύο καρτών με εικόνα προς τα πάνω.
- Πες: «Βρήκα διαφορά ___» και πάρε το ζεύγος. Στις μελλοντικές σειρές θα υπάρχουν περισσότερες κάρτες με εικόνα προς τα πάνω και μπορείς να πάρεις οποιαδήποτε ζεύγη με την ίδια διαφορά.
  - Αν πεις «Βρήκα διαφορά 3», μπορείς να πάρεις 5 και 8 και 5 και 2.
- Ένα τζόκερ μπορεί να είναι οποιοσδήποτε αριθμός — αλλά πρέπει να πεις τι αντικαθιστά.
- Αντικατάστησε τις κάρτες που πήρες με κάρτες με εικόνα προς τα πάνω από την τράπουλα.
- Αναποδογύρισε μια νέα κάρτα με εικόνα προς τα πάνω.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.





Τέλος παιχνιδιού:

- Κράτα τις κάρτες που μαζεύεις. Ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες στο τέλος κερδίζει!



Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Παιχνίδι ομάδας — σε ζεύγη, η ομάδα σου δουλεύει μαζί για να μαζέψει κάρτες.
  - Ένα άτομο είναι ο «Παρατηρητής» — αυτό το άτομο λέει «Βρήκα διαφορά ___.»
  - Το άλλο άτομο είναι ο «Αναζητητής» — αυτό το άτομο βρίσκει και μαζεύει οποιαδήποτε ζεύγη με αυτή τη διαφορά.
  - Η ομάδα με τις περισσότερες κάρτες στο τέλος κερδίζει!
- Για πιο εισαγωγικό επίπεδο, παίξε με κάρτες 1–7, συν τζόκερ.
- Για μεγαλύτερη πρόκληση, παίξε με κάρτες 1–13, συν τζόκερ.

Μαθηματική συζήτηση:

- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ αυτών των δύο καρτών;
- Βρήκα διαφορά 2. Ποιες δύο κάρτες νομίζεις ότι βλέπω;
- Βρήκα διαφορά 3. Η διαφορά μεταξύ 5 και 2 είναι 3.

Μάχη (Πρόσθεση και αφαίρεση)

Δεξιότητες: Πρόσθεση και αφαίρεση
Παίκτες: 2+

Πρόσθεση και αφαίρεση

(EL)

Στόχος παιχνιδιού:

Πρόσθεσε, αφαίρεσε και σύγκρινε ποσότητες για να μαζέψεις τις περισσότερες κάρτες.

Τι θα χρειαστείς:

- **Επίστρωμα:** δεν χρειάζεται
- **Τράπουλα:** χρησιμοποίησε μόνο κάρτες 1–10, χωρίς τζόκερ.





Προετοιμασία:

- Ανακάτεψε την τράπουλα και δώσε σε κάθε παίκτη ίση στοίβα.
- Οι παίκτες κρατούν τις κάρτες τους σε στοίβα με εικόνα προς τα κάτω.

Πώς παίζεται:

- **Μάχη Πρόσθεσης**—Κάθε παίκτης γυρίζει δύο κάρτες και τις προσθέτει. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο άθροισμα κερδίζει και παίρνει και τις τέσσερις κάρτες.
- **Μάχη Αφαίρεσης**—Κάθε παίκτης γυρίζει δύο κάρτες. Αφαίρεσε τον μικρότερο αριθμό από τον μεγαλύτερο. Ο παίκτης με τη μικρότερη διαφορά κερδίζει και παίρνει και τις τέσσερις κάρτες.

Πρόσθετοι τρόποι παιχνιδιού:

- Για πιο εισαγωγικό επίπεδο, παίξε με κάρτες 1–5.
- Για μεγαλύτερη πρόκληση, χρησιμοποίησε ολόκληρη την τράπουλα.
- **Επίλεξε τη Μάχη σου**—Πριν γυρίσουν, ένας παίκτης φωνάζει «Κερδίζει το μεγαλύτερο!» ή «Κερδίζει το μικρότερο!» Μετά κάθε παίκτης γυρίζει δύο κάρτες και επιλέγει να προσθέσει ή να αφαιρέσει για το καλύτερο σύνολο. Για να ανεβάσεις το επίπεδο, γύρνα τρεις κάρτες και επίλεξε τις καλύτερες δύο.

Μαθηματική συζήτηση:

- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ 9 και 5;
- 1 συν 9 είναι 10. Και 4 συν 8 είναι 12. Το 12 είναι μεγαλύτερο από το 10, άρα κερδίζεις αυτόν τον γύρο!

Spillinstruksjoner — Tallforståelse spillsett

Antall spillere: 1+
Ferdighet: Matematisk strategi og tallflyt

(NO)

Telle- og mengdespill:

Søppel - Tallrekkefølge og stabil talorden

Opp, ned, joker - Tallrekkefølge og telling fremover

Talldetektiv - Tallrekkefølge

Den siste småkaken - Nedtelling

Revealering av revet - Telling fremover og stabil talorden

Kamp - Sammenligning av mengder

Additions- og subtraksjonssspill:

Tiervenner - Addisjon: Supplement til ti

Piratens skatt - Addisjon: Supplement til ti

Fisk + Fisk - Addisjon: Doble tall

Flaks 11 - Addisjon: Flere ledd til 11

Finn forskjellen - Subtraksjon

Kamp - Addisjon og subtraksjon

Hva er inkludert:



1 kortstokk med 54 kort
(inkludert 2 jokere)

4 spesialkort



Tiervenner-parkort



Småkakespiser-kort



Dykkerkort

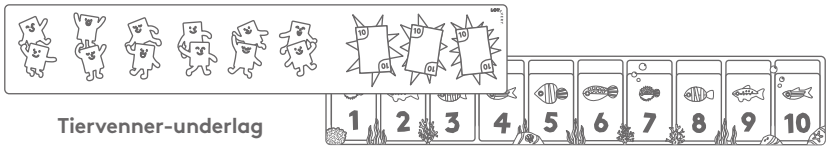


Fiskestangkort



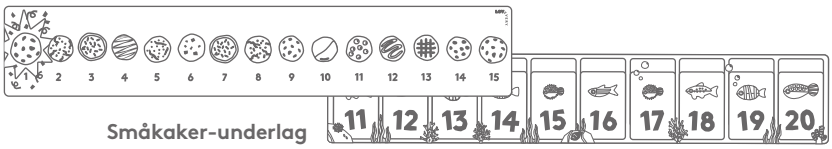
5 Operatorkort

3 vendbare spillebrett



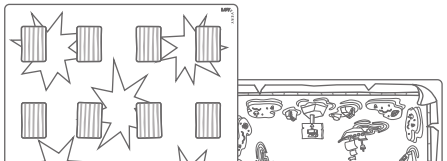
Tiervenner-underlag

Fisk 1–10 underlag

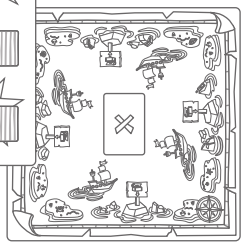


Småkaker-underlag

Fisk 11–20 underlag



12-kort underlag



Pirat-underlag

Søppel

Ferdigheter: Tallrekkefølge og stabil talorden
Spillere: 1–3

Spillets mål:

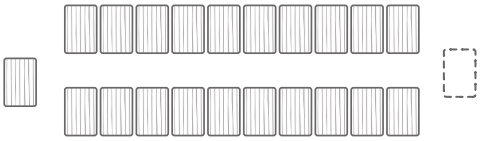
Vær den første spilleren som arrangerer et fullt sett med kort i numerisk rekkefølge fra 1 til 10.

Hva du trenger:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 10. Fjern kortene 11, 12, 13 og jokere.

Forberedelse:

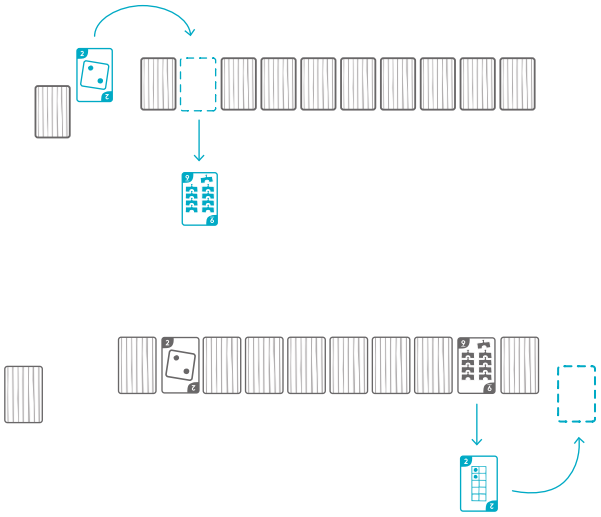
- Bland kortstokken. Hver spiller legger ut ti kort med baksiden opp i en rad fra venstre til høyre foran seg. Denne raden representerer plassene 1 til 10.
- Legg de resterende kortene i en trekkbunke. Den andre siden er søppelbunken din.



Slik spilles det:

Den laveste spilleren går først.

- Trekk et kort fra bunken.
- Hvis tallet på kortet stemmer med en åpen plass i raden din, erstatt kortet med baksiden opp på den plassen med ditt kort. For eksempel hører tallet 2 til 2. plass. Merk: en åpen plass er hvilken som helst plass med et kort med baksiden opp.
- Hvis kortet du fjernet stemmer med en åpen plass, gjenta trinnene ovenfor. Fortsett så lenge kortene passer inn på åpne plasser.
- Hvis du trekker et kort — eller snur et fra raden din under turen din — som ikke passer på noen åpen plass, er det søppel! Legg det med forsiden opp på toppen av søppelbunken.
- Dette avslutter turen din.
- I fremtidige turer kan spillerne trekke fra bunken eller ta det øverste kortet fra søppelbunken.



Matematikkprat:

- Hvilke tall mangler i raden din?
- Jeg har tre kort snudd på rad — 4, 5, 6!
- Hvilket tall mangler du mellom 6 og 8?

Andre måter å spille på:

- For et mer introduksjonsnivå, spill bare med kort fra 1 til 5.
- For en ekstra utfordring, spill en utvidet versjon med flere runder, der du eliminerer én plass per runde. Bland og del ut kortene på nytt. Vinneren av den siste runden går først. Hver spiller spiller med én plass færre. For eksempel:
  - Vunnet én gang? Du spiller med plassene 1–9. Tiere er nå søppel for deg.
  - Vunnet to ganger? Du har bare plassene 1–8. Niere og tiere er søppel.
  - Fortsett å spille runder til det bare er én plass igjen, og en spiller vinner ved å snu en ener på plassen. Den spilleren vinner hele spillet!
- For et enspillerspill, fullfør én tallrekke før du går tom for kort i trekkbunken.

Opp, ned, joker

Ferdigheter: Tallrekkefølge og telling fremover
Spillere: 2+

Telling og Antall

(NO)

Spillets mål:

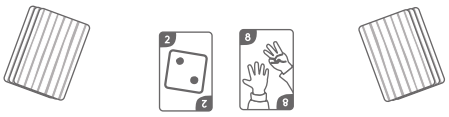
Tell opp eller ned med 1, eller se etter like tall for å bygge tallforståelse.

Hva du trenger:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 10 og inkluder jokere.

Forberedelse:

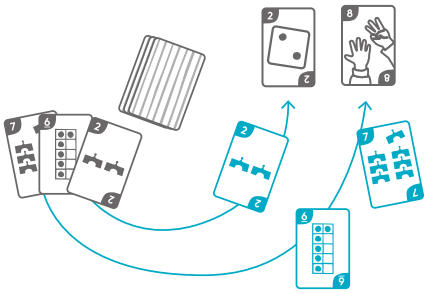
- Bland kortstokken og snu to kort med forsiden opp — dette er spillebunkene dine.
- Del ut like mange kort med baksiden opp til hver spiller. Dette er de individuelle kortstokkene.
- Hver spiller trekker tre kort fra sin kortstokk til hånden.



Slik spilles det:

Den som vinner en stirrekonkurranse går først.

- **Spill så mange kort som mulig på en av bunkene. Du kan spille:**
  - Et kort 1 tall større enn det øverste kortet i bunken (8 → 9)
  - Et kort 1 tall mindre enn det øverste kortet i bunken (8 → 7)
  - Et kort med samme tall som det øverste kortet i bunken (8 → 8)
  - En ener på en tier og en tier på en ener.
  - En joker på hva som helst. Hva som helst kan også spilles på jokeren.



- **Når du ikke kan spille mer**—eller går tom for kort i hånden — trekk kort fra kortstokken din slik at du igjen har tre i hånden til neste tur.
- **Hvis du ikke kan spille i det hele tatt,** bytt kortene dine med tre nye fra toppen av kortstokken din og legg de gamle i bunnen. Dette teller som turen din.
- **Hvis alle er fastlåste,** bli enige om en byttebytte — bland begge spillebunkene sammen og snu to nye startkort.

Spillets slutt:

Den første spilleren som spiller alle kortene fra sin personlige kortstokk vinner.

Matematikkprat:

- Har du et kort med et tall 1 større enn det øverste kortet?
- Hva er 1 mer enn 3? Hva er 1 mindre enn 8?
- Det er en 6, så jeg kan spille min 7. 7 er 1 mer enn 6.
- Siden dette tallet er 5, hvilket tall håper du å trekke neste?

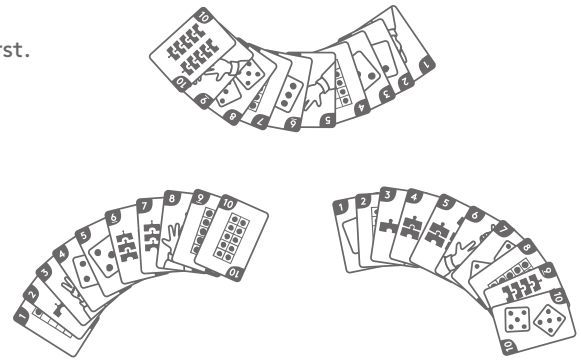
Talldetektiv

Ferdigheter: Tallrekkefølge
Spillere: 3–4

Telling og Antall (NO)

Spillets mål:

Bruk detektivferdighetene dine til å avdekke det hemmelige tallet først.



Hva du trenger:

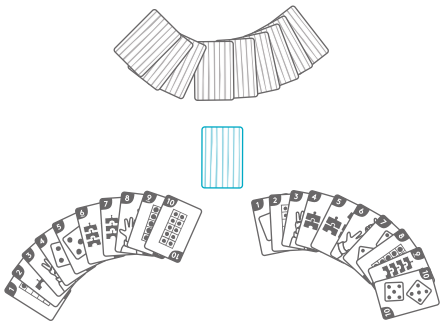
- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 10, ingen jokere.

Forberedelse:

- Gi hver spiller ett av hvert tall fra 1 til 10.
- Spill med kortene med forsiden opp.

Slik spilles det:

- Velg én spiller som Hemmelighetsvokter. De velger hemmelig et tallkort fra hånden sin, legger det med baksiden opp i midten og legger de resterende kortene med baksiden opp for å skjule det manglende tallet.
- De resterende spillerne er detektiver som veksler på å prøve å avdekke det hemmelige tallet ved å plassere et kort de tror kan stemme ved siden av det hemmelige kortet. Detektiver holder kortene sine med forsiden opp.
- Hemmelighetsvokteren gir et hint etter hvert spilte kort:
  - "For høyt." Tallet du gjettet er for høyt — prøv et mindre tall.
  - "For lavt." Tallet du gjettet er for lavt — prøv et større tall.
  - "Riktig." Det hemmelige tallet avsløres.



Spillets slutt:

Spillet slutter når en detektiv gjetter det hemmelige tallet riktig. De vinner runden og blir Hemmelighetsvokter for neste runde. Fortsett til alle har hatt en tur som Hemmelighetsvokter.

Matematikkprat:

- Hvilke tall er større enn 4, men mindre enn 7?
- Hvordan bestemte du deg for hvilket tall du skulle prøve?
- Vi vet at tallet er mellom 2 og 5. Jeg kan velge å gjette 3 eller 4.
- Hvilket gjett ville gi deg mest ny informasjon?

Andre måter å spille på:

- For et mer introduksjonsnivå, spill med kort fra 1 til 7, ingen jokere.
- For en større utfordring, bruk kort fra 1 til 13, ingen jokere.
- Når du er komfortabel med spillet, prøv å spille uten kort. Kan du gjette det hemmelige tallet fra 1 til 20? 1 til 50? 1 til 100?

Tips for suksess:

- Oppmuntre barnet til å eliminere kort underveis: "5 er for høyt. Hva kunne du gjøre med alle kortene større enn 5? Riktig, snu dem opp ned."
- Start med å sortere kortene fra 1 til 10 for barnet. Etter noen runder, del dem ut tilfeldig og inviter barnet til å sortere dem.

Den siste småkaken

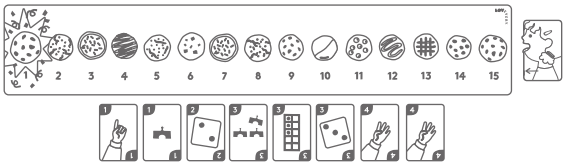
Ferdigheter: Nedtelling
Spillere: 2+

Telling og Antall (NO)

Spillets mål:

Tell bakover for å være den heldige spisereren som spiser den siste småkaken.

Hva du trenger:



- **Underlag:** bruk Småkaker-underlaget.
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 4, ingen jokere.
- **Spesialkort:** bruk Småkakespiser-kortet.

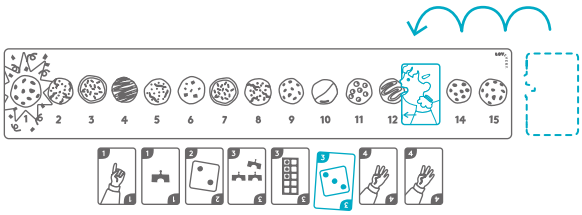
Forberedelse:

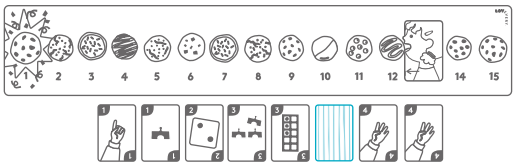
- Bland kortstokken og del ut 8 kort med forsiden opp under underlaget.
- Plasser Småkakespiseren helt til høyre på småkake-underlaget slik at pilen peker på 15.

Slik spilles det:

Den sultneste spilleren går først.

- Velg et tallkort fra de tilgjengelige valgene med forsiden opp.
- Flytt Småkakespiseren til venstre for å spise så mange småkaker og tell bakover mens du beveger deg. "15, 14, 13..."
- Snu det brukte kortet opp ned. Det kortet kan ikke brukes igjen.
- Spillet fortsetter til neste spiller.
- Du kan ikke ta flere småkaker enn det som er igjen:
  - Hvis det bare er to småkaker igjen, kan du ikke velge 3 — det er ikke nok småkaker.





Spillets slutt:

Spilleren som tar den siste småkaken vinner.

- Hvis ingen kan ta den siste småkaken, er det uavgjort. Del den siste småkaken!
- Valgfri tiebreaker — den som spiste flest småkaker under spillet vinner. Legg sammen kortene dine.

Matematikkprat:

- Hvor mange småkaker er det igjen?
- Hvis du tar 3, hvor mange blir det igjen? Hva hvis du tar 2 i stedet?
- Jeg er på 3. Jeg kan spille 1 eller 2. Hvis jeg spiller 2, får jeg den siste småkaken. 3 minus 2 er 1, eller 3, 2, 1.
- Hvordan kan du sørge for at jeg ikke får den siste småkaken på neste tur?

Tips for suksess:

Oppmuntre barnet til å øve på nedtelling mens de beveger Småkakespiseren. "Hvis vi starter med 15 og spiser 3 småkaker, hvor mange er det igjen? 15...14, 13, 12. Nå er det 12 småkaker igjen!"

Revealering av revet

Ferdigheter: Telling fremover og stabil talorden
Spillere: 1+

Telling og Antall

(NO)

Spillets mål:

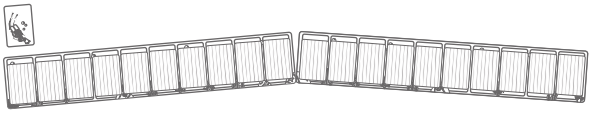
Forutsi om du vil fotografere flest gule eller blå fisker mens du teller fremover og svømmer gjennom tallrekken.

Hva du trenger:

- **Underlag:** bruk begge fiske-underlagene.
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 5, ingen jokere.
- **Spesialkort:** bruk Dykker-kortet.

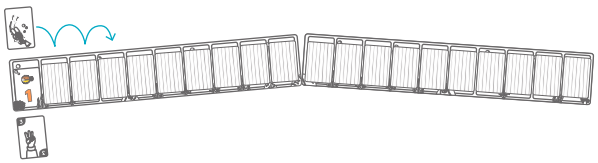
Forberedelse:

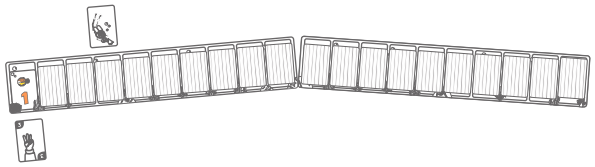
- Plasser ett kort med baksiden opp på hvert dykkersted (plassene 1–20).
- Plasser Dykker-kortet rett over dykkersted 1.
- Hver spiller gir en spådom: Vil jeg se flest blå eller gule fisker?



Slik spilles det:

- Snu kortet på dykkersted 1 — det forteller deg hvor langt du skal svømme.
- Flytt Dykkeren fremover det antallet plasser.
- Tell fremover fra forrige plass for å forutsi tallet på brettet under Dykkeren.
  - Eksempel: "Jeg startet på 1 og flyttet Dykkeren 3 plasser… 2, 3, 4 — dette må være 4. plass!"





- Snu kortet under Dykkeren for å sjekke spådommen din.
  - Hvis du har rett, flott jobbet. Bruk det nye snudde kortet til å gjenta prosessen med de neste tallene.
  - Hvis ikke, sjekk arbeidet ditt og prøv igjen.

Spillets slutt:

Spillet slutter når Dykkeren svømmer forbi dykkersted 20. Tell antall blå og gule fisker du avdekket — blå er partall, gule er oddetall. Hvis den opprinnelige spådommen din var riktig, vinner du!

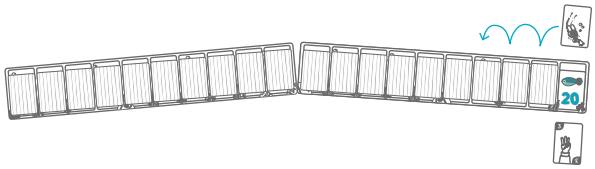
Matematikkprat:

- La oss telle sammen — 6, 7, 8… hva kommer neste?
- Hvilken farge fisk tror du denne plassen vil ha?
- La oss telle bakover sammen — 18, 17, 16… hva kommer neste?

Andre måter å spille på:

Omvendt dykk — Nedtelling:

- Start med Dykker-kortet over plass 20 (i stedet for over plass 1). Snu kortet på dykkersted 20 for å begynne.
- Flytt Dykkeren tilbake mot 1 det antallet plasser som er angitt på det snudde kortet ditt.
- Før du snur det nye kortet, tell bakover for å forutsi hvor du lander (f.eks. 20… 19, 18, 17).
- Fortsett å spille på samme måte til du svømmer forbi plass 1, tell deretter fiskene dine og sjekk spådommen.



Kamp (Telling og mengder)

Ferdigheter: Sammenligning av mengder
Spillere: 2+

Telling og Antall

(NO)

Spillets mål:

Sammenlign mengder for å samle flest kort i en kamp der det største tallet vinner.

Hva du trenger:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 10, ingen jokere.
- **Valgfritt:** bruk Mindre enn og Større enn operatorkortene for Andre måter å spille på.

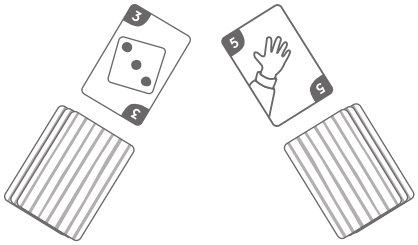


Forberedelse:

- Bland kortstokken og gi hver spiller en lik stabel.
- Spillerne holder kortene sine i en stabel med baksiden opp.

Slik spilles det:

- Hver spiller snur ett kort.
- Spilleren med det høyeste tallet tar alle kortene med forsiden opp og legger dem med baksiden opp i bunnen av sin egen stabel.
- Hvis to eller flere spillere har det samme høyeste tallet, har de en kamp:
  - Hver uavgjort spiller legger et nytt kort med forsiden opp.
  - Det nye kortet med forsiden opp med det høyeste tallet vinner alle kortene i kampen.
  - Hvis det er nok en uavgjort, gjenta kampen.

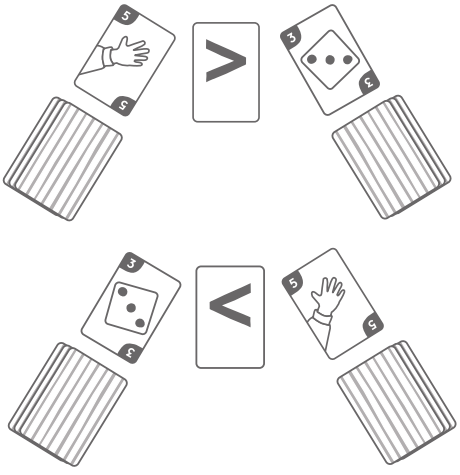


Spillets slutt:

Spillet slutter når én spiller har alle kortene.

Andre måter å spille på:

- **Større enn-kamp:** plasser Større enn-operatorkortet mellom de to bakkside-opp-stablene. Hver spiller snur et kort. Spilleren med det høyeste tallet ordner de tre kortene i riktig rekkefølge og tar de to tallkortene.
- **Mindre enn-kamp:** plasser Mindre enn-operatorkortet mellom de to stablene. Spilleren med det laveste tallet ordner de tre kortene i riktig rekkefølge og tar de to tallkortene.



Matematikkprat:

- Hvilket tall er størst? Hvordan vet du det?
- Hvor mye større er tallet ditt enn mitt?

Tiervenner

Ferdigheter: Addisjon: Supplement til ti
Spillere: 1–2

Addisjon og Subtraksjon

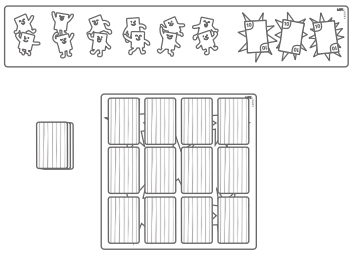
(NO)

Spillets mål:

Forén Tiervennene før tierne tar over.

Hva du trenger:

- **Underlag:** bruk 12-kort underlaget og Tiervenner-underlaget.
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 10 og 2 jokere.
- **Spesialkort:** bruk Tiervenner-parkortet som referanse.



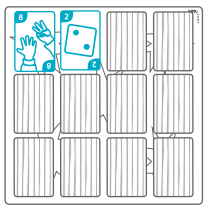
Forberedelse:

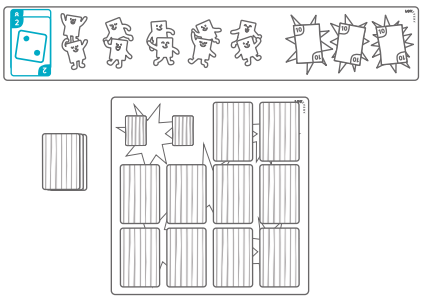
- Bland kortstokken og plasser ett kort med baksiden opp på hver plass på det kvadratiske underlaget.
- Hold resten av kortstokken i nærheten som trekkbunke.

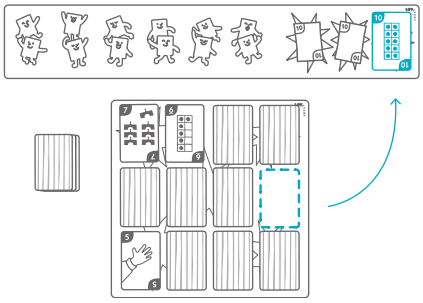
Slik spilles det:

Den yngste spilleren går først.

- Snu to valgfrie kort på 12-kort underlaget.
- **Hvis et par kort legger til 10, er det en Tiervenn!** Plasser Tiervenner-par på en plass på Tiervenner-underlaget. Jokere kan være et hvilket som helst tall — oppgi tallet før du gjør matchingen.
- **Ingen venner?** La kortene du snudde være med forsiden opp.
- **Hvis du snur et 10-kort,** går det til sin plass på underlaget.
- Fyll tomme plasser på det kvadratiske underlaget med kort med baksiden opp fra bunken. La eventuelle gjenværende kort med forsiden opp til neste spiller. Turen din er over.

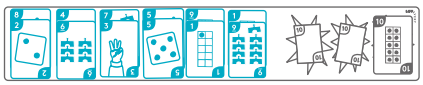






Spillets slutt:

- Finn seks Tiervenner før alle tre plassene for tiere er fylt. Du vinner!



- Hvis de tre plassene for tiere fylles før du finner seks Tiervenner, taper du denne runden. Prøv igjen!

Andre måter å spille på:

For en konkurransepregett versjon, hopp over Tiervenner-underlaget — spillerne beholder parene sine. Vær den første til å lage åtte par med Tiervenner. Hvert 10-kort teller som et par.

Matematikkprat:

- Hvis jeg har en 7, hva bør jokeren være for å nå 10?
- Jeg har et par! 2 og 8 gir 10.
- Se på Tiervennene vi har matchet! 2 og 8, 1 og 9, og 5 og 5.

Piratens skatt

Ferdigheter: Addisjon: Supplement til ti
Spillere: 2–4 (Konkurransepreget)

Addisjon og Subtraksjon

(NO)

Spillets mål:

Samle skatter ved å finne par av kort som legger til 10. Men pass opp for de andre piratene — de kan stjele skatten din!

Hva du trenger:

- **Underlag:** bruk Pirat-underlaget.
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 9, ingen jokere.
- Spesialkort: **bruk Tiervenner-parkortet som referanse.**

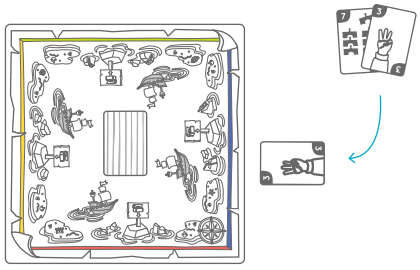
Forberedelse:

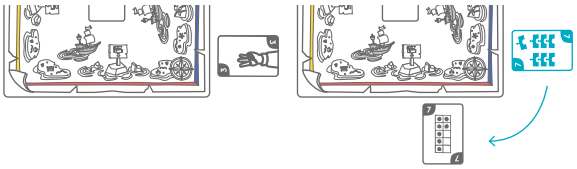
- Bland og del ut tre kort med forsiden opp til hver pirat. Dette er hånden din.
- Legg resten av kortstokken i en bunke i midten av Pirat-underlaget — dette er det åpne havet der piratene leter etter skatter.
- Velg territoriet ditt: grønt, blått, rosa eller gult. Her vil du oppbevare skatten din.

Slik spilles det:

Den som har flest lommer på klærne går først.

- Trekk to nye kort og legg dem til hånden din.
- Oppbevar og stjel hvis du kan:
  - **Oppbevar** en Skattekiste ved å spille to valgfrie kort fra hånden din som legger til 10. Stable disse to kortene i territoriet ditt slik at bare det øverste kortet er synlig for andre spillere.
  - **Stjel** en Skattekiste ved å spille et kort fra hånden din som gir 10 med det øverste kortet på en annen spillers skattekiste.
    - Eksempel: Hvis en annen spillers skattekiste har en 3 øverst, bruk en 7 fra hånden din til å stjele den.
    - Nå er den din! Plasser hele stabelen i territoriet ditt med 7 øverst.
  - **Merknader:**
    - Du kan ikke stjele din egen skatt (du har ikke lov til å spille et enkelt kort fra hånden din på din eksisterende skattekiste).





Spillets slutt:

Fortsett å spille til trekkbunken er tom og ingen pirater kan gjøre et nytt trekk. Piraten med flest skattekister ved spillets slutt vinner. Arrr!

Matematikkprat:

- Hva gir 10 med dette kortet?
- Hvem har en skatt du kan stjele? Hvordan vet du det?
- Hvilke tall leter du etter?
- Hvor mange måter har vi nådd 10 på så langt?

Fisk + Fisk

Ferdigheter: Addisjon: Doble tall
Spillere: 1+ (Solo, Kooperativt, Konkurransepreget)

Spillets mål:

Fang så mange fisker som mulig før dammen er tom mens du øver på doble og nesten-doble tall.

Hva du trenger:

- **Underlag:** bruk begge fiske-underlagene (1–20).
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 10, fjern én av tierne, ingen jokere.
- **Spesialkort:** bruk Fiskestang-kortet.



Forberedelse:

- Bland og plasser kortene i en løs "dam" — en lett overlappende bunke der spillerne "fisker" etter tall.
- Legg ut fiske-underlagene for å holde styr på fangster.

Slik spilles det:

Spilleren som kan telle fra 1 til 10 raskest går først.

- Bruk fiskestang-kortet til å øse opp og snu kort, og let deretter etter en fangst.
- Fang en fisk ved å pare den med to kort med forsiden opp for å danne:
  - Doble (som 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Nesten-doble (som 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Det første fangede 1-kortet er "Den ensomme lille fisken" — det kan plasseres alene på plass 1. Etter det følger alle andre enere de normale paringsreglene.
- Hvis du lykkes med en fangst, plasser paret på plassen på tallrekken som tilsvarer summen din.
  - Eksempel: 5 + 6 = 11 er et nesten-dobbelt tall, så du ville plassere kortene på plass 11.
- Hvis en plass på tallrekken allerede er tatt, forblir fiskene i dammen.
- Hvis du ikke kan lage en match, la de snudde kortene være med forsiden opp til fremtidige turer.





Spillets slutt:

Spillet slutter når alle 20 tallplassene er fylt.

Andre måter å spille på:

For en konkurransepreget versjon har hver spiller eller lag sin egen side av tallrekken — den som plasserer flest fisker vinner!

Matematikkprat:

- Er det et dobbelt eller nesten-dobbelt tall?
- Hva er 4 + 4? Hva er 4 + 5?
- Hvordan vet du at det er et nesten-dobbelt?
- Hvilket tall håper du å fiske neste gang?

Tips for suksess:

- Doble tall er matematiske fakta som legger et tall til seg selv, som 5 + 5 = 10. De kan også hjelpe oss med å løse "nesten-doble" (også kjent som naboer) som 5 + 6 eller 5 + 4, ved å tenke på dem som "bare én mer" eller "bare én mindre".
- Hvis barnet akkurat lærer doble tall, start med å fiske etter alle de doble tallene først. Dette vil fylle alle partallsplassene på brettet. Etter hvert som de blir kjent med konseptet, introduser nesten-doble. "Ok, nå la oss fylle oddetallsplassene med nesten-doble." Til slutt kan dere lete etter begge samtidig.

Flaks 11

Ferdigheter: Addisjon: Flere ledd til 11
Spillere: 1+ (Solo eller Konkurransepreget)

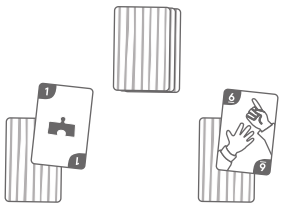
Addisjon og Subtraksjon

Spillets mål:

Legg sammen flere tall for å komme så nært 11 som mulig uten å overskride det. Vil du stoppe eller ta ett kort til?

Hva du trenger:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 6, ingen jokere.



Forberedelse:

- Bland og del ut to kort til hver spiller:
  - Ett kort med baksiden opp — hold det skjult!
  - Ett kort med forsiden opp — alle kan se det.
- Legg resten i en trekkbunke i midten.

Slik spilles det:

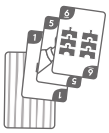
- Se på det skjulte kortet ditt for å finne summen av de to kortene dine.
- Bestem om du vil ta ett kort til ("ta") for å komme nærmere 11, eller ikke ("stå") for å unngå å overskride 11 ("bust").
  - **Ta**—trekk ett kort til og legg det til totalen din. Ta så mange ganger du vil til du bestemmer deg for å stå.



  - **Stå**—behold totalen din og vent på at runden slutter.



  - **Bust**—totalen din er større enn 11. Du er ute for denne runden.



Spillets slutt:

- Når runden er over, snur spillere som ikke bustet de hemmelige kortene sine og sammenligner totaler.
- Den nærmest 11 vinner!

Andre måter å spille på:

- Ikke-Så-Hemmelig Kort — del ut begge kortene med forsiden opp.
- Vennlig Bust — hvis en spiller buster, kan de kaste det siste kortet og fortsette å spille.
- 21 — spill med alle kortene og legg til 21.

Matematikkprat:

- Hva er totalen din nå?
- Hvis du trekker en 3, vil summen din være større enn 11?
- Se på totalene våre. Jeg har 3 pluss 2 pluss 4. Hvor nær var jeg en sum av 11?

Tips for suksess:

Når du bestemmer om du skal ta eller stå, vurder sjansene dine basert på totalen din.

- 1 til 7 — ta fritt, risikoen for å overskride 11 er lav.
- 8 — hvis du tar, kan du kanskje overskride 11. Sjansene er omtrent fifty-fifty — som å kaste mynt.
- 9 — stå, da risikoen for bust er svært høy. Men valget er alltid ditt.

Finn forskjellen

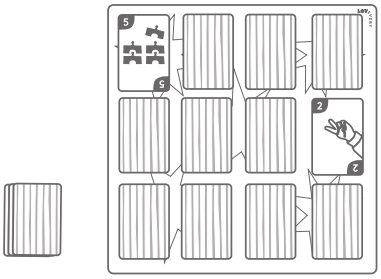
Ferdigheter: Subtraksjon
Spillere: 2+ (Individuelle eller Lag)

Spillets mål:

Finn forskjellen mellom tall for å samle kortene.

Hva du trenger:

- **Underlag:** bruk 12-kort underlaget.
- **Kortstokk:** bruk kort fra 1 til 10, inkludert jokere.



Forberedelse:

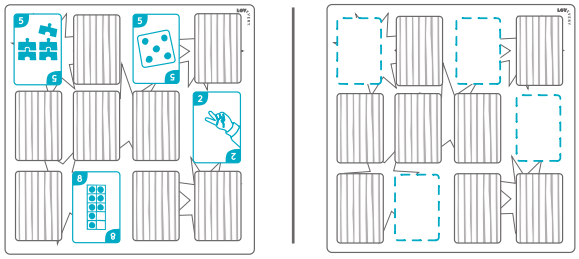
- Bland kortstokken, legg deretter ut 12 kort med baksiden opp på 12-kort underlaget.
- Snu to valgfrie kort med forsiden opp.

Slik spilles det:



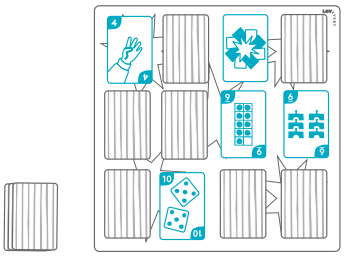
Spilleren som lager den morsomste lyden går først.

- Identifiser forskjellen mellom de to kortene med forsiden opp.
- Si: "Jeg finner en forskjell på ___" og ta paret. I fremtidige turer vil det være flere kort med forsiden opp, og du kan ta hvilke som helst par med samme forskjell.
  - Hvis du sier "Jeg finner en forskjell på 3", kan du ta 5 og 8 og 5 og 2.
- Et jokerkort kan være et hvilket som helst tall — men du må si hva det erstatter.
- Erstatt kortene du tok med kort med forsiden opp fra bunken.
- Snu ett nytt kort med forsiden opp.
- Spillet fortsetter med klokken.



Spillets slutt:

- Behold kortene du samler. Spilleren med flest kort til slutt vinner!



Andre måter å spille på:

- Lagspill — i par jobber laget ditt sammen om å samle kort.
  - Én person er "Spotter" — denne personen sier "Jeg finner en forskjell på ___."
  - Den andre personen er "Søker" — denne personen finner og samler alle par med den forskjellen.
  - Laget med flest kort til slutt vinner!
- For et mer introduksjonsnivå, spill med kort fra 1 til 7, pluss jokere.
- For en større utfordring, spill med kort fra 1 til 13, pluss jokere.

Matematikkprat:

- Hva er forskjellen mellom disse to kortene?
- Jeg finner en forskjell på 2. Hvilke to kort tror du jeg ser?
- Jeg finner en forskjell på 3. Forskjellen mellom 5 og 2 er 3.

Kamp (Addisjon og subtraksjon)

Ferdigheter: Addisjon og subtraksjon
Spillere: 2+

Addisjon og Subtraksjon

(NO)

Spillets mål:

Adder, subtraher og sammenlign mengder for å samle flest kort.

Hva du trenger:

- **Underlag:** intet underlag
- **Kortstokk:** bruk bare kort fra 1 til 10, ingen jokere.

Forberedelse:

- Bland kortstokken og gi hver spiller en lik stabel.
- Spillerne holder kortene sine i en stabel med baksiden opp.





Slik spilles det:

- **Addisjonskamp**—Hver spiller snur to kort og legger dem sammen. Spilleren med den høyeste summen vinner og får alle fire kortene.
- **Subtraksjonscamp**—Hver spiller snur to kort. Trekk det mindre tallet fra det større. Spilleren med den minste forskjellen vinner og får alle fire kortene.

Andre måter å spille på:

- For et mer introduksjonsnivå, spill med kort fra 1 til 5.
- For en større utfordring, bruk hele kortstokken.
- **Velg din kamp**—Før snuing roper én spiller "Størst vinner!" eller "Minst vinner!" Deretter snur hver spiller to kort og velger enten å addere eller subtrahere for å få best mulig total. For å heve nivået på denne versjonen, snu tre kort og velg de beste to.

Matematikkprat:

- Hva er forskjellen mellom 9 og 5?
- 1 pluss 9 er 10. Og 4 pluss 8 er 12. 12 er større enn 10, så du vinner den runden!

Spēles instrukcijas — Skaitļu izjūtas komplekts

Spēlētāju skaits: 1+
Prasme: Matemātikas stratēģija un precizitāte

(LV)

Skaitīšanas un daudzuma spēles:

Atkritumi - Skaitļu secība un stabila skaitļu kārtība

Augšup, Lejup, Džokers - Skaitļu secība un skaitīšana uz priekšu

Skaitļu detektīvs - Skaitļu secība

Pēdējais cepums - Atpakaļskaitīšana

Rifa atklāšana - Skaitīšana uz priekšu un stabila skaitļu kārtība

Kauja - Daudzumu salīdzināšana

Saskaitīšanas un atņemšanas spēles:

Desmitnieku draugi - Saskaitīšana: Desmitnieka papildinājumi

Pirātu dārgumi - Saskaitīšana: Desmitnieka papildinājumi

Zivs + Zivs - Saskaitīšana: Dubultskaitļi

Veiksme 11 - Saskaitīšana: Vairāki saskaitāmie līdz 11

Atrodi atšķirību - Atņemšana

Kauja - Saskaitīšana un atņemšana

Kas ir iekļauts:



1 kāršu kava ar 54 kartēm
(ieskaitot 2 džokerus)

4 īpašās kārtis



Desmitnieku pāru kārts



Cepumu ēdāja kārts



Niršanas kārts

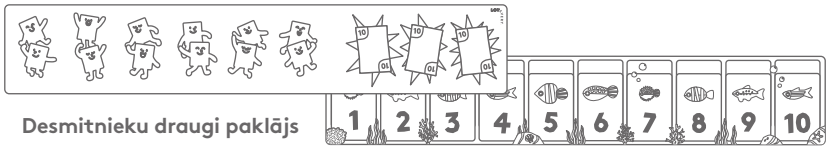


Makšķeres kārts



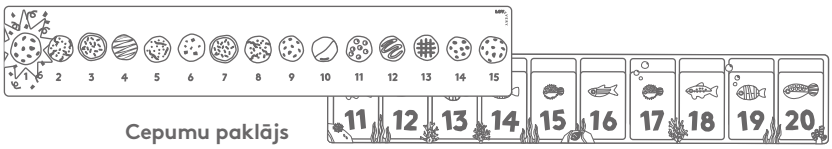
5 Operatoru kārtis

3 divpusējas spēļu plates



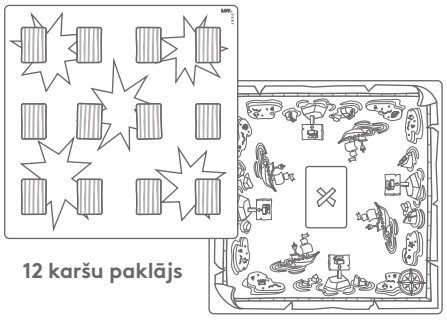
Desmitnieku draugi paklājs

Zivis 1–10 paklājs



Cepumu paklājs

Zivis 11–20 paklājs



12 karšu paklājs

Pirātu

Atkritumi

Prasmes: Skaitļu secība un stabila skaitļu kārtība
Spēlētāji: 1–3

Skaitīšanas un Daudzuma

Spēles mērķis:

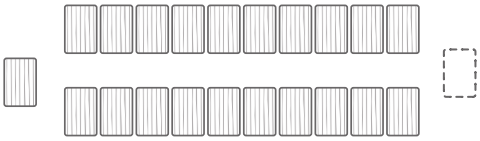
Esi pirmais spēlētājs, kurš savieto pilnu karšu komplektu skaitliskā secībā no 1 līdz 10.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 10. Noņem kārtis 11, 12, 13 un džokerus.

Sagatavošanās:

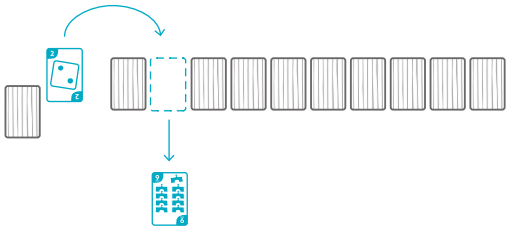
- Sajauc karšu kavu. Katrs spēlētājs izkārto desmit kārtis ar attēlu uz leju rindā no kreisās uz labo pusi priekšā sev. Šī rinda attēlo vietas no 1 līdz 10.
- Pārējās kārtis noliec vilkšanas kavas kaudzē. Otrā puse ir tava atkritumu kaudze.

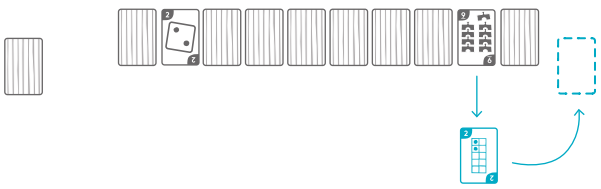


Kā spēlēt:

Zemākais spēlētājs iet pirmais.

- Paņem kārti no kavas.
- Ja kārts skaitlis atbilst brīvai vietai tavā rindā, aizvieto ar attēlu uz leju esošo kārti tajā vietā ar savu kārti. Piemēram, skaitlis 2 pieder 2. vietā. Piezīme: brīva vieta ir jebkura vieta ar kārti ar attēlu uz leju.
- Ja noņemtā kārts atbilst brīvai vietai, atkārto iepriekšminētos soļus. Turpini, kamēr kārtis turpina ietilpt brīvajās vietās.
- Ja paņem kārti — vai apgriež vienu no savas rindas savas kārtas laikā — kas neietilpst nevienā brīvā vietā, tā ir atkritumi! Noliec to ar attēlu uz augšu uz atkritumu kaudzes virsū.
- Tas beidz tavu kārtu.
- Nākamajās kārtās spēlētāji var vilkt no kavas vai paņemt augšējo kārti no atkritumu kaudzes.





Matemātikas saruna:

- Kādi skaitļi trūkst tavā rindā?
- Man ir trīs kārtis apgrieztas pēc kārtas — 4, 5, 6!
- Kāds skaitlis tev trūkst starp 6 un 8?

Papildu spēles veidi:

- Iesācēju līmenim spēlē tikai ar kārtīm no 1 līdz 5.
- Papildu izaicinājumam spēlē paplašinātu versiju ar vairākām kārtām, katrā kārtā eliminējot vienu vietu. Sajauc un no jauna izdali kārtis. Pēdējās kārtas uzvarētājs iet pirmais. Katrs spēlētājs spēlē ar vienu vietu mazāk. Piemēram:
  - Uzvarēji vienu reizi? Spēlē ar vietām 1–9. Desmitnieki tagad ir atkritumi tev.
  - Uzvarēji divas reizes? Tev ir tikai vietas 1–8. Deviņnieki un desmitnieki ir atkritumi.
  - Turpini spēlēt kārtas, līdz paliek tikai viena vieta un spēlētājs uzvar, apgriežot 1 uz vietas. Tas spēlētājs uzvar visu spēli!
- Vienspēlētāja spēlei pabeidz vienu skaitļu rindu, pirms beidzas kārtis vilkšanas kavā.

Augšup, Lejup, Džokers

Prasmes: Skaitļu secība un skaitīšana uz priekšu
Spēlētāji: 2+

Skaitīšanas un Daudzuma (LV)

Spēles mērķis:

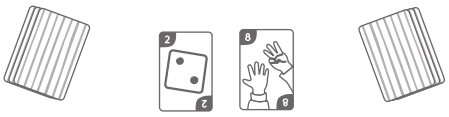
Skaitiet uz augšu vai uz leju par 1, vai meklējiet vienādus skaitļus, lai attīstītu skaitļu izjūtu.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 10 un iekļauj džokerus.

Sagatavošanās:

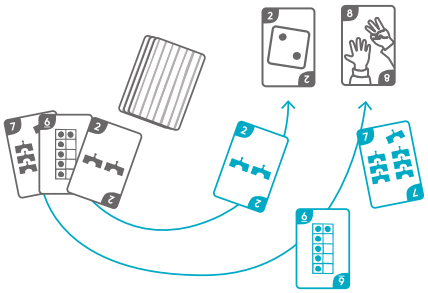
- Sajauc karšu kavu un apgriez divas kārtis ar attēlu uz augšu — tās ir tavas spēles kaudzes.
- Izdali vienādu skaitu karšu ar attēlu uz leju katram spēlētājam. Tās ir individuālās kavas.
- Katrs spēlētājs paņem trīs kārtis no savas kavas rokā.



Kā spēlēt:

Tas, kurš uzvar skatīšanās sacensībā, iet pirmais.

- **Nospēlē pēc iespējas vairāk karšu uz jebkuras kaudzes. Tu vari nospēlēt:**
  - Kārti ar skaitli par 1 lielāku nekā augšējā kārts kaudzē (8 → 9)
  - Kārti ar skaitli par 1 mazāku nekā augšējā kārts kaudzē (8 → 7)
  - Kārti ar tādu pašu skaitli kā augšējā kārts kaudzē (8 → 8)
  - Vieninieku uz desmitnieka un desmitnieku uz vieninieka.
  - Džokeri uz jebkā. Uz džokera arī var nospēlēt jebko.



- **Kad vairs nevari spēlēt**—vai beidzas kārtis rokā — paņem kārtis no savas kavas, lai atkal būtu trīs rokā nākamajai kārtai.
- **Ja vispār nevari spēlēt,** apmainies ar savām kārtīm pret trim jaunām no savas kavas augšas, noliekot vecās apakšā. Tas tiek skaitīts kā tava kārta.
- **Ja visi ir iestrēguši,** vienojieties par maiņu — sajauciet abas spēles kaudzes kopā un apgrieziet divas jaunas sākuma kārtis.

Spēles beigas:

Pirmais spēlētājs, kurš nospēlē visas kārtis no savas personīgās kavas, uzvar.

Matemātikas saruna:

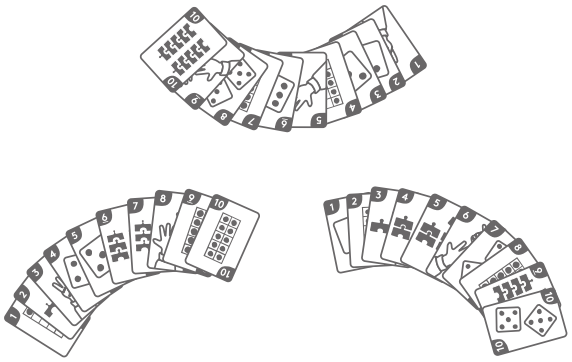
- Vai tev ir kārts ar skaitli par 1 lielāku nekā augšējā kārts?
- Cik ir 1 vairāk nekā 3? Un 1 mazāk nekā 8?
- Tas ir 6, tāpēc es varu nospēlēt savu 7. 7 ir par 1 vairāk nekā 6.
- Tā kā šis skaitlis ir 5, kādu skaitli tu ceri paņemt nākamreiz?

Skaitļu detektīvs

Prasmes: Skaitļu secība
Spēlētāji: 3–4

Spēles mērķis:

Izmanto savas detektīva prasmes, lai pirmais atklātu slepeno skaitli.



Kas tev būs vajadzīgs:

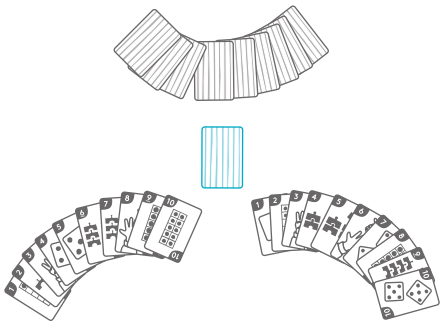
- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 10, bez džokeriem.

Sagatavošanās:

- Dod katram spēlētājam pa vienai no katras kārtis no 1 līdz 10.
- Spēlē ar kārtīm ar attēlu uz augšu.

Kā spēlēt:

- Izvēlies vienu spēlētāju par Noslēpuma sargātāju. Viņš slepeni izvēlas kārti no savas rokas, noliek to ar attēlu uz leju centrā un izklāj atlikušās kārtis ar attēlu uz leju, lai paslēptu trūkstošo skaitli.
- Pārējie spēlētāji ir detektīvi, kas pārmaiņus cenšas atklāt slepeno skaitli, noliekot kārti, kura pēc viņu domām varētu atbilst, blakus slepenai kārtij. Detektīvi tur savas kārtis ar attēlu uz augšu.
- Noslēpuma sargātājs dod norādi pēc katras nospēlētās kārts:
  - "Pārāk augsts." Skaitlis, ko tu minēji, ir pārāk liels — mēģini mazāku skaitli.
  - "Pārāk zems." Skaitlis, ko tu minēji, ir pārāk mazs — mēģini lielāku skaitli.
  - "Pareizi." Slepenais skaitlis tiek atklāts.



Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad detektīvs pareizi uzmin slepeno skaitli. Viņš uzvar kārtu un kļūst par Noslēpuma sargātāju nākamajai kārtai. Turpini, līdz visi ir bijuši Noslēpuma sargātāja lomā.

Matemātikas saruna:

- Kādi skaitļi ir lielāki par 4, bet mazāki par 7?
- Kā tu izlēmi, kuru skaitli mēģināt?
- Mēs zinām, ka skaitlis ir starp 2 un 5. Es varu izvēlēties minēt 3 vai 4.
- Kurš minējums dotu tev visvairāk jaunas informācijas?

Papildu spēles veidi:

- Iesācēju līmenim spēlē ar kārtīm no 1 līdz 7, bez džokeriem.
- Lielākam izaicinājumam izmanto kārtis no 1 līdz 13, bez džokeriem.
- Kad esi iepazinies ar spēli, mēģini spēlēt bez kārtīm. Vai vari uzminēt slepeno skaitli no 1 līdz 20? No 1 līdz 50? No 1 līdz 100?

Padomi panākumiem:

- Mudini bērnu eliminēt kārtis, ejot uz priekšu: "5 ir pārāk augsts. Ko tu varētu darīt ar visām kārtīm, kas ir lielākas par 5? Tieši tā, apgriez tās otrādi."
- Sāc, sakārtojot kārtis no 1 līdz 10 bērnam. Pēc dažām kārtām izdali tās nejauši un uzaicini bērnu tās sakārtot.

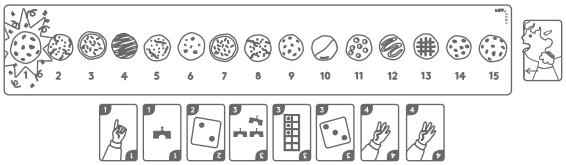
Pēdējais cepums

Prasmes: Atpakaļskaitīšana
Spēlētāji: 2+

Spēles mērķis:

Skaitiet atpakaļ, lai būtu laimīgais ēdājs, kurš apēd pēdējo cepumu.

Kas tev būs vajadzīgs:



- **Paklājs:** izmanto Cepumu paklāju.
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 4, bez džokeriem.
- **Īpašās kārtis:** izmanto Cepumu ēdāja kārti.

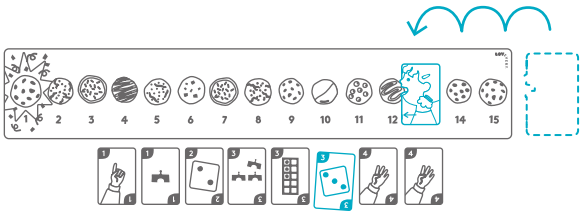
Sagatavošanās:

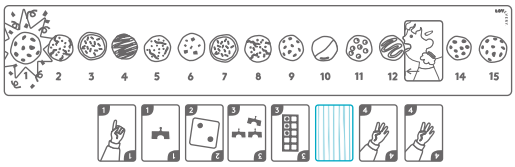
- Sajauc karšu kavu un izkārto 8 kārtis ar attēlu uz augšu zem paklāja.
- Noliec Cepumu ēdāju paklāja galējā labajā pusē tā, lai bultiņa norādītu uz 15.

Kā spēlēt:

Visizsalcis spēlētājs iet pirmais.

- Izvēlies skaitļu kārti no pieejamajām ar attēlu uz augšu opcijām.
- Pārvieto Cepumu ēdāju pa kreisi, lai apēstu tik daudz cepumu, un skaitiet atpakaļ, kustējoties. "15, 14, 13..."
- Apgriez izmantoto kārti otrādi. Šo kārti vairs nevar izmantot.
- Kārta pāriet nākamajam spēlētājam.
- Tu nevar paņemt vairāk cepumu, nekā ir palicis:
  - Ja ir palikuši tikai divi cepumi, tu nevari izvēlēties 3 — nav pietiekami daudz cepumu.





Spēles beigas:

Spēlētājs, kurš paņem pēdējo cepumu, uzvar.

- Ja neviens nevar paņemt pēdējo cepumu, tā ir neizšķirts. Sadaliet pēdējo cepumu!
- Izvēles neizšķirts lēmums — tas, kurš spēles laikā apēda visvairāk cepumu, uzvar. Saskaitiet savas kārtis.

Matemātikas saruna:

- Cik cepumu ir palicis?
- Ja paņemsi 3, cik paliks? Ko darīt, ja tā vietā paņemsi 2?
- Esmu uz 3. Es varu nospēlēt 1 vai 2. Ja nospēlēšu 2, dabūšu pēdējo cepumu. 3 mīnus 2 ir 1, jeb 3, 2, 1.
- Kā tu vari pārliecināties, ka es nepaņemšu pēdējo cepumu savā nākamajā kārtā?

Padoms panākumiem:

Mudini bērnu praktizēt atpakaļskaitīšanu, pārvietojot Cepumu ēdāju. "Ja sākam no 15 un apēdam 3 cepumus, cik paliks? 15...14, 13, 12. Tagad ir palikuši 12 cepumi!"

Rifa atklāšana

Prasmes: Skaitīšana uz priekšu un stabila skaitļu kārtība
Spēlētāji: 1+

Spēles mērķis:

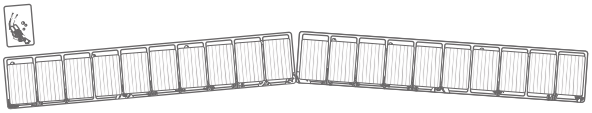
Paredziet, vai nofotografēsiet vairāk dzeltenu vai zilu zivju, skaitot uz priekšu un peldot cauri skaitļu rindai.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** izmanto abus Zivju paklājus.
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 5, bez džokeriem.
- **Īpašās kārtis:** izmanto Niršanas kārti.

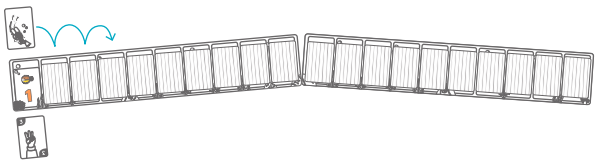
Sagatavošanās:

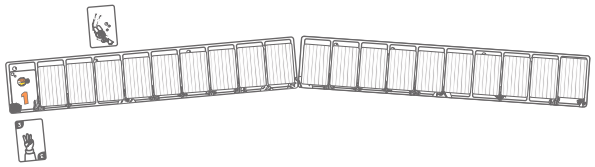
- Noliec vienu kārti ar attēlu uz leju uz katras niršanas vietas (vietas 1–20).
- Noliec Niršanas kārti tieši virs niršanas vietas 1.
- Katrs spēlētājs izdara prognozi: Vai es redzēšu vairāk zilu vai dzeltenu zivju?



Kā spēlēt:

- Apgriez kārti niršanas vietā 1 — tā pasaka, cik tālu peldēt.
- Pārvieto Nirēju uz priekšu par tik daudz vietām.
- Skaitiet uz priekšu no iepriekšējās vietas, lai paredzētu skaitli uz plates zem Nirēja.
  - Piemērs: "Es sāku no 1 un pārvietoju Nirēju par 3 vietām… 2, 3, 4 — šai jābūt 4. vietai!"





- Apgriez kārti zem Nirēja, lai pārbaudītu savu prognozi.
  - Ja esi taisnība, lieliski. Izmanto jauno apgriezto kārti, lai atkārtotu procesu ar nākamajiem skaitļiem.
  - Ja nē, pārbaudi savu darbu un mēģini vēlreiz.

Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad Nirējs aizpeld garām niršanas vietai 20. Saskaitiet atklātās zilās un dzeltenās zivis — zilās ir pāra skaitļi, dzeltenās ir nepāra skaitļi. Ja tava sākotnējā prognoze bija pareiza, tu uzvar!

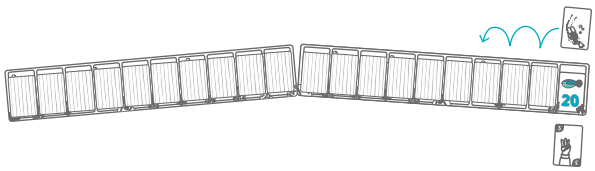
Matemātikas saruna:

- Skaitīsim kopā — 6, 7, 8… kas nāk tālāk?
- Kādas krāsas zivi, tava ieskatā, būs šajā vietā?
- Skaitīsim atpakaļ kopā — 18, 17, 16… kas nāk tālāk?

Papildu spēles veidi:

Apgrieztā niršana — Atpakaļskaitīšana:

- Sāc ar Niršanas kārti virs vietas 20 (nevis virs vietas 1). Apgriez kārti niršanas vietā 20, lai sāktu.
- Pārvieto Nirēju atpakaļ virzienā uz 1 par tik daudzām vietām, cik norādīts apgriestajā kartī.
- Pirms jaunās kārts apgriešanas skaitiet atpakaļ, lai paredzētu, kur nonāksiet (piem., 20… 19, 18, 17).
- Turpiniet spēlēt tādā pašā veidā, līdz aizpeld garām vietai 1, pēc tam saskaitiet savas zivis un pārbaudiet prognozi.



Kauja (Skaitīšana un daudzumi)

Prasmes: Daudzumu salīdzināšana
Spēlētāji: 2+

Spēles mērķis:

Salīdziniet daudzumus, lai savāktu visvairāk karšu kaujā, kur uzvar lielākais skaitlis.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 10, bez džokeriem.
- **Pēc izvēles:** izmanto Mazāk nekā un Vairāk nekā operatoru kārtis papildu spēles veidiem.

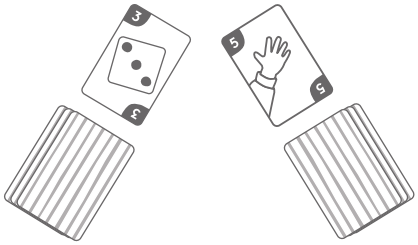


Sagatavošanās:

- Sajauc karšu kavu un dod katram spēlētājam vienādu kaudzi.
- Spēlētāji tur savas kārtis kaudzē ar attēlu uz leju.

Kā spēlēt:

- Katrs spēlētājs apgriež vienu kārti.
- Spēlētājs ar lielāko skaitli paņem visas ar attēlu uz augšu esošās kārtis un noliek tās ar attēlu uz leju savas kaudzes apakšā.
- Ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds lielākais skaitlis, viņiem ir kauja:
  - Katrs neizšķirtā spēlētājs noliek jaunu kārti ar attēlu uz augšu.
  - Jaunā ar attēlu uz augšu esošā kārts ar lielāko skaitli uzvar visas kaujas kārtis.
  - Ja ir vēl viens neizšķirts, atkārto kauju.

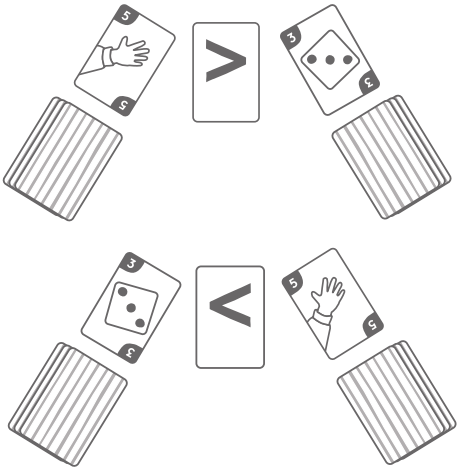


Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad vienam spēlētājam ir visas kārtis.

Papildu spēles veidi:

- **Kauja Vairāk nekā:** noliec Vairāk nekā operatora kārti starp divām kaudzēm. Katrs spēlētājs apgriež kārti. Spēlētājs ar lielāko skaitli sakārto trīs kārtis pareizā secībā un paņem divas skaitļu kārtis.
- **Kauja Mazāk nekā:** noliec Mazāk nekā operatora kārti starp divām kaudzēm. Spēlētājs ar mazāko skaitli sakārto trīs kārtis pareizā secībā un paņem divas skaitļu kārtis.



Matemātikas saruna:

- Kurš skaitlis ir lielāks? Kā tu zini?
- Par cik tavs skaitlis ir lielāks nekā mans?

Desmitnieku draugi

Prasmes: Saskaitīšana: Desmitnieka papildinājumi
Spēlētāji: 1–2

Saskaitīšanas un Atņemšanas

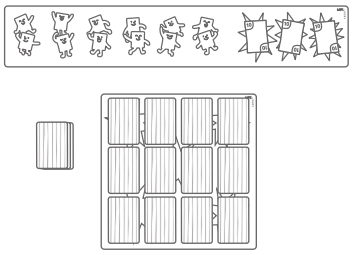
(LV)

Spēles mērķis:

Apvieno Desmitnieku draugus, pirms desmitnieki pārņem kontroli.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** izmanto 12 karšu paklāju un Desmitnieku draugu paklāju.
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 10 un 2 džokerus.
- **Īpašās kārtis:** izmanto Desmitnieku pāru kārti kā atsauci.



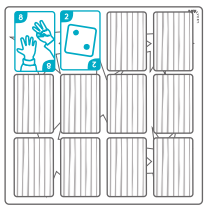
Sagatavošanās:

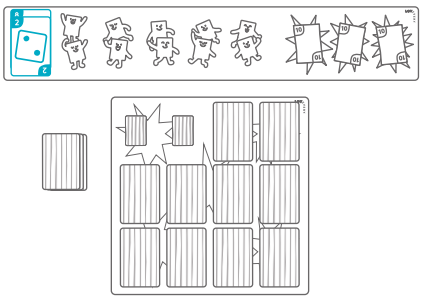
- Sajauc karšu kavu un noliec vienu kārti ar attēlu uz leju uz katras kvadrātveida paklāja vietas.
- Turi atlikušo kavu netālu kā vilkšanas kaudzi.

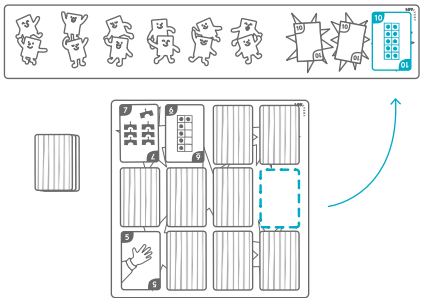
Kā spēlēt:

Jaunākais spēlētājs iet pirmais.

- Apgriez jebkuras divas kārtis uz 12 karšu paklāja.
- **Ja kāds karšu pāris kopā veido 10,** tas ir Desmitnieku draugs! Noliec Desmitnieku draugu pārus uz vietas Desmitnieku draugu paklājā. Džokeri var būt jebkurš skaitlis — paziņo skaitli pirms salīdzināšanas.
- **Nav draugu?** Atstāj apgrieztās kārtis ar attēlu uz augšu.
- **Ja apgriež 10 kārti,** tā nonāk savā vietā uz paklāja.
- Aizpildi tukšās vietas kvadrātveida paklājā ar kārtīm ar attēlu uz leju no kavas. Atstāj atlikušās kārtis ar attēlu uz augšu nākamajam spēlētājam. Tava kārta ir beigusies.

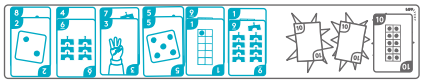






Spēles beigas:

- Atrodi sešus Desmitnieku draugus, pirms ir aizpildītas visas trīs vietas desmitniekiem. Tu uzvar!



- Ja trīs vietas desmitniekiem tiek aizpildītas, pirms tu atrodi sešus Desmitnieku draugus, tu zaudē šajā kārtā. Mēģini vēlreiz!

Papildu spēles veidi:

Sacensību versijai izlaidi Desmitnieku draugu paklāju — spēlētāji patur savus pārus. Esi pirmais, kurš izveido astoņus Desmitnieku draugu pārus. Katra 10 kārts tiek skaitīta kā pāris.

Matemātikas saruna:

- Ja man ir 7, kādam jābūt džokeram, lai iegūtu 10?
- Man ir pāris! 2 un 8 veido 10.
- Paskaties uz Desmitnieku draugiem, ko esam salīdzinājuši! 2 un 8, 1 un 9, un 5 un 5.

Pirātu dārgumi

Prasmes: Saskaitīšana: Desmitnieka papildinājumi
Spēlētāji: 2–4 (Sacensību)

Saskaitīšanas un Atņemšanas

(LV)

Spēles mērķis:

Uzkrāj dārgumus, atrodot karšu pārus, kas kopā veido 10. Bet uzmanies no citiem pirātiem — viņi var nozagt tavus dārgumus!

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** izmanto Pirātu paklāju.
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 9, bez džokeriem.
- **Īpašās kārtis:** izmanto Desmitnieku pāru kārti kā atsauci.

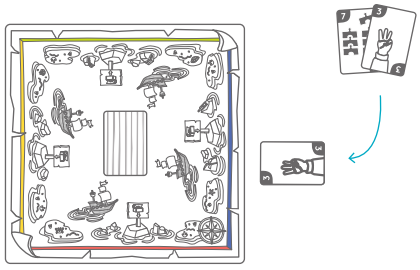
Sagatavošanās:

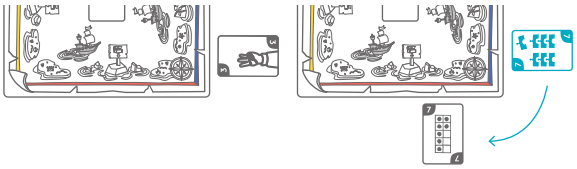
- Sajauc un izdali trīs kārtis ar attēlu uz augšu katram pirātam. Tā ir tava roka.
- Atlikušo kavu noliec kaudzē Pirātu paklāja centrā — tā ir atklātā jūra, kur pirāti meklē dārgumus.
- Izvēlies savu teritoriju: zaļu, zilu, rozā vai dzeltenu. Šeit tu uzglabāsi savus dārgumus.

Kā spēlēt:

Tas, kuram ir visvairāk kabatu apģērbā, iet pirmais.

- Paņem divas jaunas kārtis un pievieno tās savai rokai.
- Uzglabā un nozag, ja vari:
  - **Uzglabā** Dārgumu lādi, nospēlējot jebkuras divas kārtis no rokas, kas kopā veido 10. Sakrauj šīs divas kārtis savā teritorijā tā, lai pārējiem spēlētājiem būtu redzama tikai augšējā kārts.
  - **Nozag** Dārgumu lādi, nospēlējot kārti no rokas, kas kopā ar cita spēlētāja dārgumu lādes augšējo kārti veido 10.
    - Piemērs: Ja cita spēlētāja dārgumu lādē augšā ir 3, izmanto 7 no savas rokas, lai to nozagtu.
    - Tagad tā ir tava! Noliec visu kaudzi savā teritorijā ar 7 augšā.
  - **Piezīmes:**
    - Tu nevari nozagt savus pašu dārgumus (tev nav atļauts nospēlēt vienu kārti no rokas uz savu esošo dārgumu lādi).





Spēles beigas:

Turpini spēlēt, līdz vilkšanas kaudze ir tukša un neviens pirāts nevar veikt jaunu gājienu. Pirāts ar visvairāk dārgumu lādēm spēles beigās uzvar. Arrr!

Matemātikas saruna:

- Kas kopā ar šo kārti veido 10?
- Kam ir dārgumi, ko vari nozagt? Kā tu zini?
- Kādus skaitļus tu meklē?
- Cik veidos mēs līdz šim esam ieguvuši 10?

Zivs + Zivs

Prasmes: Saskaitīšana: Dubultskaitļi
Spēlētāji: 1+ (Solo, Kooperatīva, Sacensību)

Spēles mērķis:

Nozvejojiet pēc iespējas vairāk zivju, pirms dīķis iztukšojas, praktizējot dubultskaitļus un gandrīz-dubultskaitļus.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** izmanto abus Zivju paklājus (1–20).
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 10, noņem vienu no desmitniekiem, bez džokeriem.
- **Īpašās kārtis:** izmanto Makšķeres kārti.



Sagatavošanās:

- Sajauc un noliec kārtis brīvā "dīķī" — nedaudz pārklājošā kaudzē, no kuras spēlētāji "zvejo" skaitļus.
- Izklāj Zivju paklājus, lai sekotu nozvejotajam.

Kā spēlēt:

Spēlētājs, kurš var visātrāk saskaitīt no 1 līdz 10, iet pirmais.

- Izmanto makšķeres kārti, lai savāktu un apgriez kārtis, pēc tam meklē nozvejoto.
- Nozvejo zivi, sapārojot to ar divām ar attēlu uz augšu esošajām kārtīm, lai veidotu:
  - Dubultskaitļus (piemēram, 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Gandrīz-dubultskaitļus (piemēram, 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Pirmā nozvejotā 1 kārts ir "Vientuļais mazuļzivtiņš" — to var novietot vienu pašu uz vietas 1. Pēc tam visas pārējās vienīnieku kārtis ievēro parastās sapārošanas kārtulas.
- Ja veiksmīgi nozveji, noliec pāri uz skaitļu rindas vietas, kas atbilst tavam summai.
  - Piemērs: 5 + 6 = 11 ir gandrīz-dubultskaitlis, tāpēc kārtis noliek uz vietas 11.
- Ja skaitļu rindas vieta jau ir aizņemta, zivis paliek dīķī.
- Ja nevari veikt sapārošanu, atstāj apgrieztās kārtis ar attēlu uz augšu turpmākajām kārtām.





Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad ir aizpildītas visas 20 skaitļu vietas.

Papildu spēles veidi:

Sacensību versijai katram spēlētājam vai komandai ir sava skaitļu rindas puse — kurš novieto visvairāk zivju, uzvar!

Matemātikas saruna:

- Vai tas ir dubultskaitlis vai gandrīz-dubultskaitlis?
- Cik ir 4 + 4? Un 4 + 5?
- Kā tu zini, ka tas ir gandrīz-dubultskaitlis?
- Kādu skaitli tu ceri nozvejot nākamreiz?

Padomi panākumiem:

- Dubultskaitļi ir matemātiski fakti, kas pieskaita skaitli pašam sev, piemēram, 5 + 5 = 10. Tie var arī palīdzēt risināt "gandrīz-dubultskaitļus" (pazīstami arī kā kaimiņi) kā 5 + 6 vai 5 + 4, domājot par tiem kā "tikai par vienu vairāk" vai "tikai par vienu mazāk".
- Ja bērns tikko mācās dubultskaitļus, sāc ar tikai dubultskaitļu zvejošanu. Tas aizpildīs visas pāra vietas uz plates. Pakāpeniski ievadi gandrīz-dubultskaitļus. "Tagad aizpildīsim nepāra vietas ar gandrīz-dubultskaitļiem." Galu galā varat meklēt abus vienlaikus.

Spēles mērķis:

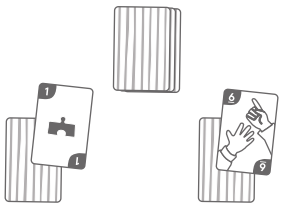
Saskaitiet vairākus skaitļus kopā, lai pēc iespējas tuvāk nonāktu pie 11, nepārsniedzot to. Vai apstāsies vai paņemsi vēl vienu kārti?

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 6, bez džokeriem.

Sagatavošanās:

- Sajauc un izdali divas kārtis katram spēlētājam:
  - Viena kārts ar attēlu uz leju — turi to slēptu!
  - Viena kārts ar attēlu uz augšu — visi var to redzēt.
- Noliec pārējo vilkšanas kavas kaudzē centrā.



Kā spēlēt:

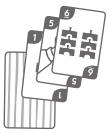
- Paskaties uz savu slēpto kārti, lai atrastu divu karšu summu.
- Izlemj, vai vēlies paņemt vēl vienu kārti ("ņem"), lai tuvāk nonāktu pie 11, vai ne ("paliec"), lai izvairītos no 11 pārsniegšanas ("pārsniegšana").
  - **Ņem**—paņem vēl vienu kārti un pievieno to kopējai summai. Ņem tik daudz reižu, cik vēlies, līdz nolemji palikt.



  - **Paliec**—saglabā kopējo summu un gaidi kārtas beigas.



  - **Pārsniegšana**—tava kopējā summa ir lielāka par 11. Tu esi ārpus šīs kārtas.



Spēles beigas:

- Kad kārta ir beigusies, spēlētāji, kas nav pārsniegts, apgriež savas slepenās kārtis un salīdzina kopējās summas.
- Tuvākais 11 uzvar!

Papildu spēles veidi:

- Nav-Tik-Slepenā Kārts — izdali abas kārtis ar attēlu uz augšu.
- Draudzīga pārsniegšana — ja spēlētājs pārsnieguši, viņš var izmest pēdējo kārti un turpināt spēlēt.
- 21 — spēlē ar visām kārtīm un skaiti līdz 21.

Matemātikas saruna:

- Kāda ir tava kopējā summa tagad?
- Ja paņemsi 3, vai tava summa būs lielāka par 11?
- Paskaties uz mūsu kopējām summām. Man ir 3 plus 2 plus 4. Cik tuvu es biju 11 summai?

Padomi panākumiem:

Izlemjot, vai ņemt vai palikt, apsveriet savas izredzes, pamatojoties uz kopējo summu.

- No 1 līdz 7 — ņem brīvi, risks pārsniegt 11 ir mazs.
- 8 — ja ņemsi, iespējams, pārsniegsi 11. Izredzes ir aptuveni uz pusēm — kā monētas mešana.
- 9 — paliec, jo pārsniegšanas risks ir ļoti augsts. Bet izvēle vienmēr ir tava.

Atrodi atšķirību

Prasmes: Atņemšana
Spēlētāji: 2+ (Individuāli vai Komandas)

Saskaitīšanas un Atņemšanas

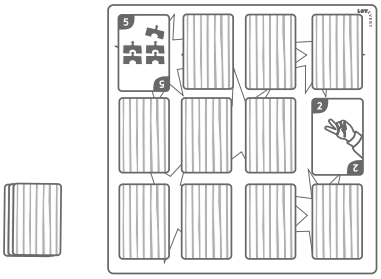
(LV)

Spēles mērķis:

Atrodiet atšķirību starp skaitļiem, lai savāktu kārtis.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** izmanto 12 karšu paklāju.
- **Karšu kava:** izmanto kārtis no 1 līdz 10, ieskaitot džokerus.



Sagatavošanās:

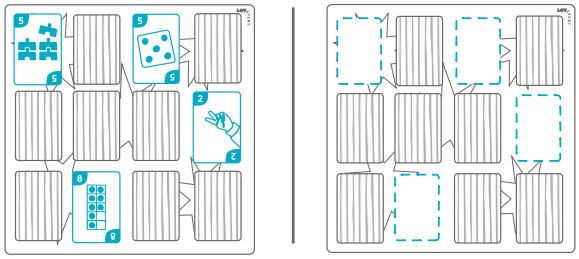
- Sajauc karšu kavu, pēc tam izkārto 12 kārtis ar attēlu uz leju uz 12 karšu paklāja.
- Apgriez jebkuras divas kārtis ar attēlu uz augšu.

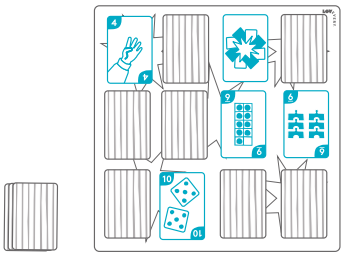
Kā spēlēt:

Spēlētājs, kurš rada vissmieklīgāko skaņu, iet pirmais.

- Identificē atšķirību starp divām ar attēlu uz augšu esošajām kārtīm.
- Saki: "Es atradu atšķirību ___" un paņem pāri. Turpmākajās kārtās ar attēlu uz augšu būs vairāk karšu, un tu vari paņemt jebkurus pārus ar tādu pašu atšķirību.
  - Ja saki "Es atradu atšķirību 3", vari paņemt 5 un 8, kā arī 5 un 2.
- Džokers var būt jebkurš skaitlis — bet tev jāpasaka, ko tas aizvieto.
- Aizvieto paņemtās kārtis ar kārtīm ar attēlu uz augšu no kavas.
- Apgriez vienu jaunu kārti ar attēlu uz augšu.
- Spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā.







Spēles beigas:

- Patur savāktās kārtis. Spēlētājs ar visvairāk kārtīm beigās uzvar!

Papildu spēles veidi:

- Komandu spēle — pāros tava komanda strādā kopā, lai savāktu kārtis.
  - Viena persona ir "Novērotājs" — šī persona saka "Es atradu atšķirību ___."
  - Otra persona ir "Meklētājs" — šī persona atrod un savāc visus pārus ar šo atšķirību.
  - Komanda ar visvairāk kārtīm beigās uzvar!
- Iesācēju līmenim spēlē ar kārtīm no 1 līdz 7, plus džokeri.
- Lielākam izaicinājumam spēlē ar kārtīm no 1 līdz 13, plus džokeri.

Matemātikas saruna:

- Kāda ir atšķirība starp šīm divām kārtīm?
- Es atradu atšķirību 2. Kuras divas kārtis, tavuprāt, es redzu?
- Es atradu atšķirību 3. Atšķirība starp 5 un 2 ir 3.

Kauja (Saskaitīšana un atņemšana)

Prasmes: Saskaitīšana un atņemšana
Spēlētāji: 2+

Saskaitīšanas un Atņemšanas (LV)

Spēles mērķis:

Saskaitiet, atņemiet un salīdziniet daudzumus, lai savāktu visvairāk karšu.

Kas tev būs vajadzīgs:

- **Paklājs:** nav nepieciešams
- **Karšu kava:** izmanto tikai kārtis no 1 līdz 10, bez džokeriem.

Sagatavošanās:

- Sajauc karšu kavu un dod katram spēlētājam vienādu kaudzi.
- Spēlētāji tur savas kārtis kaudzē ar attēlu uz leju.





Kā spēlēt:

- **Saskaitīšanas kauja**—Katrs spēlētājs apgriež divas kārtis un tās saskaita. Spēlētājs ar lielāko summu uzvar un paņem visas četras kārtis.
- **Atņemšanas kauja**—Katrs spēlētājs apgriež divas kārtis. Atņem mazāko skaitli no lielākā. Spēlētājs ar mazāko starpību uzvar un paņem visas četras kārtis.

Papildu spēles veidi:

- Iesācēju līmenim spēlē ar kārtīm no 1 līdz 5.
- Lielākam izaicinājumam izmanto visu kavu.
- **Izvēlies savu kauju**—Pirms apgriešanas viens spēlētājs izsauc "Lielākais uzvar!" vai "Mazākais uzvar!" Tad katrs spēlētājs apgriež divas kārtis un izvēlas vai nu saskaitīt, vai atņemt, lai iegūtu labāko kopsummu. Lai paaugstinātu šīs versijas līmeni, apgriez trīs kārtis un izvēlies labākās divas.

Matemātikas saruna:

- Kāda ir atšķirība starp 9 un 5?
- 1 plus 9 ir 10. Un 4 plus 8 ir 12. 12 ir lielāks nekā 10, tāpēc tu uzvar šajā kārtā!

Skaičiavimo ir kiekio žaidimai:

Šiukšlės - Skaitinė seka ir stabili skaičių tvarka

Aukštyn, Žemyn, Džokeris - Skaitinė seka ir skaičiavimas pirmyn

Skaičių detektyvas - Skaitinė seka

Paskutinis sausainis - Atgalinis skaičiavimas

Rifo atskleidimas - Skaičiavimas pirmyn ir stabili skaičių tvarka

Mūšis - Kiekių palyginimas

Sudėties ir atimties žaidimai:

Dešimtukų draugai - Sudėtis: Dešimtuko papildymai

Piratų lobis - Sudėtis: Dešimtuko papildymai

Žuvis + Žuvis - Sudėtis: Dvigubi skaičiai

Laimė 11 - Sudėtis: Keli sudedamieji iki 11

Rask skirtumą - Atimtis

Mūšis - Sudėtis ir atimtis

Kas įeina:



1 kortelių kaladė su 54 kortomis (įskaitant 2 džokerius)

4 specialiosios kortelės



Dešimtukų porų kortelė



Sausainių ėdiko kortelė



Nardytojo kortelė

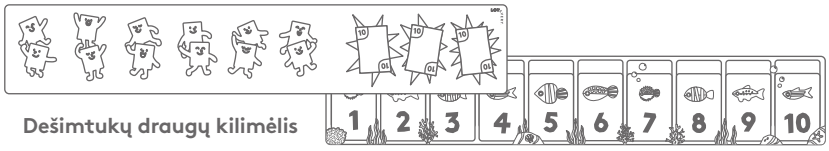


Meškerės kortelė



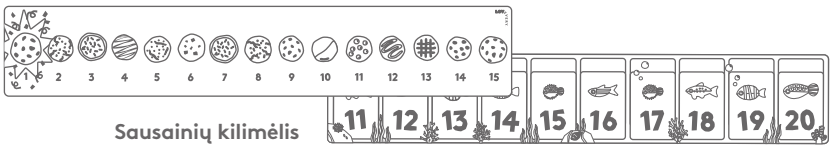
5 Operatorių kortelės

3 dvipusės žaidimo lentos



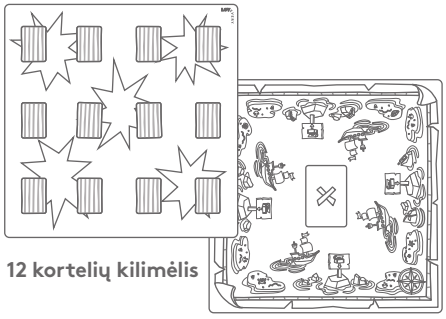
Dešimtukų draugų kilimėlis

Žuvys 1–10 kilimėlis



Sausainių kilimėlis

Žuvys 11–20 kilimėlis



12 kortelių kilimėlis

Piratų kilimėlis

Šiukšlės

Įgūdžiai: Skaitinė seka ir stabili skaičių tvarka
Žaidėjai: 1–3

Žaidimo tikslas:

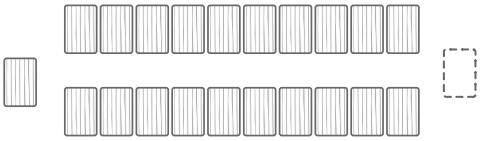
Būk pirmasis žaidėjas, kuris išdėlios pilną kortelių rinkinį skaitine tvarka nuo 1 iki 10.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 10. Pašalink korteles 11, 12, 13 ir džokerius.

Pasiruošimas:

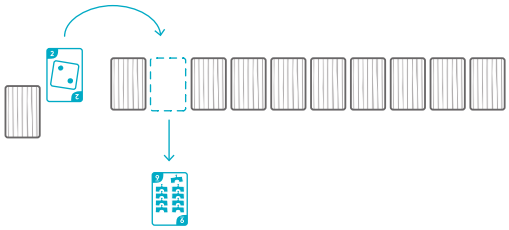
- Išmaišyk kaladę. Kiekvienas žaidėjas išdėlioja dešimt kortelių paveikslėliu žemyn iš kairės į dešinę priešais save. Ši eilė atspindi vietas nuo 1 iki 10.
- Likusias korteles padėk į ėmimo krūvą. Kita pusė yra tavo šiukšlių krūva

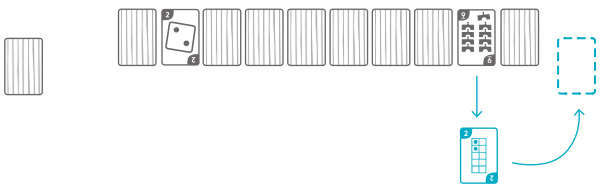


Kaip žaisti:

Žemiausias žaidėjas eina pirmas.

- Pasiimk kortelę iš kaladės.
- **Jei kortelės skaičius atitinka laisvą vietą tavo eilėje,** pakeisk toje vietoje esančią paveikslėliu žemyn kortelę savo kortele. Pavyzdžiui, skaičius 2 priklauso 2 vietai. **Pastaba:** laisva vieta yra bet kuri vieta su paveikslėliu žemyn esančia kortele.
- Jei pašalinta kortelė atitinka laisvą vietą, pakartok anksčiau nurodytus veiksmus. Tęsk tol, kol kortelės ir toliau tinka į laisvas vietas.
- **Jei pasiimi kortelę— arba apverti vieną iš savo eilės savo ėjimo metu — kuri netinka į jokią laisvą vietą, tai šiukšlė!** Padėk ją paveikslėliu aukštyn ant šiukšlių krūvos viršaus.
- Tai baigia tavo ėjimą.
- Būsimuose ėjimuose žaidėjai gali imti iš kaladės arba pasiimti viršutinę kortelę iš šiukšlių krūvos.





Matematinė kalba:

- Kokių skaičių trūksta tavo eilėje?
- Turiu tris korteles apverstas iš eilės — 4, 5, 6!
- Kokio skaičiaus tau trūksta tarp 6 ir 8?

Papildomi žaidimo būdai:

- Pradedančiųjų lygiui žaisk tik su kortelėmis nuo 1 iki 5.
- Papildomam iššūkiui žaisk išplėstinę versiją su keliais ratais, kiekviename rate pašalinant vieną vietą. Išmaišyk ir iš naujo išdalink korteles. Paskutinio rato nugalėtojas eina pirmas. Kiekvienas žaidėjas žaidžia su viena vieta mažiau. Pavyzdžiui:
  - Laimėjai vieną kartą? Žaidi su vietomis 1–9. Dešimtukai dabar yra šiukšlės tau.
  - Laimėjai du kartus? Turi tik vietas 1–8. Devynetai ir dešimtukai yra šiukšlės.
  - Tęsk žaidimą ratais, kol liks tik viena vieta ir žaidėjas laimės apversdamas 1 į vietą. Tas žaidėjas laimi visą žaidimą!
- Vieno žaidėjo žaidimui užbaik vieną skaitinę eilę prieš išsenkant kortelėms ėmimo kaladėje.

Aukštyn, Žemyn, Džokeris

Įgūdžiai: Skaitinė seka ir skaičiavimas pirmyn
Žaidėjai: 2+

Skaičiavimas ir Kiekis

(LT)

Žaidimo tikslas:

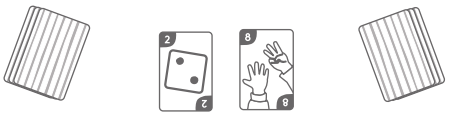
Skaičiuok aukštyn arba žemyn po 1 arba ieškokite vienodų skaičių, kad ugdytumėte skaičių pojūtį.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 10 ir įtraukk džokerius.

Pasiruošimas:

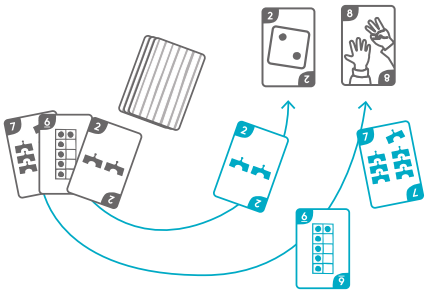
- Išmaišyk kaladę ir apversk dvi korteles paveikslėliu aukštyn — tai tavo žaidimo krūvos.
- Išdalink vienodą skaičių kortelių paveikslėliu žemyn kiekvienam žaidėjui. Tai individualios kaladės.
- Kiekvienas žaidėjas pasiima tris korteles iš savo kaladės į ranką.



Kaip žaisti:

Kas laimi žiūrėjimo konkursą, eina pirmas.

- **Sužaisk kiek įmanoma daugiau kortelių ant bet kurios krūvos. Galite žaisti:**
  - Kortelę, kurios skaičius 1 didesnis nei viršutinė krūvos kortelė (8 → 9)
  - Kortelę, kurios skaičius 1 mažesnis nei viršutinė krūvos kortelė (8 → 7)
  - Kortelę su tuo pačiu skaičiumi kaip viršutinė krūvos kortelė (8 → 8)
  - Vieną ant dešimtuko ir dešimtuką ant vieneto.
  - Džokerį ant bet ko. Ant džokerio taip pat galima žaisti bet ką.



- **Kai nebegalite žaisti**—arba baigiasi kortelės rankoje — imkite korteles iš savo kaladės, kad vėl turėtumėte tris rankoje kitam ėjimui.
- **Jei visiškai negalite žaisti,** pakeiskite savo korteles trimis naujomis iš kaladės viršaus, senesnes padėdami į apačią. Tai skaitoma kaip jūsų ėjimas.
- **Jei visi yra įstrigę,** susitarkite dėl keitimo — sumaišykite abi žaidimo krūvas kartu ir apverkite dvi naujas pradžios korteles.

Žaidimo pabaiga:

Pirmasis žaidėjas, kuris sužaidžia visas korteles iš savo asmeninės kaladės, laimi.

Matematinė kalba:

- Ar turi kortelę, kurios skaičius 1 didesnis nei viršutinė kortelė?
- Kiek yra 1 daugiau nei 3? O 1 mažiau nei 8?
- Tai 6, todėl galiu sužaisti savo 7. 7 yra 1 daugiau nei 6.
- Kadangi šis skaičius yra 5, kokį skaičių tikiesi pasiimti toliau?

Skaičių detektyvas

Įgūdžiai: Skaitinė seka
Žaidėjai: 3–4

Skaičiavimas ir Kiekis (LT)

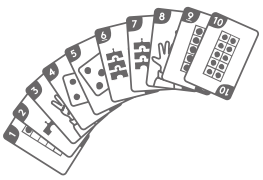
Žaidimo tikslas:

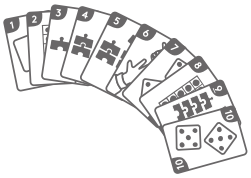
Naudokite detektyvo įgūdžius, kad pirmieji atskleistumėte slaptą skaičių.



Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 10, be džokerių.

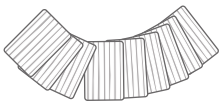


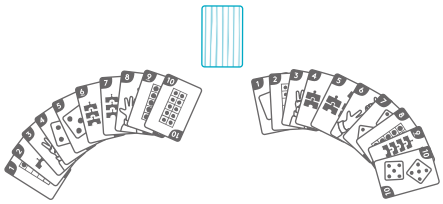


Pasiruošimas:

- Duok kiekvienam žaidėjui po vieną kiekvieno skaičiaus kortelę nuo 1 iki 10.
- Žaisk su kortelėmis paveikslėliu aukštyn.

Kaip žaisti:





- Pasirinkite vieną žaidėją kaip Paslapties saugotoją. Jis slapta pasirenka kortelę iš savo rankos, padeda ją paveikslėliu žemyn į centrą ir išdėlioja likusias korteles paveikslėliu žemyn, kad paslėptų trūkstamą skaičių.
- Likę žaidėjai yra detektyvai, kurie pakaitomis bando atskleisti slaptą skaičių, padėdami kortelę, kuri, jų manymu, gali atitikti, šalia slaptos kortelės. Detektyvai laiko korteles paveikslėliu aukštyn.
- Paslapties saugotojas duoda užuominą po kiekvienos sužaistos kortelės:
  - "Per aukštas." Skaičius, kurį atspėjai, yra per didelis — bandyk mažesnį skaičių.
  - "Per žemas." Skaičius, kurį atspėjai, yra per mažas — bandyk didesnį skaičių.
  - "Teisingai." Slaptas skaičius atskleidžiamas.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai detektyvas teisingai atspėja slaptą skaičių. Jis laimi ratą ir tampa Paslapties saugotoju kitam ratui. Tęskite, kol visi bus turėję ėjimą kaip Paslapties saugotojas.

Matematinė kalba:

- Kokie skaičiai yra didesni nei 4, bet mažesni nei 7?
- Kaip nusprendei, kurį skaičių bandyti?
- Žinome, kad skaičius yra tarp 2 ir 5. Galiu pasirinkti spėti 3 arba 4.
- Koks spėjimas duotų tau daugiausia naujos informacijos?

Papildomi žaidimo būdai:

- Pradedančiųjų lygiui žaisk su kortelėmis nuo 1 iki 7, be džokerių.
- Didesniam iššūkiui naudok korteles nuo 1 iki 13, be džokerių.
- Susipažinęs su žaidimu, pabandyk žaisti be kortelių. Ar gali atspėti slaptą skaičių nuo 1 iki 20? Nuo 1 iki 50? Nuo 1 iki 100?

Patarimai sėkmei:

- Skatink vaiką pašalinti korteles einant: "5 yra per aukštas. Ką galėtum padaryti su visomis kortelėmis, didesnėmis nei 5? Teisingai, apversk jas aukštyn kojomis."
- Pradėk rūšiuodamas korteles nuo 1 iki 10 vaikui. Po kelių ratų išdalink jas atsitiktinai ir pakvieskite vaiką jas surūšiuoti.

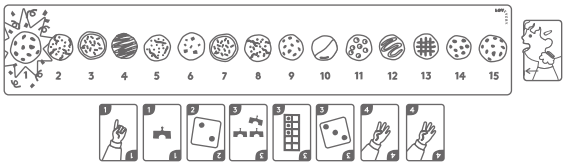
Paskutinis sausainis

Įgūdžiai: Atgalinis skaičiavimas
Žaidėjai: 2+

Žaidimo tikslas:

Skaičiuokite atgal, kad būtumėte laimingas valgytojas, suėdantis paskutinį sausainį.

Ko reikės:



- **Kilimėlis:** naudok Sausainių kilimėlį.
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 4, be džokerių.
- **Specialiosios kortelės:** naudok Sausainių ėdiko kortelę.

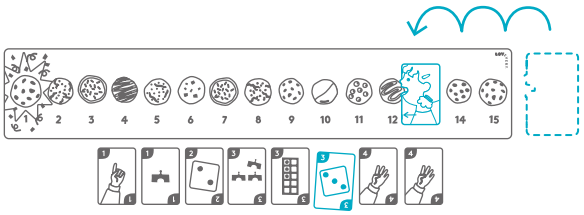
Pasiruošimas:

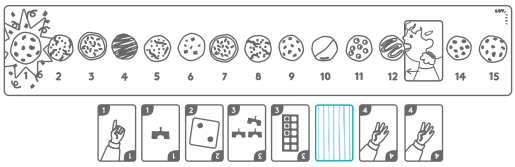
- Išmaišyk kaladę ir išdėliok 8 korteles paveikslėliu aukštyn po kilimėliu.
- Padėk Sausainių ėdiką į kraštinę dešinę kilimėlio pusę, kad rodyklė rodytų į 15.

Kaip žaisti:

Alkaniausias žaidėjas eina pirmas.

- Pasirinkite skaitinę kortelę iš galimų paveikslėliu aukštyn parinkčių.
- Judinkite Sausainių ėdiką į kairę, kad suvalgtų tiek sausainių, ir skaičiuokite atgal judėdami. "15, 14, 13..."
- Apverskite naudotą kortelę aukštyn kojomis. Tos kortelės nebegalima naudoti.
- Ėjimas pereina kitam žaidėjui.
- Negalite paimti daugiau sausainių nei yra likę:
  - Jei liko tik du sausainiai, negalite pasirinkti 3 — sausainių nepakanka.





Žaidimo pabaiga:

Žaidėjas, kuris paima paskutinį sausainį, laimi.

- Jei niekas negali paimti paskutinio sausainio, tai lygiosios. Pasidalinkite paskutiniu sausainiu!
- Pasirenkamas lygiosioms sprendžiantis ėjimas — kas per žaidimą suėdė daugiausia sausainių, laimi. Sudėkite savo korteles.

Matematinė kalba:

- Kiek sausainių liko?
- Jei paimsi 3, kiek liks? O jei paimsi 2?
- Esu ant 3. Galiu žaisti 1 arba 2. Jei žaisiu 2, gausiu paskutinį sausainį. 3 atėmus 2 yra 1, arba 3, 2, 1.
- Kaip gali užtikrinti, kad aš nepaimčiau paskutinio sausainio savo kitame ėjime?

Patarimas sėkmei:

Skatink vaiką praktikuoti atgalinį skaičiavimą judant Sausainių ėdiką. "Jei pradėsime nuo 15 ir suvalgsime 3 sausainius, kiek liks? 15...14, 13, 12. Dabar liko 12 sausainių!"

Rifo atskleidimas

Įgūdžiai: Skaičiavimas pirmyn ir stabili skaičių tvarka
Žaidėjai: 1+

Skaičiavimas ir Kiekis

(LT)

Žaidimo tikslas:

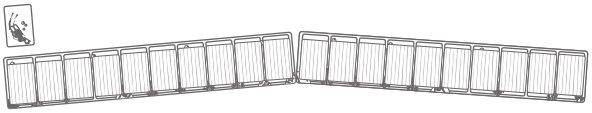
Nuspėkite, ar nufotografuosite daugiau geltonų ar mėlynų žuvų, skaičiuodami pirmyn ir plaukdami per skaičių eilę.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** naudok abu Žuvų kilimėlius.
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 5, be džokerių.
- **Specialiosios kortelės:** naudok Nardytojo kortelę.

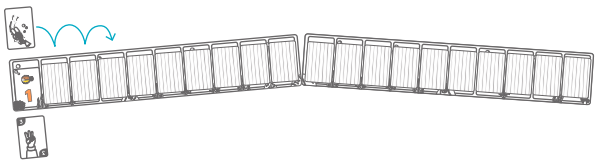
Pasiruošimas:

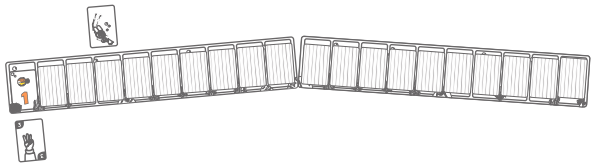
- Padėk vieną kortelę paveikslėliu žemyn ant kiekvienos nardymo vietos (vietos 1–20).
- Padėk Nardytojo kortelę tiesiai virš nardymo vietos 1.
- Kiekvienas žaidėjas pateikia prognozę: Ar pamatysiu daugiau mėlynų ar geltonų žuvų?



Kaip žaisti:

- Apversk kortelę nardymo vietoje 1 — ji pasako, kaip toli plaukti.
- Pajudink Nardytoją pirmyn tiek vietų.
- Skaičiuokite pirmyn nuo ankstesnės vietos, kad nuspėtumėte skaičių lentoje po Nardytoju.
  - Pavyzdys: "Pradėjau nuo 1 ir pajudinau Nardytoją 3 vietomis… 2, 3, 4 — tai turi būti 4 vieta!"





- Apversk kortelę po Nardytoju, kad patikrintum savo prognozę.
  - Jei teisus, puikus darbas. Naudok naują apverstą kortelę procesui su kitais skaičiais pakartoti.
  - Jei ne, patikrink savo darbą ir bandyk dar kartą.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai Nardytojas praplaukia pro nardymo vietą 20. Suskaičiuokite atskleistas mėlynas ir geltonas žuvis — mėlynos yra lyginiai, geltonos yra nelyginiai. Jei jūsų pradinė prognozė buvo teisinga, laimite!

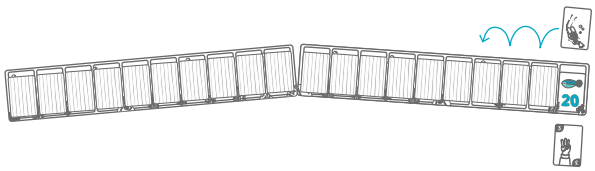
Matematinė kalba:

- Skaičiuokime kartu — 6, 7, 8… kas toliau?
- Kokios spalvos žuvį manai, kad turės ši vieta?
- Skaičiuokime atgal kartu — 18, 17, 16… kas toliau?

Papildomi žaidimo būdai:

Atvirkštinis nardymas — Atgalinis skaičiavimas:

- Pradėkite su Nardytojo kortele virš 20 vietos (o ne virš 1 vietos). Apverskite kortelę nardymo vietoje 20, kad pradėtumėte.
- Pajudinkite Nardytoją atgal link 1 tiek vietų, kiek nurodyta apverstoje kortelėje.
- Prieš apversdami naują kortelę, skaičiuokite atgal, kad nuspėtumėte, kur atsidursite (pvz., 20… 19, 18, 17).
- Tęskite žaidimą tokiu pačiu būdu, kol praplauksite pro 1 vietą, tada suskaičiuokite žuvis ir patikrinkite prognozę.



Mūšis (Skaičiavimas ir kiekiai)

Įgūdžiai: Kiekių palyginimas
Žaidėjai: 2+

Žaidimo tikslas:

Palyginkite kiekius, kad surinktumėte daugiausia kortelių mūšyje, kur laimi didžiausias skaičius.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 10, be džokerių.
- **Pasirinktinai:** naudok Mažiau nei ir Daugiau nei operatorių korteles papildomiems žaidimo būdams.

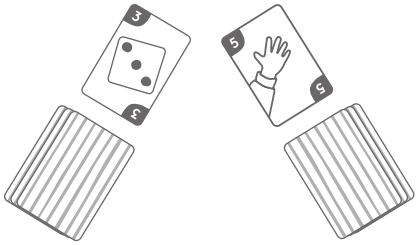


Pasiruošimas:

- Išmaišyk kaladę ir duok kiekvienam žaidėjui vienodą krūvą.
- Žaidėjai laiko korteles krūvoje paveikslėliu žemyn.

Kaip žaisti:

- Kiekvienas žaidėjas apverčia vieną kortelę.
- Žaidėjas su didžiausiu skaičiumi paima visas paveikslėliu aukštyn esančias korteles ir padeda jas paveikslėliu žemyn į savo krūvos apačią.
- Jei du ar daugiau žaidėjų turi tą patį didžiausią skaičių, jie kovoja:
  - Kiekvienas lygiosiose esantis žaidėjas padeda naują kortelę paveikslėliu aukštyn.
  - Nauja paveikslėliu aukštyn kortelė su didžiausiu skaičiumi laimi visas mūšio korteles.
  - Jei vėl lygiosios, pakartokite mūšį.

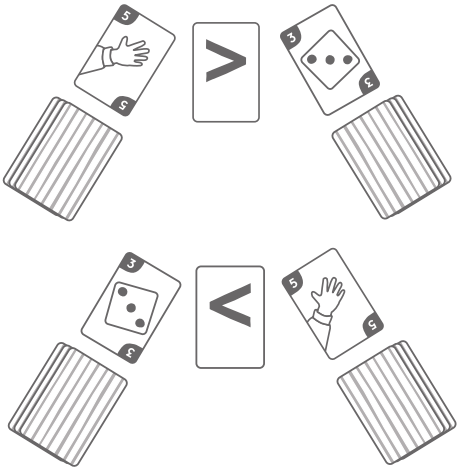


Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai vienas žaidėjas turi visas korteles.

Papildomi žaidimo būdai:

- **Mūšis Daugiau nei:** padėk Daugiau nei operatoriaus kortelę tarp dviejų krūvų. Kiekvienas žaidėjas apverčia kortelę. Žaidėjas su didžiausiu skaičiumi sudėlioja tris korteles teisinga tvarka ir paima dvi skaitlines korteles.
- **Mūšis Mažiau nei:** padėk Mažiau nei operatoriaus kortelę tarp dviejų krūvų. Žaidėjas su mažiausiu skaičiumi sudėlioja tris korteles teisinga tvarka ir paima dvi skaitlines korteles.



Matematinė kalba:

- Kuris skaičius didesnis? Kaip žinai?
- Kiek tavo skaičius didesnis nei mano?

Dešimtukų draugai

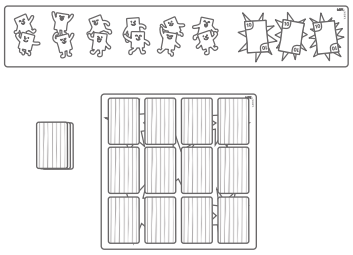
Įgūdžiai: Sudėtis: Dešimtuko papildymai
Žaidėjai: 1–2

Žaidimo tikslas:

Suvienyk Dešimtukų draugus, kol dešimtukai neperėmė kontrolės.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** naudok 12 kortelių kilimėlį ir Dešimtukų draugų kilimėlį.
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 10 ir 2 džokerius.
- **Specialiosios kortelės:** naudok Dešimtukų porų kortelę kaip nuorodą.



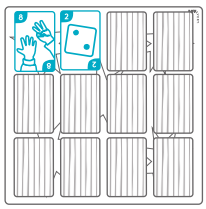
Pasiruošimas:

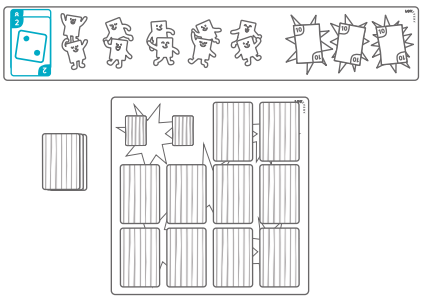
- Išmaišyk kaladę ir padėk vieną kortelę paveikslėliu žemyn ant kiekvienos kvadratinio kilimėlio vietos.
- Laikyk likusią kaladę netoliese kaip ėmimo krūvą.

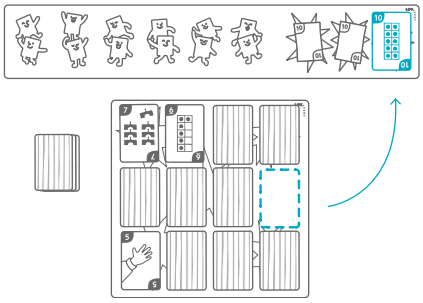
Kaip žaisti:

Jauniausias žaidėjas eina pirmas.

- Apverskite bet kurias dvi korteles ant 12 kortelių kilimėlio.
- **Jei bet kuri kortelių pora kartu sudaro 10,** tai Dešimtukų draugas! Padėkite Dešimtukų draugų poras ant Dešimtukų draugų kilimėlio vietos. Džokeriai gali būti bet koks skaičius — paskelb skaičių prieš darydamas porą.
- **Nėra draugų?** Palikite apverstas korteles paveikslėliu aukštyn.
- **Jei apverčiate 10 kortelę,** ji eina į savo vietą kilimėlyje.
- Užpildykite tuščias vietas kvadratiniame kilimėlyje kortelėmis paveikslėliu žemyn iš kaladės. Palikite likusias paveikslėliu aukštyn korteles kitam žaidėjui. Jūsų ėjimas baigtas.

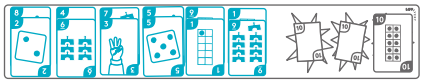






Žaidimo pabaiga:

- Suraskite šešis Dešimtukų draugus, kol neužpildytos visos trys dešimtukų vietos. Laimite!



- Jei trys dešimtukų vietos užpildomos prieš surandant šešis Dešimtukų draugus, pralaimite šį ratą. Bandykite dar kartą!

Papildomi žaidimo būdai:

Konkurencinei versijai praleiskite Dešimtukų draugų kilimėlį — žaidėjai laiko savo poras. Būkite pirmasis, kuris sudarys aštuonias Dešimtukų draugų poras. Kiekviena 10 kortelė skaičiuojama kaip pora.

Matematinė kalba:

- Jei turiu 7, koks turi būti džokeris, kad gautume 10?
- Turiu porą! 2 ir 8 sudaro 10.
- Pažiūrėkite į Dešimtukų draugus, kuriuos suporavome! 2 ir 8, 1 ir 9, ir 5 ir 5.

Piratų lobis

Įgūdžiai: Sudėtis: Dešimtuko papildymai
Žaidėjai: 2–4 (Konkurencinis)

Sudėtis ir Atimtis

(LT)

Žaidimo tikslas:

Kaupkite lobius rasdami kortelių poras, kurių suma yra 10. Tačiau saugokitės kitų piratų — jie gali pavogti jūsų lobyną!

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** naudok Piratų kilimėlį.
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 9, be džokerių.
- **Specialiosios kortelės:** naudok Dešimtukų porų kortelę kaip nuorodą.

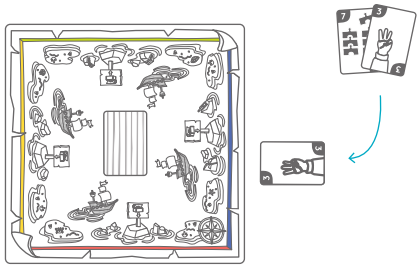
Pasiruošimas:

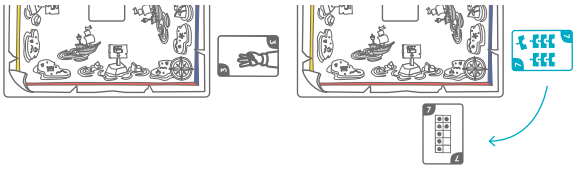
- Išmaišyk ir išdalink tris korteles paveikslėliu aukštyn kiekvienam piratui. Tai tavo ranka.
- Likusią kaladę padėk į krūvą Piratų kilimėlio centre — tai atviroji jūra, kur piratai ieško lobių.
- Pasirinkite savo teritoriją: žalią, mėlyną, rožinę ar geltoną. Čia saugosite savo lobį.

Kaip žaisti:

Kas turi daugiausiai kišenių ant drabužių, eina pirmas.

- Paimk dvi naujas korteles ir pridėk jas prie savo rankos.
- Saugok ir vagilk, jei gali:
  - **Saugok** Lobio skrynią sužaisdamas bet kurias dvi korteles iš rankos, kurių suma yra 10. Sudėk šias dvi korteles savo teritorijoje taip, kad kiti žaidėjai matytų tik viršutinę kortelę.
  - **Pavok** Lobio skrynią sužaisdamas kortelę iš rankos, kuri kartu su kito žaidėjo lobio skrynios viršutine kortele sudaro 10.
    - Pavyzdys: Jei kito žaidėjo lobio skrynioje viršuje yra 3, naudok 7 iš savo rankos jai pavogti.
    - Dabar ji tavo! Padėk visą krūvą savo teritorijoje su 7 viršuje.
  - **Pastabos:**
    - Negalite vogti savo paties lobio (neleidžiama žaisti vienos kortelės iš rankos ant savo esamos lobio skrynios).





Žaidimo pabaiga:

Tęskite žaidimą, kol ėmimo krūva bus tuščia ir nė vienas piratas negalės atlikti naujo ėjimo. Piratas, turintis daugiausiai lobio skrynių žaidimo pabaigoje, laimi. Arrr!

Matematinė kalba:

- Kas kartu su šia kortele sudaro 10?
- Kas turi lobį, kurį galite pavogti? Kaip žinote?
- Kokių skaičių ieškote?
- Kiek būdų iki šiol gavome 10?

Žuvis + Žuvis

Įgūdžiai: Sudėtis: Dvigubi skaičiai
Žaidėjai: 1+ (Solo, Kooperacinis, Konkurencinis)

Žaidimo tikslas:

Sugaukite kiek įmanoma daugiau žuvų, kol tuštėja tvenkinys, praktikuodami dvigubus ir beveik dvigubus skaičius.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** naudok abu Žuvų kilimėlius (1–20).
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 10, pašalink vieną iš dešimtukų, be džokerių.
- **Specialiosios kortelės:** naudok Meškerės kortelę.



Pasiruošimas:

- Išmaišyk ir išdėliok korteles į laisvą "tvenkinį" — šiek tiek persidengančią krūvą, iš kurios žaidėjai "žvejoja" skaičius.
- Išdėliok Žuvų kilimėlius laimikiui sekti.

Kaip žaisti:

Žaidėjas, kuris gali greičiausiai suskaičiuoti nuo 1 iki 10, eina pirmas.

- Naudok meškerės kortelę, kad surinkti ir apversti korteles, tada ieškokite laimikio.
- Sugaukite žuvį suporavę ją su dviem paveikslėliu aukštyn kortelėmis, kad sudarytumėte:
  - Dvigubus (pvz., 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Beveik dvigubus (pvz., 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Pirmoji sugauta 1 kortelė yra "Vienišas žuvelė" — ją galima padėti vieną ant 1 vietos. Po to visos kitos vieneto kortelės laikosi įprastų poravimo taisyklių.
- Jei sėkmingai sugavote, padėkite porą ant skaičių eilės vietos, atitinkančios jūsų sumą.
  - Pavyzdys: 5 + 6 = 11 yra beveik dvigubas faktas, todėl korteles dėtumėte ant 11 vietos.
- Jei skaičių eilės vieta jau užimta, žuvys lieka tvenkinyje.
- Jei negalite sudaryti poros, palikite apverstas korteles paveikslėliu aukštyn būsimiems ėjimams.





Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai užpildomos visos 20 skaitlinių vietų.

Papildomi žaidimo būdai:

Konkurencinei versijai kiekvienas žaidėjas ar komanda turi savo skaičių eilės pusę — kas padeda daugiausiai žuvų, laimi!

Matematinė kalba:

- Ar tai dvigubas ar beveik dvigubas?
- Kiek yra 4 + 4? O 4 + 5?
- Kaip žinai, kad tai beveik dvigubas?
- Kokį skaičių tikiesi sugauti toliau?

Patarimai sėkmei:

- Dvigubi skaičiai yra matematiniai faktai, kurie sudeda skaičių su savimi, pvz., 5 + 5 = 10. Jie taip pat gali padėti spręsti "beveik dvigubus" (žinomus ir kaip kaimynai), pvz., 5 + 6 ar 5 + 4, galvojant apie juos kaip "tik vienu daugiau" arba "tik vienu mažiau".
- Jei vaikas tik mokosi dvigubų skaičių, pradėkite žvejodami tik dvigubus skaičius. Tai užpildys visas lygines lentos vietas. Palaipsniui įveskite beveik dvigubus. "Dabar užpildykime nelygines vietas beveik dvigubais." Galiausiai galite ieškoti abiejų vienu metu.

Laimė 11

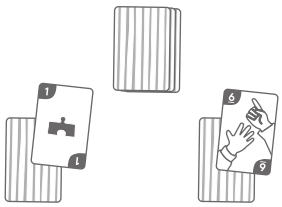
Įgūdžiai: Sudėtis: Keli sudedamieji iki 11
Žaidėjai: 1+ (Solo arba Konkurencinis)

Žaidimo tikslas:

Sudėkite kelis skaičius kartu, kad kiek įmanoma priartėtumėte prie 11 jo neviršydami. Ar sustosi ar paimsi dar vieną kortelę?

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 6, be džokerių.



Pasiruošimas:

- Išmaišyk ir išdalink dvi korteles kiekvienam žaidėjui:
  - Viena kortelė paveikslėliu žemyn — laikyk ją paslėptą!
  - Viena kortelė paveikslėliu aukštyn — visi gali ją matyti.
- Likusias padėk į ėmimo krūvą centre.

Kaip žaisti:

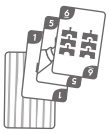
- Pažiūrėk į savo paslėptą kortelę, kad rastum dviejų kortelių sumą.
- Nuspręsk, ar nori paimti dar vieną kortelę (“imk”), kad priartėtum prie 11, ar ne (“sustok”), kad išvengtum 11 viršijimo (“pralošimas”).
  - **Imk**—paimk dar vieną kortelę ir pridėk ją prie bendros sumos. Imk tiek kartų, kiek nori, kol nuspręsi sustoti.



  - **Sustok**—laikyk bendrą sumą ir lauk rato pabaigos.



  - **Pralošimas**—tavo bendra suma yra didesnė nei 11. Esi šio rato laukelyje.



Žaidimo pabaiga:

- Ratui pasibaigus, žaidėjai, nepralošę, apverčia slaptas korteles ir palygina bendras sumas.
- Arčiausiai 11 esantis laimi!

Papildomi žaidimo būdai:

- Ne tokia slapta kortelė — išdalink abi korteles paveikslėliu aukštyn.
- Draugiškas pralošimas — jei žaidėjas praloši, jis gali atmesti paskutinę kortelę ir tęsti žaidimą.
- 21 — žaisk su visomis kortelėmis ir skaičiuok iki 21.

Matematinė kalba:

- Kokia tavo bendra suma dabar?
- Jei paimsi 3, ar tavo suma bus didesnė nei 11?
- Pažiūrėkite į mūsų bendras sumas. Turiu 3 plius 2 plius 4. Kiek artai buvau 11 sumos?

Patarimai sėkmei:

Nuspręsdami imti ar sustoti, atsižvelkite į savo galimybes pagal bendrą sumą.

- Nuo 1 iki 7 — imkite laisvai, rizika viršyti 11 yra maža.
- 8 — jei imsite, galite viršyti 11. Galimybės yra maždaug lygios — kaip monetos metimas.
- 9 — sustokite, nes pralošimo rizika yra labai didelė. Bet pasirinkimas visada jūsų.

Rask skirtumą

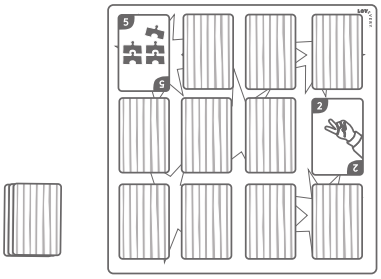
Įgūdžiai: Atimtis
Žaidėjai: 2+ (Individualūs arba Komandos)

Žaidimo tikslas:

Raskite skirtumą tarp skaičių, kad surinktumėte korteles.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** naudok 12 kortelių kilimėlį.
- **Kortelių kaladė:** naudok korteles nuo 1 iki 10, įskaitant džokerius.



Pasiruošimas:

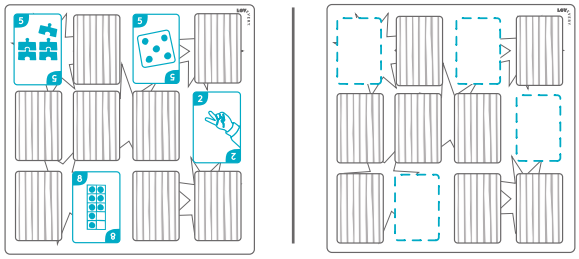
- Išmaišyk kaladę, tada išdėliok 12 kortelių paveikslėliu žemyn ant 12 kortelių kilimėlio.
- Apversk bet kurias dvi korteles paveikslėliu aukštyn.

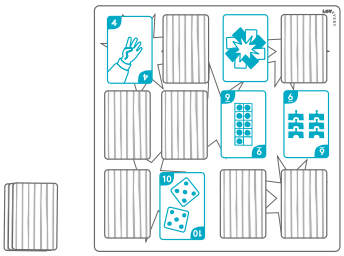
Kaip žaisti:



Žaidėjas, kuris padaro juokingiausią garsą, eina pirmas.

- Nustatykite skirtumą tarp dviejų paveikslėliu aukštyn esančių kortelių.
- Pasakykite: "Radau skirtumą ___" ir paimkite porą. Būsimuose ėjimuose bus daugiau kortelių paveikslėliu aukštyn ir galite paimti bet kurias poras su tuo pačiu skirtumu.
  - Jei pasakysite "Radau skirtumą 3", galite paimti 5 ir 8 bei 5 ir 2.
- Džokeris gali būti bet koks skaičius — bet turite pasakyti, ką jis keičia.
- Pakeiskite paimtas korteles paveikslėliu aukštyn kortelėmis iš kaladės.
- Apverskite vieną naują kortelę paveikslėliu aukštyn.
- Žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę.





Žaidimo pabaiga:

- Laikykite surinktas korteles. Žaidėjas, turintis daugiausiai kortelių pabaigoje, laimi!

Papildomi žaidimo būdai:

- Komandinis žaidimas — porose jūsų komanda dirba kartu, kad surinktų korteles.
  - Vienas asmuo yra "Stebėtojas" — šis asmuo sako "Radau skirtumą ___."
  - Kitas asmuo yra "Ieškotojas" — šis asmuo suranda ir surenka visas poras su tuo skirtumu.
  - Komanda, turinti daugiausiai kortelių pabaigoje, laimi!
- Pradedančiųjų lygiui žaisk su kortelėmis nuo 1 iki 7, plius džokeriai.
- Didesniam iššūkiui žaisk su kortelėmis nuo 1 iki 13, plius džokeriai.

Matematinė kalba:

- Koks skirtumas tarp šių dviejų kortelių?
- Radau skirtumą 2. Kurias dvi korteles, tavo manymu, matau?
- Radau skirtumą 3. Skirtumas tarp 5 ir 2 yra 3.

Mūšis (Sudėtis ir atimtis)

Įgūdžiai: Sudėtis ir atimtis
Žaidėjai: 2+

Sudėtis ir Atimtis

(LT)

Žaidimo tikslas:

Sudėkite, atimkite ir palyginkite kiekius, kad surinktumėte daugiausia kortelių.

Ko reikės:

- **Kilimėlis:** nereikalingas
- **Kortelių kaladė:** naudok tik korteles nuo 1 iki 10, be džokerių.

Pasiruošimas:

- Išmaišyk kaladę ir duok kiekvienam žaidėjui vienodą krūvą.
- Žaidėjai laiko korteles krūvoje paveikslėliu žemyn.





Kaip žaisti:

- **Sudėties mūšis**—Kiekvienas žaidėjas apverčia dvi korteles ir jas sudeda. Žaidėjas su didžiausia suma laimi ir paima visas keturias korteles.
- **Atimties mūšis**—Kiekvienas žaidėjas apverčia dvi korteles. Atimk mažesnį skaičių iš didesnio. Žaidėjas su mažiausiu skirtumu laimi ir paima visas keturias korteles.

Papildomi žaidimo būdai:

- Pradedančiųjų lygiui žaisk su kortelėmis nuo 1 iki 5.
- Didesniam iššūkiui naudok visą kaladę.
- **Pasirink savo mūšį**—Prieš apverčiant, vienas žaidėjas šaukia “Laimi didesnis!” arba “Laimi mažesnis!” Tada kiekvienas žaidėjas apverčia dvi korteles ir pasirenka sudėti arba atimti, kad gautų geriausią bendrą sumą. Norint pakelti šios versijos lygį, apverskite tris korteles ir pasirinkite geriausias dvi.

Matematinė kalba:

- Koks skirtumas tarp 9 ir 5?
- 1 plius 9 yra 10. O 4 plius 8 yra 12. 12 yra daugiau nei 10, todėl tu laimi tą ratą!

Instrukcje gry — Zestaw gier rozwijających poczucie liczb

Liczba graczy: 1+
Umiejętność: Strategia matematyczna i płynność

(PL)

Gry liczenia i ilości:

Śmieci - Kolejność liczb i stabilny porządek liczbowy

W górę, w dół, dziki - Kolejność liczb i liczenie do przodu

Detektyw liczbowy - Kolejność liczb

Ostatnie ciasteczko - Odliczanie wstecz

Odkrycie rafy - Liczenie do przodu i stabilny porządek liczbowy

Bitwa - Porównywanie ilości

Gry dodawania i odejmowania:

Przyjaciele dziesiątek - Dodawanie: Uzupełnienia do dziesięciu

Skarb pirata - Dodawanie: Uzupełnienia do dziesięciu

Ryba + Ryba - Dodawanie: Podwójne liczby

Szczęście 11 - Dodawanie: Wiele składników do 11

Znajdź różnicę - Odejmowanie

Bitwa - Dodawanie i odejmowanie

Co jest w zestawie:



1 talia 54 kart do gry
(w tym 2 dżokery)

4 specjalne karty



karta Pary dziesiątek



karta Pożeracz ciasteczek



karta Nurek

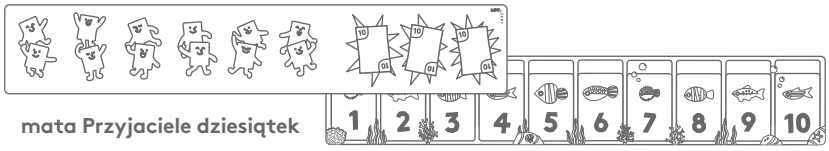


karta Wędka



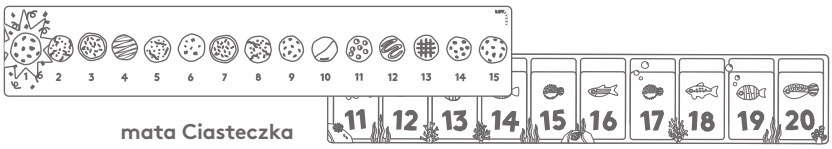
5 kart Operatorów

3 dwustronne plansze do gry



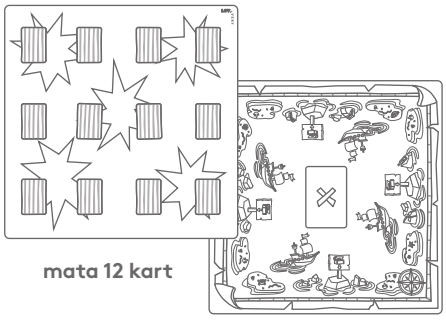
mata Przyjaciele dziesiątek

mata Ryby 1–10



mata Ciasteczka

mata Ryby 11–20



mata 12 kart

mata Pirat

Śmieci

Umiejętności: Kolejność liczb i stabilny porządek liczbowy
Gracze: 1–3

Cel gry:

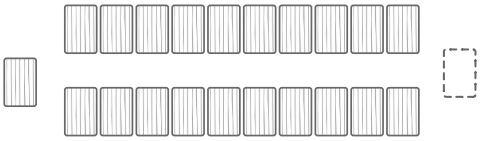
Bądź pierwszym graczem, który ułoży pełny zestaw kart w kolejności numerycznej od 1 do 10.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 10. Usuń karty 11, 12, 13 i dżokery.

Przygotowanie:

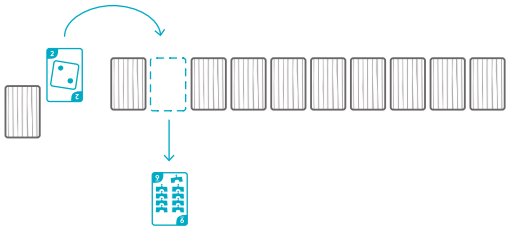
- Przetasuj talię. Każdy gracz układa dziesięć kart obrazkiem w dół w rzędzie od lewej do prawej przed sobą. Ten rząd reprezentuje miejsca od 1 do 10.
- Pozostałe karty połóż na stosie dobierania. Druga strona to twój stos śmieci.

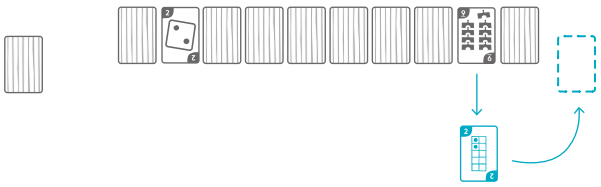


Jak grać:

Najniższy gracz idzie pierwszy.

- Dobierz kartę z talii.
- Jeśli liczba na karcie odpowiada wolnemu miejscu w twoim rzędzie, zastąp kartę obrazkiem w dół na tym miejscu swoją kartą. Na przykład liczba 2 należy do 2. miejsca. **Uwaga:** wolne miejsce to każde miejsce z kartą obrazkiem w dół.
- **Jeśli usunięta karta odpowiada wolnemu miejscu,** powtórz powyższe kroki. Kontynuuj tak długo, jak karty pasują na wolne miejsca.
- **Jeśli dobierzesz kartę — lub odwrócisz jedną ze swojego rzędu podczas swojej tury — która nie pasuje do żadnego wolnego miejsca, to śmieć!** Połóż ją obrazkiem do góry na szczycie stosu śmieci.
- To kończy twoją turę.
- W przyszłych turach gracze mogą dobierać z talii lub wziąć górną kartę ze stosu śmieci.





Rozmowa o matematyce:

- Jakich liczb brakuje w twoim rzędzie?
- Mam trzy karty odwrócone z rzędu — 4, 5, 6!
- Jakiej liczby brakuje ci między 6 a 8?

Dodatkowe sposoby gry:

- Na poziomie wprowadzającym graj tylko z kartami od 1 do 5.
- Dla dodatkowego wyzwania graj w rozszerzoną wersję z wieloma rundami, eliminując jedno miejsce na rundę. Przetasuj i rozdaj karty ponownie. Zwycięzca ostatniej rundy idzie pierwszy. Każdy gracz gra z jednym miejscem mniej. Na przykład:
  - Wygrałeś raz? Grasz z miejscami 1–9. Dziesiątki są teraz dla ciebie śmieciami.
  - Wygrałeś dwa razy? Masz tylko miejsca 1–8. Dziewiątki i dziesiątki to śmieci.
  - Graj kolejne rundy, aż zostanie tylko jedno miejsce, a gracz wygra, odwracając 1 na miejscu. Ten gracz wygrywa całą grę!
- W grze dla jednego gracza ukończ jeden szereg liczbowy zanim skończą się karty w stosie dobierania.

W górę, w dół, dziki

Umiejętności: Kolejność liczb i liczenie do przodu
Gracze: 2+

Liczenia i Ilości

(PL)

Cel gry:

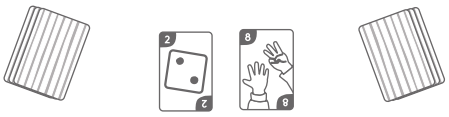
Licz w górę lub w dół o 1, lub szukaj tych samych liczb, aby rozwijać poczucie liczb.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 10 i dodaj dżokery.

Przygotowanie:

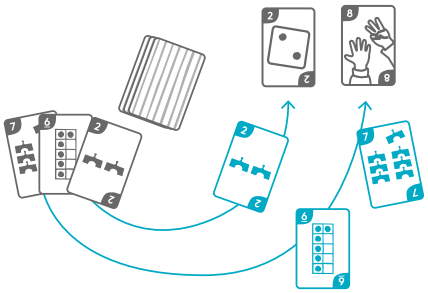
- Przetasuj talię i odwróć dwie karty obrazkiem do góry — to są twoje stosy gry.
- Rozdaj równą liczbę kart obrazkiem w dół każdemu graczowi. To są indywidualne talie.
- Każdy gracz dobiera trzy karty ze swojej talii do ręki.



Jak grać:

Kto wygra konkurs wpatrywania się, idzie pierwszy.

- **Zagraj jak najwięcej kart na dowolny stos. Możesz zagrać:**
  - Kartę z liczbą o 1 większą niż górna karta stosu (8 → 9)
  - Kartę z liczbą o 1 mniejszą niż górna karta stosu (8 → 7)
  - Kartę z taką samą liczbą jak górna karta stosu (8 → 8)
  - Jedynkę na dziesiątkę i dziesiątkę na jedynkę.
  - Dżokera na cokolwiek. Na dżokera można też zagrać cokolwiek.



- Gdy nie możesz już grać — lub skończą się karty w ręce — dobierz karty ze swojej talii, żeby znowu mieć trzy w ręce na następną turę.
- Jeśli w ogóle nie możesz grać, zamień swoje karty na trzy nowe z góry swojej talii, odkładając stare na dół. To liczy się jako twoja tura.
- Jeśli wszyscy utknęli, uzgodnij zamianę — przetasujcie oba stosy gry razem i odwróćcie dwie nowe karty startowe.

Koniec gry:

Pierwszy gracz, który zagra wszystkie karty ze swojej osobistej talii, wygrywa.

Rozmowa o matematyce:

- Czy masz kartę z liczbą o 1 większą niż górna karta?
- Ile to 1 więcej niż 3? A 1 mniej niż 8?
- To jest 6, więc mogę zagrać moją 7. 7 jest o 1 więcej niż 6.
- Skoro ta liczba to 5, jaką liczbę masz nadzieję dobrać następnie?

Detektyw liczbowy

Umiejętności: Kolejność liczb
Gracze: 3–4

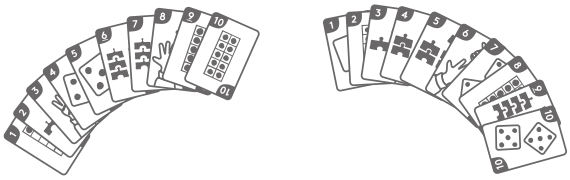
Cel gry:

Użyj swoich umiejętności detektywistycznych, aby jako pierwszy odkryć tajną liczbę.



Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 10, bez dżokerów.

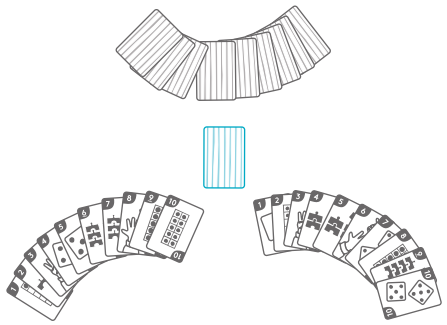


Przygotowanie:

- Daj każdemu graczowi po jednej karcie każdej liczby od 1 do 10.
- Graj z kartami obrazkiem do góry.

Jak grać:

- Wybierz jednego gracza jako Strażnika tajemnicy. Potajemnie wybiera kartę z ręki, kładzie ją obrazkiem w dół na środku i układa pozostałe karty obrazkiem w dół, aby ukryć brakującą liczbę.
- Pozostali gracze są detektywami, którzy na zmianę próbują odkryć tajną liczbę, kładąc kartę, która ich zdaniem może pasować, obok tajnej karty. Detektywi trzymają karty obrazkiem do góry.
- Strażnik tajemnicy daje wskazówkę po każdej zagranej karcie:
  - "Za wysoko." Liczba, którą zgadłeś, jest za wysoka — spróbuj mniejszej liczby.
  - "Za nisko." Liczba, którą zgadłeś, jest za niska — spróbuj większej liczby.
  - "Poprawnie." Tajna liczba zostaje ujawniona.



Koniec gry:

Gra kończy się, gdy detektyw poprawnie zgadnie tajną liczbę. Wygrywa rundę i zostaje Strażnikiem tajemnicy w następnej rundzie. Kontynuuj, aż wszyscy będą mieli kolej jako Strażnik tajemnicy.

Rozmowa o matematyce:

- Które liczby są większe niż 4, ale mniejsze niż 7?
- Jak zdecydowałeś, którą liczbę wypróbować?
- Wiemy, że liczba jest między 2 a 5. Mogę wybrać zgadnięcie 3 lub 4.
- Które zgadnięcie dałoby ci najwięcej nowych informacji?

Dodatkowe sposoby gry:

- Na poziomie wprowadzającym graj z kartami od 1 do 7, bez dżokerów.
- Dla większego wyzwania używaj kart od 1 do 13, bez dżokerów.
- Gdy oswoisz się z grą, spróbuj grać bez kart. Czy możesz zgadnąć tajną liczbę od 1 do 20? Od 1 do 50? Od 1 do 100?

Wskazówki dla sukcesu:

- Zachęcaj dziecko do eliminowania kart w miarę postępów: "5 jest za wysoko. Co możesz zrobić ze wszystkimi kartami większymi niż 5? Właśnie, odwróć je do dołu."
- Zacznij od układania kart od 1 do 10 dla dziecka. Po kilku rundach rozdaj je losowo i zachęć dziecko do ich ułożenia.

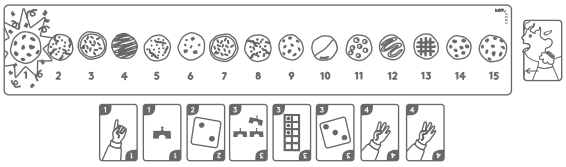
Ostatnie ciasteczko

Umiejętności: Odliczanie wstecz
Gracze: 2+

Cel gry:

Licz wstecz, aby być szczęśliwym zjadaczem, który zje ostatnie ciasteczko.

Czego będziesz potrzebować:



- **Mata:** używaj maty Ciasteczka.
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 4, bez dżokerów.
- **Specjalne karty:** używaj karty Pożeracz ciasteczek.

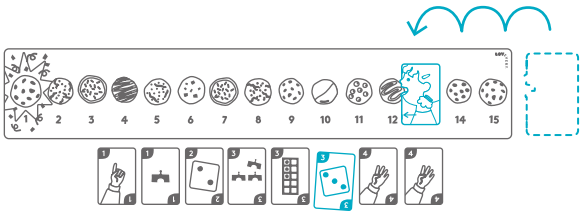
Przygotowanie:

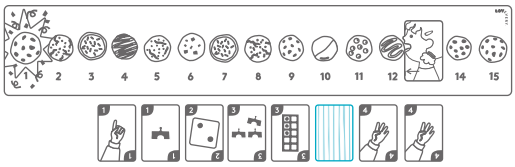
- Przetasuj talię i rozłóż 8 kart obrazkiem do góry pod matą.
- Ustaw Pożeracza ciasteczek na skrajnej prawej stronie maty Ciasteczka, tak aby strzałka wskazywała na 15.

Jak grać:

Najbardziej głodny gracz idzie pierwszy.

- Wybierz kartę liczbową spośród dostępnych opcji obrazkiem do góry.
- Przesuń Pożeracza ciasteczek w lewo, aby zjadł tyle ciasteczek i licz wstecz podczas poruszania się. "15, 14, 13..."
- Odwróć użytą kartę do góry nogami. Tej karty nie można już używać.
- Ruch przechodzi do następnego gracza.
- Nie możesz wziąć więcej ciasteczek niż pozostało:
  - Jeśli zostały tylko dwa ciasteczka, nie możesz wybrać 3 — nie ma wystarczająco dużo ciasteczek.





Koniec gry:

Gracz, który weźmie ostatnie ciasteczko, wygrywa.

- Jeśli nikt nie może wziąć ostatniego ciasteczka, jest remis. Podzielcie się ostatnim ciasteczkiem!
- Opcjonalne rozstrzygnięcie remisu — kto zjadł najwięcej ciasteczek podczas gry, wygrywa. Zsumuj swoje karty.

Rozmowa o matematyce:

- Ile ciasteczek zostało?
- Jeśli weźmiesz 3, ile zostanie? A jeśli weźmiesz 2?
- Jestem na 3. Mogę zagrać 1 lub 2. Jeśli zagram 2, wezmę ostatnie ciasteczko. 3 minus 2 to 1, czyli 3, 2, 1.
- Jak możesz zapewnić, że ja nie wezmę ostatniego ciasteczka w swojej następnej turze?

Wskazówka dla sukcesu:

Zachęcaj dziecko do ćwiczenia odliczania wstecz podczas przesuwania Pożeracza ciasteczek. "Jeśli zaczniemy od 15 i zjemy 3 ciasteczka, ile zostanie? 15...14, 13, 12. Teraz zostało 12 ciasteczek!"

Odkrycie rafy

Umiejętności: Liczenie do przodu i stabilny porządek liczbowy
Gracze: 1+

Cel gry:

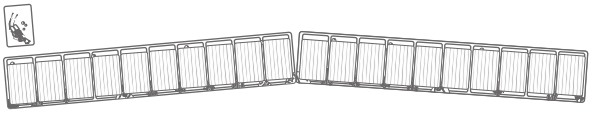
Przewiduj, czy sfotografujesz więcej żółtych czy niebieskich ryb, licząc do przodu i pływając przez szereg liczbowy.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** używaj obu mat Ryby.
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 5, bez dżokerów.
- **Specjalne karty:** używaj karty Nurek.

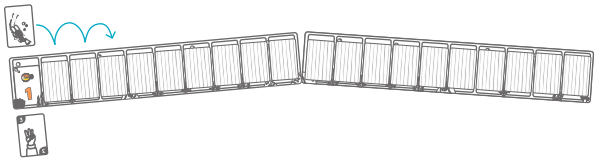
Przygotowanie:

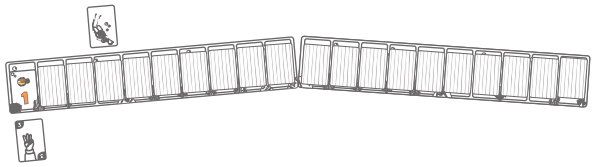
- Połóż jedną kartę obrazkiem w dół na każdym miejscu nurkowania (miejsca 1–20).
- Umieść kartę Nurek tuż nad miejscem nurkowania 1.
- Każdy gracz robi przewidywanie: Czy zobaczę więcej niebieskich czy żółtych ryb?



Jak grać:

- Odwróć kartę na miejscu nurkowania 1 — mówi ci, jak daleko płynąć.
- Przesuń Nurka do przodu o tyle miejsc.
- Licz do przodu od poprzedniego miejsca, aby przewidzieć liczbę na planszy pod Nurkiem.
  - Przykład: "Zacząłem od 1 i przesunąłem Nurka o 3 miejsca… 2, 3, 4 — to musi być 4. miejsce!"





- Odwróć kartę pod Nurkiem, aby sprawdzić swoje przewidywanie.
  - Jeśli masz rację, świetna robota. Użyj nowej odwróconej karty, aby powtórzyć proces z następnymi liczbami.
  - Jeśli nie, sprawdź swoją pracę i spróbuj ponownie.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy Nurek przepłynie przez miejsce nurkowania 20. Policz odkryte niebieskie i żółte ryby — niebieskie to liczby parzyste, żółte to liczby nieparzyste. Jeśli twoje pierwotne przewidywanie było prawidłowe, wygrywasz!

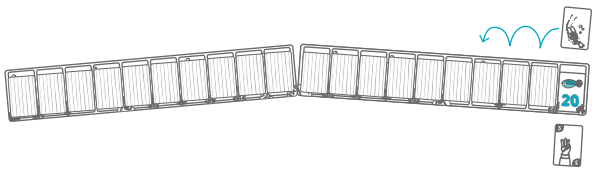
Rozmowa o matematyce:

- Liczmy razem — 6, 7, 8… co jest następne?
- Jak myślisz, jakiego koloru rybę będzie miało to miejsce?
- Liczmy razem wstecz — 18, 17, 16… co jest następne?

Dodatkowe sposoby gry:

Odwrotne nurkowanie — Odliczanie wstecz:

- Zacznij z kartą Nurek nad miejscem 20 (zamiast nad miejscem 1). Odwróć kartę na miejscu 20, aby rozpocząć.
- Przesuń Nurka z powrotem w kierunku 1 o liczbę miejsc wskazaną na odwróconej karcie.
- Przed odwróceniem nowej karty licz wstecz, aby przewidzieć, gdzie wyląduje (np. 20… 19, 18, 17).
- Kontynuuj grę w ten sam sposób, aż przepłyniesz przez miejsce 1, następnie policz ryby i sprawdź przewidywanie.



Bitwa (Liczenie i ilości)

Umiejętności: Porównywanie ilości
Gracze: 2+

Cel gry:

Porównuj ilości, aby zebrać jak najwięcej kart w bitwie, gdzie wygrywa największa liczba.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 10, bez dżokerów.
- **Opcjonalnie:** używaj kart Operatora Mniejsze niż i Większe niż dla dodatkowych sposobów gry.

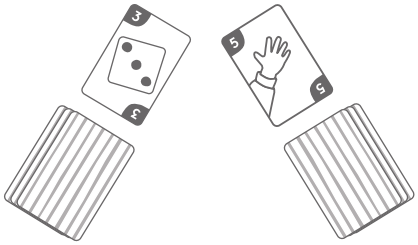


Przygotowanie:

- Przetasuj talię i daj każdemu graczowi równy stos.
- Gracze trzymają karty w stosie obrazkiem w dół.

Jak grać:

- Każdy gracz odwraca jedną kartę.
- Gracz z największą liczbą bierze wszystkie karty obrazkiem do góry i kładzie je obrazkiem w dół na dole swojego stosu.
- Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tę samą największą liczbę, staczają bitwę:
  - Każdy gracz w remisie kładzie nową kartę obrazkiem do góry.
  - Nowa karta obrazkiem do góry z największą liczbą wygrywa wszystkie karty z bitwy.
  - Jeśli jest kolejny remis, powtórz bitwę.

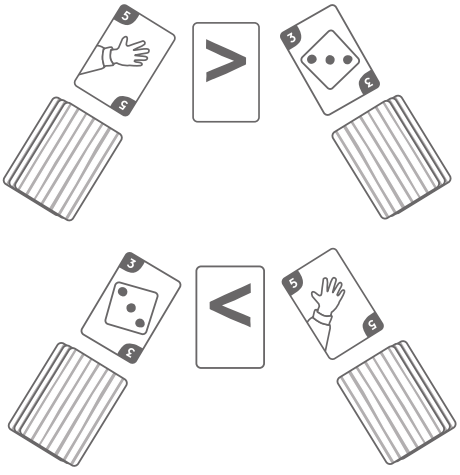


Koniec gry:

Gra kończy się, gdy jeden gracz ma wszystkie karty.

Dodatkowe sposoby gry:

- **Bitwa Większe niż**: połóż kartę Większe niż między dwoma stosami. Każdy gracz odwraca kartę. Gracz z największą liczbą układa trzy karty we właściwej kolejności i bierze dwie karty liczbowe.
- **Bitwa Mniejsze niż:** połóż kartę Mniejsze niż między dwoma stosami. Gracz z najmniejszą liczbą układa trzy karty we właściwej kolejności i bierze dwie karty liczbowe.



Rozmowa o matematyce:

- Która liczba jest większa? Skąd wiesz?
- O ile twoja liczba jest większa niż moja?

Przyjaciele dziesiątek

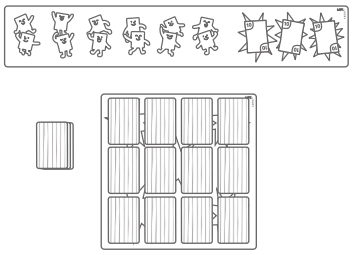
Umiejętności: Dodawanie: Uzupełnienia do dziesięciu
Gracze: 1–2

Cel gry:

Zjednocz Przyjaciół dziesiątek, zanim dziesiątki przejmą kontrolę.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** używaj maty 12 kart i maty Przyjaciele dziesiątek.
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 10 i 2 dżokerów.
- **Specjalne karty:** używaj karty Pary dziesiątek jako odniesienia.



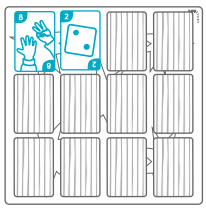
Przygotowanie:

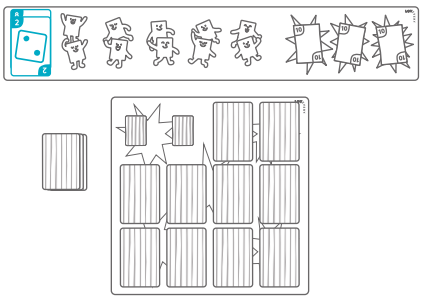
- Przetasuj talię i połóż jedną kartę obrazkiem w dół na każdym miejscu kwadratowej maty.
- Trzymaj resztę talii w pobliżu jako stos dobierania.

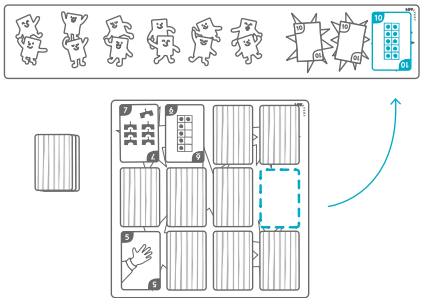
Jak grać:

Najmłodszy gracz idzie pierwszy.

- Odwróć dowolne dwie karty na macie 12 kart.
- **Jeśli jakakolwiek para kart daje razem 10, to Przyjaciel dziesiątek!** Połóż pary Przyjaciół dziesiątek na miejscu na macie Przyjaciele dziesiątek. Dżokery mogą być dowolną liczbą — ogłoś liczbę przed dokonaniem dopasowania.
- **Brak przyjaciół?** Zostaw odwrócone karty obrazkiem do góry.
- **Jeśli odwrócisz kartę 10,** trafia ona na swoje miejsce na macie.
- Uzupełnij puste miejsca na kwadratowej macie kartami obrazkiem w dół z talii. Zostaw pozostałe karty obrazkiem do góry dla następnego gracza. Twoja tura dobiegła końca.

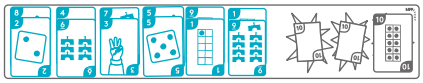






Koniec gry:

- Znajdź sześciu Przyjaciół dziesiątek, zanim wszystkie trzy miejsca dla dziesiątek zostaną wypełnione. Wygrywasz!



- Jeśli trzy miejsca dla dziesiątek zostaną wypełnione przed znalezieniem sześciu Przyjaciół dziesiątek, przegrywasz tę rundę. Spróbuj ponownie!

Dodatkowe sposoby gry:

W wersji rywalizacyjnej pomiń matę Przyjaciele dziesiątek — gracze zachowują swoje pary. Bądź pierwszym, który zrobi osiem par Przyjaciół dziesiątek. Każda karta 10 liczy się jako para.

Rozmowa o matematyce:

- Jeśli mam 7, czym powinien być dżoker, żeby dać 10?
- Mam parę! 2 i 8 dają 10.
- Spójrz na Przyjaciół dziesiątek, których dopasowaliśmy! 2 i 8, 1 i 9, i 5 i 5.

Skarb pirata

Umiejętności: Dodawanie: Uzupełnienia do dziesięciu
Gracze: 2–4 (Rywalizacyjna)

Cel gry:

Gromadź skarby, znajdując pary kart, które dają razem 10. Ale uważaj na innych piratów — mogą ukraść twoje zapasy!

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** używaj maty Pirat.
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 9, bez dżokerów.
- **Specjalne karty:** używaj karty Pary dziesiątek jako odniesienia.

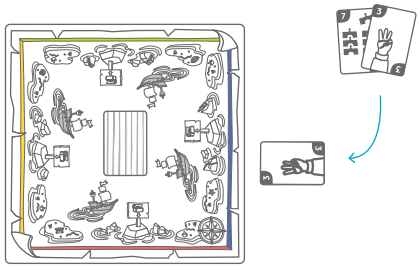
Przygotowanie:

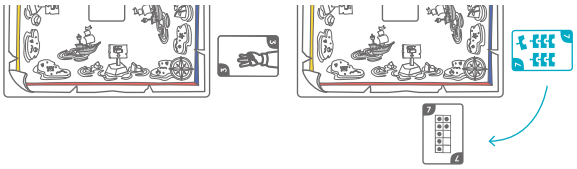
- Przetasuj i rozdaj trzy karty obrazkiem do góry każdemu piratowi. To jest twoja ręka.
- Resztę talii połóż w stosie na środku maty Pirat — to jest otwarte morze, gdzie piraci szukają skarbów.
- Wybierz swoje terytorium: zielone, niebieskie, różowe lub żółte. Tutaj będziesz przechowywać swój skarb.

Jak grać:

Kto ma najwięcej kieszeni na ubraniu, idzie pierwszy.

- Dobierz dwie nowe karty i dodaj je do swojej ręki.
- Chowaj i kradnij, jeśli możesz:
  - **Schowaj** Skrzynię skarbów, grając dowolne dwie karty z ręki, które dają razem 10. Ułóż te dwie karty na swoim terytorium tak, aby tylko górna karta była widoczna dla innych graczy.
  - **Ukradnij** Skrzynię skarbów, grając kartę z ręki, która daje 10 z górną kartą skrzyni skarbów innego gracza.
    - Przykład: Jeśli skrzynia skarbów innego gracza ma na górze 3, użyj 7 ze swojej ręki, aby ją ukraść.
    - Teraz jest twoja! Połóż cały stos na swoim terytorium z 7 na górze.
  - **Uwagi:**
    - Nie możesz kraść własnego skarbu (nie wolno ci grać pojedynczą kartą z ręki na istniejącą skrzynię skarbów).





Koniec gry:

Kontynuuj grę, aż stos dobierania będzie pusty i żaden pirat nie będzie mógł wykonać nowego ruchu. Pirat z największą liczbą skrzyń skarbów na końcu gry wygrywa. Arrr!

Rozmowa o matematyce:

- Co daje 10 z tą kartą?
- Kto ma skarb, który możesz ukraść? Skąd wiesz?
- Jakich liczb szukasz?
- Na ile sposobów uzyskaliśmy do tej pory 10?

Ryba + Ryba

Umiejętności: Dodawanie: Podwójne liczby
Gracze: 1+ (Solo, Kooperacyjna, Rywalizacyjna)

Cel gry:

Złów jak najwięcej ryb, zanim staw się opróżni, ćwicząc podwójne i prawie-podwójne liczby.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** używaj obu mat Ryby (1–20).
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 10, usuń jedną z dziesiątek, bez dżokerów.
- **Specjalne karty:** używaj karty Wędka.

Przygotowanie:

- Przetasuj i ułóż karty w luźnym "stawie" — lekko nakładającym się stosie, z którego gracze "łowią" liczby.
- Rozłóż maty Ryby do śledzenia połowów.

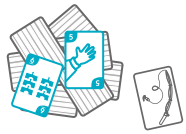


Jak grać:

Gracz, który potrafi liczyć od 1 do 10 najszybciej, idzie pierwszy

- Użyj karty wędki, aby nabrać i odwrócić karty, a następnie szukaj połowu.
- Złap rybę, parując ją z dwiema kartami obrazkiem do góry, aby utworzyć:
  - Podwójne (jak 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Prawie-podwójne (jak 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Pierwsza złowiona karta 1 to "Samotna rybka" — można ją umieścić samą na miejscu 1. Następnie wszystkie inne jedynki przestrzegają normalnych zasad parowania.
- Jeśli pomyślnie złowisz, połóż parę na miejscu w szeregu liczbowym odpowiadającym twojej sumie.
  - Przykład: 5 + 6 = 11 to fakt prawie-podwójny, więc karty umieściłbyś na miejscu 11.
- Jeśli miejsce w szeregu liczbowym jest już zajęte, ryby pozostają w stawie.
- Jeśli nie możesz dopasować, zostaw odwrócone karty obrazkiem do góry na przyszłe tury.







Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie 20 miejsc liczbowych zostanie wypełnionych.

Dodatkowe sposoby gry:

W wersji rywalizacyjnej każdy gracz lub drużyna ma swoją stronę szeregu liczbowego — kto umieści najwięcej ryb, wygrywa!

Rozmowa o matematyce:

- Czy to jest podwójne czy prawie-podwójne?
- Ile to 4 + 4? A 4 + 5?
- Skąd wiesz, że to prawie-podwójne?
- Jaką liczbę masz nadzieję złowić następnie?

Wskazówki dla sukcesu:

- Podwójne liczby to fakty matematyczne, które dodają liczbę do samej siebie, jak 5 + 5 = 10. Mogą nam też pomóc w rozwiązywaniu "prawie-podwójnych" (znanych też jako sąsiedzi) jak 5 + 6 czy 5 + 4, myśląc o nich jako "tylko o jeden więcej" lub "tylko o jeden mniej".
- Jeśli dziecko dopiero uczy się podwójnych liczb, zacznij od łowienia tylko podwójnych. To wypełni wszystkie parzyste miejsca na planszy. Stopniowo wprowadzaj prawie-podwójne. "Ok, teraz wypełnijmy nieparzyste miejsca prawie-podwójnymi." W końcu możecie szukać obu jednocześnie.

Szczęście 11

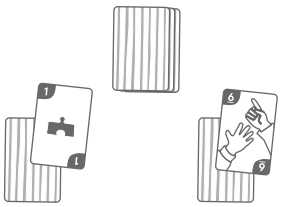
Umiejętności: Dodawanie: Wiele składników do 11
Gracze: 1+ (Solo lub Rywalizacyjna)

Cel gry:

Dodaj kilka liczb razem, aby zbliżyć się jak najbardziej do 11 bez przekraczania go. Zatrzymasz się czy weźmiesz jeszcze jedną kartę?

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 6, bez dżokerów.



Przygotowanie:

- Przetasuj i rozdaj dwie karty każdemu graczowi:
  - Jedna karta obrazkiem w dół — trzymaj ją ukrytą!
  - Jedna karta obrazkiem do góry — wszyscy mogą ją zobaczyć.
- Resztę połóż na stosie dobierania na środku.

Jak grać:

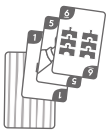
- Spójrz na swoją ukrytą kartę, aby znaleźć sumę dwóch kart.
- Zdecyduj, czy chcesz wziąć kolejną kartę (“bierz”), aby zbliżyć się do 11, czy nie (“stój”), aby uniknąć przekroczenia 11 (“przekroczenie”).
  - **Bierz**—dobierz jeszcze jedną kartę i dodaj ją do swojej sumy. Bierz tyle razy, ile chcesz, aż zdecydujesz się stać.



  - **Stój**—zachowaj swoją sumę i poczekaj na koniec rundy.



  - **Przekroczenie**—twoja suma jest większa niż 11. Jesteś poza tą rundą.



Koniec gry:

- Gdy runda dobiegnie końca, gracze, którzy nie przekroczyli, odwracają tajne karty i porównują sumy.
- Najbliższy 11 wygrywa!

Dodatkowe sposoby gry:

- Nie-Tak-Tajemnicza Karta — rozdaj obie karty obrazkiem do góry.
- Przyjazne przekroczenie — jeśli gracz przekroczy, może odrzucić ostatnią kartę i kontynuować grę.
- 21 — graj ze wszystkimi kartami i dodawaj do 21.

Rozmowa o matematyce:

- Jaka jest twoja suma teraz?
- Jeśli dobierzesz 3, czy twoja suma będzie większa niż 11?
- Spójrz na nasze sumy. Mam 3 plus 2 plus 4. Jak blisko byłem sumy 11?

Wskazówki dla sukcesu:

Decydując, czy brać czy stać, rozważ swoje szanse na podstawie sumy.

- Od 1 do 7 — bierz swobodnie, ryzyko przekroczenia 11 jest niskie.
- 8 — jeśli weźmiesz, możesz przekroczyć 11. Szanse są mniej więcej fifty-fifty — jak rzut monetą.
- 9 — stój, gdyż ryzyko przekroczenia jest bardzo wysokie. Ale wybór zawsze należy do ciebie.

Znajdź różnicę

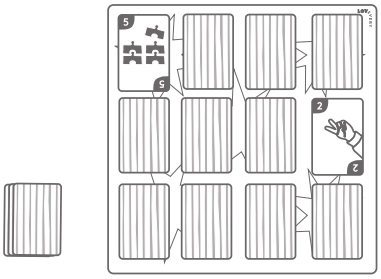
Umiejętności: Odejmowanie
Gracze: 2+ (Indywidualne lub Drużyny)

Cel gry:

Znajdź różnicę między liczbami, aby zebrać karty.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** używaj maty 12 kart.
- **Talia kart:** używaj kart od 1 do 10, w tym dżokerów.



Przygotowanie:

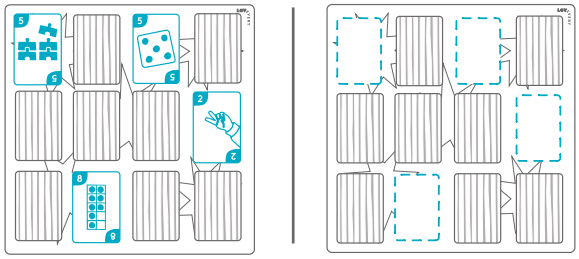
- Przetasuj talię, następnie rozłóż 12 kart obrazkiem w dół na macie 12 kart.
- Odwróć dowolne dwie karty obrazkiem do góry.

Jak grać:



Gracz, który robi najśmieszniejszy dźwięk, idzie pierwszy.

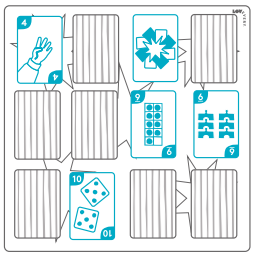
- Zidentyfikuj różnicę między dwiema kartami obrazkiem do góry.
- Powiedz: "Widzę różnicę ___" i weź parę. W przyszłych turach więcej kart będzie obrazkiem do góry i możesz wziąć dowolne pary z tą samą różnicą.
  - Jeśli powiesz "Widzę różnicę 3", możesz wziąć 5 i 8 oraz 5 i 2.
- Dżoker może być dowolną liczbą — ale musisz powiedzieć, co zastępuje.
- Zastąp wzięte karty kartami obrazkiem do góry z talii.
- Odwróć jedną nową kartę obrazkiem do góry.
- Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Koniec gry:

- Zachowaj zebrane karty. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa!





Dodatkowe sposoby gry:

- Gra drużynowa — w parach twoja drużyna współpracuje, aby zbierać karty.
  - Jedna osoba jest "Obserwatorem" — ta osoba mówi "Widzę różnicę ___."
  - Druga osoba jest "Szukaczem" — ta osoba znajduje i zbiera wszystkie pary z tą różnicą.
  - Drużyna z największą liczbą kart na końcu wygrywa!
- Na poziomie wprowadzającym graj z kartami od 1 do 7, plus dżokery.
- Dla większego wyzwania graj z kartami od 1 do 13, plus dżokery.

Rozmowa o matematyce:

- Jaka jest różnica między tymi dwiema kartami?
- Widzę różnicę 2. Jak myślisz, które dwie karty widzę?
- Widzę różnicę 3. Różnica między 5 a 2 wynosi 3.

Bitwa (Dodawanie i odejmowanie)

Umiejętności: Dodawanie i odejmowanie
Gracze: 2+

Cel gry:

Dodawaj, odejmuj i porównuj ilości, aby zebrać jak najwięcej kart.

Czego będziesz potrzebować:

- **Mata:** brak
- **Talia kart:** używaj tylko kart od 1 do 10, bez dżokerów.

Przygotowanie:

- Przetasuj talię i daj każdemu graczowi równy stos.
- Gracze trzymają karty w stosie obrazkiem w dół.





Jak grać:

- **Bitwa dodawania**—Każdy gracz odwraca dwie karty i dodaje je do siebie. Gracz z największą sumą wygrywa i bierze wszystkie cztery karty.
- **Bitwa odejmowania**—Każdy gracz odwraca dwie karty. Odejmij mniejszą liczbę od większej. Gracz z najmniejszą różnicą wygrywa i bierze wszystkie cztery karty.

Dodatkowe sposoby gry:

- Na poziomie wprowadzającym graj z kartami od 1 do 5.
- Dla większego wyzwania używaj całej talii.
- **Wybierz swoją bitwę**—Przed odwróceniem jeden gracz woła "Wygrywa większe!" lub "Wygrywa mniejsze!" Następnie każdy gracz odwraca dwie karty i wybiera dodawanie lub odejmowanie, aby uzyskać najlepszą sumę. Aby podnieść poziom tej wersji, odwróć trzy karty i wybierz najlepsze dwie.

Rozmowa o matematyce:

- Jaka jest różnica między 9 a 5?
- 1 plus 9 to 10. A 4 plus 8 to 12. 12 jest większe niż 10, więc wygrywasz tę rundę!

Instrucțiuni de joc — Set de jocuri pentru simțul numerelor

Număr de jucători: 1+
Abilitate: Strategie matematică și fluență

(RO)

Jocuri de numărare și cantitate:

Gunoi - Secvență numerică și ordine stabilă a numerelor

Sus, jos, joker - Secvență numerică și numărare înainte

Detectivul numerelor - Secvență numerică

Ultimul biscuit - Numărătoare inversă

Dezvăluirea recifului - Numărare înainte și ordine stabilă a numerelor

Bătălie **- Compararea cantităților**

Jocuri de adunare și scădere:

Prietenii zecilor - Adunare: Complement la zece

Comoara piratilor - Adunare: Complement la zece

Pește + Pește - Adunare: Numere duble

Noroc 11 - Adunare: Mai mulți termeni până la 11

Găsește diferența - Scădere

Bătălie - Adunare și scădere

Ce este inclus:



1 pachet de 54 de cărți de joc
(inclusiv 2 joker)

4 cărți speciale



cartea Perechi de zeci



cartea Mâncătorul de biscuiți



cartea Scafandru



cartea Undiță

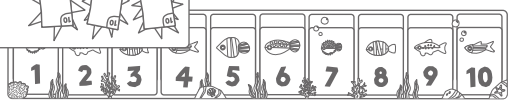


5 cărți Operatori

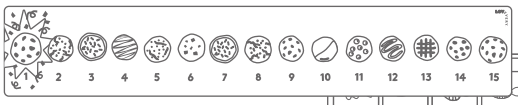
3 plăci de joc reversibile



covoraș Prietenii zecilor



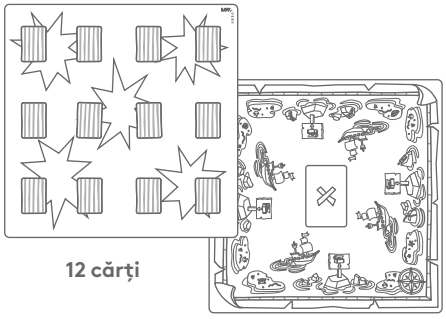
covoraș Pești 1–10



covoraș Biscuiți



covoraș Pești 11–20



12 cărți

Pirat

Gunoi

Abilități: Secvență numerică și ordine stabilă a numerelor
Jucători: 1–3

Obiectivul jocului:

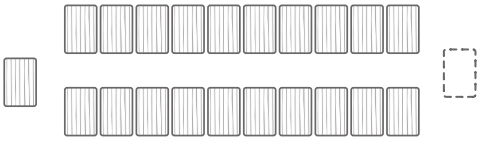
Fii primul jucător care aranjează un set complet de cărți în ordine numerică de la 1 la 10.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 10. Elimină cărțile 11, 12, 13 și jokerii.

Pregătire:

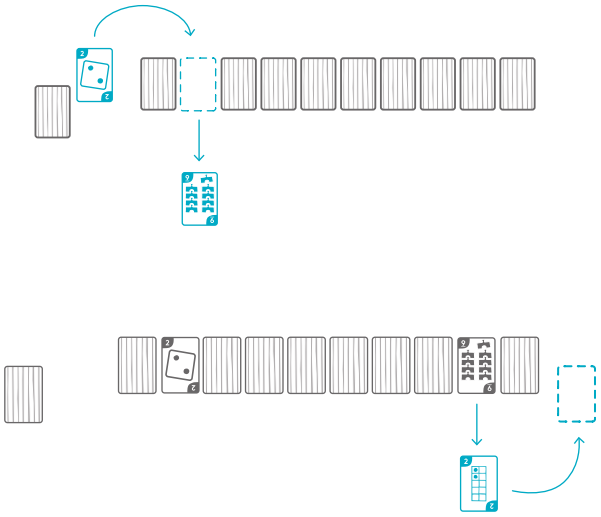
- Amestecă pachetul. Fiecare jucător aranjează zece cărți cu fața în jos în rând de la stânga la dreapta în fața sa. Acest rând reprezintă locurile de la 1 la 10.
- Pune cărțile rămase într-o grămadă de tras. Cealaltă parte este grămada ta de gunoi.



Cum se joacă:

Cel mai scund jucător merge primul.

- Trage o carte din pachet.
- Dacă numărul de pe carte corespunde unui loc liber din rândul tău, înlocuiește cartea cu fața în jos de pe acel loc cu cartea ta. De exemplu, numărul 2 aparține locului 2. Notă: un loc liber este orice loc cu o carte cu fața în jos.
- Dacă cartea pe care ai eliminat-o corespunde unui loc liber, repetă pașii de mai sus. Continuă atât timp cât cărțile se potrivesc pe locuri libere.
- Dacă tragi o carte — sau o întorci din rândul tău în timpul turului tău — care nu se potrivește pe niciun loc liber, este gunoi! Pune-o cu fața în sus pe grămada de gunoi.
- Aceasta îți termină tura.
- În turele viitoare, jucătorii pot trage din pachet sau pot lua cartea de sus de pe grămada de gunoi.



Discuție matematică:

- Ce numere lipsesc din rândul tău?
- Am trei cărți întoarse la rând — 4, 5, 6!
- Ce număr îți lipsește între 6 și 8?

Alte moduri de a juca:

- Pentru un nivel mai introductiv, joacă doar cu cărțile de la 1 la 5.
- Pentru o provocare suplimentară, joacă o versiune extinsă cu mai multe runde, eliminând câte un loc pe rundă. Amestecă și redistribuie cărțile. Câștigătorul ultimei runde merge primul. Fiecare jucător joacă cu un loc mai puțin. De exemplu:
  - Ai câștigat o dată? Joci cu locurile 1–9. Zecile sunt acum gunoi pentru tine.
  - Ai câștigat de două ori? Ai doar locurile 1–8. Nouăle și zecile sunt gunoi.
  - Continuă să joci runde până când rămâne un singur loc, iar un jucător câștigă întorcând un 1 pe loc. Acel jucător câștigă întregul joc!
- Pentru un joc cu un singur jucător, completează un șir numeric înainte de a rămâne fără cărți în grămada de tras.

Sus, jos, joker

Abilități: Secvență numerică și numărare înainte
Jucători: 2+

Numărare și cantitate

(RO)

Obiectivul jocului:

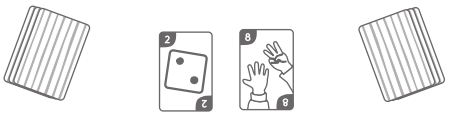
Numără în sus sau în jos cu 1, sau caută numere identice pentru a dezvolta simțul numerelor.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 10 și include jokerii.

Pregătire:

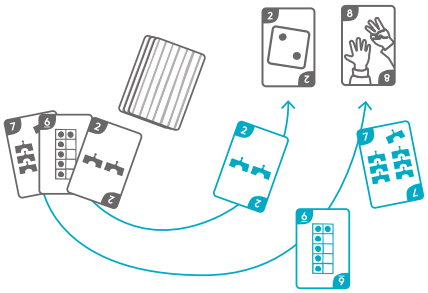
- Amestecă pachetul și întoarce două cărți cu fața în sus — acestea sunt grămezile tale de joc.
- Distribuie un număr egal de cărți cu fața în jos fiecărui jucător. Acestea sunt pachetele individuale.
- Fiecare jucător trage trei cărți din pachetul său în mână.



Cum se joacă:

Cel care câștigă concursul de privit fix merge primul.

- **Joacă cât mai multe cărți posibil pe oricare dintre grămezi.** Poți juca:
  - O carte cu un număr mai mare cu 1 decât cartea de sus a grămezii (8 → 9)
  - O carte cu un număr mai mic cu 1 decât cartea de sus a grămezii (8 → 7)
  - O carte cu același număr ca și cartea de sus a grămezii (8 → 8)
  - Un unu pe un zece și un zece pe un unu.
  - Un joker pe orice. Orice poate fi jucat și pe joker.



- **Când nu mai poți juca**—sau rămâi fără cărți în mână — trage cărți din pachetul tău pentru a avea din nou trei în mână pentru tura următoare.
- **Dacă nu poți juca deloc,** schimbă-ți cărțile cu trei noi din vârful pachetului tău și pune-le pe cele vechi la fund. Aceasta contează ca tura ta.
- **Dacă toți sunt blocați,** conveniți asupra unei schimbări — amestecați ambele grămezi de joc împreună și întoarceți două cărți de start noi.

Sfârșitul jocului:

Primul jucător care joacă toate cărțile din pachetul său personal câștigă.

Discuție matematică:

- Ai o carte cu un număr mai mare cu 1 decât cartea de sus?
- Cât este 1 mai mult decât 3? Dar 1 mai puțin decât 8?
- Acesta este 6, deci pot juca 7-ul meu. 7 este cu 1 mai mult decât 6.
- Deoarece acest număr este 5, ce număr speri să tragi în continuare?

Detectivul numerelor

Abilități: Secvență numerică
Jucători: 3–4

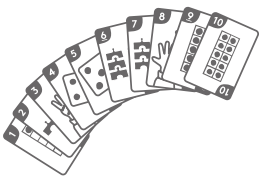
Obiectivul jocului:

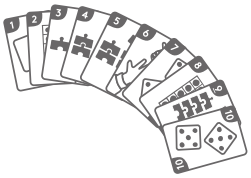
Folosește-ți abilitățile de detectiv pentru a descoperi primul numărul secret.



Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 10, fără jokeri.



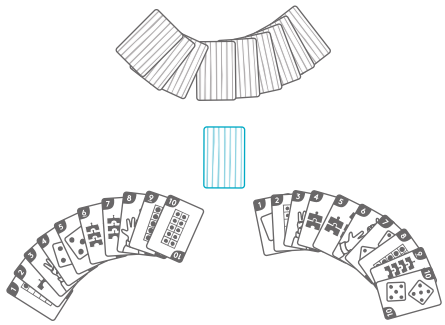


Pregătire:

- Dă fiecărui jucător câte una din fiecare număr de la 1 la 10.
- Joacă cu cărțile cu fața în sus.

Cum se joacă:

- Alege un jucător ca Păzitor al secretului. El alege în secret o carte din mâna sa, o pune cu fața în jos în centru și aranjează cărțile rămase cu fața în jos pentru a ascunde numărul lipsă.
- Ceilalți jucători sunt detectivi care se alternează încercând să descopere numărul secret plasând o carte pe care cred că s-ar potrivi lângă cartea secretă. Detectivii își țin cărțile cu fața în sus.
- Păzitorul secretului dă un indiciu după fiecare carte jucată:
  - "Prea mare." Numărul pe care l-ai ghicit este prea mare — încearcă un număr mai mic.
  - "Prea mic." Numărul pe care l-ai ghicit este prea mic — încearcă un număr mai mare.
  - "Corect." Numărul secret este dezvăluit.



Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când un detectiv ghicește corect numărul secret. Câștigă runda și devine Păzitor al secretului pentru runda următoare. Continuă până când toți au avut o tură ca Păzitor al secretului.

Discuție matematică:

- Ce numere sunt mai mari de 4, dar mai mici de 7?
- Cum ai decis ce număr să încerci?
- Știm că numărul este între 2 și 5. Pot alege să ghicesc 3 sau 4.
- Ce ghicire ți-ar oferi cele mai multe informații noi?

Alte moduri de a juca:

- Pentru un nivel mai introductiv, joacă cu cărțile de la 1 la 7, fără jokeri.
- Pentru o provocare mai mare, folosește cărțile de la 1 la 13, fără jokeri.
- După ce te-ai obișnuit cu jocul, încearcă să joci fără cărți. Poți ghici numărul secret de la 1 la 20? De la 1 la 50? De la 1 la 100?

Sfaturi pentru succes:

- Încurajează copilul să elimine cărțile pe măsură ce avansează: "5 este prea mare. Ce ai putea face cu toate cărțile mai mari de 5? Exact, întoarce-le cu fața în jos."
- Începe prin a sorta cărțile de la 1 la 10 pentru copil. După câteva runde, distribuie-le aleatoriu și invită copilul să le sorteze.

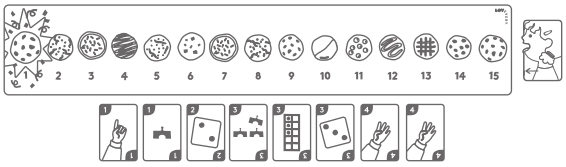
Ultimul biscuit

Abilități: Numărătoare inversă
Jucători: 2+

Obiectivul jocului:

Numără înapoi pentru a fi norocosul mâncător care mănâncă ultimul biscuit.

Ce vei avea nevoie:



- **Covoraș:** folosește covorașul Biscuiți.
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 4, fără jokeri.
- **Cărți speciale:** folosește cartea Mâncătorul de biscuiți.

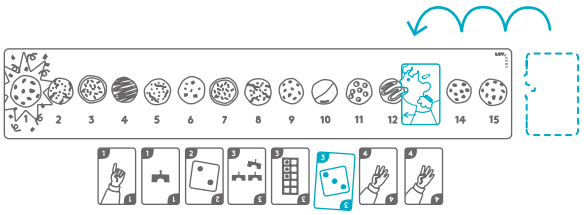
Pregătire:

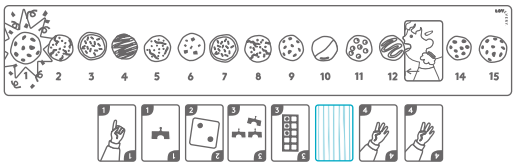
- Amestecă pachetul și distribuie 8 cărți cu fața în sus sub covoraș.
- Plasează Mâncătorul de biscuiți la capătul din dreapta al covorașului de biscuiți astfel încât săgeata să indice spre 15.

Cum se joacă:

Cel mai flămând jucător merge primul.

- Alege o carte numerică din opțiunile disponibile cu fața în sus.
- Mută Mâncătorul de biscuiți spre stânga pentru a mânca atâtea biscuiți și numără înapoi în timp ce te miști. "15, 14, 13..."
- Întoarce cartea folosită cu fața în jos. Acea carte nu mai poate fi folosită.
- Jocul trece la jucătorul următor.
- Nu poți lua mai mulți biscuiți decât au mai rămas:
  - Dacă au mai rămas doar doi biscuiți, nu poți alege 3 — nu sunt suficienți biscuiți.





Sfârșitul jocului:

Jucătorul care ia ultimul biscuit câștigă.

- Dacă nimeni nu poate lua ultimul biscuit, este egal. Împărțiți ultimul biscuit!
- Departajare opțională — cel care a mâncat cei mai mulți biscuiți în timpul jocului câștigă. Adună cărțile tale.

Discuție matematică:

- Câți biscuiți au mai rămas?
- Dacă iei 3, câți vor rămâne? Dar dacă iei 2?
- Sunt pe 3. Pot juca 1 sau 2. Dacă joc 2, voi lua ultimul biscuit. 3 minus 2 este 1, adică 3, 2, 1.
- Cum poți face sigur că eu nu voi lua ultimul biscuit la tura mea următoare?

Sfat pentru succes:

Încurajează copilul să practice numărătoarea inversă în timp ce mută Mâncătorul de biscuiți. "Dacă pornim de la 15 și mâncăm 3 biscuiți, câți vor rămâne? 15...14, 13, 12. Acum au mai rămas 12 biscuiți!"

Dezvăluirea recifului

Abilități: Numărare înainte și ordine stabilă a numerelor
Jucători: 1+

Numărare și cantitate

(RO)

Obiectivul jocului:

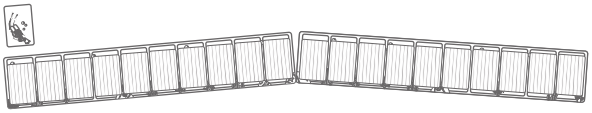
Prezice dacă vei fotografia mai mulți pești galbeni sau albaștri în timp ce numeri înainte și înoți prin șirul de numere.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** folosește ambele covoare Pești.
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 5, fără jokeri.
- **Cărți speciale:** folosește cartea Scafandru.

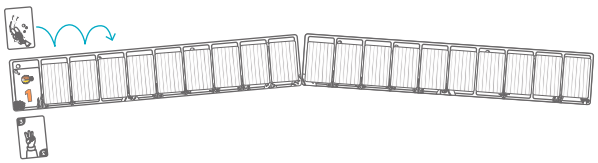
Pregătire:

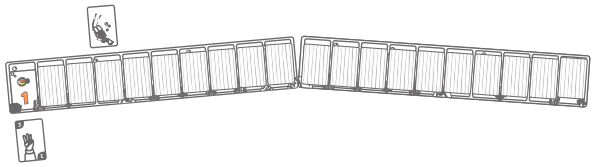
- Pune câte o carte cu fața în jos pe fiecare loc de scufundare (locurile 1–20).
- Plasează cartea Scafandru chiar deasupra locului de scufundare 1.
- Fiecare jucător face o predicție: Voi vedea mai mulți pești albaștri sau galbeni?



Cum se joacă:

- Întoarce cartea de la locul de scufundare 1 — aceasta îți spune cât de departe să înoți.
- Mută Scafandrul înainte cu atâtea locuri.
- Numără înainte de la locul anterior pentru a prezice numărul de pe tablă sub Scafandru.
  - Exemplu: "Am început de la 1 și am mutat Scafandrul cu 3 locuri… 2, 3, 4 — acesta trebuie să fie locul 4!"





- Întoarce cartea de sub Scafandru pentru a-ți verifica predicția.
  - Dacă ai dreptate, bravo. Folosește noua carte întoarsă pentru a repeta procesul cu numerele următoare.
  - Dacă nu, verifică-ți lucrul și încearcă din nou.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când Scafandrul înoată dincolo de locul de scufundare 20. Numără peștii albaștri și galbeni descoperiți — albastrii sunt numere pare, galbeniii sunt numere impare. Dacă predicția ta inițială a fost corectă, câștigi!

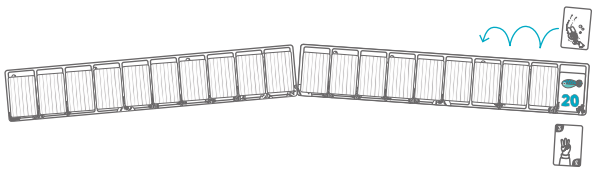
Discuție matematică:

- Să numărăm împreună — 6, 7, 8… ce urmează?
- Ce culoare de pește crezi că va fi la acest loc?
- Să numărăm înapoi împreună — 18, 17, 16… ce urmează?

Alte moduri de a juca:

Scufundare inversă — Numărătoare inversă:

- Începe cu cartea Scafandru deasupra locului 20 (în loc de deasupra locului 1). Întoarce cartea de la locul 20 pentru a începe.
- Mută Scafandrul înapoi spre 1 cu numărul de locuri indicat pe cartea întoarsă.
- Înainte de a întoarce noua carte, numără înapoi pentru a prezice unde vei ajunge (de ex. 20… 19, 18, 17).
- Continuă să joci în același mod până când înoți dincolo de locul 1, apoi numără-ți peștii și verifică predicția.



Bătălie (Numărare și cantități)

Abilități: Compararea cantităților
Jogadores: 2+

Numărare și cantitate

(RO)

Obiectivul jocului:

Compară cantitățile pentru a colecta cât mai multe cărți într-o bătălie unde câștigă numărul cel mai mare.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 10, fără jokeri.
- **Opțional:** folosește cărțile Operator Mai mic decât și Mai mare decât pentru alte moduri de a juca.

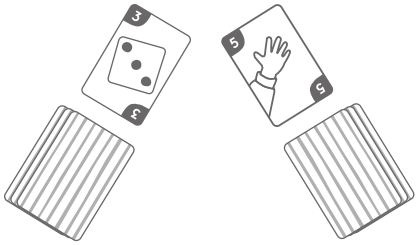


Pregătire:

- Amestecă pachetul și dă fiecărui jucător o grămadă egală.
- Jucătorii își țin cărțile într-o grămadă cu fața în jos.

Cum se joacă:

- Fiecare jucător întoarce o carte.
- Jucătorul cu numărul cel mai mare ia toate cărțile cu fața în sus și le pune cu fața în jos în partea de jos a grămezii sale.
- Dacă doi sau mai mulți jucători au același număr cel mai mare, au o bătălie:
  - Fiecare jucător la egalitate pune o nouă carte cu fața în sus.
  - Noua carte cu fața în sus cu numărul cel mai mare câștigă toate cărțile din bătălie.
  - Dacă mai este o egalitate, repetă bătălia.

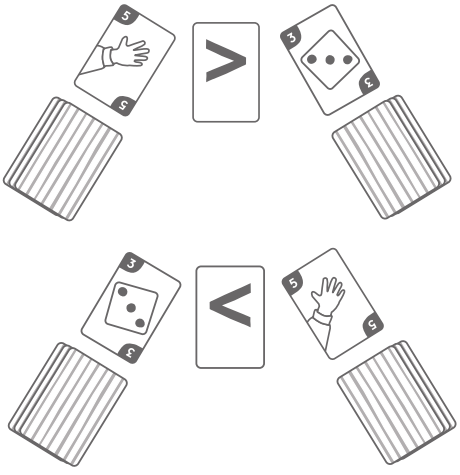


Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când un jucător are toate cărțile.

Alte moduri de a juca:

- **Bătălie Mai mare decât:** pune cartea Mai mare decât între cele două grămezi. Fiecare jucător întoarce o carte. Jucătorul cu numărul cel mai mare aranjează cele trei cărți în ordinea corectă și ia cele două cărți numerice.
- **Bătălie Mai mic decât:** pune cartea Mai mic decât între cele două grămezi. Jucătorul cu numărul cel mai mic aranjează cele trei cărți în ordinea corectă și ia cele două cărți numerice.



Discuție matematică:

- Care număr este mai mare? Cum știi?
- Cu cât este numărul tău mai mare decât al meu?

Prietenii zecilor

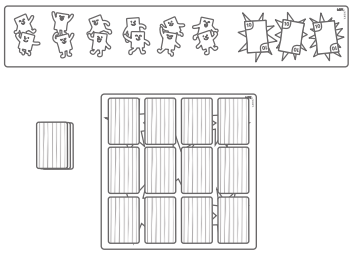
Abilități: Adunare: Complement la zece
Jucători: 1–2

Obiectivul jocului:

Unește Prietenii zecilor înainte ca zecile să preia controlul.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** folosește covorașul 12 cărți și covorașul Prietenii zecilor.
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 10 și 2 jokeri.
- **Cărți speciale:** folosește cartea Perechi de zeci ca referință.



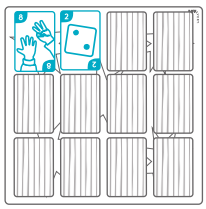
Pregătire:

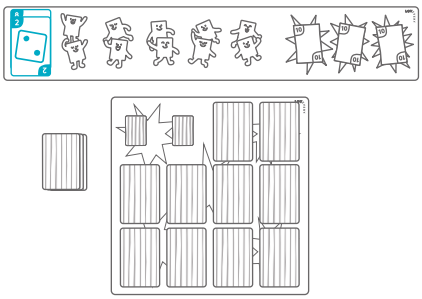
- Amestecă pachetul și pune câte o carte cu fața în jos pe fiecare loc al covorașului pătrat.
- Ține restul pachetului în apropiere ca grămadă de tras.

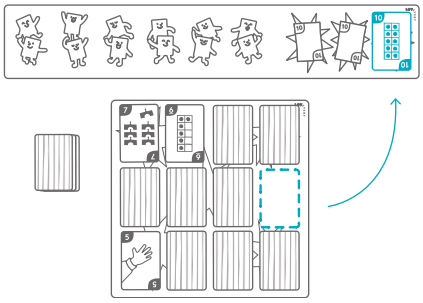
Cum se joacă:

Cel mai tânăr jucător merge primul.

- Întoarce oricare două cărți de pe covorașul 12 cărți.
- **Dacă orice pereche de cărți dă suma 10, este un Prieten al zecilor!** Pune perechile de Prieteni ai zecilor pe un loc pe covorașul Prietenii zecilor. Jokerii pot fi orice număr — declară numărul înainte de a face potrivirea.
- **Niciun prieten?** Lasă cărțile pe care le-ai întors cu fața în sus.
- **Dacă întorci o carte 10,** aceasta merge pe locul ei de pe covoraș.
- Reumple locurile goale de pe covorașul pătrat cu cărți cu fața în jos din pachet. Lasă cărțile rămase cu fața în sus pentru jucătorul următor. Tura ta s-a terminat.

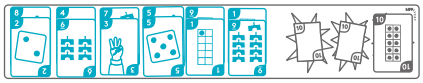






Sfârșitul jocului:

- Găsește șase Prieteni ai zecilor înainte ca toate cele trei locuri pentru zeci să fie umplute. Câștigi!



- Dacă cele trei locuri pentru zeci sunt umplute înainte de a găsi șase Prieteni ai zecilor, pierzi această rundă. Încearcă din nou!

Alte moduri de a juca:

Pentru o versiune competitivă, sari peste covorașul Prietenii zecilor — jucătorii își păstrează perechile. Fii primul care face opt perechi de Prieteni ai zecilor. Fiecare carte 10 contează ca o pereche.

Discuție matematică:

- Dacă am 7, ce ar trebui să fie jokerul pentru a ajunge la 10?
- Am o pereche! 2 și 8 fac 10.
- Uită-te la Prietenii zecilor pe care i-am potrivit! 2 și 8, 1 și 9, și 5 și 5.

Comoara piratilor

Abilități: Adunare: Complement la zece
Jucători: 2–4 (Competitiv)

Obiectivul jocului:

Acumulează comori găsind perechi de cărți care dau suma 10. Dar ai grijă de ceilalți pirați — îți pot fura comoara!

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** folosește covorașul Pirat.
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 9, fără jokeri.
- **Cărți speciale:** folosește cartea Perechi de zeci ca referință.

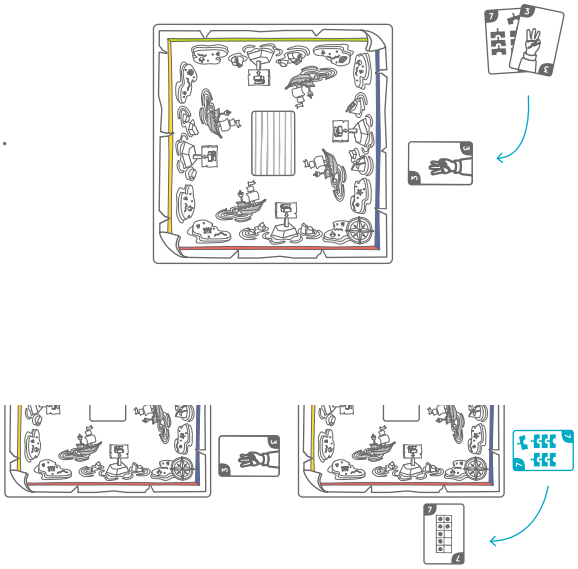
Pregătire:

- Amestecă și distribuie trei cărți cu fața în sus fiecărui pirat. Aceasta este mâna ta.
- Pune restul pachetului în grămadă în centrul covorașului Pirat — acesta este oceanul deschis unde piraților caută comori.
- Alege-ți teritoriul: verde, albastru, roz sau galben. Aici îți vei depozita comoara.

Cum se joacă:

Cel cu cele mai multe buzunare pe haine merge primul.

- Trage două cărți noi și adaugă-le la mâna ta.
- Depozitează și fură dacă poți:
  - **Depozitează** o Ladă cu comori jucând oricare două cărți din mână care dau suma 10. Stivuiește aceste două cărți pe teritoriul tău astfel încât doar cartea de sus să fie vizibilă celorlalți jucători.
  - **Fură** o Ladă cu comori jucând o carte din mână care face 10 cu cartea de sus a lăzii cu comori a altui jucător.
    - Exemplu: Dacă lada cu comori a altui jucător are 3 sus, folosește un 7 din mâna ta pentru a o fura.
    - Acum este a ta! Pune întreaga stivă pe teritoriul tău cu 7 sus.
  - **Nota:**
    - Nu poți fura propria ta comoară (nu ai voie să joci o singură carte din mână pe lada ta existentă cu comori).



Sfârșitul jocului:

Continuă să joci până când grămada de tras este goală și niciun pirat nu poate face o mișcare nouă. Piratul cu cele mai multe lăzi cu comori la sfârșitul jocului câștigă. Arrr!

Discuție matematică:

- Ce face 10 cu această carte?
- Cine are o comoară pe care o poți fura? Cum știi?
- Ce numere cauți?
- În câte moduri am ajuns la 10 până acum?

Pește + Pește

Abilități: Adunare: Numere duble
Jucători: 1+ (Solo, Cooperativ, Competitiv)

Obiectivul jocului:

Prinde cât mai mulți pești înainte ca iazul să se golească, exersând numerele duble și aproape-duble.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** folosește ambele covoare Pești (1–20).
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 10, elimină unul dintre zeci, fără jokeri.
- **Cărți speciale:** folosește cartea Undiță.

Pregătire:

- Amestecă și aranjează cărțile într-un "iaz" liber — o grămadă ușor suprapusă din care jucătorii "pescuiesc" numere.
- Desfășoară covoarele Pești pentru a urmări capturile.



Cum se joacă:

Jucătorul care poate număra de la 1 la 10 cel mai repede merge primul.

- Folosește cartea undiță pentru a lua și întoarce cărți, apoi caută o captură.
- Prinde un pește combinând cu două cărți cu fața în sus pentru a forma:
  - Duble (ca 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Aproape-duble (ca 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Prima carte 1 prinsă este "Peștișorul singuratic" — poate fi plasată singură pe locul 1. După aceea, toate celelalte unu urmează regulile normale de combinare.
- Dacă reușești o captură, pune perechea pe locul din șirul de numere care corespunde sumei tale.
  - Exemplu: 5 + 6 = 11 este un fapt aproape-dublu, deci ai pune cărțile pe locul 11.
- Dacă un loc din șirul de numere este deja ocupat, peștii rămân în iaz.
- Dacă nu poți face o potrivire, lasă cărțile întoarse cu fața în sus pentru turele viitoare.
- com a face para cima para turnos futuros.





Sfârșitul jocului:

Jocul se termină când toate cele 20 de locuri numerice sunt ocupate.

Alte moduri de a juca:

Pentru o versiune competitivă, fiecare jucător sau echipă are propria parte a șirului de numere — cel care plasează cei mai mulți pești câștigă!

Discuție matematică:

- Este acesta un număr dublu sau aproape-dublu?
- Cât este 4 + 4? Dar 4 + 5?
- Cum știi că este aproape-dublu?
- Ce număr speri să pescuiești în continuare?

Sfaturi pentru succes:

- Numerele duble sunt fapte matematice care adaugă un număr la el însuși, ca 5 + 5 = 10. Ne pot ajuta și să rezolvăm "aproape-duble" (cunoscute și ca vecini) ca 5 + 6 sau 5 + 4, gândindu-ne la ele ca "doar unul mai mult" sau "doar unul mai puțin".
- Dacă copilul tău tocmai învață numerele duble, începe prin a pesca mai întâi toate dublele. Aceasta va umple toate locurile pare de pe tablă. Pe măsură ce se familiarizează cu conceptul, introduci aproape-duble. "Ok, acum să umplem locurile impare cu aproape-duble." În final, puteți căuta ambele simultan.

Noroc 11

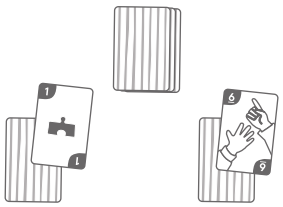
Abilități: Adunare: Mai mulți termeni până la 11
Jucători: 1+ (Solo sau Competitiv)

Obiectivul jocului:

Adună mai multe numere împreună pentru a te apropia cât mai mult de 11 fără a-l depăși. Te vei opri sau vei lua încă o carte?

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 6, fără jokeri.



Pregătire:

- Amestecă și distribuie două cărți fiecărui jucător:
  - O carte cu fața în jos — ține-o ascunsă!
  - O carte cu fața în sus — toți o pot vedea.
- Pune restul într-o grămadă de tras în centru.

Cum se joacă:

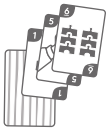
- Privește cartea ta ascunsă pentru a găsi suma celor două cărți.
- Decide dacă vrei să mai iei o carte (“mai ia”) pentru a te apropia de 11, sau nu (“stai”) pentru a evita depășirea lui 11 (“bust”).
  - **Mai ia**—trage încă o carte și adaug-o la totalul tău. Ia de câte ori vrei până decizi să stai.



  - **Stai**—păstrează-ți totalul și așteaptă sfârșitul rundei.



  - **Bust**—totalul tău este mai mare de 11. Ești eliminat pentru această rundă.



Sfârșitul jocului:

- Când runda s-a terminat, jucătorii care nu au dat bust întorc cărțile secrete și compară totalele.
- Cel mai aproape de 11 câștigă!

Alte moduri de a juca:

- Cartea Nu Chiar Secretă — distribuie ambele cărți cu fața în sus.
- Bust prietenos — dacă un jucător dă bust, poate renunța la ultima carte și poate continua să joace.
- 21 — joacă cu toate cărțile și adună până la 21.

Discuție matematică:

- Care este totalul tău acum?
- Dacă mai tragi un 3, suma ta va fi mai mare de 11?
- Uită-te la totalele noastre. Am 3 plus 2 plus 4. Cât de aproape am fost de suma 11?

Sfaturi pentru succes:

Când decizi dacă să mai iei sau să stai, ia în considerare șansele tale bazate pe total.

- De la 1 la 7 — mai ia liber, riscul de a depăși 11 este scăzut.
- 8 — dacă mai iei, s-ar putea să depășești 11. Șansele sunt aproximativ fifty-fifty — ca o aruncare de monedă.
- 9 — stai, deoarece riscul de bust este foarte mare. Dar alegerea este mereu a ta.

Găsește diferența

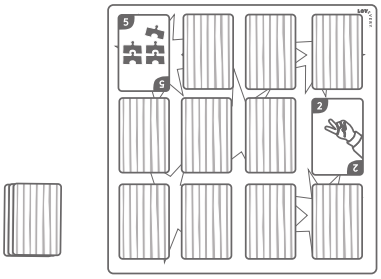
Abilități: Scădere
Jucători: 2+ (Individuali sau Echipe)

Obiectivul jocului:

Găsește diferența dintre numere pentru a colecta cărțile.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** folosește covorașul 12 cărți.
- **Pachet de cărți:** folosește cărțile de la 1 la 10, inclusiv jokeri.



Pregătire:

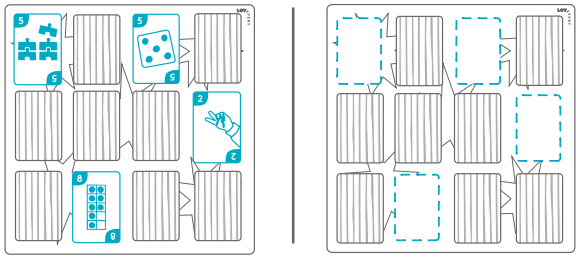
- Amestecă pachetul, apoi aranjează 12 cărți cu fața în jos pe covorașul 12 cărți.
- Întoarce oricare două cărți cu fața în sus.

Cum se joacă:



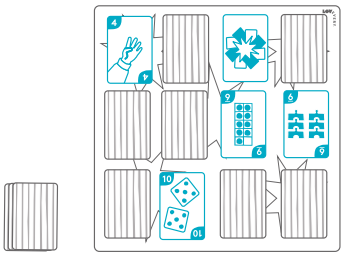
Jucătorul care face cel mai amuzant zgomot merge primul.

- Identifică diferența dintre cele două cărți cu fața în sus.
- Spune: "Găsesc o diferență de ___" și ia perechea. În turele viitoare, vor fi mai multe cărți cu fața în sus și poți lua orice perechi cu aceeași diferență.
  - Dacă spui "Găsesc o diferență de 3", poți lua 5 și 8 și 5 și 2.
- Un joker poate fi orice număr — dar trebuie să spui ce înlocuiește.
- Înlocuiește cărțile luate cu cărți cu fața în sus din pachet.
- Întoarce o nouă carte cu fața în sus.
- Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.



Sfârșitul jocului:

- Păstrează cărțile pe care le colectezi. Jucătorul cu cele mai multe cărți la sfârșit câștigă!



Alte moduri de a juca:

- Joc în echipă — în perechi, echipa ta lucrează împreună pentru a colecta cărți.
  - O persoană este "Observatorul" — această persoană spune "Găsesc o diferență de ___."
  - Cealaltă persoană este "Căutătorul" — această persoană găsește și colectează orice perechi cu acea diferență.
  - Echipa cu cele mai multe cărți la sfârșit câștigă!
- Pentru un nivel mai introductiv, joacă cu cărțile de la 1 la 7, plus jokeri.
- Pentru o provocare mai mare, joacă cu cărțile de la 1 la 13, plus jokeri.

Discuție matematică:

- Care este diferența dintre aceste două cărți?
- Găsesc o diferență de 2. Ce două cărți crezi că văd?
- Găsesc o diferență de 3. Diferența dintre 5 și 2 este 3.

Bătălie (Adunare și scădere)

Abilități: Adunare și scădere
Jucători: 2+

Adição e Subtração (RO)

Obiectivul jocului:

Adună, scade și compară cantitățile pentru a colecta cât mai multe cărți.

Ce vei avea nevoie:

- **Covoraș:** nu este necesar
- **Pachet de cărți:** folosește doar cărțile de la 1 la 10, fără jokeri.

Pregătire:

- Amestecă pachetul și dă fiecărui jucător o grămadă egală.
- Jucătorii își țin cărțile într-o grămadă cu fața în jos.





Cum se joacă:

- **Bătălie de adunare**—Fiecare jucător întoarce două cărți și le adună. Jucătorul cu suma cea mai mare câștigă și ia toate cele patru cărți.
- **Bătălie de scădere**—Fiecare jucător întoarce două cărți. Scade numărul mai mic din cel mai mare. Jucătorul cu diferența cea mai mică câștigă și ia toate cele patru cărți.

Alte moduri de a juca:

- Pentru un nivel mai introductiv, joacă cu cărțile de la 1 la 5.
- Pentru o provocare mai mare, folosește întregul pachet.
- **Alege-ți bătălia**—Înainte de a întoarce, un jucător strigă "Câștigă mai mare!" sau "Câștigă mai mic!" Apoi fiecare jucător întoarce două cărți și alege să adune sau să scadă pentru cel mai bun total. Pentru a crește nivelul acestei versiuni, întoarce trei cărți și alege-le pe cele mai bune două.

Discuție matematică:

- Care este diferența dintre 9 și 5?
- 1 plus 9 este 10. Și 4 plus 8 este 12. 12 este mai mare decât 10, deci câștigi acea rundă!

Herné pokyny - Sada hier na rozvoj číselného zmyslu

Počet hráčov: 1+
Zručnosť: Matematická stratégia a plynnosť

(SK)

Hry počítania a množstva:

Odpadky - Číselná postupnosť a stabilné poradie čísel

Hore, dole, žolík - Číselná postupnosť a počítanie dopredu

Číselný detektív - Číselná postupnosť

Posledná sušienka - Odpočítavanie

Odhalenie útesu - Počítanie dopredu a stabilné poradie čísel

Bitka - Porovnávanie množstiev

Hry sčítania a odčítania:

Desiatkovi priatelia - Sčítanie: Doplnky do desiatich

Pirátsky poklad - Sčítanie: Doplnky do desiatich

Ryba + Ryba - Sčítanie: Dvojnásobky

Šťastie 11 - Sčítanie: Viacero sčítancov do 11

Nájdi rozdiel - Odčítanie

Bitka - Sčítanie a odčítanie

Čo je súčasťou:



1 balíček 54 hracích kariet
(vrátane 2 žolíkov)

4 špeciálne karty



karta Dvojice desiatnikov



karta Zjedák sušienok



karta Potápač

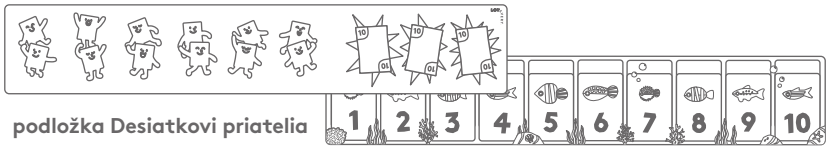


karta Rybársky prút



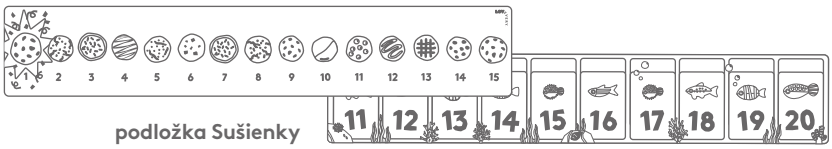
5 kariet Operátorov

3 obojstranné hracie dosky



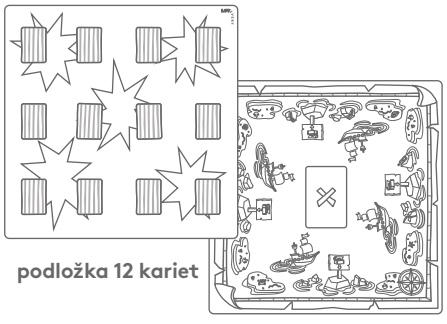
podložka Desiatkovi priatelia

podložka Ryby 1–10



podložka Sušienky

podložka Ryby 11–20



podložka 12 kariet

podložka Pirát

Odpadky

Zručnosti: Číselná postupnosť a stabilné poradie čísel
Hráči: 1–3

Cieľ hry:

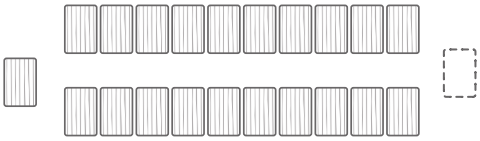
Buď prvým hráčom, ktorý zoradí úplnú sadu kariet v číselnom poradí od 1 do 10.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 10. Odober karty 11, 12, 13 a žolíkov.

Príprava:

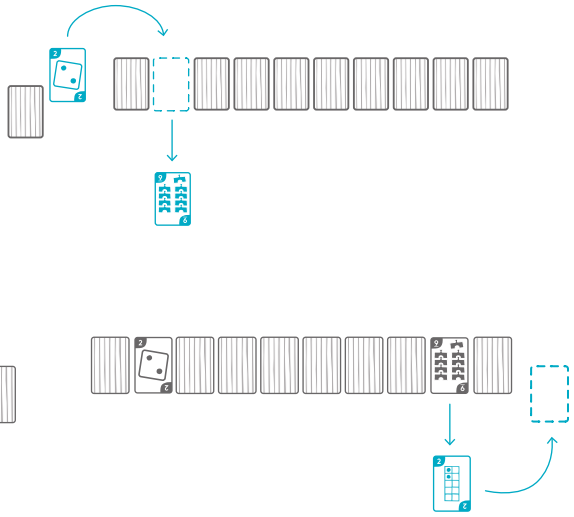
- Zamiešaj balíček. Každý hráč rozloží desať kariet lícom nadol v rade zľava doprava pred sebou. Tento rad predstavuje miesta 1 až 10.
- Zostávajúce karty ulož do dobieracieho balíčka. Druhá strana je tvoj odpadkový balíček.



Ako sa hrá:

Začína najmenší hráč.

- Dober kartu z balíčka.
- **Ak číslo na karte zodpovedá voľnému miestu v tvojom rade,** nahraď kartu lícom nadol na tom mieste svojou kartou. Napríklad číslo 2 patrí na 2. miesto. **Poznámka:** voľné miesto je akékoľvek miesto s kartou lícom nadol.
- **Ak odobratá karta zodpovedá voľnému miestu,** zopakuj vyššie uvedené kroky. Pokračuj, pokým karty pasujú na voľné miesta.
- **Ak dobereš kartu — alebo otočíš jednu zo svojho radu počas svojho ťahu — ktorá nepasuje na žiadne voľné miesto, je to odpadok!** Polož ju lícom nahor na vrch odpadkového balíčka.
- Tým sa tvoj ťah končí.
- V budúcich ťahoch môžu hráči dobierať z balíčka alebo vziať vrchnú kartu z odpadkového balíčka.



Matematický rozhovor:

- Ktoré čísla chýbajú v tvojom rade?
- Mám tri karty otočené za sebou — 4, 5, 6!
- Ktoré číslo ti chýba medzi 6 a 8?

Ďalšie spôsoby hrania:

- Pre začiatočnícku úroveň hraj iba s kartami od 1 do 5.
- Pre ďalšiu výzvu hraj rozšírenú verziu s viacerými kolami, pričom v každom kole eliminuješ jedno miesto. Zamiešaj a znovu rozdaj karty. Víťaz posledného kola ide ako prvý. Každý hráč hrá o jedno miesto menej. Napríklad:
  - Vyhral si raz? Hráš s miestami 1–9. Desiatky sú pre teba teraz odpadky.
  - Vyhral si dvakrát? Máš iba miesta 1–8. Deviatky a desiatky sú odpadky.
  - Pokračuj v hraní kôl, kým neostane iba jedno miesto a hráč nevyhrá otočením 1 na miesto. Tento hráč vyhráva celú hru!
- Pri hre pre jedného hráča dokonči jeden číselný rad skôr, ako dôjdu karty v dobieracom balíčku.

Hore, dole, žolík

Zručnosti: Číselná postupnosť a počítanie dopredu
Hráči: 2+

Počítanie a množstvo

(SK)

Cieľ hry:

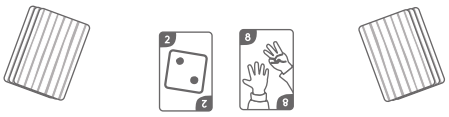
Počítaj hore alebo dole po 1, alebo hľadaj rovnaké čísla, aby si rozvíjal číselný zmysel.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 10 a pridaj žolíkov.

Príprava:

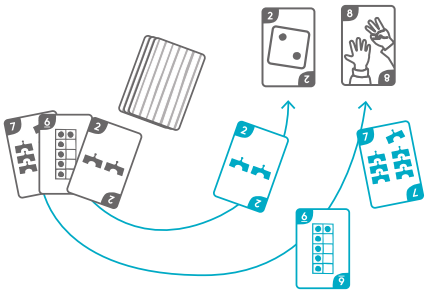
- Zamiešaj balíček a otočíš dve karty lícom nahor — to sú tvoje hracie balíčky.
- Rozdeľ rovnaký počet kariet lícom nadol každému hráčovi. To sú individuálne balíčky.
- Každý hráč doberie tri karty zo svojho balíčka do ruky.



Ako sa hrá:

Kto vyhrá súťaž v zíraní, ide ako prvý.

- **Zahraj čo najviac kariet na ktorýkoľvek balíček.** Môžeš zahrať:
  - Kartu s číslom o 1 väčším ako vrchná karta balíčka (8 → 9)
  - Kartu s číslom o 1 menším ako vrchná karta balíčka (8 → 7)
  - Kartu s rovnakým číslom ako vrchná karta balíčka (8 → 8)
  - Jednotku na desiatku a desiatku na jednotku.
  - Žolíka na čokoľvek. Na žolíka možno tiež zahrať čokoľvek.



- **Keď už nemôžeš hrať**—alebo dôjdu karty v ruke — dober karty zo svojho balíčka, aby si mal opäť tri v ruke na ďalší ťah
- **Ak vôbec nemôžeš hrať,** vymeň svoje karty za tri nové z vrchu svojho balíčka a staré daj na spodok. To sa počíta ako tvoj ťah.
- **Ak sú všetci zablokovaní,** dohodnite sa na výmene — zamiešajte oba hracie balíčky dohromady a otočte dve nové počiatočné karty.

Koniec hry:

Prvý hráč, ktorý zahrá všetky karty zo svojho osobného balíčka, vyhráva.

Matematický rozhovor:

- Máš kartu s číslom o 1 väčším ako vrchná karta?
- Koľko je 1 viac ako 3? A 1 menej ako 8?
- To je 6, takže môžem zahrať moju 7. 7 je o 1 viac ako 6.
- Keďže toto číslo je 5, ktoré číslo dúfaš, že dobereš ďalej?

Číselný detektív

Zručnosti: Číselná postupnosť
Hráči: 3–4

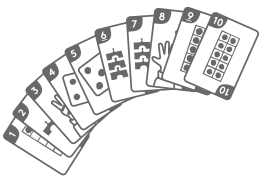
Cieľ hry:

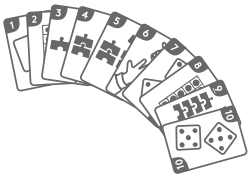
Použi svoje detektívske zručnosti a ako prvý odhal tajné číslo.



Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 10, bez žolíkov.



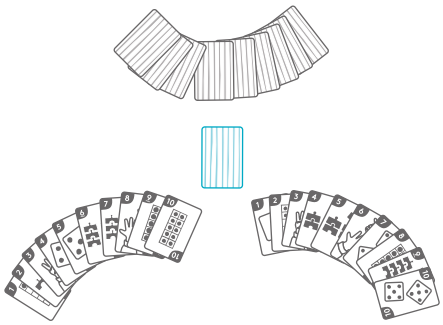


Príprava:

- Daj každému hráčovi po jednej karte každého čísla od 1 do 10.
- Hraj s kartami lícom nahor.

Ako sa hrá:

- Vyber jedného hráča ako Strážcu tajomstva. Ten si tajne vyberie kartu zo svojej ruky, položí ju lícom nadol do stredu a rozloží zostávajúce karty lícom nadol, aby skryl chýbajúce číslo.
- Zostávajúci hráči sú detektívi, ktorí sa striedajú v pokuse odhaliť tajné číslo tým, že položia kartu, o ktorej si myslia, že zodpovedá, vedľa tajnej karty. Detektívi držia karty lícom nahor.
- Strážca tajomstva dá nápovedu po každej zahranej karte:
  - "Príliš vysoké." Číslo, ktoré si uhádol, je príliš vysoké — skús menšie číslo.
  - "Príliš nízke." Číslo, ktoré si uhádol, je príliš nízke — skús väčšie číslo.
  - "Správne." Tajné číslo je odhalené.



Koniec hry:

Hra sa končí, keď detektív správne uhádne tajné číslo. Vyhráva kolo a stáva sa Strážcom tajomstva pre ďalšie kolo. Pokračuj, kým všetci nemali šancu byť Strážcom tajomstva.

Matematický rozhovor:

- Ktoré čísla sú väčšie ako 4, ale menšie ako 7?
- Ako si sa rozhodol, ktoré číslo vyskúšať?
- Vieme, že číslo je medzi 2 a 5. Môžem si vybrať uhádnuť 3 alebo 4.
- Ktorý odhad by ti dal najviac nových informácií?

Ďalšie spôsoby hrania:

- Pre začiatočnícku úroveň hraj s kartami od 1 do 7, bez žolíkov.
- Pre väčšiu výzvu použi karty od 1 do 13, bez žolíkov.
- Keď si zvykneš na hru, skús hrať bez kariet. Dokážeš uhádnuť tajné číslo od 1 do 20? Od 1 do 50? Od 1 do 100?

Tipy pre úspech:

- Povzbudzuj dieťa, aby eliminovalo karty priebežne: "5 je príliš vysoké. Čo by si mohol urobiť so všetkými kartami väčšími ako 5? Správne, otočiť ich naruby."
- Začni tým, že zoradíš karty od 1 do 10 pre dieťa. Po niekoľkých kolách ich rozdaj náhodne a pozvi dieťa, aby ich zoradilo.

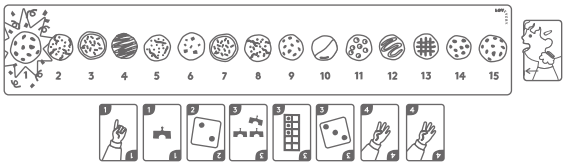
Posledná sušienka

Zručnosti: Odpočítavanie
Hráči: 2+

Cieľ hry:

Odpočítavaj dozadu a buď šťastným jedákom, ktorý zje poslednú sušienku.

Čo budeš potrebovať:



- **Podložka:** použi podložku Sušienky.
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 4, bez žolíkov.
- **Špeciálne karty:** použi kartu Zjedák sušienok.

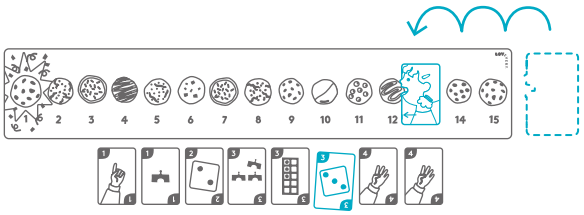
Príprava:

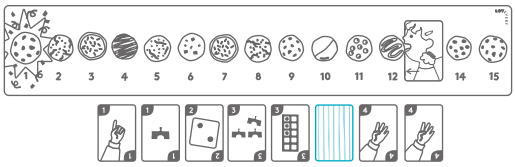
- Zamiešaj balíček a rozlož 8 kariet lícom nahor pod podložku.
- Postav Zjedáka sušienok na krajnú pravú stranu podložky sušienok tak, aby šípka ukazovala na 15.

Ako sa hrá:

Najhladnejší hráč ide ako prvý.

- Vyber číselnú kartu z dostupných možností lícom nahor.
- Posuň Zjedáka sušienok doľava, aby zjedol toľko sušienok, a odpočítavaj dozadu pri pohybe. "15, 14, 13..."
- Otočíš použitú kartu naruby. Túto kartu už nemožno použiť.
- Ťah prechádza na ďalšieho hráča.
- Nemôžeš vziať viac sušienok, ako ich zostalo:
  - Ak zostali iba dve sušienky, nemôžeš vybrať 3 — nie je dosť sušienok.





Koniec hry:

Hráč, ktorý vezme poslednú sušienku, vyhráva.

- Ak nikto nemôže vziať poslednú sušienku, je to remíza. Rozdeľte si poslednú sušienku!
- Voliteľné rozhodnutie remízy — kto zjedol počas hry najviac sušienok, vyhráva. Spočítajte svoje karty.

Matematický rozhovor:

- Koľko sušienok zostalo?
- Ak vezmeš 3, koľko zostane? Čo ak namiesto toho vezmeš 2?
- Som na 3. Môžem zahrať 1 alebo 2. Ak zahrám 2, dostanem poslednú sušienku. 3 mínus 2 je 1, teda 3, 2, 1.
- Ako môžeš zabezpečiť, že ja nedostanem poslednú sušienku vo svojom ďalšom ťahu?

Tip pre úspech:

Povzbudzuj dieťa, aby precvičovalo odpočítavanie pri pohybe Zjedáka sušienok. "Ak začneme od 15 a zjeme 3 sušienky, koľko zostane? 15...14, 13, 12. Teraz zostalo 12 sušienok!"

Odhalenie útesu

Zručnosti: Počítanie dopredu a stabilné poradie čísel
Hráči: 1+

Cieľ hry:

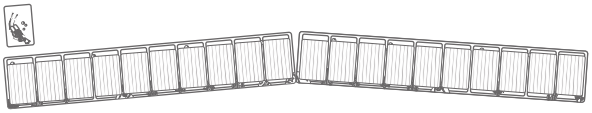
Predpovedz, či odfotíš viac žltých alebo modrých rýb, keď počítaš dopredu a plávateš cez číselný rad.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** použi obe podložky Ryby.
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 5, bez žolíkov.
- **Špeciálne karty:** použi kartu Potápač.

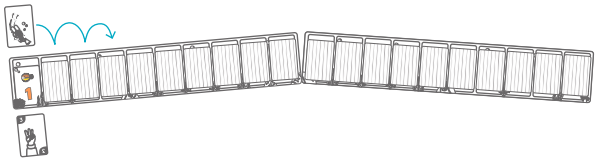
Príprava:

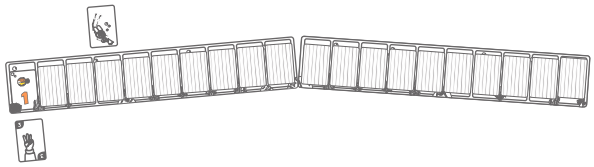
- Polož jednu kartu lícom nadol na každé potápačské miesto (miesta 1–20).
- Umiestni kartu Potápač tesne nad potápačské miesto 1.
- Každý hráč urobí predpoveď: Uvidím viac modrých alebo žltých rýb?



Ako sa hrá:

- Otočíš kartu na potápačskom mieste 1 — tá ti povie, ako ďaleko plávať.
- Posuň Potápača dopredu o toľko miest.
- Počítaj dopredu od predchádzajúceho miesta, aby si predpovedal číslo na doske pod Potápačom.
  - Príklad: "Začal som od 1 a posunul som Potápača o 3 miesta… 2, 3, 4 — toto musí byť 4. miesto!"





- Otočíš kartu pod Potápačom, aby si overil svoju predpoveď.
- Ak máš pravdu, skvelá práca. Použi novú otočenú kartu na zopakovanie procesu s ďalšími číslami.
- Ak nie, skontroluj svoju prácu a skús to znova.

Koniec hry:

Hra sa končí, keď Potápač prepláva cez potápačské miesto 20. Spočítaj odhalené modré a žlté ryby — modré sú párne, žlté sú nepárne. Ak bola tvoja pôvodná predpoveď správna, vyhrávaš!

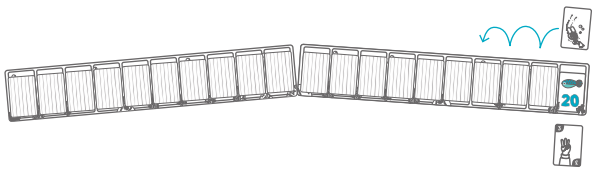
Matematický rozhovor:

- Počítajme spolu — 6, 7, 8… čo nasleduje?
- Akú farbu ryby si myslíš, že bude na tomto mieste?
- Odpočítavajme spolu dozadu — 18, 17, 16… čo nasleduje?

Ďalšie spôsoby hrania:

Obrátené potápanie — Odpočítavanie:

- Začni s kartou Potápač nad miestom 20 (namiesto nad miestom 1). Otočíš kartu na mieste 20, aby si začal.
- Posuň Potápača späť smerom k 1 o počet miest uvedený na otočenej karte.
- Pred otočením novej karty odpočítavaj dozadu, aby si predpovedal, kde pristaneš (napr. 20… 19, 18, 17).
- Pokračuj rovnakým spôsobom, kým nepreplávateš miesto 1, potom spočítaj ryby a over predpoveď.



Bitka (Počítanie a množstvá)

Zručnosti: Porovnávanie množstiev
Hráči: 2+

Cieľ hry:

Porovnávaj množstvá, aby si nazbierala čo najviac kariet v bitke, kde vyhráva najväčšie číslo.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 10, bez žolíkov.
- **Voliteľne:** použi karty Operátora Menej ako a Viac ako pre ďalšie spôsoby hrania.

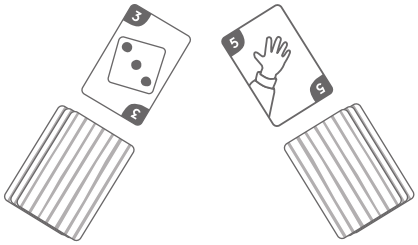


Príprava:

- Zamiešaj balíček a daj každému hráčovi rovnaký stoh.
- Hráči držia karty v stohu lícom nadol.

Ako sa hrá:

- Každý hráč otočí jednu kartu.
- Hráč s najväčším číslom vezme všetky karty lícom nahor a položí ich lícom nadol na spodok svojho vlastného stohu.
- Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaké najväčšie číslo, nastane bitka:
  - Každý hráč v remíze položí novú kartu lícom nahor.
  - Nová karta lícom nahor s najväčším číslom vyhráva všetky karty v bitke.
  - Ak je opäť remíza, zopakuj bitku.

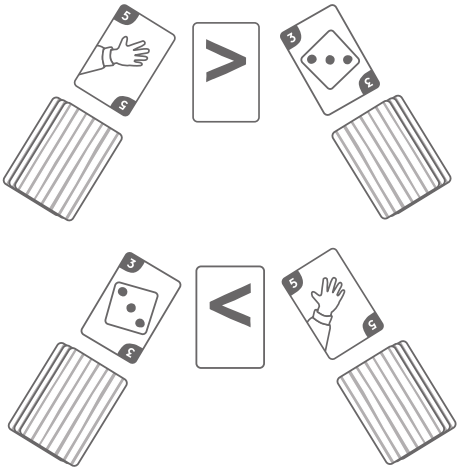


Koniec hry:

Hra sa končí, keď jeden hráč má všetky karty.

Ďalšie spôsoby hrania:

- **Bitka Viac ako:** polož kartu Viac ako medzi dva stohy. Každý hráč otočí kartu. Hráč s najväčším číslom zoradí tri karty v správnom poradí a vezme dve číselné karty.
- **Bitka Menej ako:** polož kartu Menej ako medzi dva stohy. Hráč s najmenším číslom zoradí tri karty v správnom poradí a vezme dve číselné karty.



Matematický rozhovor:

- Ktoré číslo je väčšie? Ako to vieš?
- O koľko je tvoje číslo väčšie ako moje?

Desiatkovi priatelia

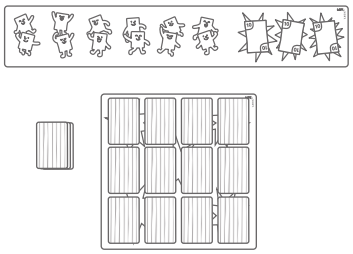
Zručnosti: Sčítanie: Doplnky do desiatich
Hráči: 1–2

Cieľ hry:

Spoj Desiatkových priateľov skôr, ako desiatky prevezmú kontrolu.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** použi podložku 12 kariet a podložku Desiatkovi priatelia.
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 10 a 2 žolíkov.
- **Špeciálne karty:** použi kartu Dvojice desiatnikov ako referenciu.



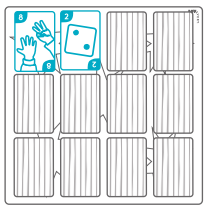
Príprava:

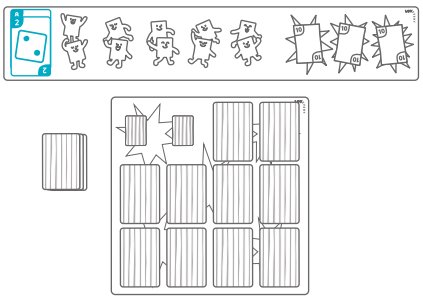
- Zamiešaj balíček a polož jednu kartu lícom nadol na každé miesto štvorcovej podložky.
- Nechaj zvyšok balíčka v blízkosti ako dobierací balíček.

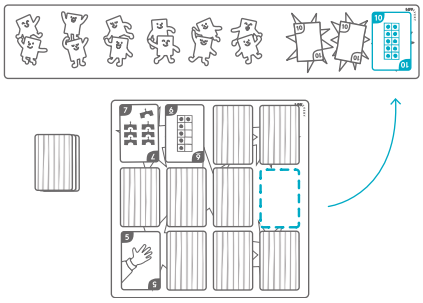
Ako sa hrá:

Začína najmladší hráč.

- Otočíš ľubovoľné dve karty na podložke 12 kariet.
- **Ak akýkoľvek pár kariet dá spolu 10, je to Desiatkový priateľ!** Polož páry Desiatkových priateľov na miesto na podložke Desiatkovi priatelia. Žolíci môžu byť ľubovoľné číslo — oznám číslo pred vykonaním zhody.
- **Žiadni priatelia?** Nechaj otočené karty lícom nahor.
- **Ak otočíš kartu 10,** ide na svoje miesto na podložke.
- Doplň prázdne miesta na štvorcovej podložke kartami lícom nadol z balíčka. Nechaj zostávajúce karty lícom nahor pre ďalšieho hráča. Tvoj ťah sa skončil.

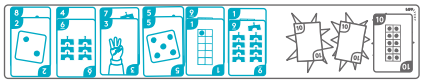






Koniec hry:

- Nájdi šesť Desiatkových priateľov skôr, ako sú obsadené všetky tri miesta pre desiatky. Vyhrávaš!



- Ak sa tri miesta pre desiatky zaplnia skôr, ako nájdeš šesť Desiatkových priateľov, prehrávaš toto kolo. Skús to znova!

Ďalšie spôsoby hrania:

Pre súťažnú verziu preskočte podložku Desiatkovi priatelia — hráči si nechajú svoje páry. Buď prvý, kto vytvorí osem párov Desiatkových priateľov. Každá karta 10 sa počíta ako pár.

Matematický rozhovor:

- Ak mám 7, čím by mal byť žolík, aby sme dostali 10?
- Mám pár! 2 a 8 dajú 10.
- Pozri sa na Desiatkových priateľov, ktorých sme spárovali! 2 a 8, 1 a 9, a 5 a 5.

Pirátsky poklad

Zručnosti: Sčítanie: Doplnky do desiatich
Hráči: 2–4 (Súťažná)

Sčítanie a odčítanie

(SK)

Cieľ hry:

Hromadi poklady hľadaním párov kariet, ktoré spolu dajú 10. Ale pozor na ostatných pirátov — môžu ukradnúť tvoje zásoby!

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** použi podložku Pirát.
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 9, bez žolíkov.
- **Špeciálne karty:** použi kartu Dvojice desiatnikov ako referenciu.

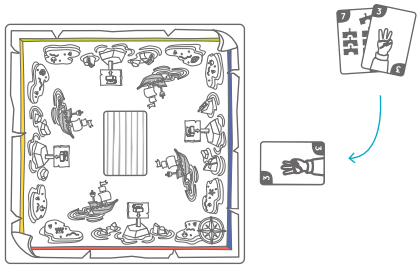
Príprava:

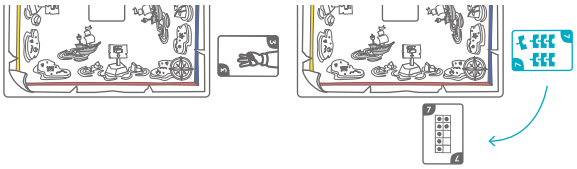
- Zamiešaj a rozdeľ tri karty lícom nahor každému pirátovi. To je tvoja ruka.
- Zostatok balíčka ulož do kopy v strede podložky Pirát — to je otvorené more, kde piráti hľadajú poklady.
- Vyber si svoje územie: zelené, modré, ružové alebo žlté. Tu budeš skladovať svoj poklad.

Ako sa hrá:

Kto má najviac vreciek na oblečení, ide ako prvý.

- Dober dve nové karty a pridaj ich do svojej ruky.
- Ulož a ukradni, ak môžeš:
  - **Ulož** Truhlu s pokladom zahraním ľubovoľných dvoch kariet z ruky, ktoré spolu dajú 10. Uložte tieto dve karty na svojom území tak, aby ostatní hráči videli iba vrchnú kartu.
  - **Ukradni** Truhlu s pokladom zahraním karty z ruky, ktorá dá 10 s vrchnou kartou truhly iného hráča.
    - Príklad: Ak má truhla iného hráča navrchu 3, použi 7 zo svojej ruky na jej ukradnutie.
    - Teraz je tvoja! Polož celý stoh na svoje územie so 7 navrchu.
  - **Poznámky:**
    - Nemôžeš ukradnúť vlastný poklad (nie je ti dovolené zahrať jednu kartu z ruky na svoju existujúcu truhlu s pokladom).





Koniec hry:

Pokračuj v hraní, kým sa dobierací balíček nevyprázdni a žiadny pirát nemôže urobiť nový ťah. Pirát s najviac truhlami s pokladom na konci hry vyhráva. Arrr!

Matematický rozhovor:

- Čo dá spolu 10 s touto kartou?
- Kto má poklad, ktorý môžeš ukradnúť? Ako to vieš?
- Ktoré čísla hľadáš?
- Koľkými spôsobmi sme doteraz dosiahli 10?

Ryba + Ryba

Zručnosti: Sčítanie: Dvojnásobky
Hráči: 1+ (Solo, Kooperatívna, Súťažná)

Sčítanie a odčítanie

(SK)

Cieľ hry:

Chyť čo najviac rýb, kým sa rybník nevyprázdni, a precvičuj pritom dvojnásobky a takmer-dvojnásobky.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** použi obe podložky Ryby (1–20).
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 10, ober jednu z desiatkov, bez žolíkov.
- **Špeciálne karty:** použi kartu Rybársky prút.

Príprava:

- Zamiešaj a rozlož karty do voľného "rybníka" — mierne sa prekrývajúcej kopy, z ktorej hráči "lovia" čísla.
- Rozlož podložky Ryby na sledovanie úlovkov.

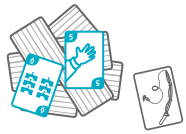


Ako sa hrá:

Hráč, ktorý dokáže najrýchlejšie počítať od 1 do 10, ide ako prvý.

- Použi kartu rybárskeho prúta na nabranie a otočenie kariet, potom hľadaj úlovok.
- Chyť rybu spárovaním s dvoma kartami lícom nahor na vytvorenie:
  - Dvojnásobkov (ako 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Takmer-dvojnásobkov (ako 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Prvá chytená karta 1 je "Osamelá rybka" — možno ju umiestniť samotnou na miesto 1. Potom všetky ostatné jednotky dodržiavajú bežné pravidlá párovania.
- Ak úspešne chytíš, polož pár na miesto v číselnom rade, ktoré zodpovedá tvojmu súčtu.
  - Príklad: 5 + 6 = 11 je takmer-dvojnásobkový fakt, takže karty umiestniš na miesto 11.
- Ak je miesto v číselnom rade už obsadené, ryby zostávajú v rybníku.
- Ak nemôžeš urobiť zhodu, nechaj otočené karty lícom nahor pre budúce ťahy.







Koniec hry:

Hra sa končí, keď sú obsadené všetky 20 číselných miest.

Ďalšie spôsoby hrania:

Pre súťažnú verziu má každý hráč alebo tím svoju stranu číselného radu — kto umiestni najviac rýb, vyhráva!

Matematický rozhovor:

- Je to dvojnásobok alebo takmer-dvojnásobok?
- Koľko je 4 + 4? A 4 + 5?
- Ako vieš, že je to takmer-dvojnásobok?
- Ktoré číslo dúfaš, že nabudúce chytíš?

Tipy pre úspech:

- Dvojnásobky sú matematické fakty, ktoré pripočítavajú číslo k sebe samému, ako 5 + 5 = 10. Môžu nám tiež pomôcť riešiť "takmer-dvojnásobky" (tiež známe ako susedia) ako 5 + 6 alebo 5 + 4, premýšľaním o nich ako "iba o jedno viac" alebo "iba o jedno menej".
- Ak sa dieťa práve učí dvojnásobky, začni lovením iba dvojnásobkov. To zaplní všetky párne miesta na doske. Postupne zaveď takmer-dvojnásobky. "Teraz poďme zaplniť nepárne miesta takmer-dvojnásobkami." Nakoniec môžete hľadať obe naraz.

Šťastie 11

Zručnosti: Sčítanie: Viacero sčítancov do 11
Hráči: 1+ (Solo alebo Súťažná)

Sčítanie a odčítanie

(SK)

Cieľ hry:

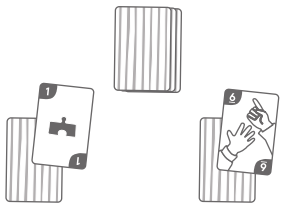
Spočítaj niekoľko čísel dohromady, aby si sa čo najviac priblížil k 11 bez jeho prekročenia. Zastavíš sa alebo vezmeš ďalšiu kartu?

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 6, bez žolíkov.

Príprava:

- Zamiešaj a rozdeľ dve karty každému hráčovi:
  - Jedna karta lícom nadol — drž ju skrytú!
  - Jedna karta lícom nahor — všetci ju môžu vidieť.
- Zostatok ulož do dobieracieho balíčka v strede.



Ako sa hrá:

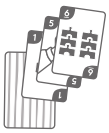
- Pozri sa na svoju skrytú kartu, aby si zistil súčet svojich dvoch kariet.
- Rozhodni sa, či chceš vziať ďalšiu kartu (“ber”), aby si sa priblížil k 11, alebo nie (“stoj”), aby si sa vyhol prekročeniu 11 (“prepálenie”).
  - **Ber**—dober jednu ďalšiu kartu a pripočítaj ju k celkovému súčtu. Ber koľkokrát chceš, kým sa nerozhodneš stáť.



  - **Stoj**—ponechaj si celkový súčet a čakaj na koniec kola.



  - **Prepálenie**—tvoj celkový súčet je väčší ako 11. Si vyradený pre toto kolo.



Koniec hry:

- Po skončení kola hráči, ktorí sa neprepálili, otočia tajné karty a porovnajú celkové súčty.
- Najbližší k 11 vyhráva!

Ďalšie spôsoby hrania:

- Nie-tak-tajná karta — rozdeľ obe karty lícom nahor.
- Priateľské prepálenie — ak sa hráč prepáli, môže zahodiť poslednú kartu a pokračovať v hraní.
- 21 — hraj so všetkými kartami a sčítavaj do 21.

Matematický rozhovor:

- Aký je tvoj celkový súčet teraz?
- Ak dobereš 3, bude tvoj súčet väčší ako 11?
- Pozri sa na naše celkové súčty. Mám 3 plus 2 plus 4. Ako blízko som bol k súčtu 11?

Tipy pre úspech:

Pri rozhodovaní, či brať alebo stáť, zvažuj svoje šance na základe celkového súčtu.

- Od 1 do 7 — ber slobodne, riziko prekročenia 11 je nízke.
- 8 — ak berieš, môžeš prekročiť 11. Šance sú približne fifty-fifty — ako hodenie mincou.
- 9 — stoj, keďže riziko prepálenia je veľmi vysoké. Ale výber je vždy tvoj.

Nájdi rozdiel

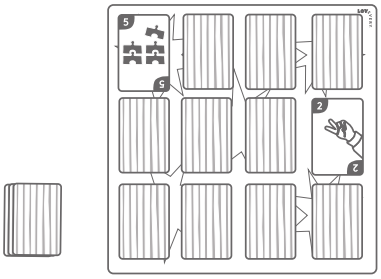
Zručnosti: Odčítanie
Hráči: 2+ (Jednotlivci alebo Tímy)

Cieľ hry:

Nájdi rozdiel medzi číslami a zbieraj karty.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** použi podložku 12 kariet.
- **Balíček kariet:** použi karty od 1 do 10, vrátane žolíkov.



Príprava:

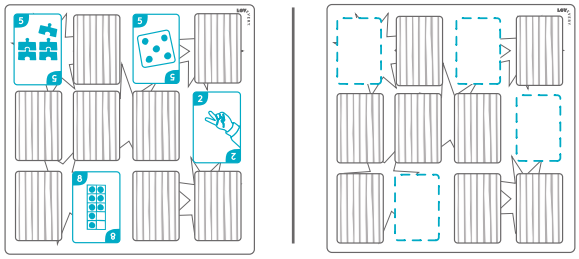
- Zamiešaj balíček, potom rozlož 12 kariet lícom nadol na podložku 12 kariet.
- Otočíš ľubovoľné dve karty lícom nahor.

Ako sa hrá:

Hráč, ktorý vydá najsmiešnejší zvuk, ide ako prvý.

- Identifikuj rozdiel medzi dvoma kartami lícom nahor.
- Povedz: "Vidím rozdiel ___" a vezmi pár. V budúcich ťahoch bude lícom nahor viac kariet a môžeš vziať ľubovoľné páry s rovnakým rozdielom.
  - Ak povieš "Vidím rozdiel 3", môžeš vziať 5 a 8 a tiež 5 a 2.
- Žolík môže byť ľubovoľné číslo — ale musíš povedať, čo nahrádza.
- Nahraď vzaté karty kartami lícom nahor z balíčka.
- Otočíš jednu novú kartu lícom nahor.
- Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

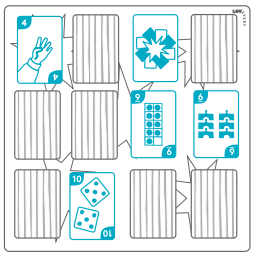




Koniec hry:

- Ponechaj si nazbierané karty. Hráč s najviac kartami na konci vyhráva!





Ďalšie spôsoby hrania:

- Tímová hra — vo dvojiciach tvoj tím spolupracuje na zbieraní kariet.
  - Jedna osoba je "Pozorovateľ" — táto osoba hovorí "Vidím rozdiel ___."
  - Druhá osoba je "Hľadač" — táto osoba nájde a zbiera všetky páry s týmto rozdielom.
  - Tím s najviac kartami na konci vyhráva!
- Pre začiatočnícku úroveň hraj s kartami od 1 do 7, plus žolíci.
- Pre väčšiu výzvu hraj s kartami od 1 do 13, plus žolíci.

Matematický rozhovor:

- Aký je rozdiel medzi týmito dvoma kartami?
- Vidím rozdiel 2. Ktoré dve karty si myslíš, že vidím?
- Vidím rozdiel 3. Rozdiel medzi 5 a 2 je 3.

Bitka (Sčítanie a odčítanie)

Zručnosti: Sčítanie a odčítanie
Hráči: 2+

Sčítanie a odčítanie

(SK)

Cieľ hry:

Sčítavaj, odčítavaj a porovnávaj množstvá, aby si nazbierala čo najviac kariet.

Čo budeš potrebovať:

- **Podložka:** nie je potrebná
- **Balíček kariet:** použi iba karty od 1 do 10, bez žolíkov.

Príprava:

- Zamiešaj balíček a daj každému hráčovi rovnaký stoh.
- Hráči držia karty v stohu lícom nadol.





Ako sa hrá:

- **Bitka sčítania** — Každý hráč otočí dve karty a sčíta ich. Hráč s najvyšším súčtom vyhráva a berie všetky štyri karty.
- **Bitka odčítania** — Každý hráč otočí dve karty. Odčítaj menšie číslo od väčšieho. Hráč s najmenším rozdielom vyhráva a berie všetky štyri karty.

Ďalšie spôsoby hrania:

- Pre začiatočnícku úroveň hraj s kartami od 1 do 5.
- Pre väčšiu výzvu použi celý balíček.
- **Vyber si svoju bitku**—Pred otočením jeden hráč zavolá "Vyhráva väčšie!" alebo "Vyhráva menšie!" Potom každý hráč otočí dve karty a zvolí buď sčítanie alebo odčítanie pre najlepší celkový súčet. Pre zvýšenie úrovne tejto verzie otočíš tri karty a vyber najlepšie dve.

Matematický rozhovor:

- Aký je rozdiel medzi 9 a 5?
- 1 plus 9 je 10. A 4 plus 8 je 12. 12 je väčšie ako 10, takže ty vyhrávaš toto kolo!

Navodila za igro — Komplet iger za razvoj številskega čuta

Število igralcev: 1+
Veščina: Matematična strategija in tekoče računanje

(SL)

Igre štetja in količin:

Smeti - Številsko zaporedje in stabilni vrstni red števil

Gor, dol, džoker - Številsko zaporedje in štetje naprej

Številski detektiv - Številsko zaporedje

Zadnji piškot - Odštevanje

Razkritje grebena - Štetje naprej in stabilni vrstni red števil

Bitka - Primerjanje količin

Igre seštevanja in odštevanja:

Prijatelji desetk - Seštevanje: Dopolnila do deset

Piratov zaklad - Seštevanje: Dopolnila do deset

Riba + Riba - Seštevanje: Dvojna števila

Sreča 11 - Seštevanje: Več seštevancev do 11

Najdi razliko - Odštevanje

Bitka - Seštevanje in odštevanje

Kaj je vključeno:



1 kup 54 igralnih kart (vključno z 2 jokerja)

4 posebne karte



karta Pari desetk



karta Pojed piškotov



karta Potapljač

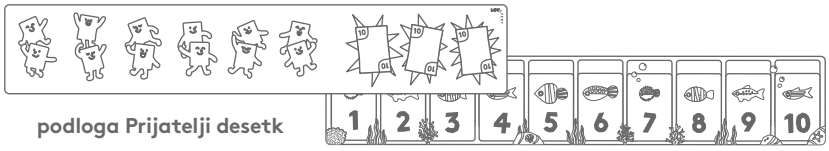


karta Ribiška palica



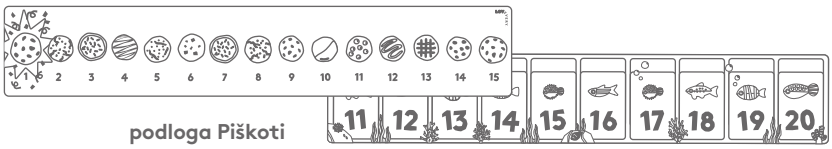
5 kart Operatorjev

3 obojestranke plošče za igro



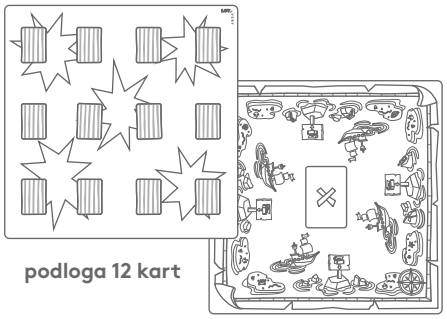
podloga Prijatelji desetk

podloga Ribe 1–10



podloga Piškoti

podloga Ribe 11–20



podloga 12 kart

podloga Pirat

Smeti

Veščine: Številsko zaporedje in stabilni vrstni red števil
Igralci: 1–3

Štetje in Količina

Cilj igre:

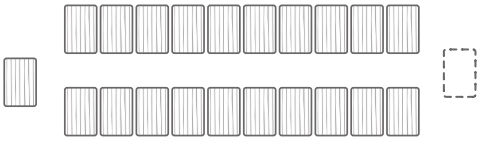
Bodi prvi igralec, ki razporedi celoten nabor kart v številskem zaporedju od 1 do 10.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 10. Odstrani karte 11, 12, 13 in jokerje.

Priprava:

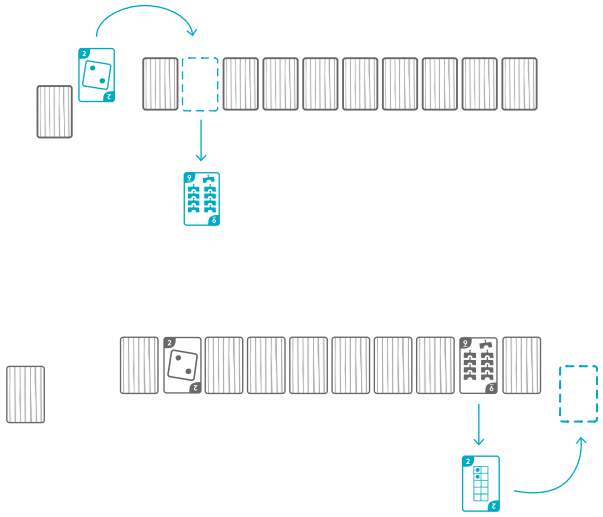
- Premeši kup. Vsak igralec razporedi deset kart s sliko navzdol v vrsto od leve proti desni pred seboj. Ta vrsta predstavlja mesta od 1 do 10.
- Preostale karte odloži v kup za dvigovanje. Druga stran je tvoj kup smeti.



Kako se igra:

Začne najnižji igralec.

- Dvigni karto iz kupa.
- Če se število na karti ujema s prostim mestom v tvoji vrsti, zamenjaj karto s sliko navzdol na tem mestu s svojo karto. Na primer, število 2 spada na 2. mesto. Opomba: prosto mesto je vsako mesto s karto s sliko navzdol.
- Če se odstranjena karta ujema s prostim mestom, ponovi zgornje korake. Nadaljuj, dokler se karte še vedno ujemajo s prostimi mesti.
- Če dvigneš karto — ali obrneš eno iz svoje vrste med svojo potezo — ki se ne ujema z nobenim prostim mestom, je to smeti! Odloži jo s sliko navzgor na vrh kupa smeti.
- S tem se tvoja poteza konča.
- V prihodnjih potezah lahko igralci dvigujejo iz kupa ali vzamejo zgornjo karto s kupa smeti.



Matematični pogovor:

- Katera števila manjkajo v tvoji vrsti?
- Imam tri karte obrnjene zapored — 4, 5, 6!
- Katero število ti manjka med 6 in 8?

Drugi načini igranja:

- Za bolj uvodno raven igraj samo s kartami od 1 do 5.
- Za dodatni izziv igraj razširjeno različico z več krogi, kjer v vsakem krogu eliminiraš eno mesto. Premeši in znova razdeli karte. Zmagovalec zadnjega kroga gre prvi. Vsak igralec igra z enim mestom manj. Na primer:
  - Zmagal si enkrat? Igraš z mesti 1–9. Desetke so zdaj zate smeti.
  - Zmagal si dvakrat? Imaš samo mesta 1–8. Devetke in desetke so smeti.
  - Nadaljuj z igranjem krogov, dokler ne ostane samo eno mesto in igralec zmaga z obračanjem 1 na mesto. Ta igralec zmaga celotno igro!
- Za igro za enega igralca dokonči eno številsko vrsto, preden zmanjka kart v kupu za dvigovanje.

Gor, dol, džoker

Veščine: Številsko zaporedje in štetje naprej
Igralci: 2+

Cilj igre:

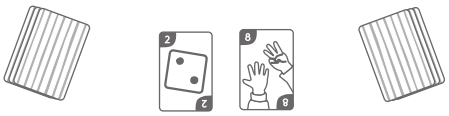
Štej gor ali dol za 1 ali išči enaka števila za razvoj številskega čuta.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 10 in vključi jokerje.

Priprava:

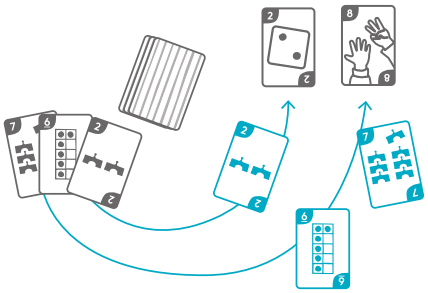
- Premeši kup in obrni dve karti s sliko navzgor — to sta tvoja kupa za igro.
- Razdeli enako število kart s sliko navzdol vsakemu igralcu. To so individualni kupi.
- Vsak igralec dvigne tri karte iz svojega kupa v roko.



Kako se igra:

Kdor zmaga v tekmovanju strmenja, gre prvi.

- **Zaigraj čim več kart na kateri koli kup. Lahko zaigrate:**
  - Karto s številom za 1 večjim od zgornje karte kupa (8 → 9)
  - Karto s številom za 1 manjšim od zgornje karte kupa (8 → 7)
  - Karto z enakim številom kot zgornja karta kupa (8 → 8)
  - Enico na desetico in desetico na enico.
  - Joker na karkoli. Na joker je mogoče zaigrati tudi karkoli.



- **Ko ne moreš več igrati**—ali zmanjka kart v roki — dvigni karte iz svojega kupa, da imaš spet tri v roki za naslednjo potezo.
- **Če sploh ne moreš igrati,** zamenjaj svoje karte za tri nove z vrha svojega kupa in stare daj na dno. To šteje kot tvoja poteza.
- **Če so vsi zablokirani,** se dogovorite za zamenjavo — premešajte oba kupa za igro skupaj in obrnite dve novi začetni karti.

Konec igre:

Prvi igralec, ki zaigra vse karte iz svojega osebnega kupa, zmaga.

Matematični pogovor:

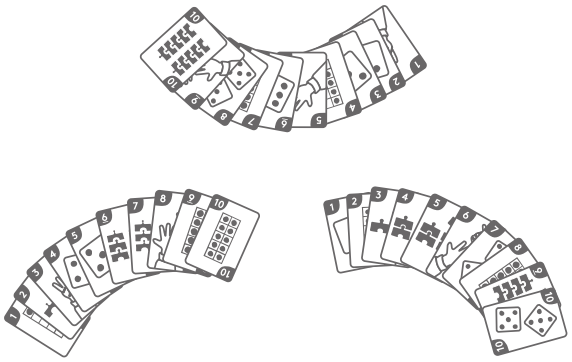
- Imaš karto s številom za 1 večjim od zgornje karte?
- Koliko je 1 več kot 3? In 1 manj kot 8?
- To je 6, torej lahko zaigram svojo 7. 7 je za 1 več kot 6.
- Ker je to število 5, katero število upaš, da boš naslednjič dvignil?

Številski detektiv

Veščine: Številsko zaporedje
Igralci: 3–4

Cilj igre:

Uporabi svoje detektivske veščine in prvi razkrij skrivno število.



Kar boš potreboval:

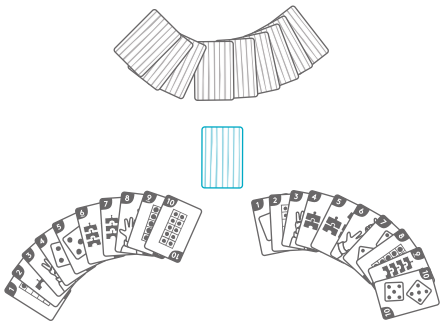
- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 10, brez jokerjev.

Priprava:

- Daj vsakemu igralcu po eno od vsakega števila od 1 do 10.
- Igraj s kartami s sliko navzgor.

Kako se igra:

- Izberi enega igralca za Varuha skrivnosti. Ta skrivaj izbere karto iz svoje roke, jo položi s sliko navzdol na sredino in razporedi preostale karte s sliko navzdol, da skrije manjkajoče število.
- Preostali igralci so detektivi, ki se izmenjujejo v poskusu razkritja skrivnega števila tako, da položijo karto, za katero menijo, da se ujema, poleg skrivne karte. Detektivi držijo karte s sliko navzgor.
- Varuh skrivnosti da namig po vsaki odigrani karti:
  - "Previsoko." Število, ki si ga uganil, je previsoko — poskusi z manjšim številom.
  - "Prenizko." Število, ki si ga uganil, je prenizko — poskusi z večjim številom.
  - "Pravilno." Skrivno število je razkrito.



Konec igre:

Igra se konča, ko detektiv pravilno ugane skrivno število. Zmaga krog in postane Varuh skrivnosti za naslednji krog. Nadaljuj, dokler vsi niso imeli priložnosti biti Varuh skrivnosti.

Matematični pogovor:

- Katera števila so večja od 4, a manjša od 7?
- Kako si se odločil, katero število preizkusiti?
- Vemo, da je število med 2 in 5. Lahko izberem ugibanje 3 ali 4.
- Katero ugibanje bi ti dalo največ novih informacij?

Drugi načini igranja:

- Za bolj uvodno raven igraj s kartami od 1 do 7, brez jokerjev.
- Za večji izziv uporabi karte od 1 do 13, brez jokerjev.
- Ko se seznaniš z igro, poskusi igrati brez kart. Ali lahko uganeš skrivno število od 1 do 20? Od 1 do 50? Od 1 do 100?

Nasveti za uspeh:

- Spodbujaj otroka, da sproti izloča karte: "5 je previsoko. Kaj bi lahko naredil z vsemi kartami, večjimi od 5? Prav, obrni jih navzdol."
- Začni z razvrščanjem kart od 1 do 10 za otroka. Po nekaj krogih jih razdeli naključno in povabi otroka, da jih razvrsti.

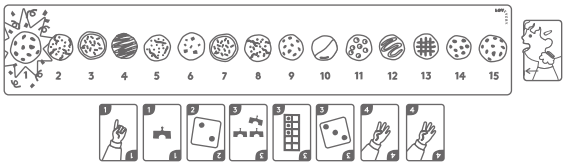
Zadnji piškot

Veščine: Odštevanje
Igralci: 2+

Cilj igre:

Odštevaj nazaj, da boš srečni jedec, ki poje zadnji piškot.

Kar boš potreboval:



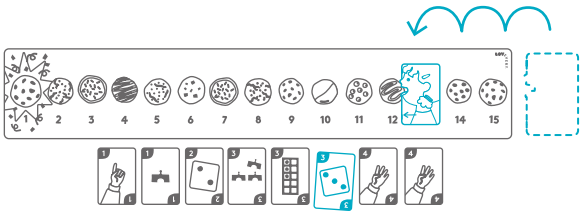
- **Podloga:** uporabi podlogo Piškoti.
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 4, brez jokerjev.
- **Posebne karte:** uporabi karto Pojed piškotov.

Priprava:

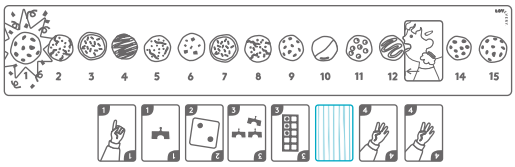
- Premeši kup in razporedi 8 kart s sliko navzgor pod podlogo.
- Postavi Pojeda piškotov na skrajni desni konec podloge piškotov, tako da puščica kaže na 15.

Kako se igra:

Najbolj lačen igralec gre prvi.



- Izberi številsko karto iz razpoložljivih možnosti s sliko navzgor.
- Premakni Pojeda piškotov v levo, da poje toliko piškotov, in odštevaj nazaj med premikanjem. "15, 14, 13..."
- Obrni uporabljeno karto navzdol. Te karte ni več mogoče uporabiti.
- Poteza preide na naslednjega igralca.
- Ne moreš vzeti več piškotov, kot jih je ostalo:
- Če sta ostala samo dva piškota, ne moreš izbrati 3 — ni dovolj piškotov.



Konec igre:

Igralec, ki vzame zadnji piškot, zmaga.

- Če nihče ne more vzeti zadnjega piškota, je izenačeno. Razdelite si zadnji piškot!
- Neobvezna odločitev ob izenačenju — kdor je med igro pojedel največ piškotov, zmaga. Seštej svoje karte.

Matematični pogovor:

- Koliko piškotov je ostalo?
- Če vzameš 3, koliko bo ostalo? Kaj pa, če vzameš 2?
- Sem na 3. Lahko zaigram 1 ali 2. Če zaigram 2, bom dobil zadnji piškot. 3 minus 2 je 1, torej 3, 2, 1.
- Kako lahko zagotoviš, da jaz ne bom vzel zadnjega piškota v svoji naslednji potezi?

Nasvet za uspeh:

Spodbujaj otroka, da vadi odštevanje med premikanjem Pojeda piškotov. "Če začnemo od 15 in pojemo 3 piškote, koliko bo ostalo? 15...14, 13, 12. Zdaj je ostalo 12 piškotov!"

Razkritje grebena

Veščine: Štetje naprej in stabilni vrstni red števil
Igralci: 1+

Cilj igre:

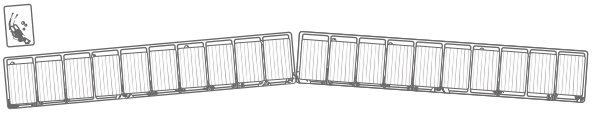
Napovej, ali boš fotografiral več rumenih ali modrih rib, ko šteješ naprej in plavaš skozi številsko vrsto.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** uporabi obe podlogi Ribe.
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 5, brez jokerjev.
- **Posebne karte:** uporabi karto Potapljač.

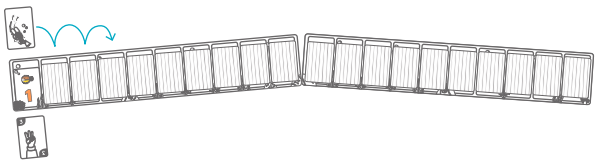
Priprava:

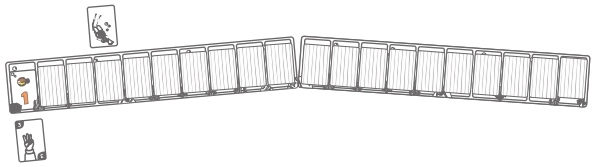
- Položi eno karto s sliko navzdol na vsako potapljaško mesto (mesta 1–20).
- Postavi karto Potapljač tik nad potapljaško mesto 1.
- Vsak igralec naredi napoved: Ali bom videl več modrih ali rumenih rib?



Kako se igra:

- Obrni karto na potaplješkem mestu 1 — ta ti pove, kako daleč plavati.
- Premakni Potapljača naprej za toliko mest.
- Štej naprej od prejšnjega mesta, da napoveš število na plošči pod Potapljačem.
  - Primer: "Začel sem od 1 in premaknil Potapljača za 3 mesta… 2, 3, 4 — to mora biti 4. mesto!"





- Obrni karto pod Potapljačem, da preveriš svojo napoved.
  - Če imaš prav, odlično delo. Uporabi novo obrnjeno karto za ponovitev postopka z naslednjimi števili.
  - Če ne, preveri svoje delo in poskusi znova.

Konec igre:

Igra se konča, ko Potapljač preplava mimo potaplješkega mesta 20. Preštej razkrite modre in rumene ribe — modre so soda števila, rumene so liha števila. Če je bila tvoja prvotna napoved pravilna, zmagaš!

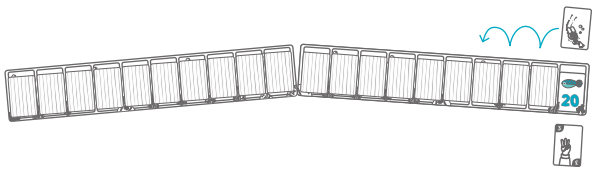
Matematični pogovor:

- Štejmo skupaj — 6, 7, 8… kaj sledi?
- Katere barve ribo misliš, da bo na tem mestu?
- Štejmo nazaj skupaj — 18, 17, 16… kaj sledi?

Drugi načini igranja:

Obratno potapljanje — Odštevanje:

- Začni s karto Potapljač nad mestom 20 (namesto nad mestom 1). Obrni karto na potaplješkem mestu 20 za začetek.
- Premakni Potapljača nazaj proti 1 za število mest, navedeno na obrnjeni karti.
- Preden obrneš novo karto, odštevaj nazaj, da napoveš, kje boš pristal (npr. 20… 19, 18, 17).
- Nadaljuj z igranjem na enak način, dokler ne preplavaš mimo mesta 1, nato preštej ribe in preveri napoved.



Bitka (Štetje in količine)

Veščine: Primerjanje količin
Igralci: 2+

Cilj igre:

Primerjaj količine, da zbereš čim več kart v bitki, kjer zmaga največje število.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 10, brez jokerjev.
- **Po izbiri:** uporabi karti Operatorja Manj kot in Več kot za druge načine igranja.

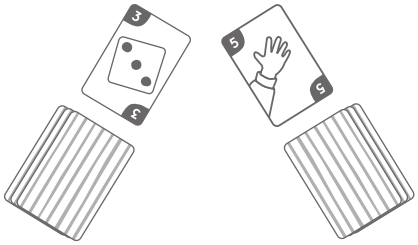


Priprava:

- Premeši kup in daj vsakemu igralcu enak sveženj.
- Igralci držijo karte v svežnju s sliko navzdol.

Kako se igra:

- Vsak igralec obrne eno karto.
- Igralec z največjim številom vzame vse karte s sliko navzgor in jih položi s sliko navzdol na dno svojega svežnja.
- Če imata dva ali več igralcev enako največje število, imajo bitko:
  - Vsak izenačeni igralec položi novo karto s sliko navzgor.
  - Nova karta s sliko navzgor z največjim številom zmaga vse karte v bitki.
  - Če je spet izenačeno, ponovi bitko.

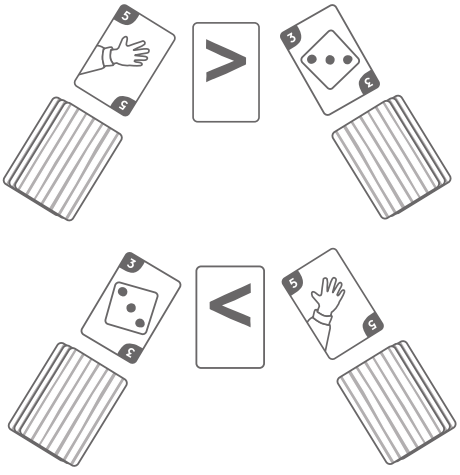


Konec igre:

Igra se konča, ko ima en igralec vse karte.

Drugi načini igranja:

- **Bitka Več kot:** položi karto Več kot med dva svežnja. Vsak igralec obrne karto. Igralec z največjim številom razporedi tri karte v pravilnem vrstnem redu in vzame dve številski karti.
- **Bitka Manj kot:** položi karto Manj kot med dva svežnja. Igralec z najmanjšim številom razporedi tri karte v pravilnem vrstnem redu in vzame dve številski karti.



Matematični pogovor:

- Katero število je večje? Kako veš?
- Za koliko je tvoje število večje od mojega?

Prijatelji desetk

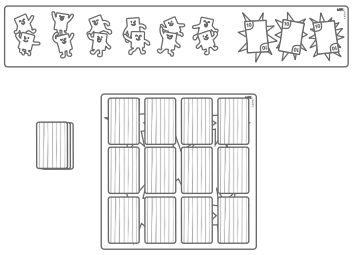
Veščine: Seštevanje: Dopolnila do deset
Igralci: 1–2

Cilj igre:

Združi Prijatelje desetk, preden desetke prevzamejo nadzor.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** uporabi podlogo 12 kart in podlogo Prijatelji desetk.
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 10 in 2 jokerja.
- **Posebne karte:** uporabi karto Pari desetk kot referenco.



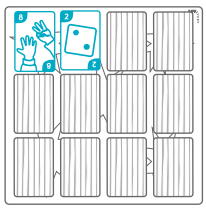
Priprava:

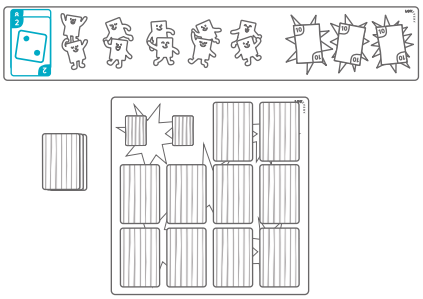
- Premeši kup in položi eno karto s sliko navzdol na vsako mesto kvadratne podloge.
- Obdrži preostanek kupa v bližini kot kup za dvigovanje.

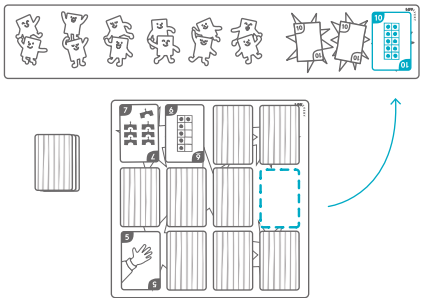
Kako se igra:

Najmlajši igralec gre prvi.

- Obrni kateri koli dve karti na podlogi 12 kart.
- **Če kateri koli par kart skupaj da 10,** je to Prijatelj desetk! Postavi pare Prijateljev desetk na mesto na podlogi Prijatelji desetk. Jokerji so lahko katero koli število — napovej število pred ustvarjanjem ujemanja.
- **Ni prijateljev?** Pusti obrnjene karte s sliko navzgor.
- **Če obrneš karto 10,** gre na svoje mesto na podlogi.
- Napolni prazna mesta na kvadratni podlogi s kartami s sliko navzdol iz kupa. Pusti preostale karte s sliko navzgor za naslednjega igralca. Tvoja poteza se je končala.

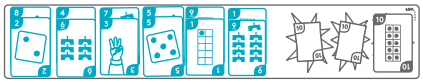






Konec igre:

- Najdi šest Prijateljev desetk, preden so zapolnjena vsa tri mesta za desetke. Zmagaš!



- Če so tri mesta za desetke zapolnjena, preden najdeš šest Prijateljev desetk, izgubite ta krog. Poskusi znova!

Drugi načini igranja:

Za tekmovalno različico preskoči podlogo Prijatelji desetk — igralci obdržijo svoje pare. Bodi prvi, ki naredi osem parov Prijateljev desetk. Vsaka karta 10 šteje kot par.

Matematični pogovor:

- Če imam 7, kaj mora biti joker, da dobimo 10?
- Imam par! 2 in 8 dasta 10.
- Poglej Prijatelje desetk, ki smo jih uparili! 2 in 8, 1 in 9, in 5 in 5.

Piratov zaklad

Veščine: Seštevanje: Dopolnila do deset
Igralci: 2–4 (Tekmovalno)

Seštevanje in Odštevanje

(SL)

Cilj igre:

Nabiraj zaklad tako, da iščeš pare kart, katerih vsota je 10. Ampak pazi na druge pirate — ukradejo ti lahko zaklad!

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** uporabi podlogo Pirat.
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 9, brez jokerjev.
- **Posebne karte:** uporabi karto Pari desetk kot referenco.

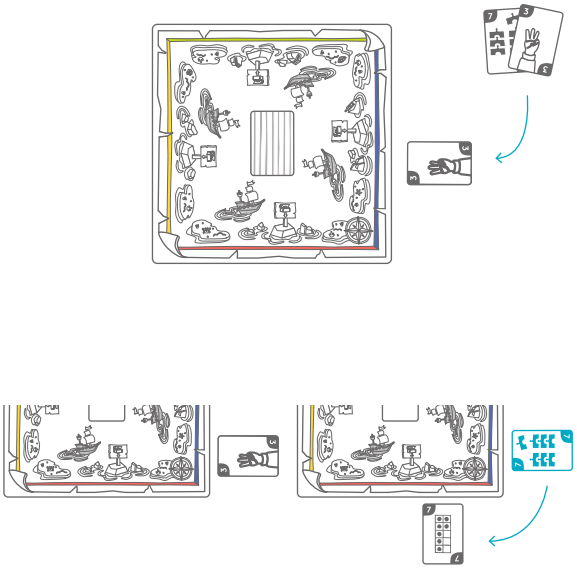
Priprava:

- Premeši in razdeli tri karte s sliko navzgor vsakemu piratu. To je tvoja roka.
- Preostanek kupa položi v kup na sredino podloge Pirat — to je odprto morje, kjer pirati iščejo zaklad.
- Izberi svoje ozemlje: zeleno, modro, rožnato ali rumeno. Tukaj boš shranil svoj zaklad.

Kako se igra:

Kdor ima največ žepov na oblačilih, gre prvi.

- Dvigni dve novi karti in ju dodaj svoji roki.
- Shrani in ukradni, če lahko:
  - **Shrani** Zakladnico tako, da zaigrate kateri koli dve karti iz roke, katerih vsota je 10. Zložite ti dve karti na svojem ozemlju, tako da je ostalim igralcem vidna samo zgornja karta.
  - **Ukradni** Zakladnico tako, da zaigrate karto iz roke, ki skupaj z zgornjo karto zakladnice drugega igralca da 10.
    - Primer: Če ima zakladnica drugega igralca na vrhu 3, uporabi 7 iz svoje roke za krajo.
    - Zdaj je tvoja! Položi cel sveženj na svoje ozemlje s 7 na vrhu.
  - **Opombe:**
    - Ne moreš ukrasti svojega lastnega zaklada (ne smeš zaigrati ene same karte iz roke na svojo obstoječo zakladnico).



Konec igre:

Nadaljuj z igranjem, dokler se kup za dvigovanje ne izprazni in noben pirat ne more narediti nove poteze. Pirat z največ zakladnicami ob koncu igre zmaga. Arrr!

Matematični pogovor:

- Kaj skupaj s to karto da 10?
- Kdo ima zaklad, ki ga lahko ukrademo? Kako veš?
- Katera števila iščeš?
- Na koliko načinov smo do sedaj dobili 10?

Riba + Riba

Veščine: Seštevanje: Dvojna števila
Igralci: 1+ (Solo, Sodelovalno, Tekmovalno)

Cilj igre:

Ulovi čim več rib, preden se ribnik izprazni, medtem ko vadiš dvojna in skoraj-dvojna števila.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** uporabi obe podlogi Ribe (1–20).
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 10, odstrani eno od desetk, brez jokerjev.
- **Posebne karte:** uporabi karto Ribiška palica.

Priprava:

- Premeši in razporedi karte v ohlapni "ribnik" — rahlo prekrivajoč se kup, iz katerega igralci "ribarijo" za števili.
- Razgrni podlogi Ribe za sledenje ulovom.

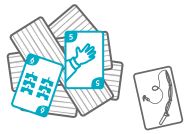


Kako se igra:

Igralec, ki zna najhitreje šteti od 1 do 10, gre prvi.

- Uporabi karto ribiške palice za zajemanje in obračanje kart, nato poišči ulov.
- Ulovi ribo s parovanjem z dvema kartama s sliko navzgor za tvorjenje:
  - Dvojnih (kot 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Skoraj-dvojnih (kot 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Prva ujeta karta 1 je "Osamljeni ribič" — jo je mogoče postaviti samo na mesto 1. Po tem vse druge enice sledijo normalnim pravilom pariranja.
- Če uspešno uloviš, postavi par na mesto v številski vrsti, ki ustreza tvoji vsoti.
  - Primer: 5 + 6 = 11 je skoraj-dvojno dejstvo, torej bi karte postavil na mesto 11.
- Če je mesto v številski vrsti že zasedeno, ribe ostanejo v ribniku.
- Če ne moreš narediti ujemanja, pusti obrnjene karte s sliko navzgor za prihodnje poteze.







Konec igre:

Igra se konča, ko so zapolnjena vsa 20 številska mesta.

Drugi načini igranja:

Za tekmovalno različico ima vsak igralec ali ekipa svojo stran številske vrste — kdor postavi največ rib, zmaga!

Matematični pogovor:

- Je to dvojno ali skoraj-dvojno število?
- Koliko je 4 + 4? In 4 + 5?
- Kako veš, da je to skoraj-dvojno?
- Katero število upaš, da boš naslednjič ulovil?

Nasveti za uspeh:

- Dvojna števila so matematična dejstva, ki prištejejo število k samemu sebi, kot 5 + 5 = 10. Pomagajo nam lahko tudi pri reševanju "skoraj-dvojnih" (znanih tudi kot sosedi) kot 5 + 6 ali 5 + 4, tako da o njih razmišljamo kot "samo eno več" ali "samo eno manj".
- Če se otrok šele uči dvojnih števil, začni z ribarjenjem samo dvojnih. To bo zapolnilo vsa soda mesta na plošči. Ko se bo otrok spoznal s konceptom, uvedi skoraj-dvojne. "Ok, zdaj zapolnimo liha mesta s skoraj-dvojnimi." Sčasoma lahko iščete oba hkrati.

Sreča 11

Veščine: Seštevanje: Več seštevancev do 11
Igralci: 1+ (Solo ali Tekmovalno)

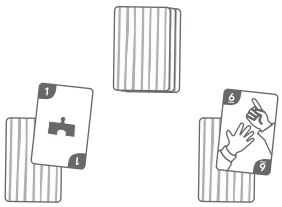
Seštevanje in Odštevanje

Cilj igre:

Seštej več števil skupaj, da se čim bolj približaš 11, ne da bi ga presegli. Se boš ustavil ali vzel še eno karto?

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 6, brez jokerjev.



Priprava:

- Premeši in razdeli dve karti vsakemu igralcu:
  - Ena karta s sliko navzdol — drži jo skrito!
  - Ena karta s sliko navzgor — vsi jo lahko vidijo.
  - Preostanek položi v kup za dvigovanje na sredino.

Kako se igra:

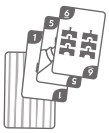
- Poglej svojo skrito karto, da ugotoviš vsoto dveh kart.
- Odloči se, ali želiš vzeti še eno karto ("vzemi"), da se približaš 11, ali ne ("ostani"), da se izogneš preseganju 11 ("bust").
  - **Vzemi**—dvigni še eno karto in jo dodaj svoji skupni vsoti. Vzemi tolikokrat, kot želiš, dokler se ne odločiš ostati.



  - **Ostani**—obdrži svojo skupno vsoto in počakaj na konec kroga.



  - **Bust**—tvoja skupna vsota je večja od 11. Izpadel si za ta krog.



Konec igre:

- Ko se krog konča, igralci, ki niso dali bust, obrnejo skrite karte in primerjajo skupne vsote.
- Najbližji 11 zmaga!

Drugi načini igranja:

- Ni-Prav-Skrita Karta — razdeli obe karti s sliko navzgor.
- Prijazni bust — če igralec da bust, lahko zavrže zadnjo karto in nadaljuje z igranjem.
- 21 — igraj z vsemi kartami in seštevaj do 21.

Matematični pogovor:

- Kakšna je tvoja skupna vsota zdaj?
- Če dvigneš 3, bo tvoja vsota večja od 11?
- Poglej naše skupne vsote. Imam 3 plus 2 plus 4. Kako blizu sem bil vsoti 11?

Nasveti za uspeh:

Ko se odločaš, ali vzeti ali ostati, upoštevaj svoje možnosti glede na skupno vsoto.

- Od 1 do 7 — vzemi svobodno, tveganje za preseganje 11 je majhno.
- 8 — če vzameš, bi morda presegel 11. Možnosti so približno fifty-fifty — kot met kovanca.
- 9 — ostani, saj je tveganje za bust zelo visoko. A izbira je vedno tvoja.

Najdi razliko

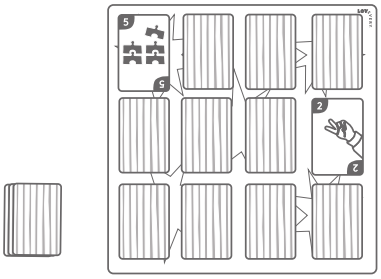
Veščine: Odštevanje
Igralci: 2+ (Posamezniki ali ekipe)

Cilj igre:

Najdi razliko med števili, da zbereš karte.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** uporabi podlogo 12 kart.
- **Kup kart:** uporabljaj karte od 1 do 10, vključno z jokerji.



Priprava:

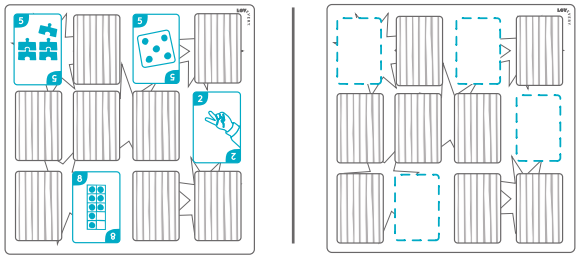
- Premeši kup, nato razporedi 12 kart s sliko navzdol na podlogi 12 kart.
- Obrni kateri koli dve karti s sliko navzgor.

Kako se igra:



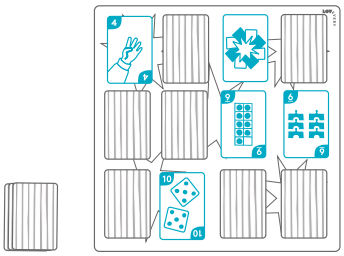
Igralec, ki naredi najsmešnejši zvok, gre prvi.

- Ugotovi razliko med dvema kartama s sliko navzgor.
- Reci: "Najdem razliko ___" in vzemi par. V prihodnjih potezah bo več kart s sliko navzgor in lahko vzameš katere koli pare z enako razliko.
  - Če rečeš "Najdem razliko 3", lahko vzameš 5 in 8 ter 5 in 2.
- Joker je lahko katero koli število — a moraš povedati, kaj nadomešča.
- Zamenjaj vzete karte s kartami s sliko navzgor iz kupa.
- Obrni eno novo karto s sliko navzgor.
- Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.



Konec igre:

- Obdrži zbrane karte. Igralec z največ kartami na koncu zmaga!



Drugi načini igranja:

- Timska igra — v parih tvoja ekipa sodeluje pri zbiranju kart.
  - Ena oseba je "Opazovalec" — ta oseba reče "Najdem razliko ___."
  - Druga oseba je "Iskalec" — ta oseba najde in zbere vse pare s to razliko.
  - Ekipa z največ kartami na koncu zmaga!
- Za bolj uvodno raven igraj s kartami od 1 do 7, plus jokerji.
- Za večji izziv igraj s kartami od 1 do 13, plus jokerji.

Matematični pogovor:

- Kakšna je razlika med tema dvema kartama?
- Najdem razliko 2. Kateri dve karti misliš, da vidim?
- Najdem razliko 3. Razlika med 5 in 2 je 3.

Bitka (Seštevanje in odštevanje)

Veščine: Seštevanje in odštevanje
Igralci: 2+

Seštevanje in Odštevanje

(SL)

Cilj igre:

Seštevaj, odštevaj in primerjaj količine, da zberš čim več kart.

Kar boš potreboval:

- **Podloga:** ni potrebna
- **Kup kart:** uporabljaj samo karte od 1 do 10, brez jokerjev.

Priprava:

- Premeši kup in daj vsakemu igralcu enak sveženj.
- Igralci držijo karte v svežnju s sliko navzdol.





Kako se igra:

- **Bitka seštevanja**—Vsak igralec obrne dve karti in ju sešteje. Igralec z najvišjo vsoto zmaga in vzame vse štiri karte.
- **Bitka odštevanja**—Vsak igralec obrne dve karti. Odštej manjše število od večjega. Igralec z najmanjšo razliko zmaga in vzame vse štiri karte.

Drugi načini igranja:

- Za bolj uvodno raven igraj s kartami od 1 do 5.
- Za večji izziv uporabi celoten kup.
- **Izberi svojo bitko**—Pred obračanjem en igralec zavpije "Zmaga večje!" ali "Zmaga manjše!" Nato vsak igralec obrne dve karti in izbere seštevanje ali odštevanje za najboljšo skupno vsoto. Za dvig ravni te različice obrni tri karte in izberi najboljši dve.

Matematični pogovor:

- Kakšna je razlika med 9 in 5?
- 1 plus 9 je 10. In 4 plus 8 je 12. 12 je večje od 10, torej zmagaš ta krog!

Spelinstruktioner — Taluppfattning spelset

Antal spelare: 1+
Färdighet: Matematisk strategi och talflyt

(SV)

Räkne- och mängdspel:

Skräp - Talföljd och stabil talordning

Upp, ner, joker - Talföljd och framåträkning

Taldetektiv - Talföljd

Den sista kakan - Nedräkning

Revealering av revet - Framåträkning och stabil talordning

Strid - Jämförelse av mängder

Additions- och subtraktionsspel:

Tiokompisar - Addition: Komplement till tio

Piratens skatt - Addition: Komplement till tio

Fisk + Fisk - Addition: Dubbla tal

Tur 11 - Addition: Flera termer till 11

Hitta skillnaden - Subtraktion

Strid - Addition och subtraktion

Vad ingår:



1 kortlek med 54 kort
(inklusive 2 jokrar)

4 specialkort



Tiokompisar pars-kort



Kakätarkort



Dykarkort

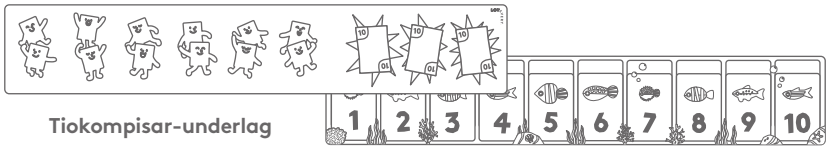


Metspöskort



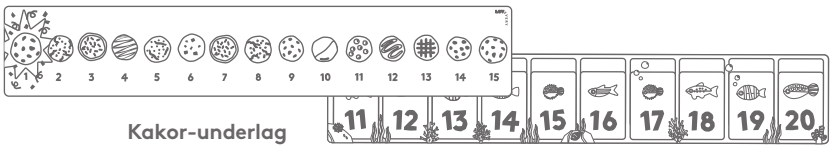
5 Operatorkort

3 vändbara spelbrädor



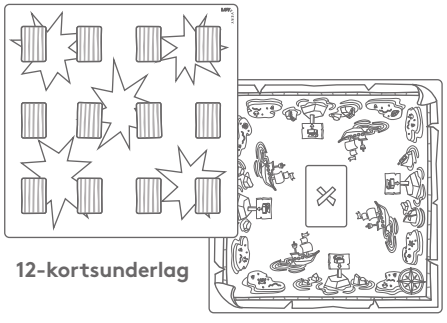
Tiokompisar-underlag

Fiskar 1–10 underlag



Kakor-underlag

Fiskar 11–20 underla



12-kortsunderlag

Pirat-underlag

Skräp

Färdigheter: Talföljd och stabil talordning
Spelare: 1–3

Spelets mål:

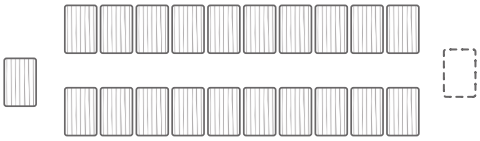
Var den första spelaren som arrangerar en fullständig uppsättning kort i numerisk ordning från 1 till 10.

Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 10. Ta bort korten 11, 12, 13 och jokrar.

Förberedelse:

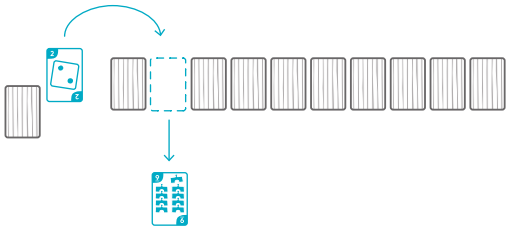
- Blanda kortleken. Varje spelare lägger ut tio kort med baksidan uppåt i en rad från vänster till höger framför sig. Denna rad representerar platserna 1 till 10.
- Lägg de återstående korten i en dragbunt. Den andra sidan är din skräpbunt.



Så här spelar man:

Den kortaste spelaren går först.

- Dra ett kort från leken.
- Om talet på kortet stämmer med en öppen plats i din rad, ersätt kortet med baksidan uppåt på den platsen med ditt kort. Till exempel hör talet 2 till den 2:a platsen. Obs: en öppen plats är vilken plats som helst med ett kort med baksidan uppåt.
- Om kortet du tog bort stämmer med en öppen plats, upprepa stegen ovan. Fortsätt så länge korten passar in på öppna platser.
- Om du drar ett kort — eller vänder ett från din rad under din tur — som inte passar på någon öppen plats är det skräp! Lägg det med framsidan uppåt ovanpå skräpbunten.
- Det avslutar din tur.
- I framtida turer kan spelare dra från leken eller ta det översta kortet från skräpbunten.



Matematikprat:

- Vilka tal saknas i din rad?
- Jag har tre kort vända i rad — 4, 5, 6!
- Vilket tal saknar du mellan 6 och 8?

Andra sätt att spela:

- ör en mer introduktionsnivå, spela bara med kort från 1 till 5.
- För en extra utmaning, spela en utökad version med flera rundor där du eliminerar en plats per runda. Blanda och dela ut korten på nytt. Vinnaren av den sista rundan går först. Varje spelare spelar med en plats färre. Till exempel:
  - Vunnit en gång? Du spelar med platserna 1–9. Tior är nu skräp för dig.
  - Vunnit två gånger? Du har bara platserna 1–8. Nior och tior är skräp.
  - Fortsätt spela rundor tills det bara finns en plats kvar och en spelare vinner genom att vända en etta på platsen. Den spelaren vinner hela spelet!
- För ett enspelerspel, slutför en talrad innan du får slut på kort i dragbunten.

Upp, ner, joker

Färdigheter: Talföljd och framåträkning
Spelare: 2+

Räkning och Antal

(SV)

Spelets mål:

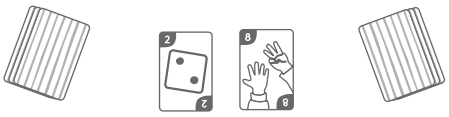
Räkna upp eller ner med 1, eller leta efter lika tal för att bygga taluppfattning.

Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 10 och inkludera jokrar.

Förberedelse:

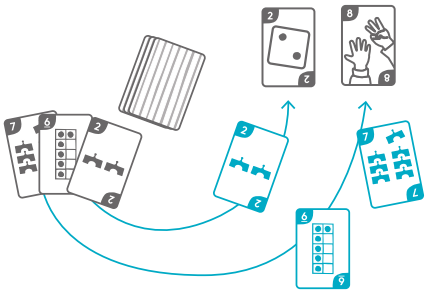
- Blanda kortleken och vänd två kort med framsidan uppåt — det är dina spelstaplar.
- Dela ut lika många kort med baksidan uppåt till varje spelare. Det är de individuella lekarna.
- Varje spelare drar tre kort från sin lek till handen.



Så här spelar man:

Den som vinner en blicktävling går först.

- **Spela så många kort som möjligt på någon av staplarna. Du kan spela:**
  - Ett kort med ett tal 1 större än det översta kortet i stapeln (8 → 9)
  - Ett kort med ett tal 1 mindre än det översta kortet i stapeln (8 → 7)
  - Ett kort med samma tal som det översta kortet i stapeln (8 → 8)
  - En etta på en tia och en tia på en etta.
  - En joker på vad som helst. Vad som helst kan också spelas på jokern.



- **När du inte kan spela mer**—eller får slut på kort i handen — dra kort från din lek så att du har tre i handen igen inför nästa tur.
- **Om du inte kan spela alls,** byt ut dina kort mot tre nya från toppen av din lek och lägg de gamla i botten. Det räknas som din tur.
- **Om alla är fastlåsta,** kom överens om ett byte — blanda ihop båda spelstaplarna och vänd två nya startkort.

Spelets slut:

Den första spelaren som spelar alla kort från sin personliga lek vinner.

Matematikprat:

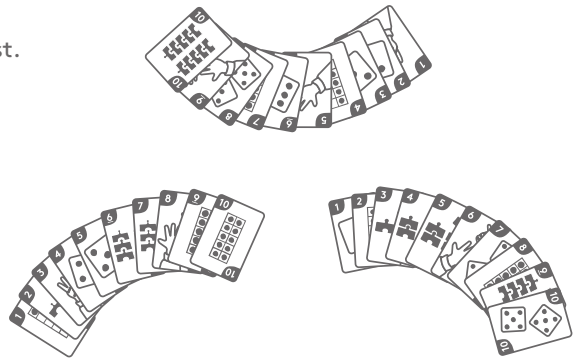
- Har du ett kort med ett tal 1 större än det översta kortet?
- Vad är 1 mer än 3? Vad är 1 mindre än 8?
- Det är en 6, så jag kan spela min 7. 7 är 1 mer än 6.
- Eftersom detta tal är 5, vilket tal hoppas du att dra härnäst?

Taldetektiv

Färdigheter: Talföljd
Spelare: 3–4

Spelets mål:

Använd dina detektivfärdigheter för att avslöja det hemliga talet först.



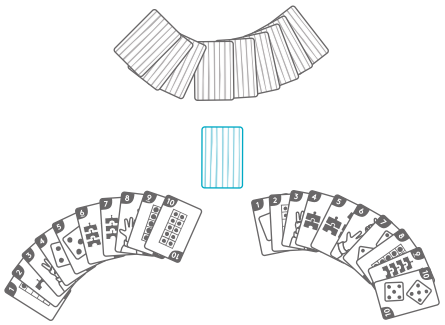
Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 10, inga jokrar.

Förberedelse:

- Ge varje spelare ett av varje tal från 1 till 10.
- Spela med korten med framsidan uppåt.

Så här spelar man:



- Välj en spelare som Hemlighetsvakt. De väljer i hemlighet ett talkort från sin hand, lägger det med baksidan uppåt i mitten och lägger de återstående korten med baksidan uppåt för att dölja det saknade talet.
- De återstående spelarna är detektiver som turas om att försöka avslöja det hemliga talet genom att placera ett kort de tror kan stämma bredvid det hemliga kortet. Detektiver håller sina kort med framsidan uppåt.
- Hemlighetsvakten ger en ledtråd efter varje spelat kort:
  - "För högt." Talet du gissade är för högt — prova ett lägre tal.
  - "För lågt." Talet du gissade är för lågt — prova ett högre tal.
  - "Rätt." Det hemliga talet avslöjas.

Spelets slut:

Spelet slutar när en detektiv gissar det hemliga talet rätt. De vinner rundan och blir Hemlighetsvakt för nästa runda. Fortsätt tills alla har haft en tur som Hemlighetsvakt.

Matematikprat:

- Vilka tal är större än 4 men mindre än 7?
- Hur bestämde du dig för vilket tal du skulle prova?
- Vi vet att talet är mellan 2 och 5. Jag kan välja att gissa 3 eller 4.
- Vilket gissning skulle ge dig mest ny information?

Andra sätt att spela:

- För en mer introduktionsnivå, spela med kort från 1 till 7, inga jokrar.
- För en större utmaning, använd kort från 1 till 13, inga jokrar.
- När du är bekväm med spelet, prova att spela utan kort. Kan du gissa det hemliga talet från 1 till 20? 1 till 50? 1 till 100?

Tips för framgång:

- Uppmuntra barnet att eliminera kort efterhand: "5 är för högt. Vad kunde du göra med alla kort som är större än 5? Just det, vänd dem upp och ned."
- Börja med att sortera korten från 1 till 10 för barnet. Efter några rundor, dela ut dem slumpmässigt och bjud in barnet att sortera dem.

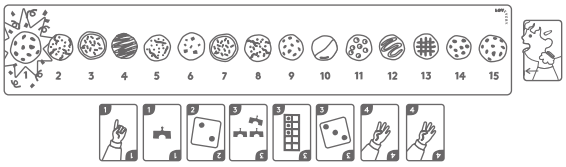
Den sista kakan

Färdigheter: Nedräkning
Spelare: 2+

Spelets mål:

Räkna bakåt för att bli den lyckliga ätaren som äter den sista kakan.

Vad du behöver:



- **Underlag:** använd kakor-underlaget.
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 4, inga jokrar.
- **Specialkort:** använd Kakätarkortet.

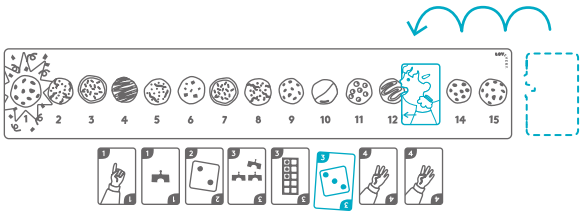
Förberedelse:

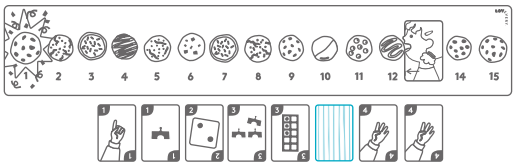
- Blanda kortleken och dela ut 8 kort med framsidan uppåt under underlaget.
- Placera Kakätaren längst till höger på kakor-underlaget så att pilen pekar på 15.

Så här spelar man:

Den hungrigaste spelaren går först.

- Välj ett talkort från de tillgängliga alternativen med framsidan uppåt.
- Flytta Kakätaren åt vänster för att äta så många kakor och räkna bakåt medan du rör dig. “15, 14, 13…”
- Vänd det använda kortet upp och ned. Det kortet kan inte användas igen.
- Spelet fortsätter till nästa spelare.
- Du kan inte ta fler kakor än vad som är kvar:
  - Om det bara finns två kakor kvar kan du inte välja 3 — det finns inte tillräckligt med kakor.





Spelets slut:

Spelaren som tar den sista kakan vinner.

- Om ingen kan ta den sista kakan är det oavgjort. Dela den sista kakan!
- Valfri tiebreaker — den som åt flest kakor under spelet vinner. Lägg ihop dina kort.

Matematikprat:

- Hur många kakor är kvar?
- Om du tar 3, hur många blir kvar? Vad om du tar 2 istället?
- Jag är på 3. Jag kan spela 1 eller 2. Om jag spelar 2 får jag den sista kakan. 3 minus 2 är 1, eller 3, 2, 1.
- Hur kan du se till att jag inte får den sista kakan på min nästa tur?

Tips för framgång:

Uppmuntra barnet att öva nedräkning medan de flyttar Kakätaren. “Om vi börjar med 15 och äter 3 kakor, hur många är kvar? 15…14, 13, 12. Nu är det 12 kakor kvar!”

Revealering av revet

Färdigheter: Framåträkning och stabil talordning
Spelare: 1+

Räkning och Antal

(SV)

Spelets mål:

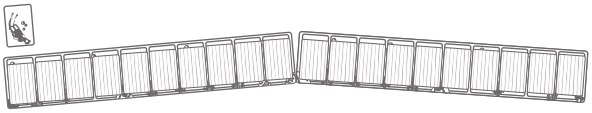
Förutsäg om du kommer att fotografera fler gula eller blå fiskar när du räknar framåt och simmar genom talraden.

Vad du behöver:

- **Underlag:** använd båda fisk-underlagen.
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 5, inga jokrar.
- **Specialkort:** använd Dykarkortet.

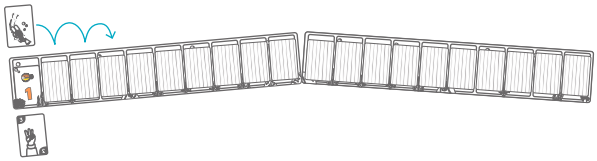
Förberedelse:

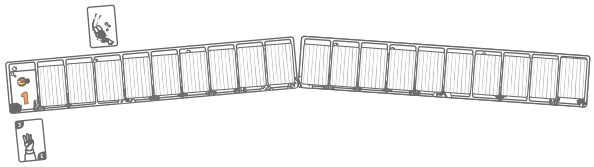
- Placera ett kort med baksidan uppåt på varje dykplats (platserna 1–20).
- Placera Dykarkortet precis ovanför dykplats 1.
- Varje spelare gör en förutsägelse: Kommer jag att se fler blå eller gula fiskar?



Så här spelar man:

- Vänd kortet på dykplats 1 — det berättar hur långt du ska simma.
- Flytta Dykaren framåt det antalet platser.
- Räkna framåt från din föregående plats för att förutsäga talet på brädet under Dykaren.
  - Exempel: "Jag startade på 1 och flyttade Dykaren 3 platser… 2, 3, 4 — detta måste vara den 4:e platsen!"





- Vänd kortet under Dykaren för att kontrollera din förutsägelse.
  - Om du har rätt, bra jobbat. Använd det nya vända kortet för att upprepa processen med nästa tal.
  - Om inte, kontrollera ditt arbete och försök igen.

Spelets slut:

Spelet slutar när Dykaren simmar förbi dykplats 20. Räkna antalet blå och gula fiskar du avslöjat — blå är jämna tal, gula är udda tal. Om din ursprungliga förutsägelse stämde vinner du!

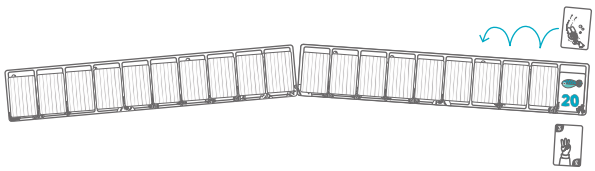
Matematikprat:

- Låt oss räkna tillsammans — 6, 7, 8… vad kommer härnäst?
- Vilken färg fisk tror du att den här platsen kommer att ha?
- Låt oss räkna bakåt tillsammans — 18, 17, 16… vad kommer härnäst?

Andra sätt att spela:

Omvänd dykning — Nedräkning:

- Sāc ar Niršanas kārti virs vietas 20 (nevis virs vietas 1). Apgriez Börja med Dykarkortet ovanför plats 20 (istället för ovanför plats 1). Vänd kortet på dykplats 20 för att börja.
- Flytta Dykaren tillbaka mot 1 det antalet platser som anges på ditt vända kort.
- Innan du vänder det nya kortet, räkna bakåt för att förutsäga var du hamnar (t.ex. 20… 19, 18, 17).
- Fortsätt spela på samma sätt tills du simmar förbi plats 1, räkna sedan dina fiskar och kontrollera förutsägelsen.



Strid (Räkning och mängder)

Färdigheter: Jämförelse av mängder
Spelare: 2+

Spelets mål:

Jämför mängder för att samla flest kort i en strid där det största talet vinner.

Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 10, inga jokrar.
- **Valfritt:** använd Operatorkorten Mindre än och Större än för andra sätt att spela.

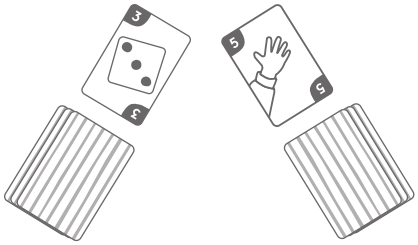


Förberedelse:

- Blanda kortleken och ge varje spelare en lika stor bunt.
- Spelarna håller sina kort i en bunt med baksidan uppåt.

Så här spelar man:

- Varje spelare vänder ett kort.
- Spelaren med det högsta talet tar alla korten med framsidan uppåt och lägger dem med baksidan uppåt i botten av sin egen bunt.
- Om två eller flera spelare har samma högsta tal har de en strid:
  - Varje spelare som är oavgjord lägger ett nytt kort med framsidan uppåt.
  - Det nya kortet med framsidan uppåt med det högsta talet vinner alla kort i striden.
  - Om det är oavgjort igen, upprepa striden.

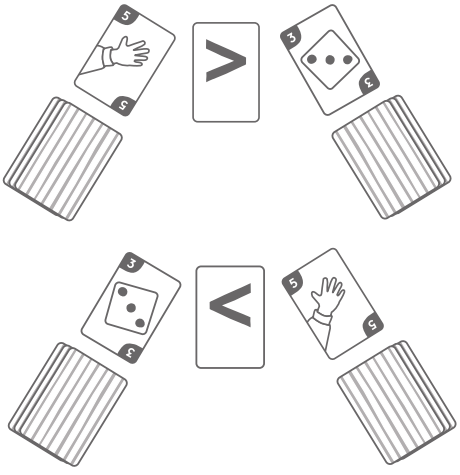


Spelets slut:

Spelet slutar när en spelare har alla kort.

Andra sätt att spela:

- **Strid Större än:** placera Större än-operatorkortet mellan de två baksidan-uppåt-buntarna. Varje spelare vänder ett kort. Spelaren med det högsta talet ordnar de tre korten i rätt ordning och tar de två talkorten.
- **Strid Mindre än:** placera Mindre än-operatorkortet mellan de två buntarna. Spelaren med det lägsta talet ordnar de tre korten i rätt ordning och tar de två talkorten.



Matematikprat:

- Vilket tal är störst? Hur vet du det?
- Hur mycket större är ditt tal än mitt?

Tiokompisar

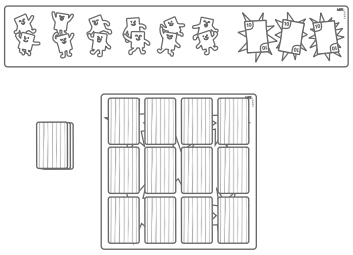
Färdigheter: Addition: Komplement till tio
Spelare: 1–2

Spelets mål:

Förena Tiokompisen innan tiorna tar över.

Vad du behöver:

- **Underlag:** använd 12-kortsunderlaget och Tiokompisar-underlaget.
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 10 och 2 jokrar.
- **Specialkort:** använd Tiokompisar pars-kortet som referens.



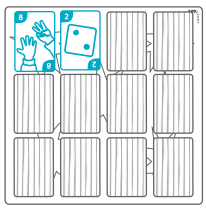
Förberedelse:

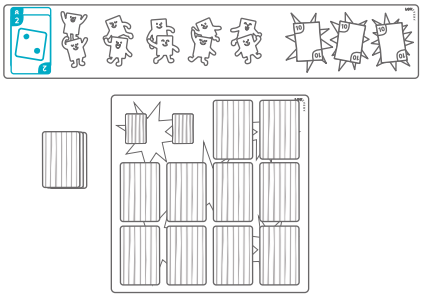
- Blanda kortleken och placera ett kort med baksidan uppåt på varje plats på det kvadratiska underlaget.
- Håll resten av kortleken i närheten som dragbunt.

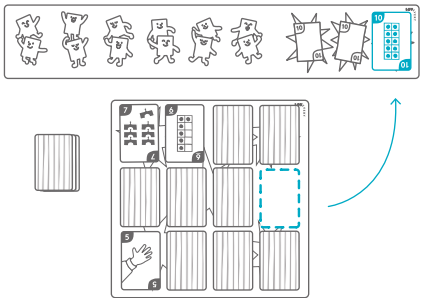
Så här spelar man:

Den yngsta spelaren går först.

- Vänd två valfria kort på 12-kortsunderlaget.
- **Om ett kortpar tillsammans blir 10 är det en Tiokompis!** Placera Tiokompispar på en plats på Tiokompisar-underlaget. Jokrar kan vara vilket tal som helst — säg vilket tal det är innan du gör matchningen.
- **Inga kompisar?** Lämna korten du vände med framsidan uppåt.
- **Om du vänder ett 10-kort** går det till sin plats på underlaget.
- Fyll tomma platser på det kvadratiska underlaget med kort med baksidan uppåt från leken. Lämna eventuella kvarvarande kort med framsidan uppåt till nästa spelare. Din tur är slut.

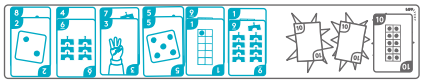






Spelets slut:

- Hitta sex Tiokompisar innan alla tre platserna för tior är fyllda.
  Du vinner!



- Om de tre platserna för tior fylls innan du hittar sex Tiokompisar förlorar du denna runda. Försök igen!

Andra sätt att spela:

För en tävlingsinriktad version, hoppa över Tiokompisar-underlaget — spelarna behåller sina par. Var den första att göra åtta par av Tiokompisar. Varje 10-kort räknas som ett par.

Matematikprat:

- Om jag har en 7, vad bör jokern vara för att nå 10?
- Jag har ett par! 2 och 8 ger 10.
- Se på Tiokompisen vi har matchat! 2 och 8, 1 och 9, och 5 och 5.

Piratens skatt

Färdigheter: Addition: Komplement till tio
Spelare: 2–4 (Tävlingsinriktad)

Addition och subtraktion

(SV)

Spelets mål:

Samla skatter genom att hitta kortpar som tillsammans ger 10. Men akta dig för de andra piraterna — de kan stjäla din skatt!

Vad du behöver:

- **Underlag:** använd Pirat-underlaget.
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 9, inga jokrar.
- **Specialkort:** använd Tiokompisar pars-kortet som referens.

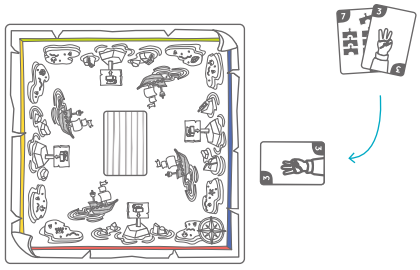
Förberedelse:

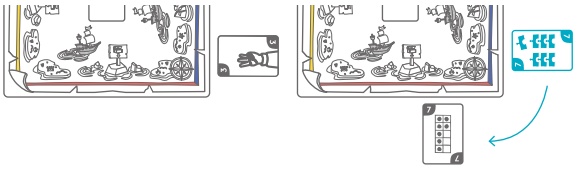
- Blanda och dela ut tre kort med framsidan uppåt till varje pirat. Det är din hand.
- Lägg resten av kortleken i en bunt i mitten av Pirat-underlaget — det är det öppna havet där pirater letar efter skatter.
- Välj ditt territorium: grönt, blått, rosa eller gult. Här förvarar du din skatt.

Så här spelar man:

Den som har flest fickor på kläderna går först.

- Dra två nya kort och lägg till dem i din hand.
- Förvara och stjäl om du kan:
  - **Förvara** en Skattkista genom att spela två valfria kort från handen som tillsammans ger 10. Stapla dessa två kort i ditt territorium så att bara det översta kortet är synligt för andra spelare.
  - **Stjäl** en Skattkista genom att spela ett kort från handen som tillsammans med det översta kortet på en annan spelares skattkista ger 10.
    - Exempel: Om en annan spelares skattkista har en 3 överst, använd en 7 från din hand för att stjäla den.
    - Nu är den din! Placera hela stapeln i ditt territorium med 7 överst.
  - **Noteringar:**
    - Du kan inte stjäla din egen skatt (du får inte spela ett enda kort från handen på din befintliga skattkista).





Spelets slut:

Fortsätt spela tills dragbunten är tom och ingen pirat kan göra ett nytt drag. Piraten med flest skattkistor vid spelets slut vinner. Arrr!

Matematikprat:

- Vad ger 10 med detta kort?
- Vem har en skatt du kan stjäla? Hur vet du det?
- Vilka tal letar du efter?
- På hur många sätt har vi nått 10 hittills?

Fisk + Fisk

Färdigheter: Addition: Dubbla tal
Spelare: 1+ (Solo, Kooperativt, Tävlingsinriktat)

Addition och subtraktion

(SV)

Spelets mål:

Fånga så många fiskar som möjligt innan dammen töms medan du övar dubbla och nästan-dubbla tal.

Vad du behöver:

- Underlag: **använd båda fisk-underlagen (1–20).**
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 10, ta bort en av tiorna, inga jokrar.
- **Specialkort:** använd Metspökortet.

Förberedelse:

- Blanda och placera korten i en lös "damm" — en lätt överlappande bunt varifrån spelare "fiskar" efter tal.
- Lägg ut fisk-underlagen för att hålla koll på fångster.

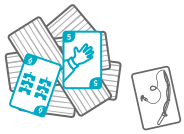


Så här spelar man:

Spelaren som kan räkna från 1 till 10 snabbast går först.

- Använd metspökortet för att skopa upp och vända kort, och leta sedan efter en fångst.
- Fånga en fisk genom att para ihop den med två kort med framsidan uppåt för att bilda:
  - Dubbla (som 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Nästan-dubbla (som 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Det första fångade 1-kortet är "Den ensamma lilla fisken" — det kan placeras ensamt på plats 1. Därefter följer alla andra ettor de normala parningsreglerna.
- Om du lyckas fånga, placera paret på platsen på talraden som motsvarar din summa.
  - Exempel: 5 + 6 = 11 är ett nästan-dubbelt tal, så du skulle placera korten på plats 11.
- Om en plats på talraden redan är tagen stannar fiskarna i dammen.
- Om du inte kan göra en matchning, lämna de vända korten med framsidan uppåt för framtida turer.







Spelets slut:

Spelet slutar när alla 20 talplatser är fyllda.

Andra sätt att spela:

För en tävlingsinriktad version har varje spelare eller lag sin egen sida av talraden — den som placerar flest fiskar vinner!

Matematikprat:

- Är det ett dubbelt eller nästan-dubbelt tal?
- Vad är 4 + 4? Vad är 4 + 5?
- Hur vet du att det är nästan-dubbelt?
- Vilket tal hoppas du att fiska härnäst?

Tips för framgång:

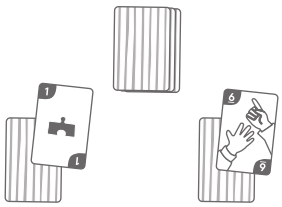
- Dubbla tal är matematiska fakta som lägger ett tal till sig självt, som 5 + 5 = 10. De kan också hjälpa oss att lösa "nästan-dubbla" (även kända som grannar) som 5 + 6 eller 5 + 4, genom att tänka på dem som "bara ett mer" eller "bara ett mindre".
- Om ditt barn precis lär sig dubbla tal, börja med att fiska efter alla de dubbla talen först. Det kommer att fylla alla jämna platser på brädet. Allteftersom de bekanta sig med konceptet, introducera nästan-dubbla. "Ok, nu låt oss fylla de udda platserna med nästan-dubbla." Så småningom kan ni leta efter båda på en gång.

Spelets mål:

Lägg ihop flera tal för att komma så nära 11 som möjligt utan att överskrida det. Kommer du att stanna eller ta ett kort till?

Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 6, inga jokrar.



Förberedelse:

- Blanda och dela ut två kort till varje spelare:
  - Ett kort med baksidan uppåt — håll det gömt!
  - Ett kort med framsidan uppåt — alla kan se det.
- Lägg resten i en dragbunt i mitten.

Så här spelar man:

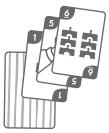
- Titta på ditt gömda kort för att hitta summan av dina två kort.
- Bestäm om du vill ta ett kort till (“ta”) för att komma närmare 11, eller inte (“stanna”) för att undvika att överskrida 11 (“bust”).
  - **Ta**—dra ett kort till och lägg till det i din totalsumma. Ta så många gånger du vill tills du bestämmer dig för att stanna.



  - **Stanna**—behåll din totalsumma och vänta på att rundan slutar.



  - **Bust**—din totalsumma är större än 11. Du är ute för denna runda.



Spelets slut:

- När rundan är över vänder spelare som inte bustade sina hemliga kort och jämför totalsummor.
- Den närmast 11 vinner!

Andra sätt att spela:

- Inte-Så-Hemligt Kort — dela ut båda korten med framsidan uppåt.
- Vänlig Bust — om en spelare bustar kan de kasta det sista kortet och fortsätta spela.
- 21 — spela med alla kort och lägg ihop till 21.

Matematikprat:

- Vad är din totalsumma nu?
- Om du drar en 3, kommer din summa att vara större än 11?
- Titta på våra totalsummor. Jag har 3 plus 2 plus 4. Hur nära var jag en summa på 11?

Tips för framgång:

När du bestämmer om du ska ta eller stanna, överväg dina chanser baserat på din totalsumma.

- 1 till 7 — ta fritt, risken att överskrida 11 är låg.
- 8 — om du tar kan du kanske överskrida 11. Chanserna är ungefär fifty-fifty — som att kasta mynt.
- 9 — stanna, eftersom risken för bust är mycket hög. Men valet är alltid ditt.

Hitta skillnaden

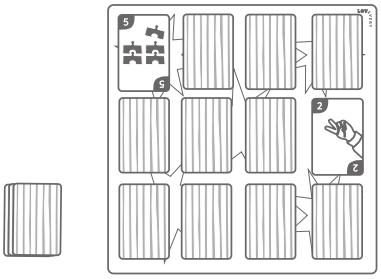
Färdigheter: Subtraktion
Spelare: 2+ (Enskilda eller Lag)

Spelets mål:

Hitta skillnaden mellan tal för att samla korten.

Vad du behöver:

- **Underlag:** använd 12-kortsunderlaget.
- **Kortlek:** använd kort från 1 till 10, inklusive jokrar.



Förberedelse:

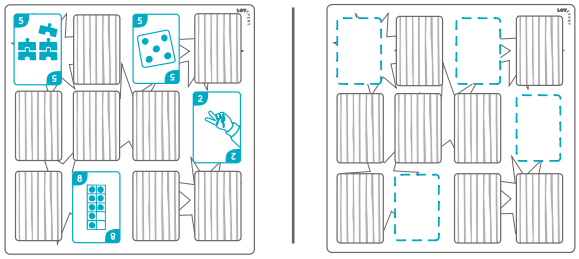
- Blanda kortleken, lägg sedan ut 12 kort med baksidan uppåt på 12-kortsunderlaget.
- Vänd två valfria kort med framsidan uppåt.

Så här spelar man:

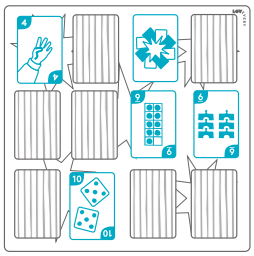


Spelaren som gör det roligaste ljudet går först.

- Identifiera skillnaden mellan de två korten med framsidan uppåt.
- Säg: "Jag hittar en skillnad på ___" och ta paret. I framtida turer kommer det att finnas fler kort med framsidan uppåt och du kan ta alla par med samma skillnad.
  - Om du säger "Jag hittar en skillnad på 3" kan du ta 5 och 8 och 5 och 2.
- Ett jokerkort kan vara vilket tal som helst — men du måste säga vad det ersätter.
- Ersätt de kort du tog med kort med framsidan uppåt från leken.
- Vänd ett nytt kort med framsidan uppåt.
- Spelet fortsätter medurs.







Spelets slut:

- Behåll de kort du samlar. Spelaren med flest kort i slutet vinner!

Andra sätt att spela:

- Lagspel — i par arbetar ditt lag tillsammans för att samla kort.
  - En person är "Spanaren" — denna person säger "Jag hittar en skillnad på ___."
  - Den andra personen är "Sökaren" — denna person hittar och samlar alla par med den skillnaden.
  - Laget med flest kort i slutet vinner!
- För en mer introduktionsnivå, spela med kort från 1 till 7, plus jokrar.
- För en större utmaning, spela med kort från 1 till 13, plus jokrar.

Matematikprat:

- Vad är skillnaden mellan dessa två kort?
- Jag hittar en skillnad på 2. Vilka två kort tror du att jag ser?
- Jag hittar en skillnad på 3. Skillnaden mellan 5 och 2 är 3.

Strid (Addition och subtraktion)

Färdigheter: Addition och subtraktion
Spelare: 2+

Addition och subtraktion

(SV)

Spelets mål:

Addera, subtrahera och jämför mängder för att samla flest kort.

Vad du behöver:

- **Underlag:** inget underlag
- **Kortlek:** använd bara kort från 1 till 10, inga jokrar.

Förberedelse:

- Blanda kortleken och ge varje spelare en lika stor bunt.
- Spelarna håller sina kort i en bunt med baksidan uppåt.





Så här spelar man:

- **Additions-strid**—Varje spelare vänder två kort och lägger ihop dem. Spelaren med den högsta summan vinner och tar alla fyra korten.
- **Subtraktions-strid**—Varje spelare vänder två kort. Subtrahera det mindre talet från det större. Spelaren med den minsta skillnaden vinner och tar alla fyra korten.

Andra sätt att spela:

- För en mer introduktionsnivå, spela med kort från 1 till 5.
- För en större utmaning, använd hela kortleken.
- **Välj din strid**—Innan vändning ropar en spelare "Störst vinner!" eller "Minst vinner!" Sedan vänder varje spelare två kort och väljer antingen att addera eller subtrahera för att få bästa totalsumma. För att höja nivån på den här versionen, vänd tre kort och välj de bästa två.

Matematikprat:

- Vad är skillnaden mellan 9 och 5?
- 1 plus 9 är 10. Och 4 plus 8 är 12. 12 är större än 10, så du vinner den rundan!

Mängijate arv: 1+
Oskus: Matemaatiline strateegia ja sujuvus

(ET)

Loendamis- ja hulgamängud:

Prügi - Arvujärjestus ja stabiilne arvude järjekord

Üles, alla, džoker - Arvujärjestus ja edasi loendamine

Arvudetektiiv - Arvujärjestus

Viimane küpsis - Tagurpidi loendamine

Rifi avastamine - Edasi loendamine ja stabiilne arvude järjekord

Lahing - Hulkade võrdlemine

Liitmis- ja lahutamismängud:

Kümnesõbrad - Liitmine: Kümne täiendid

Piraadi aare - Liitmine: Kümne täiendid

Kala + Kala - Liitmine: Kahekordistatud arvud

Õnn 11 - Liitmine: Mitu liidetavat kuni 11

Leia vahe - Lahutamine

Lahing - Liitmine ja lahutamine

Komplekti sisu:



1 kaardipakk 54 kaardiga
(sh 2 džokerit)

4 erikaarti



Kümnepaari kaart



Küpsisesööja kaart



Sukelduja kaart

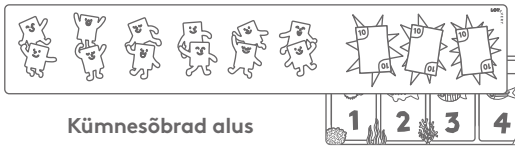


Õngekepike kaart

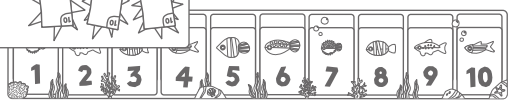


5 Operaatori kaarti

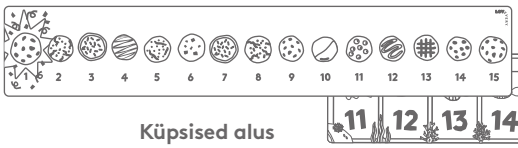
3 kahepoolset mängulaudu



Kümnesõbrad alus



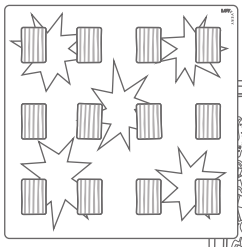
Kalad 1–10 alus



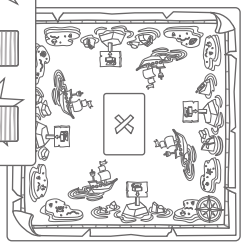
Küpsised alus



Kalad 11–20 alus



12 kaardi alus



Piraadi alus

Prügi

Oskused: Arvujärjestus ja stabiilne arvude järjekord
Mängijad: 1–3

Mängu eesmärk:

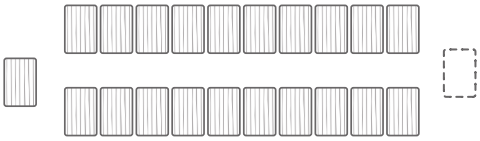
Ole esimene mängija, kes seab täieliku kaardikogu numbrilisse järjestusse 1-st 10-ni.

Mida on vaja:

- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–10. Eemalda kaardid 11, 12, 13 ja džokerid.

Ettevalmistus:

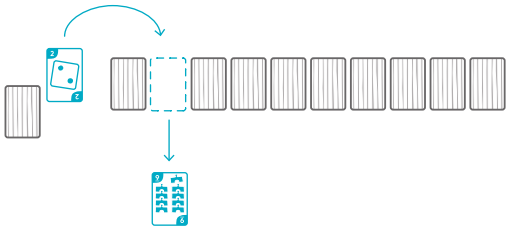
- Sega kaardipakk läbi. Iga mängija asetab kümme kaarti pildiga allapoole ritta vasakult paremale enda ette. See rida esindab kohti 1 kuni 10.
- Pane ülejäänud kaardid tõmbepakki. Teine pool on sinu prügipakk.

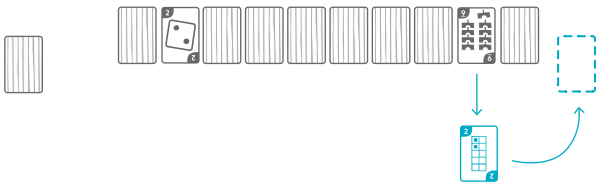


Kuidas mängida:

Kõige lühem mängija alustab.

- Tõmba kaart pakist.
- Kui kaardi number vastab sinu reas olevale vabale kohale, asenda selle koha pildiga allapoole olev kaart oma kaardiga. Näiteks number 2 kuulub 2. kohale. Märkus: vaba koht on iga koht, kus on pildiga allapoole olev kaart.
- Kui eemaldatud kaart vastab vabale kohale, korda ülaltoodud samme. Jätka, kuni kaardid sobivad vabadele kohtadele.
- Kui tõmbad kaardi — või keerad oma rea kaardi oma korra ajal — mis ei sobi ühtegi vabasse kohta, on see prügi! Aseta see pildiga ülespoole prügipaki peale.
- See lõpetab sinu korra.
- Tulevastel kordadel võivad mängijad tõmmata pakist või võtta prügipaki pealt kaardi.





Matemaatikajutt:

- Millised arvud puuduvad sinu reast?
- Mul on kolm kaarti järjest keeratud — 4, 5, 6!
- Milline arv puudub sul 6 ja 8 vahel?

Muud mängimisviisid:

- Algajatele mängi ainult kaartidega 1–5.
- Lisaväljakutsena mängi pikendatud versiooni mitme vooruga, elimineerides iga voorus ühe koha. Sega ja jaga kaardid uuesti. Viimase vooru võitja läheb esimesena. Iga mängija mängib ühe kohaga vähem. Näiteks:
  - Võitsid ühe korra? Mängid kohtadega 1–9. Kümned on nüüd sinu jaoks prügi.
  - Võitsid kaks korda? Sul on ainult kohad 1–8. Üheksad ja kümned on prügi.
  - Jätka voorude mängimist, kuni järele jääb ainult üks koht ja mängija võidab, keerates 1 kohale. See mängija võidab kogu mängu!
- Ühe mängijaga mängus lõpeta üks arvurida enne, kui tõmbepakis kaardid otsa saavad.

Üles, alla, džoker

Oskused: Arvujärjestus ja edasi loendamine
Mängijad: 2+

Loendamine ja Kogus

(ET)

Mängu eesmärk:

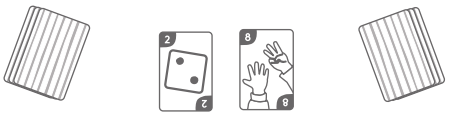
Loe üles või alla 1 võrra või otsi samu arve arvutaju arendamiseks.

Mida on vaja:

- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–10 ja kaasa džokerid.

Ettevalmistus:

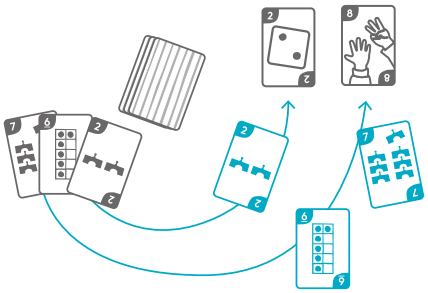
- Sega kaardipakk läbi ja keera kaks kaarti pildiga ülespoole — need on sinu mängupakid.
- Jaga igale mängijale võrdne arv kaarte pildiga allapoole. Need on individuaalsed pakid.
- Iga mängija tõmbab kolm kaarti oma pakist kätte.



Kuidas mängida:

See, kes võidab pilgutamise võistluse, läheb esimesena.

- **Mängi nii palju kaarte kui võimalik kummale tahes pakile. Sa võid mängida:**
  - Kaarti, mille number on 1 suurem kui paki pealmine kaart (8 → 9)
  - Kaarti, mille number on 1 väiksem kui paki pealmine kaart (8 → 7)
  - Kaarti, millel on sama number kui paki pealmisel kaardil (8 → 8)
  - Üht kümnele ja kümmet ühele.
  - Džokeri millelegi. Millelegi saab ka džokeri peale mängida.



- **Kui sa ei suuda enam mängida**—või käes olevad kaardid saavad otsa — tõmba oma pakist kaardid, et sul oleks järgmiseks korraks jälle kolm käes.
- **Kui sa ei suuda üldse mängida,** vaheta oma kaardid kolme uue vastu oma paki ülaosast, pannes vanad alla. See loeb sinu korraks.
- **Kui kõik on ummikusse jäänud,** lepige kokku vahetuses — segage mõlemad mängupakid kokku ja keerake kaks uut alguskaarti.

Mängu lõpp:

Esimene mängija, kes mängib kõik kaardid oma isiklikust pakist, võidab.

Matemaatikajutt:

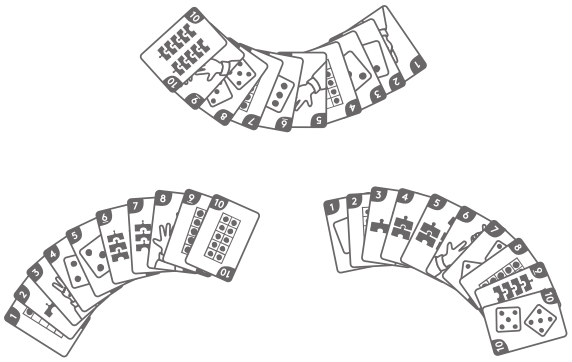
- Kas sul on kaart, mille number on 1 suurem kui pealmine kaart?
- Kui palju on 1 rohkem kui 3? Ja 1 vähem kui 8?
- See on 6, seega saan mängida oma 7. 7 on 1 rohkem kui 6.
- Kuna see number on 5, millist arvu loodad järgmisena tõmmata?

Arvudetektiiv

Oskused: Arvujärjestus
Mängijad: 3–4

Mängu eesmärk:

Kasuta oma detektiivoskusi, et esimesena salapärane arv avastada.



Mida on vaja:

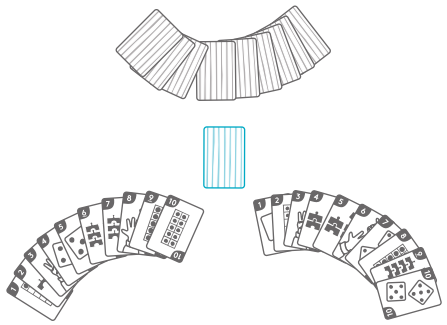
- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–10, ilma džokeriteta.

Ettevalmistus:

- Anna igale mängijale üks kaart igast arvust 1 kuni 10.
- Mängi kaardid pildiga ülespoole.

Kuidas mängida:

- Vali üks mängija Saladuse hoidjaks. Ta valib salaja ühe kaardi oma käest, asetab selle pildiga allapoole keskele ja laotab ülejäänud kaardid pildiga allapoole, et peita puuduv arv.
- Ülejäänud mängijad on detektiivid, kes kordamööda proovivad salaarvu avastada, asetades kaardi, mille arvavad sobivat, salajase kaardi kõrvale. Detektiivid hoiavad kaarte pildiga ülespoole.
- Saladuse hoidja annab vihje pärast iga mängitud kaarti:
  - "Liiga suur." Arv, mille sa arvasid, on liiga suur — proovi väiksemat arvu.
  - "Liiga väike." Arv, mille sa arvasid, on liiga väike — proovi suuremat arvu.
  - "Õige." Salapärane arv paljastatakse.



Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui detektiiv arvab salaarvuga õigesti. Ta võidab vooru ja saab järgmise vooru Saladuse hoidjaks. Jätka, kuni kõik on olnud Saladuse hoidja rollis.

Matemaatikajutt:

- Millised arvud on suuremad kui 4, kuid väiksemad kui 7?
- Kuidas otsustasid, millist arvu proovida?
- Me teame, et arv on 2 ja 5 vahel. Võin valida arvamise 3 või 4.
- Milline arvamine annaks sulle kõige rohkem uut teavet?

Muud mängimisviisid:

- Algajatele mängi kaartidega 1–7, ilma džokeriteta.
- Suurema väljakutse saamiseks kasuta kaarte 1–13, ilma džokeriteta.
- Kui oled mänguga tuttav, proovi mängida ilma kaartideta. Kas suudad arvata salaarvu vahemikus 1–20? 1–50? 1–100?

Nõuanded edukaks mängimiseks:

- Julgusta last kaarte järk-järgult kõrvaldama: "5 on liiga suur. Mida saaksid teha kõigi kaartidega, mis on suuremad kui 5? Täpselt, keera need tagurpidi."
- Alusta kaartide 1–10 sorteerimisega lapse jaoks. Mõne vooru järel jaga need juhuslikult ja kutsu laps neid sorteerima.

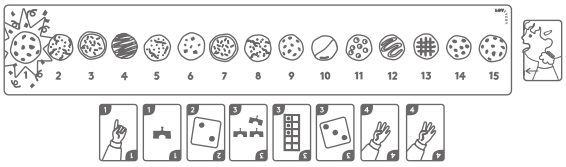
Viimane küpsis

Oskused: Tagurpidi loendamine
Mängijad: 2+

Mängu eesmärk:

Loe tagurpidi, et olla õnnelik sööja, kes sööb viimase küpsise.

Mida on vaja:



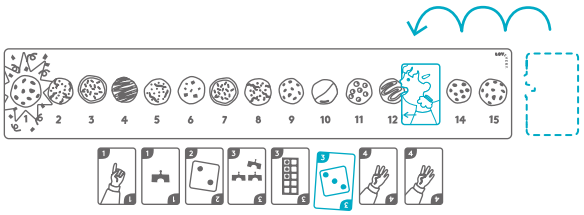
- **Alus:** kasuta Küpsiste alust.
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–4, ilma džokeriteta.
- **Erikaardid:** kasuta Küpsisesööja kaarti.

Ettevalmistus:

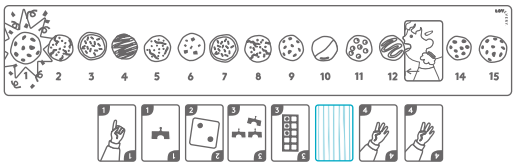
- Sega kaardipakk läbi ja laota 8 kaarti pildiga ülespoole aluse alla.
- Aseta Küpsisesööja küpsiste aluse paremasse äärde nii, et nool osutab 15-le.

Kuidas mängida:

Kõige näljasem mängija alustab.



- Vali arvakaart pildiga ülespoole olevatest valikutest.
- Liiguta Küpsisesööjat vasakule, et süüa nii palju küpsiseid, ja loe tagurpidi liikumise ajal. "15, 14, 13…"
- Keera kasutatud kaart tagurpidi. Seda kaarti ei saa enam kasutada.
- Kord läheb järgmisele mängijale.
- Sa ei saa võtta rohkem küpsiseid, kui järele on jäänud:
  - Kui järele on jäänud ainult kaks küpsist, ei saa valida 3 — küpsiseid pole piisavalt.



Mängu lõpp:

Mängija, kes võtab viimase küpsise, võidab.

- Kui keegi ei saa viimast küpsist võtta, on viik. Jagage viimane küpsis!
- Valikuline viigi lahendus — see, kes sõi mängu jooksul kõige rohkem küpsiseid, võidab. Liida oma kaardid kokku.

Matemaatikajutt:

- Kui palju küpsiseid on järele jäänud?
- Kui võtad 3, kui palju jääb järele? Mis siis, kui võtad 2?
- Olen 3-l. Saan mängida 1 või 2. Kui mängin 2, saan viimase küpsise. 3 miinus 2 on 1 ehk 3, 2, 1.
- Kuidas saad tagada, et mina ei võta viimast küpsist oma järgmisel korral?

Nõuanne edukaks mängimiseks:

Julgusta last Küpsisesööjat liigutades tagurpidi loendamist harjutama. "Kui alustame 15-st ja sööme 3 küpsist, kui palju jääb järele? 15…14, 13, 12. Nüüd on järele jäänud 12 küpsist!"

Rifi avastamine

Oskused: Edasi loendamine ja stabiilne arvude järjekord
Mängijad: 1+

Loendamine ja Kogus

(ET)

Mängu eesmärk:

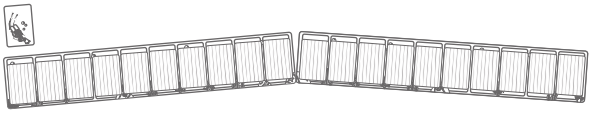
Ennusta, kas pildistada rohkem kollaseid või siniseid kalu, loendades edasi ja ujudes läbi arvurea.

Mida on vaja:

- **Alus:** kasuta mõlemat Kalade alust.
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–5, ilma džokeriteta.
- **Erikaardid:** kasuta Sukelduja kaarti.

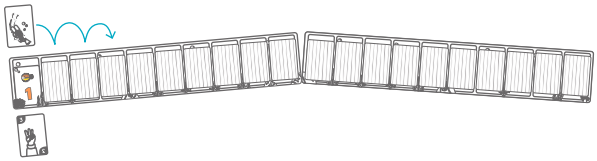
Ettevalmistus:

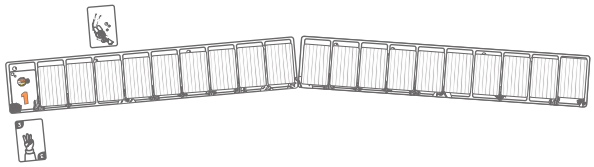
- Aseta üks kaart pildiga allapoole igale sukeldumiskohale (kohad 1–20).
- Aseta Sukelduja kaart vahetult sukeldumiskoha 1 kohale.
- Iga mängija teeb ennustuse: Kas näen rohkem siniseid või kollaseid kalu?



Kuidas mängida:

- Keera kaart sukeldumiskohal 1 — see ütleb, kui kaugele ujuda.
- Liiguta Sukeldujat nii palju kohti edasi.
- Loe eelmisest kohast edasi, et ennustada arvu laual Sukelduja all.
  - Näide: "Alustasin 1-st ja liigutasin Sukeldujat 3 kohta… 2, 3, 4 — see peab olema 4. koht!"





- Keera kaart Sukelduja alt, et kontrollida oma ennustust.
  - Kui sul on õigus, suurepärane töö. Kasuta uut keeratud kaarti protsessi kordamiseks järgmiste arvudega.
  - Kui mitte, kontrolli oma tööd ja proovi uuesti.

Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui Sukelduja ujub üle sukeldumiskoha 20. Loe avastatud sinised ja kollased kalad — sinised on paarisarvud, kollased on paaritud arvud. Kui sinu esialgne ennustus oli õige, võidad!

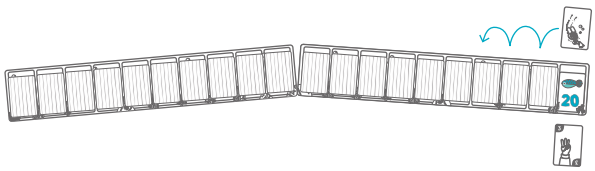
Matemaatikajutt:

- Loeme koos — 6, 7, 8… mis tuleb järgmisena?
- Mis värvi kala arvad, et sellel kohal on?
- Loeme koos tagurpidi — 18, 17, 16… mis tuleb järgmisena?

Muud mängimisviisid:

Pööratud sukeldumine — Tagurpidi loendamine:

- Alusta Sukelduja kaardiga koha 20 kohal (mitte koha 1 kohal). Keera kaart sukeldumiskohal 20, et alustada.
- Liiguta Sukeldujat tagasi 1 poole nii palju kohti, kui on näidatud keeratud kaardil.
- Enne uue kaardi keeramist loe tagurpidi, et ennustada, kuhu jõuad (nt 20… 19, 18, 17).
- Jätka samal viisil mängimist, kuni ujud üle koha 1, seejärel loe oma kalad üle ja kontrolli ennustust.



Lahing (Loendamine ja hulgad)

Oskused: Hulkade võrdlemine
Mängijad: 2+

Loendamine ja Kogus

(ET)

Mängu eesmärk:

Võrdle hulki, et koguda kõige rohkem kaarte lahingus, kus suurim arv võidab.

Mida on vaja:

- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–10, ilma džokeriteta.
- **Valikuliselt:** kasuta Operaatori kaarte Vähem kui ja Rohkem kui muude mängimisviisidega.

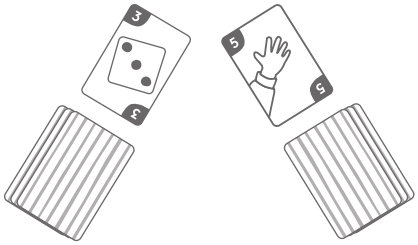


Ettevalmistus:

- Sega kaardipakk läbi ja anna igale mängijale võrdne virn.
- Mängijad hoiavad kaarte virnas pildiga allapoole.

Kuidas mängida:

- Iga mängija keerab ühe kaardi.
- Suurima arvuga mängija võtab kõik pildiga ülespoole olevad kaardid ja asetab need pildiga allapoole oma virna põhja.
- Kui kahel või enamal mängijal on sama suurim arv, peavad nad lahingu:
  - Iga viigis mängija asetab uue kaardi pildiga ülespoole.
  - Uus pildiga ülespoole olev kaart suurima arvuga võidab kõik lahingus olevad kaardid.
  - Kui on taas viik, korda lahingut.

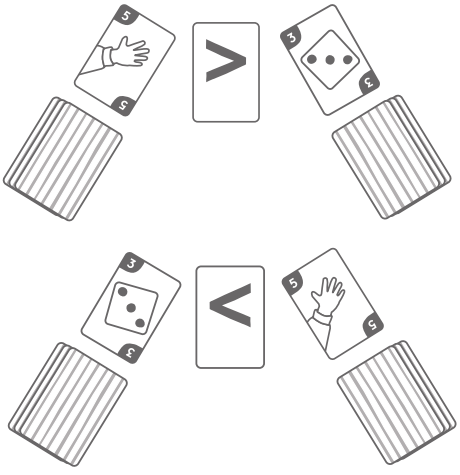


Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui ühel mängijal on kõik kaardid.

Muud mängimisviisid:

- **Lahing Rohkem kui:** aseta Rohkem kui operaatori kaart kahe virna vahele. Iga mängija keerab kaardi. Suurima arvuga mängija seab kolm kaarti õigesse järjestusse ja võtab kaks arvukaarti.
- **Lahing Vähem kui:** aseta Vähem kui operaatori kaart kahe virna vahele. Väikseima arvuga mängija seab kolm kaarti õigesse järjestusse ja võtab kaks arvukaarti.



Matemaatikajutt:

- Milline arv on suurem? Kuidas tead?
- Kui palju suurem on sinu arv minu omast?

Kümnesõbrad

Oskused: Liitmine: Kümne täiendid
Mängijad: 1–2

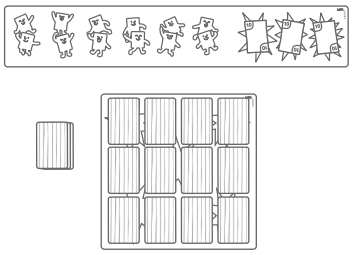
Liitmine ja Lahutamine (ET)

Mängu eesmärk:

Ühenda Kümnesõbrad enne, kui kümned kontrolli üle võtavad.

Mida on vaja:

- **Alus:** kasuta 12 kaardi alust ja Kümnesõbrade alust.
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–10 ja 2 džokerit.
- **Erikaardid:** kasuta Kümnepaari kaarti viitena.



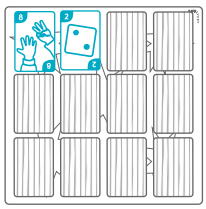
Ettevalmistus:

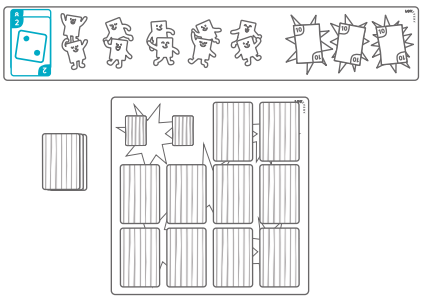
- Sega kaardipakk läbi ja aseta üks kaart pildiga allapoole ruudukujulise aluse igale kohale.
- Hoia ülejäänud pakk lähedal tõmbepakina.

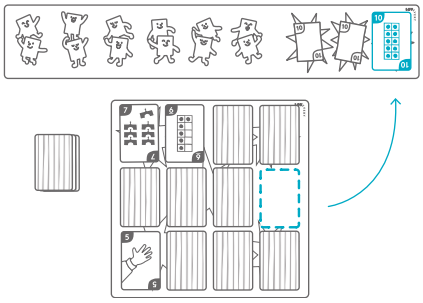
Kuidas mängida:

Noorim mängija alustab.

- Keera kaks suvalist kaarti 12 kaardi alusel.
- **Kui mõni kaardipaari kokku annab 10,** on see Kümnesõber! Aseta Kümnesõprade paarid Kümnesõprade aluse kohale. Džokerid võivad olla mis tahes arv — teata arv enne paariloome tegemist.
- **Sõpru pole?** Jäta keeratud kaardid pildiga ülespoole.
- **Kui keerati 10-kaart,** läheb see aluse vastavale kohale.
- Täida ruudukujulise aluse tühjad kohad pakist pildiga allapoole kaartidega. Jäta kõik pildiga ülespoole jäänud kaardid järgmisele mängijale. Sinu kord on lõppenud.

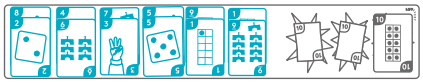






Mängu lõpp:

- Leia kuus Kümnesõpra enne, kui kõik kolm kümnete kohta on täidetud. Sa võidad!



- Kui kolm kümnete kohta täituvad enne, kui leiad kuus Kümnesõpra, kaotad selle vooru. Proovi uuesti!

Muud mängimisviisid:

Võistluslikus versioonis jäta Kümnesõprade alus vahele — mängijad hoiavad oma paare. Ole esimene, kes teeb kaheksa Kümnesõprade paari. Iga 10-kaart loeb ühe paariana.

Matemaatikajutt:

- Kui mul on 7, mis peaks džoker olema, et saada 10?
- Mul on paar! 2 ja 8 annavad 10.
- Vaata Kümnesõpru, keda oleme kokku sobitanud! 2 ja 8, 1 ja 9, ja 5 ja 5.

Piraadi aare

Oskused: Liitmine: Kümne täiendid
Mängijad: 2–4 (Võistluslik)

Liitmine ja Lahutamine

(ET)

Mängu eesmärk:

Kogu aardeid, leides kaardipaare, mille summa on 10. Kuid hoia silm peal teistel piraatidel — nad võivad sinu aarde varastada!

Mida on vaja:

- **Alus:** kasuta Piraadi alust.
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–9, ilma džokeriteta.
- **Erikaardid:** kasuta Kümnepaari kaarti viitena.

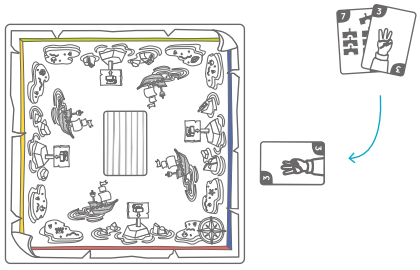
Ettevalmistus:

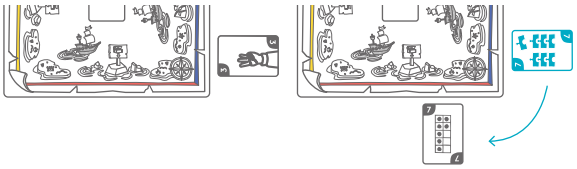
- Sega läbi ja jaga igale piraadile kolm kaarti pildiga ülespoole. See on sinu käsi.
- Aseta ülejäänud pakk virna Piraadi aluse keskele — see on avameri, kust piraadid aardeid otsivad.
- Vali oma territoorium: roheline, sinine, roosakas või kollane. Siin hoiad oma aaret.

Kuidas mängida:

See, kellel on kõige rohkem taskuid riietel, läheb esimesena.

- Tõmba kaks uut kaarti ja lisa need oma kätte.
- Hoia ja varasta, kui saad:
  - **Hoia** Aardekirstu, mängides mis tahes kaks kaarti käest, mille summa on 10. Lao need kaks kaarti oma territooriumile nii, et teistele mängijatele on nähtav ainult pealmine kaart.
  - **Varasta** Aardekirstu, mängides käest kaardi, mis annab koos teise mängija aardekirstu pealmise kaardiga 10.
    - Näide: Kui teise mängija aardekirstu peal on 3, kasuta oma käest 7, et see varastada.
    - Nüüd on see sinu oma! Aseta kogu virn oma territooriumile 7-ga peal.
  - **Märkused:**
    - Sa ei saa varastada oma aaret (sul ei ole lubatud mängida üht kaarti käest oma olemasolevale aardekirstule).





Mängu lõpp:

Jätka mängimist, kuni tõmbepakk on tühi ja ükski piraatidest ei saa uut käiku teha. Kõige rohkem aardekirstudega piraadid mängu lõpus võidab. Arrr!

Matemaatikajutt:

- Mis annab selle kaardiga kokku 10?
- Kellel on aare, mida saad varastada? Kuidas tead?
- Milliseid arve otsid?
- Mitmel viisil oleme seni 10-ni jõudnud?

Kala + Kala

Oskused: Liitmine: Kahekordistatud arvud
Mängijad: 1+ (Solo, Koostöö, Võistluslik)

Mängu eesmärk:

Püüa nii palju kalu kui võimalik, enne kui tiik tühjeneb, harjutades kahekordistatud ja peaaegu-kahekordistatud arve.

Mida on vaja:

- **Alus:** kasuta mõlemat Kalade alust (1–20).
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–10, eemalda üks kümnedest, ilma džokeriteta.
- **Erikaardid:** kasuta Õngekepike kaarti.

Ettevalmistus:

- Sega läbi ja aseta kaardid lõdvaks "tiigiks" — kergelt kattuvaks virnaks, kust mängijad arve "kalapüügiga" otsivad.
- Laota Kalade alused saakide jälgimiseks välja.

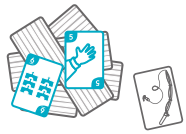


Kuidas mängida:

Mängija, kes suudab kõige kiiremini 1-st 10-ni loendada, alustab.

- Kasuta õngekepike kaarti kaartide kogumiseks ja keeramiseks, seejärel otsi saaki.
- Püüa kala, sobitades selle kahe pildiga ülespoole oleva kaardiga, et moodustada:
  - Kahekordistatud (nagu 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4)
  - Peaaegu-kahekordistatud (nagu 2 + 3, 3 + 4, 4 + 5)
- Esimene püütud 1-kaart on "Üksildane väike kala" — selle saab panna üksinda kohale 1. Pärast seda järgivad kõik teised ühed tavalisi sobitamisreegleid.
- Kui õnnestub saak, aseta paar arvurea kohale, mis vastab sinu summale.
  - Näide: 5 + 6 = 11 on peaaegu-kahekordistatud fakt, seega asetaksid kaardid kohale 11.
- Kui arvurea koht on juba võetud, jäävad kalad tiiki.
- Kui sa ei suuda sobitust teha, jäta keeratud kaardid pildiga ülespoole tulevasteks kordadeks.







Mängu lõpp:

Mäng lõpeb, kui kõik 20 arvukohta on täidetud.

Muud mängimisviisid:

Võistluslikus versioonis on igal mängijal või meeskonnal oma pool arvureast — kes asetab kõige rohkem kalu, võidab!

Matemaatikajutt:

- Kas see on kahekordistatud või peaaegu-kahekordistatud?
- Kui palju on 4 + 4? Ja 4 + 5?
- Kuidas tead, et see on peaaegu-kahekordistatud?
- Millist arvu loodad järgmisena püüda?

Nõuanded edukaks mängimiseks:

- Kahekordistatud arvud on matemaatilised faktid, mis lisavad arvu iseendale, nagu 5 + 5 = 10. Need võivad aidata meil lahendada ka "peaaegu-kahekordistatud" (tuntud ka kui naabrid) nagu 5 + 6 või 5 + 4, mõeldes neile kui "ainult üks rohkem" või "ainult üks vähem".
- Kui laps alles õpib kahekordistatud arve, alusta ainult kahekordistatud arvude püüdmisega. See täidab laua kõik paarisarvude kohad. Lapse tuttavaks saamisega kontseptsiooniga tutvusta peaaegu-kahekordistatud arve. "Ok, nüüd täidame paaritu arvude kohad peaaegu-kahekordistatud arvudega." Lõpuks saate otsida mõlemat korraga.

Õnn 11

Oskused: Liitmine: Mitu liidetavat kuni 11
Mängijad: 1+ (Solo või Võistluslik)

Liitmine ja Lahutamine

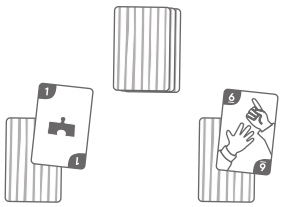
(ET)

Mängu eesmärk:

Liida mitu arvu kokku, et jõuda 11-le nii lähedale kui võimalik ilma sellest üle minemata. Kas peatad või võtad veel ühe kaardi?

Mida on vaja:

- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–6, ilma džokeriteta.



Ettevalmistus:

- Sega läbi ja jaga igale mängijale kaks kaarti:
  - Üks kaart pildiga allapoole — hoia see peidus!
  - Üks kaart pildiga ülespoole — kõik saavad seda näha.
- Aseta ülejäänud kaardid tõmbepakki keskel.

Kuidas mängida:

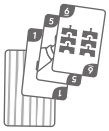
- Vaata oma peidetud kaarti, et leida kahe kaardi summa.
- Otsusta, kas soovid võtta veel ühe kaardi (“võta”), et 11-le lähemale jõuda, või mitte (“jää”), et vältida 11 ületamist (“läbipõlemine”).
  - **Võta**—tõmba veel üks kaart ja lisa see oma kogusummale. Võta nii mitu korda kui soovid, kuni otsustad jääda.



  - **Jää**—hoia oma kogusummat ja oota vooru lõppu.



  - **Läbipõlemine**—sinu kogusumma on suurem kui 11. Oled sellest voorust väljas.



Mängu lõpp:

- Kui voor on lõppenud, keeravad mängijad, kes ei põlenud läbi, oma salajased kaardid ümber ja võrdlevad kogusummasid.
- 11-le kõige lähemal olija võidab!

Muud mängimisviisid:

- Mitte-Nii-Salajane Kaart — jaga mõlemad kaardid pildiga ülespoole.
- Sõbralik läbipõlemine — kui mängija põleb läbi, saab ta viimase kaardi ära visata ja mängimist jätkata.
- 21 — mängi kõigi kaartidega ja liida 21-ni.

Parliamo di Matematica:

- Mis on sinu kogusumma nüüd?
- Kui tõmbad 3, kas sinu summa on suurem kui 11?
- Vaata meie kogusummasid. Mul on 3 pluss 2 pluss 4. Kui lähedal olin 11 summale?

Nõuanded edukaks mängimiseks:

Otsustades, kas võtta või jääda, kaatle oma võimalusi kogusumma põhjal.

- 1 kuni 7 — võta vabalt, risk 11 ületada on väike.
- 8 — kui võtad, võid 11 ületada. Võimalused on umbes fifty-fifty — nagu mündi viskamine.
- 9 — jää, sest läbipõlemise risk on väga suur. Kuid valik on alati sinu.

Leia vahe

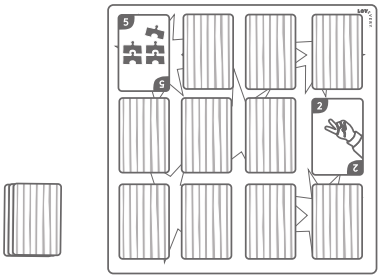
Oskused: Lahutamine
Mängijad: 2+ (Üksikisikud või meeskonnad)

Mängu eesmärk:

Leia arvude vahe, et kaarte koguda.

Mida on vaja:

- **Alus:** kasuta 12 kaardi alust.
- **Kaardipakk:** kasuta kaarte 1–10, sh džokerid.



Ettevalmistus:

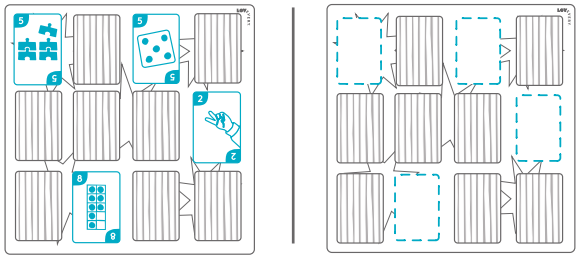
- Sega kaardipakk läbi, seejärel laota 12 kaarti pildiga allapoole 12 kaardi alusele.
- Keera kaks suvalist kaarti pildiga ülespoole.

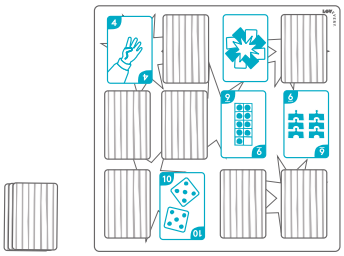
Kuidas mängida:

Mängija, kes teeb kõige naljakama heli, alustab.

- Tuvasta vahe kahe pildiga ülespoole oleva kaardi vahel.
- Ütle: "Leian vahe ___" ja võta paar. Tulevastel kordadel on rohkem kaarte pildiga ülespoole ja saad võtta mis tahes paare sama vahega.
  - Kui ütled "Leian vahe 3", saad võtta 5 ja 8 ning 5 ja 2.
- Džoker võib olla mis tahes arv — kuid pead ütlema, mida see asendab.
- Asenda võetud kaardid pakist pildiga ülespoole kaartidega.
- Keera üks uus kaart pildiga ülespoole.
- Mäng jätkub päripäeva.







Mängu lõpp:

- Hoia kogutud kaardid. Kõige rohkem kaartidega mängija lõpus võidab!

Muud mängimisviisid:

- Meeskondlik mäng — paarides töötab sinu meeskond koos kaartide kogumiseks.
  - Üks inimene on "Jälgija" — see inimene ütleb "Leian vahe ___."
  - Teine inimene on "Otsija" — see inimene leiab ja kogub kõik selle vahega paarid.
  - Kõige rohkem kaartidega meeskond lõpus võidab!
- Algajatele mängi kaartidega 1–7, pluss džokerid.
- Suurema väljakutse saamiseks mängi kaartidega 1–13, pluss džokerid.

Matemaatikajutt:

- Mis on nende kahe kaardi vahel vahe?
- Leian vahe 2. Milliseid kahte kaarti arvad, et näen?
- Leian vahe 3. Vahe 5 ja 2 vahel on 3.

Lahing (Liitmine ja lahutamine)

Oskused: Liitmine ja lahutamine
Mängijad: 2+

Liitmine ja Lahutamine

(ET)

Mängu eesmärk:

Liida, lahuta ja võrdle hulki, et koguda kõige rohkem kaarte.

Mida on vaja:

- **Alus:** alust pole vaja
- **Kaardipakk:** kasuta ainult kaarte 1–10, ilma džokeriteta.

Ettevalmistus:

- Sega kaardipakk läbi ja anna igale mängijale võrdne virn.
- Mängijad hoiavad kaarte virnas pildiga allapoole.





Kuidas mängida:

- **Liitmislahing**—Iga mängija keerab kaks kaarti ja liidab need kokku. Suurima summaga mängija võidab ja võtab kõik neli kaarti.
- **Lahutamislahing**—Iga mängija keerab kaks kaarti. Lahuta väiksem arv suuremast. Väikseima vahega mängija võidab ja võtab kõik neli kaarti.

Muud mängimisviisid:

- Algajatele mängi kaartidega 1–5.
- Suurema väljakutse saamiseks kasuta kogu pakki.
- **Vali oma lahing**—Enne keeramist hüüab üks mängija "Suurem võidab!" või "Väiksem võidab!" Seejärel keerab iga mängija kaks kaarti ja valib kas liitmise või lahutamise parima kogusumma saamiseks. Selle versiooni taseme tõstmiseks keera kolm kaarti ja vali parimad kaks.

Matemaatikajutt:

- Mis on vahe 9 ja 5 vahel?
- 1 pluss 9 on 10. Ja 4 pluss 8 on 12. 12 on suurem kui 10, seega võidad selle vooru!