



MATH DICE®

CHASE

Matematikai feladványok

A Math Dice Chase ötvözi a matematikai feladványokat a klasszikus társasjáték szabályaival. Amint hozzád kerülnek a kockák, gyorsan kell megadnod a két szám szorzatának összegét, a megoldást. Ne habozz, mert ha hozzád kerül mindkét pár kocka, kiestél!

A JÁTÉK TARTALMA:

2 db kék színű, 2 db lila színű, 1 db
12 oldalú dobókocka 12 oldalú dobókocka tárolózsák

FELADATOD:

Minél gyorsabban kiszámolni a két kockán látható szám szorzatát, még mielőtt hozzád kerülne az össze Math Dice kocka.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok körben ülnek. A két pár kockát két ellentétes oldalon ülő játékos vegye magáéhoz (egyik oldalon legyen a lila, a másik oldalon a kék).

A JÁTÉK MENETE

1. A játékosok dobznak a kockákkal, majd összeszorozzák a két kidobott számot.
2. Akik dobtak, hangosan bemondják válaszaikat. A válasznak tartalmaznia kell a teljes feladatot. Például az összeszorozandó számok (8x4) és az eredményként kapott számot (egyenlő 32). Ha az eredmény helyes, a játékos továbbadja a kockákat bal oldali szomszédjának. Helytelen eredmény esetén lásd a Kihívás szabályai részt. Példa a helyes válaszra:

(felülnézet)  $8 \times 4 = 32$

Megjegyzés: Megfejtés bemozdásakor a kockákat nem szabad elmozdítani, elforgatni, annak érdekében, hogy minden játékos láthassa a számokat. A kockákat nem szabad megfogni és továbbadni addig, míg a helyes válasz el nem hangzik.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



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



MATH DICE®

CHASE

Matematikai feladványok

A Math Dice Chase ötvözi a matematikai feladványokat a klasszikus társasjáték szabályaival. Amint hozzád kerülnek a kockák, gyorsan kell megadnod a két szám szorzatának összegét, a megoldást. Ne habozz, mert ha hozzád kerül mindkét pár kocka, kiestél!

A JÁTÉK TARTALMA:

2 db kék színű, 2 db lila színű, 1 db
12 oldalú dobókocka 12 oldalú dobókocka tárolózsák

FELADATOD:

Minél gyorsabban kiszámolni a két kockán látható szám szorzatát, még mielőtt hozzád kerülne az össze Math Dice kocka.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok körben ülnek. A két pár kockát két ellentétes oldalon ülő játékos vegye magáéhoz (egyik oldalon legyen a lila, a másik oldalon a kék).

A JÁTÉK MENETE

1. A játékosok dobznak a kockákkal, majd összeszorozzák a két kidobott számot.
2. Akik dobtak, hangosan bemondják válaszaikat. A válasznak tartalmaznia kell a teljes feladatot. Például az összeszorozandó számok (8x4) és az eredményként kapott számot (egyenlő 32). Ha az eredmény helyes, a játékos továbbadja a kockákat bal oldali szomszédjának. Helytelen eredmény esetén lásd a Kihívás szabályai részt. Példa a helyes válaszra:

(felülnézet)  $8 \times 4 = 32$

Megjegyzés: Megfejtés bemozdásakor a kockákat nem szabad elmozdítani, elforgatni, annak érdekében, hogy minden játékos láthassa a számokat. A kockákat nem szabad megfogni és továbbadni addig, míg a helyes válasz el nem hangzik.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



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



MATH DICE®

CHASE

Matematikai feladványok

A Math Dice Chase ötvözi a matematikai feladványokat a klasszikus társasjáték szabályaival. Amint hozzád kerülnek a kockák, gyorsan kell megadnod a két szám szorzatának összegét, a megoldást. Ne habozz, mert ha hozzád kerül mindkét pár kocka, kiestél!

A JÁTÉK TARTALMA:

2 db kék színű, 2 db lila színű, 1 db
12 oldalú dobókocka 12 oldalú dobókocka tárolózsák

FELADATOD:

Minél gyorsabban kiszámolni a két kockán látható szám szorzatát, még mielőtt hozzád kerülne az össze Math Dice kocka.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok körben ülnek. A két pár kockát két ellentétes oldalon ülő játékos vegye magáéhoz (egyik oldalon legyen a lila, a másik oldalon a kék).

A JÁTÉK MENETE

1. A játékosok dobznak a kockákkal, majd összeszorozzák a két kidobott számot.
2. Akik dobtak, hangosan bemondják válaszaikat. A válasznak tartalmaznia kell a teljes feladatot. Például az összeszorozandó számok (8x4) és az eredményként kapott számot (egyenlő 32). Ha az eredmény helyes, a játékos továbbadja a kockákat bal oldali szomszédjának. Helytelen eredmény esetén lásd a Kihívás szabályai részt. Példa a helyes válaszra:

(felülnézet)  $8 \times 4 = 32$

Megjegyzés: Megfejtés bemozdásakor a kockákat nem szabad elmozdítani, elforgatni, annak érdekében, hogy minden játékos láthassa a számokat. A kockákat nem szabad megfogni és továbbadni addig, míg a helyes válasz el nem hangzik.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



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



MATH DICE®

CHASE

Matematikai feladványok

A Math Dice Chase ötvözi a matematikai feladványokat a klasszikus társasjáték szabályaival. Amint hozzád kerülnek a kockák, gyorsan kell megadnod a két szám szorzatának összegét, a megoldást. Ne habozz, mert ha hozzád kerül mindkét pár kocka, kiestél!

A JÁTÉK TARTALMA:

2 db kék színű, 2 db lila színű, 1 db
12 oldalú dobókocka 12 oldalú dobókocka tárolózsák

FELADATOD:

Minél gyorsabban kiszámolni a két kockán látható szám szorzatát, még mielőtt hozzád kerülne az össze Math Dice kocka.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok körben ülnek. A két pár kockát két ellentétes oldalon ülő játékos vegye magáéhoz (egyik oldalon legyen a lila, a másik oldalon a kék).

A JÁTÉK MENETE

1. A játékosok dobznak a kockákkal, majd összeszorozzák a két kidobott számot.
2. Akik dobtak, hangosan bemondják válaszaikat. A válasznak tartalmaznia kell a teljes feladatot. Például az összeszorozandó számok (8x4) és az eredményként kapott számot (egyenlő 32). Ha az eredmény helyes, a játékos továbbadja a kockákat bal oldali szomszédjának. Helytelen eredmény esetén lásd a Kihívás szabályai részt. Példa a helyes válaszra:

(felülnézet)  $8 \times 4 = 32$

Megjegyzés: Megfejtés bemozdásakor a kockákat nem szabad elmozdítani, elforgatni, annak érdekében, hogy minden játékos láthassa a számokat. A kockákat nem szabad megfogni és továbbadni addig, míg a helyes válasz el nem hangzik.



Importálta: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu



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

3. A játékos megkapja a kockákat, bemonджа a választ, majd továbbbadja a soron következő játékosnak, egészen addig, míg valamelyik játékos meg nem kapja mindkét pár kockát. Ennek a játékosnak ekkor ki kell ülnie a körből, kiesett a játékból.

4. Amikor már csak két játékos marad, a játékosok egy-egy kockát dobnaк ki, és ezek szorzatát kell helyesen megmondani. Az első játékos kettőjük közül, aki bemonджа a helyes eredményt, NYERI!

Megjegyzés: abban az esetben, ha nem határozható meg egyértelműen a nyertes, a játékosok folytatják a kockák dobálását (csak a két játékban maradt játékos) egészen addig, míg nem sikerül meghatározni a nyertest.

KIHÍVÁS SZABÁLYAI

– a játékosok kihívhatják egymást egy helytelen eredmény bemonдása esetén. Amikor ez történik, a kihívó egyszerűen elkiáltja magát, hogy „KIHÍVÁS!”. Ekkor minden játékos megáll, és figyel, amint a kihívó játékos elismétli a helytelen választ, majd utána a helyes eredményt. Ha a kihívónak igaza volt, a kihívott játékos kiesik a körből. Ha a kihívó hibázott, ő esik ki a játékból;

– ha egy játékos még kihívás nélkül jön rá, hogy hibázott, kihívhatja saját magát, egy új eredmény bemonдásával. A többi játékosnak ekkor a második feladat eredményét kell figyelnie, nem az elsőként kidobott eredményt;

– a kiesett játékosok nem kezdeményezhetnek kihívásokat, viszont segíthetnek az kihívás eredményének ellenőrzésében;

– amint egy kocka ki lett dobva, az előzőleg dobott kocka már nem változtatható.

JÁTEKVARIÁCIÓ

A játék szabályait alakíthatjuk úgy is, hogy megfeleljen a különböző matematikai tudású játékosoknak. Például a hangsúlyt a szorzásra helyezzünk, viszont a játék játszható kivonás és összeadás műveletekkel is.

Haт játékosnál több esetén érdemes egy újabb kockaszettet bevонni a játékba.

A hozzáadott kockákkal megmarad a játék versengésménye, és a kiesés esélye is növekszik. Az alábbi javaslataink vannak több játékos esetén a kockák mennyiségére:

AJÁNLOTT KOCKÁK SZÁMA

Játékosok száma	4–6	7–9	10–12
Kockaszettek száma	2	3	4

A SZERZŐRŐL:

Ann Bremmer 5 évfolymon tanított több mint 20 éven keresztül, jelenleg matematikai koordinátor Virginiában, az alexandriai St. Stephen’s & St. Agnes iskolában. Tanítás után és a nyári szünetben matematikai programokat fejleszt, folyamatosan keresi az újításokat, amelyekkel vonzóbbá, élvezetesebbé teheti a gyermekek számára a matematika tanulását.

THINKFUN: PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun® piacvezető gyártója olyan logikai játékoknak, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod!

3. A játékos megkapja a kockákat, bemonджа a választ, majd továbbbadja a soron következő játékosnak, egészen addig, míg valamelyik játékos meg nem kapja mindkét pár kockát. Ennek a játékosnak ekkor ki kell ülnie a körből, kiesett a játékból.

4. Amikor már csak két játékos marad, a játékosok egy-egy kockát dobnaк ki, és ezek szorzatát kell helyesen megmondani. Az első játékos kettőjük közül, aki bemonджа a helyes eredményt, NYERI!

Megjegyzés: abban az esetben, ha nem határozható meg egyértelműen a nyertes, a játékosok folytatják a kockák dobálását (csak a két játékban maradt játékos) egészen addig, míg nem sikerül meghatározni a nyertest.

KIHÍVÁS SZABÁLYAI

– a játékosok kihívhatják egymást egy helytelen eredmény bemonдása esetén. Amikor ez történik, a kihívó egyszerűen elkiáltja magát, hogy „KIHÍVÁS!”. Ekkor minden játékos megáll, és figyel, amint a kihívó játékos elismétli a helytelen választ, majd utána a helyes eredményt. Ha a kihívónak igaza volt, a kihívott játékos kiesik a körből. Ha a kihívó hibázott, ő esik ki a játékból;

– ha egy játékos még kihívás nélkül jön rá, hogy hibázott, kihívhatja saját magát, egy új eredmény bemonдásával. A többi játékosnak ekkor a második feladat eredményét kell figyelnie, nem az elsőként kidobott eredményt;

– a kiesett játékosok nem kezdeményezhetnek kihívásokat, viszont segíthetnek az kihívás eredményének ellenőrzésében;

– amint egy kocka ki lett dobva, az előzőleg dobott kocka már nem változtatható.

JÁTEKVARIÁCIÓ

A játék szabályait alakíthatjuk úgy is, hogy megfeleljen a különböző matematikai tudású játékosoknak. Például a hangsúlyt a szorzásra helyezzünk, viszont a játék játszható kivonás és összeadás műveletekkel is.

Haт játékosnál több esetén érdemes egy újabb kockaszettet bevонni a játékba.

A hozzáadott kockákkal megmarad a játék versengésménye, és a kiesés esélye is növekszik. Az alábbi javaslataink vannak több játékos esetén a kockák mennyiségére:

AJÁNLOTT KOCKÁK SZÁMA

Játékosok száma	4–6	7–9	10–12
Kockaszettek száma	2	3	4

A SZERZŐRŐL:

Ann Bremmer 5 évfolymon tanított több mint 20 éven keresztül, jelenleg matematikai koordinátor Virginiában, az alexandriai St. Stephen’s & St. Agnes iskolában. Tanítás után és a nyári szünetben matematikai programokat fejleszt, folyamatosan keresi az újításokat, amelyekkel vonzóbbá, élvezetesebbé teheti a gyermekek számára a matematika tanulását.

THINKFUN: PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun® piacvezető gyártója olyan logikai játékoknak, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod!

3. A játékos megkapja a kockákat, bemonджа a választ, majd továbbbadja a soron következő játékosnak, egészen addig, míg valamelyik játékos meg nem kapja mindkét pár kockát. Ennek a játékosnak ekkor ki kell ülnie a körből, kiesett a játékból.

4. Amikor már csak két játékos marad, a játékosok egy-egy kockát dobnaк ki, és ezek szorzatát kell helyesen megmondani. Az első játékos kettőjük közül, aki bemonджа a helyes eredményt, NYERI!

Megjegyzés: abban az esetben, ha nem határozható meg egyértelműen a nyertes, a játékosok folytatják a kockák dobálását (csak a két játékban maradt játékos) egészen addig, míg nem sikerül meghatározni a nyertest.

KIHÍVÁS SZABÁLYAI

– a játékosok kihívhatják egymást egy helytelen eredmény bemonдása esetén. Amikor ez történik, a kihívó egyszerűen elkiáltja magát, hogy „KIHÍVÁS!”. Ekkor minden játékos megáll, és figyel, amint a kihívó játékos elismétli a helytelen választ, majd utána a helyes eredményt. Ha a kihívónak igaza volt, a kihívott játékos kiesik a körből. Ha a kihívó hibázott, ő esik ki a játékból;

– ha egy játékos még kihívás nélkül jön rá, hogy hibázott, kihívhatja saját magát, egy új eredmény bemonдásával. A többi játékosnak ekkor a második feladat eredményét kell figyelnie, nem az elsőként kidobott eredményt;

– a kiesett játékosok nem kezdeményezhetnek kihívásokat, viszont segíthetnek az kihívás eredményének ellenőrzésében;

– amint egy kocka ki lett dobva, az előzőleg dobott kocka már nem változtatható.

JÁTEKVARIÁCIÓ

A játék szabályait alakíthatjuk úgy is, hogy megfeleljen a különböző matematikai tudású játékosoknak. Például a hangsúlyt a szorzásra helyezzünk, viszont a játék játszható kivonás és összeadás műveletekkel is.

Haт játékosnál több esetén érdemes egy újabb kockaszettet bevонni a játékba.

A hozzáadott kockákkal megmarad a játék versengésménye, és a kiesés esélye is növekszik. Az alábbi javaslataink vannak több játékos esetén a kockák mennyiségére:

AJÁNLOTT KOCKÁK SZÁMA

Játékosok száma	4–6	7–9	10–12
Kockaszettek száma	2	3	4

A SZERZŐRŐL:

Ann Bremmer 5 évfolymon tanított több mint 20 éven keresztül, jelenleg matematikai koordinátor Virginiában, az alexandriai St. Stephen’s & St. Agnes iskolában. Tanítás után és a nyári szünetben matematikai programokat fejleszt, folyamatosan keresi az újításokat, amelyekkel vonzóbbá, élvezetesebbé teheti a gyermekek számára a matematika tanulását.

THINKFUN: PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun® piacvezető gyártója olyan logikai játékoknak, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod!

3. A játékos megkapja a kockákat, bemonджа a választ, majd továbbbadja a soron következő játékosnak, egészen addig, míg valamelyik játékos meg nem kapja mindkét pár kockát. Ennek a játékosnak ekkor ki kell ülnie a körből, kiesett a játékból.

4. Amikor már csak két játékos marad, a játékosok egy-egy kockát dobnaк ki, és ezek szorzatát kell helyesen megmondani. Az első játékos kettőjük közül, aki bemonджа a helyes eredményt, NYERI!

Megjegyzés: abban az esetben, ha nem határozható meg egyértelműen a nyertes, a játékosok folytatják a kockák dobálását (csak a két játékban maradt játékos) egészen addig, míg nem sikerül meghatározni a nyertest.

KIHÍVÁS SZABÁLYAI

– a játékosok kihívhatják egymást egy helytelen eredmény bemonдása esetén. Amikor ez történik, a kihívó egyszerűen elkiáltja magát, hogy „KIHÍVÁS!”. Ekkor minden játékos megáll, és figyel, amint a kihívó játékos elismétli a helytelen választ, majd utána a helyes eredményt. Ha a kihívónak igaza volt, a kihívott játékos kiesik a körből. Ha a kihívó hibázott, ő esik ki a játékból;

– ha egy játékos még kihívás nélkül jön rá, hogy hibázott, kihívhatja saját magát, egy új eredmény bemonдásával. A többi játékosnak ekkor a második feladat eredményét kell figyelnie, nem az elsőként kidobott eredményt;

– a kiesett játékosok nem kezdeményezhetnek kihívásokat, viszont segíthetnek az kihívás eredményének ellenőrzésében;

– amint egy kocka ki lett dobva, az előzőleg dobott kocka már nem változtatható.

JÁTEKVARIÁCIÓ

A játék szabályait alakíthatjuk úgy is, hogy megfeleljen a különböző matematikai tudású játékosoknak. Például a hangsúlyt a szorzásra helyezzünk, viszont a játék játszható kivonás és összeadás műveletekkel is.

Haт játékosnál több esetén érdemes egy újabb kockaszettet bevонni a játékba.

A hozzáadott kockákkal megmarad a játék versengésménye, és a kiesés esélye is növekszik. Az alábbi javaslataink vannak több játékos esetén a kockák mennyiségére:

AJÁNLOTT KOCKÁK SZÁMA

Játékosok száma	4–6	7–9	10–12
Kockaszettek száma	2	3	4

A SZERZŐRŐL:

Ann Bremmer 5 évfolymon tanított több mint 20 éven keresztül, jelenleg matematikai koordinátor Virginiában, az alexandriai St. Stephen’s & St. Agnes iskolában. Tanítás után és a nyári szünetben matematikai programokat fejleszt, folyamatosan keresi az újításokat, amelyekkel vonzóbbá, élvezetesebbé teheti a gyermekek számára a matematika tanulását.

THINKFUN: PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun® piacvezető gyártója olyan logikai játékoknak, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod!