

KINEK SZÓL A THINKFUN?*

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

A ThinkFun® játékokban mindenki örömet leli!
www.thinkfun.com

A JÁTÉK TARTALMA

- 2 db 12 oldalú dobókocka
- 3 db 6 oldalú dobókocka
- Utazózsák
- Szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Mutasd meg, milyen kreatív vagy a fejszámolásban: kombináld úgy a kockával dobott számokat, hogy elérj, vagy minél jobban megközelítsd a mindenkorai célszámot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fülladésveszély!
Szármaszási hely: Kína

D	POWERS	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	9	$(1+2)^2$
2	16	$(2+2)^2$
3	25	$(6-1)^2$
4	36	$(2 \times 3)^2$
5	11	3^2+2
6	14	4^2-2
7	18	$(6^2)+2$
8	27	$3^2 \times 3$
9	32	$2^{(2+3)}$
10	81	$3^{(5+1)}$

C	DIVISION	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	1	$(3+3) \div 6$
2	2	$3 \times 4 \div 6$
3	3	$6 \div (1+1)$
4	4	$5 - (2+2)$
5	5	$4 + 6 \div 2$
6	6	$4 \times 5 \div (4+4)$
7	7	$5 + (6 \div 3)$
8	8	$6 \times 4 \div 3$
9	9	$2 \times 6 + (6 \div 2)$
10	10	$5 \times 6 \div (5 \times 3)$

B	MULTIPLICATION	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	1	$1 \times (4-3)$
2	2	$1 \times (1+1)$
3	3	$2 \times 3 - 3$
4	4	$2 \times 4 - 4$
5	5	$1 \times (6-1)$
6	6	$3 \times 4 - 6$
7	7	$2 \times 5 - 3$
8	8	$4 \times 4 - (2 \times 4)$
9	9	$3 \times 6 - (6-3)$
10	10	$2 \times 3 \times (2+3) \div 2$

A	ADDITION / SUBTRACTION	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	1	$1 \times 2 - 2$
2	2	$3 \times 4 - 5$
3	3	$5 - 1 - 1$
4	4	$2 \times 3 - 1$
5	5	$6 \times 1 - 2$
6	6	$3 \times 4 - 1$
7	7	$2 \times 2 + 3$
8	8	$5 \times 6 - 3$
9	9	$2 \times 3 + 4$
10	10	$6 \times 6 - 2$

H	WOW!	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	8	$2 \times 6 - 4$
2	2	$2 \times 3 - 4$
3	3	$(4^2) \div 6$
4	4	$6 + (4 \div 2)$
5	5	$2 \times 3 - 4$
6	6	$2 \times (4 - 3)$
7	7	$2 + (4 - 3)$
8	8	$2^{(4-3)}$
9	9	$(2^2) + 4$
10	10	$(2 \times 4) \div 3$

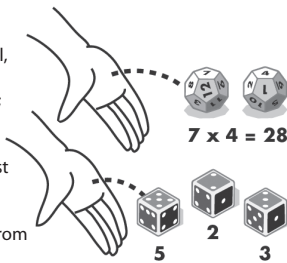
G	WOW!	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	12	$2 \times 3 + 6$
2	16	$(6-2) \times 3$
3	22	$(6^2) \div 3$
4	24	$(2 \times 6) \div 4$
5	24	$(6-2) \times 4$
6	24	$(2^6) \div 4$
7	24	$2^4 + 6$
8	24	$4^2 + 6$
9	24	$4 \times 6 - 2$

F	WOW!	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	10	$2 \times 3 + 4$
2	33	$3 \times 4 - 2$
3	15	$5 \times 6 + 3$
4	28	$(5+6) \times 3$
5	81	$2 \times 6 + 3$
6	28	$3^2 + 6$
7	28	$2^5 - 4$
8	28	$(2+5) \times 4$
9	28	$3^{(6-2)}$
10	28	$(3+6)^2$

E	ROOTS AND BEYOND	
	TARGET NUMBER	ANSWER EQUATION
1	70	$4^3 + 6$
2	9	$(6^2) \div 4$
3	32	$2^{(6-1)}$
4	33	$3^3 + 6$
5	72	$(6^2) \div 3$
6	108	$3 \times 6 \times 6$
7	80	$3^4 - 1$
8	32	$(4^3) \div 2$
9	121	$5^3 - 4$
10	2	$\sqrt{(3+5)}$

HOGYAN JÁTSSZUK?

Dobjunk a két 12 oldalú dobókockával, és szorozzuk össze a két dobott számot; az eredmény lesz a célszám. Az ábrán egy 7-est és egy 4-est dobunk, a célszám tehát 28 lesz.



Ezután dobunk a három 6 oldalú kockával,

és a dobott számokból kell majd elérnünk a célszámot. Példánkban a dobott számok a következők: 5, 2 és 3. Most próbáljuk a 3 dobott számot matematikai műveletekkel úgy összekapcsolni, hogy az eredménnyel elérjük, illetve minél jobban megközelítsük a célszámot. Mindhárom kockát pontosan egyszer szabad és kell felhasználni, és a következő műveletek használhatók: összeadás, kivonás, szorzás, osztás, hatványozás, gyökvonás. A kockák tetszőleges sorrendbe állíthatók, és a három kocka közé két műveleti jelet kell tenni.

Példánkban két játékos játszik (a célszám tehát 28, a dobott számok pedig 5, 2 és 3):

1. játékos: $25 = (2+3) \times 5$

2. játékos: $30 = 2 \times 3 \times 5$

1. játékos: $29 = 25 - 3$

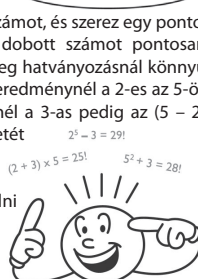
2. játékos: $27 = (5 - 2) \times 3$

1. játékos: $28 = 52 \div 3$

– ezzel pontosan eltalálja a célszámot, és szerez egy pontot.

Figyeljük meg, hogy minden dobott számot pontosan egyszer kell felhasználni. Ezt főleg hatványozásnál könnyű elfelejteni. Példánkban a 28-as eredménnyel a 2-es az 5-ös kitevőjeként szerepelt, a 27-esnél a 3-as pedig az $(5 - 2)$ kitevőjeként. A játék igazi élvezetét az adja, hogy megpróbáljuk

a 3 dobott számot a lehető legkreatívabb módon felhasználni a célszám elérése érdekében.



PONTOZÁS

A cél, hogy az ellenfeleinknél közelebb kerüljünk a célszámhoz, és hogy ezt minél gyorsabban tegyük. Amint úgy érzed, elég közel vagy a célszámhoz, mondd be az eredményedet, mert aki előbb bemonddja, azé lesz a pont, ha ezután már senki sem tud jobbat mondani.

Ha a bemonddott szám nem egyezik a célszámmal, a többieknek 15 másodpercük van, hogy előrkoljanak egy, a célszámhoz közelebbi eredménnyel (aki az éppen aktuális eredményt bemonddta, ilyenkor nem mondhat be másikat). Ha valakinek sikerül közelebb jutnia a célszámhoz, a 15 másodperc újraindul, ennyi idő van még pontosabb közelítések kitalálására.

Ez addig ismétlődik, amíg valaki pontosan eltalálja a célszámot, vagy a 15 másodperc lejár anélkül, hogy bárki az aktuálisnál jobban meg tudta volna azt közelíteni.

A célszámot legjobban megközelítő játékosnak kell megmutatnia, milyen műveletekkel kapta meg eredményét. Ha a számítása pontos volt, ő kapja a pontot, ha hibázott, akkor a második legjobb közelítést adó játékos kap jogot a pontszerzésre, amennyiben megoldása helyesnek bizonyult stb.

A játék győztese az lesz, aki elsőként szerez meg 4 pontot.

Fontos! Ha komolyan játsszátok a MathDice-t, mindig fejen kell számolnotok. Papír, ceruza vagy számológép használata nem megengedett.

EGYSZERŐBB JÁTÉKVARIÁNSOK

A MathDiceTM egy rendkívül szórakoztató képességfejlesztő játék, rugalmas szabályokkal. Ezek a szabályok a játékosok igényei szerint módosíthatók. Megkönnyíthetjük a játékot például úgy, hogy csökkentjük a lehetséges célszámok nagyságát:

- Csak az egyik 12 oldalú kockával dobunk, így a célszám 1–12 közötti érték lesz. Ezt a változatot kisebbek is játszhatják, akik még csak az összeadás és a kivonás műveletek világában mozognak biztonsággal.

- Dobjunk mind a két 12 oldalú kockával, és a két számot adjuk össze, így a célszám 2–24 közötti érték lesz. Ezt a változatot azoknak ajánljuk, akiknek az összeadás és a kivonás felül a szorzás sem okoz gondot, de a hatványozás világában még járatlanok.

Ha a játék élvezete fontosabb számotokra, mint a győztes személye, bevezethetitek a következő szabálykönnyítések bármelyikét:

- Minden olyan játékos pontot kap, aki a célszámhoz legközelebbi bemonddott értékkel megegyező számot megtalálja.

- Növelhetitek a 15 mp-es rendelkezésre álló időt.
- Használható papír, ceruza és számológép.
- Találjátok meg együtt gondolkodva a legjobb megoldást!

A MATHDICE™M ÉS A SZÁMOK DINAMIKÁJA

A számok birodalma igazán fantasztikus titkokat tartogat számodra! A MathDice™M téged is bevezet a matematika csodálatos világába. A lap másik oldalán kidolgozott példákat taláhattok, amelyeket gyakorlásképp ajánlunk áttanulmányozni. Az első öt táblázatban egy-egy műveletre koncentrálnak, az utolsó három „WOW!” című táblázat pedig azt hivatott bemutatni, milyen sokféle módon el lehet érni a célszámot.

A JÁTÉK FELTALÁLÓJÁRÓL

Bármilyen hihetetlenül hangzik, a MathDice™M-t egy hatodikos diák, Sam Ritchie találta fel egy matekórai projekt keretén belül, ahol a diákoknak saját játékot kellett kifejleszteniük. Sam az amerikai junior kajakválogatott tagjaként a MathDice™M kiadásának idején éppen az olimpiára való kijutást tűzte ki egyik fő céljául. Sam ugyanakkor abban is reménykedik, hogy játéka, a Math Dice™M az általános- és középiskolás gyerekek generációi számára fogja érdekesebbé tenni a matematikát szerte a világon.

SZÜLŐKNEK ÉS TANÁROKNAK

A MathDice™M remekül használható úgy a matekórákon, mint az iskolán kívül. Ha még többet szeretnél megtudni a játékról, látogasd meg a következő, angol nyelvű weboldalt: www.thinkfun.com/mathdice

JELMAGYARÁZAT A TÁBLÁZATOKHOZ

Example – Példa

Target number – Célszám

Scoring numbers – Dobott számok

Answer equation – Megoldás

A – Összeadás-kivonás

B – Szorzás

C – Osztás

D – Hatványozás

E – Gyökvonás és egyebek

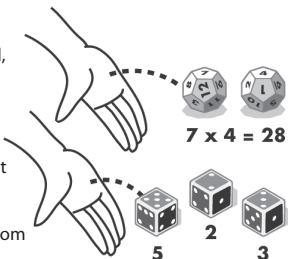
F – Kétféle megoldás

G – Háromféle megoldás

H – Sokféle megoldás

HOGYAN JÁTSSZUK?

Dobjunk a két 12 oldalú dobókockával, és szorozzuk össze a két dobott számot; az eredmény lesz a célszám. Az ábrán egy 7-est és egy 4-est dobunk, a célszám tehát 28 lesz.



Ezután dobunk a három 6 oldalú kockával,

és a dobott számokból kell majd elérnünk a célszámot. Példánkban a dobott számok a következők: 5, 2 és 3. Most próbáljuk a 3 dobott számot matematikai műveletekkel úgy összekapcsolni, hogy az eredménnyel elérjük, illetve minél jobban megközelítsük a célszámot. Mindhárom kockát pontosan egyszer szabad és kell felhasználni, és a következő műveletek használhatók: összeadás, kivonás, szorzás, osztás, hatványozás, gyökvonás. A kockák tetszőleges sorrendbe állíthatók, és a három kocka közé két műveleti jelet kell tenni.

Példánkban két játékos játszik (a célszám tehát 28, a dobott számok pedig 5, 2 és 3):

1. játékos: $25 = (2+3) \times 5$

2. játékos: $30 = 2 \times 3 \times 5$

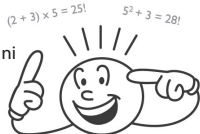
1. játékos: $29 = 25 - 3$

2. játékos: $27 = (5 - 2) \times 3$

1. játékos: $28 = 52 + 3$

– ezzel pontosan eltalálja a célszámot, és szerez egy pontot.

Figyeljük meg, hogy minden dobott számot pontosan egyszer kell felhasználni. Ezt főleg hatványozásnál könnyű elfelejteni. Példánkban a 28-as eredmény nál a 2-es az 5-ös kitevőjeként szerepelt, a 27-esnél a 3-as pedig az $(5 - 2)$ kitevőjeként. A játék igazi élvezetét az adja, hogy megpróbáljuk a 3 dobott számot a lehető legkreatívabb módon felhasználni a célszám elérése érdekében.



PONTOZÁS

A cél, hogy az ellenfeleinknél közelebb kerüljünk a célszámhoz, és hogy ezt minél gyorsabban tegyük. Amint úgy érzed, elég közel vagy a célszámhoz, mondd be az eredményedet, mert aki előbb bemonddja, azé lesz a pont, ha ezután már senki sem tud jobbat mondani.

Ha a bemonddott szám nem egyezik a célszámmal, a többieknek 15 másodpercük van, hogy előrukkoljanak egy, a célszámmal közelebbi eredménnyel (aki az éppen aktuális eredményt bemonddta, ilyenkor nem mondhat be másikat). Ha valakinek sikerül közelebb jutnia a célszámhoz, a 15 másodperc újraindul, ennyi idő van még pontosabb közelítések kitalálására.

Ez addig ismétlődik, amíg valaki pontosan eltalálja a célszámot, vagy a 15 másodperc lejár anélkül, hogy bárki az aktuálisnál jobban meg tudta volna azt közelíteni.

A célszámot legjobban megközelítő játékosnak kell megmutatnia, milyen műveletekkel kapta meg eredményét. Ha a számítása pontos volt, ő kapja a pontot, ha hibázott, akkor a második legjobb közelítést adó játékos kap jogot a pontszerzésre, amennyiben megoldása helyesnek bizonyul stb.

A játék győztese az lesz, aki elsőként szerez meg 4 pontot.

Fontos! Ha komolyan játsszátok a MathDice-t, mindig fejben kell számolnotok. Papír, ceruza vagy számológép használata nem megengedett.

EGYSZERŐBB JÁTÉKVARIÁNSOK

A MathDiceTM egy rendkívül szórakoztató képességfejlesztő játék, rugalmas szabályokkal. Ezek a szabályok a játékosok igényei szerint módosíthatók. Megkönnyíthetjük a játékot például úgy, hogy csökkentjük a lehetséges célszámok nagyságát:

- Csak az egyik 12 oldalú kockával dobunk, így a célszám 1–12 közötti érték lesz. Ezt a változatot kisebbek is játszhatják, akik még csak az összeadás és a kivonás műveletek világában mozognak biztonsággal.

- Dobunk mind a két 12 oldalú kockával, és a két számot adjuk össze, így a célszám 2–24 közötti érték lesz. Ezt a változatot azoknak ajánljuk, akiknek az összeadáson és a kivonáson felül a szorzás sem okoz gondot, de a hatványozás világában még járatlanok.

Ha a játék élvezete fontosabb számotokra, mint a győztes személye, bevezethetitek a következő szabálykönnyítések bármelyikét:

- Minden olyan játékos pontot kap, aki a célszámhoz legközelebbi bemonddott értékkel megegyező számot megtalálja.

- Növelhetitek a 15 mp-es rendelkezésre álló időt.
- Használható papír, ceruza és számológép.
- Találjátok meg együtt gondolkodva a legjobb megoldást!

A MATHDICE TM ÉS A SZÁMOK DINAMIKÁJA

A számok birodalma igazán fantasztikus titkokat tartogat számokra! A MathDiceTM téged is bevezet a matematika csodálatos világába. A lap másik oldalán kidolgozott példákat taláhattok, amelyeket gyakorlásképp ajánlunk áttanulmányozni. Az első öt táblázatban egy-egy műveletre koncentrálunk, az utolsó három „WOW!” című táblázat pedig azt hivatott bemutatni, milyen sokféle módon el lehet érni a célszámot.

A JÁTÉK FELTALÁLÓJÁRÓL

Bármilyen hihetetlenül hangzik, a MathDiceTM-t egy hatodikos diák, Sam Ritchie találta fel egy matekórái projekt keretén belül, ahol a diákoknak saját játékot kellett kifejleszténiük. Sam az amerikai junior kakavólagotott tagjaként a MathDiceTM kiadásának idején éppen az olimpiára való kijutást tűzte ki egyik fő céljává. Sam ugyanakkor abban is reménykedik, hogy játéka, a Math DiceTM az általános- és középiskolás gyerekek generációi számára fogja érdekesebbé tenni a matematikát szerte a világon.

SZÜLÖKNEK ÉS TANÁROKNAK

A MathDiceTM remekül használható úgy a matekórán, mint az iskolán kívül. Ha még többet szeretnél megtudni a játékról, látogasd meg a következő, angol nyelvű weboldalt: www.thinkfun.com/mathdice

JELMAGYARÁZAT A TÁBLÁZATOKHOZ

- Example – Példa
 Target number – Célszám
 Scoring numbers – Dobott számok
 Answer equation – Megoldás
 A – Összeadás-kivonás
 B – Szorzás
 C – Osztás
 D – Hatványozás
 E – Gyökvonás és egyebek
 F – Kétféle megoldás
 G – Háromféle megoldás
 H – Sokféle megoldás

D POWER	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	9	1-2	1-2	1-2	$(1+2)^2$
2	16	2-2	2-2	2-2	$(2+2)^2$
3	25	1-2	1-2	1-2	$(6-1)^2$
4	36	2-2	2-2	2-2	$(2 \times 3)^2$
5	11	2-2	2-2	2-2	$3^2 + 2$
6	14	2-2	2-2	2-2	$4^2 - 2$
7	18	2-2	2-2	2-2	$(6^2) + 2$
8	27	2-2	2-2	2-2	$3^2 \times 3$
9	32	2-2	2-2	2-2	$2^{(2 \times 3)}$
10	81	1-3	1-3	1-3	$3^{(5-1)}$

C DIVISION	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	1	3-6	3-6	3-6	$(3+3) \div 6$
2	2	3-6	3-6	3-6	$3 \times 4 \div 6$
3	3	1-6	1-6	1-6	$6 \div (1+1)$
4	4	2-5	2-5	2-5	$5 - (2+2)$
5	5	2-6	2-6	2-6	$(4+6) \div 2$
6	6	4-5	4-5	4-5	$5 \div (4+4)$
7	7	3-6	3-6	3-6	$5 \div (6+3)$
8	8	3-6	3-6	3-6	$(6 \times 4) \div 3$
9	9	2-6	2-6	2-6	$6 \div (6 \div 2)$
10	10	3-6	3-6	3-6	$(5 \times 6) \div 3$

B MULTIPLICATION	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	1	1-3	1-3	1-3	$1 \times (4-3)$
2	2	1-3	1-3	1-3	$1 \times (1+1)$
3	3	2-3	2-3	2-3	$2 \times 3 - 3$
4	4	2-4	2-4	2-4	$2 \times 4 - 4$
5	5	1-6	1-6	1-6	$1 \times (6-1)$
6	6	3-6	3-6	3-6	$3 \times 4 - 6$
7	7	2-3	2-3	2-3	$2 \times 5 - 3$
8	8	2-4	2-4	2-4	$(4-2) \times 4$
9	9	3-6	3-6	3-6	$3 \times (6-3)$
10	10	2-3	2-3	2-3	$(2 \times 3) \times 2$

A ADDITION / SUBTRACTION	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	1	1-2	1-2	1-2	$1+2-2$
2	2	3-4	3-4	3-4	$3+4-5$
3	3	1-5	1-5	1-5	$5-1-1$
4	4	1-2	1-2	1-2	$2+3-1$
5	5	1-6	1-6	1-6	$6+1-2$
6	6	1-3	1-3	1-3	$3+4-1$
7	7	2-3	2-3	2-3	$2+2+3$
8	8	3-6	3-6	3-6	$5+6-3$
9	9	2-3	2-3	2-3	$2+3+4$
10	10	2-6	2-6	2-6	$6+6-2$

H WOW!	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	8	2-4	2-4	2-4	$6+4-2$
2	2	2-3	2-3	2-3	$2 \times 6 - 4$

G WOW!	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	12	2-3	2-3	2-3	$2 \times 3 + 6$
2	16	2-4	2-4	2-4	$(6-2) \times 3$
3	22	2-4	2-4	2-4	$(6^2) \div 3$
4	2	2-3	2-3	2-3	$(2 \times 6) \div 4$
5	2	2-3	2-3	2-3	$(6-2) \times 4$
6	4	2-6	2-6	2-6	$(2^6) \div 4$
7	4	2-6	2-6	2-6	$2^4 + 6$
8	4	2-6	2-6	2-6	$4^2 + 6$
9	4	2-6	2-6	2-6	$4 \times 6 - 2$

F WOW!	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	10	2-3	2-3	2-3	$2 \times 3 + 4$
2	33	3-5	3-5	3-5	$3 \times 4 - 2$
3	15	2-3	2-3	2-3	$5 \times 6 + 3$
4	28	2-4	2-4	2-4	$(5+6) \times 3$
5	81	2-3	2-3	2-3	$2 \times 6 + 3$
6	3	2-4	2-4	2-4	$3^2 + 6$
7	2	2-5	2-5	2-5	$2^2 - 4$
8	2	2-3	2-3	2-3	$(2+5) \times 4$
9	2	2-3	2-3	2-3	$3^{(6-2)}$
10	2	2-3	2-3	2-3	$(3+6)^2$

E ROOTS AND BEYOND	TARGET NUMBER		SCORING NUMBERS		ANSWER EQUATION
	Number	Range	Number	Range	
1	70	3-6	3-6	3-6	$4^3 + 6$
2	9	2-6	2-6	2-6	$(6^2) + 4$
3	32	1-2	1-2	1-2	$2^{(6-1)}$
4	33	3-6	3-6	3-6	$3^3 + 6$
5	72	3-6	3-6	3-6	$(6^2) + 3$
6	108	3-6	3-6	3-6	$3 \times 6 \times 6$
7	80	1-3	1-3	1-3	$3^4 - 1$
8	32	2-3	2-3	2-3	$(4^2) + 2$
9	121	3-4	3-4	3-4	$5^3 - 4$
10	2	3-5	3-5	3-5	$\sqrt[3]{(3+5)}$



KINEK SZÓL A THINKFUN*?
 A ThinkFun® játékok a szórakozást ötvözik az agytornával. A gyerekek számára a ThinkFun® a játék és a feladványok megoldásának örömet jelenti, a felnőtteknek intellektuális kihívást és kockázatok vállalását, az idősebbeknek a mentális kondíció megőrzését, és egy kicsit a gyerekkor felidézését.
 A ThinkFun® játékokban mindenki örömet lel!
www.thinkfun.com

A JÁTÉK TARTALMA

- 2 db 12 oldalú dobókocka
- 3 db 6 oldalú dobókocka
- Utazózsák
- Szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Mutasd meg, milyen kreatív vagy a fejszámolásban: kombináld úgy a kockával dobott számokat, hogy elérj, vagy minél jobban megközelítsd a mindenkorai célszámot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
 1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
 Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
 Fülladásveszély!
 Származási hely: Kína