

MATEMATYCZNY WYŚCIG

Cztery różne gry matematyczne z wykorzystaniem liczb od 1 do 100, dla 2-5 graczy od 6 roku życia.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustracje: Tobias Dahmen
Czas rozgrywki: ok. 10 minut

Kierowca rajdowy Rick pędzi po torze. CHce wygrać kolejny wyścig. Zanim jednak dotrze do mety będzie musiał wykonać odpowiednie obliczenia, inaczej nie będzie mógł kontynuować jazdy. Kto pomoże Rickowi ukończyć wyścig poprawnie dodając i mnożąc?

Elementy gry pozwalają dzieciom zapoznać się z liczbami od 1 do 100 poprzez wykonywanie różnych zadań. Ponadto dzieci będą miały także okazję do utrwalenia swojej wiedzy dzięki różnym wariantom gry.

ZAWARTOŚĆ

figurka Ricka - kierowcy rajdowego, 24 karty z liczbami, 12 kart toru, 1 kostka (1, 2, 3, 4, 5, symbol Ricka), 1 kostka (1, 3, 5, 7, 9, symbol Ricka), 1 kostka (2, 4, 6, 8, 10, symbol Ricka), instrukcja

Karty toru:



Przód



Tył

Karty z liczbami:



Przód




Tył

GRY Z WYKORZYSTANIEM DODAWANIA - LICZBY OD 1 DO 24

1. WYŚCIG NA DODAWANIE

Dla 2 - 5 graczy

Poziom trudności: 

PRZYGOTOWANIE

Położcie 12 kart toru tak, aby wspólnie tworzyły tor rajdowy (przodem ku górze). Meta powinna znajdować się na końcu trasy. Postawcie Ricka na pierwszej karcie. Zanim zaczniecie grę wspólnie ustalcie, której strony kart liczb użyjecie (liczy czy kreski na tablicy). Położcie 24 karty liczb, wybraną stroną ku górze, na środku stołu. Wszystkie trzy kości powinny znajdować się w zasięgu ręki.

ROZGRYWKA

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio jeździł na rowerze. Rzuca trzema kośćmi, dodaje wylosowane wartości i podaje wynik. Wszyscy razem sprawdzają, czy podana wartość jest prawidłowa.

- **Podałś poprawny wynik?**

Super! ako nagrodę możesz zabrać kartę liczby o tej samej wartości z puli kart liczb i położyć ją przed sobą. W późniejszym etapie gry karty liczb mogą zmieniać właścicieli. Jeśli powinieneś otrzymać kartę, która leży już przed innym graczem, po prostu weź ją od niego i połóż przed sobą.

- **Twoje obliczenia nie są poprawne?**

Szkoda! Niestety nie otrzymujesz nagrody.

Następnie dodajcie wylosowane symbole Ricka i przestawcie jego pionek o odpowiednią liczbę pól na torze w kierunku mety.


UWAGA: Jeśli na kostkach wypadły trzy symbole Ricka, faza zadania nie następuje. Należy przestawić Ricka o trzy pola. Następny gracz rozgrywa swoją turę.

Po przestawieniu Ricka przychodzi kolej na następnego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym Rick przekracza metę. Gracz z największą liczbą kart przed sobą zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy posiada taką samą liczbę kart, wygrywa ten, który w swojej puli ma kartę z najwyższą liczbą.

2. SZYBKI WYŚCIG NA DODAWANIE

Poziom trudności: 

Obowiązują zasady z gry "Wyścig na dodawanie" z następującymi modyfikacjami:

- Wszyscy gracze wykonują obliczenia w tym samym czasie.
- Po rzucie kośćmi wszyscy gracze jak najszybciej starają się zsumować wylosowane wartości, a następnie położyć dłoń na odpowiedniej karcie liczb. Taka karta może znajdować się na środku stołu lub przed innym graczem.
- Gracz, któremu udało się wskazać poprawną kartę kładzie ją odkrytą przed sobą.
- Jeśli któryś z graczy wskaże złą kartę, nie może już uczestniczyć w tej turze. Pozostali gracze kontynuują poszukiwanie odpowiedniej karty.



GRY Z WYKORZYSTANIEM MNOŻENIA - LICZBY OD 1 DO 100

1. PUCHAR TABLICZKI MNOŻENIA

Dla 2 - 5 graczy

Poziom trudności:



PRZYGOTOWANIE

Położcie dwanaście kart toru tak, aby wspólnie tworzyły tor rajdowy (tyłem ku górze). Meta powinna znaleźć się na końcu trasy. Postawcie Ricka na pierwszej karcie. Potasujcie karty liczb i połączcie w stosie obok startu. Przygotujcie kość z liczbami od 1 do 5 i symbolem Ricka. Pozostałe dwie kości nie będą potrzebne i możecie odłożyć je do pudełka.

ROZGRYWKA

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który ostatnio jechał szybkim samochodem rozpoczyna i rzuca kością.

Co wskazuje kość?

- **Symbol kierowcy rajdowego Ricka**

Ale szczęście! Rick daje się kartę liczby. Weź wierzchnią kartę ze stosu i połącz ją przed sobą.

- **Liczba**

Porusz figurkę Ricka odpowiednią liczbę pól na torze w kierunku mety. Kierowca znajduje się teraz na polu z zadaniem matematycznym. Wykonaj działanie i podaj wynik, po czym wspólnie ustalcie, czy odpowiedź jest poprawna (możecie posiłkować się tabliczką mnożenia zawartą w instrukcji).

- **Twoje obliczenia są poprawne?**

Świetnie! Jako nagrodę weź wierzchnią kartę ze stosu i połóż przed sobą.

- **Pomyliłeś się przy obliczeniach?**

Szkoda! Nie otrzymujesz nagrody.


Po wykonaniu działania kolejka przechodzi na następnego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym Rick przekroczy metę lub kiedy wyczerpią się wszystkie karty w puli. Wygrywa osoba, która zebrała najwięcej kart. W przypadku takiej samej ilości kart wygrywa osoba, której karty, po zsumowaniu, przedstawiają wyższą wartość.

2. SPRINT Z TABLICZKĄ MNOŻENIA

Dla 2 - 5 graczy

Poziom trudności: 

Obowiązują zasady z gry "Puchar tabliczki mnożenia" z następującymi modyfikacjami:

- Wszyscy gracze grają w tym samym czasie.
- Rick nie porusza się od razu po rzucie. Gracze najpierw poruszają nim w wyobraźni i starają się wykonać działanie z pola, na którym zatrzymałby się kierowca. Wszyscy starają się podać poprawną odpowiedź jak najszybciej.
- Każdy z graczy może podać tylko jedną odpowiedź na rundę.
- Pierwsza osoba, która poda poprawną odpowiedź otrzymuje kartę. Jeśli dwóch lub więcej graczy poda odpowiedź równocześnie nikt nie otrzymuje karty.
- Jeśli któryś z graczy poda błędną odpowiedź musi oddać najniższą z posiadanych kart. Należy ją odłożyć do pudełka. Jeśli gracz nie posiada żadnych kart przed sobą, naturalnie nie musi nic oddawać. Pozostali gracze mogą dalej rozwiązywać zadanie.
- Do gry możecie użyć również jednej z pozostałych kości!