

MATHS

"Przyjaciele 10"

Ref. 30676



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

Przyjaciele 10

Ref. 30676



ZAWARTOŚĆ:

OPIS KART

- Karty z POTWORAMI: W grze występują w sumie 44 potwory. Każdy potwór ma na sobie dużą liczbę od 0 do 10. Każda liczba powtórzona jest 4 razy. Wszystkie potwory są identyczne z tyłu.
- Karty z GWIAZDAMI: Gra zawiera łącznie 15 kart z gwiazdami. Są one używane jako liczniki, aby poznać liczbę gier wygranych przez każdego gracza.

Elementy gry wykonane są z mocnej, bardzo wytrzymałej i wysokiej jakości grubej tektury. Wykonane z przyjaznego dla środowiska materiału pochodzącego lasów zarządzanych zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju.

ZALECANY WIEK GRACZY:

Od 4 do 8 roku życia.

Gra umożliwia różne metody rozgrywek, które można dostosować do poziomu wiedzy graczy.

CELE EDUKACYJNE:

- Nauczenie się jak rozkładać liczbę 10.
- Poprawienie sprawności myślenia i szybkiego liczenia.
- Rozwijanie uważności i umiejętności obserwacji.
- Pomoc w stworzeniu podstaw do pracy z metodą ABN.



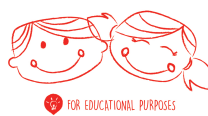
SPOSÓB GRY I AKTYWNOŚCI:

Dodawaj do 10!

Cele: Uzyskanie maksymalnej liczby par, których suma wynosi 10.

Gracze: od 2 do 4 graczy

1. Umieść wszystkie potwory zakryte na kupce.
2. Daj każdemu graczowi 2 karty z potworami i 2 karty z gwiazdami. Jeśli możesz dodać do 10 potworami, zachowujesz parę i bierzesz kolejne 2 karty z potworami z kupki. Zawsze powinieneś mieć dwie karty z potworami do gry.
3. Jeden z graczy musi być liderem gry. Gracze mogą robić to na zmianę. Lider gry będzie odpowiedzialny za przewracanie kart z kupki jedna po drugiej. Odwraca kartę w stronę reszty graczy i zostawia ją odkrytą w nowej kupce.
4. Gracze muszą być szybcy i zbierać potwora **tylko** wtedy, gdy sumuje się do 10 na jednej ze swoich 2 kart.
 - Jeśli w parze jest 10, odłóż ją na bok i weź nową kartę z kupki.
 - Jeśli podniesiesz potwora, który nie sumuje się do 10 z żadną z 2 posiadanych kart, musisz odłożyć go z powrotem na spód kupki. W ramach kary musisz oddać gwiazdkę na środek. Gdy nie masz już gwiazdek, tracisz 2 tury (nie możesz podnieść kolejnych 2 potworów, które zostaną odwrócone).
5. Runda kończy się, gdy w kupce nie ma już kart lub gdy nie można już utworzyć par z kartami ze środka.
6. Gracz z największą liczbą par potworów wygrywa rundę i podnosi gwiazdkę.
7. Rozpoczyna się nowa runda i gramy tak dalej, aż skończą się gwiazdy.
8. Gracz, który zdobył najwięcej gwiazdek, wygrywa.



Gra memory „Równa się”

Cele: Uzyskanie maksymalnej liczby par równych liczb.

Zalecane dla młodszych dzieci. Wystarczy, aby znały liczby od 0 do 10. W tym trybie gry nie ma maksymalnej liczby graczy.

1. Umieść wszystkie elementy obrazkami do dołu.
2. Sięgajcie po karty na przemian odwracając je. Jeśli utworzą parę (te same liczby), pozostaw je odwrócone i kontynuuj odkrywanie następnych dwóch kart, szukając kolejnych par. Jeśli karty nie pasują, odwróć je ponownie obrazkami do dołu, pozostawiając w tym samym miejscu. Następny gracz wykonuje identyczne działania.
3. Gra kończy się, gdy na stole zabraknie już kart. Każdy gracz liczy swoje potwory i wygrywa ten, który ma ich najwięcej.

Gra memory „Dodaj do 10”

Cele: Uzyskanie maksymalnej liczby par liczb, których suma wynosi 10.

W tym trybie gry nie ma maksymalnej liczby graczy.

1. Umieść wszystkie elementy obrazkami do dołu.
2. Sięgajcie po karty na przemian odwracając je. Jeśli dadzą sumę 10, pozostaw je odwrócone i kontynuuj odkrywanie następnych dwóch kart, szukając kolejnych par. Jeśli karty nie pasują, odwróć je ponownie obrazkami do dołu, pozostawiając w tym samym miejscu. Następny gracz wykonuje identyczne działania.
3. Gra kończy się, gdy na stole zabraknie już kart. Każdy gracz liczy swoje potwory i wygrywa ten, który ma ich najwięcej.

