



# ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ

ΛΥΣΕ ΠΡΩΤΟΣ ΠΡΑΞΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ!

Real  
Fun  
Toys



Με αυτό το παιχνίδι μπορείτε να ζήσετε τη συγκίνηση ενός πραγματικού αγώνα δοκιμάζοντας τις δυνάμεις σας σε υπολογισμούς και μαθηματικά κουίζ κάθε είδους. Οι δοκιμασίες που πρέπει να περάσετε είναι διάφορων ειδών, άλλες ευκολότερες, άλλες πιο... πονηρές. Πρέπει να είστε προσεκτικοί, γρήγοροι και λίγο... τυχεροί για να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας και να γίνετε ο πρώτος που θα κόψει το νήμα! Είστε έτοιμοι;



## Στόχοι παιχνιδιού

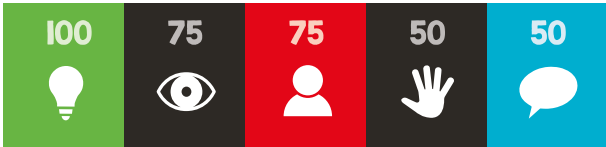
Αυτό το παιχνίδι αποσκοπεί στην ανάπτυξη των παρακάτω στόχων:

- Εκμάθηση της αρίθμησης
- Πραγματοποίηση των πρώτων πράξεων
- Εκτέλεση νοερών υπολογισμών και εκμάθηση της προπαίδειας
- Επίλυση μαθηματικών προβλημάτων
- Σεβασμό στους κανόνες



## Εμπλεκόμενες ευφυΐες

Νοημοσύνη είναι η ικανότητα να προσαρμόζουμε τη σκέψη σε μεταβαλλόμενες συνθήκες ώστε να επιτευχθούν συγκεκριμένοι στόχοι. Αυτό το παιχνίδι προωθεί μια επικρατούσα ευφυΐα που είναι η «λογική-μαθηματική». Ωστόσο είναι προφανές ότι η επίτευξη μιας ικανότητας εμπλέκει και την ενεργοποίηση και των άλλων ευφυΐων.



Λογικομαθηματική  
ευφυΐα

Χωροταξική  
ευφυΐα

Ενδοπροσωπική  
ευφυΐα

Σωματο-  
κιναισθητική  
ευφυΐα

Γλωσσική  
ευφυΐα

## Περιεχόμενα

- Ταμπλό διαδρομής-παζλ
- 4 πιόνια-αυτοκίνητα
- Τροχός
- 120 κάρτες ερωτήσεων
- 12 εφεδρικές ροδές

Ηλικία: 7-12 ετών

Παίζεται με 2 έως 4 παίκτες



## Προετοιμασία

Πριν να αρχίσετε το παιχνίδι, πρέπει να προετοιμαστείτε:

- Κατασκευάστε το ταμπλό διαδρομής- παζλ.
- Τοποθετήστε τον τροχό στην αντίστοιχη θέση του ταμπλό.
- Μοιράστε ίσο αριθμό εφεδρικών ροδών σε κάθε παίκτη.
- Ανακατέψτε τις κάρτες ερωτήσεων: «Κουίζ», «Προβλήματα» και «Πόσα είναι;» και τοποθετήστε τις στις αντίστοιχες θέσεις του ταμπλό. Οι κάρτες «Πόσα είναι;» πρέπει να έχουν την πλευρά με τα αντικείμενα προς τα πάνω.
- Διαλέξτε ένα πιόνι-αυτοκίνητο και τοποθετήστε το στην αφετηρία όπου βρίσκεται το βέλος.



## Εκτέλεση του παιχνιδιού

Ο πιο μικρός παίκτης γυρίζει τον τροχό, ο οποίος θα καθορίσει τον τύπο της ερώτησης που θα πρέπει να απαντηθεί. Εάν η απάντηση είναι σωστή θα προχωρήσει. Οι ερωτήσεις είναι τριών τύπων και αντιστοιχούν σε τρεις τύπους καρτών:

1 Κουίζ

2 Προβλήματα

3 Πόσα είναι;



### 1) Κουίζ

Οι κάρτες «Κουίζ» έχουν δύο ομάδες ερωτήσεων (βασικές και ερωτήσεις-πρόκληση). Ο παίκτης που έχει σειρά τραβάει μια κάρτα κουίζ και τη δίνει στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του. Αυτός διαβάζει, στο πίσω μέρος της κάρτας, την ομάδα ερωτήσεων που αντιστοιχούν στο χρώμα του τετράγνου στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα. Αν ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα βρίσκεται σε ένα πορτοκαλί τετράγωνο πρέπει να απαντήσει στις βασικές ερωτήσεις (τις πιο εύκολες). Αν βρίσκεται σε ένα κόκκινο τετράγωνο, κοντά σε στροφή, πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις-πρόκληση (τις πιο δύσκολες). Στις κάρτες, οι βασικές ερωτήσεις επισημαίνονται με πορτοκαλί χρώμα ενώ οι ερωτήσεις-πρόκληση με κόκκινο. Αν ο παίκτης βρίσκεται στην αφετηρία θα πρέπει να απαντήσει σε βασική ερώτηση.

ΣΥΝΘΕΣΗ
$10 + 3M = 13$
$10 + 9M = 19$
$10 + 8M = 38$
$7E + 2S + 8M = 738$
$1E + 1S + 4M = 134$
$4E + 6S + 5M = 465$

ΣΥΝΘΕΣΗ
$12 - 3 + 11 = 20$
$16 + 6 + 3 = 25$
$47 + 13 - 10 = 50$
$350 - 21 - 1 = 328$
$420 - 15 + 5 = 410$
$234 - 8 + 26 = 252$

ΠΡΟΠΛΑΙΣΙΑ
$1 \times 5 = 5$
$3 \times 1 = 3$
$4 \times 10 = 40$
$7 \times 4 = 28$
$8 \times 4 = 32$
$9 \times 7 = 63$

Οι ερωτήσεις προβλέπουν την επίλυση προβλημάτων νοητικών υπολογισμών διάφορων τύπων.

- ΣΥΝΘΕΣΕΙΣ (συνθέσεις αριθμών)
- ΣΥΝ Ή ΠΛΗΝ (προσθέσεις και αφαιρέσεις με δύο ή περισσότερους αριθμούς)
- ΠΡΟΠΑΙΔΕΙΑ
- ΔΙΠΛΟ Ή ΜΙΣΟ
- ΔΙΑΙΡΕΣΕΙΣ
- ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ
- ΤΙ ΛΕΙΠΕΙ; (ακολουθίες στις οποίες πρέπει να βρεθεί ο αριθμός που λείπει)
- ΔΕΚΑΔΙΚΟΙ (πράξεις με δεκαδικούς αριθμούς)

## 2) Προβλήματα

Σε αυτές τις κάρτες υπάρχουν μικρά κείμενα με προβλήματα που μπορούν να λυθούν με μια από τις τέσσερις πράξεις. Ο παίκτης που έχει σειρά τραβάει αυτόν τον τύπο κάρτας, τη δίνει στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του οποίος του διαβάζει με την σειρά του το πρόβλημα.



## 3) Πόσα είναι;

Αυτές οι κάρτες έχουν δύο ομάδες ερωτήσεων (βασικές και ερωτήσεις-πρόκληση) τις οποίες πρέπει να απαντήσουμε παρατηρώντας «με μια ματιά» τις ποσότητες των αντικειμένων που απεικονίζονται σε κάθε κάρτα. Ο παίκτης που πρέπει να απαντήσει σε αυτού του τύπου τις ερωτήσεις τραβάει μια κάρτα, χωρίς να τη δει, τη δίνει στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του. Αυτός, με τη σειρά του, του διαβάζει τις ερωτήσεις (βασικές ή ερωτήσεις-πρόκληση) που είναι στο πίσω μέρος της κάρτας, δείχνοντάς του συγχρόνως την πλευρά με τα αντικείμενα και λέγοντας: «Πόσα λεωφορεία»;, «Πόσα αεροπλάνα»; κτλ. Και σε αυτή την περίπτωση πρέπει να διαβαστεί η ομάδα ερωτήσεων που αντιστοιχεί στο τετράγωνο που βρίσκεται ο παίκτης που έχει σειρά (πορτοκαλί ή κόκκινη).



## Πορεία στο ταμπλό

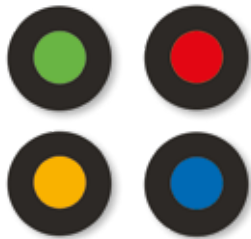
Σε περίπτωση σωστής απάντησης ο παίκτης προχωράει τόσα τετράγωνα όσα δείχνει ο τροχός.



Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης ο παίκτης παραμένει εκτός παιχνιδιού για ένα γύρο και μετακινεί το πόνι του στην άκρη της διαδρομής.

## Εφεδρικές ρόδες

Η αναγκαστική στάση μπορεί να αποφευχθεί χρησιμοποιώντας μια εφεδρική ρόδα, που βγαίνει από το παιχνίδι. Οι εφεδρικές ρόδες που χρησιμοποιήθηκαν, δεν μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν.



## Παραλλαγή για μικρότερα παιδιά

Αν η ηλικία των παικτών είναι μικρότερη από 10 ετών, το παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο εύκολο, βγάζοντας τις κάρτες «Παραστάσεις», «Τι λείπει;» και «Δεκαδικοί».

## Ποιος κερδίζει

Κερδίζει αυτός που θα ολοκληρώσει πρώτος δύο ολοκληρωμένους γύρους.



**Διά βίου παιχνίδι, διά βίου μάθηση!**

EL28061 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy