



MATH DICE[®] Jr.

Stærðfræðispil með hugarreikningi fyrir krakka

Leiðbeiningar



Innihald:

- Einn 12 hliða markteningur
- Þrjú 6 hliða stigateningar
- Tveir 6 hliða teningar með eingöngu 1, 2 eða 3 punktum
- Stigavísir (stutt spil og langt spil)
- 6 spilapeð
- Leiðbeiningar
- Poki til að geyma spilið í

Aldur 6 ára og eldri

Fyrir 2 eða fleiri leikmenn

Góða skemmtum við að bæta stærðfræðigetuna!

MathDice[®]Jr. er einfalt, skemmtileg spil sem hjálpar börnum við að læra stærðfræði meðan þau leika sér.

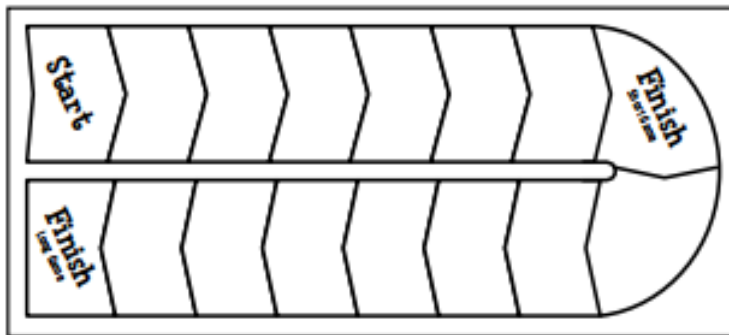
Markmið:

Að verða fyrsti leikmaðurinn til að komast að endamarkinu (Finish) á stigabrautinni! Til að gera það notið þið einfalda samlagningu og/eða frádrátt til að ná marktölunni.

Undirbúningar:

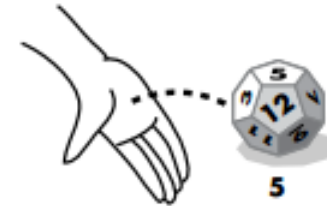
ATHUGIÐ: Í fyrsta sinn sem spilað er þarf að ýta út spilapeðunum sex.

- 1) Leikmenn sitja í hring þannig að allir sjái á teningana þegar þeim er kastað.
- 2) Leggið stigabrautina niður þannig að allir leikmenn nái til hennar.
- 3) Leikmenn velja sér spilapeð
- 4) Setjið spilapeð allra leikmanna á upphafsreitinn (Start) á stigabrautinni – leikmenn sem eru lengra komnir í stærðfræði skulu nota löngu brautina (Long game). Byrjendur nota styttri brautina (Short game).



Að spila:

- 1) Leikmenn skiptast á að kasta marktningnum og stigateningunum. Yngsti leikmaðurinn byrjar.
- 2) Sá kastar fyrst 12 hliða marktningnum. Talan sem kemur upp er marktalan. Í dæminu hér að neðan er marktalan 5.



- 3) Sami leikmaður kastar síðan fimm 6 hliða stigateningunum til að fá stigatölurnar fimm. Í dæminu hér að neðan er stigatölurnar 5, 6, 1, 3 og 2



- 4) Leikmenn setja saman stigatölurnar með samlagningu og/eða frádrætti til að fá nákvæmlega sömu tölu og marktalan. Leikmenn mega nota eins margar eða fáar stigatölur og þeir óska. Það má nota stigatölurnar í hvaða röð sem er en hverja þeirra má eingöngu nota einu sinni. Leikmenn geta einnig notað eina staka stigatölu ef hún er sú sama og marktalan.

5) Þegar leikmaður finnur leið til að ná marktölunni, kallar hann „Math Dice!“ (eða svar). Hann útskýrir hvernig hann notaði tölurnar til að ná marktölunni og tekur teningana sem hann notaði.

6) Spilið heldur áfram og leikmenn skoða afganginn af stiga-teningunum og kalla upp „Math Dice!“ ef þeir finna leið til að búa til marktöluna úr þeim.

Í dæminu okkar geta leikmennirnir þrír kallað eftirfarandi...
(Munið, marktalan er 5 og stigatölurnar er 5, 6, 1, 3 og 2).

Leikmaður 1 kallar „Math Dice! $2 + 3 = 5$ ” og fjarlægir teningana með 2 og 3.



Leikmaður 2 kallar „Math Dice! $6 - 1 = 5$ ” og fjarlægir teningana með 6 og 1.



Leikmaður 3 kallar „Math Dice! 5 ” og fjarlægir síðasta teninginn með 5.

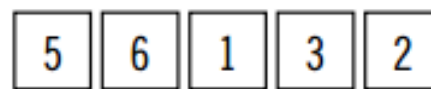


Æfingartölur

Markteningur



Stigateningar



Marktalan: 5 Stigatölur: 5, 6, 1, 3, 2

Samsetningar:

Nota 1 tening: $\boxed{5}$

Nota 2 teninga:

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \quad \text{eða} \quad \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

Nota 3 teninga:

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

Nota 4 teninga:

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

Nota 5 teninga:

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

7) Umferð lýkur þegar búið er að taka alla stigateningana EÐA það eru engar leiðir eftir til að ná marktölunni.

8) Leikmenn fá eitt stig fyrir hvern tening sem þeir söfnuðu og færa síðan spilapeðið sitt áfram um spilabrautinni, einn reit fyrir hvert stig.

9) Leikmaðurinn, til vinstri við þann sem byrjaði, fær að lokum teningana. Næsta umferð byrjar á að teningunum er kastað og spilið heldur áfram frá lið 2.

10) Leikmaðurinn sem kemst fyrstur á endareitinn (finish) VINNUR spilið!
Í stuttu spili er spilað upp í 7 stig en í löngu upp í 15 stig.

Ef þið týnið leikborðinu...

Engar áhyggjur! Mikilvægast er að halda utan um stigin sem leikmenn fá í hverri umferð. Þið getið teiknað ykkar eigið spilaborð eða prentað út nýtt af vefsíðunni okkar:

www.ThinkFun.com/MathDiceJr eða af www.nordicgames.is

Munið:

Skemmtunin og sveigjanleikinn við þetta spil er að setja saman stigatölurnar á sem fjölbreyttasta máta til að ná marktölunni. Því fleiri tölur sem þið notið, því fleiri skref komist þið áfram. Því að nota „5“ þegar hægt er að fá tvöfalt fleiri stig með að sameina 3 og 2?! Hvetjið leikmenn til að víkka hugsunargang sinn og skemmtið ykkur við að sjá tölur í alveg nýju ljósi.

Aðrar spilaaðferðir:

Reglurnar hér að ofan lýsa keppnisútgáfunni af MathDice Jr. Til að spilið verði sem ánægjulegast og árangursríkast hvetjum við ykkur að breyta reglunum þannig að þær henti sem best hverjum hópi/einstaklingi fyrir sig. Hér eru tvær uppástungur, reynið þessar eða búið til ykkar eigin reglur!

Samvinna: Vinnið saman að finna eins margar samsetningar og þið getið. Skemmtið ykkur að kanna tölurnar og mynstur þeirra saman!

Margföldun: Ef leikmenn eru nokkuð færir í margföldun má leyfa þeim að margfalda, til viðbótar við að leggja saman og draga frá, stigatölurnar til að ná marktölunni.

MathDice® Jr. og sveigjanleiki talna:

Tölur eru ótrúlegar! Þegar barnið ykkar eykur stærðfræðifærni sína við að spila MathDice Jr., byrjar hann/hún að uppgötva talnamynstur og samband sem eykur talnaskilning og almenna stærðfræðigetu!

Foreldrar og kennarar

MathDice jr. er frábært kennslutæki í kennslustofum sem og heima við.

Upphafið af öllu

MathDice® var hannað af Sam Ritchie í sjötta bekk, þegar hann fékk það verkefni að hanna stærðfræðispil. Nú í háskóla heldur Ritchie áfram að leita nýstárlegra leiða til að hvetja hugsuði með spilum. Hann notaði forritunarþekkingu sína nýlega til að búa til símasmáforrit fyrir Rush Hour spilið frá ThinkFun.... og bráðlega er von á MathDice appi! Sam vonar að MathDice gera stærðfræði skemmtilegri og aðgengilegri kynslóðum barna sem eru nú í grunn- og framhaldskólum um heim allan!

Ekki gleyma MathDice Sr.

MathDice Jr. er einfölduð útgáfa af vinsæla MathDice spilinu frá ThinkFun. Það spil er hannað til að styrkja getuna í veldisvísunum, deilingu auk samlagningar, frádráttar og margföldunar en MathDice hentar vel nemendum í fimmta bekk og uppúr.

Markmið Thinkfun er að kveikja upp í huga þér!

ThinkFun® er leiðandi í heiminum í framleiðslu ávanabindandi og skemmtilegra leika sem teygja og skerpa á hugum ykkar. Frá því að lýsa upp unga heil, a í að skapa skemmtilega leiki fyrir alla fjölskylduna, láta ThinkFun spil og símaöpp ykkur hugsa samhliða því að láta ykkur brosa.



góða skemmtun