

DD 90542



Numbalee[®]

By Ollie Leck

GRA LOGICZNA

1-4 Graczy

13 GIER
MATEMATYCZNYCH

Graj. Ucz się. Wygrywaj.



WIEK
6+

Rozwijanie umiejętności
matematycznych
podczas zabawy.

Spis treści

Tytuł gry	strona
NUMBALEE Numerowy wyścig! Wybierz znak działania ... Wykonaj obliczenie ... Zbuduj siatkę z liczb! Wygrywa pierwszy gracz, który pozbędzie się WSZYSTKICH swoich płytek. Wspomaga naukę dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia.	4
NUMBALEE - RZUTKI Im więcej rzucasz, tym szybciej jedziesz: odejmuj liczby, aż osiągniesz zero. Uczy dodawania i odejmowania.	7
NUMBALEE – DOPASOWANIE LICZB Pozbądź się płytek i wygraj grę! Dodaj numery płytek, aby pasowały do rzucanych kości. Uczy dodawania.	8
NUMBALEE SOLO Zrób obliczenie, zbuduj siatkę z liczb i pozbądź się jak największej liczby płytek. Pokonaj swój WŁASNY czas lub zorganizuj wyścig! Uczy dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia.	10
NUMBALEE KOLEJNOŚĆ LICZB I DOPASOWANIE KOLORÓW Użyj płytek, aby utworzyć sekwencje liczb oraz kolorów. Wygrywa ten, który pierwszy wykorzysta wszystkie swoje płytki. Uczy mnożenia.	12
NUMBALEE BLOK Obserwuj obliczenia... zbieraj kafelki. Kto zbierze najwięcej, wygrywa... Uczy dodawania, odejmowania, dzielenia, mnożenia.	14
NUMBALEE – WYŚCIG Użyj 12-stronnych kości, aby dodać do liczby docelowej. Uczy dodawania.	16

Tytuł gry	strona
NUMBALEE - PAMIEĆ Sprawdź swoją pamięć, graj na szybkość! Zapamiętaj liczby, aby zdobyć punkty. Trenuje pamięć.	17
NUMBALEE - MINI Kto utworzy najniższą liczbę? Uczy rozpoznawania wzorów.	18
NUMBALEE - MAKSI Wybierz kafelki i użyj ich do zbudowania najwyższej liczby! Uczy rozpoznawania wzorów.	18
NUMBALEE PLUS Na ile sposobów możesz dodać swoje płytki, aby osiągnąć wynik? Gracz z największą liczbą sposobów WYGRYWA! Uczy dodawania. 	19
NUMBALEE MINUS Użyj odejmowania, aby dopasować swoje płytki do wybranej liczby. Wygrywa ten, który znajdzie najwięcej sposobów. Uczy odejmowania. 	20
NUMBALEE – LICZBY PIERWSZE Ile liczb pierwszych można stworzyć z płytek? Uczy rozpoznawania wzorów.	21
WYKAZ LICZB PIERWSZYCH	22
TABLICZKA MNOŻENIA	23

Jeśli chcesz , możesz używać kalkulatora

1 Numbalee dla 2-4 graczy

Zanim przystąpicie do gry zdecydujcie czy korzystacie z żetonów ze znakiem działania (+, -, x, ÷), czy z czerwonej kostki.

Potrzebujesz 18 płytek, wybranych losowo z puli. Pozostaw resztę płytek dla innych graczy.

W tym wariantcie gry możesz używać następujących znaków działania: dodawanie (+), odejmowanie (-), mnożenie (x). Nie możesz samodzielnie używać dzielenia (÷).



Cel

Użyj WSZYSTKICH swoich płytek, aby stworzyć prawdziwe obliczenia!

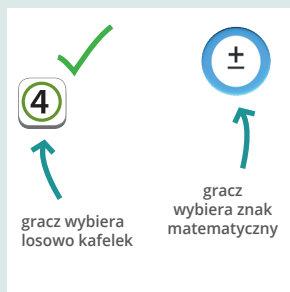
Jak grać?

Skoro to czytasz, możesz być pierwszy! Wybierz okrągły znak matematyczny lub kombinację znaków. Teraz wybierz losowy kafelek z puli. Połóż go tam, gdzie każdy może go dojrzeć ... Ten kafelek rozpoczyna siatkę Numbalee! Wszystkie obliczenia i kafelki muszą się z nim połączyć. Użyj wybranego znaku lub znaków, aby wykonać obliczenia i wyjaśnij każde z nich, układając kafelki.

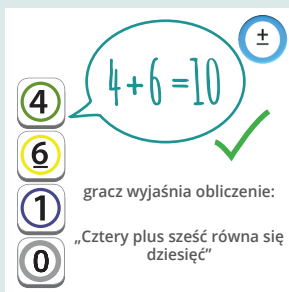
Jeśli Twój kafelek to 4 (Rys. 1), to musisz wykonać obliczenie z wykorzystaniem cyfry 4. Jeśli wybrałeś znak dodawania, możesz dołożyć płytki 6, 1, 0 i wykonać obliczenie: „4 + 6 = 10” (Rys. 2).

Możesz wykonać tylko jedno obliczenie

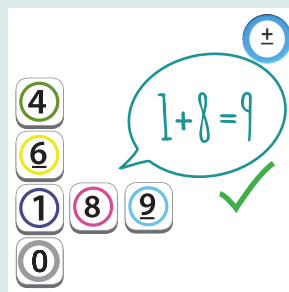
Rys. 1



Rys. 2



Rys. 3



i użyć tylko jednego znaku. Możesz użyć do sześciu kafelków w jednej turze. Po dokonaniu obliczenia przez pierwszego gracza, kolej przechodzi na następnego gracza, gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze mogą użyć dowolnej cyfry w siatce, aby dołączyć swoje obliczenie (Rys. 3,4,5).

Jeśli gracz nie może wykonać obliczenia, musi powiedzieć „Pas!” I wziąć dwa kolejne kafelki z puli.

Jeśli ktoś wykona obliczenie, które wygląda na nieprawidłowe (rys. 6), gracze mogą krzyknąć „Sprawdzam” w dowolnym momencie. Gra zatrzymuje się i wszyscy sprawdzają obliczenia. Jeśli obliczenie jest błędne, osoba, która je wykonała, zabiera swoje kafelki z siatki liczb i dobiera dwa nowe kafelki... A jeśli

obliczenie jest prawidłowe, osoba wykrzykująca „Sprawdzam” dobiera dwa nowe kafelki. Jeśli nie ma już żadnych kafelków, gracz traci swoją kolejkę.

Zwycięstwo

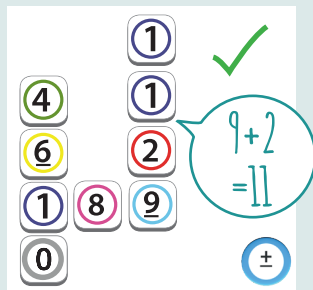
Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kafelków krzyczy: „Numbalee!”

I WYGRYWA! Kiedy w grze bierze udział więcej niż dwóch graczy, możecie albo zatrzymać grę, albo kontynuować grę do czasu, aż pozostanie tylko jedna osoba.

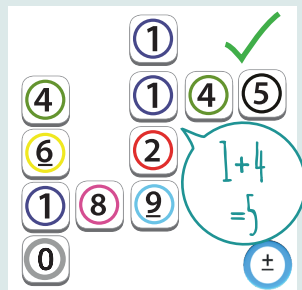
Wzmacnianie umiejętności

• Odejmowanie • Dodawanie • Mnożenie • Dzielenie • Rozpoznawanie wzorów • Praca pod presją czasu

Rys. 4



Rys. 5



Rys. 6



Przykład Numbalee

1 WYBIERZ SYMBOL MATEMATYCZNY

OBLICZENIE MOŻNA WYKONAĆ W KAŻDYM KIERUNKU.

3 OSTATNI KAFELEK WYNIKU STAJE SIĘ POZĄTKIEM NASTĘPNEGO OBLICZENIA

2 OBLICZ WYNIK ZE SWOICH KAFELKÓW

4 UŻYJ WSZYSTKICH SWOICH KAFELKÓW, ABY WYGRAĆ

PIERWSZY KAFELEK

WYBIERZ, OBLICZ, USTAW I WYGRAJ.

2 Numbalee Rzutki

2-4 graczy

Potrzebujesz dwóch dwunastostronnych kości do gry, długopisu i kartki papieru do zapisywania wyników.

Cel

Odejmuj szybko liczby od numeru początkowego, aby zejść do zera!

Jak grać?

Zanim zaczniesz, wybierz dosyć dużą liczbę dla wszystkich do wykorzystania, np. 101. Teraz rzuć dwie kości do gry. Dodaj oczka wyrzucone na kościach. Następnie odejmij tę sumę od liczby wybranej na początku. Zanotuj nową liczbę! Kolejka gry idzie w lewą stronę.

Gra toczy się dalej... Kiedy wynik wyniesie 12 lub mniej, zaczynacie rzucać tylko jedną kością. Kontynuujcie do czasu, aż jeden z graczy osiągnie 0. Jeśli podczas rzutu kością przekroczysz liczbę 0, rzut się nie liczy. Musisz rzucić dokładną liczbę, aby zejść do 0.

Przykład

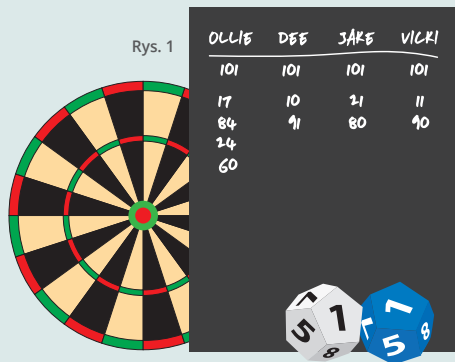
Wybierasz początkową liczbę 101. Na kostkach wyrzucasz 7 i 10 oczek, co daje sumę 17. 101 minus 17 to 84. W następnej turze losujesz 12 i 6, co daje 18... 84 minus 18 to 66.

Zwycięstwo

Wygrywa ten, który zejdzie jako pierwszy do liczby 0.

Wzmacnianie umiejętności

• Odejmowanie • Dodawanie • Praca pod presją czasu



3 Numbalee dopasowanie liczb dla 2-4 graczy

Potrzebujesz 14 kafelków i dwóch dwunastostronnych kości do gry.

Cel

Pozbądź się kafelków, dopasowując je do liczby, którą wyrzucasz na kościach – liczba może odpowiadać tej umieszczonej na pojedynczym kafelku lub stanowić sumę liczb z dwóch kafelków.

Jak grać?

Każdy z graczy rozpoczyna od ustawienia 14 kafelków. Skoro to czytasz, możesz zacząć pierwszy. Rzuć obie kości... Spójrz na swoje kafelki, musisz dopasować je do liczb na kościach do gry. Możesz to zrobić poprzez bezpośrednie dopasowanie lub przez dodanie do siebie dwóch kafelków liczbowych. Możesz tylko raz dopasować płytkę do kości. Gdy dopasujesz kafelki, odkładasz je z powrotem do puli.

Przykład 1

Rzucasz obiema kośćcami. Losujesz 6 i 12 (Rys. 2.) Patrzysz na swoje kafelki, widzisz 6 - bezpośrednie dopasowanie! Pozbywasz się 6. Widzisz 5 i 7, mówisz głośno, „Pięc plus siedem

równa się dwanaście” i oddajesz do puli 5 i 7 (Rys. 3).

Przykład 2

Po skończonej kolejce rzucasz kostką ponownie. Losujesz 7 i 8. Możesz powiedzieć: „Osiem plus zero równa się osiem” i „ Cztery plus trzy równa się siedem”. Następnie wyjmij te kafelki (8,0,4,3,) (Rys. 4).

Zwycięstwo

Gra toczy się do czasu, aż jeden z graczy pozbedzie się wszystkich swoich płytek i krzyknie „**Numbalee!**”. Gra może się wtedy skończyć lub trwać dopóki nie zostanie tylko jeden gracz.

Wzmacnianie umiejętności

- Dodawanie

Przykład Numbalee dopasowanie liczb

GRACZ
POBIERA
Z PULI 14
KAFEL-
KÓW.



Rys. 1

TE KAFELKI
PASUJĄ DO
NUMERÓW
WYLOSOWANYCH
NA
KOŚCIACH,
WIĘC
MOŻNA JE
USUNĄĆ.



Rys. 2



Rys. 3

GRACZ
ZWRÓCIŁ
KAFELKI
DO PULI.



Rys. 4



GRACZ
LOSUJE 7
I 8 I USUWA
PASUJĄCE
KAFELKI.

4 Numbalee Solo dla 1-4 graczy

Zanim przystąpicie do gry zdecydujcie czy korzystacie z żetonów ze znakiem działania (+, -, x, ÷), czy z czerwonej kostki. Każdy gracz potrzebuje 18 kafelków, wybranych losowo z puli.

W tym wariantcie gry możesz używać następujących znaków działania: dodawanie (+), odejmowanie (-), mnożenie (x). Nie możesz samodzielnie używać dzielenia (÷).



Cel

Ścigaj się, aby wykorzystać wszystkie swoje kafelki w swojej własnej siatce liczb. Pamiętaj, gdzie zaczynasz!

Jak grać?

Wybierz znak matematyczny lub kombinację znaków. Znaki, których możesz używać samodzielnie, to: dodawanie (+), odejmowanie (-) i mnożenie (x). Nie możesz samodzielnie używać dzielenia (÷).

Umieść znak tak, aby każdy mógł go zobaczyć. Kiedy powiesz „Start!”, każdy z graczy musi jak najszybciej stworzyć własną siatkę liczb, używając swoich kafelków i układając je w taki sposób, aby tworzyły prawidłowe obliczenia.

Jeśli nie możesz wykonać obliczenia, możesz zmienić układ siatki i podmienić kafelki z puli.

Przykład

Rys. 1 pokazuje początek gry wraz z kafelkami tworzącymi obliczenia w siatce liczb.

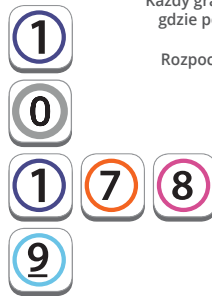
Zwycięstwo

Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kafelków i krzyknie „Numbalee!” – wygrywa, chyba że nie może wytłumaczyć obliczeń wykonanych w obrębie swojej siatki, gdy inni ją sprawdzają. Jeśli w twojej siatce jest błąd, graj dalej z pozostałymi graczami. Jeśli obliczenia w siatce są poprawne, gra kończy się lub trwa do momentu, aż zostanie tylko jeden gracz.

Wzmacnianie umiejętności

- Odejmowanie • Dodawanie • Mnożenie • Dzielenie • Rozpoznawanie wzorów • Praca pod presją czasu

Rys. 1

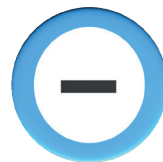


Każdy gracz musi zapamiętać gdzie pozostawił pierwszy kafelek.

Rozpoczynający kafelek

↓
PAMIĘTAJ!

Szczegółowy przykład Numbalee Solo



$10 - 1 = 9$
 $9 - 6 = 3$
 $6 + 9 = 15$

PAMIĘTAJ O OBLICZENIACH, KTÓRE NA KONIEC BĘDZIESZ MUSIAŁ WYJAŚNIĆ SWOIM PRZECIWNIKOM.
 GRACZ WYBIERA DODAWANIE I ODEJMOWANIE JAKO ZASADY GRY.
 ZAPAMIĘTAJ ROZPOCZYNAJĄCY KAFELEK!
 KIEDY WSZYSTKIE KAFELKI ZOSTANĄ UŻYTE KRZYKNIJ „NUMBALEE”, NASTĘPNIE WYJAŚNIJ SIATKĘ LICZB POZOSTAŁYM GRACZOM. ZAPAMIĘTAJ DOBRZE, ABY WYGRAĆ!

The grid consists of the following tiles (from top to bottom, left to right):

- Row 1: 1 (blue), 0 (grey)
- Row 2: 1 (blue), 7 (orange), 8 (pink)
- Row 3: 3 (purple), 6 (yellow), 9 (light blue), 2 (red)
- Row 4: 6 (yellow), 9 (light blue), 1 (grey), 5 (black)
- Row 5: 3 (purple), 8 (pink)
- Row 6: 8 (pink), 4 (green), 1 (grey), 3 (purple)
- Row 7: 1 (grey), 1 (grey)

5 Numbalee kolejność liczb i dopasowanie kolorów dla 2 - 4 graczy

Potrzebujesz 20 kafelków.

Cel

Użyj wszystkich swoich kafelków w kolejności liczb i dopasowaniu kolorów.

Jak grać?

Jak zawsze, ten gracz, który czyta zasady gry, zaczyna jako pierwszy. Będzie on odpowiedzialny za konfigurację! Niech pierwszy gracz podniesie losowy kafelek z puli, odwróci go i położy tak, aby wszyscy mogli go zobaczyć. Pierwszy kafelek rozpoczyna siatkę liczb, do której wszyscy gracze muszą dołączyć swoje kafelki.

Spójrz na poniższy przykład, aby dowiedzieć się jak stworzyć kolejność liczb.

Te rodzaje kolejności są dozwolone z dowolnymi liczbami:

Przykład A – rosnące o jeden: 1, 2, 3, 4, 5, itd.

Przykład B – rosnące o dwa: 1, 3, 5, 7, 9; lub 2, 4, 6, 8, 10, itd.

Przykład C – rosnące o pięć: 5, 10, 15, 20, 25, itd.

W przypadku dopasowania kolorów, możesz korzystać z dowolnych kafelków, które są w tym samym kolorze. Na przykład możesz

stworzyć wiersz składający się z 7-ek lub wiersz składający się z 5-ek (zobacz rysunek). Jeśli nie posiadasz pasującego kafelka, który możesz dołożyć, kolej przechodzi na następnego gracza. Jeśli uważasz, że kolejność lub dopasowanie jest niezgodne, możesz w dowolnym momencie powiedzieć „Sprawdzam!” i spojrzeć na ułożenie kafelków. Jeśli w siatce jest błąd, osoba wykonująca błędny ruch traci kolej. W przypadku gdy nie ma pomyłki, gracz, który powiedział: „Sprawdzam” traci swoją kolejkę.

Zwycięstwo

Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kafelków i zawoła: „**Numbalee!**”. Ostatni ruch należy sprawdzić i jeśli jest on prawidłowy - gracz wygrywa. Następnie gra kończy się lub trwa, do momentu, aż zostanie w niej tylko jeden gracz.

Jeśli żaden z graczy nie może dodać kafelków do siatki, zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą ilością kafelków. Taka sama liczba kafelków u dwóch graczy oznacza remis!

Wzmacnianie umiejętności

• Rozpoznawanie wzorów • Praca pod presją czasu • Nauka układania w kolejności • Nauka tabliczki mnożenia

6 Numbalee Blok dla 2 - 4 graczy

Zanim przystąpicie do gry zdecydуйте czy korzystacie z żetonów ze znakiem działania (+, -, x, ÷), czy z czerwonej kostki.

Potrzebujesz 80 płytek. Rozłóż je losowo w bloku (Rys. 1.). Potrzebne będą znaki matematyczne.

Cel

Zbierz tyle kafelków, ile tylko możesz.

Jak grać?

Ponownie, gracz, który czyta reguły gry zaczyna grę.

Poszukaj obliczeń ukrytych w bloku i wyjaśnij je innym graczom (Rys. 1.). Po pokazaniu obliczenia, weź kafelki z bloku i ułóż je w stosie przed sobą. Następnie przesuń kafelki, aby usunąć wszystkie luki.

Możesz wykonać tylko jedno obliczenie i użyć tylko jednego znaku matematycznego podczas swojej kolejki. Podczas obliczenia nie możesz użyć więcej niż siedmiu kafelków, przykład $12 \times 12 = 144$.

Przykład

Rys. 1. – przykład w kolorze pomarańczowym
- Widzisz obliczenie, mówisz „ $4 + 4 = 8$ ”
i zabierasz kafelki.

Rys. 1. – przykład w kolorze niebieskim
- Widzisz obliczenie, mówisz „ $9 \times 9 = 81$ ”
i zabierasz kafelki.

Rys. 1. – przykład w kolorze zielonym – Widzisz obliczenie, mówisz „ $10 - 7 = 2$ ”, jeden z graczy powinien zawołać „Sprawdzam”, ponieważ obliczenie jest nieprawidłowe. Gracz, który wykonał obliczenie nie może wyjąć kafelków lub jeśli to robi, powinien odłożyć je z powrotem do bloku i dodatkowo umieścić cztery (4) własne kafelki w bloku. Jeśli nie ma kafelków, traci kolejkę.

Zwycięstwo

Gra trwa do momentu aż gracze zbiorą wszystkie kafelki lub gdy z kafelków nie można wykonać już żadnego obliczenia. Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą płytek.

Wzmacnianie umiejętności

• Odejmowanie • Dodawanie • Mnożenie •
Dzielenie • Rozpoznawanie wzorów • Praca pod presją czasu

Przykład Numbalee blok

Rys. 1



GRACZ WIDZI OBLICZENIE:
 $4 + 4 = 8$ (W KOLORZE
POMARAŃCZOWYM), WYJAŚNIA
JE POZOSTAŁYM GRACZOM
I ZABIERA KAFELKI.

GRACZ WIDZI OBLICZENIE: 9×9
 $= 81$ (W KOLORZE NIEBIESKIM),
WYJAŚNIA JE POZOSTAŁYM
GRACZOM I ZABIERA KAFELKI.

GRACZ WIDZI OBLICZENIE: $10 -$
 $7 = 2$ (W KOLORZE ZIELONYM),
WYNIK JEST NIEPRAWIDŁOWY.

PRZESUŃ KAFELKI, ABY USUNĄĆ
WSZYSTKIE ŁUKI.

7 Numbalee wyścig dla 2 – 4 graczy

Potrzebujesz dwóch dwunastostronnych kości do gry, długopisu i kartki papieru.

Cel

Dotrzyj do wybranej liczby tak szybko, jak to możliwe.

Jak grać?

Zacznij od wybrania dowolnej liczby z przedziału 100-500. Następnie gracze po kolei rzucają kostką. Zapisuj sumę wyrzuconych oczek i dodawaj do siebie wszystkie wylosowane przez siebie liczby.

Zwycięstwo

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do liczby wybranej na początku gry.

Wzmacnianie umiejętności

Dodawanie • Praca pod presją czasu

500	500	500	500
4 50	10 61	24 62	20 68
6 26	17 51	18 38	24 48
20	24	20	24
OLLIE	VICKI	JADE	ANDY

8 Numbalee Pamięć dla 2 - 4 graczy

Potrzebujesz kafelków, długopisu i kartki papieru.

Cel

Zapamiętaj kolejność cyfr, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Jak grać?

Każdy gracz zaczyna od wylosowania z puli trzech kafelków, nie pozwalając nikomu zobaczyć jakie cyfry się na nich znajdują. Następnie wszyscy układają swoje kafelki w losowej kolejności i przykrywają je dłonią. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, każdy z nich spogląda przez trzy sekundy (!) na kafelki należące do gracza po jego prawej stronie. Należy zapamiętać kolejność cyfr.

Po trzech sekundach gracze ponownie zakrywają kafelki. Zapisz kolejność, którą widziałeś! Porównaj zapisane wyniki. Jeśli dobrze zapamiętałeś, zdobędziesz punkt. Gracze, którzy prawidłowo zapamiętali kolejność kafelków, pozostają w grze. Gra trwa dalej, kontynuowana jest poprzez zapamiętywanie kolejności czterech kafelków, następnie pięciu itd.

Zwycięstwo

Wygrywa gracz, który zapamięta najdłuższą sekwencję cyfr.

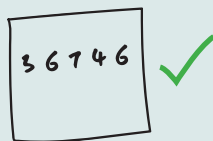
Wzmacnianie umiejętności

• Trening pamięci • Praca pod presją czasu

Wybierz 5 kafelków, ułóż je w dowolnej kolejności i przykryj je dłonią. Kiedy będziesz gotowy, pokażesz swoje kafelki graczowi po twojej prawej stronie. Na pokazanie kafelków masz 3 sekundy! (Rys.1)



Gracz musi zapisać w pamięci cyfry we właściwej kolejności. (Rys.2)



9 Numbalee Mini dla 2 - 4 graczy

Potrzebujesz kafelków!

Cel

Stwórz najmniejszą liczbę.

Jak grać?

Każdy gracz musi wyjąć z puli cztery kafelki w taki sposób, aby nie pokazać innym graczom swoich cyfr. Ułóż kafelki w takiej kolejności, aby otrzymać z nich najmniejszą czterocyfrową liczbę. Każdy gracz może pozostać przy tej liczbie lub zamienić maksymalnie dwa kafelki na nowe. Można to zrobić tylko raz w każdej rundzie. Kiedy wszyscy ułożą swój własny „najmniejszy” numer, pokazujecie je sobie nawzajem.

Przykład

Jeśli posiadasz kafelki 6, 4, 7 i 3, to najmniejsza liczba czterocyfrowa, jaką możesz z nich stworzyć to 3467. Możesz spróbować stworzyć mniejszą liczbę, zamieniając 6 i 7. Jeśli dwa nowe kafelki to 9 i 1, twoja nowa najniższa liczba to 1349.

Zwycięstwo

Gracz z najmniejszą liczbą wygrywa.

Wzmocnianie umiejętności

- Rozpoznawanie wzorów • Nauka liczb

Wyjmij 4 kafelki z puli.



Ułóż kafelki tak, aby utworzyć najmniejszą możliwą liczbę.



Zwróć kafelki 6 i 7 z powrotem do puli.

Wyjmij dwa nowe kafelki z puli.



...Utwórz nową najniższą możliwą liczbę.



10 Numbalee Maksi dla 2 - 4 graczy

Potrzebujesz kafelków!

Cel

Stwórz najwyższą liczbę.

Jak grać?

Zasady dla Numbalee maksi są dokładnie takie same jak dla Numbalee mini, z wyjątkiem tego, że tworzysz możliwie jak największą liczbę!

11 Numbalee Plus dla 2 – 4 graczy



Potrzebujesz 20 kafelków.

Cel

Dopasuj wybrany numer tyle razy, ile możesz.

Jak grać?

Wybierz liczbę od pięciu do dziesięciu. Użyj swoich kafelków, aby dopasować je do liczby wybranej na początku. Użyj ich na wiele sposobów. Możesz użyć pojedynczego kafelka - który pasuje bezpośrednio - lub dopasować go, dodając dwa lub więcej kafelków.

Przykład

Założmy, że wybrałeś 8.
W swoim stosie masz kafelek z numerem 8.
Mamy jedno dopasowanie! W stosie masz również kafelki z numerami 3, 5, 4 i 4. Możesz z nich stworzyć dwa dopasowania, pierwsze to 3 i 5, które dają 8, a drugie dopasowanie to 4 i 4, które również dają 8.

Zwycięstwo

Wygrywa gracz, który dopasował największą ilość kafelków.

Wzmacnianie umiejętności

• Dodawanie • Praca pod presją czasu



Rys. 1



12 Numbalee Minus dla 2 – 4 graczy



Potrzebujesz 20 kafelków.

Cel

Dopasuj wybrany numer tyle razy, ile możesz.

Jak grać?

Zasady gry **Numbalee minus** są bardzo podobne do Numbalee Plus. W grze Numbalee Minus wybierz numer od jeden do pięć i pamiętaj, aby odejmować liczby, a nie dodawać, jak to robiłeś w grze poprzedniej.

Przykład

Powiedzmy, że wybrałeś 3.

W swoim stosie masz kafelek z tym numerem.

Mamy jedno dopasowanie! W stosie masz również kafelki z numerami 4, 6, 1, 5, 8

i jeszcze jeden kafelek z numerem 3. Możesz z nich ułożyć trzy dopasowania:

pierwsze dopasowanie $4 - 1 = 3$,

drugie dopasowanie $6 - 3 = 3$

trzecie dopasowanie $8 - 5 = 3$.

Zwycięstwo

Wygrywa gracz, który dopasował największą ilość kafelków.

Wzmacnianie umiejętności

• Odejmowanie • Praca pod presją czasu



Rys. 1



13 Numbalee Liczby pierwsze dla 1 – 4 graczy

Potrzebujesz 20 kafelków. Musisz wiedzieć, że liczba pierwsza to taka, która może być podzielona tylko przez siebie i przez liczbę 1. Na stronie 22 znajduje się lista 168 liczb pierwszych.

Cel

Użyj swoich kafelków, aby stworzyć jak najwięcej liczb pierwszych.

Jak grać?

Zacznij od użycia kafelków, tak aby uzyskać jak najmniejszą liczbę pierwszą, następnie twórz coraz większe liczby pierwsze. Istnieją dwa sposoby pokazania liczby pierwszej:

A. Połóż kafelki obok siebie. Jeśli kafelek z cyfrą 1 położysz obok kafelka z cyfrą 7, utworzysz liczbę 17.

B. Możesz dodać kafelki, aby utworzyć liczbę pierwszą. Na przykład: $4 + 3 = 7$ (7 jest liczbą pierwszą). Użyj jednego, dwóch lub trzech kafelków, aby pokazać liczby pierwsze do maksymalnie 997. Graj na trzy sposoby: w pojedynczą rundę, najlepszy z pięciu lub w konkurencję eliminacyjną. Wraz ze wzrostem umiejętności możesz zacząć używać czterech kafelków, aby uzyskać liczby większe niż 997.

Zwycięstwo

Wygrywa gracz, który utworzy najwięcej poprawnych liczb pierwszych.

Wzmacnianie umiejętności

- Nauka układania w kolejności
- Rozpoznawanie wzorów
- Praca pod presją czasu

Tabela Liczb Pierwszych

sprawdź i naucz się

	2	3	5	7	11	13	17	19	23
29	31	37	41	43	47	53	59	61	67
71	73	79	83	89	97	101	103	107	109
113	127	131	137	139	149	151	157	163	167
173	179	181	191	193	197	199	211	223	227
229	233	239	241	251	257	263	269	271	277
281	283	293	307	311	313	317	331	337	347
349	353	359	367	373	379	383	389	397	401
409	419	421	431	433	439	443	449	457	461
463	467	479	487	491	499	503	509	521	523
541	547	557	563	569	571	577	587	593	599
601	607	613	617	619	631	641	643	647	653
659	661	673	677	683	691	701	709	719	727
733	739	743	751	757	761	769	773	787	797
809	811	821	823	827	829	839	853	857	859
863	877	881	883	887	907	911	919	929	937
941	947	953	967	971	977	983	991	997	

Tabliczka Mnożenia

sprawdź i naucz się

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144



Zachowaj instrukcję na przyszłość,
ponieważ zawiera ona ważne
informacje.



Ostrzeżenie: Nieodpowiednie dla
dzieci poniżej 36 miesiąca życia.
W zestawie znajdują się małe części,
istnieje ryzyko zadławienia.

dumel
edukacja inspiracja

Łączy nas zabawa



Importer:
Dumel Sp. z o. o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 428 21 90
22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl