

Matematik Zarları, 6-8 Yaş (Math Dice Jr)

İlk matematik becerilerini oluştururken aynı zamanda eğlenin!

Oynarken çocuklara ilk matematik becerilerini öğrenmelerine yardımcı olan basit ve eğlenceli bir oyun.

Yaş: 6+ **Oyuncu:** 1 den çok

İçindekiler: 1 adet 12 yüzeyle Hedef zarı, 3 adet 6 yüzeyle Sayı zarı, 2 adet 6 yüzeyle yalnızca 1, 2 ve 3 işaretlerinin bulunduğu Sayı zarları, Puanlama Pisti (uzun ve kısa oyun için), kullanım klavuzu, 1 adet taşıma torbası

Amaç: Puanlama pistindeki bitiş çizgisine ulaşan ilk oyuncu olmak! Bunu başarmak yani Hedef Sayıya ulaşmak için toplama ve/veya çıkarma işlemlerini kullan.

Hazırlık: Atılan zarları görebilmeleri için tüm oyuncular çember oluşturacak şekilde oturur. Puanlama pisti tüm oyuncuların ulaşabileceği şekilde oyun alanına konulur. Oyuncular birbirinden farklı birşeyi piyon olarak seçer (bozuk para, şeker gibi minik objeler). Her bir oyuncu piyonunu puanlama pistindeki başlangıç çizgisine yerleştirir. İleri seviyede olanlar için uzun pist, yeni başlayanlar için daha kısa olanı kullanılır.

Oyun:

1. Oyuncular Hedef Zarı ve Sayı Zarlarını sırayla atarlar. Başlamak için tüm zarları en küçük oyuncuya verir.
2. Bu oyuncu önce 12 yüzeyle Hedef Zarı atar. Gelen sayı Hedef Sayı olur. Kitapçığındaki örnekte Hedef Sayı 5 tir.
3. Aynı oyuncu daha sonra 5 adet 6 yüzeyle Sayı zarlarını aynı anda atar. Örnekte Gelen sayılar 5, 6, 1, 3 ve 2 dir.
4. Oyuncular Gelen sayıları toplama ve/veya çıkarma işlemi yaparak Hedef Sayıya ulaşmaya çalışırlar. Oyuncular istedikleri adette sayı kullanarak sonuca ulaşabilirler. Gelen sayılar istenilen sırada ancak yalnızca birer kez kullanılabilir. Eğer Gelen tek bir sayı Hedef Sayıyla eşleşiyorsa oyuncular yalnızca bu sayıyı da kullanabilir.
5. Bir oyuncu Hedef Sayıyı bulduğunda 'Matematik Zarları' diye bağırır. Bu oyuncu Hedefe ulaşmak için hangi sayıları kullandığını açıklar ve turun sonuna kadar kullandığı zarları kendinde tutar.
6. Oyun diğer oyuncuların Hedef Sayıya ulaşmak için ortada kalan Sayı zarlarını incelemeleri ve ulaştıklarında 'Matematik Zarları' diye bağırma ile devam eder.
7. Tüm Gelen sayılar kullanıldığında veya Hedef Sayıya ulaşmanın başka bir yolu yoksa tur sona erer.
8. Oyuncular tur sırasında kullandıkları her zar için bir puan alırlar. Oyuncular aldıkları her puan için puan pistinde bir kare ilerlerler.
9. Zarları atan ilk oyuncu tüm zarları solundaki oyuncuya geçirir. Bir sonraki tur zarların yeniden atılmasıyla başlar ve 2. basamaktan itibaren herşey aynı şekilde devam eder.
10. Puan pistinde bitiş çizgisine ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır! Kısa oyun 7 puana, uzun oyun 15 puana kadar oynanır.

Dikkat: Bu oyunun eğlenceli ve esnek yanı Hedef Sayıya ulaşmak için Gelen sayıları en yaratıcı şekilde birleştirmektir. Ne kadar çok sayı kullanırsa o kadar çok kare ilerlediğine göre 5 e ulaşmak için yalnızca 5 i kullanmaktansa neden size iki puan kazandıracak olan 3 ve 2 kullanmayasınız ki? Oyuncuların düşüncelerini genişletmelerini cesaretlendirin ve sayıları yeni bir şekilde görmelerini sağlayın.

Oyunun Daha Kolay Versiyonları:

Bu oyunu oyuncuların seviyesine ve ihtiyaçlarına göre değiştirebilir ve kuralları adapte edebilirsiniz.

Aşağıda iki önerimiz var, bunları deneyebilirsiniz ve kuralları kendiniz oluşturabilirsiniz!

İşbirliği içinde oynayın: Mümkün olduğu kadar çok sayıda kombinasyon bulmak için birlikte çalışın.

Çarpma: Çarpma ile ilgili sorunu olmayan oyuncular için Hedef Sayıya ulaşmak için Gelen Sayıları toplayıp çıkardığınız gibi çarpabilirsiniz de.



ThinkFun® akıl oyunları tasarlayan lider bir markadır. 1985 den beri birçok ödül kazanmış oyunlar tasarlamıştır.

Çocuklar ve yetişkinler, eğlenceli meydan okumalarla dolu saatler geçiren, uygulamalı, düşünmeyi kışkırtan oyunların tasarlanmasında ThinkFun'a güvenirlere.

ThinkFun yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

Diğer eğitici ve eğlenceli ThinkFun oyunları ve bilgi için lütfen sitelerimizi ziyaret ediniz:

www.ThinkFun.com

www.anne.com.tr (ThinkFun® Türkiye dağıtıcısı)