

Warianty gry

Ekspres (2 do 4 graczy)

Gra się kończy, gdy wyczerpie się **stos liczb**. Podliczcie punkty. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

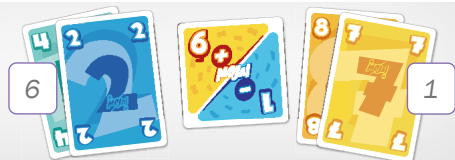
Impreza (2 do 6 graczy)

Gra się kończy, gdy wyczerpie się **stos działań**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku gdy skończy się stos liczb, potasujcie odrzucone karty i ułóżcie ponownie zakryty stos.

Kanada 47 (2 do 6 graczy)

Gdy gracz ułoży działanie, zapiszcie jego wynik na kartce. Nieważne, czy jest to wynik dodawania, czy odejmowania.



Gdy gracz ułoży działanie, którego suma wynosi 6, zdobywa 6 punktów.
Gdy ułoży odejmowanie, którego wynikiem jest 1, zdobywa 1 punkt.

Pierwszy gracz, który zdobędzie 47 punktów, wygrywa grę.

W przypadku gdy wyczerpie się stos liczb, a nikt nie zdobył wymaganej liczby punktów, przetasujcie stos kart odrzuconych i grajcie dalej.

5x5 (wariant solo)

Z obu stosów wybierz wszystkie karty specjalne i odłóż je do pudełka.

Wytłusuj 25 kart działań (bez kart $\times 2$ i $\times 3$).

Ułóż z kart kwadrat 5×5 kart (mogą być obrócone w dowolnym kierunku).

Weź 5 losowych kart liczb na rękę, a z pozostałych utwórz stos.

Postępując zgodnie z podstawowymi zasadami, użyj 2 kart z ręki, aby ułożyć działanie z połówki karty, której przynajmniej jedna z krawędzi nie styka się z bokiem innej karty.

Następnie odrzuć kartę z ułożonym działaniem oraz 2 użyte karty liczb. Dobierz 2 nowe karty liczb ze stosu.

Układaj działania tak długo, aż nie będzie kart działań na stole.

Pamiętaj, że możesz układać tylko zewnętrzne działania. Nigdy takie, których obie krawędzie przylegają do innych kart.

Wszystkie karty działań muszą przylegać do siebie przynajmniej jedną krawędzią. Nie mogą stykać się wyłącznie narożnikami.

Młodsze dzieci mogą ułożyć z kart kwadrat 4×4 lub 3×3 .



⊗ Nie można rozwiązać



⊗ Nie można rozwiązać

Opinia psychologa

Gra *Moja!* to propozycja aktywności przeznaczona dla starszych dzieci. Rozgrywka aranżuje sytuację zabawową, w której niezbędne jest wykorzystywanie umiejętności matematycznych. Zadaniem osób uczestniczących w grze jest wybranie jednego z dwóch działań zaprezentowanych na karcie akcji, tak by za pomocą kart trzymany na ręku uzyskać prawidłowe działanie. Osoba, która najszybciej zaprezentuje prawidłowy układ, zdobywa punkt.

W zależności od wieku uczestników warto wprowadzać różne modyfikacje, by rozgrywka oprócz dawki emocji wynikającej ze wspólnej zabawy i szybkości działań była także okazją do treningu kompetencji matematycznych. Jeśli w zabawie uczestniczą dzieci będące na pierwszym etapie edukacyjnym, warto do gry wprowadzić jakieś przedmioty (np. patyczki, kuleczki, kasztany), by umożliwić im operowanie na konkretnym materiale. Po opanowaniu tej umiejętności będą mogły przejść do wykonywania działań na innych zbiorach zastępczych, np. na palcach, a dopiero ostatnim etapem będzie liczenie w pamięci.

Podczas zabawy należy pamiętać o tym, że nabywanie kompetencji matematycznych jest złożonym i długotrwałym procesem, a dzieci nawet w tym samym wieku mają prawo różnie sobie z tym radzić. Aby stymulować rozwój w tym obszarze, kluczowy jest czas, możliwość popełniania błędów oraz dostosowanie formy zabawy do aktualnych umiejętności dziecka.

Aleksandra Magda, psycholożka, specjalistka z zakresu psychologii klinicznej dziecka

Autor: Jesús Álvarez · Projekt graficzny i skład: Wah! Studio · Kierownik projektu: Paulina Ohar-Zima
Tłumaczenie: Sławomir Czuba · Redakcja i korekta: Ewa Popielarz

© 2020 Fabryka Kart Trefli-Kraków © Tranjris Games, 2020. Wszystkie prawa zastrzeżone

PRODUCENT: Wydawnictwo Muduko · Podłęża 650, 32-003 Podłęża, · Wydawca serii ZuBerry jest Muduko – marka należąca do Fabryki Kart Trefli-Kraków sp. z o.o. · muduko.com · zuberry.pl

Moja!

Sumujesz czy odejmujesz?

Instrukcja



Moja! to zwiariowana gra, dzięki której sprawdzisz się w dodawaniu i odejmowaniu liczb! Na czas!

Zdobądź punkty, układając działania szybciej niż inni. Kto na koniec gry będzie miał najwięcej punktów, wygrywa!

Zawartość

55 kart
działań



69 kart
liczb

Przygotowanie

Potasuj karty liczb i rozdaj po 5 kart każdemu z graczy. Pozostałe karty ułóż w zakryty stos liczb (awersem do dołu).

Potasuj karty działań i ułóż z nich zakryty stos działań (obok stosu liczb).

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najstarszy gracz.

Gracz rozpoczynający szybko odwraca kartę z wierzchu stosu działań i kładzie ją odkrytą na stole (w zasięgu wzroku wszystkich graczy).

Wszyscy gracze (łącznie z tym, który odkrył kartę) patrzą na swoje karty i starają się ułożyć działanie.

Możecie użyć tylko **2 kart liczb** z ręki. Dodajcie je do siebie lub odejmijcie jedną od drugiej, aby ułożyć jedno z dwóch wskazanych na karcie działań.



Uzyskaj wynik 5 przez dodanie dwóch swoich kart lub wynik 4, odejmując jedną od drugiej.

Gdy uznasz, że udało Ci się ułożyć jedno z dwóch działań, rzuć szybko 2 swoje karty liczb na kartę działań, krzycząc: „Moja!”.

Następnie wyjaśnij, jak wygląda Twoje działanie, a pozostali gracze sprawdzą, czy nie ma pomyłki.

- **Jeśli jest prawidłowe:** zabierz tę kartę działań i połóż ją przed sobą. Użyte karty liczb odrzuć na stos kart odrzuconych (obok stosu liczb). Następnie dobierz 2 nowe karty ze stosu liczb.
- **Jeśli nie jest prawidłowe:** pozostali gracze mogą natychmiast spróbować ponownie ułożyć działanie. Pierwszy gracz, który to uczyni prawidłowo, zdobywa kartę działań.

Gracz, który się pomylił, odkłada 2 użyte karty liczb na bok. Nie może użyć ich w następnej rundzie i ma wtedy do dyspozycji tylko 3 karty na ręce. Po zakończeniu następnej rundy karty wracają na rękę gracza.

Gracz, który ułoży prawidłowe działanie, odkrywa następną kartę działań. Jeśli nikomu się nie udało, karta działań pozostaje na stole, a nową kartę odkrywa ten sam gracz, co poprzednio. Pierwszy gracz, który ułoży nowe działanie, zdobywa wszystkie karty działań odkryte na środku stołu.

Punktacja

Każda zdobyta karta jest warta 1 punkt. Karty oznaczone x2 i x3 są warte kolejno 2 i 3 punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów na zakończenie gry.



Karty są warte: 1 punkt, 2 punkty albo 3 punkty.

Karty specjalne



Dodatkowy czas

Ktokolwiek zagra tę kartę, otrzyma dodatkowe 5 sekund na ułożenie działania. W tym czasie nikt inny nie może zagrywać kart. Pozostali gracze liczą głośno do 5. Gdy czas się skończy, każdy może ułożyć działanie.

Joker

Zastępuje każdą liczbę od 1 do 9. Od Ciebie zależy, co wybierzesz. Pamiętaj, aby zawołać „Moja!” przed ułożeniem działania.

Recykling

Po odkryciu tej karty ze stosu działań każdy gracz zabiera 2 losowe karty liczb od przeciwnika po swojej prawej stronie. Następnie należy odrzucić tę kartę działań i odwrócić kolejną.

Tornado

Wszyscy gracze przekazują wszystkie swoje karty z ręki (również karty specjalne) przeciwnikowi po swojej prawej stronie. Następnie należy odrzucić tę kartę działań i odwrócić kolejną.

Lustro +/-

Karta zamienia działania na następnej karcie działań.

Odwróć nową kartę i ułóż działanie z zamienionymi symbolami: „+” zajmuje miejsce „-” a „-” będzie teraz „+”.



Gracze muszą uzyskać 4 poprzez odejmowanie albo 3 poprzez dodawanie. Po ułożeniu działania kartę należy odrzucić.