

LICZBOWI PIRACI

Pięć różnych gier matematycznych operujących na liczbach od 1 do 10 dla dwóch graczy od 5 lat.

Autorzy: Imke Storch, Markus Nikisch
Ilustracje: Tobias Dahmen
Czas gry: każda z gier ok. 10 minut

Piratka Zoraja żegluje ze swoją załogą po siedmiu morzach w poszukiwaniu drogocennego skarbu numerów. Jednak tylko kiedy Zoraja zdoła uszeregować wszystkie liczby w poprawnej kolejności i rozwiązać różnorakie zadania dowiedzie, że jest godna by przejąć stery statku. Któż zna się już nieco na liczbach i będzie mógł pomóc Zoroii w jej poszukiwaniach? Na podstawie materiałów zawartych w grze dzieci poznają liczby od 1 do 10 poprzez porządkowanie ich w kolejności i rozwiązywanie prostych zadań. Dodatkowo mają możliwość utrwalenia zdobytej wiedzy dzięki korzystaniu z niej w kilku różnych wariantach gry.

ZAWARTOŚĆ

Figurka piratki Zoroii, Kostka, 20 kart liczb, 10 kart zadań, 5 pustych kart, Karta plus-minus, Tor liczbowy (złożony z trzech części)Instrukcja



Karty liczb

karty zadań

LICZBOWY POJEDYNEK

Dla 2 graczy

Poziom trudności:

Kto wyłoży wyższą kartę liczby i przejmie kartę przeciwnika?

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje zestaw kart liczb (od 1 do 10) w jednym kolorze. Obydwaj gracze tasują swoje karty i tworzą z nich zakrytą pulę, którą kładą przed sobą. Tor liczbowy należy rozłożyć na środku stołu na potrzeby porównywania liczb. Kostka, piratka Zoraja i karty zadań nie będą potrzebne w tej wersji i należy odłożyć je do pudełka.

ROZGRYWKA

Gracze w tym samym czasie odkrywają wierzchnie karty ze swoich puli. Gracz z wyższą liczbą wygrywa i otrzymuje odkrytą kartę przeciwnika. Zarówno jego karta, jak i zdobyta karta przeciwnika trafiają na stos punktów. Gra kontynuowana jest w ten sam sposób.

Uwaga: Jeśli obaj gracze odsłonią kartę z tą samą liczbą, żaden z nich nie otrzymuje kart. Obydwie należy odłożyć do pudełka.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym skończą się karty w pulach graczy. Wygrywa gracz, któremu udało się zebrać więcej kart. Zależy policzyć karty odłożone na stos punktów. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem. Starsze dzieci mogą, w przypadku remisu, zsumować wartości zdobytych kart. Zwycięzcą będzie wtedy gracz z wyższą sumą.

RZUCAJ KOSTKĄ I LICZ

Dla 2 graczy

Poziom trudności:



Komu, jako pierwszemu, uda się uzyskać podczas rzutów wszystkie liczby i zakryć swoje karty liczb?

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje zestaw kart (od 1 do 10) w jednym kolorze. Następnie każdy rozkłada karty przed sobą w kolejności rosnącej. Tor liczbowy należy rozłożyć na środku stołu, a dzielną piratkę należy postawić obok niego. Przygotujcie kostkę. Karty zadań nie będą potrzebne w tej wersji i możecie odłożyć je do pudełka.

ROZGRYWKA

Gracz, który jako ostatni widział kobietę-piratkę zaczyna rzucając kostką. Liczba na kostce wskazuje, która karta może zostać zakryta.

WAŻNE: w celu zakrycia kart od 7 do 10, będziecie musieli rzucić kostką kilka razy pod rząd. Na potrzeby sumowania wyników postawcie piratkę Zoraję na polu z wyrzuconą wartością. Następnie należy wykonać kolejny rzut. Wynik drugiego rzutu należy dodać do poprzedniego i przestawić Zoraję na odpowiednie pole. Gracz sam decyduje, czy chce przerwać rzucanie i zakryć kartę z aktualną sumą, czy kontynuuje rzuty, co, być może, pozwoli mu na zarycie wyższej karty. Jeśli jednak suma przekroczy 10, żadna karta nie może zostać zakryta, a swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

***Przykład:** Na kostce wypadła "5" i piratka Zoraja została przestawiona na torze liczbowym na pole "5". Gracz postanowił rzucać dalej. Wynik drugiego rzutu to "3". Przesuwamy Zoraję na pole "8" na torze. Gracz może teraz zakryć kartę z numerem "8". Jeśli zdecydowałby się na kontynuowanie rzucania i uzyskałby "1" lub "2", mógłby zakryć kartę "9" lub "10".*



KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu pierwszemu uda się zakryć wszystkie karty.

PIRACKI CEL

Dla 2 graczy

Poziom trudności:



Komu uda się poruszyć piratkę Zoraję najbliżej pola "10" na torze liczbowym?

PRZYGOTOWANIE

Potrzebujecie tylko jednego zestawu kart liczb (od 1 do 10). Potasujcie karty i połóżcie je zakryte na środku stołu. Tor liczbowy należy rozłożyć obok stworzonej puli. Połóżcie piratkę Zorają na polu "1" na torze. Przygotujcie kostkę. Karty zadań nie będą potrzebne w tej wersji i można odłożyć je do pudełka.

ROZGRYWKA

Gracz, który jako ostatni jadł pirackie przysmaki rozpoczyna odsłaniając wierzchnią kartę z puli. Drugi z graczy odczytuje wartość z karty i przestawia figurkę Zoraii w kierunku celu (pola "10") o liczbę pól równą wartości na karcie. Jeśli przestawiający figurkę gracz powie "Gram dalej!", kolejna karta zostaje odkryta i ponownie należy poruszyć piratkę na dalsze pola toru.

WAŻNE: Piratka Zoraja nie może przekroczyć "10" na torze, to by oznaczało straconą rundę!

Gracz, który rozgrywa swoją turę może podawać hasło "Gram dalej!" do momentu, w którym uzna, że ryzyko przekroczenia "10" na torze jest zbyt duże. W takim wypadku podaje hasło "Stop!", a jego runda się kończy. Na polu, do którego dotarła piratka należy postawić kostkę, jako znacznik. Kart liczb należy ponownie zebrać, potasować i utworzyć z nich nową pulę. Następuje tura drugiego gracza.

KONIEC RUNDY

Gracz, który dotarł bliżej "10" na torze liczbowym wygrywa rundę. Jako nagrodę otrzymuje kartę z niewykorzystywanego zestawu. Każdą rundę rozpoczynajcie naprzemiennie. Raz jeden, raz drugi gracz.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym skończą się karty z drugiego zestawu. Gracz, który zebrał więcej kart zostaje zwycięzcą. Jeśli gracze zdobyli taką samą liczbę kart, ogłaszany jest remis.

SZYBKIE OBLICZENIA

Dla 2 graczy

Poziom trudności:



Kto zna poprawną odpowiedź na zadanie matematyczne?

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie karty zadań i połóżcie w zakrytym stosie na środku stołu. Tor liczbowy i piratka Zoraja lądują tuż obok kart zadań. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 10 kart (od 1 do 10). Karty należy trzymać w ręku. Przygotujcie kartę plus-minus. Kostka nie będzie potrzebna w tej wersji i możecie odłożyć ją do pudełka.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz, który najlepiej potrafi śpiewać jak pirat. Odślania wierzchnią kartę zadania i odczytuje na głos jej treść. Drugi z graczy stara się obliczyć wynik odczytanego działania i odszukuje wśród kart w ręku kartę o tej wartości. Następnie kładzie ją odkrytą na stole głośno odczytując wynik. Jeśli gracz nie zdoła obliczyć wyniku w pamięci może wspomóc się torem liczbowym. Najpierw stawia figurkę piratki na pierwszej liczbie z odczytanego działania.

Następnie dodaje lub odejmuje drugą liczbę podaną w działaniu. Karta plus-minus położona obok toru wskazuje w którą stronę należy poruszyć Zoraję, aby uzyskać poprawny wynik.

Czy podany wynik jest prawidłowy?

- **Tak!** Świetnie! Otrzymujesz kartę zadania jako nagrodę.
- **Nie!** Szkoda! Kartę zadania należy usunąć z gry. Zagraną przez gracza kartę liczby należy ponownie wziąć do ręki.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

WSKAZÓWKA: Pięć pustych kart możecie wykorzystać do stworzenia swoich własnych kart zadań. Rozwiązanie powinno mieścić się w zakresie od 1 do 10!

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym rozwiązane zostanie ostatnie zadanie. Wygrywa gracz z większą liczbą zdobytych kart zadań. Jeśli gracze posiadają taką samą ilość kart, dzielą się zwycięstwem.

WARIANT

Poziom trudności:



Kto jako pierwszy znajdzie poprawną odpowiedź do zadania?

PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy rozkłada przed sobą swój zestaw odkrytych kart w kolejności od 1 do 10. Stos kart zadań należy umieścić na środku stołu.

ROZGRYWKA

Gracz, który potrafi podskoczyć jak pirat rozpoczyna i odkrywa wierzchnią kartę zadania.

Uwaga: Karta musi być odsłonięta w taki sposób, aby obaj gracze zobaczyli zadanie w tym samym czasie. Następnie obaj gracze próbują obliczyć wynik zadania tak szybko, jak to możliwe i znaleźć kartę liczby z poprawną odpowiedzią. Gracz, któremu uda się położyć odpowiednią kartę liczb na karcie zadania otrzymuje tę ostatnią jako nagrodę. Jeśli szybszy gracz zagra kartę z błędną wartością, drugi gracz otrzymuje kartę zadania. Karty liczb odkładane są z powrotem przed zagrywających je graczy. Zwycięzca rundy odsłania kolejną kartę zadania.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym rozegrane zostaną wszystkie karty zadań. Gracz z większą ilością zdobytych kart zostaje zwycięzcą. Jeśli obydwaj gracze posiadają taką samą ilość zdobytych kart zadań, dzielą się zwycięstwem..