Jocurile **Figuro** sunt special create pentru a-i ajuta pe copiii sa isi exerseze abilitatile de calcul intr-o maniera amuzanta si interactiva.

Despre functia de autoverificare

Modelul decorativ imprimat pe anumite carduri este de fapt un cod unic de autoverificare care le permite copiilor sa isi verifice raspunsurile in timpul jocului. Ei trebuie sa tina cardurile unele langa altele si sa potriveasca laterala cu model. La cardurile al caror rezultat este egal modelul de pe margine se potriveste.

* Marcajul (liniuta) din partea de sus si de jos a fiecarui card indica nivelul de dificultate. Nivelul 1

Variante de joc.

Varianta 1 – Cere carduri (pentru 2 sau mai multi jucatori)

Alegeti gradul de dificultate al cardurilor de joc: nivelul 1, nivelul 2, nivelul 3, nivelul 4 sau combinatii intre cele 4 niveluri. Amestecati cardurile (mai putin cardurile- surpriza) si impatiti cate 5 carduri cu fata in jos fiecarui jucator. Restul de carduri sunt asezate pachet pe masa. Scopul jocului este sa strangeti carduri ale caror operatii au rezultate egale.

Uitati-va la cardurile pe care le aveti in mana si identificati cardurile cu rezultate egale. Perechile de carduri identificate vor fi asezate in dreptul dvs cu fata in sus. Algeti jucatorul care incepe primul. Cand este randul dvs., intrebati un jucator daca are un card cu acelasi rezultat cu unul dintre cardurile pe care le aveti in mana. De exemplu, daca in mana aveti un card cu “ 3 + 9 “, puteti intreba “ Ai un card al carui rezultat este 12? “ sau “ Ai un 12 ?”. Daca jucatorul pe care l-ati intrebat are un card a carui valoare este 12 , cum ar fi cardul “ 6 + 6” , luati cardul si perechea nou formata o asezati in fata dvs. Apoi, mai aveti dreptul la inca o intrebare. Daca raspunsul obtinut este “NU”, trebui sa trageti un card din pachetul de pe masa. Daca formati o pereche cu ajutorul cardului extras, o asezati pe masa in dreptul dvs si mai aveti dreptul sa extrageti inca un card. Daca nu formati o pereche cu ajutorul cardului extras, pastrati cardul in mana alaturi de celelalte carduri. Urmeaza randul jucatorului aflat in stanga dvs. **Nu uitati sa puneti toate perechile de carduri pe care le formati in fata dvs.**

Cand este randul dvs. puteti forma perechi de carduri cu cardurile pe care le aveti date jos in fata dvs sau cu cele ale celorlalti jucatori. Daca reusiti sa formati o pereche cu cardurile de jos ale altui jucator, setul de carduri devine al dvs. Puneti-l in fata dvs. Daca ramaneti fara carduri, extrageti un card din pachet si continuati jocul. Persoana care reuseste sa stranga cele mai multe carduri , o data ce au fost jucate toate cardurile, este castigatoare.

Varianta 2 - Alege carduri (Pentru 2 sau mai multi jucatori)

Alegeti gradul de dificultate al cardurilor de joc: nivelul 1, nivelul 2, nivelul 3, nivelul 4 sau combinatii intre cele 4 niveluri. Amestecati cardurile (cu tot cu cardurile- surpriza) si apoi impartiti-le cu fata in joc, cate un pe rand, fiecarui jucator. Scopul jocului este sa strangeti carduri al caror rezultat este egal.

Uitati-va la cardurile pe care le aveti in mana si identificati-le pe cele ale caror rezultat este egal. Perechile de carduri identificate vor fi asezate in dreptul dvs cu fata in sus. Alegeti ce jucator incepe primul. Cand este randul dvs. alegeti un card, fara sa va uitati, din mana altui jucator. (regula optionala: de la acelasi nu pot fi trase carduri de 2 ori la rand.). Daca puteti face pereche cu cardul ales de la celalalt jucator puneti cardurile jos in fata dvs cu fata in sus si mai alegeti o alta carte de la jucatori. Daca nu puteti face nici o pereche pastrati cardul in mana alaturi de celelalte carduri.Urmeaza randul jucatorului din stanga dvs. **Nu uitati sa puneti toate perechile de carduri pe care le formati in fata dvs.**

Cand este randul dvs. puteti forma perechi de carduri cu cardurile pe care le aveti date jos in fata dvs sau cu cele ale celorlalti jucatori. Daca reusiti sa formati o pereche cu cardurile de jos ale altui jucator, setul de carduri devine al dvs. Puneti-l in fata dvs. Cardurile- surpriza pot fi folosite pentru a face pereche cu orice alt card (inlocuiesc orice rezulatat). Daca ramaneti fara carduri, extrageti un card din pachet si continuati jocul. Persoana care reuseste sa stranga cele mai multe carduri , o data ce au fost jucate toate cardurile, este castigatoare.

Varianta 3 – Memoria matematica (pentru 2 sau mai multi jucatori)

Alegeti gradul de dificultate al cardurilor de joc: nivelul 1, nivelul 2, nivelul 3, nivelul 4 sau combinatii intre cele 4 niveluri. Amestecati cardurile (cu tot cu cardurile- surpriza) si aseaza-le cu fata in jos pe randuri si coloane. Scopul jocului este sa strangeti carduri care au rezultate egale.

Alegeti jucatorul care incepe primul. Cand vine randul dvs trebuie sa alegeti oricare 2 carduri si sa

le intoarceti cu fata in sus. Daca cardurile se potrivesc (au rezultate egale) le luati si le asezati cu fata in sus in fata dvs si mai intoarceti inca 2 carduri. Daca cardurile intoarse nu se potrivesc (nu au rezulate egale) incercati sa formati perechi cu cardurile pe care le aveti jos dvs sau ceilalti jucatori. Daca reusiti sa formati o pereche cu cardurile de jos ale altui jucator, setul de carduri devine al dvs. Puneti-l in fata dvs. Daca formati perechi mai aveti dreptul sa intoarceti inca 2 carduri. Daca nu reusiti sa formati nici o pereche, intoarceti cartile la loc cu fata in jos si este randul jucatorului din stanga dvs. Cardurile- surpriza pot fi folosite pentru a face pereche cu orice alt card (inlocuiesc orice rezulatat). Persoana care reuseste sa stranga cele mai multe carduri , o data ce au fost jucate toate cardurile, este castigatoare.

Varianta 4 – Duelul matematic (pentru 2 sau mai multi jucatori)

Pentru 2 jucatori: Alegeti gradul de dificultate al cardurilor de joc: nivelul 1, nivelul 2, nivelul 3, nivelul 4 sau combinatii intre cele 4 niveluri. Amestecati cardurile (cu tot cu cardurile- surpriza) si apoi puneti-le pachet pe masa cu fata in jos. Scopul jocului este sa castigati toate cardurile.
Pentru a incepe, fiecare jucator trage cate un card din pachet. Jucatorul al carui card are rezultatul cel mai mare pastreaza ambele carduri. Apoi, fiecare jucator mai trage cate un card si jocul continua. Daca este egalitate intre 2 carduri (ambele carduri au acelasi rezultat), jucatorii trebuie sa se “dueleze”. Fiecare jucator trage cate 3 carti din pachet si intoarce cartea cu rezultatul cel mai mare. Jucatorul care are cel mai mare rezultat castiga si pastreaza toate cele 8 carduri. Daca este din nou egalitate, se intoarce a l doilea card cu un rezultat mare si tot asa pana cand unul dintre cei 2 castiga. Cardul - surpriza bate oricare dintre cardurile obisnuite. Jocul continua pana cand unul dintre jucatorii strange toate cardurile. Acela este castigator. Daca un jucator ramane fara carduri in timpu “duelului”, celalalt jucator castiga jocul.
Pentru 3 sau mai multi jucatori: Amestecati cardurile (cu tot cu cardurile - surpriza) si apoi puneti-le pachet pe masa cu fata in jos. Pentru a incepe, fiecare jucator trage cate un card. Jucatorul al carui card are rezultatul cel mai mare castiga si ia toate cardurile. Daca 2 sau mai multi jucatori sunt la egalitate are loc un “duel” -fiecare jucator trage cate 3 carduri din pachet si intoarce cardul care are cel mai mare rezultat. **(La duel participa toti jucatorii, nu doar cei aflati la egalitate).** Jucatorul cu cardul cel mai mare castiga “duelul” si ia toate cardurile. Daca este din nou egalitate, se intoarce a l doilea card cu un rezultat mare si tot asa pana cand unul dintre jucatori castiga. Jocul continua pana cand unul dintre jucatori ramane fara carduri. Jucatorul care are la acel moment cele mai multe carduri este castigator.

Alte activitati

Aranjarea cardurilor in ordine crescatoare

Impartiti fiecarui copil cate un card pe rand. Copiii trebuie sa aranjeze cardurile in functie de rezultatul lor, de la mic la mare. Copiii pot face aceasta activitate in grupuri mici sau individual.

Identificarea cardului corect

Impartiti cardurile astfel incat fiecare copil sa aiba un numar egal de carduri. Rugati copiii sa ridice cardul care are un anumit rezultat.

Spre exemplu puteti spune: “Ridicati cardul care are ca rezultat 18”. Copiii trebuie sa ridice cardurile care au ca rezultat 18, cum ar fi cardul cu 6 x 3 sau cardul cu 9 x 2. Aceasta reprezinta o metoda rapida de evaluare a abilitatilor de calcul ale copiilor.

Gasirea perechii

Impartiti fiecarui copil cate un card. Rugati copiii sa gaseasca la alti jucatori carduri cu acelasi rezultat