

Joc de carti - Numberblocks®

Alatura-te distractiei numerice jucandu-te cu Numberblocks de la Unu la Zece si prietenii lor cu jocul de carti Numberblocks!

Acest joc versatil va ofera numeroase oportunitati de a pune in practica conceptele matematice de baza, cu ajutorul personajelor simpatice din serialul TV de succes mondial si al cartilor concepute pentru manutele mici. Copiii vor indragi acest joc familiar care ii va ajuta sa descopere noi modalitati de invatare prin identificarea numerelor, compararea numerelor, ordinea numerica etc.

Setul include:

- Carti cu Numberblocks de la 0 la 10 (cate 4 din fiecare)

Numere prietene

- Blockzee (cate 4 din fiecare)
- Big Tum (cate 4 din fiecare)
- Teribilii Doi (cate 2 din fiecare)

* Valorile cartilor sunt similare cu cele ale cartilor de joc standard: 1-10; Rege (Blockzee); Regina (Big Tum); Joker (Teribilii Doi)

Incepeti!

Invitati-i pe copii sa exploreze cartile si ajutati-i pe cei mai mici sa invete cum sa le tina in mana, sa extraga dintr-un teanc si sa faca cu randul. Precizati ca numerele prietene au reguli speciale: Doi este acelasi lucru cu numarul 2, dar Teribilii 2 au intotdeauna un truc in maneca!

Exerseaza compararea numerelor cu Blockzee, monstrul prietenos caruia ii plac numerele mari. Asezati o carte cu Blockzee cu fata in sus pe o masa si stivuiti celelalte carti cu numere cu fata in jos. Trageti doua carti si intrebati: Care este mai mare?mai mica? Indrumati copiii sa pozitioneze cate o carte de o parte si de alta a lui Blockzee pentru a completa expresia. Spuneti "Lui Blockzee ii plac numerele mai mari!" in timpul jocului, punand cartea cu partea in care gura lui Blockzee se deschide spre un numar mai mare. Daca copiii extrag carti identice, aratati ca numerele acestora sunt egale folosind cartea "egal cu" a lui Blockzee. Exerseaza ordinea numerica cu Marele Tum, creatura paroasa care poate ascunde orice numar in burta sa. Folositi un set de cartonase de la zero la zece si intrebati: „Cine este in burta lui Big Tum?”

Provoaca-i pe copii sa gaseasca numerele lipsa si sa le plaseze in pozitia corecta. Incepeti cu o linie numerica pana la Cinci pentru copiii mici sau incercati linia numerica pana la 10 sau in baza zece (de la unu la zece).

Timpul pentru joaca!

Sfaturi rapide:

1. Jucatorul a carui zi de nastere se apropie cel mai curand este primul.
2. Cand isi tin cartile in mana, jucatorii trebuie sa le tina cu fata spre ei insisi pentru a le pastra secrete fata de ceilalti jucatori. Atunci cand intorc cartile pentru ca toata lumea sa le vada, jucatorii trebuie sa intoarca cartile departe de ei insisi - fara priviri pe furis!
3. Cand jucati un joc, folositi spatiu special pentru carti din cutia jocului pentru a depozita cartile de care nu aveti nevoie.
4. Reamintiti-le jucatorilor ca fiecare carte cu numere are o valoare: De la Zero la Zece este acelasi lucru ca si 0 la 10, iar cartile cu „numere prietene” au reguli si valori speciale: cel mai mare, mai mare ca, mare

1. Cine sunt eu?

Abilitati: Identificarea numerelor

Obiectivul: Identificati numerele corect pentru a strange cele mai multe carti

Configurare: Eliminati cartile Blockzee, Big Tum si Teribilii Doi. Pentru cei mai mici jucatori, incepeti cu cartile de la zero la cinci. Pentru o provocare mai mare si un joc mai lung, jucati cu cartile de la zero la zece. Amestecati si asezati cartile cu fata in jos intr-un teanc central.

- Jucatorii intreaba pe rand "Cine sunt eu?" in timp ce intorc cartea de sus din teanc si o arata celorlalti jucatori.
- Primul jucator care identifica corect numarul primeste cartea.
- Dupa ce toate cartile au fost jucate, ajutati jucatorii sa-si numere cartile. Jucatorul cu cele mai multe carti castiga.

Cine suntem noi? Adunati-le! Jucatorii fac doua teancuri de carti si, pe rand, intorc doua carti. Ei striga o ecuatie cu adunare folosind carti: $6+3=9$. Daca suma lor este corecta, jucatorul pastreaza ambele carti.

2. Numai 5 poate opri trenul

Abilitati: Aduna numere pentru a face 5

Obiectivul: Faceti 5 pentru a aduna cele mai multe carti

Configurare: Scoateti din pachet cartile sase, sapte, opt, noua, zece, Blockzee si Teribilii Doi.

Amestecati cartile si asezati-le cu fata in jos in doua randuri orizontale, una deasupra celeilalte. Spuneti: „Jata trenul Numberblocks Express. Doar Cinci poate opri trenul!” Amintiti-le copiilor ca Big Tum poate ascunde orice numere. Primul jucator intoarce doua carti de la capatul stang al trenului, cate una din fiecare rand. Intrebati: Ce numere aveti? Puteti afla suma?

Jucatorul isi aduna cartile. Daca suma este egala cu 5, jucatorul poate striga "Whoo-hoo!" ca un fluier de tren pentru a opri trenul si a lua ambele carti. Daca suma nu este egala cu 5, cartile raman la locul lor, cu fata in sus. Jocul continua pana cand trenul se opreste din nou. De fiecare data cand un jucator opreste trenul, ia toate cartile care sunt cu fata in sus.

Jucatorii care intorc o carte Big Tum decid pe cine ascunde acesta, alegand numarul care va fi egal cu 5: Eu am 4, deci 1 este in burta Big Tum! Unu plus patru egal cinci. Whoo-hoo!

Dupa ce toate cartile care formeaza trenul sunt jucate, jucatorii isi numara cartile. Jucatorul cu cele mai multe carti castiga!

3. Teribilii Doi ((bazat pe jocul de format perechi Old Maid))

Abilitati: Identificati numerele pereche

Obiectivul: Scapa de toate cartile care formeaza perechi si evita Teribilii 2

Configurare: Indepartati cartile cu Big Tum si Blockzee si asigurati-va ca exista doar o singura carte cu Teribilii Doi in pachet. (Acesta este „Old Maid!”) Spune: Orice ai face, ai grija la Teribilii 2! Amestecati si impartiti cartile, astfel incat jucatorii sa aiba pe cat se poate un numar egal de carti. Jucatorii potrivesc in secret toate cartile identice pe care le au in mana, asezandu-le cu fata in jos pe masa. Jucatorii aleg pe rand o carte din mana (inca secreta) a unui alt jucator. In cazul in care cartea pe care o aleg se potriveste cu una dintre cartile lor, ei pun perechea cu fata in jos. In caz contrar, pastreaza cartea.

Jocul continua cu jucatorul de la stanga, iar jucatorii care raman fara carti parasesc jocul. Jucatorul care ramane cu o singura carte Terrible Twos pierde jocul!

Inca o tura: Amestecă lucrurile! Jucatorii joaca un tur suplimentar ori de cate ori aleg o carte care formeaza o pereche.

4. Zece prieteni (bazat pe jocul Go fish)

Abilitati: adunarea numerelor pentru a obtine 10

Obiectivul: adunati cele mai multe perechi care fac 10

Configurare: Indepartati toate cartile Blockzee, Big Tum si Teribilii Doi. Amestecati si impartiti cartile fiecarui jucator, cate sapte pentru un joc cu doi jucatori si cate cinci pentru trei sau mai multi jucatori. Raspanditi cartile ramase in centrul mesei, cu fata in jos.

- Toti jucatorii se uita la cartile lor si plaseaza perechile care fac 10 in fata lor.
- Jucatorul 1 ii cere jucatorului 2 cartea de care are nevoie pentru a face 10. Daca jucatorul 1 are 2 de exemplu, cere 8.
- Daca jucatorul 2 are cartea respectiva, jucatorul 1 o ia si face o pereche. Daca nu, jucatorul 1 pastreaza cartea in mana, iar jucatorul 2 spune "gaseste cartea pentru Zece Prieteni!" Jucatorul 1 alege apoi o alta carte din centrul gamezii, pe care o ia pentru a forma o pereche. Apoi este randul urmatorului jucator.
- Jocul continua pana cand toate cartile au fost potrivite. Jucatorul cu cele mai multe perechi castiga.
- Zece in plus: amestecati-le! jucatorii primesc o tura in plus pentru fiecare pereche pe care o fac, pana cand trebuie sa gaseasca din nou o carte pentru „Zece Prieteni”.

5. Sunt mai mare decat tine! (bazat pe jocul Razboi)

Abilitati: Comparati numerele

Obiectivul: Compara numerele pentru a aduna toate cartile

Configurare: Eliminati Teribilii Doi din pachet

Nota: Jucatorii pastreaza Big Tum si Blockzee - amintiti-le ca Blockzee > Big Tum > 10. Pentru un joc mai rapid, jucati doar cu cartile de la zero pana la cinci. Amestecati si distribuiti cartile in mod egal ambilor jucatori in doua teancuri cu fata in jos. Amintiti-le jucatorilor sa pastreze cartile cu fata in jos pana cand sunt folosite.

- Ambii jucatori isi intorc prima cartea cu fata in sus in acelasi timp.
- Persoana care are cartea cu valoarea cea mai mare aduna ambele carti, adaugandu-le in partea de jos a teancului sau.
- Daca valorile sunt egale, este egalitate. Incepe razboiul.

Razboiul: Ambii jucatori plaseaza urmatoarele doua carti din pachetul lor cu fata in jos, apoi intorc o carte. Jucatorul a carui carte intoarsa are cea mai mare valoare, aduna toate cele patru carti de joc! In cazul in care colectiile de carti cu fata in sus sunt egale, jocul continua cu mai multe carti pana cand razboiul este castigat de unul din jucatori.

Jocul continua pana cand un jucator ramane fara carti, iar castigatorul are intregul pachet!

6. Suntem cu totii aranjati in ordine? (bazat pe jocul Cosul de gunoi)

Abilitati: siruri de numere

Obiectivul: Fii primul care completeaza numerele in ordine

Configurare: Indepartati cartile de la sase la zece si Teribilii Doi. Amestecati si aranjati cartile cu fata in jos, cate 5 carti distribuite pe un rand fiecarui jucator. Asezati cartile ramase cu fata in jos intr-un teanc central.

Examinati aceste reguli speciale:

- Big Tum este un jocker care poate fi orice numar. Nota: La fel ca si celelalte carti, cartile jocker trebuie jucate imediat.
- Cartile Zero si Blockzee sunt in pachet, dar nu pot fi jucate! Renunta la ele daca le primesti si ti se termina randul.
- Jucatorul 1 extrage o carte din teancul central. Daca este o carte cu numere (de la unu la cinci), o plaseaza in locul potrivit pe randul lui pentru a inlocui cartea cu fata in jos.
- Jucatorul 1 ia cartea cu fata in jos care a fost inlocuita si o foloseste, daca poate, in alta pozitie pe randul sau, continuand pana cand primeste o carte pe care nu o poate juca.
- Ei renunta la acea carte pentru a-si incheia randul. Urmatorul jucator alege o carte fie din teancul cu fata in jos, fie din teancul de carti la care s-a renuntat.
- Primul jucator care isi ordoneaza cartile de joc din randul sau castiga jocul!

Joc triplu: jucati trei runde - jucatorul care castiga cele mai multe runde castiga jocul.

Siruri de 10: Jucatorii vor face siruri de la unu la zece (10 carti per jucator)

Secventa inversa: Jucatorii pun numerele in ordine descrescatoare (10 carti per jucator).