

LER3058 Развивающая игрушка «Прихлопни сумму» (99 элементов)

Кто первый победит сложение и вычитание? Вооружитесь мухобойкой, решите пример и прихлопните муху с правильным ответом!

Ребёнок научится не только складывать и вычитать, но делать это в уме и на скорость. Первый игрок, собравший 10 карточек-мух, становится победителем раунда!

Идеально подходит для групповых занятий от 2 до 4 человек.

В наборе:

- 4 мухобойки
- 90 двусторонних карточек в форме мух в 5 цветах
- 3 кубика: 2 с числами, 1 с математическими операциями
- 1 спиннер

Как играть

1. Бросок и удар

Задачи:

- научиться быстро решать математические примеры, прихлопывая карточки с верными ответами;
- собрать 10 мух раньше других игроков и выиграть арифметическое сражение.

Перед началом игры:

- Каждый игрок вооружается мухобойкой, а ведущий – тремя кубиками.
- Выложите все карточки. Числа должны быть на лицевой стороне, а уравнения – на обратной. Используйте меньше карточек для начинающих игроков.

Правила игры:

1. Ведущий одновременно бросает три кубика. Затем формирует числовое выражение из выпавших костей:

помещает кубик с наибольшим числом на первое место, а с наименьшим на второе ($5 - 3$).

2. Задача игроков: как можно быстрее прихлопнуть муху, число которой равно сумме или разности ($5 - 3 = 2$). Первый, кто найдёт карточку с правильным решением, оставляет её себе.

*Числа дублируются на нескольких карточках, поэтому два или более игроков могут найти правильный ответ одновременно. Но условие победы в каждом раунде – скорость. Только тот, кто нанесёт удар быстрее всех, может оставить карту себе.

*Игроки прихлопнули подходящих мух одновременно? Попросите ребят составить другое уравнение с тем же ответом. Тот, кто придумает первым, выигрывает и оставляет карточку себе.

4. Продолжайте составлять математические выражения и сражаться в гонке за правильными решениями. Ребята успели прихлопнуть всех мух с верными ответами? Бросайте кубики снова и переходите к следующему примеру.

5. Тот, кто первым собрал 10 карточек, становится победителем!

2. Ударные уравнения

Задачи:

- найти и прихлопнуть математическое уравнение, равное числу на спиннере;
- собрать 10 мух раньше других игроков и выиграть арифметическое сражение.

Перед началом игры:

- Каждый игрок вооружается мухобойкой, а ведущий – тремя кубиками.
- Выложите все карточки. Математические уравнения должны быть на лицевой стороне, а числа – на обратной. Используйте меньше карточек для начинающих игроков.

Правила игры:

1. Ведущий вращает спиннер (например, выпадает число 5).

2. Игроки наперегонки прихлопывают мух, уравнения которых равны заданному числу ($3 + 2$; $9 - 4$).

3. Первый удар? Переверните карточку, чтобы проверить ответ. Число совпадает – участник оставляет муху себе. Ответ неверный – карточка остаётся на месте, а игрок ждёт следующего раунда (другие ребята продолжают сражение).

*Уравнения дублируются на нескольких карточках, поэтому два или более игроков могут найти правильный ответ одновременно. Но условие победы в каждом раунде – скорость. Только тот, кто нанесёт удар быстрее всех, может оставить карту себе.

4. Проверьте ответ следующего по скорости игрока.

5. Продолжайте вращать спиннер и прихлопывать правильные ответы.

6. Тот, кто первым собрал 10 карточек, становится победителем!

3. Арифметика на слух

Задача:

- Собрать как можно больше мух после того, как ведущий озвучит математическое уравнение.

Перед началом игры:

- Отсортируйте из общего количества карточек мух определённого цвета. Математические уравнения ($2 + 2$; $6 - 1$) должны быть на лицевой стороне, а числа – на обратной.

*Хотите продлить раунд? Добавьте больше цветов!

Правила игры:

1. Ведущий называет уравнение ($5 + 1$), а игроки наперегонки пытаются прихлопнуть подходящую муху.

2. Самый ловкий озвучивает решение примера (6). Переверните карточку, чтобы проверить ответ. Число совпадает – участник оставляет муху себе. Ответ неверный – карточка выпадает из раунда.

3. Продолжайте называть уравнения, прихлопывать мух и решать математические задачи, пока не справитесь со всеми примерами.

4. Тот, кто собрал наибольшее количество карточек, становится победителем!

*Оттачивайте навыки сложения и вычитания: попросите игроков озвучивать полные математические выражения в конце хода ($5 + 1 = 6$).

4. Совпадение чисел (для начинающих)

Задача:

- Собрать 10 мух раньше других игроков и выиграть арифметическое сражение.

Перед началом игры:

- Разложите карточки. Числа должны быть на лицевой стороне, а уравнения – на обратной. Используйте меньше карточек для начинающих игроков.

Правила игры:

1. Ведущий крутит спиннер, а игроки наперегонки прихлопывают муху, число которой совпадает с выпавшим.

2. Тот, кто первым найдёт правильную карточку, оставляет её себе.

*Числа дублируются на нескольких карточках, поэтому два или более игроков могут найти правильный ответ одновременно. Но условие победы в каждом раунде – скорость. Только тот, кто нанесёт удар быстрее всех, может оставить карточку себе.

3. Продолжайте крутить спиннер и сражаться в арифметической гонке.

4. Тот, кто первым собрал 10 карточек, становится победителем!

5. Гонка

Задача:

- Собрать наибольшее количество карточек и выиграть арифметическое сражение.

Перед началом игры:

- Отсортируйте из общего количества карточек мух определённого цвета (или 18 любых). Математические

уравнения должны быть на лицевой стороне, а числа – на обратной.

Правила игры:

1. Ведущий в уме решает один из примеров и называет ответ (например, 8).
2. Первый, кто прихлопнет муху, уравнение которой равно этому числу ($4 + 4$; $9 - 1$), оставляет её себе. Переверните карточку, чтобы проверить ответ.
3. Тот, кто собрал наибольшее количество карточек, становится победителем!

6. Охота за загадочным числом

Задача:

- Собрать наибольшее количество карточек и выиграть арифметическое сражение.

Перед началом игры:

- Разложите 20 карточек. Числа (от 0 до 10) должны быть на лицевой стороне, а уравнения – на обратной.

Правила игры:

1. Ведущий одновременно бросает два кубика: с числом и математической операцией (например, 5 и +).
2. Выпало выражение-загадка! « $5 + (\text{ПУСТО}) = 10$ ». Какого числа не хватает?
3. Игроки наперегонки прихлопывают нужную муху, чтобы завершить уравнение (5).
4. Первый, кто отыскал верный ответ, оставляет карточку себе. Если найденное число неправильное – позвольте другим ребятам отыскать решение.
5. Продолжайте бросать кубики и прихлопывать мух, пока не будут найдены все 20 карточек. Кто собрал больше всех, тот победил!

7. Командная работа

Задача:

- Отмахнуться от мух определенного цвета быстрее других.

Перед началом игры:

- Каждый игрок выбирает один цвет карточек: два разных цвета для двух игроков, четыре цвета для четырёх и т.д.
- Уравнения должны быть на лицевой стороне, а числа – на обратной.

Правила игры:

1. В течение нескольких минут игроки выбирают уравнение на карточках «своего» цвета, которое они могли бы быстро решить.
2. Досчитайте до трёх и скажите: «ВПЕРЁД»!
3. Тот, кто прихлопнул муху, должен озвучить правильное решение примера. Если верно, карточка покидает поле.
*Совет: если ребёнок назовёт неправильный ответ, мягко поправьте его и предложите повторить попытку: «Почти! Давай попробуем снова?»
4. Каждый игрок продолжает отмахиваться от мух своего цвета. Закончил первым? Хорошая работа. Ты победил!
5. Время подбодрить своих товарищей по команде или поинтересоваться, не нужна ли им помощь. Избавиться от мух – задача не из лёгких. Стоит играть сообща, чтобы прихлопнуть их всех!

8. Я вижу 10!

Задача:

- Быстрее всех составить число 10, прихлопнув подходящие карточки.

Перед началом игры:

- Разложите все карточки. Числа должны быть на лицевой стороне, а уравнения – на обратной.

Правила игры:

1. Позвольте ребятам просмотреть все карточки. Затем досчитайте до трёх и скажите: «ВПЕРЁД»!
2. Игроки собирают свою десятку, складывая два или более чисел (например, $4 + 6$ или $3 + 5 + 2$), прихлопывают подходящих мух и заканчивают раунд. Сложите числовые комбинации и подсчитайте очки в конце игры.

3. Раунд заканчивается, когда не остаётся ни одной мухи или когда ни один игрок не может составить число 10 из оставшихся карточек.
4. По очереди игроки делятся своими уравнениями и проверяют ответы друг друга. Отбросьте все комбинации, которые не равны 10.
5. Тот, кто собрал наибольшее количество десятков, становится победителем!



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru