



MATH DICE Jr.[®]

Su primer juego de cálculo mental
Il tuo primo gioco di calcolo mentale

Instrucciones
Istruzioni



Material:

- Un dado “objetivo” de 12 caras
- Tres dados para calcular, con valores del 1 al 6
- Dos dados para calcular, sólo con valores del 1 al 3
- Marcador de puntos (con meta para juego corto y para juego largo)
- 6 fichas marca-puntos
- Instrucciones
- Bolsa de viaje

A partir de 6 años.

Para 2 o más jugadores

¡Diviértete calculando!

MathDice® Jr. es un sencillo y divertido juego que ayuda a los niños a desarrollar sus primeras habilidades matemáticas.

Objetivo:

Sé el primero en alcanzar la meta del marcador de puntos. Para conseguirlo, haz sumas y/o restas para alcanzar el número objetivo.

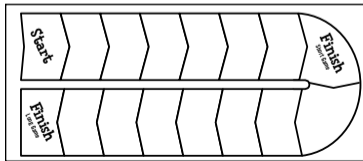
Preparación:

Nota: antes de jugar por primera vez, hay que sacar del troquel las seis fichas marca-puntos.

- 1) Los jugadores se sientan en círculo para que todos puedan ver los dados fácilmente.
- 2) El marcador de puntos se coloca de forma que esté cerca de todos los jugadores.
- 3) Cada jugador elige una ficha marca-puntos.
- 4) Cada jugador coloca su ficha en la línea de salida del marcador de puntos. Para jugadores con habilidades matemáticas avanzadas utilizad la meta del juego largo, para principiantes recomendamos empezar con la primera meta (juego corto).

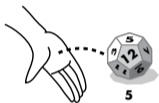
Start = Salida • Finish = Llegada

Short Game = Juego Corto • Long Game = Juego Largo

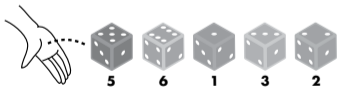


Cómo jugar:

- 1) Los jugadores, por turnos, lanzan el dado "objetivo" y los dados para calcular. El jugador más joven empieza tirando los dados.
- 2) El jugador empieza lanzando el dado de 12 caras. El número sacado es el número objetivo. En el ejemplo de abajo, el número objetivo es el 5.



- 3) El mismo jugador lanza entonces los cinco dados para establecer los números para el cálculo. En el ejemplo de abajo, los números para calcular son 5, 6, 1, 3 y 2.



- 4) Los jugadores combinan los números usando sumas y/o restas para conseguir el número objetivo exacto. Los jugadores pueden combinar tantos números como quieran. Los números para calcular

pueden usarse en el orden que se quiera, pero sólo pueden utilizarse una vez. Los jugadores también pueden usar un único dado si su valor es el que aparece en el dado "objetivo".

- 5) Cuando un jugador ve una forma de llegar al número objetivo, dice en alto "¡Math Dice!". Explica cómo ha utilizado los números para llegar al objetivo y se queda los dados que ha utilizado hasta el final de la ronda.
- 6) El juego continúa mientras los demás jugadores examinan el resto de dados y dicen "¡Math Dice!" si descubren otra forma de alcanzar el número objetivo.

En nuestro ejemplo, tres jugadores pueden decir lo siguiente...

(Recuerda, el número objetivo es 5 y los números de los dados son 5, 6, 1, 3 y 2).

El jugador 1 dice "¡Math Dice! $2 + 3 = 5$ " y quita los dados con el 2 y 3.



El jugador 2 dice “¡Math Dice! $6 - 1 = 5$ ” y retira los dados con el 6 y el 1.



El jugador 3 dice “¡Math Dice! 5” y quita el último dado que era el 5.



Práctica

Dado objetivo



Dados para calcular



Número objetivo:

5

Números para calcular:

5, 6, 1, 3, 2

Combinaciones

Usando 1 dado:



Usando 2 dados:

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \text{ o } \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

Usando 3 dados:

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

Usando 4 dados:

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

Usando 5 dados:

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

- 7) Cuando se hayan utilizado todos los dados para calcular o si ya no hay más formas de alcanzar el número objetivo, se termina la ronda.
- 8) Los jugadores obtienen un punto por cada dado que hayan utilizado durante la ronda. Los jugadores mueven sus fichas en el marcador de puntos, avanzando un espacio por cada punto obtenido.
- 9) El jugador que lanzó los dados se los pasa al jugador de su izquierda. Será el nuevo lanzador para la siguiente ronda. El juego continúa desde el punto 2.
- 10) El primer jugador que consiga llegar a la meta del marcador de puntos ¡GANA! La versión corta del

juego llega hasta 7 puntos, mientras que la versión larga se juega hasta los 15 puntos.

En caso de que pierdas el marcador de puntos...

¡No te preocupes! Lo más importante es tener algo donde apuntar los puntos ganados en cada ronda. Así que, dibuja tu propio marcador en un papel o imprime uno nuevo desde nuestra página web:

www.ThinkFun.com/MathDiceJr

Recuerda:

La diversión y la flexibilidad de este juego radican en combinar los números de varias formas creativas para alcanzar el número objetivo. Cuantos más números se utilicen, más espacios se avanza, así que, ¡¿por qué utilizar sólo un 5 cuando puedes ganar el doble de puntos combinando un 3 y un 2?!

Motiva a los jugadores a agudizar su pensamiento y a tener una visión desarrollada de los números de una forma ¡completamente nueva!

Otras variantes de juego:

Las reglas descritas anteriormente proponen un tipo de Math Dice® Jr. competitivo. Para hacer el juego lo más divertido y adaptado posible, te animamos a que modifiques las reglas para ajustarlo a tus jugadores.

Aquí te hacemos un par de sugerencias, ¡prueba con éstas o crea tus propias reglas!

Juego cooperativo: Trabajad juntos para encontrar tantas combinaciones como podáis. Divertíos explorando los números y sus combinaciones juntos.

Multiplicación: Para jugadores que ya conozcan bien las multiplicaciones, puedes permitirles que multipliquen los números, además de sumar y restar, para alcanzar el número objetivo.

Padres y profesores

Math Dice® Jr. es un juego de aprendizaje perfecto para la clase y para la educación en casa.

Sus orígenes

Math Dice® fue creado por Sam Ritchie como su proyecto de matemáticas “Diseña un Juego” en su clase de sexto grado. Ahora, como licenciado, Ritchie continúa buscando nuevas y originales formas para inspirar a “pensadores” a través del juego. Recientemente ha utilizado su pericia en programación para crear la aplicación para móviles del juego Rush Hour de ThinkFun... ¡y la de Math Dice® estará lista muy pronto! Sam espera que Math Dice® haga las matemáticas más divertidas y accesibles para niños de todo el mundo.

No te olvides de probar MathDice

Math Dice® Jr. es una versión simplificada del popular juego de ThinkFun, Math Dice®. Diseñado para desarrollar las habilidades con potencias y divisiones, así como con sumas, restas y multiplicaciones, Math Dice® es genial para alumnos a partir de 10 años.

ITALIANO

Contenuto:

- 1 dado « obiettivo » a 12 facce
- 3 dadi numerati a 6 facce, con valori da 1 a 6
- 2 dadi a 6 facce numerati solo con valori da 1 a 3
- 1 tabellone di gioco (versione breve e versione lunga)
- 6 gettoni
- 1 libretto istruzioni
- 1 sacchetto da viaggio

A partire da 6 anni.

Per 2 o più giocatori

Un gioco di calcolo mentale divertente e coinvolgente!

Math Dice® Jr. è un gioco semplice e divertente che permette di sviluppare e consolidare le tue abilità matematiche.

Scopo del gioco:

Arrivare per primi al traguardo! Puoi eseguire addizioni, sottrazioni o entrambe le operazioni: tutto è permesso per ottenere il «numero obiettivo».

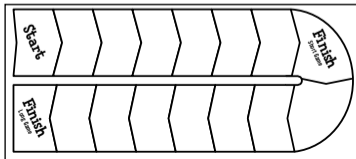
Preparazione:

Nota bene: Prima di giocare per la prima volta, staccate i sei gettoni.

- 1) I giocatori si siedono in cerchio in modo che tutti possano vedere i dadi.
- 2) Il tabellone di gioco deve essere facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
- 3) I giocatori scelgono un gettone ciascuno.
- 4) I gettoni vengono posizionati sulla linea di partenza del tabellone di gioco. Per giocatori esperti, si consiglia di utilizzare la versione lunga del gioco. Per giocatori principianti utilizzate la versione breve.

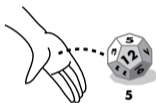
Start = Partenza • Finish = Arrivo

Short Game = Gioco versione breve • Long Game = Gioco versione lunga

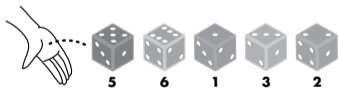


Come si gioca:

- 1) Tutti i giocatori avranno la possibilità di lanciare sia il dado a 12 facce che gli altri dadi. Date tutti i dadi al giocatore più giovane, che inizierà la partita.
- 2) Il giocatore lancia il dado a 12 facce e il numero che ottiene rappresenta il «numero obiettivo». Nell'esempio di seguito riportato, il numero obiettivo è il 5.



- 3) Lo stesso giocatore lancia poi i cinque dadi a 6 facce ed ottiene così 5 numeri da utilizzare per i calcoli. Nell'immagine sotto riportata i numeri ottenuti sono: 5, 6, 1, 3 e 2.



4) I giocatori possono combinare fra loro i diversi numeri, eseguendo addizioni o sottrazioni, al fine di ottenere il «numero obiettivo». Possono decidere, a propria discrezione, quanti numeri usare e in quale ordine, fermo restando che ciascun numero può essere usato una sola volta. Possono altresì usare un solo dado nel caso in cui il valore riportato coincida con il numero obiettivo.

5) Quando un giocatore trova un modo per ottenere il numero obiettivo, esclama «Math Dice». Spiega poi in che modo ha combinato fra loro i numeri disponibili per arrivare a tale risultato e trattiene i dadi utilizzati fino alla fine della manche.

6) Il gioco prosegue con gli altri giocatori che, utilizzando i dadi rimasti, devono trovare un ulteriore modo per ottenere il numero obiettivo. Nel caso ci riescano devono gridare «Math Dice».

Nell'esempio sotto riportato, 3 giocatori possono esclamare « Math Dice » nel modo seguente:

(Ricorda: il numero obiettivo è il 5 e i numeri ottenuti lanciando gli altri dadi sono: 5, 6, 1, 3 e 2.)

Il giocatore 1 esclama «Math Dice! $2 + 3 = 5$ » e trattiene i dadi che mostrano i valori corrispondenti, ossia il 2 e il 3.



Il giocatore 2 esclama «Math Dice! $6 - 1 = 5$ » e trattiene i dadi che mostrano i valori corrispondenti, ossia il 6 e l'1.



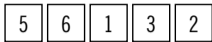
Il giocatore 3 esclama «Math Dice! 5» e prende l'ultimo dado rimasto che mostra il valore 5.

Facciamo un po' di pratica!

Dado a 12 facce




Dadi a 6 facce



Numero obiettivo:
5

Numeri per i calcoli :
5, 6, 1, 3 e 2

Possibili combinazioni:

Utilizzando un solo dado: 

Utilizzando 2 dadi:

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \text{ oppure } \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

Utilizzando 3 dadi :

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

Utilizzando 4 dadi :

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

Utilizzando 5 dadi :

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

7) Quando sono stati utilizzati tutti i dadi disponibili o se non esiste un altro modo per ottenere il numero obiettivo, la manche è considerata terminata.

8) Ai giocatori viene assegnato un punto per ciascun dado recuperato durante la manche. Possono far avanzare la propria pedina sul tabellone di gioco di tante caselle quanti sono i punti ottenuti.

9) Il giocatore che per primo ha lanciato i dadi, passa la mano al giocatore che si trova alla sua sinistra che lancerà a sua volta i dadi dando così inizio alla manche successiva. Il gioco prosegue ripartendo dal punto 2.

10) Il giocatore che per primo arriva alla linea del traguardo sul tabellone di gioco VINCE! Nella versione breve occorrono solo 7 punti per vincere, mentre per la versione lunga sono necessari 15 punti.

E se perdi il tabellone di gioco...

... non preoccuparti! La cosa importante è segnare i punti ottenuti al termine di ogni manche. Potrete poi disegnare il tabellone di gioco su un foglio di carta o stamparne una copia dalla nostra pagina web:
www.ThinkFun.com/MathDicejr

Ricorda:

Il divertimento e la flessibilità di questo gioco dipendono dalla creatività dei giocatori nel combinare fra loro i numeri per ottenere il numero obiettivo. Più numeri si utilizzano per il calcolo, più punti si ottengono e più caselle si avanza: quindi, perché accontentarsi di prendere il dado che mostra il numero 5 quando invece è possibile ottenere il doppio dei punti combinando fra loro il 3 e il 2? Invita i giocatori a riflettere e a vedere i numeri sotto una luce del tutto nuova!

Varianti di gioco

Le regole sopra riportate propongono una delle possibili varianti per giocare a Math Dice® Jr. Per rendere il gioco più piacevole, ti invitiamo ad adattare le regole tenendo in considerazione le abilità dei giocatori coinvolti. Prova le due soluzioni sotto riportate... o inventa regole nuove!

Gioco di squadra: rifletti insieme per trovare tutte le combinazioni possibili. Divertiti a giocare con i numeri e scopri come poterli combinare fra loro per ottenere il risultato desiderato.

Moltiplicazione: se i giocatori sono in grado di eseguire le moltiplicazioni, lascia che usino anche questa operazione oltre all'addizione ed alla sottrazione per ottenere il risultato desiderato.

Per genitori ed educatori

Math Dice® Jr. è un gioco didattico che può essere usato come supporto rafforzativo all'insegnamento della matematica sia in classe che a casa.

Chi è l'autore

Sam Ritchie ha sviluppato Math Dice® per un progetto scolastico, quando era in prima media. Una volta terminati i suoi studi universitari, Ritchie ha continuato a cercare modi sempre nuovi per favorire la riflessione tramite il gioco. Recentemente ha utilizzato le sue competenze informatiche per sviluppare un'applicazione per il gioco Rush Hour di ThinkFun... e presto sarà implementata un'applicazione anche per il gioco Math Dice®! Con questo gioco Sam spera di rendere la matematica divertente e accessibile a tutti i bambini del mondo!

Non dimenticarti di provare MathDice

Math Dice® Jr. è una versione semplificata di Math Dice®, il famoso gioco edito da ThinkFun. Concepito per rafforzare le abilità matematiche nell'uso delle potenze e della divisione oltre che dell'addizione, sottrazione e moltiplicazione, Math Dice® è perfetto a partire dai 10 anni.

¡Activa tu mente!

Accendi la tua mente!

ThinkFun® es el líder mundial en juegos adictivamente divertidos que abren y agudizan tu mente.

ThinFun® è il leader mondiale nella produzione di giochi appassionanti e divertenti che aprono e aguzzano la mente.

www.ThinkFun.com



© 2010 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
Made in China, 106. #76 327 6. IN01.