

A játék kezdete előtt érdemes átnézni a 11. oldalon található gyakorlótáblázatot.

MathDice hatványok és a számok rugalmassága:

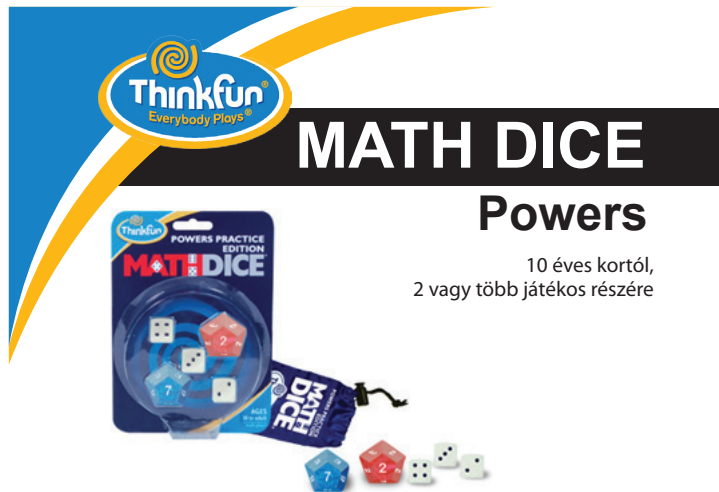
A MathDice hatványok használata során rendkívüli minták és összefüggések figyelhetők meg a számok között. Bár a MathDice hatványok kiemelten koncentrálni a hatványozásra, a többi matematikai műveletet ugyanúgy kell használni a játék során. A következő gyakorlótáblázatok a hatványok csodálatos világába vezetnek be, és ezek segítségével nagyobb sikereket érhetünk el a játék során.

Hol kezdődött az egész:

A MathDice kitalálója Sam Ritchie, aki egy hatodikos matematika óra keretében alkotta meg játékát. Ritchie azóta már a Twitter fejlesztőmérnökeként dolgozik. Programozási tudásával és a játékok szeretetével vett részt a Rush Hour mobil applikációjának kialakításában... ahogy a hamarosan megjelenő MathDice applikáció is az ő nevéhez fűződik.

A ThinkFun célja, hogy Pörögjön az agy!

A ThinkFun játékok lényege a szórakoztató, egészséges agytorna. A gyerekek számára ez a feladatok megoldása által jelentett szórakozás. A felnőtteknek az agy megdolgoztatása és a kockázattalállás újratanulása. Az időseknek egyszerű mód arra, hogy mentálisan karban tartsák magukat, és közös programot találjanak a gyerekekkel. A ThinkFun játékok mindenki számára nagyszerűek!



A MathDice sorozat szórakoztatva segít, hogy jobban menjen a fejszámolás! Remekül használható úgy a matekórán, mint az iskolán kívül.

A játék tartalma:

- 2 db 12-oldalú dobókocka
- Piros (kitevő) dobókocka
- Kék (alap) dobókocka
- 3 db 6-oldalú dobókocka
- Utazósák

A játék célja: kombináld úgy a 6-oldalú kockákkal dobott számokat, hogy elérd vagy minél jobban megközelítsd a mindenkorai célszámot.



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Számazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

Hogyan játsszuk?

Az egyik játékos dobjon a két 12-oldalú dobókockával. A kék kocka adja majd az alapot, a piros pedig a kitevőt, így hatványozással állapítsuk meg a célszámot.

I. A kék alap=5 és a piros kitevő=2
 $1. 5^2=25$

II. A kék alap=4 és a piros kitevő=3
 $1. 4^3=64$

III. A kék alap=7 és a piros kitevő=2
 $1. 7^2=49$

(a hatványozás segéd táblázatát lásd a 11. oldalon)

Kék kocka	Piros kocka	
		$7^2=49$

1. Ezután a következő játékos dobjon a három darab 6-oldalú dobókockával.
Például: 2, 3, 4

2. A három darab 6-oldalú kocka dobásának eredményét felhasználva alkossunk olyan matematikai egyenletet, melynek eredménye eléri vagy minél jobban megközelíti a célszámot.

3. Az egyenleg felállításakor minden számot egyszer és csak egyszer kell használni. A következő műveletek bármelyike alkalmazható: összeadás, kivonás, szorzás, osztás, hatványozás. A számok és a műveletek tetszőleges sorrendben használhatóak.

Íme egy példa egy kétszemélyes játékra:

Példánkban (ahol a célszám 49, az egyenlethez használható számok pedig a 2, a 3 és a 4) két játékos a következő megoldásokkal állhat elő:

- Az első játékos azt mondja: $62 - (4^3)^2$

- 13-mal tér el a célszámtól

- A második játékos azt mondja: $40,5 - (3^4)/2$

- 8,5-tel tér el a célszámtól

- Az első játékos azt mondja: $48 - (4^3)*3$

- 1-gyel tér el a célszámtól

- A második játékos azt mondja: $49 - (3+4)^2$

- Pontosan eltalálta a célszámot, ő kapja a pontot

Pontozás és győzelem

1. A cél az, hogy az ellenfeleinknél közelebb kerüljünk a célszámhoz. Amint úgy érzed, elég közel vagy a célszámhoz, mondd be az eredményedet, mert aki előbb bemondja, azé lesz a pont, ha ezután már senki nem tud jobbat mondani.

2. Ha a bemondott szám nem egyezik a célszámmal, a többieknek 15 másodpercük van hogy előrukkoljanak egy, a célszámhoz közelebbi

eredménnyel (aki az éppen aktuális eredményt bemondta, ilyenkor nem mondhat be másikat).

3. Ha valakinek sikerül közelebb jutnia a célszámhoz, a 15 másodperc újraindul, ennyi idő van még pontosabb közelítések kitalálására.

4. A célszámot legjobban megközelítő játékosnak kell megmutatnia, milyen műveletekkel kapta meg az eredményét. Ha a számítása pontos volt, ő kapja a pontot, ha hibázott, akkor a második legjobb közelítést adó játékos kap esélyt a pontszerzésre. Amennyiben az ő megoldása helyesnek bizonyul, a pont az övé. 5. A játék győztese az lesz, aki elsőként szerez 4 pontot. Ne feledjétek, hogy fejben kell számolnotok, papír, ceruza, számológép nem használható!

Játékvariáns – egyenlő vagy közelebbi

Változtassátok meg a pontozási szabályokat úgy, hogy a játékos akkor is megkapja a pontot, ha a megoldása:

- másként használja a hatoldalú kockák számait, mint az előző megoldás(ok)
- az eredménye ugyanolyan közel, vagy közelebb van a célszámhoz, mint az előző játékos(ok) megoldása

A játékosok többféle módon is elérhetik a célszámot, mindegyik megoldás pontot ér, és a játék addig folytatódik, amíg már nem találnak újabb jó megoldást.

Példa:

Célszám=64

Az egyenletben használható számok=2, 2, 3

- Az első játékos azt mondja: $64 - (2*2)^3$

- Pontosan eléri a célszámot, nála az előny

- A második játékos azt mondja: $64 - (2^2)^3$

- Ő is pontosan eléri a célszámot, és megszerzi az előnyt

- Az első játékos azt mondja: $64 - (2^{2^3})$

- Pontosan eléri a célszámot és megszerzi az előnyt

- A második játékos azt mondja: $64 - (2^3)^2$

- Pontosan eléri a célszámot, nála az előny

Az első játékosnak nincs újabb megoldása.

A második játékos nyeri a pontot.

Megjegyzés:

A kommutatív vagy asszociatív tulajdonság alapján újrendezett képletek nem minősülnek különböző megoldásnak. Például a $2^{(3*2)}=64$ és a $2^{(2*3)}=64$ nem különböző megoldások, hiszen csak a számok sorrendje lett felcserélve.

Hogyan játsszuk?

Az egyik játékos dobjon a két 12-oldalú dobókockával. A kék kocka adja majd az alapot, a piros pedig a kitevőt, így hatványozással állapítsuk meg a célszámot. PÉLDA:

- I. A kék alap=5 és a piros kitevő=2
1. $5^2=25$
- II. A kék alap=4 és a piros kitevő=3
1. $4^3=64$
- III. A kék alap=7 és a piros kitevő=2
1. $7^2=49$

(a hatványozás segéd táblázatát lásd a 11. oldalon)
Kék kocka Piros kocka $7^2=49$

- 1. Ezután a következő játékos dobjon a három darab 6-oldalú dobókockával. Például: 2, 3, 4
- 2. A három darab 6-oldalú kocka dobásának eredményét felhasználva alkossunk olyan matematikai egyenletet, melynek eredménye eléri vagy minél jobban megközelíti a célszámot.
- 3. Az egyenleg felállításakor minden számot egyszer és csak egyszer kell használni. A következő műveletek bármelyike alkalmazható: összeadás, kivonás, szorzás, osztás, hatványozás. A számok és a műveletek tetszőleges sorrendben használhatóak.

Íme egy példa egy kétszemélyes játékra:

- Példánkban (ahol a célszám 49, az egyenlethez használható számok pedig a 2, a 3 és a 4) két játékos a következő megoldásokkal állhat elő:
- Az első játékos azt mondja: $62 - (4^3) - 2$
- 13-mal tér el a célszámtól
 - A második játékos azt mondja: $40,5 - (3^4)/2$
- 8,5-tel tér el a célszámtól
 - Az első játékos azt mondja: $48 - (4^2) * 3$
- 1-gyel tér el a célszámtól
 - A második játékos azt mondja: $49 - (3+4)^2$
- Pontosan eltalálta a célszámot, ő kapja a pontot

Pontozás és győzelem

- 1. A cél az, hogy az ellenfeleinknél közelebb kerüljünk a célszámhoz. Amint úgy érzed, elég közel vagy a célszámhoz, mondd be az eredményedet, mert aki előbb bemondja, azé lesz a pont, ha ezután már senki nem tud jobbat mondani.
- 2. Ha a bemondott szám nem egyezik a célszámmal, a többieknek 15 másodpercük van hogy előrukkoljanak egy, a célszámhoz közelebbi

eredménnyel (aki az éppen aktuális eredményt bemondta, ilyenkor nem mondhat be másikat).

- 3. Ha valakinek sikerül közelebb jutnia a célszámhoz, a 15 másodperc újraindul, ennyi idő van még pontosabb közelítések kitalálására.
- 4. A célszámot legjobban megközelítő játékosnak kell megmutatnia, milyen műveletekkel kapta meg az eredményét. Ha a számítása pontos volt, ő kapja a pontot, ha hibázott, akkor a második legjobb közelítést adó játékos kap esélyt a pontszerzésre. Amennyiben az ő megoldása helyesnek bizonyul, a pont az övé. 5. A játék győztese az lesz, aki elsőként szerez 4 pontot. Ne feledjétek, hogy fejben kell számolnotok, papír, ceruza, számológép nem használható!

Játékvariáns – egyenlő vagy közelebbi

Változtassátok meg a pontozási szabályokat úgy, hogy a játékos akkor is megkapja a pontot, ha a megoldása:

- másként használja a hatoldalú kockák számait, mint az előző megoldás(ok)
- az eredménye ugyanolyan közel, vagy közelebb van a célszámhoz, mint az előző játékos(ok) megoldása

A játékosok többféle módon is elérhetik a célszámot, mindegyik megoldás pontot ér, és a játék addig folytatódik, amíg már nem találnak újabb jó megoldást.

- Példa:**
Célszám=64
- Az egyenletben használható számok=2, 2, 3
 - Az első játékos azt mondja: $64 - (2 * 2)^3$
- Pontosan eléri a célszámot, nála az előny
 - A második játékos azt mondja: $64 - (2^2)^3$
- Ő is pontosan eléri a célszámot, és megszerzi az előnyt
 - Az első játékos azt mondja: $64 - (2^{2^3})$
- Pontosan eléri a célszámot és megszerzi az előnyt
 - A második játékos azt mondja: $64 - (2^3)^2$
- Pontosan eléri a célszámot, nála az előny

Az első játékosnak nincs újabb megoldása.
A második játékos nyeri a pontot.

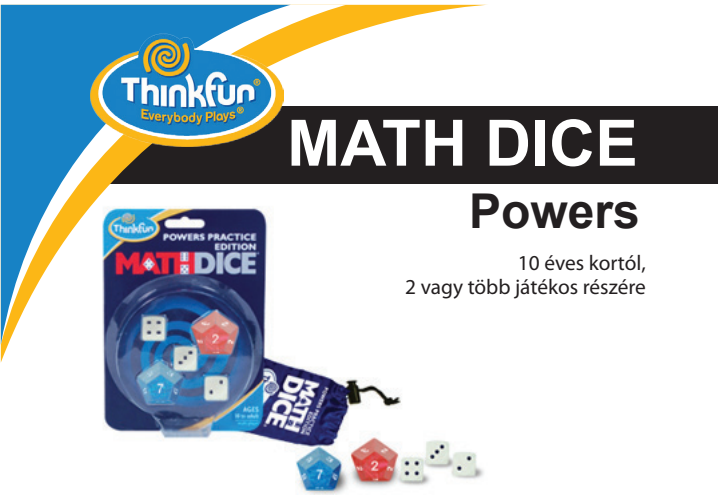
Megjegyzés:
A kommutatív vagy asszociatív tulajdonság alapján újraprendezett képletek nem minősülnek különböző megoldásnak. Például a $2^{(3*2)}=64$ és a $2^{(2^3)}=64$ nem különböző megoldások, hiszen csak a számok sorrendje lett felcserélve.

A játék kezdete előtt érdemes átnézni a 11. oldalon található gyakorlótáblázatot.

MathDice hatványok és a számok rugalmassága:
A MathDice hatványok használata során rendkívüli minták és összefüggések figyelhetők meg a számok között. Bár a MathDice hatványok kiemelten koncentrálnak a hatványozásra, a többi matematikai műveletet ugyanúgy kell használni a játék során. A következő gyakorlótáblázatok a hatványok csodálatos világába vezetnek be, és ezek segítségével nagyobb sikereket érhetünk el a játék során.

Hol kezdődött az egész:
A MathDice kitalálója Sam Ritchie, aki egy hatodikos matematika óra keretében alkotta meg játékát. Ritchie azóta már a Twitter fejlesztőmérnökeként dolgozik. Programozási tudásával és a játékok szeretetével vett részt a Rush Hour mobil applikációjának kialakításában... ahogy a hamarosan megjelenő MathDice applikáció is az ő nevéhez fűződik.

A ThinkFun célja, hogy Pörögjön az agy!
A ThinkFun játékok lényege a szórakoztató, egészséges agytorna. A gyerekek számára ez a feladatok megoldása által jelentett szórakozás. A felnőtteknek az agy megdolgoztatása és a kockázattalállás újratanulása. Az időseknek nagyszerű mód arra, hogy mentálisan karban tartsák magukat, és közös programot találjanak a gyerekekkel. A ThinkFun játékok mindenki számára nagyszerűek!



A MathDice sorozat szórakoztatva segít, hogy jobban menjen a fejszámolás! Remekül használható úgy a matekórán, mint az iskolán kívül.

- A játék tartalma:**
- 2 db 12-oldalú dobókocka
 - Piros (kitevő) dobókocka
 - Kék (alap) dobókocka
 - 3 db 6-oldalú dobókocka
 - Utazósák

A játék célja: kombináld úgy a 6-oldalú kockákkal dobott számokat, hogy elérd vagy minél jobban megközelítsd a mindenkor célszámot.



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fülladásveszély!
Számazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun