Hra obsahuje:
48 hracích kariet, 2 kocky

Na hracích kartách nájdeme 3 motívy (slimáky, žabičky, vtáčiky) vždy po 16 kartách. Každý motív sa skladá z troch kariet s 1 obrázkom, tri karty s 2, dvoch kariet s 3, dvoch kariet so 4 a po jednej karte s 5, 6, 7, 8, 9 a 10 obrázkami.

Cieľ hry:
Rátanie zpamäti je pre deti jednou z prvých prekážok, ktoré musia prekonávať v priebehu školnej dochádzky. Táto hra pomôže deťom jednoduchým spôsobom zvládnuť základné počtové úkony. Obtiažnosť počtových úkonov prispôsobte veku dieťaťa. Začnite zrátavaním a odčítaním a ich kombinácií. Staršie deti môžu tiež násobiť a deliť. Obrázok na kartách zdôrazňujú síce určitý počet a pomáhajú dostať ho do podvedomia, majú ale skôr dekoratívny charakter. Pre počtové úkony je dôležitá výhradne číslicami vyjadrená hodnota – za bežených okolností sa nedá samozrejme odčítať 5 žabičiek od 8 slimákov alebo 3 vtáčiky násobiť 5 slimákmi, a rovnako tak není možné 8 žabičiek deliť 2 vtáčikmi.

Herné obmeny:
1. Základné prvidlá: „Staň sa jedničkou v matematike“
Karty dobre zamiešame. Každý hráč dostane 6 kariet, zostávajúce karty položíme na kôpku v prostriedku stola obrátili dole. Začína najmladší hráč. Hádže oboma kockami. Hodené číslo (napr. 4 a 4, súčet je 8) musí hráč vyložiť zo svojich kariet ako výsledok počtových úkonov. Nesmie ho však vyložiť pomocou len jednej karty. Mal by vyložiť 2 alebo 3 karty, ale viac tiež nie. V našom príklade by sa pre súčet 8 hodily tebárs tieto možnosti:

3 + 5 = 8 10 – 2 = 8 2 x 4 = 8 (10 + 6) : 2 = 8

Počtové úkony hráč pri vykladaní kariet odpovedá nahlas. Pokiaľ urobí chybu, ostatní hráči ho na to upozornia. Chybujúci hráč si vezme svoje karty späť a toto kolo už nehrá. Keď hráč nemá vhodné karty v ruke, musí si zobrať ďalšiu kartu z kôpky na stole. Potom je na rade hráč, ktorý sedí po jeho ľavici. Komu zostane v ruke len jediná karta, vezme si ďalšiu kartu z kôpky na stole, tak aby mohol pokračovať v hre v ďalšom kole. Víťazom je ten, kto ako prvý vyloží všetky svoje karty.

2. „Čím viac, tým lepšie“
Hra sa od „základných pravidiel“ takmer neliší. Jedinou zmenou je, že pri vykladaní hodeného čísla môže hráč využiť ľubovoľné množstvo kariet (okrem vyloženia jednej karty). Hodené číslo 7 by mohol hráč vyložiť napríklad takto:

3 x 3 = 9 9 + 1 = 10 10 : 2 = 5 5 + 2 = 7

Tak by hráč použil 5 rôznych kariet (3, 3, 1, 2, 2). Hráč však musí v týchto prípadoch postupovať chytro a takticky, pretože v ďalšom kole musí byť schopný vyložiť hodené čísla s kartami, ktoré mu po takto rozsiahlom zložení jedného čísla zostaly. Keď hráčovi zostane len jedna desiatková karta alebo dve jedničkové, bude to mať v ďalšom kole ťažké. Aj tu platí pravidlo: pokiaľ hráči po vyložení počtového úkonu zostane v ruke len jediná karta, vezme si ďalšiu kartu z kôpky na stole.

3. „Jednička v matematike“
Každý hráč dostane 6 kariet a smie len jedenkrát hodiť kockami. K vyloženiu hodeného čísla sa snaží použiť čo najviac kariet. Komu po prvok kole zostalo v ruke najmenej kariet, zvíťazil a je „jednička v matematike“.

4. „Švindľovanie“
Pravidlá hry sú rovnaké ako v 1. variante „Staň sa jedničkou v matematike“. Hráči sa však pokúšajú vyložiť svoje karty tiež pomocou chybných počtových úkonov. Ten, kto presvedčivo prehlási, že 2 x 3 = 7(!), možno niektorých spoluhráčov oklame. Hráč, ktorý ako prvý chybu objaví, vykríkne: „Švindl!“ a získa tak 1 bod. Pokiaľ sa, ale jednalo o správny počtový úkon, potom sa tomuto hráčovi 1 bod odčíta. Ten, kto prvý vyloží všetky svoje karty, získa 5 bodov, druhá potom 4 body atď. Hra končí najskôr vtedy, keď všetci hráči vyložili všetky svoje karty. Víťazom je hráč, ktorý získal najviac bodov.

Ak máte otázky a pripomienky k hre „Rátaj!“,
obráťte sa, prosím, na:

DENIS LAUKO
Kvetná 3, 911 08 Trenčín
www.lauko.sk

CZ

POČÍTEJ!

Autor: Erika Bruhns

Hra pro dobré počtáře a ty, co se jimi chtějí stát
K procvičení početních úkonů do 100

Pro 2 - 6 hráčů od 6 let

PIATNIK - hra č. 7575

© 2003 PIATNIK, Vídeň
Vyrobeno v Rakousku



Hra obsahuje:
48 hracích karet
2 kostky

Na hracích kartách naleznete 3 motivy (šnečky, žabičky, ptáčky) vždy po 16 kartách. Každý motiv se skládá ze tří karet s 1 obrázkem, tří karet se 2, dvou karet se 3, dvou karet se 4 a po jedné kartě s 5, 6, 7, 8, 9 a 10 obrázky.

Cíl hry:
Počítání zpaměti je pro děti jednou z prvních překážek, které musejí překonávat v průběhu školní docházky. Tato hra pomůže dětem jednoduchým způsobem zvládnout základní početní úkony. Obtížnost početních úkonů přizpůsobte věku dítěte. Začněte sčítáním a odčítáním a jejich kombinacemi. Starší děti mohou také násobit a dělit. Obrázky na kartách zdůrazňují sice určitý počet a pomáhají dostat ho do podvědomí, mají ale spíš dekorativní charakter. Pro početní úkony je důležitá výhradně číslicí vyjádřená hodnota – za běžných okolností nelze samozřejmě odečíst 5 žabiček od 8 šnečků nebo 3 ptáčky násobit 5 šnečky, a stejně tak není možné 8 žabiček dělit 2 ptáčky.

Herní obměny:
1. Základní pravidla: „Staň se jedničkou v matice"
Karty dobře zamícháme. Každý hráč dostane 6 karet, zbývající karty položíme na hromádku doprostřed stolu obrázky dolů. Začíná nejmladší hráč. Hází oběma kostkami. Hozené číslo (např. 4 a 4, součet je 8) musí hráč vyložit ze svých karet jako výsledek početních úkonů. Nesmí ho však vyložit pomocí jen jedné karty. Měl by vyložit 2 nebo 3 karty, ale více také ne. V našem příkladu by se pro součet 8 hodily třeba tyto možnosti:

3 + 5 = 8 10 – 2 = 8 2 x 4 = 8 (10 + 6) : 2 = 8

Početní úkony hráč při vykládání karet přeříká nahlas. Pokud udělá chybu, ostatní hráči ho na to upozorní. Chybující hráč si vezme své karty zpět a toto kolo již nehraje. Když hráč nemá vhodné karty v ruce, musí si vzít další kartu z hromádky na stole. Pak je na řadě hráč, který sedí po jeho levici. Komu zůstane v ruce jen jediná karta, vezme si další kartu z hromádky na stole, tak aby mohl pokračovat ve hře v dalším kole. Vítězem je ten, kdo jako první vyloží všechny své karty.

2. „Čím více, tím lépe"
Hra se od „základních pravidel" téměř neliší. Jedinou změnou je, že při vykládání hozeného čísla může hráč využít libovolné množství karet (kromě vyložení jen jedné karty). Hozené číslo 7 by mohl hráč vyložit na příklad takto:

3 x 3 = 9 9 + 1 = 10 10 : 2 = 5 5 + 2 = 7

Tak by hráč použil 5 různých karet (3, 3, 1, 2, 2). Hráč však musí v těchto případech postupovat chytře a takticky, neboť v dalším kole musí být schopen vyložit hozená čísla s kartami, které mu po takto rozsáhlém složení jednoho čísla zbyly. Když hráči zůstane jen jedna desítková karta nebo dvě jedničkové, bude to mít v dalším kole těžké. I zde platí pravidlo: pokud hráči po vyložení početního úkonu zbyde v ruce jen jediná karta, vezme si další kartu z hromádky na stole.

3. „Jednička v matice"
Každý hráč dostane 6 karet a smí jen jednou hodit kostkami. K vyložení hozeného čísla se snaží použít co nejvíce karet. Komu po prvním kole zůstalo v ruce nejméně karet, zvítězil a je „jednička v matice".

4. „Švindlování"
Pravidla hry jsou stejná jako u 1. varianty „Staň se jedničkou v matice". Hráči se však pokouší vyložit své karty také pomocí chybných početních úkonů. Ten, kdo přesvědčivě prohlásí, že 2 x 3 = 7(!), možná některé spoluhráče oklame. Hráč, který jako první chybu objeví, vykřikne: „Švindl!" a získá tak 1 bod. Pokud se ale jednalo o správný početní úkon, pak se tomuto hráči 1 bod odečte. Ten, kdo první vyloží všechny své karty, získá 5 bodů, druhý pak 4 body atd. Hra končí teprve tehdy, když všichni hráči vyložili všechny své karty. Vítězem je hráč, který získal nejvíce bodů.

Máte-li dotazy a připomínky ke hře „Počítej!",
obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.
Lužná 591, 161 00 Praha 6
www.piatnik.cz

SK

RÁTAJ!

Autor: Erika Bruhns

Hra pre dobrých rátajúcich a tých, čo sa nimi chcú stať
K precvičeniu počtových úkonov do 100

Pre 2 - 6 hráčov od 6 rokov

PIATNIK - hra č. 7575

© 2003 PIATNIK, Viedeň
Vyrobené v Rakúsku

Piatnik