

adamigo®

loteryjka matematyczna

# super **As**



2·9 	7·6 	5·3 
3·3 	40 	5·5 
6·8 	9·9 	9·3 

48  


## INSTRUKCJA

nauka liczenia z tabliczką mnożenia

# super AS

**Zestaw zawiera 6 dwustronnych plansz  
i 70 dwustronnych tafelków.**

Gra SUPER AS ma dwa warianty, prostszy z działaniami z zakresu 1-20 oraz trudniejszy z tabliczką mnożenia do 100. Gra przebiega w taki sam sposób. Jeżeli chcemy grać w wersję prostszą, wszyscy uczestnicy zabawy używają plansz oraz tafelków z niebieskim tłem, natomiast do wariantu z tabliczką mnożenia należy użyć plansz i tafelków z żółtym tłem.

## **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Podczas gry będzie potrzebny prowadzący, który będzie losował i odczytywał tafelki z wynikami. Gracze mogą na zmianę pełnić rolę prowadzącego. Przed rozpoczęciem gry należy losowo rozdać graczom po jednej planszy, wszyscy muszą używać plansz w tym samym kolorze. Jeżeli w grze bierze udział tylko dwóch lub trzech graczy, każdy z nich może korzystać z dwóch lub trzech plansz. Wszystkie tafelki z wynikami należy wrzucić do pudełka.

## PRZEBIEG GRY

Prowadzący losuje po jednym tafelku i odczytuje po kolei liczby, które są na kartonikach z niebieskiej strony, jeżeli uczestnicy mają niebieskie plansze lub z żółtej strony, gdy gra toczy się na żółtych planszach. Uczestnicy gry przeliczają działania na swoich planszach, aby dowiedzieć się czy odczytywana liczba jest wynikiem któregoś z działań na ich planszy.

**Przykład:** Jeżeli okaże się, że na planszy jest działanie **6•8**, a prowadzący odczytał liczbę **48**, wówczas gracz zgłasza się poprzez podniesienie ręki oraz głośne stwierdzenie: **MAM!** Wtedy prowadzący oddaje kartonik pierwszej osobie, która to zgłosiła. Gracz kładzie wówczas otrzymany kartonik na działaniu, którego wynikiem jest liczba na kartoniku. Może się zdarzyć, że gracz źle policzył, wówczas również musi przykryć działanie, które obliczył źle.



Mam!

# KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy pierwszy zapełni swoją planszę. Wtedy prowadzący przystępuje do obliczenia punktów każdemu zawodnikowi. Prawidłowość odpowiedzi sprawdza się poprzez porównanie obrazków na planszy i na kartoniku. Gdy obrazek na planszy i obrazek na kartoniku są takie same - zawodnik otrzymuje jeden punkt. Gdy obrazek na kartoniku nie odpowiada obrazkowi na planszy i wynik jest zły, graczowi odlicza się dwa punkty.

## SUPER MATEMATYCZNYM ASEM

zostaje gracz, który zgromadzi najwięcej punktów!

***Uwaga:*** Na kartonikach znajdują się również liczby, które nie są wynikami żadnego mnożenia. Na tych kartonikach nie ma obrazka obok liczby. Zostały one wprowadzone do gry, aby utrudnić matematyczne obliczenia.

**SUPER AS - gra**

rysunki: Dorota Szoblik

grafika: STUDIO adamigo

opracowanie: Antonina Kwasek

5 9024 10 001750



[www.adamigo.pl](http://www.adamigo.pl)

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2016