

The Rocket 10



miniland



Where real & digital play merge.
Donde el juego real se fusiona con lo digital.



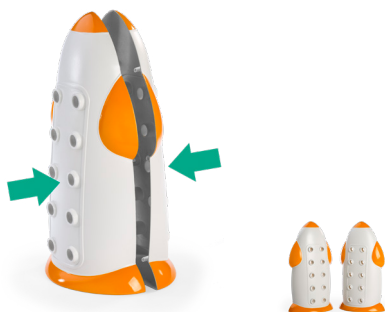
Aby w pełni wykorzystać wszystkie możliwości, wejdź na stronę internetową PlayMiniland, gdzie znajdziesz materiały elektroniczne i ćwiczenia do wydrukowania, które wzbogacą zabawę i sprawią, że chwile z Rakietą 10 staną się niezwykłym doświadczeniem.

SKŁAD ZESTAWU



Różne wzory dla każdego numeru od 1 do 9.

SKŁADANIE RAKIETY



Można również korzystać z dwóch połówek z osobną.

SORTER DO KART



Sugerowane ułożenie kart.

miniland

RAKIETA

ZIELONE GUZIKI
PALIWA

KARTA ZADANIA:
STRONA A

NIEBIESKIE
GUZIKI PALIWA

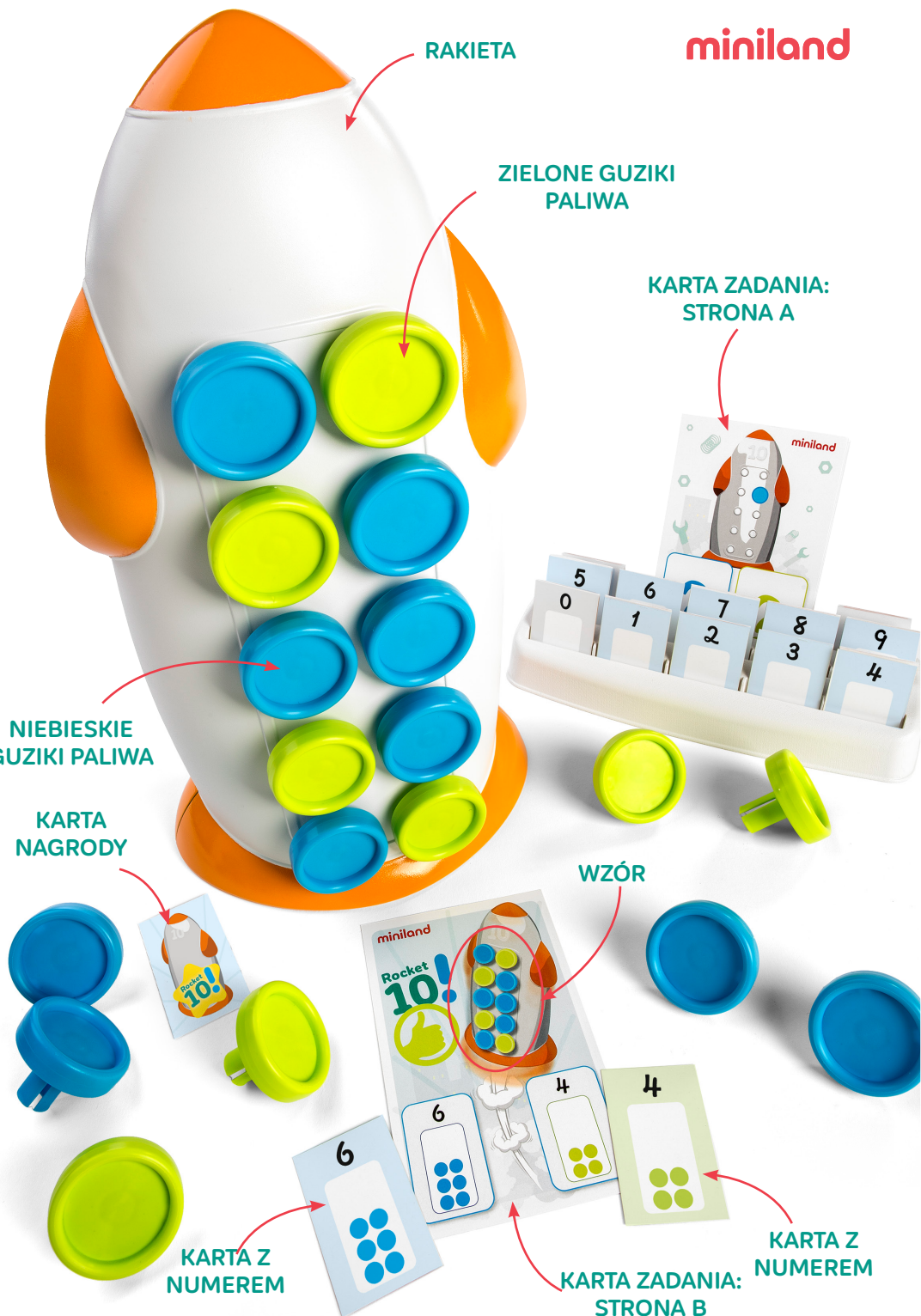
KARTA
NAGRODY

WZÓR

KARTA Z
NUMEREM

KARTA ZADANIA:
STRONA B

KARTA Z
NUMEREM





ZAŁOŻENIA EDUKACYJNE

W Miniland kładziemy nacisk na **matematykę manipulacyjną** już w najmłodszym wieku. Zaprojektowaliśmy tę zabawkę, aby służyła jako **skuteczny materiał dydaktyczny** i wspomagała naukę następujących konceptów matematycznych poprzez dotyk i zabawę:

- Praca ze schematami
- Dopasowanie liczb do konkretnej ilości
- Szybkie liczenie
- Dzielenie liczby 10
- Wprowadzenie do dodawania i odejmowania
- Liczby parzyste i nieparzyste

Ma ona na celu stworzenie „**wyrzutni**” przyspieszającej późniejsze **liczenie w pamięci**.

ŚWIAT I ELEMENTY GRY

Dlaczego rakieta? To ciekawa, atrakcyjna wizualnie zabawka podobająca się i chłopcom i dziewczynkom, pozwalająca im na odkrywanie i eksperymentowanie z różnymi konceptami matematycznymi podczas grupowego rozwiązywania problemów. Dzieci muszą pokonać trudności pojawiające się w trzech proponowanych grach, przypinając guziki zasilające raketę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Złóżcie raketę i włóżcie karty od 0 do 9 do sortownika, tak jak na rysunku. Umieście talię kart zadania w sortowniku i połóżcie niebieskie oraz zielone guziki na stole.

01

RAKIETA 10: PRZYJACIELE LICZBY 10

Zadanie polega na znalezieniu wartości brakujących do 10, dzięki czemu można opanować dzielenie liczby 10 oraz inne koncepty matematyczne, takie jak:

- Dopasowanie liczb do konkretnej ilości
- Szybkie liczenie
- Praca ze schematami
- Rozwiązywanie problemów



01

Gracz (lub grupa graczy) siedzi naprzeciwko rakiety i wybiera kartę zadania.

02

Gracz umieszcza niebieskie guziki w miejscach zaznaczonych na karcie zadania.

03

Następnie gracz wybiera niebieską kartę z liczbą guzików przyklepionych do rakiety i umieszcza ją na niebieskim polu na karcie zadania.

04

Teraz gracz umieszcza zielone guziki w pustych pozycjach i wybiera właściwą kartę z numerkiem, umieszczając ją na zielonym polu z pytańnikiem.

05

Prawidłową odpowiedź można zobaczyć na odwrocie karty zadania. Jeśli wzór i karta z numerkiem są identyczne, gracz krzyczy „RAKIETA!” i wygrywa kartę nagrody. Z rakiety odczepiane są guziki, gracz bierze kolejną kartę zadania i gra rozpoczyna się na nowo. Pamiętajcie, że jeśli wzór się nie pokrywa, gracz nie wygrywa karty. Gracz, który jako pierwszy uzyska 3 karty nagrody, wygrywa całą misję.

UWAGA:

Kolejność umieszczania guzików we wszystkich przedstawionych grach to: od prawej do lewej, od dołu do góry.



miniland



DOSTOSOWANIE GRY

Grę można rozpocząć od opcji Rocket 5. Schemat jest dokładnie taki sam, lecz teraz pracujemy nad dzieleniem liczby 5 i używamy tylko jednej kolumny otworów w rakiecie. Aby móc zagrać w tę wersję, konieczne jest pobranie kart zadania **Rakieta 5** z naszej strony **playminiland.com**.



02 UCIAŻLIWE AWARIE

Zadanie polega na **dobawaniu** (tankowanie) lub **wyciąganiu** guzików (usuwanie paliwa) zgodnie z numerem na kostce. Gra pozwala na zapoznanie dzieci z dodawaniem i odejmowaniem, usprawniając **liczenie w myślach**.

W tej wersji gry używane są tylko niebieskie guziki.



01

Rzucajcie kolejno kostką. Numer na kostce wskazuje, ile guzików należy przyczepić. Odnajdź kartę z numerkiem odpowiadającym liczbie guzików w rękawie i połóż ją naprzeciwko rakiety.

02

Kolejny gracz rzuca kostką. Jeśli kostka pokazuje „awarie”, usuń liczbę guzików wskazaną na kostce. Kiedy te są usunięte, umieść kartę z numerkiem odpowiadającym liczbie pozostających w rękawie guzików naprzeciwko rakiety, a poprzednią kartę pozostaw w jej właściwym miejscu.

03

Powtarzajcie poprzedni krok, aż wszystkie otwory w rękawie się zapełnią. Pierwszy gracz lub grupa graczy, która napęłni rakiety paliwem, wygrywa. Powinien/na wtedy krzyknąć „GOTOWA, BEZ AWARII!” i odliczyć w dół „10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0!”, podnosząc rakiety tak, jakby wznosiła się w powietrze.

UWAGA:

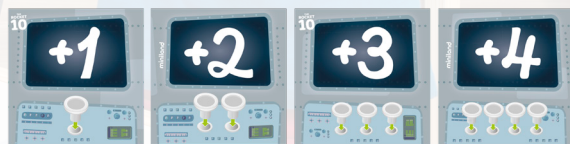
Jeśli kostka wskazuje na usuwanie paliwa (-1, -2), gracz powinien sprawdzić, czy liczba awarii jest większa niż liczba umieszczonych guzików z paliwem. Jeśli tak jest, gracz usuwa wszystkie guziki i następny ruch należy do kolejnego gracza.

Jeśli kostka wskazuje na dodawanie paliwa (+1, +2, +3, +4), a numer jest wyższy niż liczba dostępnych otworów, należy wypełnić wszystkie

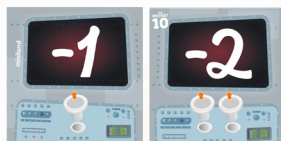
miniland



DODAJ WLEJ PALIWO



ODEJMIJ WYLEJ PALIWO



03

PARZYSTE LUB NIEPATRZYSTE: Z PARĄ LUB BEZ

Zadanie polega na uważnej obserwacji ułożenia guzików, dzięki czemu dzieci zaznajamiają się z liczbami parzystymi i nieparzystymi.

Przygotowanie do gry: Z pomocą dzieci wyłóż karty od 1 do 9 na stół. Wskaż liczby nieparzyste 1, 3, 5, 7 i 9, podkreślając, że te numery zawsze mają guzik z paliwem bez pary. Po wyjaśnieniach rozpocznijcie grę, aby przetestować to na rakiety.

W tej wersji gry używane są tylko niebieskie



01

Przetasujcie karty z numerkami, ułóżcie je w talii i rozłóżcie na stole.

02

Nauczyciel bierze karty z góry talii i umieszcza je w rowkach, tak jak na zdjęciu. W ten sposób widać tylko napisy.

03

Gracz (lub grupa graczy) siada naprzeciwko rakiety i patrzy na liczbę pokazaną przez nauczyciela. Gracz musi szybko powiedzieć, czy liczba jest parzysta czy nieparzysta.

04

Gracz sprawdza, czy ma rację, umieszczając guziki na rakiety i zwracając uwagę na te, które zostają bez pary - te będą oczywiście nieparzyste

05

Jeśli gracz ma rację, wygrywa kartę nagrody. Gracz, który jako pierwszy uzyska 3 karty nagrody, wygrywa całą misję.



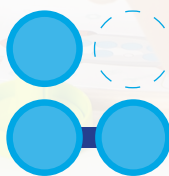
1

NIEPARZYSZE



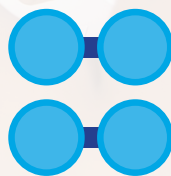
2

PARZYSZE



3

NIEPARZYS-
TE



4

PARZYSZE

Rocket 10

miniland

Pol. Ind. La Marjal I · C/ La Patronal, 10
03430 · Onil · Alicante (Spain)
Att. Cliente / Customer service: +34 965 564 200
miniland@miniland.es
www.minilandgroup.com

ONLY FOR USA: +3 YEARS

Conforms to the safety requirements of Specification F 963
Miniland Educational Corp. 3325 NW
70 Avenue · Miami, Florida 33122 - 1332
Toll number: 1-877- 363-6464
Tel: (786) 369-7875 / Fax: (786) 369-7876

R.31781 / 2050231781

© MINILAND 2018