



## Fejlesztő játék, Éhes szörnyek- Tanulj meg számolni! Captain Smart

CS6997

### **A játékkal megtanulsz számolni, összeadni és kivonni néhány szép, de éhes, szörnyecske segítségével!**

Játékosok száma: 1-4 játékos

Játékidő: 10-20 perc

Ajánlott 3 éves kor felett

A játék tartalma: 15 db hosszúkás zseton, 15 db kerek zseton, 16 db kártya táblák összeállításához

Tanulj meg számolni 10-ig és összeadni és kivonni! Ismerd meg a matematikai egyenleteket! Képes vagy összegyűjteni a színes szörnyecskéket és megetetni őket?

A Captain Smart termékek támogatják a gyermekek számára nélkülözhetetlen készségek fejlesztését és nagyszerű alternatívája a számítógépes vagy okostelefon játékoknak!

### **A játék fejleszti az alábbi készségeket:**

összeadás és kivonás

koncentráció

megfigyelési készség

A játék 3 féle módon játszható:

#### **1. Változat – Etesd meg a szörnyet!**

Minden játékos húz négy kártyát a szörnyekből és a finomságokból és elrendezi őket négyzet alakban. A kerek zsetonokat és a hosszúkás zsetonokat képpel felfelé helyezik el.

A legfiatalabb a játékos kezdi a játékot. Kiválaszt két zsetont: egy kört és egy hosszúkását.

A játékos megnézi, mi van a zseton másik oldalán:

- ha a játékosnak ugyanolyan színű szörny van a tábláján, mint a kerek zsetonon színe, akkor ráteszi a zsetont;
- ha a játékosnak pontosan annyi finomsága van az egyik négyzetben, mint amit a hosszúkás zseton jelez – akkor ráteszi a zsetont (ha pl. 2 sütemény van egy négyzetben és 2 sárgarépa egy másikban, akkor a játékos a neki tetsző négyzetet választhatja ki.
- ha az egyik vagy egyik zseton sem egyezik meg a játékos táblájával, akkor félreteszik őket.

A következő játékos jön. A győztes az, aki függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan négy zsetont tud kirakni és azt kiáltja. YUM! Ha elfogynak a zsetonok, akkor a középre helyezett zsetonokat lehet újból felhasználni.

## 2. Változat – Két fej jobb, mint egy!

Minden játékos húz négy kártyát a szörnyekből és elrendezi őket képpel felfelé. A hosszúkás zsetonokat a számos oldalukkal felfelé helyezik el.

Az első játékos húz egy zsetont és ellenőrzi, mi van a hátoldalán:

- ha a táblán lévő egyik szörny annyi testrészből áll, mint amennyi szám a zsetonon van, akkor ráteszi a zsetont (ha két szörny is megfelelő, akkor a játékos dönti el, hogy melyiket választja)
- ha a zseton nem egyezik, akkor félreteszi.

Csak egy zseton lehet egy szörnyen. Ezután a következő játékos jön. A győztes az, aki négy zsetont gyűjt a táblán és kiabál: Wrarrrr!! Ha elfogynak a zsetonok, akkor a félretett zsetonokat visszahelyezzük a játékba.

## 3. Változat – Kis matematika

Számolj 10-ig! Húzz mindkét típusú zsetonból és készíts matematikai műveleteket!



Gyártja:  
Captain Smart  
Belgijska 11,  
02-511 Warsaw, Poland  
web: [www.captainsmart.eu](http://www.captainsmart.eu)



Importálja és forgalmazza:  
Játék Bolygó E.C.  
Tel.: +36 30 295 0949  
E-mail: [info@jatekbolygo.hu](mailto:info@jatekbolygo.hu)  
web: [www.jatekbolygo.hu](http://www.jatekbolygo.hu)