

Mathe Mix

Unterhaltsames Zahlenspiel für Jung und Alt!

Auf der bedruckten Spieltafel sind mit Zahlenwürfeln Rechenaufgaben zu bilden und zu lösen. Die Zeitdauer wird durch die Sanduhr bestimmt.

Mathe Mix ist spannend in der Runde, interessant und lehrreich als Einzelspiel! Jeder Spieler legt zu Beginn seiner Spielrunde die Zahlenwürfel in den Becher, schüttelt kräftig und schüttet dann die Würfel auf den Tisch. Von diesem Augenblick an läuft die Sanduhr. Für alle Rechenaufgaben dürfen nur die obenauf sichtbaren Zahlen verwendet werden.

Um möglichst viele Zahlenwürfel unterzubringen, ist auf den letzten zwei Reihen die Möglichkeit gegeben, durch Plus oder Minus die richtige Endzahl zu erreichen.

Beispiel Nr. 1

$$12 : 3 = 7 \pm 3 (= 4)$$

$$12 : 3 = 1 \pm 3 (= 4)$$

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, endet die Spielrunde des Einzelnen, gleichgültig, ob alle Zahlenwürfel verwertet werden konnten.

Gewertet wird die Summe aller verwendeten Zahlenwürfel:

Beispiel Nr. 2

8	+	2	=	10		
15	-	12	=	3		
2	×	2	=	5	±	1
9	:	3	=	3	±	

6		
	$20 + 30 + 10 + 15$	
	$= 75$	
	$- 6$	
	69	

Jeder Spieler sollte nach Möglichkeit hohe Zahlenwürfel für seine Rechenaufgaben verwenden, da die Wertung sich dadurch entsprechend erhöht. Gewonnen hat, wer nach einer vorher festgesetzten Anzahl von Runden die höchste Wertung erzielen konnte.

Bei jüngeren Spielern empfiehlt es sich, zunächst ohne Zeitbegrenzung Rechenaufgaben zu legen.

Minimaths

Minimaths est passionnant, interessant et plein d'enseignement.

But du jeu:

Composer, en un temps limité par le sablier, des égalités arithmétiques simples: addition, soustraction, multiplication et division.

Le jeu:

Mettez les dés dans le cornet, secouez le cornet et videz-le sur la table. Avant que le compartiment supérieur du sablier se soit vidé essayez de faire les opérations en plaçant tous les dés dans les 14 logements du tableau.

Remarques:

Tant que le sable s'écoule, les dés peuvent être déplacés, mais jamais retournés ni renversés. Dès que le sablier est vide, la partie est terminée, même si tous les dés n'ont pas été utilisés.

Les signes + et - qui apparaissent sur les deux dernières rangées permettent d'utiliser les chiffres les plus élevés pour arriver au résultat.

Voir exemple Nr. 1.

Décompte des points:

Additionnez chaque colonne de dés. S'il reste des dés inutilisés, votre total général est diminué de la valeur des chiffres restants.

Voir exemple Nr. 2.

Chaque joueur doit, autant que possible utiliser pour son décompte les chiffres les plus hauts indiqués par les dés, car ils servent de base au calcul des points. Celui qui totalise le plus grand nombre de points pendant une période de jeu déterminée, a gagné.

Nous conseillons aux joueurs débutants de jouer sans limitation de temps et de ne pas employer le sablier.

Matemix

Un divertente gioco di numeri per giovani ed adulti!

Sulla tavola da gioco stampata si formano e si risolvono esercizi di matematica con dadi numerati. Il tempo viene misurato con una clessidra.

Matemix è un gioco interessante sia in compagnia che da solo! Ogni giocatore mette al suo turno i dadi nel bicchiere, lo scuote bene e versa poi i dadi sul tavolo. Da questo momento la clessidra comincia a scorrere. Per gli esercizi di matematica si deve usare solo i numeri visibili in alto.

Un'altra possibilità per collocare più dadi è quella, di usare nelle ultime due righe il più e il meno per raggiungere lo stesso risultato dell'operazione precedente.

Esempio 1.

$$12 : 3 = 7 \pm 3 (= 4)$$

$$12 : 3 = 1 \pm 3 (= 4)$$

Quando la clessidra è scaduta, finisce il turno del giocatore anche se non tutti i dadi sono stati usati.