

Juego de matemáticas- Unidades de longitud

MADE IN GERMANY

MATERIAL DEL JUEGO

1 lista de juegos, 4 cubitos de juego, 1 dado,
36 tarjetas de ejercicios, 1 instrucciones

Contenido del juego

Transformar jugando, ejercitar intercomunicativamente
y aplicar las unidades de longitud en el sistema decimal.
Aprender descubriendo por medio de dibujitos respaldantes
del mismo color para las casillas de juego (colores del
sistema decimal) y las tarjetas de ejercicios.

- ¿Cuántos centímetros tiene un metro ?
- ¿ Cuántos milímetros tiene un decímetro ?

Juego de mesa para 2 - 4 personas a partir
de los ocho años



Preparación del juego

Poner el tablero de juego sobre la mesa, ordenar las tarjetas de ejercicios -con el ejercicio boca arriba-
correspondiendo al color y a la unidad de longitud y colocarlas en montones sobre la mesa (nueve
montones).

Ejemplo: ¿Cuatro tarjetas azules con la unidad de longitud cm?

Meta del juego

Ganador es el que primero haya obtenido cuatro tarjetas de ejercicios del mismo color o de la misma
unidad de longitud (mm, cm, dm, m).

Reglas del juego

- Cada jugador (máximo cuatro jugadores) coloca su cubito en la casilla "Salida". El jugador
más joven es el primero en lanzar el dado y recorre los espacios correspondientes que muestra el dado
siguiendo la flecha de la línea rayada.
- Ahora toma la tarjeta superior del montón, que coincide con la unidad de longitud y el color
de la casilla en la que se encuentra el jugador.

Ejemplo: El jugador lanza un tres con el dado. Llega con su cubito a la casilla decimal
amarilla con la unidad m. Ahora toma una tarjeta de ejercicios del montón amarillo
con la unidad de longitud m.

- Resolverá el ejercicio de transformación de la tarjeta. Si el jugador logra solucionar
correctamente el ejercicio y el resultado coincide con la solución que está en el reverso de esta, se
queda con ella y la pone ante sí sobre la mesa. Después lleva su ficha, considerando el valor nuevo
decimal, a una unidad de longitud nueva. Con ayuda del cuadro de valores decimales en el margen i
nferior de las instrucciones del juego se puede resolver esto fácilmente. (Control: nuevas unidades de
longitud y colores de los valores decimales se encuentran en el lado de soluciones der la tarjeta.)

Ejemplo: ¿Cuántos cm son 1 m? Solución: 100 cm. Se lleva el cubito de la casilla de la unidad
de longitud m del color del valor decimal amarillo (uno), a la casilla de unidad de longitud cm
del color del valor decimal azul (cien).

mil	centena	decena	unidad
	1	0	1
			0

colores de valores

decimal

Son los mismos colores que se utilizan en la clase escolar

- Si el jugador no puede resolver el ejercicio, devolverá la tarjeta al montón, poniéndola al final, y su cubito se
quedará en la casilla.

- Le toca ahora al próximo jugador (en el sentido de las agujas del reloj).

- Si un jugador llega, al lanzar el dado, a la casilla en la que ya está otro jugador, lo retira y lo pone
nuevamente en la casilla de salida. Ahora el jugador tiene dos posibilidades de seguir el juego:

Como primera posibilidad puede tomar una tarjeta de ejercicios de este jugador, que encaja con sus tarjetas, sin tener
que resolver el ejercicio. Se quedará en la casilla.

Como segunda posibilidad puede tomar una tarjeta del montón con la misma unidad de longitud y color que
muestra su casilla. En este caso resolverá el ejercicio y luego seguirá jugando como se ha descrito en el punto 3.

El jugador que ha sido devuelto a la salida, sigue jugando según su turno sin cesar una vuelta.

- De caer el jugador en la casilla de salida, no resolverá un ejercicio y dejará de jugar una vuelta.

- De llegar el jugador a una casilla de unidad de longitud y ya no hay tarjetas coorespondientes, entonces se
queda sin nada en esta vuelta.

- De llegar un jugador, al resolver un ejercicio, exactamente a una casilla en la que ya se encuentra otro
jugador, pone su ficha junto a este y no pasa nada. Lo mismo vale si dos jugadores se encuentran en la casilla de salida.

Ganador

es quien sea el primero, en juntar cuatro tarjetas de ejercicios del mismo color o de la misma unidad de longitud. Los
otros jugadores pueden seguir jugando. En este caso se devuelven antes las tarjetas del ganador. De esta manera se
puede constatar al segundo y al tercer ganador.

Duración del juego

Aproximadamente 30 minutos

© Copyright 2016 Wissner GmbH
El juego "Juego de matemáticas-unidades de longitud" está protegido
por la propiedad intelectual. Se lo puede utilizar públicamente en escuelas,
establecimientos terapéuticos y bibliotecas de préstamo.
Es ilícito copiar la idea del juego, las instrucciones o los contenidos.
Agradecemos a la señora Gerda Knöpfle y señora Martha Calau de Rehberger
por el gentil apoyo.

ES

Mathespiel - Längeneinheiten

MADE IN GERMANY

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 4 Spielsteine, 1 Würfel,
36 Aufgabekärtchen, 1 Anleitung

SPIELINHALT / GEFÖRDERTE KOMPETENZ

Spielerisches Umwandeln, beziehungsreiches Üben
und Anwenden von Längeneinheiten im Zehner-
Stellenwertsystem. Entdeckendes Lernen durch die
unterstützende Darstellung von gleichen Farben für
Spielfelder (Stellenwertfarben) und Aufgaben-
kärtchen.

Wie viele Zentimeter hat ein Meter ?
Wie viele Millimeter hat ein Dezimeter ?



Brettspiel für 1-4 Personen ab sieben Jahren

SPIELVORBEREITUNG

Spielfeld auflegen, Aufgabekärtchen - mit der Aufgabe nach oben - entsprechend der Farbe und
der Längeneinheit sortieren und als Stapel auf dem Tisch ablegen (neun Stapel)
Beispiel: vier blaue Kärtchen mit der Längeneinheit cm

SPIELZIEL

Sieger ist derjenige, der als Erster vier Aufgabekärtchen in derselben Farbe oder derselben
Längeneinheit (mm, cm, dm, m) erspielt hat.

SPIELREGELN

- Jeder Spieler (maximal vier Spieler) setzt seinen Spielstein auf das " Start - Feld ". Der jüngste
Spieler würfelt zuerst und rückt seinen Spielstein in Pfeilrichtung entlang der gestrichelten Linie um so
viele Felder vor, wie der Würfel Augen zeigt.

- Nun darf er die oberste Karte von dem Stapel nehmen, der mit der Längeneinheit und Farbe
des Spielfeldes auf dem er steht, übereinstimmt.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine Drei. Der Spieler landet mit seinem Spielstein auf dem gelben
Stellenwertfeld mit der Einheit m. Er nimmt nun von dem gelben Stapel mit der Längeneinheit m
eine Aufgabekarte.

- Die Umwandlungsaufgabe auf dem Kärtchen muss nun gelöst werden. Kann der Spieler die
Aufgabe richtig lösen und das Ergebnis stimmt mit der Lösung auf der Kartenrückseite überein, darf
er diese Karte behalten und legt sie vor sich auf den Tisch.

Danach darf er seinen Spielstein, unter Beachtung des neuen Stellenwertes, auf das neue Längen-
einheitenfeld seines Ergebnisses ziehen. Mit Hilfe der Stellenwerttafel am unteren Spielrand ist die
Aufgabe leicht zu lösen.

(Kontrolle: neue Längeneinheit und Stellenwertfarbe auf der Lösungsseite der Karte).

Beispiel: 1m sind wie viele cm ? Lösung: 100 cm. Der Spielstein wird vom Längeneinheitenfeld m
mit der Stellenwertfarbe gelb (Einer) auf das Längeneinheitenfeld cm mit der Stellenwertfarbe
blau (Hunderter) gezogen.

Tausender	Hunderter	Zehner	Einer
	1	0	1
			0

Stellenwertfarben

Sind die gleichen Farben wie im Schulunterricht

- Kann der Spieler die Aufgabe nicht lösen, muss die Karte unter den Stapel zurückgelegt werden und der
Spielstein bleibt auf dem Feld stehen.

- Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) ist nun an der Reihe.

- Kommt ein Spieler durch Würfeln auf das Feld, auf dem bereits ein Spieler steht, wirft er diesen und setzt ihn
auf das Startfeld zurück.

Jetzt hat der Spieler zwei Möglichkeiten das Spiel fortzusetzen:

Als erste Möglichkeit darf er von diesem Spieler eine Aufgabekarte nehmen, die zu seinen Karten passt,
ohne die Aufgabe lösen zu müssen. Er bleibt aber auf dem Feld stehen.

Als zweite Möglichkeit kann er eine Karte vom Stapel mit derselben Längeneinheit und Farbe nehmen, die sein
Feld aufweist. In diesem Fall muss er die Aufgabe lösen und spielt dann - wie unter Punkt 3 beschrieben - weiter.
Der zurückgesetzte Spieler spielt nach der Reihenfolge ohne Aussetzen weiter.

- Kommt der Spieler aufgrund der gewürfelten Augen auf das Startfeld, kann er keine Aufgabe lösen und
muss eine Runde aussetzen.

- Zieht ein Spieler auf ein Längeneinheitenfeld und es ist kein Aufgabekärtchen mehr da, geht der Spieler
in dieser Runde leer aus.

- Kommt ein Spieler durch Lösen einer Aufgabe genau auf das Spielfeld, auf dem bereits ein Spieler steht,
so stellt er seinen Spielstein nur dazu und es passiert nichts. Das Gleiche gilt, wenn sich Spieler auf dem Startfeld treffen.

SIEGER

ist, wer als Erster vier Aufgabekärtchen mit derselben Farbe oder derselben Längeneinheit gesammelt hat.
Die verbleibenden Spieler können weiterspielen, wobei die Karten des Siegers vorher zurückgelegt werden.
So kann der zweite und dritte Sieger ermittelt werden.

SPIELDAUER

ca. 30 Minuten

© Copyright 2016, Wissner GmbH
Das Spiel Mathespiel - Längeneinheiten ist urheberrechtlich geschützt. Es darf in Schulen,
therapeutischen Einrichtungen und Leihbibliotheken öffentlich genutzt werden.
Ein Kopieren der Spielfelder, der Anleitung oder der Inhalte ist unzulässig.
Wir danken Frau Silke Gerda Knöpfle für die freundliche Unterstützung.

D

Jeu mathématique - unités de longueur

MADE IN GERMANY

F

Matériel de jeu

1 planche de jeu, 4 pierres de jeu, 1 dé d'exercices et 36 cartes

Contenu de jeu

Convertir en jouant, usage et exercice des unités de longueur dans le système décimal. Apprentissage par la réflexion et par la reproduction visuelle des couleurs identiques selon les champs de jeu (couleurs selon unités) et cartes d'exercices.

Combien de centimètres dans un mètre ?
Combien de millimètres dans un décimètre ?

Planche de jeu pour 2 à 4 personnes à partir de 8 ans



Préparation du jeu

Poser la planche de jeu, cartes d'exercices avec l'exercice vers le haut - assortir et poser sous forme de tas sur la table selon la hauteur et l'unité de longueur (9 tas).
Exemple: 4 cartes bleues avec l'unité de longueur cm

But de jeu

Le gagnant est celui qui a joué 4 cartes d'exercice dans la même couleur ou la même unité de longueur (mm, cm, dm, m)

Règle du jeu

- Chaque joueur (maximum 4 joueurs) pose sa pierre de jeu sur le champ de départ. Le plus jeune joueur joue en premier et déplace sa pierre de jeu en direction de la flèche en suivant la ligne pointillée d'autant de champs que le dé indique de points.
- Maintenant il peut prendre la carte du dessus qui correspond à la couleur et à l'unité de longueur du jeu.
Exemple: Le joueur joue un 3 avec le dé. Il atterrit avec sa pierre de jeu sur le champ jaune avec l'unité m. Il prend maintenant sur le tas jaune une carte d'exercices avec le m.
- L'exercice de changement d'unité demandé par la carte doit maintenant être réalisé. Si le joueur peut réaliser cet exercice et que le résultat est identique à celui imprimé au dos de la carte, il peut garder cette carte et la pose devant lui sur la table.
Puis il peut déplacer sa pierre de jeu, en respectant la nouvelle valeur sur le nouveau champ des longueurs d'unité.
A l'aide du tableau des valeurs du bord inférieur du jeu l'exercice sera facilement réalisable.
(Contrôle: Nouvelles unités de longueur et nouvelles couleurs sur la page solution de la carte.)
Exemple: 1 m représente combien de cm ? Solution 100 cm. La pierre de jeu est déplacée du champ m avec la couleur jaune vers le champ cm avec la couleur bleue (centaine).

mille	cent	dix	unité
	1	0	0

Valeur des couleurs

- Si le joueur ne peut résoudre l'exercice, on repose la carte sur le tas et la pierre de jeu reste en place.
- Maintenant c'est au tour du joueur suivant (selon les aiguilles d'une montre).
- Si un joueur, en jetant le dé, arrive sur un champ sur lequel il y a déjà une pierre de jeu, il jette celui-ci et le place à nouveau sur le champ de départ. Maintenant le joueur a 2 possibilités pour continuer le jeu.
Comme 1ère possibilité il peut demander une carte d'exercice à ce joueur, qui correspond à ses cartes sans avoir à réaliser l'exercice. Il reste en place sur ce champ.
Comme deuxième solution, il peut prendre une carte sur le tas avec la même longueur d'unité et de couleur, correspondant à son champ. Dans ce cas, il doit résoudre l'exercice et joue alors comme précisé au paragraphe 3. Le joueur qui a été déplacé sur le champ de départ joue ensuite selon son rang sans passer un tour.
- Si un joueur arrive sur le champ de départ en raison des yeux joués aux dés, il ne peut réaliser d'exercice et doit passer son tour.
- Si un joueur tire un champ de longueur pour lequel il n'y a plus de carte d'exercice, le joueur obtient un jeu nul pour ce tour.
- Si un joueur arrive par résolution de la solution de son exercice exactement sur le champ, sur lequel il y a déjà un autre joueur, il pose sa pierre de jeu à côté et il ne se passe rien.
La même chose arrive quand 2 joueurs se rencontrent sur le champ de départ du jeu.

Le gagnant

es celui qui obtient 4 cartes d'exercices avec les mêmes couleurs ou les mêmes unités de longueur. Les autres joueurs peuvent continuer, mais en remettant dans le jeu les cartes du gagnant. On peut ainsi déterminer le deuxième et troisième gagnant.

Durée du jeu

environ 30 minutes

© Copyright 2016 by company Wissner GmbH
The Game Math Game - Units and Length is protected by copyright. Public use in schools, treatment institutions and lending libraries is allowed.
It is forbidden to copy the idea, the instruction or the content of this game.
We thank Ms Gerda Knoepfle and Mr Arnaud Bousser for their kindly support.

Math-Game - Units of Length

MADE IN GERMANY

E

GAME MATERIAL

1 playing board 4 game pieces 1 dice 36 task cards 1 instruction

GAME CONTENT

A playful way of transforming, practising and operating with units of length (m, dm, cm, mm) in the place-value system. By the use of the supporting illustration of the same colours for each playing field and task cards (place-value colours according to the taught colours in school) the curiosity on playful learning will be piqued.

How many centimeters are in one meter ?
How many millimeters are in one decimeter ?

Board game for 2 - 4 players for eight year old's and above



Game preparation

Place the playing board, sort the task cards - questions faced up - according to the colour and the unit of length to a total of nine piles.
example: four blue cards with the unit of length cm

Game target

Winner is, whoever has four task cards with the same colour or unit of length first.

Game rules

- Each player (max. four players) puts his gaming piece on the starting field. The youngest players begins and rolls the dice. According to the rolled number he moves his game piece along the dashed line in the direction of arrow forward.
- Now he can pick a card from the pile with the same colour and unit of length he is standing on.
example: The player rolls a three. He moves forward to the yellow field with the unit of length m on it.
Now he picks a card from the pile with yellow cards and a m in the right corner.
- Now he has to answer the question on the card. Is the answer correct (the answer is on the back side) he can keep the card and place it in front of him.
Considering the new place-value of his answer he now has to move his game piece on the field of the answer. The place-value board at the bottom side of the playing board can be useful assistance.
example: How many cm are in 1m ? correct answer: 100 cm. The game piece on the unit of length field m with the colour yellow (ones) has to be moved to the unit of length field cm with the colour blue (hundreds).

Thousands	Hundreds	Tens	Ones
	1	0	1
			0

Place - value
Colours
are the same colours as in school

- Is the player not able to answer the question correctly, he has to put the card back under the pile and his game piece stays put.
- Rotation of player's turns is clockwise.
- When a player moves on a field by rolling the dice and there is already another player on it, he is allowed to put the other player's game piece back on the starting field. Now he has two options to move on:
His first option is to take a card of the other player fitting to his own cards without having to answer the question. In this case he stays on his current field.
As his second option he can pick a card as normal (as described in Part 3). In this case he has to answer the question. The player, who was kicked back to the starting field can move on without sitting out.
- When a player moves onto the starting field by rolling the dice he may not take a card and has to sit out for the next round.
- When a player moves onto a field by rolling the dice, but the according pile is empty, he has to sit out for this round.
- When a player moves onto a field by answering correctly and there is already another player on it, nothing happens and they stay together side by side (also on the starting field)

Winner

is, whoever has four cards of the same colour or the same unit of length first. The first winner now has to put his cards under the according piles, so the remaining players can play on.

Game duration

approx. 30 minutes

© Copyright 2016 by company Wissner GmbH
The Game Math Game - Units is protected by copyright. Public use in schools, treatment institutions and lending libraries is allowed.
It is forbidden to copy the idea, the instruction or the content of this game.
We thank Ms Gerda Knoepfle and Mr Nicolas Brown for their kind support.