



## OR098 Mamutmatek (Mammoth Math)

Oldd meg a matematikai feladványokat, gyűjts karikákat a mamutod ormányára – majd futás vissza a barlangba!

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**Ajánlott életkor:** 5-8 éves gyerekeknek

### Fejlesztési tájékoztató

Az Orchard Toys Fun Learning Games szórakoztatva tanító játékaik elősegítik a gyermekek kommunikációját, kedvet adnak a közös játékhoz.

Ezt a társasjátékot úgy tervezték meg, hogy

- fejlessze az összeadási és kivonási képességet és a
- megfigyelőképességet

### A doboz tartalma:

- egy 4 darabból összerakható játéktábla
- 30 db feladványokkal ellátott kőkarika
- 1 db számolócsont
- 4 db ősember játékosjelölő
- 4 db játékosjelölő-tartó
- 4 db kétrészes mamut
- 1 dobókocka
- 1 tolljelölő
- 1 mágikus fáklya
- 1 játékmertető

**A játék célja:** Összegyűjteni a karikákat a mamut ormányán, majd elsőként visszajutni a barlangba.

### A játék menete:

- Állítsuk össze a négyrészes játéktáblát és a kétrészes mamutokat. Minden játékos válasszon egy mamutot és egy színben hozzáillő őseibert, amit helyezzen a megfelelő színű tartóba, majd tegye a barlang kezdőmezőjére.
- Minden játékos maga elé rak 4 kőkarikát. A sötétebb karikákon lévő feladványok nehezebbek. A nem használt karikákat tegyük félre. Tegyük a dobókockát, a tollat, a fáklyát és a számolócsontot egy mindenki által elérhető helyre.
- A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával és a nyilak irányában a dobásnak megfelelő számú mezőt lép előre a barlangtól. Ha + vagy – jelen áll meg, akkor a magához vett kőkarikák közül kiválaszt egy olyat, amin egy megfelelő feladvány látható és megpróbálja megoldani azt. Kimondja hangosan a végeredményt, majd a mágikus fáklyával leellenőrzi, hogy jól válaszolt-e.
- Az eredmény ellenőrzéséhez vigyük a mágikus fáklya átlátszó közepét a kőkarikán látható láng fölé, és a helyes megoldás azonnal látható lesz. Ha a válasz helyes, tegyük a kőkarikát a mamut ormányára. Ha helytelen, tegyük vissza a kőkarikát magunk elé az asztalra.
- Ha a játékos tollas mezőn áll meg, akkor vegye magához a tollat, majd válasszon ki egy másik játékost és csiklandozza meg a tollal a mamutja orrát. Mondja, hogy „hapci!”, majd vegye le a mamut ormányáról az egyik karikát és tegye vissza a játékos elé az asztalra. Ha még senki mamutjának az ormányán nincs kőkarika, akkor a következő játékos jön.
- Ha a játékos összegyűjtötte mind a 4 kőkarikát a mamutja ormányára, nincs más feladat, mint visszamenni a barlangba, szintén dobókockákkal. De vigyázat! A visszaúton bármely más játékos megcsiklandozhatja a mamut orrát, amikor tollas mezőre lép. Ilyenkor ugyanúgy le kell venni egy karikát a mamut orráról.
- A nyertes az, aki mamutja ormányán 4 karikával először ér vissza a barlangba. A barlangba lépéshez nem kell pontosan kidobni a dobókockát.

### A számolócsont használata:

- Tegyük az ujjunkat arra a számra, amiből ki akarunk vonni, vagy hozzá akarunk adni, majd mozgassuk az ujjunkat a megfelelő irányba annyival, amennyit hozzá akarunk adni, vagy ki akarunk vonni.

Jó szórakozást!

Importálja és forgalmazza:

**Katica Játék Kft.**

1077 Budapest, Király u 101. (Lövölde térnél)

Tel/fax: 06 1 46 22 388/387

E-mail: [katica@katica.hu](mailto:katica@katica.hu)

Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)