

POP FOR ADDITION & SUBTRACTION GAME

Juego de sumas y restas Jeu d'addition et de soustraction Additions - und Subtraktionsspiel

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Cómo jugar Nivel 1

ES

- Coloca la caja de chicles bomba en medio de la mesa.
- Gira la rueda para ver cuántas cartas de chicles bomba debes coger.
- Te quedarás con cada una de las cartas si resuelves la operación correctamente. Si no la resuelves, deja la carta en una pila separada de cartas "no resueltas". Podrás volver a trabajar con esa pila más tarde para practicar más.
- Si coges una carta "POP!", devuelve todas tus cartas a la caja y retira la carta "POP!" del juego.
- Id jugando por turnos hasta que la caja de chicles bomba esté vacía.
- ¡El jugador que tenga más cartas de chicles bomba al final del juego gana!

Nivel 2

- Empieza cogiendo un chicle bomba de la caja.
- Gira la rueda; di 1, 2 o 3 operaciones que tengan la misma respuesta que tu tarjeta de chicle bomba. Por ejemplo, si tienes la carta "8 - 2" y te ha salido un 3 en la rueda, tendrás que decir 3 operaciones más cuya respuesta sea 6 (por ejemplo: $4 + 2$; $9 - 3$; $3 + 3$).
- Si respondes correctamente, ¡te podrás quedar con el chicle bomba!

Formas alternativas de jugar

- Usa un reloj. ¡El jugador que tenga más chicles de goma cuando se acabe el tiempo será el ganador!
- El primer jugador que tenga 10 cartas de chicles bomba será el ganador.

Incluye:

- 90 cartas de datos de matemáticas
- 10 cartas POP
- Ruleta

FR

Règles du jeu Niveau 1

- Place la boîte de boules de chewing-gum au milieu de la table.
- Tourne la roue pour savoir combien de cartes de boules de chewing-gum prendre.
- Si tu trouves la bonne réponse à l'opération mathématique, tu gardes la carte. Sinon, mets la carte sur une autre pile de cartes non sues. Tu pourras revoir cette pile pour t'entraîner plus tard.
- Si tu tires une carte « POP! », tu dois remettre toutes tes cartes dans la boîte et retirer la carte « POP! » du jeu.
- Jouez à tour de rôle jusqu'à ce que la boîte de boules de chewing-gum soit vide.
- Le joueur qui a le plus de cartes de boules de chewing-gum à la fin de la partie gagne.

Niveau 2

- Commence par prendre une boule de chewing-gum dans la boîte.
- Tourne la roue et cite 1, 2 ou 3 opérations mathématiques qui ont le même résultat que ta carte de boule de chewing-gum. Par exemple, si tu tires la carte « 8 - 2 » et si la roue tombe sur 3, tu dois citer 3 autres opérations dont le résultat est 6 (par exemple : $4 + 2$, $9 - 3$, $3 + 3$).
- Si tu réponds correctement, tu gardes la carte !

Autres manières de jouer

- Utilise un sablier. Le joueur avec le plus de cartes au moment où le temps est écoulé remporte la partie.
- Le premier joueur à avoir dix cartes de boules de chewing-gum remporte la partie.

Comprend :

- 90 cartes d'opérations mathématiques
- 10 cartes Pop
- Roue

DE

Spielanleitung Level 1

- Den Kaugummi-Eimer in die Tischmitte stellen.
- Die Drehscheibe drehen. Sie zeigt an, wie viele Kaugummi-Kärtchen der Spieler nehmen darf.
- Für jede richtig gelöste mathematische Gleichung darf das Kärtchen behalten werden. Nicht oder nicht richtig gelöste Kärtchen kommen auf einen separaten Stapel mit „nicht geplatzen“ Gleichungen. Dieser Stapel kann später zum intensiveren Üben verwendet werden.
- Zieht ein Spieler ein „POP!“-Kärtchen, muss er alle bis dahin gesammelten Kärtchen wieder in den Eimer geben. Das „POP!“-Kärtchen wird aus dem Spiel genommen.
- Es wird abwechselnd gezogen, bis der Kaugummi-Eimer leer ist.
- Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Kaugummi-Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.

Level 2

- Der Spieler nimmt ein Kaugummi-Kärtchen aus dem Eimer.
- Drehscheibe drehen. Nun muss der Spieler 1, 2 oder 3 mathematische Gleichungen nennen, die das gleiche Ergebnis wie das eigene Kaugummi-Kärtchen ergeben. Beispiel: Hat der Spieler ein Kärtchen mit der Gleichung „8 - 2“ gezogen und dreht nun eine 3, muss er 3 weitere mathematische Gleichungen nennen, deren Ergebnis 6 ist (z. B.: $4 + 2$; $9 - 3$; $3 + 3$).
- Wird die Aufgabe richtig gelöst, darf der Spieler das Kaugummi-Kärtchen behalten!

Spielvarianten

- Mit Stoppuhr spielen. Der Spieler, der nach Ablauf der Zeit die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt!
- Der erste Spieler mit 10 Kaugummi-Kärtchen ist der Gewinner.

Enthält:

- 90 Kärtchen mit mathematischen Gleichungen
- 10 POP-Kärtchen
- Drehscheibe