

2^a
Edizione

8wonders®
Mathepotamia®

Sistema ludico per la padronanza della matematica

*Un paese delle meraviglie dove nascono i maghi della
matematica!*

Come funziona Mathepotamia

Mathepotamia trasforma la matematica in un'avventura con 7 modalità di gioco e 4 livelli di difficoltà, con le carte didattiche Mathepotamia che contengono 440 esercizi e sfide aggiuntive da due dadi a 12 facce. La progressione graduale aiuta i bambini a sviluppare sicurezza nell'addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione mantenendo l'apprendimento privo di frustrazioni.

Regole semplici rendono facile iniziare, mentre gli elementi di gamification incoraggiano i bambini a rimanere coinvolti e a godersi il processo. Un elemento casuale nella Modalità classica garantisce che tutti i giocatori - indipendentemente dal livello di abilità - abbiano un'equa possibilità di migliorare e vincere. Diverse modalità e livelli di difficoltà flessibili permettono al gioco di crescere con il bambino, rendendolo un investimento nella padronanza matematica a lungo termine. La Modalità educativa approfondisce la comprensione attraverso l'apprendimento pratico, aiutando i bambini a cogliere i concetti matematici in modo duraturo.

Guida rapida alla modalità classica

Scegli i mazzi in base alla difficoltà, tienili in scatole aperte in alto e risolvi gli esercizi mentre muovi i pezzi di gioco secondo i tiri dei dadi. Segui le regole dei campi speciali.

Utilizzo del tabellone di gioco

Il tabellone di gioco Mathepotamia è double-face, progettato per supportare sia le modalità di gioco che la Modalità educativa:

- Lato anteriore (lato griglia numerica): Presenta una griglia 10×10 con numeri da 1 a 100. Questo lato viene utilizzato nella maggior parte delle modalità di gioco per esercitarsi in addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione.
- Lato posteriore (lato tavola di moltiplicazione): Mostra una tavola di moltiplicazione 12×12. Questo lato fornisce un supporto visivo per gli esercizi di moltiplicazione e divisione in specifiche modalità di gioco.

Nella modalità educativa, i giocatori possono utilizzare il tabellone per visualizzare fisicamente ed esercitarsi nelle operazioni matematiche come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione (vedi la sezione modalità educativa per i dettagli).

In den Spielmodi dient das Brett als Hauptspielbereich, auf dem die Spieler ihre Spielfiguren bewegen, während sie Aufgaben lösen.

Utilizzo delle carte didattiche

Tutte le Carte Flash Mathepotamia sono double-face con esercizi matematici su entrambi i lati e risposte in fondo ai lati opposti. Le carte sono progettate sia per il gioco che per l'esercitazione indipendente, aiutando a sviluppare la fluidità matematica attraverso l'apprendimento in movimento.

Ci sono due tipi di modalità di gioco:

- Modalità basate sulle carte: Le carte forniscono esercizi matematici e validano le risposte. In queste modalità, le carte rimangono nella scatola aperta in alto per mantenere gli esercizi nascosti fino a quando non vengono pescate.
- Modalità basate sui dadi: Le carte vengono utilizzate come segnalini per il punteggio e per impostare la durata del gioco (ad es., 55 carte = 55 turni). In queste modalità, il gioco può terminare in base a un numero concordato di turni o quando tutte le carte selezionate sono state utilizzate.

Ogni carta è contrassegnata in alto con il suo livello di difficoltà a sinistra e le modalità di gioco in cui può essere utilizzata a destra. Tutte le carte possono essere utilizzate nella **1** Modalità classica.



Livelli di difficoltà

Le Carte Flash Mathepotamia sono organizzate in quattro mazzi, ognuno rappresentante un distinto livello di difficoltà:

- **1** Addizione e sottrazione entro il 20.
- **2** Addizione e sottrazione entro il 100, moltiplicazione e divisione entro il 20, e operazioni con le decine fino a 200.
- **3** Addizione e sottrazione entro il 200, moltiplicazione e divisione entro 12×12, e operazioni con multipli di 5.
- **4** Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione entro il 1000.



I mazzi di gioco possono essere personalizzati selezionando esercizi specifici da un singolo livello (ad es., concentrandosi solo su addizione e sottrazione entro il 10 dal Livello 1) o combinando esercizi da più livelli (ad es., esercizi di moltiplicazione e divisione dai Livelli 2 e 3). Questa flessibilità consente un'esperienza più personalizzata in base al livello di abilità o agli obiettivi di apprendimento del giocatore.

Percorso di apprendimento consigliato

Mathopotamia offre un approccio strutturato per sviluppare competenze matematiche essenziali, progredendo dalle operazioni fondamentali alla risoluzione avanzata di problemi. Ogni fase del percorso è progettata per costruire le competenze in modo progressivo:

- Modalità educativa: Introduce nuovi concetti in modo guidato e interattivo.
- Carte didattiche: Rafforza le competenze in un ambiente di pratica rilassato e indipendente.
- Modalità classica: Sfida i giocatori ad applicare le loro competenze in un ambiente gamificato.
- Modalità velocità: Aggiunge pressione temporale e competizione per affinare la velocità e l'accuratezza nella risoluzione dei problemi.

Questa progressione garantisce una transizione fluida dalla comprensione alla padronanza, rivisitando e rafforzando le competenze precedenti.

1. Costruire competenze di addizione e sottrazione

1.1. Introduzione all'addizione e sottrazione entro il 10

Seleziona un sottoinsieme di esercizi dal mazzo di Livello 1 (focalizzato su addizione e sottrazione entro il 10), poi procedi attraverso *Modalità educativa* → *Carte didattiche* → *Modalità classica* → *Addizione e sottrazione veloce (modalità 2)*.

◊ I giocatori sviluppano sicurezza nell'addizione e sottrazione di base.

1.2. Espansione all'addizione e sottrazione entro il 20

Utilizza l'intero mazzo di Livello 1 per esercitarti in addizione e sottrazione, progredendo attraverso *Modalità educativa* → *Carte didattiche* → *Modalità classica* → *Addizione veloce con dadi (modalità 2)* → *Addizione e sottrazione veloce (modalità 3)*.

◊ I giocatori sviluppano fluidità nell'aritmetica semplice.

1.3. Avanzamento all'addizione e sottrazione entro il 100

Seleziona esercizi dal mazzo di Livello 2 (focalizzato su addizione e sottrazione entro il 100), e progredisci attraverso *Modalità educativa* → *Carte didattiche* → *Modalità classica* → *Addizione e sottrazione veloce (modalità 3)*.

◊ I giocatori rafforzano la loro capacità di lavorare con numeri più grandi.

2. Sviluppare competenze di moltiplicazione e divisione

2.1. Introduzione alla moltiplicazione e divisione entro il 20

Seleziona esercizi dal mazzo di Livello 2 (focalizzato su moltiplicazione e divisione entro il 20), poi progredisci attraverso *Modalità educativa* → *Carte didattiche* → *Modalità classica* → *Moltiplicazione veloce con supporto visivo (modalità 4)*.

◊ I giocatori costruiscono una solida base nella moltiplicazione e divisione.

2.2. Padroneggiare la moltiplicazione e divisione entro 12×12

Combina esercizi dai mazzi di Livello 2 e Livello 3 (coprendo moltiplicazione e divisione entro 12×12), poi progredisci attraverso *Modalità educativa* → *Carte didattiche* → *Modalità classica* → *Moltiplicazione veloce con supporto visivo (modalità 4)* → *Moltiplicazione casuale (modalità 5)* → *Moltiplicazione veloce senza supporto visivo (modalità 6)* → *Moltiplicazione casuale senza supporto visivo (modalità 7)*.

◊ I giocatori sviluppano un rapido richiamo dei fatti di moltiplicazione e divisione.

3. Padroneggiare operazioni avanzate

3.1. Operazioni entro il 1000

Utilizza il mazzo di Livello 4 per esercitarti in compiti avanzati, progredendo attraverso *Carte didattiche* → *Modalità classica*.

◊ I giocatori diventano esperti nella gestione dell'aritmetica complessa.



I giocatori con conoscenze pregresse delle competenze fondamentali possono iniziare da qualsiasi punto del percorso di apprendimento in cui si sentono sicuri. Ad esempio, potrebbero iniziare con addizione e sottrazione entro il 100 o con esercizi di moltiplicazione e divisione, saltando i passaggi precedenti se appropriato. Se non sai da dove cominciare, il *Mathopotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - un workbook gratuito progettato come un'avvincente avventura - aiuta a valutare le competenze del tuo bambino senza che lui se ne accorga. Trovi il link per il download nella sezione *Risorse aggiuntive*.

Modalità di gioco

1 Modalità classica

Lato del tabellone	Anteriore (lato griglia numerica)
Componenti	Carte (livello selezionato), 1 dado, pedine di gioco
Focus	Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione (complessità basata sul livello di difficoltà selezionato)

Come giocare

1. I giocatori posizionano le loro pedine sullo 0 all'inizio del gioco.
2. Al proprio turno, i giocatori pescano una carta dalla scatola del livello selezionato e tentano di risolvere l'esercizio mostrato sulla carta.
3. La risposta deve essere data ad alta voce. I giocatori possono verificare la correttezza della loro risposta guardando in fondo all'altro lato della carta.
4. Se la risposta è corretta, il giocatore tira 1 dado e muove la sua pedina in avanti sul tabellone del numero mostrato sul dado. Le carte giocate devono essere messe in una pila separata.
5. Il primo giocatore a raggiungere o superare 100 (100+) vince. Se tutte le carte della scatola sono state giocate e l'obiettivo di 100 non è ancora stato raggiunto, mescola le carte giocate, rimettele nella scatola e risolvi gli esercizi sull'altro lato delle carte.



Giocatori di diversi livelli possono giocare insieme utilizzando mazzi di carte separati, rendendo il gioco adattabile per contesti familiari o di gruppo con diversi livelli di abilità, come bambini di diverse età o adulti. Per i giocatori molto giovani, gli esercizi di Livello 1 possono essere ulteriormente limitati a problemi entro il 10. Per una partita più breve, i giocatori possono concordare un obiettivo come 30, 50 o 70, in base alle loro preferenze.

Campi speciali

I giocatori incontreranno caselle trappola e bonus lungo il percorso.



Drago di ghiaccio. Congela un avversario per un turno.



Drago di fuoco. Fai indietreggiare un avversario di 3 passi.



Scudo. Protegge il giocatore dai Draghi di ghiaccio e di fuoco.



Ponte. Avanza fino a 5 spazi.



Labirinto. Fai 3 passi indietro.



Palude. Salta un turno.

Se un giocatore atterra su un campo speciale durante il proprio turno, o vi è spostato da un avversario, deve seguire immediatamente le regole del campo. Queste regole aggiungono profondità strategica al gioco, rendendolo più coinvolgente per i giocatori. Ad esempio, se un giocatore viene spostato sul Drago di fuoco da un avversario, deve far indietreggiare quell'avversario o un altro di 3 passi.

I campi speciali sono esclusivi di questa modalità di gioco e non si applicano in altre modalità.

Modalità gioco di squadra

- Forma 2 squadre di 2 giocatori ciascuna.
- I membri della squadra non possono darsi suggerimenti/risposte a vicenda.
- La squadra vince quando entrambi i giocatori raggiungono 100.

2 Addizione veloce con dadi

Lato del tabellone	Anteriore (lato griglia numerica)
Componenti	2 dadi, carte (per il punteggio e il conteggio dei turni), pedine di gioco
Focus	Addizione di base con risultati fino a 24

Questa modalità di gioco è ideale per giocatori molto giovani che stanno iniziando a imparare la matematica. Un partecipante più esperto può assistere come guida, aiutando a validare le risposte.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori tirano due dadi e sommano i numeri ottenuti per trovare il risultato.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina sulla casella con il risultato corretto e annunciarlo ad alta voce vince il turno e prende una carta per tenere traccia dei punti.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.

3 Addizione e sottrazione veloce

Lato del tabellone	Anteriore (lato griglia numerica)
Componenti	Carte (problemi di addizione e sottrazione), pedine di gioco
Focus	Addizione e sottrazione entro il 100 con pressione temporale

Questa modalità di gioco è progettata per rafforzare le abilità di calcolo mentale in addizione e sottrazione sotto pressione temporale. Incoraggia i giocatori a elaborare rapidamente i numeri e prendere decisioni mentre competono contro gli altri.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori pescano una carta e risolvono il problema di addizione/sottrazione.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina sulla casella con il risultato corretto e annunciarlo ad alta voce vince il turno e prende la carta.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.

4 Moltiplicazione e divisione veloce

Lato del tabellone	Posteriore (lato tavola di moltiplicazione)
Componenti	Carte (problemi di moltiplicazione e divisione), pedine di gioco
Focus	Moltiplicazione e divisione di base con supporto visivo

Questa modalità di gioco è progettata per introdurre i giocatori agli esercizi di moltiplicazione e divisione con supporto visivo dalla tavola di moltiplicazione. Aiuta i giocatori a sviluppare sicurezza e precisione nella risoluzione di problemi di base di moltiplicazione e divisione.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori pescano una carta e risolvono il problema di moltiplicazione o divisione.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina sulla casella con il risultato corretto sulla tavola di moltiplicazione e annunciarlo ad alta voce vince il turno e prende la carta.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.

5 Moltiplicazione veloce con dadi

Lato del tabellone	Posteriore (lato tavola di moltiplicazione)
Componenti	2 dadi, carte (per il punteggio e il conteggio dei turni), pedine di gioco
Focus	Moltiplicazione dinamica nell'intervallo 12×12

Questa modalità di gioco è progettata per allenare i giocatori a risolvere problemi di moltiplicazione casuali con l'aiuto di indizi visivi dalla tavola di moltiplicazione. Enfatizza precisione e velocità introducendo al contempo la risoluzione dinamica di problemi attraverso i tiri dei dadi.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori tirano due dadi e moltiplicano i numeri ottenuti per trovare il risultato.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina all'intersezione dei due numeri ottenuti e annunciare il risultato corretto ad alta voce vince il turno e prende una carta per tenere traccia dei punti.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.

6 Moltiplicazione e divisione veloce avanzata

Lato del tabellone	Anteriore (lato griglia numerica)
Componenti	Carte (problemi di moltiplicazione e divisione), pedine di gioco
Focus	Moltiplicazione e divisione mentale senza supporti visivi

Questa modalità di gioco è progettata per sfidare i giocatori con problemi di moltiplicazione e divisione senza supporti visivi. Rafforza le capacità di calcolo mentale e prepara i giocatori a compiti aritmetici avanzati.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori pescano una carta e risolvono il problema di moltiplicazione/divisione.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina sulla casella con il risultato corretto e annunciare la risposta ad alta voce vince il turno e prende la carta.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.


7 Moltiplicazione veloce avanzata con dadi

Lato del tabellone	Anteriore (lato griglia numerica)
Componenti	2 dadi, carte (per il punteggio e il conteggio dei turni), pedine di gioco
Focus	Moltiplicazione mentale avanzata con problemi casuali

Questa modalità di gioco è progettata per allenare i giocatori a richiamare rapidamente risultati di moltiplicazione dalla memoria. Si concentra sulla velocità e agilità mentale, offrendo un passo finale nel padroneggiare le abilità di moltiplicazione sviluppate nelle modalità di gioco precedenti.

Come giocare

1. Al proprio turno, i giocatori tirano due dadi e moltiplicano i numeri ottenuti per trovare il risultato.
2. Il primo giocatore a posizionare la propria pedina sulla casella con il risultato corretto e annunciare la risposta ad alta voce vince il turno e prende una carta per tenere traccia dei punti. Se il risultato è 100 o superiore, il giocatore posiziona la propria pedina su 100.
3. Il giocatore con più carte alla fine vince.

 I numeri primi sono evidenziati in blu sul tabellone anteriore per aiutare i giocatori a riconoscere i numeri che possono essere ottenuti solo moltiplicando 1 per se stessi. Nelle modalità 6 e 7, questo supporto visivo permette ai giocatori di identificare rapidamente i numeri che sono meno comuni come risultati di moltiplicazione, rendendo più facile trovare le risposte corrette.

Modalità educativa

Questa modalità ti aiuta a capire le operazioni matematiche attraverso il movimento fisico delle pedine sul tabellone. Addizione e sottrazione si praticano sul lato anteriore, mentre moltiplicazione e divisione sul lato posteriore. Trovi esempi illustrati nell'ultima pagina del manuale. Ecco come usarla per ogni tipo di operazione:

Addizione

Per risolvere un'addizione, posiziona la pedina sul numero di partenza. Muovila verso il basso in righe per sommare le decine, e a destra per sommare le unità.

Per esempio, per risolvere $58 + 28$: parti da 58, scendi di 2 righe (+20) fino a 78, poi fai 8 passi a destra per trovare il risultato: 86.

Sottrazione

Per risolvere una sottrazione, parti dal numero più grande. Muovi la pedina verso l'alto in righe per sottrarre decine e a sinistra per sottrarre unità.

Per esempio, per risolvere $55 - 39$: parti da 55, sali di 3 righe (-30) fino a 25, poi fai 9 passi a sinistra per trovare il risultato: 16.

Moltiplicazione


Per risolvere una moltiplicazione, metti una pedina sul primo numero nella colonna sinistra e un'altra sul secondo numero nella riga in alto. Spostale una verso l'altra finché si incontrano nel punto giusto.

Per esempio, per risolvere 6×7 : posiziona le pedine su 6 (sinistra) e 7 (alto), poi muovile l'una verso l'altra per trovare il prodotto: 42.

Divisione

Per risolvere una divisione, metti la pedina sul divisore nella colonna sinistra della tavola. Spostala verso destra fino al dividendo, poi in alto per trovare il risultato.

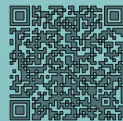
Per esempio, per risolvere $81 \div 9$: parti da 9 (sinistra), vai a destra fino a 81, poi sali in alto per trovare il risultato: 9.

 Puoi anche usare le carte didattiche Mathepotamia del livello che preferisci per esercitarti con problemi specifici. Non è obbligatorio, ma può aiutarti a strutturare meglio l'apprendimento.

Risorse aggiuntive

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

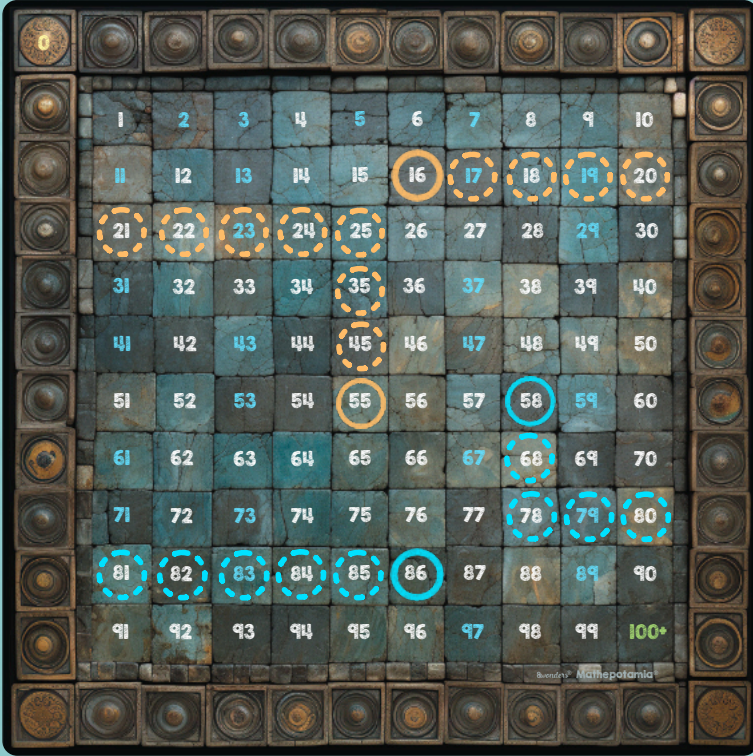
Un modo divertente e magico per valutare le abilità matematiche di tuo figlio senza che si accorga di essere messo alla prova — tutto all'interno di un'avventura emozionante! Scarica il questbook gratuitamente (in inglese o tedesco) su www.mathepotamia.com/quest oppure scansiona il codice QR.



Stai cercando video tutorial, aggiornamenti al manuale o altre lingue?

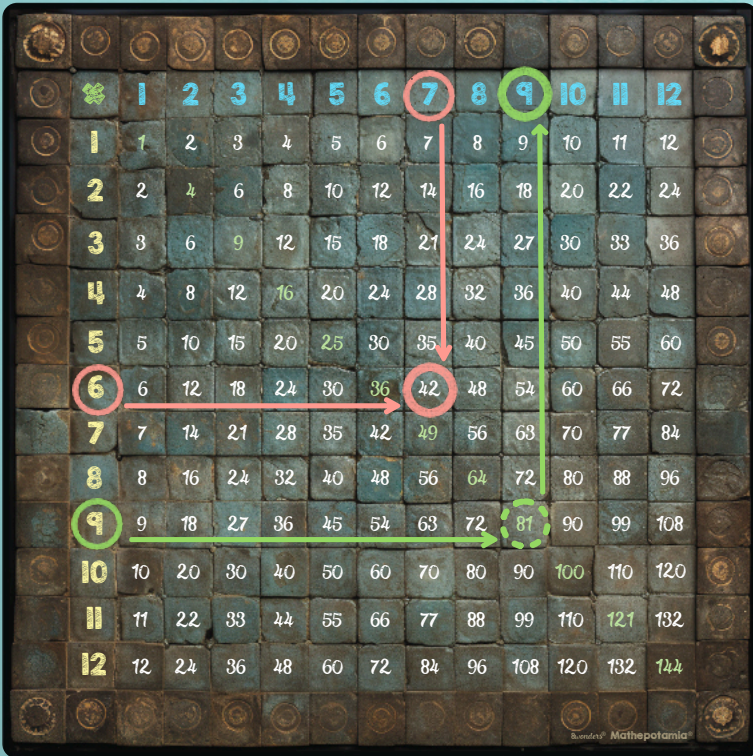
Visita www.mathepotamia.com/manuals.

Ti auguriamo un viaggio emozionante attraverso Mathepotamia — dove i numeri diventano avventure, le sfide costruiscono sicurezza, e imparare sembra magia!



$58 + 28 = ?$
 $58 \downarrow 2 \rightarrow 8 \gg 86$

$55 - 39 = ?$
 $55 \uparrow 3 \leftarrow 9 \gg 16$



$6 * 7 = ?$
 $6 \rightarrow, 7 \downarrow \gg 42$

$81 : 9 = ?$
 $9 \rightarrow 81 \uparrow \gg 9$

IT

Unisciti al Club degli Eroi di Mathepotamia!

Stai ancora aspettando quel momento in cui la matematica finalmente "scatta" per tuo figlio?

Che sia una scintilla, una svolta o solo un piccolo passo avanti — la tua storia conta.

Condividere la tua storia può aiutarti a vedere quanta strada hai fatto — e far sapere ad altre famiglie che non sono sole.

Unisciti al nostro esclusivo Club degli Eroi e racconta cosa hai vissuto finora.

Ogni mese, alcune famiglie ricevono premi speciali — è solo il nostro modo di dire grazie.

Inquadra il codice QR qui sotto oppure visita:
www.mathepotamia.com/heroes

EN

Join the Mathepotamia Heroes Club!

Are you still waiting for that moment when math finally "clicks" for your child?

Whether it's a spark, a breakthrough, or just a small step forward — your story matters.

Sharing your story can help you see how far you've come — and let other families know they're not alone.

Join our exclusive Heroes Club and share what you've experienced so far.

Each month, a few families receive special rewards — just our way of saying thanks.

Scan the QR code below or visit:
www.mathepotamia.com/heroes



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28
13086 Berlin
Germany

www.mathepotamia.com

info@mathepotamia.com



1 - 4



30'



5+