

2.
edycja

8wonders® Mathopotamia®

Zgrywalizowany system nauki matematyki

"Kraina cudów, w której rodzą się matematyczni czarodzieje!"

Jak działa Mathepotamia

Mathepotamia przekształca matematykę w przygodę z 7 trybami rozgrywki i 4 poziomami trudności, wykorzystując fiszki Mathepotamia z 440 zadaniami oraz dodatkowe wyzwania z dwóch 12-ściennych kości. Stopniowa progresja pomaga dzieciom budować pewność siebie w dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu, jednocześnie utrzymując naukę wolną od frustracji.

Proste zasady ułatwiają rozpoczęcie, a elementy grywalizacji zachęcają dzieci do zaangażowania i czerpania przyjemności z procesu. Element losowy w trybie klasycznym zapewnia, że wszyscy gracze – niezależnie od poziomu umiejętności – mają równe szanse na poprawę i zwycięstwo. Wiele trybów i elastyczne poziomy trudności pozwalają grze rozwijać się wraz z dzieckiem, czyniąc ją inwestycją w długoterminowe opanowanie matematyki. Tryb edukacyjny pogłębia zrozumienie poprzez praktyczną naukę, pomagając dzieciom pojąć koncepcje matematyczne w sposób, który zostaje na długo.

Szybki przewodnik po trybie klasycznym

Wybierz talie na podstawie trudności, trzymaj je w pudełkach z otwartą górą i rozwiąż zadania, przesuwać pionki zgodnie z rzutami kością. Przestrzegaj zasad specjalnych pól.

Korzystanie z planszy do gry

Plansza do gry Mathepotamia jest dwustronna, zaprojektowana do wspierania zarówno trybów rozgrywki, jak i trybu edukacyjnego:

- Strona przednia (strona z siatką liczbową): Zawiera siatkę 10×10 z liczbami od 1 do 100. Ta strona jest używana w większości rozgrywek do ćwiczenia dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia.
- Strona tylna (strona z tabliczką mnożenia): Pokazuje tabliczkę mnożenia 12×12 . Ta strona zapewnia wizualne wsparcie dla zadań mnożenia i dzielenia w określonych rozgrywkach.

W trybie edukacyjnym gracze mogą używać planszy do fizycznej wizualizacji i ćwiczenia działań matematycznych, takich jak dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie (szczegóły w sekcji tryb edukacyjny).

W trybach gry plansza służy jako główny obszar rozgrywki, gdzie gracze poruszają pionkami podczas rozwiązywania zadań.

Korzystanie z fiszek

Wszystkie fiszki Mathepotamia są dwustronne, z zadaniami matematycznymi po obu stronach i odpowiedziami na dole przeciwnych stron. Karty są zaprojektowane zarówno do rozgrywki, jak i samodzielnej praktyki, pomagając budować biegłość matematyczną poprzez naukę w ruchu. Istnieją dwa rodzaje rozgrywek:

- Rozgrywki oparte na kartach: Karty dostarczają zadania matematyczne i weryfikują odpowiedzi. W tych rozgrywkach karty pozostają w pudełku z otwartą górą, aby zadania były ukryte do momentu wyciągnięcia.
- Rozgrywki oparte na kościach: Karty służą jako zliczanie punktów i do określenia długości rozgrywki (np. 55 kart = 55 rund). W tych rozgrywkach gra może zakończyć się po uzgodnionej liczbie rund lub gdy wszystkie wybrane karty zostały wykorzystane.

Każda karta jest oznaczona na górze poziomem trudności po lewej stronie i rozgrywkami, w których może być używana, po prawej. Wszystkie karty mogą być używane w

1 Trybie Klasycznym rozgrywki.



Poziomy trudności

Fiszki Mathepotamia są zorganizowane w cztery talie, z których każda reprezentuje oddzielny poziom trudności:

- 1* Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20.
- 2** Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, mnożenie i dzielenie w zakresie 20 oraz działania z dziesiątkami do 200.
- 3*** Dodawanie i odejmowanie w zakresie 200, mnożenie i dzielenie w zakresie 12×12 oraz działania z wielokrotnościami 5.
- 4**** Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 1000.



Talie do gry mogą być dostosowane poprzez wybór konkretnych zadań z jednego poziomu (np. skupiając się tylko na dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 10 z Poziomu 1) lub łączenie zadań z wielu poziomów (np. zadania mnożenia i dzielenia z Poziomów 2 i 3). Ta elastyczność pozwala na bardziej spersonalizowane doświadczenie w oparciu o poziom umiejętności gracza lub cele edukacyjne.

Zalecana ścieżka nauki

Mathopotamia oferuje ustrukturyzowane podejście do rozwijania niezbędnych umiejętności matematycznych, postępując od podstawowych działań do zaawansowanego rozwiązywania problemów. Każdy etap ścieżki jest zaprojektowany, aby stopniowo budować umiejętności:

- Tryb edukacyjny: Wprowadza nowe koncepcje w sposób kierowany i interaktywny.
- Fiszki: Wzmacnia umiejętności w zrelaksowanym, niezależnym środowisku praktyki.
- Tryb klasyczny: Wyzwała graczy do stosowania swoich umiejętności w środowisku grywalizacji.
- Rozgrywki na czas: Dodaje presję czasu i rywalizację, aby udoskonalić szybkość i dokładność rozwiązywania problemów.

Ta progresja zapewnia płynne przejście od zrozumienia do mistrzostwa, jednocześnie powracając do i wzmacniając wcześniejsze umiejętności.

1. Budowanie umiejętności dodawania i odejmowania

1.1. Wprowadzenie do dodawania i odejmowania w zakresie 10

Wybierz podzbiór zadań z talii poziomu 1 (skupiających się na dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 10), następnie przechodź przez *Tryb edukacyjny* → *Fiszki* → *Tryb klasyczny* → *Szybkiego dodawania i odejmowania (rozgrzywka 3)*.

◊ Gracze budują pewność siebie w podstawowym dodawaniu i odejmowaniu..

1.2. Rozszerzanie do dodawania i odejmowania w zakresie 20

Użyj pełnej talii poziomu 1, aby ćwiczyć zadania dodawania i odejmowania, przechodząc przez *Tryb edukacyjny* → *Fiszki* → *Tryb klasyczny* → *Szybkiego dodawania z kośćmi (rozgrzywka 2)* → *Szybkiego dodawania i odejmowania (rozgrzywka 3)*.

◊ Gracze rozwijają biegłość w prostej arytmetyce.

1.3. Przejście do dodawania i odejmowania w zakresie 100

Wybierz zadania z talii poziomu 2 (skupione na dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 100) i przechodź przez *Tryb edukacyjny* → *Fiszki* → *Tryb klasyczny* → *Szybkiego dodawania i odejmowania (rozgrzywka 3)*.

◊ Gracze wzmacniają swoją zdolność do pracy z większymi liczbami.

2. Rozwijanie umiejętności mnożenia i dzielenia

2.1. Wprowadzenie do mnożenia i dzielenia w zakresie 20

Wybierz zadania z talii poziomu 2 (skupione na mnożeniu i dzieleniu w zakresie 20), następnie przechodź przez *Tryb edukacyjny* → *Fiszki* → *Tryb klasyczny* → *Szybkiego mnożenia z pomocą wizualną (rozgrzywka 4)* → *Losowe mnożenie (rozgrzywka 5)* → *Szybkie mnożenie bez pomocy wizualnej (rozgrzywka 6)* → *Losowe mnożenie bez pomocy wizualnej (rozgrzywka 7)*.

◊ Gracze budują solidne podstawy w mnożeniu i dzieleniu.

2.2. Opanowanie mnożenia i dzielenia w zakresie 12×12

Połącz zadania z talii poziomu 2 i poziomu 3 (obejmujące mnożenie i dzielenie w zakresie 12×12), następnie przechodź przez *Tryb edukacyjny* → *Fiszki* → *Tryb klasyczny* → *Szybkiego mnożenia z pomocą wizualną (rozgrzywka 4)* → *Losowe mnożenie (rozgrzywka 5)* → *Szybkie mnożenie bez pomocy wizualnej (rozgrzywka 6)* → *Losowe mnożenie bez pomocy wizualnej (rozgrzywka 7)*.

◊ Gracze rozwijają szybkie przypominanie faktów mnożenia i dzielenia.

3. Opanowanie zaawansowanych działań

3.1. Działania w zakresie 1000

Użyj talii poziomu 4, aby ćwiczyć zaawansowane zadania, przechodząc przez *Fiszki* → *Tryb klasyczny*.

◊ Gracze stają się biegli w obsłudze złożonej arytmetyki.



Gracze z wcześniejszą znajomością podstawowych umiejętności mogą rozpocząć od dowolnego punktu ścieżki nauki, w którym czują się pewnie. Na przykład, mogą zacząć od dodawania i odejmowania w zakresie 100 lub zadań mnożenia i dzielenia, pomijając wcześniejsze kroki w razie potrzeby. Jeśli nie jesteś pewien, od czego zacząć, *Mathopotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - darmowy zeszyt ćwiczeń zaprojektowany jako ekscytująca przygoda - pomaga ocenić umiejętności twojego dziecka bez jego wiedzy. Link do pobrania znajdziesz w sekcji *Dodatkowe zasoby*.

Tryby rozgrywki

1 Tryb klasyczny

Strona planszy	Przednia (strona z siatką liczbową)
Komponenty	Karty (wybrany poziom), 1 kość, pionki do gry
Skupienie	Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie (złożoność oparta na wybranym poziomie trudności)

Jak grać

1. Gracze umieszczają swoje pionki na 0 na początku gry.
2. W swojej turze gracze losują kartę z pudełka wybranego poziomu i próbują rozwiązać zadanie pokazane na karcie.
3. Odpowiedź powinna być podana na głos. Gracze mogą sprawdzić poprawność swojej odpowiedzi, patrząc na dół drugiej strony karty.
4. Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz rzuca 1 kością i przesuwając swój pionek do przodu na planszy o liczbę pokazaną na kości. Zagrane karty powinny być odkładane na osobny stos.
5. Pierwszy gracz, który dotrze lub przekroczy pole 100 (100+), wygrywa. Jeśli wszystkie karty z pudełka zostały zagrane, a cel 100 nie został jeszcze osiągnięty, potasuj zagrane karty, włóż je z powrotem do pudełka i rozwiąż zadania na drugiej stronie kart.



Gracze o różnych poziomach mogą grać razem, używając osobnych talii kart, co czyni grę adaptowalną dla rodzin lub grup o zróżnicowanych poziomach umiejętności, takich jak dzieci w różnym wieku lub dorośli. Dla bardzo młodych graczy zadania Poziomu 1 mogą być dodatkowo ograniczone do problemów w zakresie 10. Dla krótszej gry gracze mogą uzgodnić cel, taki jak 30, 50 lub 70, w zależności od preferencji.

Specjalne pola

Gracze napotkają pułapki i pola bonusowe po drodze.



Lodowy smok. Zamroź przeciwnika na jedną turę.



Ognisty smok. Cofnij przeciwnika o 3 kroki.



Tarcza. Chroni gracza przed lodowymi i ognistymi smokami.



Most. Przesuń się do przodu o maksymalnie 5 pól.



Labirynt. Cofnij się o 3 kroki.



Bagno. Pomiń jedną turę.

Jeśli gracz wylądował na specjalnym polu podczas swojej tury lub zostanie tam przeniesiony przez przeciwnika, musi natychmiast zastosować się do zasad tego pola. Te zasady dodają strategicznej głębi rozgrywce, czyniąc ją bardziej angażującą dla graczy. Na przykład, jeśli gracz zostanie przeniesiony na ognistego smoka przez przeciwnika, musi cofnąć tego lub innego przeciwnika o 3 kroki.

Specjalne pola są unikalne tylko dla tej rozgrywki i nie mają zastosowania w innych trybach.

Tryb gry zespołowej

- Utwórz 2 drużyny po 2 graczy każda.
- Członkowie drużyny nie mogą odpowiadać/odpowiadać sobie nawzajem.
- Drużyna wygrywa, gdy obaj gracze dotrą do 100.

2 Szybkie dodawanie z kośćmi

Strona planszy	Przednia (strona z siatką liczbową)
Komponenty	2 kości, karty (do punktacji i zliczania rund), pionki do gry
Skupienie	Podstawowe dodawanie z wynikami do 24

Ta rozgrywka jest idealna dla bardzo młodych graczy, którzy dopiero zaczynają uczyć się matematyki. Bardziej doświadczony uczestnik może pomagać jako przewodnik, weryfikując odpowiedzi.

Jak grać

1. W swojej turze gracze rzucają dwiema kośćmi i dodają wyrzucone liczby, aby znaleźć wynik.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na kafelku z prawidłowym wynikiem i ogłosi go na głos, wygrywa rundę i bierze kartę do śledzenia punktów.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.

3 Szybkie dodawanie i odejmowanie

Strona planszy	Przednia (strona z siatką liczbową)
Komponenty	Karty (zadania dodawania i odejmowania), pionki do gry
Skupienie	Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 z presją czasu

Ta rozgrywka jest zaprojektowana, aby wzmocnić umiejętności matematyki mentalnej w dodawaniu i odejmowaniu pod presją czasu. Zachęca graczy do szybkiego przetwarzania liczb i podejmowania decyzji podczas rywalizacji z innymi.

Jak grać

1. W swojej turze gracz losuje kartę i rozwiązuje zadanie dodawania/odejmowania.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na kafelku z prawidłowym wynikiem i ogłosi go na głos, wygrywa rundę i bierze kartę.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.

4 Szybkie mnożenie i dzielenie

Strona planszy	Tyłna (strona z siatką liczbową)
Komponenty	Karty (zadania mnożenia i dzielenia), pionki do gry
Skupienie	Podstawowe mnożenie i dzielenie z pomocą wizualną

Ta rozgrywka jest zaprojektowana, aby wprowadzić graczy do zadań mnożenia i dzielenia z pomocą wizualną tabliczki mnożenia. Pomaga graczom budować pewność siebie i dokładność w rozwiązywaniu podstawowych zadań mnożenia i dzielenia.

Jak grać

1. W swojej turze gracz losuje kartę i rozwiązuje zadanie mnożenia lub dzielenia.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na kafelku z prawidłowym wynikiem na tabliczce mnożenia i ogłosi go na głos, wygrywa rundę i bierze kartę.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.

5 Szybkie mnożenie z kośćmi

Strona planszy	Tyłna (strona z siatką liczbową)
Komponenty	2 kości, karty (do punktacji i zliczania rund), pionki do gry
Skupienie	Dynamiczne mnożenie w obrębie 12×12

Ta rozgrywka jest zaprojektowana, aby trenować graczy w rozwiązywaniu losowych zadań mnożenia z pomocą wizualnych wskazówek z tabliczki mnożenia. Kładzie nacisk na dokładność i szybkość, wprowadzając dynamiczne rozwiązywanie problemów poprzez rzuty kośćmi.

Jak grać

1. W swojej turze gracz rzuca dwiema kośćmi i mnoży wyrzucone liczby, aby znaleźć wynik.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na przecięciu dwóch wyrzuconych liczb i ogłosi prawidłowy wynik na głos, wygrywa rundę i bierze kartę do śledzenia punktów.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.

6 Zaawansowane szybkie mnożenie i dzielenie

Strona planszy	Przednia (strona z siatką liczbową)
Komponenty	Karty (zadania mnożenia i dzielenia), pionki do gry
Skupienie	Mentalne mnożenie i dzielenie bez pomocy wizualnych

Ta rozgrywka jest zaprojektowana, aby stawiać graczom wyzwania w postaci zadań mnożenia i dzielenia bez pomocy wizualnych. Wzmacnia umiejętności obliczeń mentalnych i przygotowuje graczy do zaawansowanych zadań arytmetycznych.

Jak grać

1. W swojej turze gracz losuje kartę i rozwiązuje zadanie mnożenia/dzielenia.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na kafelku z prawidłowym wynikiem i ogłosi odpowiedź na głos, wygrywa rundę i bierze kartę.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.

7 Zaawansowane szybkie mnożenie z kośćmi

Strona planszy	Przednia (strona z siatką liczbową)
Komponenty	2 kości, karty (do punktacji i zliczania rund), pionki do gry
Skupienie	Zaawansowane mentalne mnożenie z losowymi zadaniami

Ta rozgrywka jest zaprojektowana, aby trenować graczy w szybkim przypominaniu sobie wyników mnożenia z pamięci. Koncentruje się na szybkości i sprawności umysłowej, oferując ostatni krok w opanowaniu umiejętności mnożenia rozwiniętych we wcześniejszych rozgrywkach.

Jak grać

1. W swojej turze gracz rzucają dwiema kośćmi i mnożą wyrzucone liczby, aby znaleźć wynik.
2. Pierwszy gracz, który umieści swój pionek na kafelku z prawidłowym wynikiem i ogłosi odpowiedź na głos, wygrywa rundę i bierze kartę do śledzenia punktów. Jeśli wynik wynosi 100 lub więcej, gracz umieszcza swój pionek na 100.
3. Gracz z największą liczbą kart na końcu wygrywa.



Liczby pierwsze są wyróżnione na niebiesko na przedniej planszy, aby pomóc graczom rozpoznać liczby, które mogą być utworzone tylko przez pomnożenie 1 przez siebie. W Rozgrywkach 6 i 7 ta pomoc wizualna pozwala graczom szybko zidentyfikować liczby, które są rzadziej spotykane jako wyniki mnożenia, ułatwiając znalezienie prawidłowych odpowiedzi.

Tryb edukacyjny

Ten tryb pomaga dzieciakom zrozumieć działania matematyczne przez fizyczne przesuwanie pionków po planszy. Dodawanie i odejmowanie ćwiczysz na przedniej stronie planszy, a mnożenie i dzielenie — na tylnej. Zobacz przykłady na końcu instrukcji. Oto jak z niego korzystać przy różnych działaniach:

Dodawanie

Żeby rozwiązać zadanie z dodawaniem, zacznij od ustawienia pionka na liczbie początkowej. Przesuwaj pionek w dół po rzędach, żeby dodać dziesiątki, i w prawo, żeby dodać jedności.

Na przykład, żeby rozwiązać $58 + 28$, zacznij na 58, zjeżdź o 2 rzędy w dół (czyli dodajesz 20) do 78, a potem przesunij się 8 kroków w prawo, żeby znaleźć odpowiedź: 86.

Odejmowanie

Zacznij od większej liczby. Przesuwaj pionek w górę, żeby odjąć dziesiątki, i w lewo, żeby odjąć jedności.

Na przykład, żeby rozwiązać $55 - 39$, zacznij na 55, przesunij się o 3 rzędy w górę (czyli odejmujesz 30) do 25, a potem 9 kroków w lewo, żeby znaleźć odpowiedź: 16.

Mnożenie

Ustaw jeden pionek na pierwszej liczbie w lewej kolumnie i drugi na drugiej liczbie w górnym rzędzie. Przesunij je w swoim kierunku, aż spotkają się na wyniku.

Na przykład, żeby rozwiązać 6×7 , ustaw pionki na 6 (lewa kolumna) i 7 (górny rząd), potem przesunij je do siebie, żeby znaleźć wynik: 42.

Dzielenie

Ustaw pionek na dzielniku w lewej kolumnie tabeli. Przesuwaj się w prawo, aż dotrzesz do dzielnej, a potem do góry, żeby znaleźć wynik.

Na przykład, żeby rozwiązać $81 \div 9$, zacznij na 9 (lewa kolumna), idź w prawo do 81, a potem w górę, żeby znaleźć odpowiedź: 9.



Możesz też używać kart Mathepotamia z wybranego poziomu, żeby poćwiczyć konkretne działania. Nie musisz, ale to dobry sposób, żeby ułożyć sobie naukę.

Dodatkowe zasoby

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

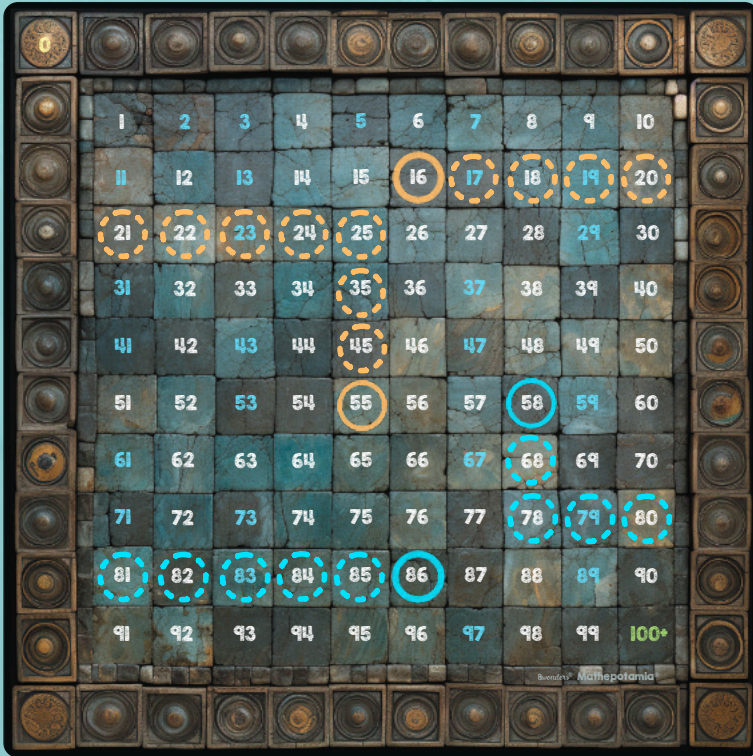
Super sposób, żeby sprawdzić umiejętności matematyczne twojego dziecka — bez stresu i bez testów, tylko przez ekscytującą przygodę! Pobierz za darmo (po angielsku lub niemiecku) ze strony www.mathepotamia.com/quest albo zeskanuj kod QR.



Szukasz aktualizacji instrukcji albo wersji w innych językach?

Zajrzyj na www.mathepotamia.com/manuals.

Życzymy ci ekscytującej podróży przez Mathepotamię - gdzie liczby stają się przygodami, wyzwania budują pewność siebie, a nauka wydaje się magią!



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

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



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

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

PL

Dołącz do Klubu Mathepotamia Heroes!

Czekasz nadal na ten moment, kiedy matematyka w końcu "zaskoczy" u Twojego dziecka?

Niezależnie od tego, czy to iskra, przełom czy po prostu mały krok naprzód — Twoja historia ma znaczenie.

Dzielenie się swoją historią może pomóc Ci zobaczyć, jak daleko zaszłeś — i pokazać innym rodzinom, że nie są same.

Dołącz do naszego ekskluzywnego Klubu Mathepotamia Heroes i podziel się swoimi dotychczasowymi doświadczeniami.

Co miesiąc kilka rodzin otrzymuje specjalne nagrody — to nasz sposób na powiedzenie "dziękujemy".

Zeskanuj kod QR poniżej lub odwiedź stronę:

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+