

2-е
издание

8wonders®
Matherotamia®

Игровая система освоения математики

Сказочная страна, где рождаются
волшебники математики!

RU Русский

Как работает Mathopotamia

Mathopotamia превращает математику в увлекательное приключение с 7 игровыми режимами и 4 уровнями сложности. В набор входят карточки Mathopotamia с 440 заданиями и дополнительные испытания с помощью двух 12-гранных кубиков. Пошаговое продвижение помогает детям уверенно осваивать сложение, вычитание, умножение и деление, избегая стресса и разочарований.

Простые правила позволяют быстро начать игру, а элементы геймификации мотивируют оставаться вовлечённым и получать удовольствие от процесса. Случайный элемент в Классическом режиме гарантирует, что у всех игроков — независимо от способностей — есть равные шансы развиваться и побеждать. Разнообразные режимы и уровни сложности позволяют игре «расти» вместе с ребёнком, делая её инвестицией в долгосрочное освоение математики. Учебный режим углубляет понимание через практическое обучение, помогая детям усвоить математические концепции так, чтобы они действительно закрепились.

Краткие правила Классического режима

Выбери колоды в зависимости от уровня сложности, держи их в открытых коробочках и выполняй задания, передвигая фишки согласно броскам кубика. Следуй особым правилам игровых полей.

Использование игрового поля

Игровое поле Mathopotamia двустороннее и подходит как для игровых режимов, так и для Учебного режима:

- Лицевая сторона (Числовое поле): представляет собой числовое поле 10×10 с числами от 1 до 100. Эта сторона используется в большинстве игровых режимов для тренировки сложения, вычитания, умножения и деления.
- Обратная сторона (таблица умножения): содержит таблицу умножения 12×12 . Эта сторона служит наглядной поддержкой для заданий на умножение и деление в отдельных играх.

В Учебном режиме игроки могут использовать игровое поле для наглядного выполнения и тренировки математических действий, таких как сложение, вычитание, умножение и деление (см. раздел «Учебный режим» для подробностей).

В игровых режимах поле является основной игровой зоной, где игроки передвигают свои фишки, выполняя задания.

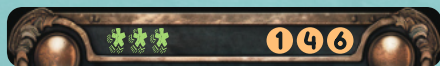
Использование карточек

Все карточки Mathopotamia двусторонние: на обеих сторонах находятся математические задания, а ответы размещены внизу на противоположной стороне. Карточки подходят как для игровых режимов, так и для самостоятельных занятий, помогая развивать математические навыки в любом месте.

Существует два типа игровых режимов:

- Игровые режимы с картами: карточки содержат задания и позволяют проверять ответы. В этих играх карточки хранятся в открытой коробочке, чтобы задания были скрыты до момента вытягивания.
- Игровые режимы с кубиками: карточки используются как счётчики очков и для задания длины игры (например, 55 карточек = 55 раундов). Игра может закончиться после согласованного количества раундов или когда все выбранные карточки будут использованы.

На каждой карточке в верхнем левом углу указан уровень сложности, а в верхнем правом — игровые режимы, в которых её можно использовать. Все карточки подходят для **1** Классического режима.



Уровни сложности

Карточки Mathopotamia разделены на четыре колоды, каждая из которых представляет отдельный уровень сложности:

- **1** (1 звезда) Сложение и вычитание в пределах 20.
- **2** (2 звезды) Сложение и вычитание в пределах 100, умножение и деление в пределах 20, а также операции с десятками до 200.
- **3** (3 звезды) Сложение и вычитание в пределах 200, умножение и деление в пределах 12×12 , а также операции с числами, кратными пяти.
- **4** (4 звезды) Сложение, вычитание, умножение и деление в пределах 1000.

Игровые колоды можно адаптировать, выбирая определенные задания из одного



уровня (например, только сложение и вычитание в пределах 20 из уровня 1) или комбинируя задания из разных уровней (например, задания на умножение и деление из уровней 2 и 3). Такая разнообразность позволяет настроить игру под уровень навыков игрока или конкретные учебные цели.

Рекомендуемый путь обучения

Mathepotamia предлагает структурированный подход к развитию ключевых математических навыков — от базовых операций до продвинутого решения задач. Каждый этап в этом пути построен так, чтобы постепенно укреплять и развивать навыки:

- Учебный режим: вводит новые концепции в интерактивной и понятной форме.
- Карточки: закрепляют навыки в спокойной обстановке при самостоятельной практике.
- Классический режим: побуждает применять навыки в игровом формате с элементами геймификации.
- Скоростные режимы: добавляют фактор времени и элемент соревнования, развивая скорость и точность решения задач.

Такая последовательность обеспечивает плавный переход от понимания к мастерству, регулярно повторяя уже освоенные навыки и укрепляя их.

1. Развитие навыков сложения и вычитания

1.1. Введение в сложение и вычитание в пределах 10

Выбери часть заданий из колоды Уровня 1 (с фокусом на сложение и вычитание в пределах 10), затем пройди *Учебный режим* → *Карточки* → *Классический режим* → *Сложение и вычитание на скорость (Игровой режим 3)*.

♦ Игроки укрепляют уверенность в выполнении базового сложения и вычитания.

1.2. Освоение сложения и вычитания в пределах 20

Используй полную колоду Уровня 1 для тренировки заданий на сложение и вычитание, проходя *Учебный режим* → *Карточки* → *Классический режим* → *Сложение на скорость с кубиками (Игровой режим 2)* → *Сложение и вычитание на скорость (Игровой режим 3)*.

♦ Игроки начинают свободно считать в пределах простейшей арифметики.

1.3. Переход к сложению и вычитанию в пределах 100

Выбери задания из колоды Уровня 2 (с фокусом на сложение и вычитание в пределах 100), и пройди *Учебный режим* → *Карточки* → *Классический режим* → *Сложение и вычитание на скорость (Игровой режим 3)*.

♦ Игроки укрепляют навык работы с большими числами.

2. Развитие навыков умножения и деления

2.1. Введение в умножение и деление в пределах 20

Выбери задания из колоды Уровня 2 (с фокусом на умножение и деление в пределах 20), затем пройди *Учебный режим* → *Карточки* → *Классический режим* → *Умножение на скорость с наглядной помощью (Игровой режим 4)*.

♦ Игроки закладывают прочные основы умножения и деления.

2.2. Мастерство умножения и деления в пределах 12×12

Объедини задания из колод Уровня 2 и Уровня 3 (умножение и деление в пределах 12×12), затем пройди *Учебный режим* → *Карточки* → *Классический режим* → *Умножение на скорость с наглядной помощью (Игровой режим 4)* → *Произвольное умножение (Игровой режим 5)* → *Умножение на скорость без наглядной помощи (Игровой режим 6)* → *Произвольное умножение без наглядной помощи (Игровой режим 7)*.

♦ Игроки развивают навык быстрого воспроизведения таблицы умножения и деления.

3. Мастерство сложных операций

3.1. Операции в пределах 1000

Используй колоду Уровня 4 для тренировки сложных заданий, проходя *Карточки* → *Классический режим*.

♦ Игроки уверенно справляются со сложными арифметическими операциями.



Игроки, уже знакомые с базовыми навыками, могут начинать с любого этапа, в котором чувствуют себя уверенно. Например, они могут начать с заданий на сложение и вычитание в пределах 100 или с заданий на умножение и деление, пропустив более ранние этапы. Если ты не уверен, с чего начать, *Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders* — бесплатная рабочая тетрадь в формате увлекательного квеста — поможет оценить навыки ребёнка так, что он этого даже не заметит. Ссылку на скачивание можно найти в разделе «*Дополнительные ресурсы*».

Gameplays

1 Классический режим

Сторона поля	Лицевая (Числовое поле)
Компоненты	Карты (выбранный уровень), 1 кубик, фишки
Фокус	Addition, subtraction, multiplication, and division (complexity based on selected difficulty level)

Как играть

1. Игроки ставят свои фишки на 0 в начале игры.
2. В свой ход игрок достаёт карту из коробки выбранного уровня и пытается решить задание на ней.
3. Ответ нужно произнести вслух. Проверить правильность можно, посмотрев на низ обратной стороны карты.
4. Если ответ верный, игрок бросает кубик и передвигает свою фишку вперёд на количество клеток, выпавшее на кубике. Сыгранные карты кладутся в отдельную стопку.
5. Побеждает первый, кто достигнет или превысит 100 (100+). Если все карты из коробки сыграны, а цель 100+ не достигнута, перемешайте сыгранные карты, верните их в коробку и решайте задания на другой стороне.



Игроки разного уровня могут играть вместе, используя отдельные колоды карт. Это делает игру подходящей для семей и групп с разными навыками, например, для детей разных возрастов или взрослых. Для самых маленьких можно ограничить задания Уровня 1 примерами в пределах 10. Для более короткой партии можно договориться о цели 30, 50 или 70, в зависимости от предпочтений игроков.

Особые клетки

На пути игроки встретят клетки-ловушки и бонусы.



Ледяной дракон — заморозь соперника на один ход.



Огненный дракон — отведи соперника на 3 клетки назад.



Щит — защищает от Ледяного и Огненного драконов.



Мост — пройди вперёд до 5 клеток.



Лабиринт — вернись на 3 клетки назад.



Болото — пропусти один ход.

Если игрок попал на особую клетку или был перемещён туда соперником, он сразу выполняет правило клетки. Эти правила добавляют стратегии и делают игру увлекательнее. Например, если соперник переместил игрока на клетку Огненного дракона, этот игрок должен отвести этого или другого соперника на 3 клетки назад.

Особые клетки есть только в этом игровом режиме.

Командный режим

- Разделитесь на 2 команды по 2 игрока.
- Подсказки и ответы между участниками команды запрещены.
- Побеждает команда, когда оба её игрока достигнут 100+.

2 Сложение на скорость с кубиками

Сторона поля	Лицевая (Числовое поле)
Компоненты	2 кубика, карты (для подсчёта очков и раундов), фишки
Focus	Базовое сложение с результатами до 24

Этот режим идеально подходит для самых маленьких игроков, которые только начинают изучать математику. Более опытный игрок может помогать проверять ответы.

Как играть

1. В свой ход игрок бросает два кубика и складывает выпавшие числа.
2. Первый, кто поставит фишку на клетку с правильным результатом и назовёт его вслух, выигрывает раунд и берёт карту для подсчёта очков.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

3 Сложение и вычитание на скорость

Сторона поля	Лицевая (Числовое поле)
Компоненты	Карты (примеры на сложение и вычитание), фишки
Фокус	Сложение и вычитание в пределах 100 на скорость

Этот режим направлен на развитие навыков устного счёта в сложении и вычитании на скорость. Он помогает быстро считать и принимать решения, соревнуясь с другими игроками.

Как играть

1. В свой ход игрок тянет карту и решает пример на сложение/вычитание.
2. Первый, кто поставит фишку на клетку с правильным ответом и назовёт его вслух, выигрывает раунд и забирает карту.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

4 Умножение и деление на скорость

Сторона поля	Обратная (таблица умножения)
Компоненты	Карты (примеры на умножение и деление), фишки
Фокус	Базовое умножение и деление с наглядной помощью

Этот режим создан, чтобы познакомить игроков с заданиями на умножение и деление с наглядной помощью таблицы умножения. Он помогает развивать уверенность и точность при решении базовых примеров на умножение и деление.

Как играть

1. В свой ход игрок тянет карту и решает пример на умножение или деление.
2. Первый, кто поставит фишку на клетку с правильным ответом и назовёт его вслух, выигрывает раунд и забирает карту.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

5 Умножение на скорость с кубиками

Сторона поля	Обратная (таблица умножения)
Компоненты	2 кубика, карты (для подсчёта очков и раундов), фишки
Фокус	Динамичное умножение в пределах 12×12

Этот режим тренирует навык решения произвольных примеров на умножение с помощью визуальных подсказок таблицы умножения. Он развивает точность и скорость, вводя динамику в решение задач с помощью бросков кубиков.

Как играть

1. В свой ход игрок бросает два кубика и умножает выпавшие числа, чтобы получить ответ.
2. Первый, кто поставит фишку на пересечение этих двух чисел и назовёт ответ вслух, выигрывает раунд и забирает карту для подсчёта очков.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

6 Продвинутое умножение и деление на скорость

Сторона поля	Лицевая (Числовое поле)
Компоненты	Карты (примеры на умножение и деление), фишки
Фокус	Устное умножение и деление без наглядной помощи

Этот режим испытывает игроков, предлагая решать примеры на умножение и деление без наглядной помощи. Он тренирует навык устного счёта и помогает подготовиться к более сложным арифметическим заданиям.

Как играть

1. В свой ход игрок тянет карту и решает пример на умножение или деление.
2. Первый, кто поставит фишку на клетку с правильным ответом и назовёт его вслух, выигрывает раунд и забирает карту.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.

7 Продвинутое умножение на скорость с кубиками

Страна поля	Лицевая (Числовое поле)
Компоненты	2 кубика, карты (для подсчёта очков и раундов), фишки
Фокус	Продвинутое устное умножение с произвольными примерами

Этот режим развивает навык быстрого воспроизведения результатов умножения из памяти. Он делает акцент на скорости и сообразительности, завершая освоение навыков, полученных в предыдущих режимах.

Как играть

1. В свой ход игрок бросает два кубика и умножает выпавшие числа, чтобы получить ответ.
2. Первый, кто поставит фишку на пересечение этих двух чисел и назовёт ответ вслух, выигрывает раунд и забирает карту для подсчёта очков. Если результат 100 или больше, фишка ставится на 100+.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт.



Простые числа выделены синим цветом на лицевой стороне поля, чтобы помочь игрокам распознавать числа, которые можно получить только умножением 1 на само себя. В режимах 6 и 7 эта визуальная подсказка помогает быстрее определять числа, которые реже встречаются как результаты умножения, что упрощает поиск правильных ответов.

Учебный режим

Этот режим помогает детям понять математические действия через перемещение фишек по игровому полю. Сложение и вычитание отрабатываются на лицевой стороне поля, а умножение и деление — на обратной. Иллюстрированные примеры приведены в конце инструкции. Вот как пользоваться режимом для разных операций:

Сложение

Чтобы решить пример на сложение, начни с постановки фишки на стартовое число. Перемещай её вниз по строкам, чтобы прибавить десятки, и вправо по строке — чтобы прибавить единицы.

Например, $58 + 28$: начни с 58, опусти фишку на 2 строки вниз (добавляя 20) до 78, затем 8 шагов вправо — ответ 86.

Вычитание

Чтобы решить пример на вычитание, начни с большего числа. Двигай фишку вверх по строкам, чтобы вычесть десятки, и влево по строке — чтобы вычесть единицы.

Например, $55 - 39$: начни с 55, подними фишку на 3 строки вверх (вычитая 30) до 25, затем 9 шагов влево — ответ 16.

Умножение

Чтобы решить пример на умножение, поставь одну фишку на первое число в левом столбце, а другую — на второе число в верхней строке таблицы умножения. Двигай их навстречу друг другу, пока они не встретятся в клетке с результатом.

Например, 6×7 : поставь фишки на 6 (слева) и 7 (сверху), затем двигай их друг к другу — результат 42..

Деление

Чтобы решить пример на деление, поставь фишку на делитель в левом столбце таблицы умножения. Двигай её вправо по строке, пока не дойдёшь до делимого, затем поднимайся вверх — на верхнюю строку — и находи ответ.

Например, $81 \div 9$: начни с 9 (слева), двигай вправо до 81, затем вверх — ответ 9.



Также ты можешь использовать карты Mathepotamia выбранного уровня для отработки конкретных примеров. Это не обязательно, но помогает структурировать обучение

Дополнительные материалы

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

Весёлый и волшебный способ оценить математические навыки вашего ребёнка, при этом он даже не догадается, что его проверяют — всё это через захватывающее приключение! Скачай бесплатно: www.mathepotamia.com/quest или отсканируй QR-код



Ищешь свежие версии инструкции или другие языки?

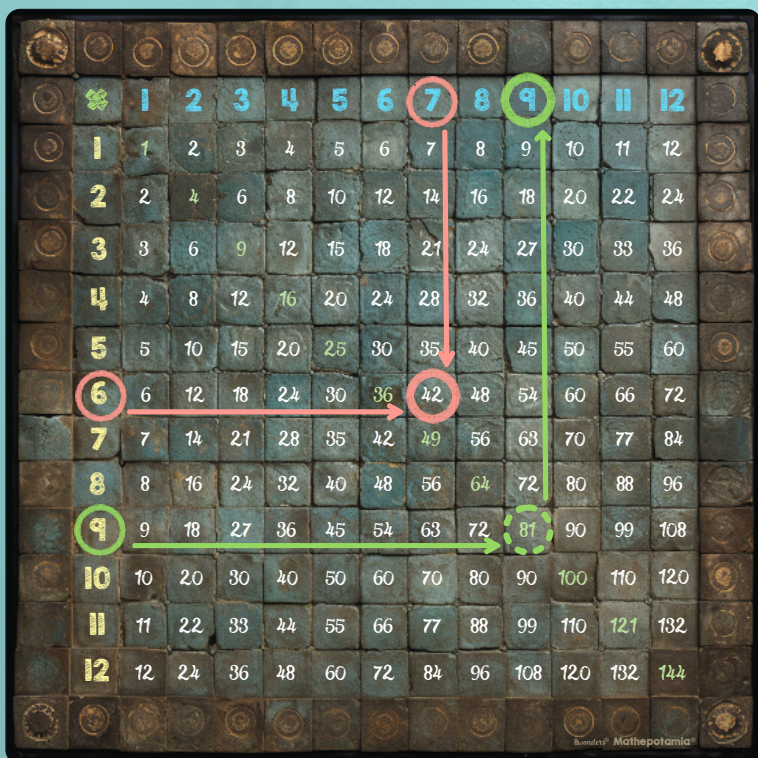
Посети www.mathepotamia.com/manuals.

Желаем тебе увлекательного путешествия по Mathepotamia — где числа становятся приключениями, задания придают уверенность, а обучение превращается в магию!



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

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



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

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

RU

Вступай в Клуб Героев Mathepotamia!

Ты всё ещё ждёшь, когда твоего ребёнка наконец осенит в математике?

Будь то искра, прорыв или небольшой шаг вперёд — твоя история важна.

Когда ты делишься своей историей, ты можешь увидеть, как далеко ты продвинулся, а другие семьи поймут, что они не одиноки.

Вступай в наш эксклюзивный Клуб Героев и поделись своим опытом.

Каждый месяц несколько семей получают особые призы — это наш способ сказать «спасибо».

Отсканируй QR-код ниже или зайди на сайт:

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+