

2.  
Kiadás

8wonders®  
**Mathepotamia**®

Játékos matektanulási rendszer

*Egy csodaország, ahol a matekvarázslók  
születnek!*

## Hogyan működik a Mathepotamia

A Mathepotamia a matematikát kalanddá varázsolja 7 játékmóddal és 4 nehézségi szinttel, Mathepotamia Flash kártyákkal 440 feladattal, valamint két 12 oldalú dobókocka extra kihívásaival. A lépésről lépésre felépített fejlődés segít a gyerekeknek magabiztosságot szerezni az összeadásban, kivonásban, szorzásban és osztásban, miközben a tanulás frusztrációmentes marad.

Az egyszerű szabályok megkönnyítik a kezdést, a játékosítás elemei pedig arra ösztönzik a gyerekeket, hogy végig motiváltak maradjanak és élvezzék a folyamatot. A Klasszikus módban megjelenő véletlen elem biztosítja, hogy minden játékosnak – tudásszinttől függetlenül – egyenlő esélye legyen fejlődni és nyerni. A többféle mód és a rugalmas nehézségi szintek lehetővé teszik, hogy a játék együtt „nőjön” a gyerekekkel, így hosszú távú befektetés a matematikai tudás megszerzésébe. Az Oktatási mód a gyakorlati, kézzelfogható tanuláson keresztül mélyíti a megértést, és segít, hogy a gyerekek tartósan megértsék a matematikai fogalmakat.

## Klasszikus mód gyors kezdési útmutató

Válaszd ki a paklikat a nehézség alapján, tartsd őket a felül nyitott dobozokban, és oldd meg a feladatokat, miközben a dobásoknak megfelelően lépsz a bábukkal. Kövesd a különleges mezők szabályait.

## A játéktábla használata

A Mathepotamia játéktábla kétoldalas, és úgy készült, hogy támogassa mind a játékmódokat, mind az Oktatási módot:

- **Elülső oldal (számrács oldal):** Egy  $10 \times 10$ -es rácsot tartalmaz 1-től 100-ig terjedő számokkal. Ezt az oldalt a legtöbb játékmódban használjátok az összeadási, kivonási, szorzási és osztási feladatok gyakorlásához.
- **Hátoldal (szorzótábla oldal):** Egy  $12 \times 12$ -es szorzótáblát mutat. Ez az oldal vizuális támogatást ad a szorzási és osztási feladatokhoz bizonyos játékmódokban.

Az Oktatási módban a játékosok a játéktáblát arra is használhatják, hogy fizikailag szemléltessék és gyakorolják az olyan műveleteket, mint az összeadás, kivonás, szorzás és osztás (részletekért lásd az Oktatási mód részt).


A játékmódokban a tábla a fő játékerület, ahol a játékosok a feladatok megoldása közben léptetik a bábujukat.

## A Flash kártyák használata

Minden Mathepotamia Flash kártya kétoldalas: mindkét oldalán matematikai feladatok vannak, a válaszok pedig a túoldal alján találhatóak. A kártyák játékhoz és önálló gyakorláshoz is készültek, és segítenek a számolási készség fejlesztésében útközben is.

Kétféle játékmód létezik:





- **Kártyaalapú játékmódok:** A kártyák adják a feladatokat és a válaszok ellenőrzését. Ezekben a játékmódokban a kártyák a felül nyitott dobozban maradnak, hogy a feladatok rejtve maradjanak, amíg kihúzzátok őket.
- **Dobókocka-alapú játékmódok:** A kártyákat pontjelzőként használjátok, és a játék hosszát is meghatározzák (pl. 55 kártya = 55 kör). Ezekben a játékmódokban a játék véget érhet egy előre megbeszélt számú kör után, vagy amikor az összes kiválasztott kártyát felhasználjátok.

Minden kártya tetején jelölve van a nehézségi szintje bal oldalon, és azok a játékmódok, amelyekben használható, jobb oldalon. Minden kártya használható a  Klasszikus mód játékmenetében.



## Nehézségi szintek

A Mathepotamia Flash kártyák négy pakliba vannak rendezve, mindegyik egy különálló nehézségi szintet képvisel:

-  Összeadás és kivonás 20-ig.
-  Összeadás és kivonás 100-ig, szorzás és osztás 20-ig, valamint tízesekkel végzett műveletek 200-ig.
-  Összeadás és kivonás 200-ig, szorzás és osztás  $12 \times 12$ -ig, valamint 5 többszöröseivel végzett műveletek.
-  Összeadás, kivonás, szorzás és osztás 1000-ig.



A játékhoz használt paklikat úgy is tetsre szabhatod, hogy egyetlen szintből válogatsz konkrét feladatokat (pl. csak 10-en belüli összeadás és kivonás az 1. szintről), vagy több szint feladatait kombinárod (pl. szorzás és osztás feladatok a 2. és 3. szintről). Ez a rugalmasság lehetővé teszi a személyre szabottabb élményt a játékos tudásszintje vagy tanulási céljai alapján.

# Ajánlott tanulási útvonal

A Mathepotamia strukturált megközelítést kínál az alapvető matematikai készségek fejlesztéséhez: az alpműveletektől a haladó problémamegoldásig. Az útvonal minden szakasza úgy van kialakítva, hogy lépésről lépésre építse a készségeket:

- **Oktatási mód:** Új fogalmakat vezet be irányított és interaktív módon.
- **Flash kártyák:** Megerősítik a készségeket egy nyugodt, önálló gyakorlási környezetben
- **Klasszikus mód:** Játékos környezetben kihívás elé állítja a játékosokat, hogy alkalmazzák a tudásukat.
- **Gyors játékmódok:** Időnyomást és versenyt adnak hozzá, hogy fejlesszék a problémamegoldás gyorsaságát és pontosságát.

Ez a fokozatosság biztosítja a zökkenőmentes átmenetet a megértéstől a magabiztos tudásig, miközben újból előveszi és megerősíti a korábban tanult készségeket.

## 1. Az összeadási és kivonási készségek fejlesztése

### 1.1. Bevezetés az összeadásba és kivonásba 10-en belül

Válogass feladatokat az 1. szint paklijából (kifejezetten 10-en belüli összeadás és kivonás), majd haladj így: *Oktatási mód* → *Flash kártyák* → *Klasszikus mód* → *Gyors összeadás és kivonás (3. játékmód)*.

♦ A játékosok magabiztosságot szereznek az alap összeadásban és kivonásban.

### 1.2. Kiterjesztés az összeadásra és kivonásra 20-on belül

Használd az 1. szint teljes pakliját az összeadási és kivonási feladatok gyakorlásához, és haladj így: *Oktatási mód* → *Flash kártyák* → *Klasszikus mód* → *Gyors összeadás dobókockával (2. játékmód)* → *Gyors összeadás és kivonás (3. játékmód)*.

♦ A játékosok folyékonyabbá válnak az alap számolásban.

### 1.3. Továbblépés az összeadásra és kivonásra 100-on belül

Válassz feladatokat a 2. szint paklijából (kifejezetten 100-on belüli összeadás és kivonás), majd haladj így: *Oktatási mód* → *Flash kártyák* → *Klasszikus mód* → *Gyors összeadás és kivonás (3. játékmód)*.

♦ A játékosok erősítik a nagyobb számokkal való számolási készségüket.

## 2. A szorzási és osztási készségek fejlesztése

### 2.1. Bevezetés a szorzásba és osztásba 20-on belül

Válassz feladatokat a 2. szint paklijából (kifejezetten 20-on belüli szorzás és osztás), majd haladj így: *Oktatási mód* → *Flash kártyák* → *Klasszikus mód* → *Gyors szorzás vizuális segítséggel (4. játékmód)*.

♦ A játékosok erős alapokat építenek szorzásból és osztásból.

### 2.2. szorzás és osztás elsajátítása 12×12-ig

Kombináld a 2. és 3. szint paklijaiból a feladatokat (12×12-ig terjedő szorzás és osztás), majd haladj így: *Oktatási mód* → *Flash kártyák* → *Klasszikus mód* → *Gyors szorzás vizuális segítséggel (4. játékmód)* → *Véletlen szorzás (5. játékmód)* → *Gyors szorzás vizuális segítség nélkül (6. játékmód)* → *Véletlen szorzás vizuális segítség nélkül (7. játékmód)*.

♦ A játékosok gyorsan elő tudják hívni a szorzási és osztási tényeket.

## 3. Haladó műveletek elsajátítása

### 3.1. Műveletek 1000-en belül

Használd a 4. szint pakliját haladó feladatok gyakorlására, és haladj így: *Flash kártyák* → *Klasszikus mód*.

♦ A játékosok magabiztosan kezelik az összetettebb számolásokat.



A játékosok, akik már rendelkeznek az alapvető készségek előzetes ismeretével, a tanulási útvonal bármely pontjáról kezdhetnek, ahol magabiztosnak érzik magukat. Például kezdhetik a 100-on belüli összeadással és kivonással, vagy a szorzási és osztási feladatokkal, és szükség szerint kihagyhatják a korábbi lépéseket. Ha nem vagy biztos benne, hol érdemes kezdeni, a *Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - egy ingyenes munkafüzet, amely izgalmas küldetésként készült, és segít felmérni a gyermeked készségeit anélkül, hogy ő ezt észrevenné. A letöltési link a További források részben található.

# Játékmódok

## 1 Klasszikus mód

A tábla oldala	Elülső oldal (számrács oldal)
Összetevők	Kártyák (kiválasztott szint), 1 dobókocka, bábuk
Fókusz	Összeadás, kivonás, szorzás és osztás (a kiválasztott nehézségi szinttől függő összetettséggel)

### Hogyan játszunk?

1. A játék elején a játékosok a bábujukat a **0** mezőre helyezik.
2. A saját körükben a játékosok húznak egy kártyát a kiválasztott szint dobozából, és megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot.
3. A választ hangosan kell kimondani. A játékosok ellenőrizhetik a válasz helyességét, ha megnézik a kártya másik oldalának alján lévő megoldást.
4. Ha a válasz helyes, a játékos dob 1 dobókockával, és a dobott számnak megfelelően előre lép a bábujával a táblán. A kijátszott kártyákat külön kupacba kell tenni.
5. Az első játékos, aki eléri vagy meghaladja a 100-at (**100+**), nyer. Ha a doboz összes kártyáját kijátszották, és még senki sem érte el a 100+-t, keverjétek meg a kijátszott kártyákat, tegyétek vissza őket a dobozba, és oldjátok meg a kártyák másik oldalán lévő feladatokat.



Különböző szinten lévő játékosok együtt is játszhatnak külön kártyapaklik használatával, így a játék könnyen alkalmazkodik családi vagy csoportos játékhoz, eltérő tudásszintekkel (például különböző életkorú gyerekekkel vagy felnőttekkel). Egészen fiatal játékosoknál az 1. szint feladatai tovább szűkíthetők 10-en belüli feladatokra. Rövidebb játékhoz megegyezhettek egy célban, például 30, 50 vagy 70 elérésében, ízlés szerint.

### Különleges mezők

Útközben a játékosok csapda- és bónuszmezőkkel találkozhatnak.



**Jégsárkány.** Egy körre lefagyaszt egy ellenfelet.



**Tűzsárkány.** Egy ellenfelet 3 mezővel visszaléptet.



**Pajzs.** Megvédi a játékost a Jég- és Tűzsárkánytól.



**Híd.** Lépj előre legfeljebb 5 mezőt.



**Labirintus.** Lépj vissza 3 mezőt.



**Mocsár.** Hagyj ki egy kört.

Ha egy játékos a saját körében különleges mezőre lép, vagy egy ellenfél oda mozgatja, azonnal követnie kell a mező szabályait. Ezek a szabályok stratégiai mélységet adnak a játéknak, és izgalmasabbá teszik. Például, ha egy ellenfél téged a Tűzsárkány mezőre mozgat, akkor 3 mezőt vissza kell léptetned őt vagy egy másik ellenfelet.

A különleges mezők csak ebben a játékmódban érvényesek, más játékmódokban nem használjátok őket.

### Csapatjáték mód

- Alakítsatok 2 csapatot, csapatonként 2 játékosal.
- A csapattagok nem adhatnak egymásnak tippeket/válaszokat.
- A csapat akkor nyer, ha mindkét játékos eléri a 100+-t.

## 2 Gyors összeadás dobókockával

A tábla oldala	Elülső oldal (számrács oldal)
Összetevők	2 dobókocka, kártyák (pontozáshoz és a körök követéséhez), bábuk
Fókusz	Alap összeadás, legfeljebb 24-es eredménnyel

Ez a játékmód ideális a nagyon fiatal játékosoknak, akik éppen most kezdenek matematikát tanulni. Egy ügyesebb résztvevő segíthet irányítóként, és ellenőrizheti a válaszokat.

### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok dobhatnak két dobókockával, és összeadják a dobott számokat, hogy megkapják az eredményt.
2. Az a játékos, aki elsőként a helyes eredmény mezőjére teszi a bábuját, és hangosan kimondja az eredményt, megnyeri a kört, és elvisz egy kártyát a pontok követéséhez.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

### 3 Gyors összeadás és kivonás

A tábla oldala	Elülső oldal (számrács oldal)
Összetevők	Kártyák (összeadás és kivonás feladatok), bábuk
Fókusz	Összeadás és kivonás 100-on belül, időnyomással

Ez a játékmód arra készült, hogy időnyomás alatt erősítse a fejben számolás képességét összeadásban és kivonásban. Arra ösztönzi a játékosokat, hogy gyorsan feldolgozzák a számokat és döntéseket hozzanak, miközben versenyeznek egymással.

#### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok húznak egy kártyát, és megoldják az összeadás/kivonás feladatot.
2. Az a játékos, aki elsőként a helyes eredmény mezőjére teszi a bábuját, és hangosan kimondja az eredményt, megnyeri a kört, és elviszi a kártyát.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

### 4 Gyors szorzás és osztás

A tábla oldala	Hátoldal (szorzótábla oldal)
Összetevők	Kártyák (szorzás és osztás feladatok), bábuk
Fókusz	Alap szorzás és osztás vizuális segítséggel

Ez a játékmód arra készült, hogy vizuális támogatással, a szorzótábla segítségével vezesse be a játékosokat a szorzási és osztási feladatokba. Segít a játékosoknak magabiztosságot és pontosságot szerezni az alap szorzási és osztási feladatok megoldásában.

#### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok húznak egy kártyát, és megoldják a szorzási vagy osztási feladatot.
2. Az a játékos, aki elsőként a szorzótáblán a helyes eredmény mezőjére teszi a bábuját, és hangosan kimondja az eredményt, megnyeri a kört, és elviszi a kártyát.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

### 5 Gyors szorzás dobókockával

A tábla oldala	Hátoldal (szorzótábla oldal)
Összetevők	2 dobókocka, kártyák (pontozáshoz és a körök követéséhez), bábuk
Fókusz	Dinamikus szorzás a 12×12-es tartományon belül

Ez a játékmód arra készült, hogy a játékosokat véletlenszerű szorzási feladatok megoldására képezze a szorzótábla vizuális támpontjainak segítségével. A pontosságot és a gyorsaságot hangsúlyozza, miközben a dobókockadobásokon keresztül dinamikus problémamegoldást vezet be.

#### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok dobhatnak két dobókockával, és összeszorozzák a dobott számokat, hogy megkapják az eredményt.
2. Az a játékos, aki elsőként a dobott két szám metszéspontjára teszi a bábuját, és hangosan kimondja a helyes eredményt, megnyeri a kört, és elvisz egy kártyát a pontok követéséhez.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

### 6 Haladó gyors szorzás és osztás

A tábla oldala	Elülső oldal (számrács oldal)
Összetevők	Kártyák (szorzás és osztás feladatok), bábuk
Fókusz	Fejben szorzás és osztás vizuális segítség nélkül

Ez a játékmód arra készült, hogy vizuális segítség nélkül is kihívás elé állítsa a játékosokat szorzási és osztási feladatokkal. Erősíti a fejben számolás képességét, és felkészíti a haladó aritmetikai feladatokra.

#### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok húznak egy kártyát, és megoldják a szorzás/osztás feladatot.
2. Az a játékos, aki elsőként a helyes eredmény mezőjére teszi a bábuját, és hangosan kimondja a választ, megnyeri a kört, és elviszi a kártyát.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

## 7 Haladó gyors szorzás dobókockával

A tábla oldala	Elülső oldal (számrács oldal)
Összetevők	2 dobókocka, kártyák (pontozáshoz és a körök követéséhez), bábuk
Fókusz	Haladó fejben szorzás véletlenszerű feladatokkal

Ez a játékmód arra készült, hogy eddze a játékosokat a szorzási eredmények emlékezetből való gyors felidézésére. A gyorsaságra és a mentális fürgeségre összpontosít, és egy utolsó lépést kínál a korábbi játékmódokban fejlesztett szorzási készségek elsajátításához.

### Hogyan játszunk?

1. A saját körükben a játékosok dobnak két dobókockával, és összeszorozzák a dobott számokat, hogy megkapják az eredményt.
2. Az a játékos, aki elsőként a helyes eredmény mezőjére teszi a bábuját, és hangosan kimondja a választ, megnyeri a kört, és elvisz egy kártyát a pontok követéséhez. Ha az eredmény 100 vagy annál több, a játékos a bábuját a 100+ mezőre teszi.
3. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb kártyája van.



A prímszámok késsel ki vannak emelve az elülső táblán, hogy segítsék a játékosokat felismerni azokat a számokat, amelyek csak 1 és önmaguk szorzataként írhatók fel. A 6. és 7. játékmódban ez a vizuális segítség lehetővé teszi, hogy a játékosok gyorsan azonosítsák azokat a számokat, amelyek ritkábban fordulnak elő szorzási eredményként, így könnyebb megtalálni a helyes válaszokat.

### Oktatási mód

Ez a mód abban segít, hogy a gyerekek a játéktáblán történő bábmozgatással, fizikailag is megértsék a matematikai műveleteket. Az összeadást és kivonást a tábla elülső oldalán gyakorolják, a szorzást és osztást pedig a hátoldalon. A képes példák a kézikönyv végén találhatóak. Így használd a különböző műveletekhez:

#### Összeadás

Összeadásnál kezd azzal, hogy a bábút a kiinduló számra teszed. A tízesek hozzáadásához haladj lefelé soronként, az egyesek hozzáadásához pedig vízszintesen.

Például a **58 + 28** kiszámításához: Indulj az 58-ról, lépj **2 sort lefelé** (hozzáadsz 20-at) 78-ra, majd **8 mezőt jobbra**, és megkapod az eredményt: **86**.

#### Kivonás

Kivonásnál kezd a nagyobb számtól. A tízesek kivonásához haladj felfelé soronként, az egyesek kivonásához pedig balra.

Például az **55 - 39** kiszámításához: Indulj az 55-ről, lépj **3 sort felfelé** (kivonsz 30-at) 25-re, majd **9 mezőt balra**, és megkapod az eredményt: **16**.

#### Szorzás

Szorzásnál tedd az egyik bábút az első számra a szorzótábla bal oldali oszlopában, a másikat pedig a második számra a felső sorban. Mozgasd őket egymás felé, amíg a szorzatnál találkoznak.

Például a **6 × 7** kiszámításához: Kezdd azzal, hogy a bábukat a **6-ra (balra)** és a **7-re (fent)** teszed, majd mozgasd őket egymás felé, amíg nem találsz a szorzatot: **42**.

#### Osztás

Osztásnál tedd a bábút az osztóra a szorzótábla bal oldali oszlopában. Haladj jobbra a sorban, amíg el nem éred az osztandót, majd menj fel a felső sorba, és megkapod az eredményt.

Például az **81 ÷ 9** kiszámításához: Indulj a **9-ről (balra)**, haladj **jobbra**, amíg el nem éred a **81-et**, majd menj **fel**, és megkapod az eredményt: **9**.



A Mathepotamia Flash kártyák kiválasztott szintjét is használhatod konkrét számolási feladatok gyakorlásához. Bár nem kötelező, segíthet a tanulás strukturálásában.

### További források

#### Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

Egy szórakoztató és varázslatos módja annak, hogy felmérj a gyermeked matematikai készségeit anélkül, hogy észrevenné, hogy tesztelik - mindezt egy izgalmas kalandon keresztül! Töltsd le ingyen a [www.mathepotamia.com/quest](http://www.mathepotamia.com/quest) oldalról, vagy olvasd be a QR-kódot.



#### A legfrissebb kézikönyvfrissítéseket vagy további nyelveket keresed?

Látogass el a [www.mathepotamia.com/manual](http://www.mathepotamia.com/manual) oldalra.

**Izgalmas utazást kívánunk a Mathepotamiában – ahol a számok kalanddá válnak, a kihívások megbízhatóságot építenek, és a tanulás varázslatnak tűnik!**



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

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



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

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

HU

## Csatlakozz a Mathepotamia Hősök Klubjához!

**Még mindig arra a pillanatra vársz, amikor a matek végre „összeáll” a gyermekednek?**

Legyen szó egy szikráról, egy áttörésről vagy csak egy apró lépésről előre – a történeted számít.

Ha megosztod a történetedet, te is láthatod, mennyit haladtatok – és más családok is érezhetik, hogy nincsenek egyedül.

Lépj be az exkluzív Hősök Klubjába, és oszd meg, mit tapasztaltatok eddig.

Minden hónapban néhány család különleges jutalmakat kap – ez a mi módunk arra, hogy köszönetet mondjunk.

**Olvasd be az alábbi QR-kódot**, vagy látogass el ide:

[www.mathepotamia.com/heroes](http://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](http://www.mathepotamia.com/heroes)



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28  
13086 Berlin  
Germany

[www.mathepotamia.com](http://www.mathepotamia.com)

[info@mathepotamia.com](mailto:info@mathepotamia.com)



1 - 4



30'



5+