

The Rocket 10



Teaching Guide Guía Didáctica

English · Español · Français
Deutsch · Português · Italiano


miniland





miniland teach&play


Where real & digital play merge.
Donde el juego real se fusiona con lo digital.





 Complete the experience by accessing our teach&play website, where you will find digital resources and printable activities to complement the physical game and to make Rocket10 sessions a unique experience.

 Complétez l'expérience en accédant à notre portail teach&play, vous y trouverez des ressources numériques et des activités imprimables qui compléteront le jeu physique pour faire des séances Rocket10 une expérience unique.

 Complete a experiência acedendo ao nosso portal teach&play, onde encontrará recursos digitais e atividades imprimáveis que complementam o jogo físico para fazerem das sessões Rocket10 uma experiência única.

 Completa la experiencia accediendo a nuestro portal teach&play, donde encontrarás recursos digitales y actividades imprimibles que complementan el juego físico para hacer de las sesiones con Rocket10 una experiencia única.

 Sie haben die Möglichkeit, das Spielerlebnis zu bereichern, indem Sie unser Internetportal teach&play besuchen. Dort finden Sie digitale Ressourcen und druckbare Aktivitäten zur Ergänzung des Spielmaterials, wodurch das Spielen mit Rocket10 zu einem einzigartigen Erlebnis wird.

 Completa la tua esperienza con l'accesso al nostro portale teach&play, dove troverai le risorse digitali e attività stampabili che completano il gioco fisico per rendere le sessioni Rocket10 un'esperienza unica.

CONTENTS · CONTENIDO
 CONTENU · INHALT · CONTIDO · CONTENUTO

ENGLISH	4-11
ESPAÑOL	12-19
FRANÇAIS	20-27
DEUTSCH	28-35
PORTUGÊS	36-43
ITALIANO	44-51



Different patterns for each number from 1 to 9. Patrones distintos para cada número del 1 al 9. Motifs différents pour chaque numéro de 1 à 9. Verschiedene Muster für jede Zahl von 1 bis 9. Padrões diferentes para cada número de 1 a 9. Pattern diversi per ogni numero da 1 a 9.

Soft dice.
 Dado blandito.
 Dé doux.
 Weiche Würfel.
 Dado macio.
 Dado morbido.

BUILD THE ROCKET · MONTAJE DEL COHETE
 ASSEMBLAGE DE ROQUETTE · DIE RAKETE BAUEN
 MONTAGEM DO ROCKET · MONTAGGIO A RAZZO



You can also play with the two halves separately. También se puede jugar con las dos mitades por separado. Vous pouvez aussi jouer avec les deux moitiés séparément. Du kannst auch separat mit den beiden Hälften spielen. È inoltre possibile giocare con le due metà separatamente.

CARD SORTER · CLASIFICADOR
 TRIEUR · STÄNDER · CLASSIFICADOR
 CLASSIFICATORE



Suggested arrangement. Sugerencia de colocación. Placement suggéré. Empfohlene Platzierung. Sugestão de posicionamento. Posizionamento suggerito.

miniland

ROCKET

GREEN FUEL PEGS

CHALLENGE CARD: FACE A

BLUE FUEL PEGS

PRIZE CARD

PATTERN

NUMBER CARD

CHALLENGE CARD: FACE B

NUMBER CARD





EDUCATIONAL FOUNDATIONS

We at Miniland place a focus on **manipulative mathematics** at an early age. We have designed this entertaining toy and powerful **teaching resource** as a means of promoting the learning of the following basic mathematical concepts through manipulation and the game:

- Working with patterns
- Number-quantity association
- Speed in counting
- Breaking down the number 10
- An introduction to addition and subtraction
- Even and odd numbers

This is aimed to establish a solid “**launchpad**” to speed up later **mental calculations**.

ENVIRONMENT AND OBJECT OF THE GAME

Why use a rocket? It is a fun game that alludes to both boys and girls, very visual and allows them to explore and experiment different mathematical concepts solving challenging problems as teams. They must overcome obstacles that they will be faced with in the three proposed games placing pegs which fuel the rocket. Mission: “launch your mental calculations”

PREPARING THE GAME

Assemble the rocket and sort the cards numbered 0 to 9 in the sorter as illustrated in the image. Place the pack of challenge cards in the sorter and prepare the blue and green fuel pegs on a table.

01

ROCKET TEN: THE FRIENDS OF 10

The challenge posed is to find the numbers that are complements of 10, thereby working on breaking down the number 10 and other mathematical concepts such as:

- Number-quantity association
- Working with patterns
- Speed in counting
- Problem solving



01

The player (or group of players) sits in front of the rocket and takes a challenge card in turns

02

The player should place the blue pegs in the places indicated on the challenge card.

03

The player then chooses a blue number card with the amount of pegs installed in the rocket and places it on the blue rectangle on the challenge card.

04

The player then places the green pegs in the remaining empty positions and chooses the correct number card, placing it in the green box with a question mark.

05

The correct answer can be checked by turning over the challenge card. If the pattern and the number card match the player shouts ROCKET!, thereby winning a prize card. The rocket is then emptied, the player takes another challenge card and the game restarts. Remember that if the pattern doesn't match you don't win a card. The first player to obtain 3 prize cards will have achieved the challenge of the mission.

NOTE:

The order in which the pegs must be placed when playing any of the suggested games is from right to left, bottom to top





miniland



ADAPTATION OF THE GAME

The game can be started with the **Rocket 5** option. The scheme is exactly the same but we are now working on the friends of the number 5 and using just one column of holes in the rocket. The printable **Rocket 5** “challenge” cards will need to be downloaded from our website **teachandplay.com** in order to play the game.



02 ANNOYING DEFUELINGS

The challenge presented is to **add** (fuel) or **remove** (defuel) pegs to charge the rocket following the numbers indicated on the die. With this game you can introduce the concepts of **addition and subtraction**, habituating mental calculations.

Only blue pegs are used in this game mode



01

The die is thrown in turns. The number on the die indicates how many pegs need to be inserted. Identify the number card representing the number of pegs in the rocket and place it in front of the rocket.

02

The next player then throws the die. If the die indicates "failures" the player removes the number of pegs indicated on the die. Once removed, the number card is placed with the resulting number of pegs in front of the rocket, leaving the previous card neatly in its corresponding place.

03

Repeat the previous steps until all the holes in the rocket's tank have been filled. The first player or group of players to fill the fuel tank will have won the challenge. He / she should say "READY AND NO FAILURES" and then count down 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0!, lifting up the rocket as if it were taking off.

NOTE:

If the die indicates defuel (-1,-2), the player should check if the number of failures is greater than the number of fuel pegs in place. If this occurs, the player removes all the pegs and it is the next player's turn. If the die indicates to fuel (+1,+2,+3,+4), and the number is higher than the amount of available holes, you are to fill all the remaining holes and the game ends.



ADD FUEL



SUBTRACT DEFUEL



03

EVEN OR ODD: WITH OR WITHOUT A PAIR

The challenge posed is to carefully observe the layout of the pegs to help children become familiar with the concept of even and odd numbers.

Preparation and initial guide: Sort the cards numbered from 1 to 9 on the table with the children's help. Point out the odd numbers 1, 3, 5, 7 and 9 and emphasize that these numbers always feature a fuel peg on its own with no pair. Once the concept has been explained the game starts in order to check the rocket.

Only blue pegs are used in this game mode



01

The number cards are shuffled, placed in a pack and spread out a little.

02

The teacher takes the cards off the top of the pack and places them in the grooves as illustrated in the image. In this manner only the writing is visible.

03

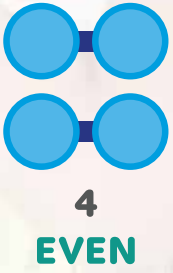
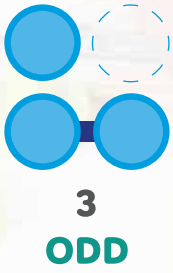
The player (or group of players) sits in front of the rocket and observes the written number shown by the teacher. The player then needs to quickly say if the number obtained is even or odd.

04

The player checks to see if he/she is right by placing the pegs on the number card, paying special attention to any number with no pair, which will obviously be an odd number.

05

If the player is right he / she wins a prize card. The first player to obtain 3 prize cards will have achieved the challenge of the mission.



miniland

COHETE

PINCHO
COMBUSTIBLE
VERDE

TARJETA
RETO:CARA A

PINCHO
COMBUSTIBLE
AZUL

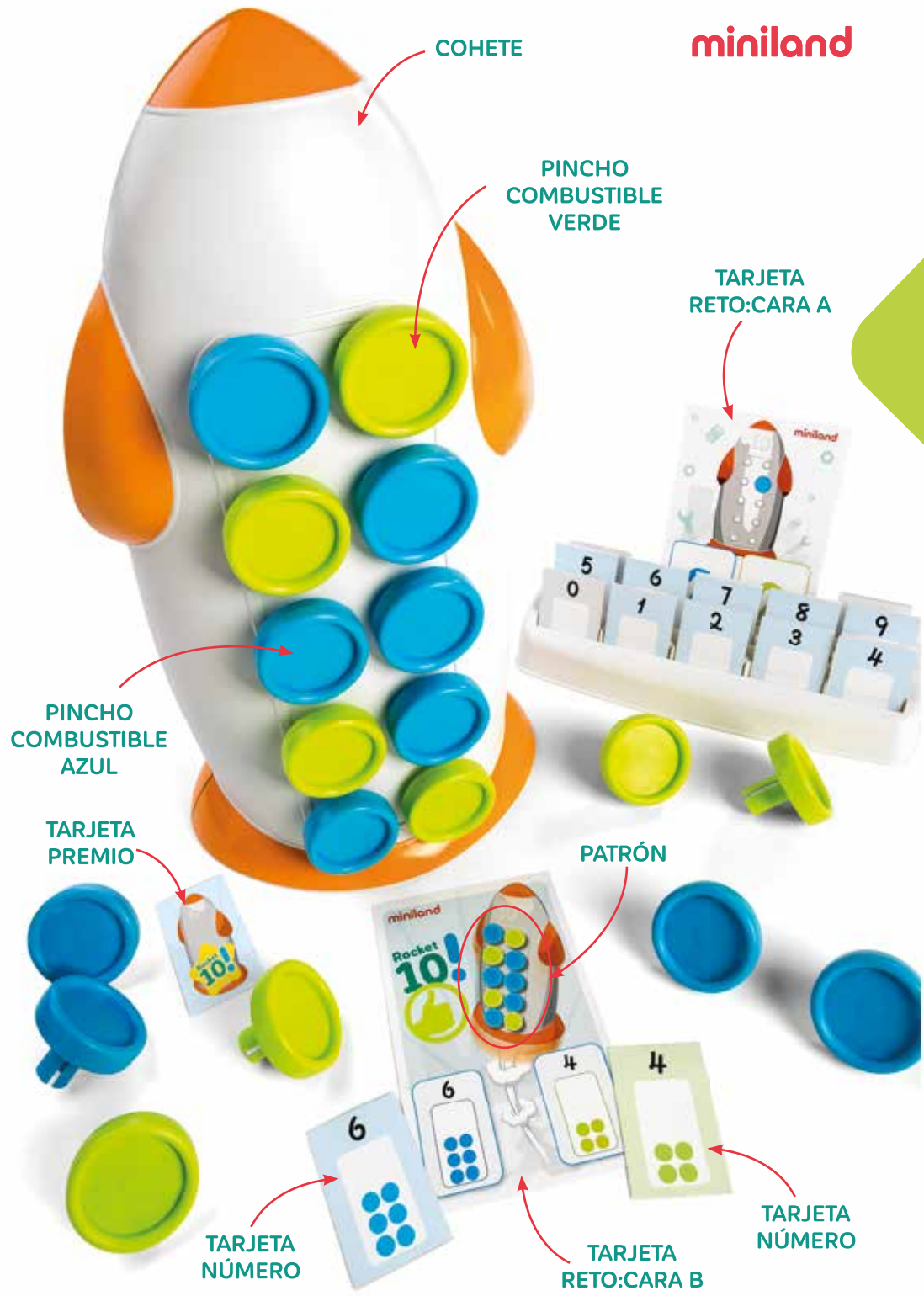
TARJETA
PREMIO

PATRÓN

TARJETA
NÚMERO

TARJETA
RETO:CARA B

TARJETA
NÚMERO





FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

En Miniland apostamos por la **matemática manipulativa** en edades tempranas. Hemos diseñado este entretenido juguete como potente **recurso pedagógico** para, desde la manipulación y el juego, fomentar el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos:

- Trabajo con patrones.
- Asociación número-cantidad.
- Agilidad en el conteo.
- Descomposición del número 10.
- Introducción a la suma y la resta.
- Números pares e impares.

Con ello se pretende establecer una sólida “**lanzadera**” para agilizar el posterior **cálculo mental**.

AMBIENTACIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

¿Por qué un cohete? Es un juguete atractivo para los niños y niñas, muy visual que les permite explorar y experimentar diferentes conceptos matemáticos resolviendo problemas reto en equipo. Deben superar los desafíos que se les plantearán en las tres dinámicas de juego colocando pinchos de combustible en el cohete. Misión: “despegue del cálculo mental”.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Montar el cohete y ordenar en el clasificador las tarjetas número del 0 al 9 como en la imagen. Situar en el clasificador el mazo de tarjetas reto y preparar encima de una mesa los pinchos de combustibles azules y verdes

01 ROCKET TEN: LOS AMIGOS DEL 10

El reto que se plantea es encontrar los números complementarios del 10, trabajando así la descomposición del 10 y otros conceptos matemáticos como:

- Asociación número-cantidad.
- Trabajo con patrones.
- Agilidad en el conteo.
- Resolución de problemas



01

El jugador/a (o grupo de jugadores) se sitúa en frente del cohete y por turnos cogerá una tarjeta reto.

02

El jugador deberá poner los pinchos azules en los lugares indicados en la tarjeta reto siguiendo el patrón.

03

El jugador/es seleccionará una tarjeta número de color azul con la cantidad de pinchos que instaló en el cohete y la colocará sobre el rectángulo azul de la tarjeta reto.

04

El jugador/es colocará los pinchos verdes en las posiciones restantes que han quedado vacías. Ahora seleccionará la tarjeta número adecuada colocándola sobre el recuadro verde con interrogante.

05

Volteando la tarjeta reto, se podrá comprobar la respuesta correcta. Si el patrón y la tarjeta número coinciden se dirá en alto ¡ROCKET! Ganando así una tarjeta premio. Se vacía el cohete, se escoge otra tarjeta reto y se vuelve a empezar. Recuerda si el patrón no coincide, no se ganará ninguna tarjeta. Quienes antes consigan 3 tarjetas premio superará el reto de la misión.

NOTA:

El orden de colocación de los pinchos debe ser de izquierda a derecha y de abajo a arriba.





miniland



ADAPTACIÓN DEL JUEGO

Se puede comenzar con la opción **Rocket5**. La dinámica es exactamente la misma pero trabajando la descomposición del 5 y utilizando sólo una columna de agujeros en el cohete. Para ello es necesario descargar de nuestra web **teachandplay.com** las tarjetas "reto" imprimibles para **Rocket5**.



02 FASTIDIOSAS AVERIAS

El reto que se plantea es resolver los problemas de nuestro cohete, **añadiendo (cargas) o quitando pinchos (averías)** según indique el dado. Con esta dinámica se pretende introducir las nociones de **suma y resta**, agilizándolo el cálculo mental.

En este modo sólo se utilizan pinchos azules



01

Por turnos se lanza el dado. El jugador/a coloca tantos pinchos azules como indique el dado. Después identifica la tarjeta número que represente la cantidad de pinchos en el cohete y se coloca delante de este.

02

Pasa el turno y el siguiente jugador/a vuelve a lanzar el dado. Si el dado indica "averías" se quitarán tantos pinchos como se indique. Una vez retirados, el jugador/a localiza la tarjeta número con la cantidad de pinchos resultante y la coloca delante del cohete, dejando la anterior tarjeta ordenada en su lugar correspondiente.

03

Continúan repitiéndose los pasos anteriores hasta que se hayan llenado todos los huecos del depósito del cohete. Superará el reto, el jugador o grupo de jugadores que antes que sus contrarios logre llenar el depósito de combustible. Dirá "LISTO Y SIN AVERIAS" e iniciará la cuenta atrás 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1...¡0! levantando el cohete con sus manos, a modo de despegue.

NOTA:

Si el dado indica averías (-1,-2), comprobar si el número de averías es mayor a la cantidad de pinchos colocados. Si esto ocurre, se deben quitar todos los pinchos y pasar turno.

Si el dado indica cargas (+1,+2,+3,+4), y el número es mayor que los huecos disponibles, se colocan todos los pinchos y termina el juego.



SUMA CARGA



RESTA AVERÍA



03 PAR O IMPAR: CON COMPAÑERO O SIN ÉL

El reto que se plantea es observar atentamente la distribución de los pinchos de combustible en el cohete para familiarizarse con el concepto de par e impar.

Preparación y guía inicial: Ordenar con ayuda de los niños y niñas las tarjetas número del 1 al 9 sobre la mesa. Señalar los números impares 1, 3, 5, 7 y 9 y hacer especial hincapié sobre el hecho de que en estos números siempre hay un pincho que se queda solo sin pareja. Una vez explicado el concepto, se pasa al juego para comprobar con el cohete.

En este modo sólo se utilizan pinchos azules



01

Las tarjetas número se barajan, se monta un mazo con ellas y se apartan un poco.

02

El profesor cogerá las tarjetas de arriba del montón y las colocará en las ranuras como en la imagen. De esta forma sólo se verá la grafía.

03

El jugador/a (o grupo de jugadores) se sitúan en frente del cohete y observarán la grafía del número que le indique el profesor. Rápidamente deberá decir si el número indicado es par o impar.

04

Para saber si se ha acertado, el jugador/a lo comprobará colocando los pinchos que indica la tarjeta número prestando especial atención a si queda alguno sin pareja, se tratará claramente de un número impar.

05

Si ha acertado ganará una tarjeta premio. Quienes antes consigan 3 tarjetas premio superará el reto de la misión.



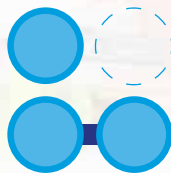
1

IMPAR



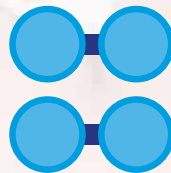
2

PAR



3

IMPAR



4

PAR

FUSÉE

PIONS DE CARBURANT VERTS

CARTE DÉFI: FACE A

PIONS DE CARBURANT BLEUS

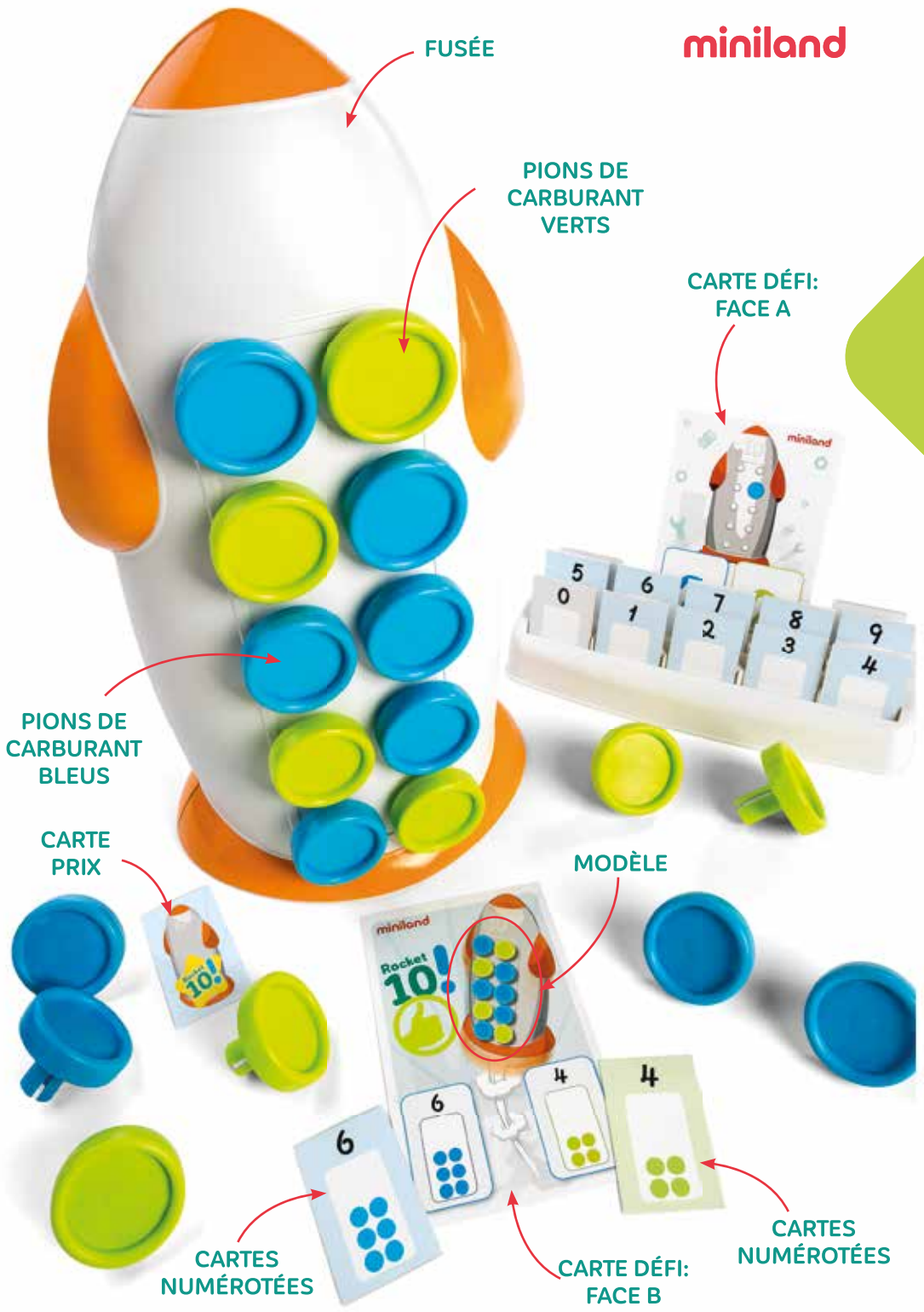
CARTE PRIX

MODÈLE

CARTES NUMÉROTÉES

CARTE DÉFI: FACE B

CARTES NUMÉROTÉES



FONDEMENT PÉDAGOGIQUE

Nous misons très tôt sur les **mathématiques manipulatives** chez Miniland. Nous avons conçu ce jouet amusant comme une **ressource pédagogique** puissante afin d'encourager l'apprentissage de concepts mathématiques de base, à travers la manipulation et le jeu, tels que :

- Le travail avec des motifs.
- L'association numéro-quantité.
- L'agilité dans le comptage.
- La décomposition du numéro 10.
- L'introduction à l'addition et à la soustraction.
- Les numéros pairs et impairs.

L'objectif est d'établir une « **navette** » solide pour accélérer le **calcul mental** ultérieur.

CONTEXTE ET OBJECTIF DU JEU

Pour quoi une fusée? C'est un jeu intéressant pour les enfants et très visuel qui leur permet d'explorer et expérimenter différents concepts mathématiques en résolvant des problèmes défi en équipe. Ils doivent dépasser les défis proposés dans les trois dynamiques de jeu en plaçant les pions de carburant dans la fusée. Mission : «Décollage du calcul mental».

PRÉPARATION DU JEU

Montez la fusée et ordonnez les cartes numérotées de 0 à 9 dans le trieur, comme le montre l'image. Placez le paquet de cartes « défi » dans le trieur et préparez les pions de carburant bleus et verts sur une table.

01

ROCKET TEN: LES AMIS DU 10

Le défi lancé consiste à trouver les numéros complémentaires du 10, en travaillant ainsi la décomposition du 10 et d'autres concepts mathématiques, tels que:

- L'association numéro-quantité.
- Le travail avec des motifs
- L'agilité dans le comptage
- La résolution de problèmes



01

Le joueur/la joueuse (ou le groupe de joueurs) se tient devant la fusée et chacun(e) prend une carte «défi» à tour de rôle.

02

Le joueur/la joueuse doit placer les pions bleus aux endroits indiqués sur le modèle de la carte «défi».

03

Il/Elle sélectionne une carte numéro de couleur bleue avec le nombre de pions qu'il/elle a installé sur la fusée, en la plaçant sur le rectangle bleu de la carte «défi».

04

Il/Elle place les pions verts sur les positions vides restantes et sélectionne la carte numéro adéquate, en la plaçant sur la case verte avec un point d'interrogation.

05

En retournant la carte «défi», le joueur/la joueuse peut vérifier la réponse correcte. Si le motif et le numéro correspondent, il/elle devra dire à voix haute ROCKET! Ainsi, il/elle gagne une carte prix. La fusée est alors vidée, une autre carte «défi» est choisie et le jeu recommence. Il convient de rappeler que si le dessin ne correspond pas, le joueur/la joueuse ne gagne aucune carte. Ceux qui obtiennent, en premier, 3 cartes prix relèveront le défi de la mission.

NOTE:

L'ordre d'insertion des pions doit être de gauche à droite et de bas en haut.





miniland



ADAPTATION DU JEU

Le joueur/la joueuse peut commencer avec l'option **Rocket 5**. La dynamique est exactement la même, mais ce sont les amis du 5 qui travaillent, en utilisant seulement une colonne de trous dans la fusée. Pour cela, il est nécessaire de télécharger les cartes « défi » imprimables pour **Rocket 5** sur notre site teachandplay.com.



02 PANNES ENNUYEUSES

Le défi lancé consiste à résoudre les problèmes de notre fusée, en **ajoutant** (charges) ou **enlevant** des pions (pannes) comme indiqué par le dé. Avec cette dynamique on veut introduire les notions d'**addition et soustraction**, et rendre agile le calcul mental.

Seuls les pions bleus sont utilisés ici



01

Le dé doit être lancé à tour de rôle. Le dé indique le nombre de pions bleus à placer. Le joueur/la joueuse doit identifier la carte numéro qui représente la quantité de pions de carburant sur la fusée, devant alors la placer devant celle-ci.

02

Le joueur/la joueuse doit passer son tour et le dé doit être de nouveau lancé. Si le dé indique des « pannes », il faudra retirer le nombre de pions indiqué par celui-ci. Après les avoir retirés, le joueur/la joueuse doit identifier la carte numéro avec la quantité de pions correspondant et la placer devant la fusée, en laissant la précédente ordonnée à l'endroit qui lui correspond.

03

Les étapes précédentes se répètent jusqu'à ce que tous les trous du réservoir de la fusée soient remplis. Le joueur/la joueuse ou le groupe de joueurs, réussissant à remplir le réservoir de carburant avant ses adversaires, aura alors relevé le défi, devant dire à voix haute « PRÊTE ET SANS PANNES », et commencera le compte à rebours par 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1...0 !, en soulevant la fusée dans ses mains, en mode de décollage.

NOTE:

Si le dé indique des pannes (-1,-2), il convient de vérifier si le nombre de pannes est supérieur à la quantité de pions placés. Si cela se produit, il faudra retirer tous les pions et passer le tour.

Si le dé indique des charges (+1,+2,+3,+4) et le chiffre est plus grand que les creux disponibles, tous les pions sont placés et le jeu est fini.



AJOUTER CHARGES



SOUSTRAIRE PANNES



03

PAIR OU IMPAIR : AVEC OU SANS PAIRE

Le défi lancé consiste à observer attentivement la distribution des pions pour se familiariser avec le concept de pair et impair.

Préparation et guide initial: Ordonnez à l'aide des garçons et des filles les cartes numéro allant de 1 à 9 sur la table. Indiquez les chiffres impairs 1, 3, 5, 7 et 9 et insistez sur le fait qu'il existe toujours un pion de carburant qui reste seul. À savoir, sans paire, avec ces numéros. Une fois le concept expliqué, on commence le jeu pour vérifier la fusée.

Seuls les pions bleus sont utilisés ici



01

Les cartes numéro sont mélangées, organisées en paquet et ensuite un peu éloignées.

02

Le professeur prendra les cartes qui se trouvent au-dessus du paquet et les placera dans les fentes, comme l'indique l'image. Ainsi, on ne verra que la graphie.

03

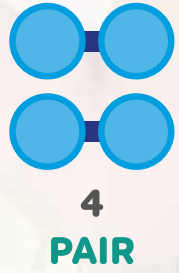
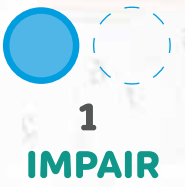
Le joueur/la joueuse (ou le groupe de joueurs) se trouvent devant la fusée et observent la graphie du numéro qu'indique le professeur. Il/Elle devra rapidement dire si le numéro indiqué est pair ou impair.

04

Pour savoir si sa réponse est correcte, il/elle devra placer les pions sur la fusée, indiquant la carte numéro, en faisant attention s'il y en a un qui reste sans paire. Dans ce cas-là, il s'agira donc d'un chiffre impair.

05

Si la réponse est bonne, le joueur/la joueuse gagnera une carte prix. Celui/Celle qui obtient 3 cartes prix en premier aura relevé le défi de la mission.



RAKETE

GRÜNEN
TREIBSTOFF-
STECKER

AUFGABENKARTE:
BLATT A

BLAUEN
TREIBSTOFF-
STECKER

PRÄMIENKARTE

VORLAGE

ZAHLENKÄRTCHEN

AUFGABENKARTE:
BLATT B





PÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN

Bei Miniland setzen wir auf **manipulative** Spiele für einen ersten Umgang mit der **Mathematik** im frühen Kindesalter. Zu diesem Zweck haben wir dieses Spiel entwickelt, das ein wirksames **pädagogisches** Hilfsmittel darstellt und es den Kindern ermöglicht, auf spielerische und manipulative Weise erste grundlegende mathematische Konzepte zu verstehen. Das Spiel unterstützt die Kinder in ihren Lernprozessen und vermittelt ihnen die folgenden Lerninhalte:

- Arbeiten mit Zahlenmustern.
- Assoziieren von Zahlen und Mengen.
- Müheloses und richtiges Zählen.
- Zerlegung der Zahl 10.
- Einführung in die Addition und Subtraktion.
- Gerade und ungerade Zahlen.

Anhand der Aktivitäten soll eine tragfähige „**Startrampe**“ geschaffen werden, welche die Entwicklung der geistigen Fähigkeiten für das in Zukunft zu erlernende Kopfrechnen fördern soll.

HINTERGRUND UND ZIEL DES SPIELS

Warum eine Rakete? Es ist ein sehr beliebtes Spielzeug bei den Kindern mit dem sie auf eine sehr anschauliche Art und Weise die verschiedenen mathematischen Konzepte kennenlernen, indem sie in Gruppenarbeit verschiedene Probleme lösen. Die Kinder müssen die gestellten Aufgaben in den drei Spielarten lösen, indem sie die Treibstoff-Stecker in die Rakete stecken. Mission: „Startklar für das Kopfrechnen“.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Zuerst muss die Rakete zusammengesetzt werden. Die Zahlenkärtchen von 0 bis 9 sind, wie auf der Abbildung dargestellt, zu ordnen und zusammen mit den Aufgabenkarten auf den Ständer zu stellen. Die blauen und grünen Treibstoff-Stecker sind auf einem Tisch anzuordnen.

01

ROCKET TEN: DIE FREUNDE DER 10

Die Aufgabe besteht darin, die Komplementärzahlen zur Zahl 10 zu finden. Auf diese Weise lernen die Kinder, die Zahl 10 zu zerlegen sowie auch andere mathematische Konzepte, wie die folgenden:

- Assoziieren von Zahlen und Mengen.
- Müheloses und richtiges Zählen.
- Arbeiten mit Zahlenmustern.
- Lösen von Rechenaufgaben.



01

Der/die Spieler/in (oder die Spieler der Gruppe) setzen sich vor die Rakete und ziehen dann der Reihenfolge nach eine Aufgabenkarte.

02

Die Spieler haben nun die blauen Stecker in die auf den Aufgabenkarten angezeigten Stellen zu stecken.

03

Dann haben sie ein blaues Zahlenkärtchen zu wählen, das der Menge der Stecker entspricht, die in die Rakete gesteckt wurden. Dieses Zahlenkärtchen ist auf das blaue Rechteck der Aufgabenkarte zu legen.

04

Dann sind die grünen Stecker in die noch frei gebliebenen Löcher zu stecken. Die Spieler haben nun ebenfalls wieder das entsprechende Zahlenkärtchen zu wählen und dieses auf das grüne Rechteck mit dem Fragezeichen auf der Aufgabenkarte zu legen.

05

Die Karte, auf deren Rückseite das richtige Ergebnis genannt wird, kann umgedreht werden, um die der Antwort zu überprüfen. Wenn die Vorlage und das aufgelegte Zahlenkärtchen übereinstimmen, ruft der Spieler ROCKET! und gewinnt damit eine Prämienkarte. Die Rakete wird dann entleert und das Spiel beginnt erneut, indem die Spieler eine neue Aufgabenkarte ziehen. Stimmen die Vorlage und das Zahlenkärtchen jedoch nicht überein, so gewinnt man keine Prämienkarte. Wer zuerst 3 Totem-Karten erzielt hat, hat die Mission erfüllt und das Spiel gewonnen.

ANMERKUNG:

Das Anbringen der Stecker sollte von links nach rechts und von oben nach unten erfolgen.





miniland



ANPASSUNG DES SPIELS

Das Spiel kann auch mit der Option **Rocket 5** gespielt werden. Die Spieldynamik ist dieselbe, doch arbeiten die Spieler in diesem Falle mit der Zahl 5 und benutzen nur eine Reihe der Löcher in der Rakete. Um Das Spiel mit der Zahl 5 spielen zu können, müssen die entsprechenden „Aufgabenkarten“ für **Rocket 5** von unserer Website teachandplay.com heruntergeladen und ausgedruckt werden.



02 ÄRGERLICHE PANNEN

Die Aufgabe besteht darin die Pannen bei der Rakete zu beheben, indem je nach der gewürfelten Zahl **Treibstoff-Stecker zugefügt (Füllung) oder entfernt (Pannen)** werden müssen. Mit dieser Spieldynamik sollen erste Grundlagen der **Addition und Subtraktion** eingeführt und die Entwicklung der Fähigkeit zum Kopfrechnen gefördert werden.

Bei dieser Spielart werden nur die blauen Treibstoff-Stecker benutzt



01

Die Spieler würfeln der Reihe nach und stecken so viele stecker in die Rakete, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Dann ist das Zahlenkärtchen zu wählen, das der Anzahl der in die Rakete gesteckten Stecker entspricht und vor der Rakete aufzustellen.

02

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Würfel eine „Panne“ anzeigt, müssen so viele Stecker aus der Rakete entfernt werden, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Nach dem Entfernen dieser Stecker ist das Kärtchen mit der entsprechenden Zahl zu wählen und vor die Rakete zu stellen. Das vorhergehende Zahlenkärtchen bleibt an seiner ihm zugeordneten Stelle liegen.

03

Diese Schritte werden so lange wiederholt, bis alle Löcher des Treibstofftanks der Rakete gefüllt sind. Das Spiel gewinnt der Spieler oder die Gruppe, der es zuerst gelingt, den Treibstofftank zu füllen. Ist dieses Ziel erreicht, so sagt der betreffende Spieler „FERTIG UND FREI VON PANNEN“ und zählt in umgekehrter Reihenfolge den Countdown. 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1...0! Dann darf er die Rakete mit den Händen hochheben und sie auf diese Weise starten lassen.

ANMERKUNG:

Wenn der Würfel Pannen anzeigt (-1,-2), ist festzustellen, ob die Zahl der Panne höher ist als die Zahl der eingesteckten Stecker. Ist dies der Fall, so müssen alle Stecker entfernt werden und es kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn der Würfel die Füllung (+1,+2,+3,+4) anzeigt, und die Zahl ist größer als die vorhandenen Löcher, werden die fehlenden Stecker angebracht und das Spiel ist zu Ende.



ADDITION FÜLLUNG



SUBTRAKTION PANNEN



03

GERADE ODER UNGERADE: MIT ODER OHNE PARTNER

In diesem Falle besteht die Aufgabe darin, die Verteilung der Stecker aufmerksam zu beobachten, um das Konzept der geraden und ungeraden Zahlen zu erlernen.

Vorbereitung und Startanleitung: Zunächst sollen die Zahlenkärtchen unter Mithilfe der Kinder auf dem Tisch von 1 bis 9 geordnet werden. Die Kinder sind nun ganz besonders auf die Zahlen 1, 3, 5, 7 und 9 aufmerksam zu machen und darauf hinzuweisen, dass im Falle dieser Zahlen immer ein Treibstoff-Stecker übrig bleibt, der keinen Partner hat. Haben die Kinder dieses Konzept einmal verstanden, so kann mit dem Spiel begonnen und das Konzept an der Rakete nachgeprüft werden.

Bei dieser Spielart werden nur die blauen Treibstoff-Stecker benutzt



01

Die Zahlenkärtchen werden gemischt und in einem Stapel auf den Tisch und etwas zur Seite gelegt.

02

Der Lehrer nimmt nun die obersten Kärtchen des Stapels und steckt sie in die Rillen, wie auf der Abbildung dargestellt. Auf diese Weise ist nur die darauf abgebildete Ziffer zu sehen.

03

Der/die Spieler/in (oder die Spieler der Gruppe) wird sich nun vor die Rakete setzen und sieht sich die vom Lehrer gezeigte Ziffer an. Dann hat der Spieler schnell zu entscheiden, ob es sich dabei um eine gerade oder eine ungerade Zahl handelt.

04

Um zu überprüfen, ob die Antwort richtig war, hat der Spieler nun die Stecker in jener Anzahl in die Rakete zu stecken, die auf dem Zahlenkärtchen angezeigt wird und nachzusehen, ob ein Stecker ohne Partner bleibt oder nicht und die Zahl daher gerade oder ungerade ist.

05

Hat der Spieler die richtige Antwort gegeben, so gewinnt er eine Prämienkarte. Wer zuerst 3 Prämienkarte erzielt hat, hat seine Aufgabe erfüllt und das Spiel gewonnen.



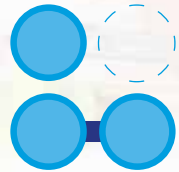
1

UNGERADE



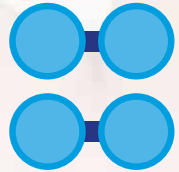
2

GERADE



3

UNGERADE



4

GERADE

miniland

FOGUETE

SPIGÕES DE COMBUSTÍVEL VERDE

CARTÃO DESAFIO: CARA A

SPIGÕES DE COMBUSTÍVEL AZUIS

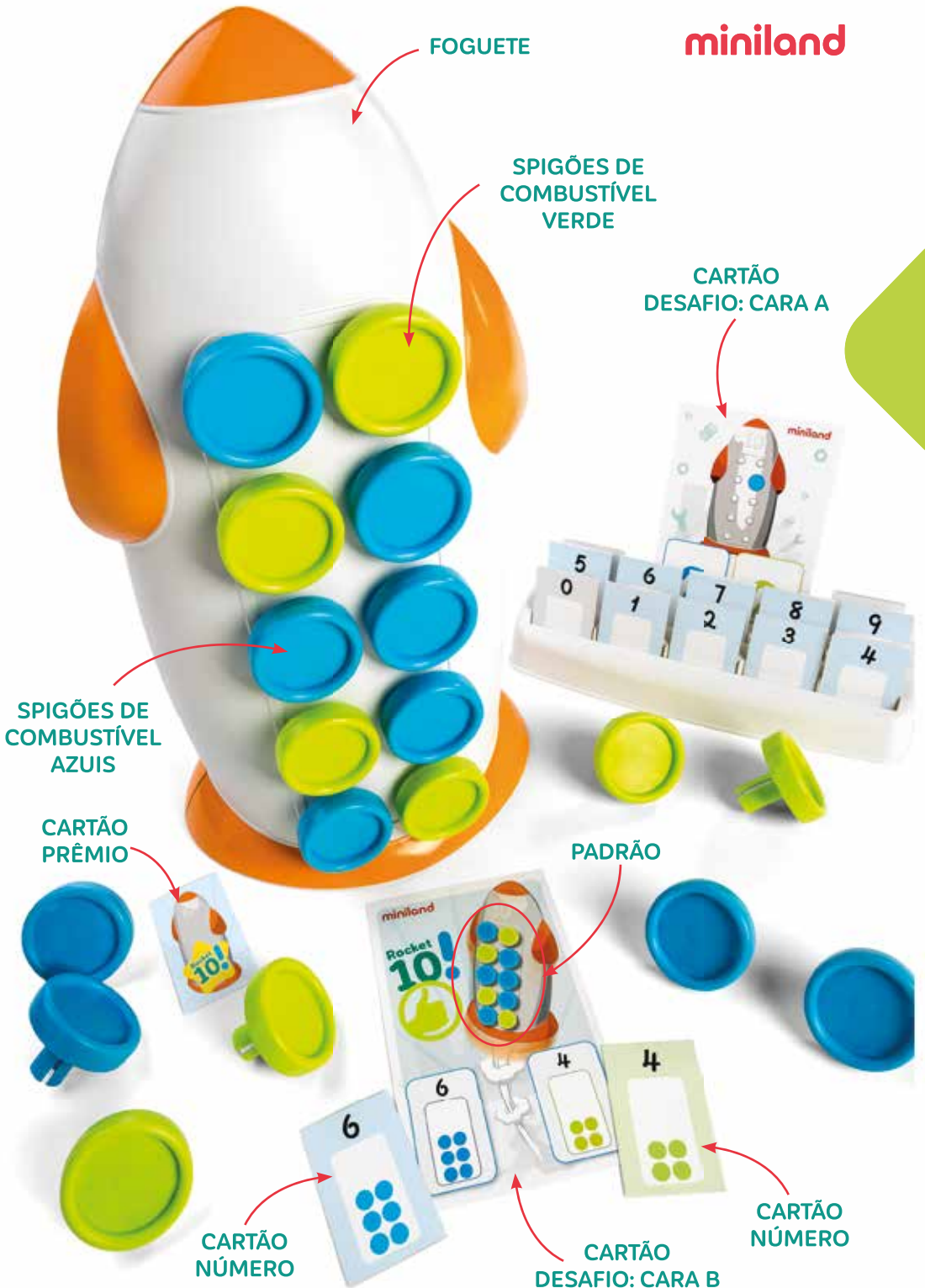
CARTÃO PRÊMIO

PADRÃO

CARTÃO NÚMERO

CARTÃO DESAFIO: CARA B

CARTÃO NÚMERO





FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Na Miniland apostamos na **matemática manipulativa** em tenras idades. Concebemos este brinquedo divertido como potente **recurso pedagógico** para, a partir do manuseamento e do jogo, fomentar a aprendizagem de conceitos matemáticos básicos como:

- Trabalho com padrões.
- Associação número-quantidade.
- Agilidade na contagem.
- Decomposição do número 10.
- Introdução à soma e à subtração.
- Números pares e ímpares.

Com isto pretende-se estabelecer uma sólida “**lançadeira**” para agilizar o posterior **cálculo mental**.

AMBIENTE E OBJECTIVO DO JOGO

Porque um foguete? É um jogo atrativo para as crianças, com visual atrativo, permite explorar e experimentar diferentes conceitos de matemática, resolvendo problemas em equipa. Devem superar os desafios que se apresentam nas três dinâmicas do jogo, colocando pinos de combustível no foguete. Missão. Desenvolver o cálculo mental

PREPARAÇÃO DO JOGO

Montar o foguete e ordenar no classificador os cartões com os números de 0 a 9 como na imagem. Colocar no classificador o maço de cartões desafio e preparar em cima de uma mesa os espigões de combustível azuis e verdes.

01

ROCKET TEN: OS AMIGOS DO 10

O desafio proposto consiste em encontrar os números complementares do 10, trabalhando assim a decomposição do 10 e outros conceitos matemáticos como:

- Associação número-quantidade.
- Trabalho com padrões
- Agilidade na contagem
- Resolução de problemas



01

O(A) jogador(a) (ou grupo de jogadores) coloca-se frente ao foguete e à vez apanhará um cartão desafio.

02

O jogador deverá pôr os espigões azuis nos lugares indicados no cartão desafio.

03

Deve selecionar um cartão número de cor azul com a quantidade de espigões que instalou no foguete e colocá-lo sobre o retângulo azul do cartão desafio.

04

Deve colocar os espigões verde nas restantes posições que ficaram vazias e selecionar o cartão número adequado, colocando-o sobre o quadro verde com ponto de interrogação.

05

Virando o cartão desafio, pode-se verificar a resposta correta. Se o padrão e o cartão número coincidirem, deve-se dizer em voz alta **ROCKET!** ganhando-se assim um cartão prêmio. Esvazia-se o foguete, escolhe-se outro cartão desafio e volta-se a começar. Lembre-se de que, se o padrão não coincidir, não será ganho nenhum cartão. Quem conseguir 3 cartões prêmio em primeiro lugar, superará o desafio da missão.

NOTA:

A ordem de colocação dos pinos deve ser da esquerda para a direita e de baixo para cima.





miniland



ADAPTAÇÃO DO JOGO

Pode-se começar com a opção **Rocket 5**. A dinâmica é exatamente a mesma, mas trabalhando os amigos do 5 e utilizando apenas uma coluna de furos no foguete. Para tal, é necessário descarregar do nosso sítio da Internet teachandplay.com os cartões “desafio” imprimíveis para **Rocket 5**.



02 INCOMODAS AVARIAS

O reto que se depara è resolver os problemas do nosso carro, **colocando** (cargas) ou **tirando** (avarias). Segundo indique o dado. Com esta dinamica pretende-se introduzir noções de **somar e subtrair**, desenvolvendo o calculo mental.

Neste modo só se utilizam espigões azuis



01

Lança-se o dado à vez. Colocam-se tantos espigões azuis quantos os indicados pelo dado. Identificar o cartão número que represente a quantidade de espigões combustível no foguete e colocá-lo na frente deste.

02

Passa a vez e volta-se a lançar o dado. Se o dado indicar "avarias", devem-se retirar tantos espigões quantos os indicados. Depois de retirados, localiza-se o cartão número com a quantidade de espigões resultantes e coloca-se o mesmo na frente do foguete, deixando o anterior ordenado no respetivo lugar.

03

Continua-se a repetir os passos anteriores até que todos os espaços vazios do depósito do foguete fiquem cheios. Superará o desafio, o jogador ou grupo de jogadores que conseguir encher o depósito de combustível antes dos seus adversários. Deve dizer "PRONTO E SEM AVARIAS" e iniciar a contagem decrescente 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,...0! levantando o foguete com as suas mãos, em forma de descolagem.

NOTA:

Se o dado indicar avarias (-1,-2), é necessário verificar se o número de avarias é superior à quantidade de espigões colocados. Se tal acontecer, devem-se retirar todos os espigões e passar a vez. Se o dado indica cargas (+1,+2,+3, +4) e o numero è maior que os buracos disponíveis, colocam todos os pinos e termina o jogo.



SOMAR CARGAS



SUBTRAIR AVARIAS



03 PAR OU ÍMPAR: COM COLEGA OU SEM ELE

O desafio proposto consiste em observar atentamente a distribuição dos espigões para se familiarizarem com o conceito de par e ímpar.

Preparação e guia inicial: Com a ajuda das crianças, ordenar os cartões números de 1 a 9 sobre a mesa. Assinalar os números ímpares 1, 3, 5, 7 e 9 e insistir especialmente no facto de nestes números haver sempre um espigão de combustível que fica sozinho, sem par. Depois de explicado o conceito, passa-se ao jogo para se verificar com o foguete.

Neste modo só se utilizam espigões azuis



01

Baralham-se os cartões número, monta-se um maço com eles e afastam-se um pouco.

02

O professor deve pegar nos cartões de cima do montão e colocá-los nas ranhuras como na imagem. Desta forma, só se verá a grafia.

03

O(A) jogador(a) (ou grupo de jogadores) colocam-se frente ao foguete e observa(m) a grafia do número que lhe(s) é indicado pelo professor. Deverá(ão) dizer rapidamente se o número obtido é par ou ímpar.

04

Para saber se acertou, deve verificá-lo colocando os espigões indicados no cartão número, prestando especial atenção para verificar se fica algum sem par. Tratar-se-á claramente de um número ímpar.

05

Se acertou, ganha um cartão prêmio. Quem conseguir 3 cartões prêmio em primeiro lugar, superará o desafio da missão.



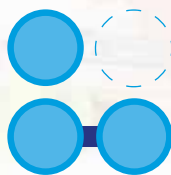
1

ÍMPAR



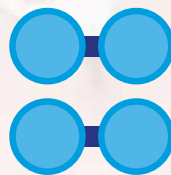
2

PAR



3

ÍMPAR



4

PAR

miniland

RAZZO

SEGNALINI DI
COMBUSTIBILE
VERDE

SCHEDA
SFIDA: FACCIA A

SEGNALINI DI
COMBUSTIBILE
BLU

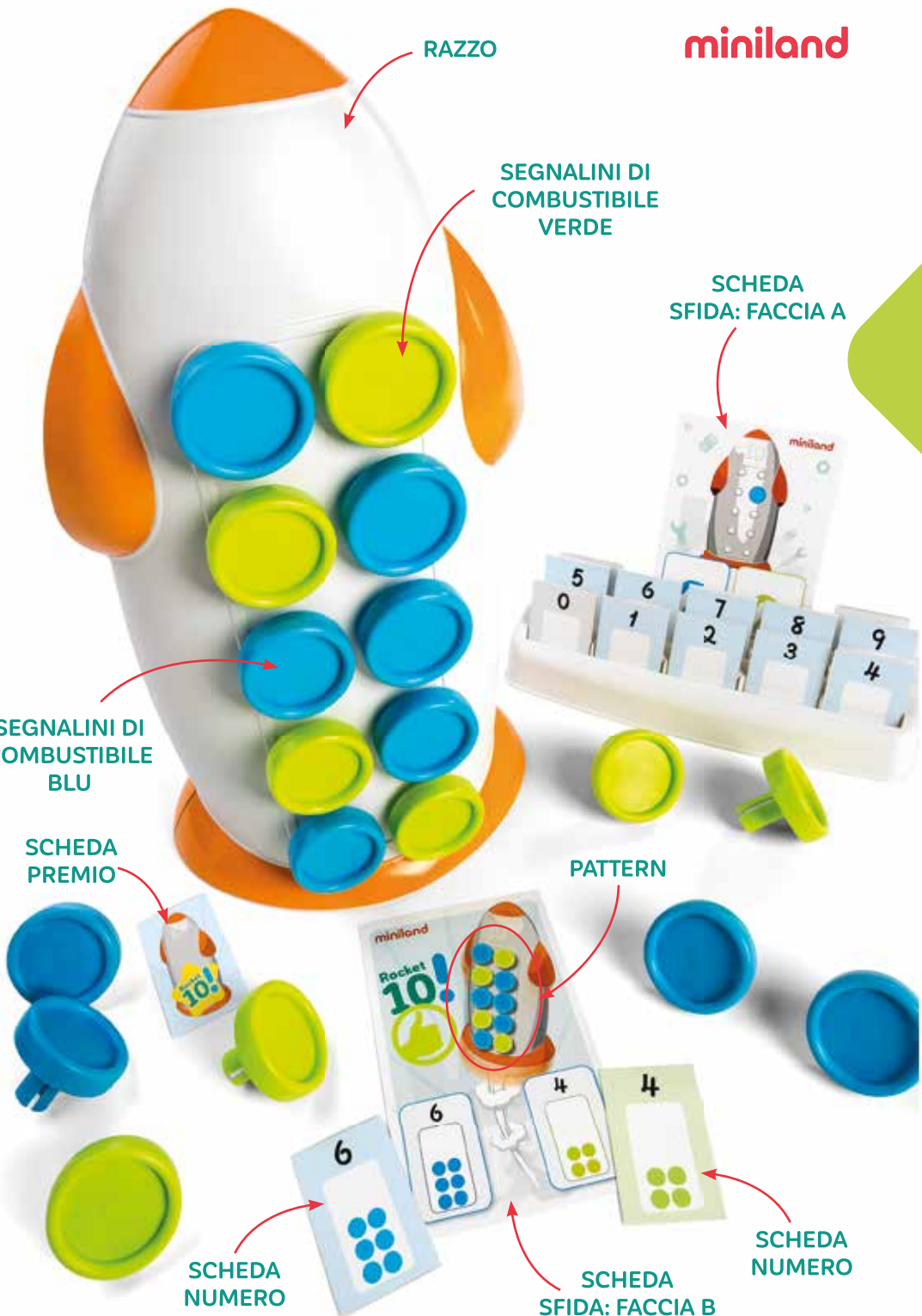
SCHEDA
PREMIO

PATTERN

SCHEDA
NUMERO

SCHEDA
SFIDA: FACCIA B

SCHEDA
NUMERO





FONDAMENTO PEDAGOGICO

In Miniland puntiamo sulla **matematica manipolativa** in tenera età. Abbiamo concepito questo divertente gioco come una potente **risorsa pedagogica** per incoraggiare l'apprendimento di concetti matematici di base come:

- Lavoro con pattern.
- Associazione numero-quantità.
- Agilità nel conteggio.
- Scomposizione del numero 10.
- Introduzione all'addizione e alla sottrazione.
- Numeri pari e dispari.

Con questo si vuole stabilire un solido **trampolino di lancio** per facilitare il successivo **calcolo mentale**.

AMBIENTAZIONE E OBIETTIVO DEL GIOCO

Perché un razzo? È un gioco attraente per i ragazzi e molto visuale che permette di esplorare ed sperimentare diversi concetti matematici facendo squadra per risolvere i problemi «sfida». Devono mettere i segnalini di carburante nel razzo per superare le sfide proposte nelle tre dinamiche di gioco. Missione : «lancio del calcolo mentale».

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Montare il razzo e ordinare le carte numero da 0 a 9 nel classificatore, come mostrato nell'immagine. Collocare nel classificatore il mazzo di carte sfida e preparare su un tavolo i segnalini di carburanti blu e verdi.

01

ROCKET TEN: GLI AMICI DEL 10

La sfida che viene proposto è trovare i numeri complementari del 10, elaborando così la scomposizione del 10 e altri concetti matematici come:

- Associazione numero-quantità.
- Lavoro con pattern
- Agilità nel conteggio
- Risoluzione di problemi



01

Il giocatore (o gruppo di giocatori) si pone di fronte al razzo e a turni prende una scheda sfida.

02

Il giocatore deve collocare i segnalini blu nei punti indicati sulla scheda sfida.

03

Selezionerà una scheda numero di colore blu con la quantità di segnalini che ha collocato nel razzo e la collocherà sul rettangolo blu della scheda sfida.

04

Posizionare i segnalini verde nelle rimanenti posizioni vuote e selezionare la scheda numero appropriata posizionandola nel riquadro verde con il punto interrogativo.

05

Voltando la scheda sfida, si può verificare la risposta corretta. Se il pattern e la scheda numero corrispondono, si dirà a voce alta! ROCKET! Guadagnando così una scheda premio. Si svuota il razzo, si sceglie un'altra scheda e si ricomincia. Ricorda che se il pattern non corrisponde, non si guadagnerà alcuna scheda. Coloro che per primi ricevono 3 carte premio avranno superato la sfida della missione

NOTA:

L'ordine d'inserimento dei segnalini deve essere da sinistra a destra e dal basso verso l'alto.





miniland



ADATTAMENTO DEL GIOCO

Si può iniziare con l'opzione **Rocket 5**. La dinamica è esattamente la stessa, ma elaborando gli amici del 5 e usando solo una colonna di fori nel razzo. Per questo è necessario scaricare dal nostro sito web teachandplay.com le carte "sfida" stampabili per **Rocket 5**.



02 SPIACEVOLI GUASTI

La sfida proposta sarebbe risolvere i problemi del nostro razzo, **aggiungendo** (carichi) o **togliendo** segnalini di carburante (guasti) secondo il punteggio del dado. Con questa dinamica si vuole introdurre le nozioni di **addizione e sottrazione**, per rendere più agile il calcolo mentale.

In questa modalità si usano solo segnalini blu



01

A turni si lancia il dado. Si collocano tanti segnalini blu a seconda dell'indicazione del dado. Si identifica la scheda numero che rappresenta la quantità di segnalini carburante nel razzo e ci si pone di fronte ad esso.

02

Passa il turno e si torna a lanciare il dado. Se il dado indica "guasti", si toglieranno tanti segnalini quanti ne indica il numero. Una volta tolti, si individua la carta numero con la quantità di segnalini risultante e si colloca davanti al razzo, lasciando la precedente ordinata nella sua posizione corrispondente.

03

Si continuano a ripetere i passaggi precedenti fino a che siano stati riempiti tutti i vuoti del serbatoio del razzo. Vincerà la sfida il giocatore o il gruppo di giocatori che riesce per primo a riempire il serbatoio del carburante. Dirà "PRONTO E SENZA ERRORI" e inizierà il conto alla rovescia 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ..0! sollevando il razzo con le mani, a mo' di decollo.

NOTA:

Se il dado indica guasti (-1,-2), è necessario verificare se il numero di guasti sia maggiore del numero di segnalini posizionati. Se ciò accade, si devono togliere tutti i segnalini e passare il turno. Se il dado indica carico (+1,+2,+3,+4), e questo numero è maggiore dei posti disponibili si devono posizionare tutti i segnalini e il gioco è finito.



ADDIZIONE CARICHI



SOTTRAZIONE GUASTI



03 PARI O DISPARI: CON COMPAGNO O SENZA

La sfida che viene proposta è osservare attentamente la distribuzione dei segnalini per prendere confidenza con il concetto di pari e dispari.

Preparazione e guida iniziale: Ordinare con l'aiuto di ragazzi e ragazze le carte numero da 1 a 9 sul tavolo. Segnalare i numeri dispari 1, 3, 5, 7 e 9 e fare particolare attenzione al fatto che in questi numeri c'è sempre un segnalino di carburante che rimane da solo, senza un compagno. Una volta spiegato il concetto, si passa al gioco per provare con il razzo.

In questa modalità si usano solo segnalini blu



01

Le carte numero vengono mischiate, facendone un mazzo.

02

L'insegnante prenderà le carte in cima al mazzo e le posizionerà nelle fessure come nell'immagine. In questo modo si vedrà solo la grafia.

03

Il giocatore (o gruppo di giocatori) si colloca di fronte al razzo e osserverà la grafia del numero indicato dall'insegnante. Rapidamente dovrà dire se il numero ottenuto è pari o dispari.

04

Per sapere se ha detto giusto, lo verificherà collocando i segnalini indicati dalla carta numero; se ne rimane uno spaiato, il numero era chiaramente dispari.

05

In caso di successo, si vincerà una carta premio. Coloro che per primi ricevono 3 carte premio avranno superato la sfida della missione.



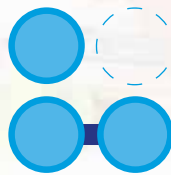
1

DISPARI



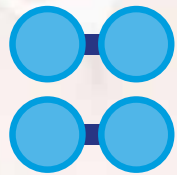
2

PARI



3

DISPARI



4

PARI

Rocket 10

miniland

Pol. Ind. La Marjal I · C/ La Patronal, 10
03430 · Onil · Alicante (Spain)
Att. Cliente / Customer service: +34 965 564 200
miniland@miniland.es
www.minilandgroup.com

ONLY FOR USA: +3 YEARS

Conforms to the safety requirements of Specification F 963
Miniland Educational Corp. 3325 NW
70 Avenue · Miami, Florida 33122 - 1332
Toll number: 1-877- 363-6464
Tel: (786) 369-7875 / Fax: (786) 369-7876

R.31781 / 2050231781

© MINILAND 2018