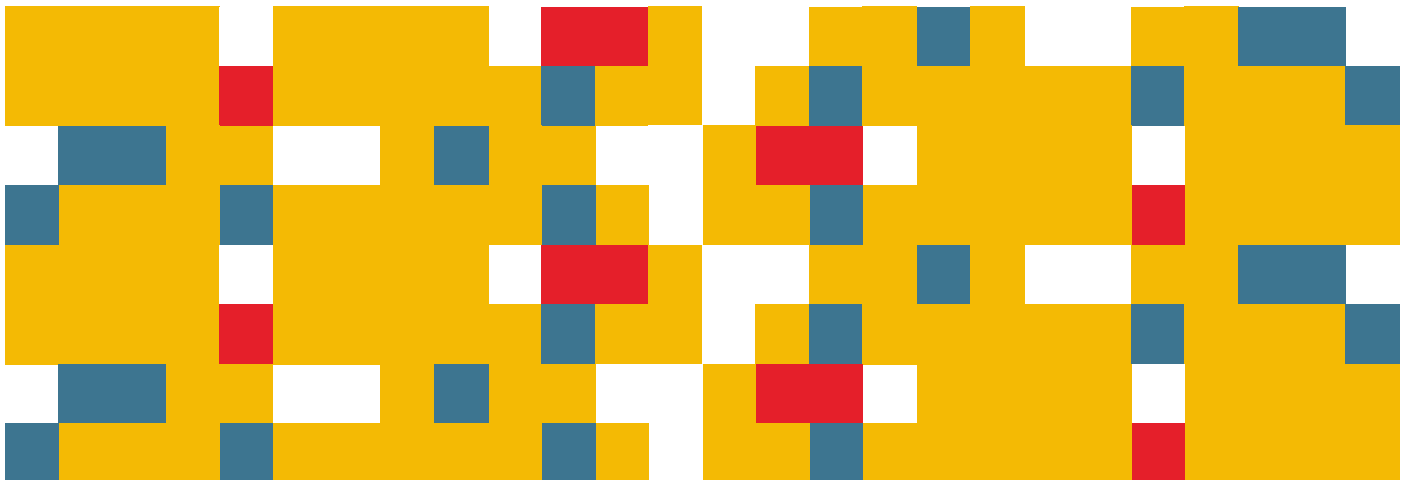
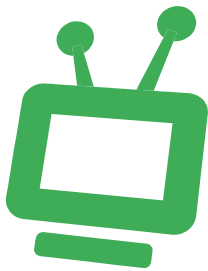




LOGOB X



01 Kockajátékok - Matekkocka



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Vegyétek a kezetekbe a két bináris és a két számos kockát!

A JÁTÉK MENETE

A feladatlapon olyan mágikus számításokat találtok, amelyeket a bináris kockákkal és a számos kockákkal lehet megoldani. Ezután további izgalmas matematikai feladatok várnak rátok a bináris kockákkal és a számos kockákkal.

CÉL

Oldjátok meg ezeket a számolási feladatokat, és írjátok a számításokat a mellékelt lapra!

01 Kockajátékok



TARTALOM



2

1



2

3



01 Kockajátékok: Robo - Pachisi



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzétek a játéktáblát közepre úgy, hogy mindenki könnyen elérje!

Minden Logo-játékos választ egyet a négy szín közül, és a bábuját a robot-parkolóhelyen a kiválasztott színre helyezi. A játékokat a

Logo-dobókockával kell játszani.

A legfiatalabb Logo-játékos kezdi a játékokat.

A JÁTÉK MENETE

Ha a kezdő 110-et (azaz 6-ost) dob, egy robotbábút a startmezőre helyezhet, és újra dobhat. A robotbábuval az óramutató járásával megegyező irányba annyit léphet, amennyit dobott. A robotbábút le is lehet ütni, ilyenkor vissza kell tenni a robotgarázsba. Két robotbábu nem állhat ugyanazon a mezőn. Ha az utolsó bábuval a robotmozi előtt állsz, akkor pontosan annyit kell dobnod, ahány mezőt még lépned kell.

CÉL

A játék célja, hogy eljuttasd a 3 robotbábudat a robotparkolóból a robotmoziba.

01 Kockajátékok



TARTALOM



2

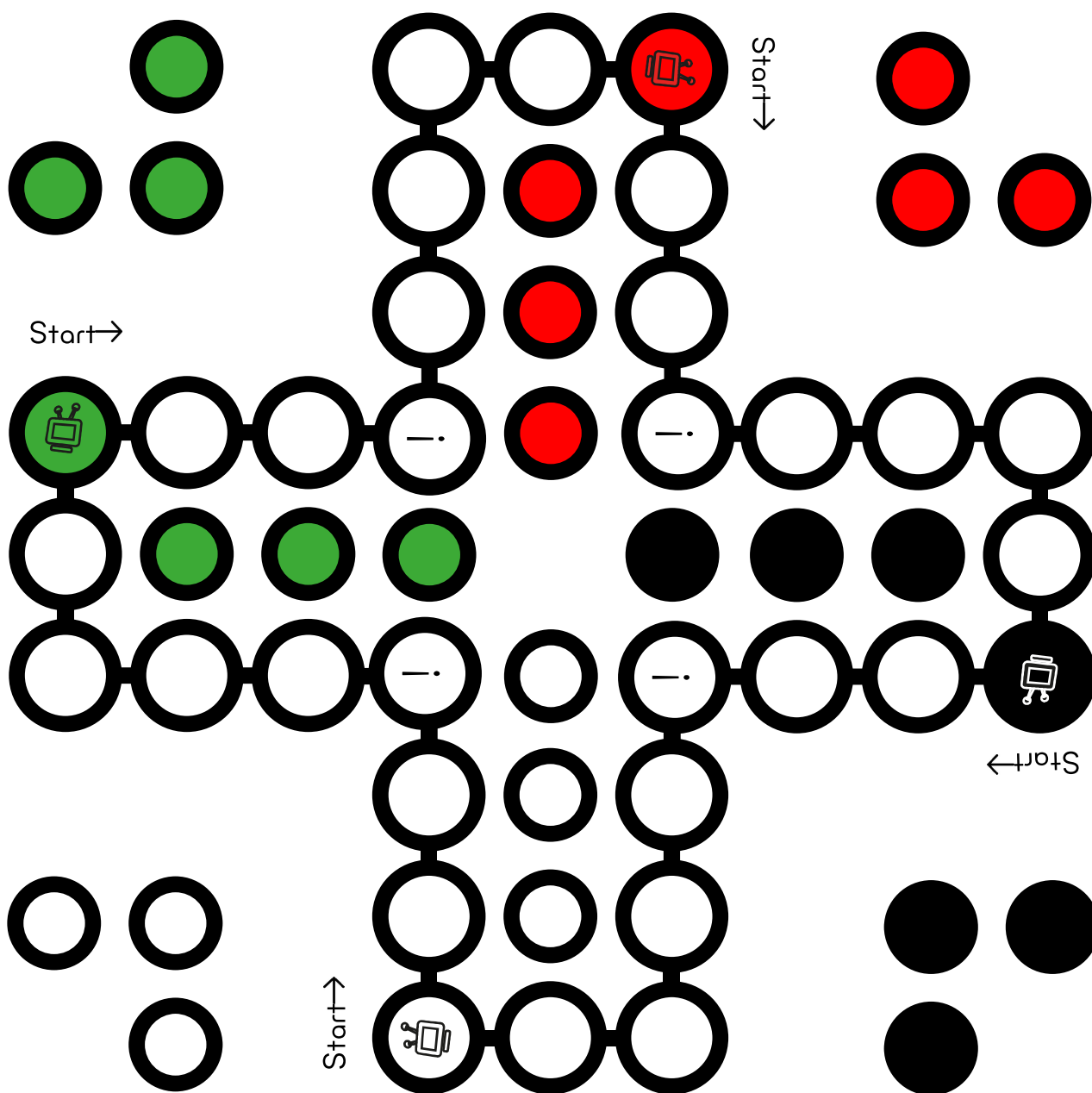
1



2

3





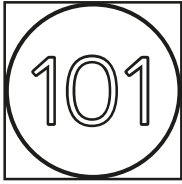
1. játék Játsszátok a RobePachisi-t a feladatkártyán leírtak alapján!

2. játék Amikor egy akciómezőre érsz, újra dobhatsz.

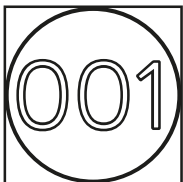
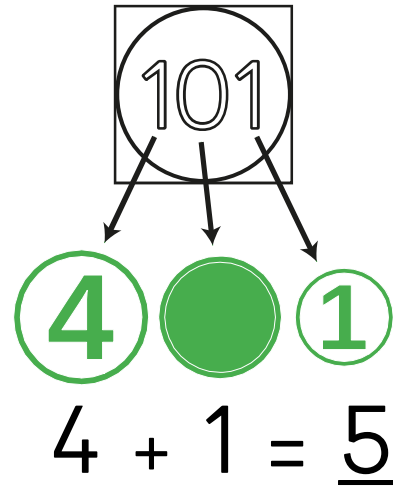
3. játék Az akciómezőkhöz találjatok ki saját szabályokat!

Bináris kocka

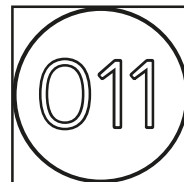
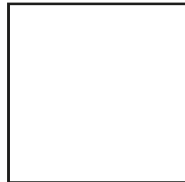
Átszámítás



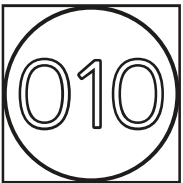
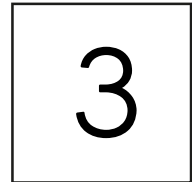
Bináris korongok



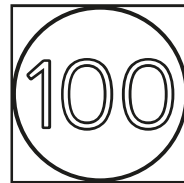
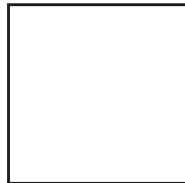
=



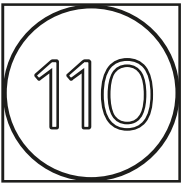
=



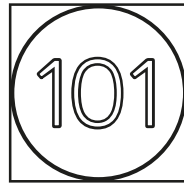
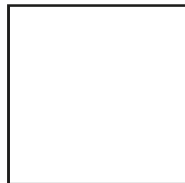
=



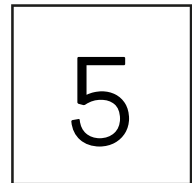
=



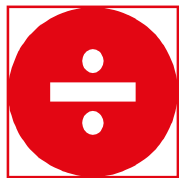
=



=



Kocka műveleti jelekkel



Példák

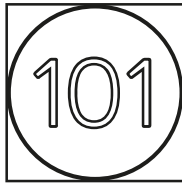
$$110 \text{ } + \text{ } 101 = \square$$

$$100 \text{ } \times \text{ } 011 = \square$$

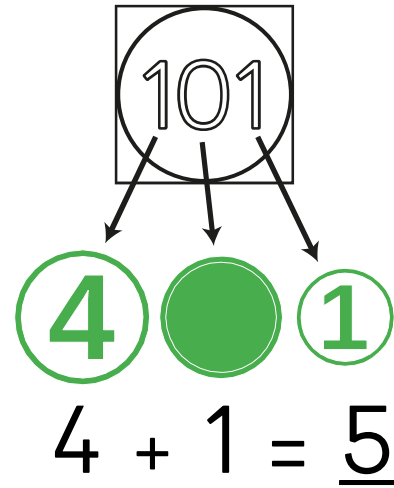
$$110 \text{ } 100 \text{ } + \text{ } 101 = \square$$

Bináris kocka

Átszámítás



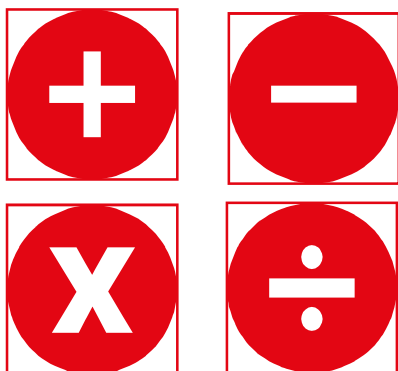
Bináris korongok



001	=	1
010	=	2
110	=	6

011	=	3
100	=	4
101	=	5

Kocka műveleti jelekkel



Példák

110	+	101	=	11	
100	X	011	=	12	
110	100	+	101	=	69

Feladat:

Dobj egy bináris kockával!

Dobj a plusz-mínusz kockával!

Dobj a szorzás-osztás kockával!

Írd az eredményt a négyzetbe!

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>
011	101	<input type="checkbox"/>	100	=	<input type="checkbox"/>
3	5	<input type="checkbox"/>	4	=	31

Számtani feladatok dobása

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	=	<input type="checkbox"/>

Matekvarázs

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	12
Kezdőszám	=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	
	=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kezdőszám	
	=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Hasonlítsátok össze a végeredményt!
Ez a varázslat!

0 2 T a n g r a m



A J Á T É K E L Ő K É S Z Í T É S E

A játék hét egyszerű, geometriai formából áll. A hét formát úgy kell elhelyezni a négyzetben, hogy azok kitöltsék a négyzetet.

A J Á T É K M E N E T E

A feladat az, hogy a négyzetet az összes formával töltsd ki. Ha ez sikerült, további izgalmas feladatok (feladatlapok) várnak rád a tangrammal.

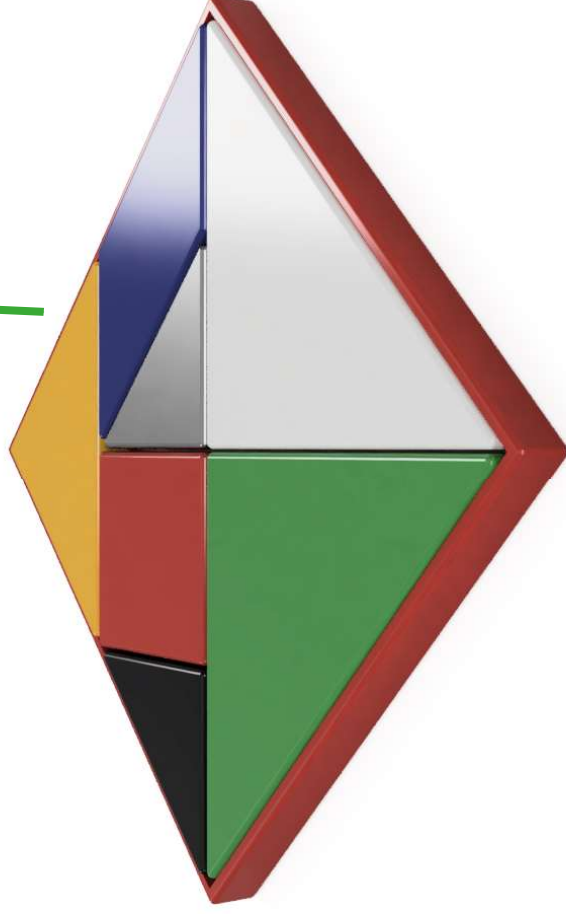
C é l

A játék célja, hogy az összes formát a keretbe rakd.

0 2 T a n g r a m



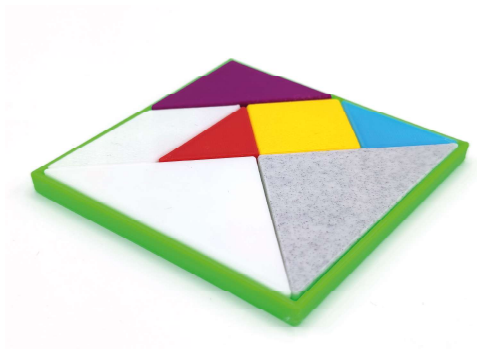
T A R T A L O M



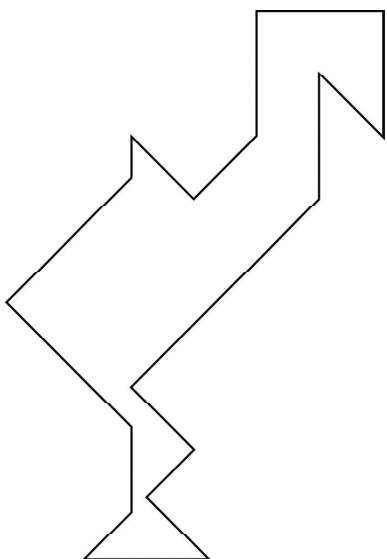
Rakd össze a hét formát úgy, hogy a megadott geometriai alakzatot adja ki!

Szabályok

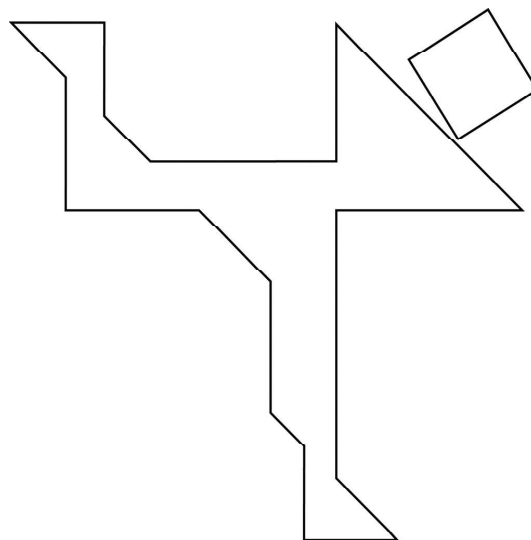
1. Mind a 7 darab formát fel kell használni.
2. A formák nem fehetnek egymáson.
3. A formákat fektetve kell elhelyezni.



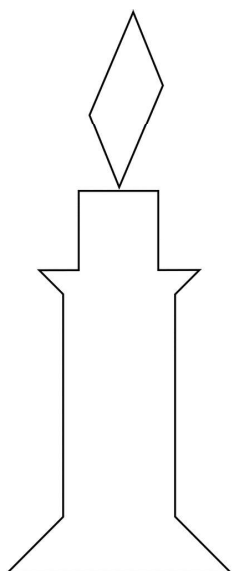
flamingó



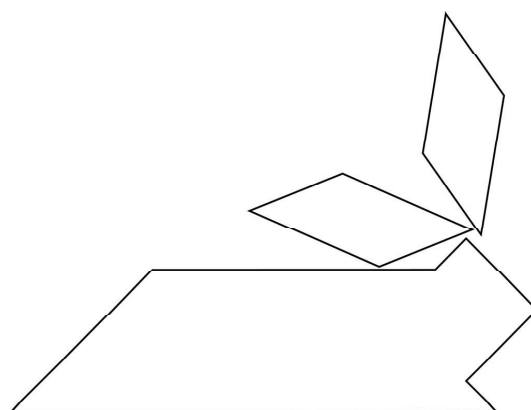
korcsolyázó



gyertya



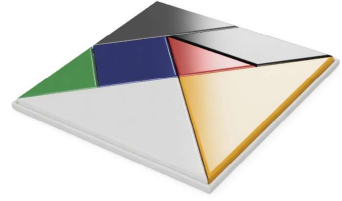
nyúl



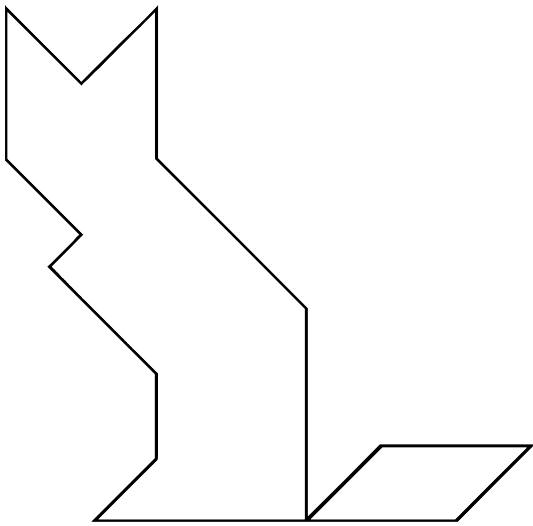
Rakd össze a hét formát úgy, hogy a megadott geometriai alakzatot adja ki!

Szabályok

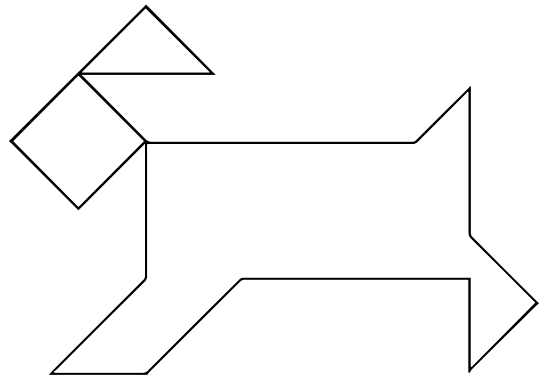
1. Mind a 7 darab formát fel kell használni.
2. A formák nem feketnek egymáson.
3. A formákat fektetve kell elhelyezni.



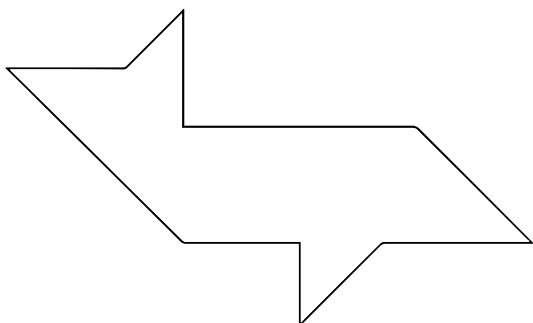
macska



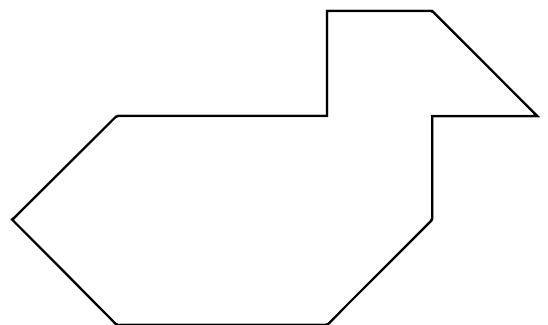
kutya



delfin



kacsa



0 3 Szabadíts ki!



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A „Szabadíts ki!”-játék egy kirakó. Helyezzétek a játéktáblát középre úgy, hogy mindenki könnyen elérje! Válasszatok ki egy feladatot, és rakjátok ki az elemeket a minta alapján a játszólapra! Az elemeket ezután már csak tologatni szabad, felemelni nem.

A JÁTÉK MENETE

Told el a fehér elemeket fel vagy le, illetve balra vagy jobbra úgy, hogy a piros elemet a kijáráshoz tudd tolni! Ha sikerült ezt a feladatot megoldanod, akkor még sok izgalmas feladat (feladatlap) vár rád.

CÉL

Akkor nyertek, ha a piros elemet kiszabadíjátok azáltal, hogy az elemeket tologatjátok. További izgalmas kirakók várnak még rátok.

0 3 Szabadíts ki!



TARTALOM

8

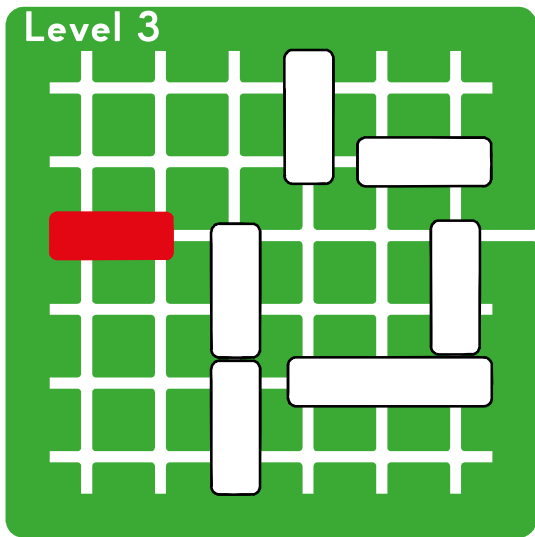


3

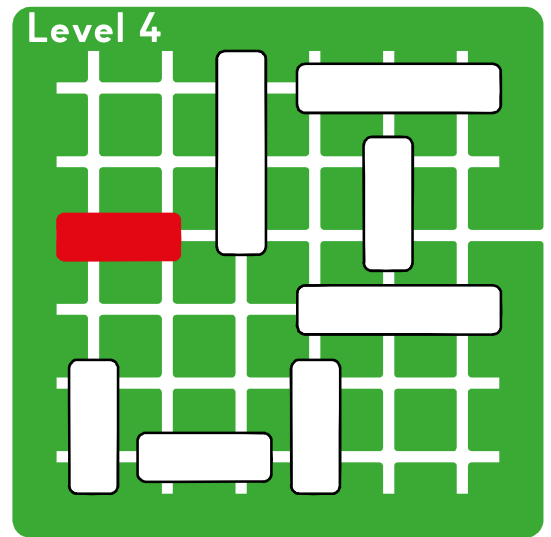


1

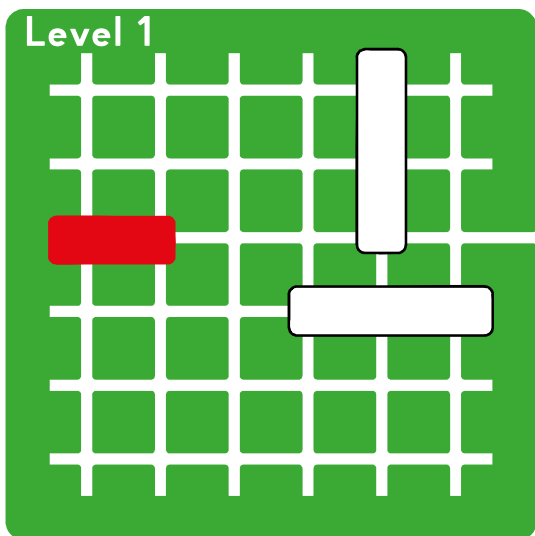
03 Szabadíts ki!



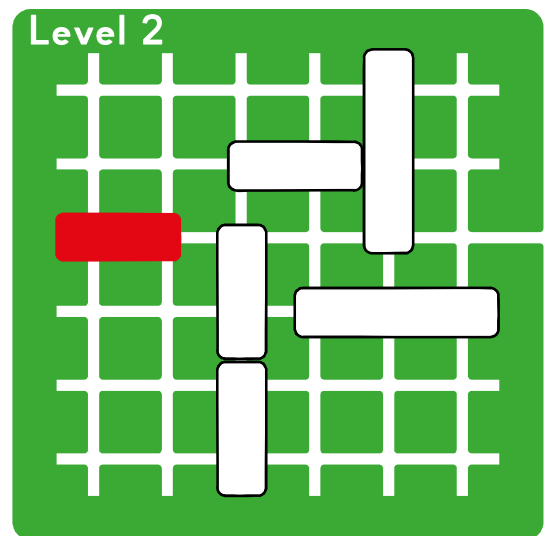
03 Szabadíts ki!



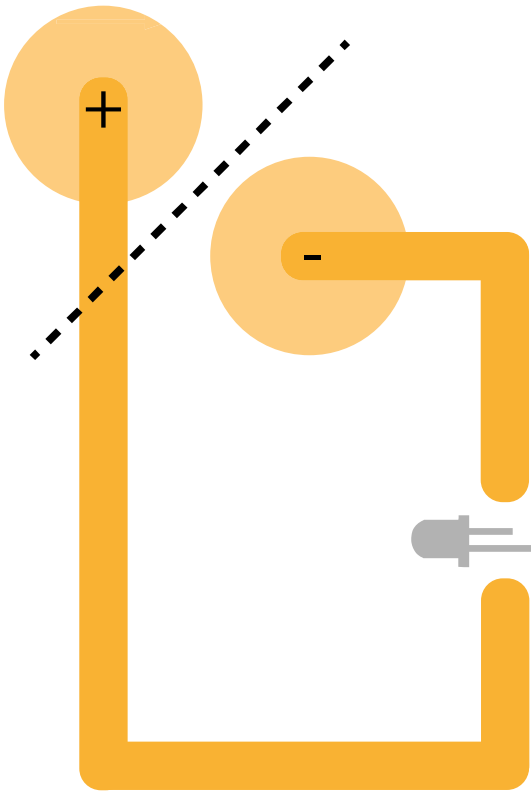
03 Szabadíts ki!



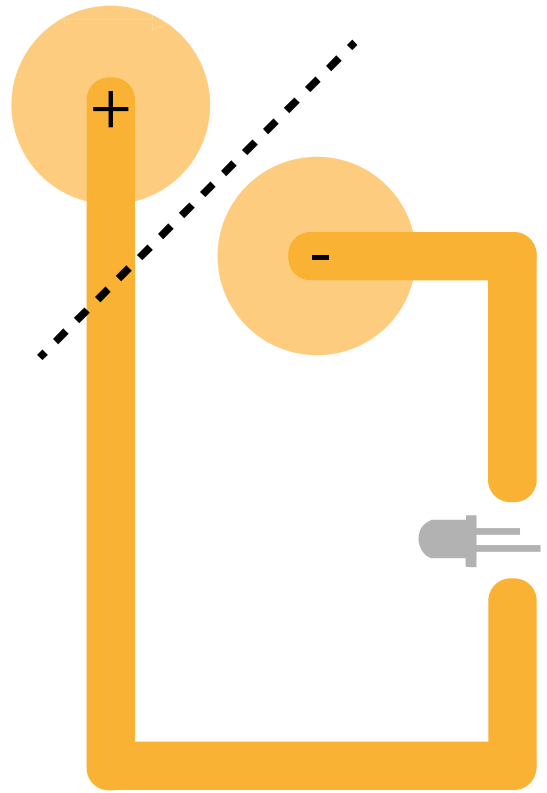
03 Szabadíts ki!



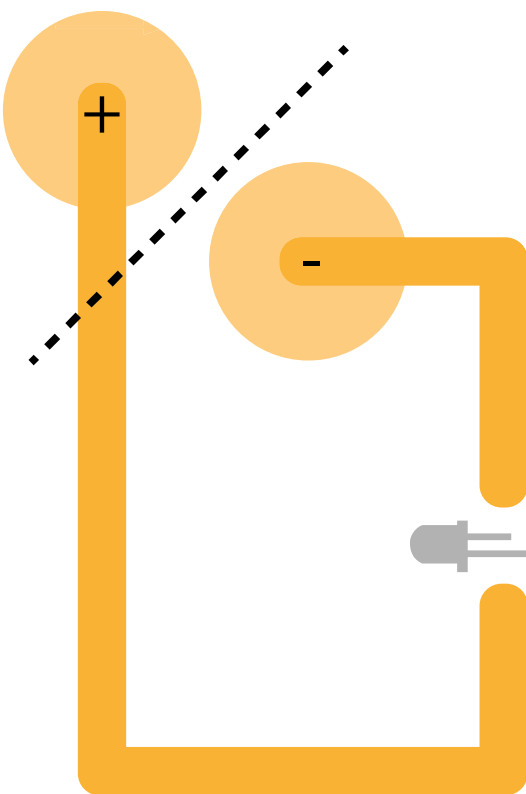
Egyszerű áramkör



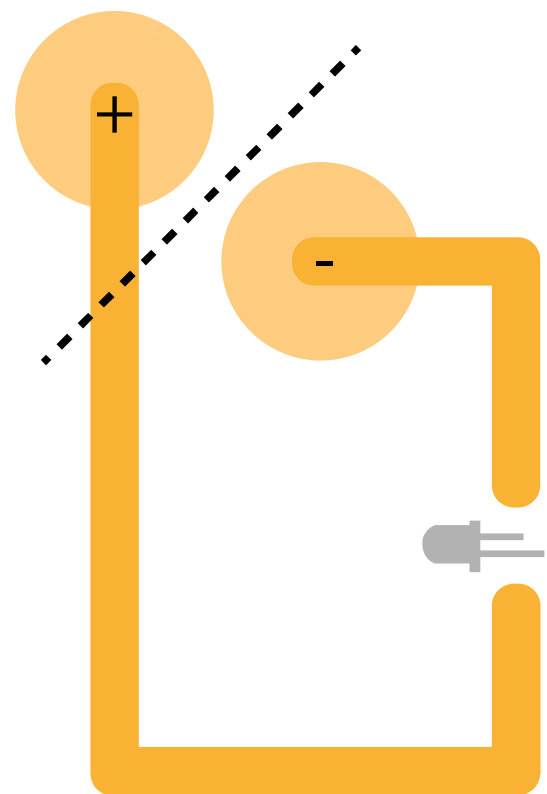
Egyszerű áramkör



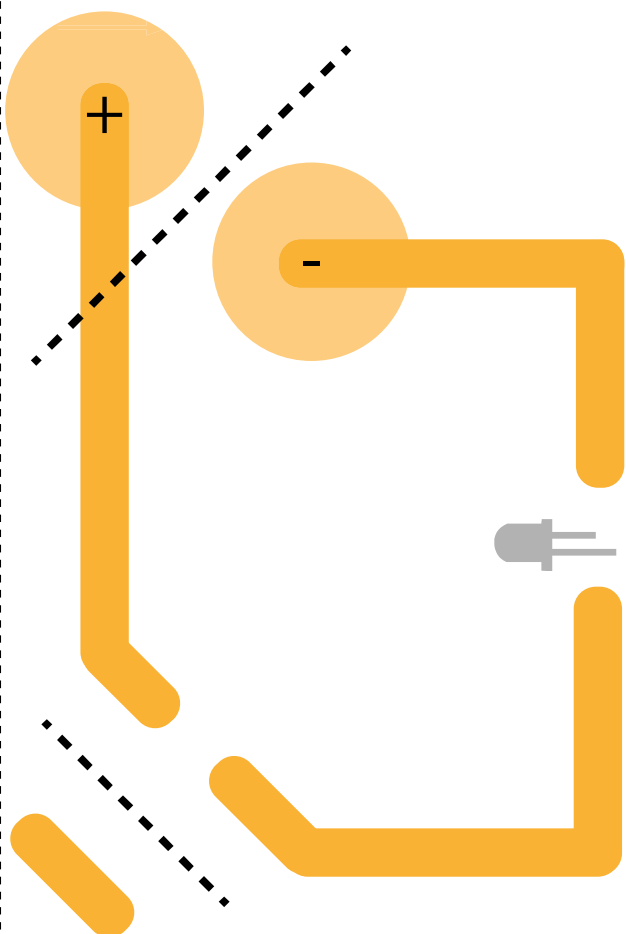
Egyszerű áramkör



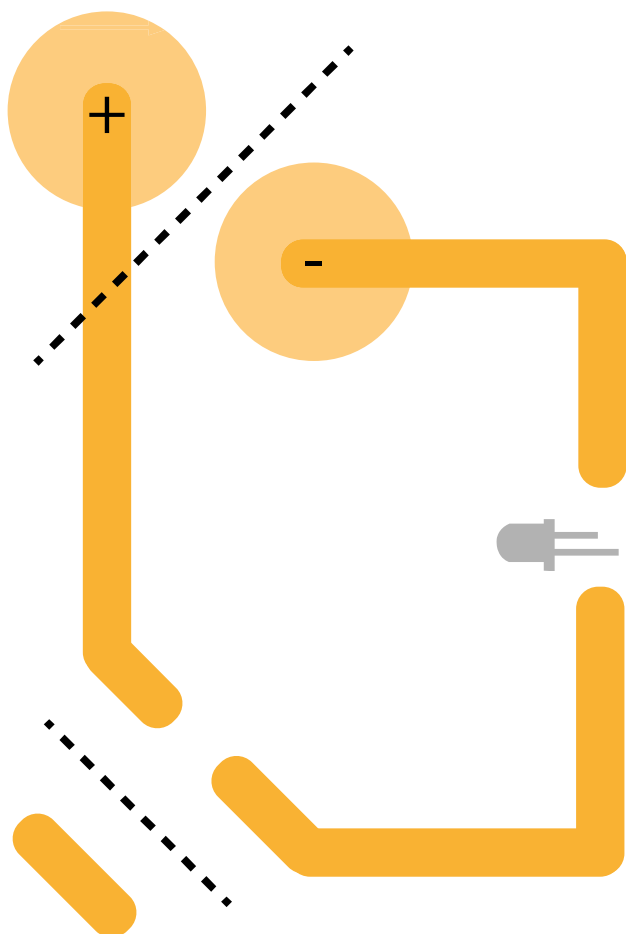
Egyszerű áramkör



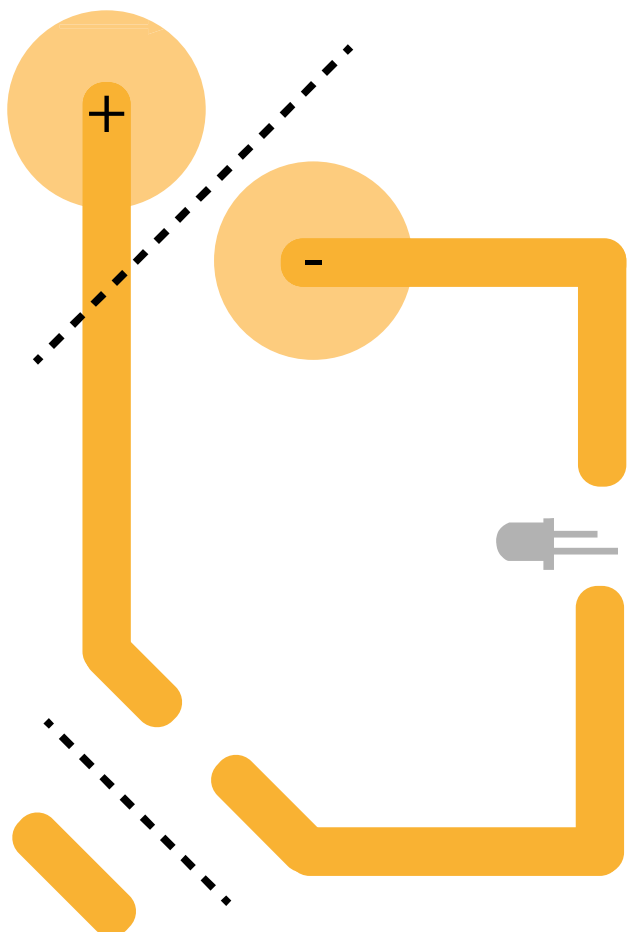
Kapcsoló



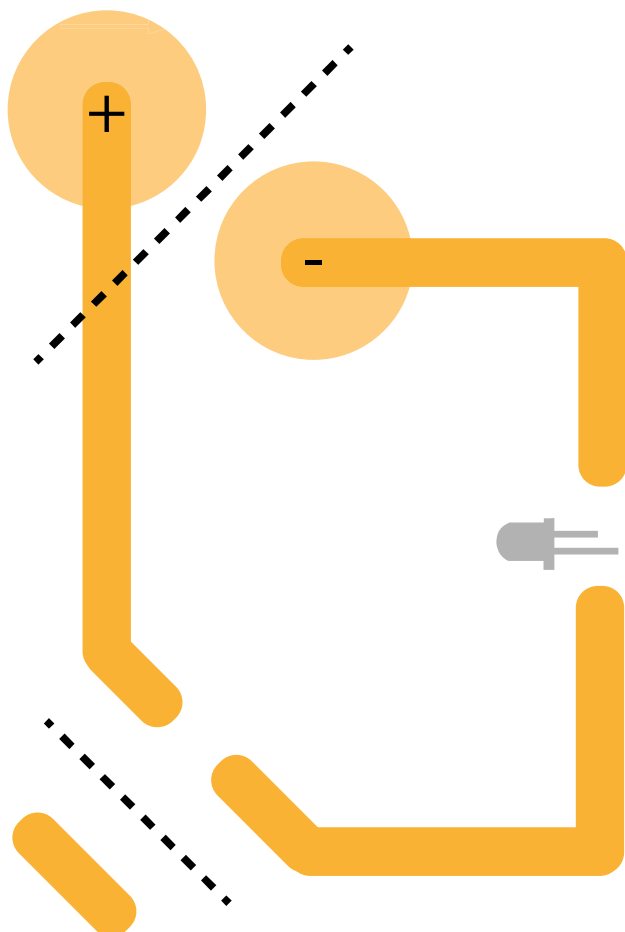
Kapcsoló



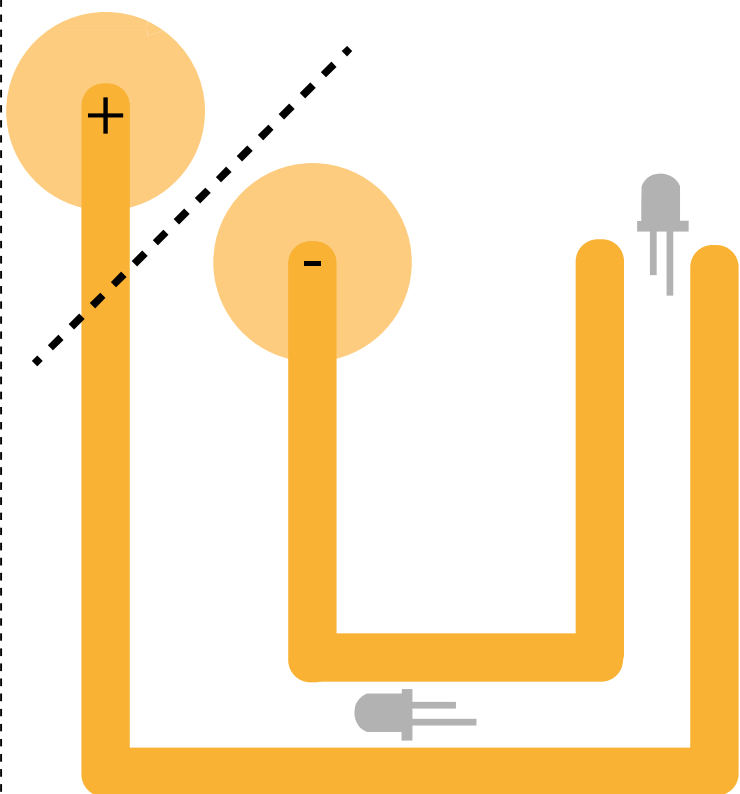
Kapcsoló



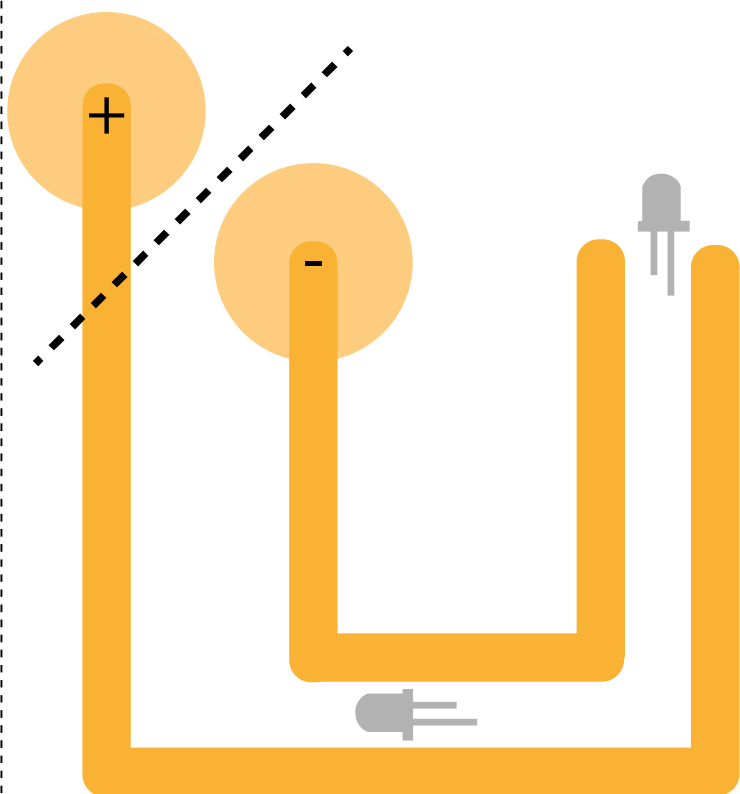
Kapcsoló



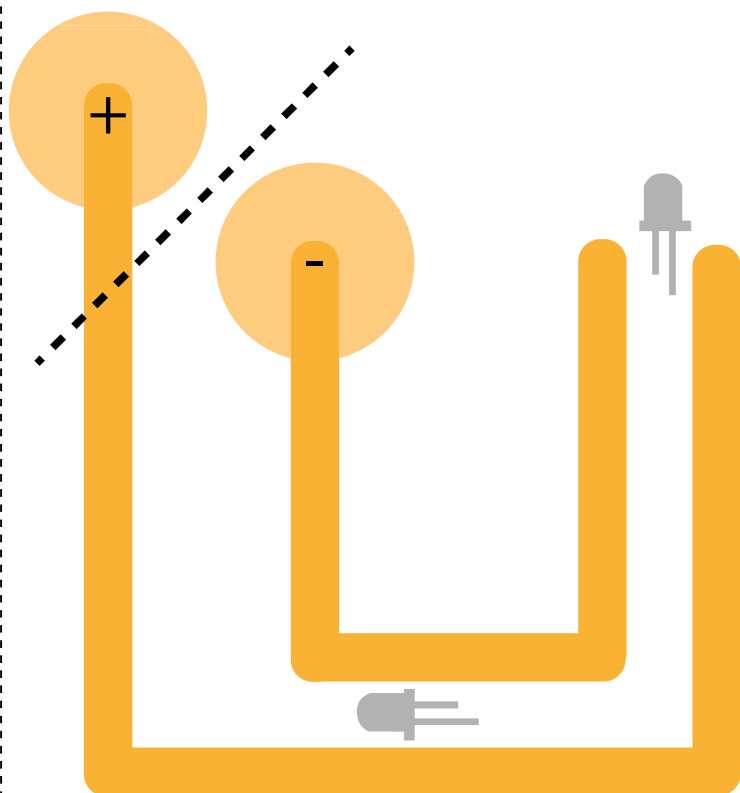
Párhuzamos kapcsolás



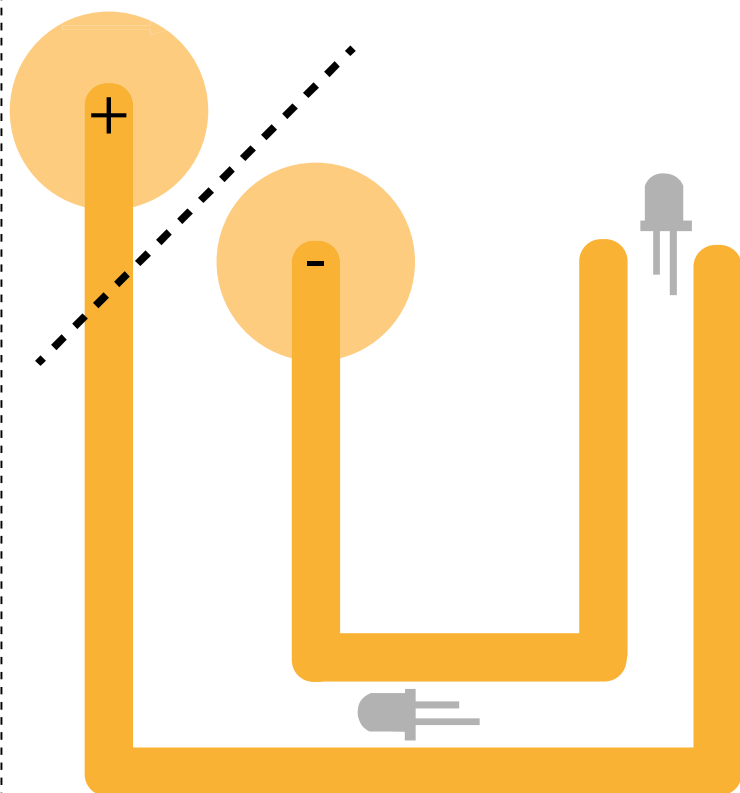
Párhuzamos kapcsolás



Párhuzamos kapcsolás



Párhuzamos kapcsolás

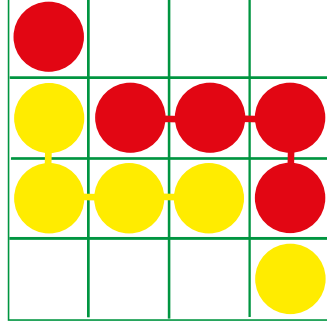


0 5 L - j á t é k



A J Á T É K E L Ő K É S Z Í T É S E

A játékmézőt és a játékelemeket az ábra szerint kell elhelyezni.



A J Á T É K M E N E T E

Az L-alakú játékelemet egy új helyzetben kell lerakni, ehhez fel szabad emelni és el szabad fordítani. Az új helyzet legalább egy mezővel térjen el az előző pozíciótól!

Ezután a két játékgyűjtemény közül az egyiket egy szabad mezőre lehet tenni, de nem muszáj.

A két játékos felváltva követi egymást.

C É L

A játék akkor ér véget, ha az egyik Logo-játékos már nem talál új pozíciót a saját L-játékelemének.

0 5 L - j á t é k



T A R T A L O M

