**FRUI10 - SZÁMSZÜRET JÁTÉKSZABÁLY**

Az általános iskolai matematika oktatás alapja az 1-től 10-ig számkörben történő összeadás és kivonás elsajátítása. Miért ne lehetne ezt szórakoztató módon, a gyerekeket folyamatosan motiválva megtenni?

A FRUI10 kör alakú kártyáin különböző színű gyümölcsök, bennük pedig 1-től 10-ig számok láthatóak. Találd meg elsőként azokat a gyümölcsöket a két kártyán, melyeknek összege 10! Mondd be és vedd el a kártyákat! Gyűjtsd össze Te a legtöbb kártyát és nyerd meg a játékot!

A játék elején minden játékos egy-egy lapot kap lefelé fordítva. A többi kártya az asztal közepén lévő pakliban marad, felfelé fordítva. Amikor az osztó elindítja a kört, minden játékos egyszerre felfordítja lapját és megpróbálja kirakni a 10-et a saját ill. a középen lévő kártyapakli felső lapjának felhasználásával.



A 10-et olyan gyümölcsökből kell kiraknod a két kártyáról,  amelyek fajtájuk (pl. banán; eper stb.) vagy színük szerint (pl. zöld, kék stb.) megegyeznek. Bármilyen kombinációban kirakhatod a 10-et, de mindig csak két kártya (saját ill. közös pakli legfelső kártyája) segítségével. Ez lehetséges úgy, hogy egy gyümölcs az egyik és egy a másik kártyán található; VAGY két gyümölcs az egyik kártyán, egy pedig a másikon, és így tovább.

Az a játékos, aki elsőként megtalálta a 10-et, bemondja és megmutatja, miből tevődik össze, majd a középen lévő kártyapakli legfelső kártyáját a saját kártyájának tetejére rakja. Így mindenki számára új kihívás születik!

A játék addig tart, amíg a középen lévő kártyapakli el nem fogy, a játékot pedig az nyeri, aki a játék végére a legtöbb kártyalapot gyűjtötte össze.

**Egyszerűsített játék kisebbeknek**

A FRUI10 játékot azok a gyerekek is játszhatják, akik már ismerik a számokat, de még nem tudják megtalálni a 10-es összegeket. Ehelyett keressenek olyan gyümölcspárokat, melyeken ugyanaz a szám látható és a gyümölcs színe, vagy a fajtája megegyezik. További könnyítést jelenthet, ha a játékot nem gyorsaságra játsszátok, hanem ha az éppen soron lévő játékos mindaddig kapja az újabb és újabb lapokat, amíg megtalálja a párokat.

**Nehezített pálya nagyobbaknak**

Azt hiszed, hogy a FRUI10 csak a kicsiknek való? Tévedsz!

A „Háromtól-Tizenötig” játék esetén minden körben változik a célszám, A játékosoknak először a gyümölcsök olyan kombinációját kell megtalálniuk, melyek 3-at, majd 4-et, 5-öt, 6-ot adnak ki, egészen 15-ig. 15-nél a játék befejeződik, a játékosok megszámolják a kártyáikat és győztest hirdetnek. Az ínyencek persze folytatják 15-től 3-ig visszafelé is!

Ha pedig még ez is túl könnyűnek tűnik, ott a "Maximum" játék, amelyben a játékosok a 10-es összegek keresése helyett azt a színt, vagy azt a gyümölcsöt próbálják megnevezni, melyeknek összege a legnagyobb.

**Mitől olyan izgalmas kártyajáték a FRUI10?**

A folyamatosan cserélődő kártyák révén minden egyes játékos sikeres párosítása után azonnal újabb és újabb kihívások állnak elő, ráadásul egyidejűleg kell formákat, színeket és számokat figyelni és párosítani.

A nehezített játékváltozatok esetén pedig a cél folyamatos változása teszi még izgalmasabbá a játékot.

**Kik játszhatják a FRUI10 társasjátékot?**

A FRUI10 számszüret társasjátékot (legalábbis egyszerűbb formájában) minden gyerek játszhatja, aki már ismeri a számokat, így már akár 4-5 éves kortól is ajánljuk.

Az alapjátékot, azaz a tízes számkörben történő összeadást  6-7 éves kortól, míg a nehezített pályákat 8-10 éves kortól érdemes játszani, figyelembe véve természetesen a játékosok matematikai jártasságát és képességeit.

**Milyen készségeket fejleszt a FRUI10 társasjáték?**

A FRUI10 kártyajáték a remek szórakozás mellett kiváló segítséget nyújt a tízes számkör megismeréséhez és az összeadás hatékony gyakorlásához. A gyermekek az önfeledt játék közben észrevétlenül válnak a fejszámolás mesterévé.

* Megjegyzi és megtanulja a számokat 1-10-ig.
* Elsajátítja a 10-ig való összeadás rutinját
* Egyre gyorsabban hajtja végre a számtani műveleteket.
* Fejlődik a koncentráló képessége

Mindemellett a Frui10 remekül fejleszti a gyors gondolkodási és kombinációs készséget, illetve a "nehezített pálya" esetén a változó helyzetekhez és célkitűzésekhez való azonnali alkalmazkodást.

**Legyen mindenki számára élmény a matekozás!**