

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu  
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# ZAHLEN- PIRATEN



Number Pirates · 1,2,3 Trésor à bâbord  
Getallenpiraten · Cifras piratas · I pirati dei numeri

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2017



# ZAHLEN-PIRATEN

Vier abwechslungsreiche Spielideen rund um ums Zählen und Rechnen von 1 bis 10 für 2 Kinder von 5 - 99 Jahren.

**Autoren:** Imke Storch, Markus Nikisch

**Illustration:** Tobias Dahmen

**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

Piratin Zoraja segelt über die Weltmeere und sucht mit ihrer Mannschaft nach einem besonderen Schatz: Zahlen. Nur wenn Zoraja es schafft, alle Zahlen zu finden, richtig zu ordnen und verschiedene Aufgaben zu lösen, kann sie dem Oberpiraten beweisen, dass sie würdig ist, ihr Schiff zu führen. Wer kennt sich schon etwas mit Zahlen aus und hilft Zoraja bei ihrer Suche?

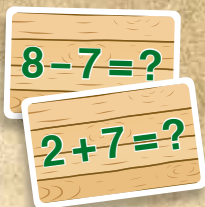
Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder durch Ordnen der Zahlen und einfache Aufgaben den Zahlenraum von 1 bis 10 kennenlernen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, ihr Wissen anhand verschiedener Spielideen zu festigen.

## SPIELINHALT

1 Piratin Zoraja, 1 Würfel, 20 Zahlenkarten, 10 Aufgabenkarten, 5 Blankokarten, 1 Plus-Minus-Karte, 1 Zahlenleiste (zum Puzzeln), 1 Spielanleitung



Zahlenkarten



Aufgabenkarten

# ZAHLENDUELL

Für 2 Kinder

Schwierigkeitsstufe:



Wer legt die höhere Zahl und bekommt die Karte des anderen?

## SPIELVORBEREITUNG

Jedes Kind erhält einen Kartensatz mit den Zahlen von 1 bis 10 in einer Farbe. Jeder mischt seinen Kartensatz und legt ihn als verdeckten Stapel vor sich. Die Zahlenleiste wird zur Kontrolle in die Tischmitte gelegt. Der Würfel, Piratin Zoraja und die Aufgabenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Die Kinder drehen gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels um. Das Kind mit der höheren Zahl erhält die Karte des anderen und legt beide Karten vor sich auf einen eigenen Ablagestapel. Auf diese Weise werden nun die Karten nacheinander aufgedeckt.



**Achtung:** Decken beide Kinder in einer Runde die gleiche Zahl auf, erhält keiner die Karten und sie werden aus dem Spiel genommen.

## SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Kartenstapel aufgebraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten sammeln konnte. Dafür zählt jeder die Karten in seinem Ablagestapel. Bei Gleichstand gewinnen beide Kinder gemeinsam. Ältere Kinder addieren die Summe der gesammelten Karten. Der höchste Wert gewinnt.

## WÜRFELZÄHLEREI

**Für 2 Kinder**

**Schwierigkeitsstufe:**



Wer schafft es als Erstes, alle Zahlenwerte zu erwürfeln und seine Zahlenkarten umzudrehen?

## SPIELVORBEREITUNG

Jedes Kind erhält einen Kartensatz mit den Zahlen von 1 bis 10 in einer Farbe und breitet ihn offen in einer aufsteigenden Reihe vor sich aus. Die Zahlenleiste kommt in die Tischmitte und Piratin Zoraja daneben. Haltet den Würfel bereit. Die Aufgabenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Wer zuletzt eine Piratin gesehen hat, darf beginnen und würfelt. Die gewürfelte Zahl gibt an, welche Karte umgedreht wird.



**WICHTIG:** Um die Karten 7 bis 10 umdrehen zu können, muss man mehrmals nacheinander würfeln. Dazu wird Piratin Zoraja auf die erste gewürfelte Zahl gestellt. Dann wird erneut gewürfelt. Die zweite gewürfelte Zahl wird zur ersten addiert und die Piratin wird entsprechend weitergerückt. Das Kind entscheidet selbst, ob es die dem Ergebnis entsprechende Zahlenkarte umdrehen möchte oder erneut würfelt, um eventuell eine höhere Zahlenkarte umdrehen zu können. Überschreitet das Ergebnis dabei die 10, darf keine Karte umgedreht werden und das andere Kind ist an der Reihe.

**Beispiel:** Ein Kind würfelt die 5 und stellt Piratin Zoraja auf die Zahl 5 auf der Zahlenleiste. Danach würfelt es eine 3 und rückt mit der Piratin bis zur 8 vor. Jetzt darf es die Karte mit der Zahl 8 umdrehen. Würde es noch einmal würfeln und eine 1 oder 2 bekommen, könnte es statt der 8 die Zahlenkarte mit der 9 bzw. der 10 umdrehen.

## SPIELEND

Gewinner ist, wer es zuerst geschafft hat, alle vor sich liegenden Zahlenkarten umzudrehen

### PIRATENZIELEN

Für 2 Kinder

Schwierigkeitsstufe:

Wem gelingt es, Piratin Zoraja auf der Zahlenleiste möglichst nahe an die Zahl 10 zu ziehen?





## SPIELVORBEREITUNG

Es wird nur ein Kartensatz mit den Zahlen von 1 bis 10 benötigt. Mischt die Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Legt die Zahlenleiste daneben und stellt Piratin Zoraja vor die Zahl 1. Haltet den Würfel bereit. Die Aufgabenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Wer zuletzt ein Piratenessen gegessen hat, darf beginnen und deckt die oberste Karte auf. Das andere Kind nennt die Zahl und zieht den aufgedeckten Zahlenwert mit Zoraja vorwärts in Richtung Ziel (= 10). Wenn das Kind „Weiter!“ sagt, wird eine weitere Karte aufgedeckt und die Piratin um diesen Zahlenwert weiter vorwärts gezogen.

**WICHTIG:** Piratin Zoraja darf die 10 nicht überschreiten, denn dann ist die Runde verloren!

Das Kind, das mit Ziehen an der Reihe ist, darf so lange „Weiter!“ sagen, bis ihm das Risiko die 10 zu überschreiten zu groß wird. Dann sagt es „Stopp!“ und seine Runde ist beendet. Neben die Zahl, auf der die Piratin jetzt steht, wird als Markierung der Würfel gelegt. Die Zahlenkarten werden wieder gemischt. Anschließend ist das andere Kind an der Reihe.

## RUNDENENDE

Eine Runde gewinnt derjenige, der am nächsten an die Zahl 10 gekommen ist. Dieses Kind erhält als Belohnung eine Zahlenkarte aus dem zweiten Kartensatz. Jede Runde wird abwechselnd begonnen.



## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn die Zahlenkarten aus dem zweiten Kartensatz aufgebraucht sind. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen beide Kinder.

## RECHENFIX

**Für 2 Kinder**

**Schwierigkeitsstufe:**



Wer weiß die richtige Lösung der Rechenaufgabe?

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Zahlenleiste und Piratin Zoraja kommen neben den Stapel mit den Aufgabenkarten. Jedes Kind erhält einen Kartensatz mit den Zahlen von 1 bis 10 in einer Farbe und nimmt die Karten auf die Hand. Haltet die Plus-Minus-Karte bereit. Der Würfel wird nicht benötigt und kommt in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Das Kind, das am besten wie ein Pirat singen kann, darf beginnen. Es deckt die erste Aufgabenkarte auf und liest seinem Mitspieler die Aufgabe laut vor. Dieser rechnet und sucht in seinem Kartensatz nach der Karte mit dem richtigen Ergebnis. Er legt sie offen auf den Tisch und sagt das Ergebnis laut. Kann das Kind die Aufgabe noch nicht im Kopf lösen, kann es die Zahlenleiste zu Hilfe nehmen. Es stellt Piratin Zoraja auf die



erste Zahl, die in der Rechenaufgabe vorkommt. Dann zählt es die zweite Zahl dazu bzw. zieht sie ab. In welche „Richtung“ die Piratin dabei läuft, zeigt die danebenliegende Plus-Minus-Karte.

### Ist das Ergebnis richtig?

- **Ja!** Prima! Das Kind bekommt zur Belohnung die gelöste Aufgabenkarte.
- **Nein!** Schade! Die Aufgabenkarte wird aus dem Spiel genommen. Die ausgelegte Zahlenkarte wird wieder auf die Hand genommen.

Anschließend ist das andere Kind an der Reihe.

**TIPP:** Die fünf Blankokarten können mit eigenen Rechenaufgaben beschriftet werden. Dabei muss das Ergebnis zwischen 1 und 10 liegen!

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle Aufgabenkarten gespielt wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Aufgabenkarten sammeln konnte. Haben beide Kinder gleich viele Aufgaben gelöst, gewinnen sie gemeinsam.

## VARIANTE

**Schwierigkeitsstufe:**



Wer findet die Lösung der gestellten Aufgabe am schnellsten?



## SPIELVORBEREITUNG

Jedes Kind breitet seinen Kartensatz offen und in der Reihenfolge von 1 bis 10 vor sich aus. Der Stapel mit den Aufgabenkarten wird in die Tischmitte gelegt.

## SPIELABLAUF

Wer am besten wie ein Pirat hüpfen kann, darf beginnen und deckt die erste Aufgabenkarte auf.

**Achtung:** Die Karte muss so aufgedeckt werden, dass beide Kinder die Aufgabe gleichzeitig sehen und keiner im Vorteil ist. Jetzt rechnen beide Kinder und suchen in ihrem Kartensatz so schnell wie möglich nach der Karte mit dem richtigen Ergebnis. Wer es zuerst schafft, die richtige Zahlenkarte auf die Aufgabenkarte zu legen, erhält als Belohnung die Aufgabenkarte. Hat der Schnellere ein falsches Ergebnis gelegt, bekommt das andere Kind die Aufgabenkarte. Die Zahlenkarten werden wieder zurück in die Zahlenreihe gelegt und der Gewinner dreht die nächste Aufgabenkarte um.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle Aufgabenkarten gespielt wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Aufgabenkarten sammeln konnte. Haben beide Kinder gleich viele Aufgaben gelöst, gewinnen sie gemeinsam.



# NUMBER PIRATES

Four different game ideas centered on counting and arithmetic from 1 to 10 for 2 children ages 5 years and up.

**Authors:** Imke Storch, Markus Nikisch  
**Illustrator:** Tobias Dahmen  
**Length of the game:** each game lasts approx. 10 minutes

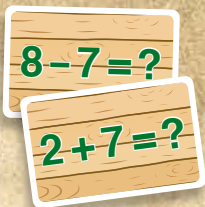
The Pirate Zoraja sails the seven seas and searches for a special numbers treasure with her crew. But only when Zoraja manages to arrange all the numbers correctly and solve various problems can she prove to the chief pirate that she is worthy of taking the helm of her ship. Who already knows the ropes a bit with numbers and can help Zoraja with her search? With these game materials, children can get to know the numbers from 1 to 10 by arranging the numbers and solving simple problems. In addition, they have the opportunity to consolidate their knowledge using different game ideas.

## CONTENTS

1 Pirate Zoraja, 1 die, 20 number cards, 10 problem cards, 5 blank cards, 1 plus-minus card, 1 number strip (two pieces to be put together as a jigsaw), 1 set of instructions



*number cards*



*problem cards*

## NUMBER DUEL

**For 2 children**

**Level of difficulty:**



Who will lay down the higher number and get the other player's card?

### PREPARATION

Each child receives a set of number cards (1 to 10) in one color. Each player shuffles their number cards and creates a face down in a pile in front of them. The number strip is placed in the middle of the table for checking purposes. The die, Pirate Zoraja, and the problem cards are not needed for this game and should be placed back into the box.

### HOW TO PLAY

The children turn over the top card of their pile at the same time. The child with the higher number wins and gets to take the other player's upturned card. The winner then creates a new discard pile next to them. Play continues in this dueling manner.



**Attention:** If both players turn over the same number card then neither of them gets the cards; the cards are simply removed from the game.

## END OF THE GAME

The game ends when the card piles are used up. The player who collected the most cards wins. For this purpose, each player counts the cards in their discard pile. In case of a tie, both children share the win. Older children can break the tie by adding the sum of all of the collected cards; the child with the highest total wins.

## DIE COUNTING

**For 2 children**

**Level of difficulty:**



Who will manage to be the first to roll all the numerical values and turn over their number cards?

## PREPARATION

Each child receives a set of number cards (1 to 10) in one color.. The child then spreads out the set in ascending order face up in front of them. The number strip is placed in the middle of the table, and Pirate Zoraja is placed next to the number strip. Have the die ready. The problem cards are not needed and are placed back into the box.

## HOW TO PLAY

The player who last saw a girl pirate may begin and roll the die. The number rolled indicates which card can be turned facedown.



**IMPORTANT:** In order to be able to turn over the cards 7 to 10, you have to roll the die several times in succession. For this purpose, Pirate Zoraja is placed on the first number rolled. Then the die is rolled again. The second number rolled is added to the first and the pirate is moved forward accordingly. The child decides whether they want to turn over the number card corresponding to the sum or roll again in order possibly to be able to turn over a higher number card. If the sum exceeds 10 as a result, no card may be turned over, and it's the other child's turn.

***Example:** A child rolls a 5 and places Pirate Zoraja on the number 5 on the number strip. The child then rolls a 3 and moves the pirate forward to the 8. The child may now turn over the card with the number 8. If the child were to roll the die again and get a 1 or 2, the child could turn over the number card with the 9 or 10.*



## END OF THE GAME

The winner is the player who manages to turn over all of the number cards in front of them.

## PIRATE DESTINATIONS

**For 2 players**

**Level of difficulty:**



Who can succeed in moving Pirate Zoraja as close as possible to the number 10 on the number strip?



## PREPARATION

Only one set of cards with the numbers from 1 to 10 is needed. A child shuffles the number cards and place them in a pile face down in the middle of the table. Place the number strip next to the pile and put Pirate Zoraja before the number 1. Have the die ready. The problem cards are not needed and are placed back into the box.

## HOW TO PLAY

The player who last ate pirate food may begin and turn over the top card. The other child names the number and moves the pirate forward in the direction of the destination (= 10) according to the numerical value on the uncovered card. If the child says "Keep going!", another card is turned over and the pirate is again moved forward by this numerical value.

**IMPORTANT:** Pirate Zoraja must not go beyond the 10, because then the round is lost!

The child whose turn it is to move can say "Keep going!" until the risk of going beyond the 10 becomes too great. Then the child says "Stop!", and their round is over. In addition to the number on the number strip on which the pirate is now on, the die is laid down as a marker. The number cards are shuffled again.

## END OF THE ROUND

The player who comes closest to the number 10 wins a round. This child receives a number card from the second set of cards as a reward. Each round is begun on a rotating basis.



## END OF THE GAME

The game ends when the number cards from the second set of cards are used up. The player who can collect the most cards wins. In case of a tie, both children share the win.

## QUICK AT CALCULATING

**For 2 children**

**Level of difficulty:**



Who knows the correct answer to the math problem?

## PREPARATION

Shuffle the problem cards and place them in a pile face down in the middle of the table. The number strip and Pirate Zoraja go next to the pile with the problem cards. Each child receives a set of number cards(1 to 10) and holds the cards into their hand. Keep the plus-minus card ready. The die is not needed and goes back into the box.

## HOW TO PLAY

The child who can best sing like a pirate may begin. This child turns over the first problem card and reads the problem aloud to the other player. This player calculates and looks in their set of cards for the card with the correct result. The player lays the card face up on the table and says the result aloud. If the child cannot solve the problem in their head, they can refer to the number strip for help. The child places Pirate Zoraja on the first number that appears in the math problem.



Then it adds the second number to it or subtracts the number from it. The plus/minus card adjacent to the number strip shows in which “direction” the pirate should go.

### Is the answer correct?

- **Yes!** Great! The child gets the solved problem card as a reward.
- **No!** Too bad! The problem card is removed from the game. The number card that had been laid down is put back into the child’s hand.

Then the other child takes their turn.

**TIP:** The five blank cards can be marked with your own math problems. The solution must be between 1 and 10!

## END OF THE GAME

The game ends when all of the problem cards have been played. The player who can collect the most problem cards wins. If both children have solved the same number of problems, they share the win.

## VARIATION

**Level of difficulty:**



Who can find the solution to the assigned problem the fastest?



## PREPARATION

Each child spreads out their set of cards face up and in order from 1 to 10 in front of them. The pile with the problem cards is laid in the middle of the table.

## HOW TO PLAY

The player who can hop the best like a pirate may begin and turn over the first problem card.

**Attention:** The card must be turned over in such a way that both children see the problem at the same time and no one has an advantage. Now both children do the calculation and look as quickly as possible for the card with the correct result in their set of cards. Whoever first manages to lay down the correct number card on the problem card receives the problem card as a reward. If the faster child laid down a wrong result, the other child gets the problem card.  
The number cards are put back again into the number series, and the winner turns over the next problem card.

## END OF THE GAME

The game ends when all of the problem cards have been played. The player who can collect the most problem cards wins. If both children have solved the same number of problems, they share the win.



# 1,2,3 TRÉSOR Â BÂBORD

Cinq idées de jeux différentes autour des chiffres et du calcul de 1 à 10. Pour 2 joueurs à partir de 5 ans.

**Auteurs :** Imke Storch, Markus Nikisch

**Illustration :** Tobias Dahmen

**Durée du jeu :** env. 10 minutes par partie

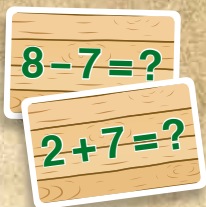
La pirate Soraya parcourt les mers du globe avec son équipage à la recherche d'un trésor bien particulier : les chiffres. Pour prouver aux grands pirates qu'elle est digne de gouverner son navire, Soraya devra d'abord classer les chiffres dans le bon ordre et résoudre divers exercices. Qui est doué avec les chiffres et saura aider Soraya dans sa quête ? En classant les chiffres et en résolvant des exercices simples, ce matériel de jeu permet aux enfants d'acquérir une bonne maîtrise des chiffres de 1 à 10. Les diverses idées de jeux leur permettent aussi de consolider leurs connaissances.

## CONTENU DU JEU

1 pirate Soraya, 1 dé, 20 cartes de chiffres, 10 cartes d'exercices, 5 cartes vierges, 1 carte Plus/Moins, 1 réglette avec chiffres (à assembler), 1 règle du jeu



*cartes de chiffres*



*cartes d'exercices*

## BATAI CHIFFRES

**Pour 2 enfants**

**Niveau de difficulté :**



Qui déposera le nombre le plus élevé pour obtenir la carte de l'autre joueur ?

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un jeu de cartes d'une même couleur allant de 1 à 10. Chacun mélange ses cartes faces cachées et les empile devant lui. La règlette des chiffres peut être posée au milieu de la table pour permettre des vérifications. Le dé, la pirate Soraya et les cartes d'exercices ne sont pas nécessaires ici.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile. Le joueur avec le chiffre le plus élevé gagne la carte de l'autre joueur et dépose les deux cartes devant lui dans sa propre pile de collecte. Les cartes vont ainsi être retournées les unes après les autres.



**Attention :** si les deux joueurs retournent le même chiffre lors du même tour, aucun d'entre eux n'obtient de carte et ces cartes sont retirées du jeu.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les deux piles de cartes sont épuisées. Celui qui a collecté le plus de cartes a gagné. Les joueurs doivent ainsi compter toutes les cartes accumulées dans leur propre pile de collecte. S'il y a égalité, les deux joueurs gagnent ensemble. Les joueurs plus âgés additionnent les chiffres des cartes qu'ils ont accumulées. C'est celui qui obtient le total le plus élevé qui gagne.

## LES CHIFFRES DU DÉ

**Pour 2 enfants**

**Niveau de difficulté :**



Qui sera le premier à obtenir tous les chiffres avec le dé et à retourner ses cartes ?

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque enfant prend un jeu de cartes d'une même couleur allant de 1 à 10. Il les aligne devant lui faces visibles dans l'ordre croissant. La réglette des chiffres est placée au milieu de la table et la pirate Soraya est posée à côté. Préparez le dé. Les cartes d'exercice ne sont pas nécessaires ici et sont donc remises dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a vu une pirate en dernier commence et lance le dé. Le chiffre obtenu sur le dé lui indique quelle carte il peut retourner.



**IMPORTANT :** pour retourner les cartes de 7 à 10, il faut lancer plusieurs fois le dé. La pirate Soraya est ainsi posée sur le premier chiffre obtenu. Le dé est ensuite relancé. Le chiffre obtenu lors du deuxième lancer est ajouté au premier, puis la pirate est déposée sur le résultat. Le joueur peut alors décider de retourner la carte correspondant à ce résultat, mais peut tout aussi bien relancer le dé afin de pouvoir éventuellement retourner un chiffre plus élevé. Si le résultat dépasse 10, aucune carte ne peut être retournée et c'est à l'autre joueur de jouer.

***Exemple :** un joueur lance le dé et obtient 5. Il place alors la pirate Soraya sur le 5 de la réglette de chiffres. Il obtient ensuite un 3 et avance donc Soraya jusqu'au 8. Il peut désormais retourner la carte du 8. S'il lançait de nouveau le dé et obtenait 1 ou 2, à la place du 8 il pourrait alors retourner la carte du 9 ou du 10.*



## FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui réussit en premier à retourner toutes les cartes alignées devant lui.

## TRÉSORS DE PIRATE

Pour 2 enfants

Niveau de difficulté :



Qui arrivera à positionner la pirate Soraya le plus près possible du trésor (=10) sur la réglette ?



## PRÉPARATION DU JEU

Un seul jeu de cartes d'une même couleur allant de 1 à 10 est ici nécessaire. Un joueur mélange les cartes faces cachées et en fait une pile au milieu de la table. Disposez la réglette de chiffres à côté et placez la pirate Soraya juste avant le 1. Préparez le dé. Les cartes d'exercice ne sont pas nécessaires ici et sont donc remises dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier à avoir dégusté un repas de corsaires peut commencer et retourner la première carte de la pile. L'autre joueur annonce le chiffre et avance la pirate en conséquence vers le trésor (= 10). Si le joueur annonce « Encore ! », une nouvelle carte est retournée et la pirate avance de nouveau en fonction de ce chiffre.

**IMPORTANT :** la pirate Soraya ne doit pas dépasser le 10 sinon la manche est terminée !

Le joueur qui retourne les cartes peut continuer à dire « Encore ! » jusqu'à ce que le risque de dépasser le 10 soit trop élevé. Il annonce alors « Stop ! » et son tour se termine. Pour se souvenir de l'avancée de ce joueur, on remplace Soraya par le dé sur la réglette. Les cartes sont de nouveau mélangées. Puis, c'est au tour de l'autre joueur.

## FIN DE LA MANCHE

Le gagnant est celui qui arrive le plus près du chiffre 10. En récompense, il reçoit une carte du deuxième jeu de cartes. Les joueurs alternent pour commencer à chaque manche.



## FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque les cartes du deuxième jeu sont épuisées. Celui qui a en accumulé le plus a gagné. S'il y a égalité, les deux joueurs ont gagné tous les deux.

## JEU DE CALCULS

**Pour 2 enfants**

**Niveau de difficulté :**



Qui connaît le bon résultat de l'exercice de calcul ?

## PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes d'exercice faces cachées et faites-en une pile au milieu de la table. La réglette de chiffres et la pirate Soraya sont disposées près de cette pile. Chaque joueur prend un jeu de cartes d'une même couleur allant de 1 à 10 et le garde dans une main. Préparez la carte Plus/Moins. Le dé n'est pas nécessaire et peut être rangé dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le joueur le plus doué au chant du pirate qui commence. Il retourne une carte d'exercice et l'énonce à l'autre joueur. Ce dernier calcule et cherche dans son jeu la carte qui indique le bon résultat. Il la dépose face visible sur la table et annonce le résultat. Si l'enfant ne peut pas encore faire le calcul de tête, il peut s'aider de la réglette de chiffres. Il dépose la pirate Soraya sur le premier chiffre de l'exercice, puis il ajoute ou soustrait le deuxième chiffre.



La carte Plus/Moins indique ainsi dans quelle « direction » doit avancer la pirate.

### Le résultat est-il correct ?

- **Oui !** Chouette ! En récompense, le joueur reçoit la carte de l'exercice qu'il a résolu.
- **Non !** Quel dommage ! La carte d'exercice est retirée du jeu. La carte qu'il avait posée face visible rejoint celles qu'il a encore en main.

Puis, c'est au tour de l'autre joueur.

**CONSEIL :** vous pouvez inscrire vos propres exercices de calcul sur les cinq cartes vierges. Le résultat doit se situer entre 1 et 10 !

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes d'exercice ont été utilisées. Celui qui a accumulé le plus de cartes d'exercice a gagné. Si les joueurs ont réussi à résoudre la même quantité d'exercices, alors ils ont tous les deux gagné.

## CALCULS RAPIDO

Niveau de difficulté :



Qui sera le plus rapide à résoudre les exercices ?



## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur étale son jeu de cartes faces visibles devant à lui en les classant de 1 à 10. La pile avec les cartes d'exercices est posée au milieu de la table.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus doué pour faire des bonds de pirate commence et retourne la carte d'exercice du dessus de la pile.

**Attention :** la carte doit être retournée de manière à ce que les deux joueurs puissent voir l'exercice au même moment et qu'aucun ne soit désavantagé. Dans leur jeu de cartes respectif, les deux joueurs cherchent maintenant aussi vite que possible celle correspondant au bon résultat. Le premier à déposer la bonne carte sur la carte d'exercice reçoit cette dernière en récompense. Si le plus rapide dépose un résultat incorrect, c'est l'autre joueur qui reçoit la carte d'exercice. Les cartes chiffres retournent dans leurs rangées respectives et le gagnant retourne la carte d'exercice suivante.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes d'exercices ont été utilisées. Celui qui en a accumulé le plus grand nombre a gagné. Si les joueurs ont réussi à résoudre la même quantité d'exercices, alors ils ont tous les deux gagné.



# GETALLEN-PIRATEN

Vier afwisselende spelideeën in verband met tellen en rekenen van 1 tot 10, voor 2 kinderen vanaf 5 jaar.

**Auteurs:** Imke Storch, Markus Nikisch  
**Illustraties:** Tobias Dahmen  
**Duur van het spel:** per spel ca. 10 minuten

Piratenvrouw Zoraja zeilt over de wereldzeeën en is met haar bemanning op zoek naar een uitzonderlijke schat: de getallen. Alleen als Zoraja erin slaagt alle getallen te vinden, juist te ordenen en verschillende opgaven op te lossen, kan ze de opperpiraat bewijzen dat ze het waard is haar schip aan te voeren. Wie kan al wat met getallen overweg en helpt Zoraja bij haar zoektocht?

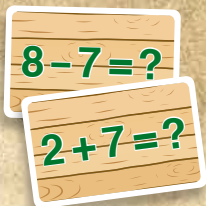
Met dit spelmateriaal kunnen kinderen, door getallen te ordenen met eenvoudige opgaven, de cijfers tussen 1 en 10 ontdekken. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

## INHOUD VAN HET SPEL

1 piratenvrouw Zoraja, 1 dobbelsteen, 20 getallenkaarten, 10 opgavenkaarten, 5 blanco kaarten, 1 plus/min-kaart, 1 getallenreeks (als puzzel), 1 handleiding



getallenkaarten



opgavenkaarten

## GETALLENDUEL

Voor 2 kinderen

Moeilijkheidsgraad:



Wie heeft het hoogste getal en krijgt de kaart van de andere speler?

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur. Ieder mengt zijn kaartenset en legt deze met het getal naar beneden voor zich. De getallenreeks kan ter controle in het midden van de tafel gelegd worden. De dobbelsteen, piratenvrouw Zoraja en de opgavenkaarten zijn niet nodig en leggen jullie weer in de doos.

### VERLOOP VAN HET SPEL

De kinderen draaien tegelijk de bovenste kaart van hun stapel om. Het kind met het hoogste getal krijgt de kaart van de andere speler en legt beide kaarten voor zich op een eigen aflegstapel. Zo draaien beiden de kaarten één voor één om.



**Opgelet:** Als beide kinderen een kaart met hetzelfde getal omdraaien, krijgt niemand deze kaarten en worden ze uit het spel gehaald.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de stapel kaarten op is. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen. Daartoe telt ieder de kaarten van zijn aflegstapel. Bij een gelijke stand winnen beide kinderen. Oudere kinderen maken de som van alle verkregen kaarten. Het kind met het hoogste totaal wint.

## DOBBELTOVERIJ

**Voor 2 kinderen**

**Moeilijkheidsgraad:**



Wie slaagt er als eerste in om alle getallen te gooien en zijn getallenkaarten om te draaien?

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur en legt deze in oplopende volgorde open voor zich. De getallenreeks leggen jullie in het midden van de tafel, piratenvrouw Zoraja komt ernaast. Houd de dobbelsteen bij de hand. De opgavenkaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Wie als laatste een piratenvrouw heeft gezien, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Het geworpen aantal ogen duidt aan



welke kaart je mag omdraaien.

**BELANGRIJK:** Om de kaarten 7 tot 10 te kunnen omdraaien, moet je enkele keren na elkaar met de dobbelsteen gooien. Daartoe zet je piratenvrouw Zoraja op het eerste gegooide getal. Daarna gooi je opnieuw. Tel het tweede aantal ogen op bij het eerste en zet de piratenvrouw zoveel plaatsen verder. Het kind beslist zelf of het de getallenkaart die bij het aantal ogen hoort, wil omdraaien of opnieuw gooit om eventueel een hogere getallenkaart te kunnen omdraaien. Als de som meer dan 10 is, mag de speler geen kaart omdraaien en is het andere kind aan de beurt.

***Voorbeeld:** Een kind gooit 5 en zet piratenvrouw Zoraja op getal 5 van de getallenreeks. Daarna gooit het een 3 en zet het de piratenvrouw op 8. Nu mag het kind de kaart met het getal 8 omdraaien. Het kan ook nogmaals gooien en een 1 of 2 krijgen, waardoor het in plaats van de 8 de getallenkaart met 9 resp. 10 kan omdraaien.*

## EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is het kind dat erin slaagt als eerste al zijn getallenkaarten om te draaien.

## PIRATENDOEL

**Voor 2 spelers**

**Moeilijkheidsgraad:**

Wie slaagt erin piratenvrouw Zoraja zo dicht mogelijk bij het getal 10 op de getallenreeks te brengen?





## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Je hebt slechts één kaartenset met de getallen 1 tot 10 nodig. Een kind mengt deze getallenkaarten en legt ze met de afbeelding naar onderen op een stapel in het midden van de tafel. Leg de getallenreeks ernaast en zet piratenvrouw Zoraja voor getal 1. Houd de dobbelsteen bij de hand. De opgavenkaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Wie als laatste een piratenboek heeft gelezen, mag beginnen en draait de bovenste kaart om. Het andere kind noemt het getal en zet piratenvrouw Zoraja evenveel plaatsen verder in de richting van het doel (= 10). Als het kind 'Verder' zegt, wordt een volgende kaart omgedraaid en de piratenvrouw evenveel velden vooruit gezet.

**BELANGRIJK:** Piratenvrouw Zoraja mag niet verder gaan dan 10, anders is de ronde verloren!

De speler die aan de beurt is, mag 'Verder' zeggen tot het risico om de 10 te overschrijden, te groot wordt. Dan zegt deze speler 'Stop' en is zijn ronde afgelopen. Naast het getal op de getallenreeks waarop de piratenvrouw nu staat, leg je de dobbelsteen als markering. Meng de getallenkaarten opnieuw. Nu is het andere kind aan de beurt.

## EINDE VAN DE RONDE

De winnaar van een ronde is de speler, die het dichtst bij het getal 10 is gekomen. Als beloning krijgt het kind een getallenkaart uit de tweede kaartenset. Beide kinderen starten elk om beurt een nieuwe ronde.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de getallenkaarten uit de tweede kaartenset op zijn. Wie de meeste kaarten kon verzamelen, is de winnaar. Bij een gelijke stand winnen beide kinderen.

## REKENAAR

**Voor 2 kinderen**

**Moeilijkheidsgraad:**



Wie kent de juiste oplossing van de rekenopgave?

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de opgavenkaarten en leg ze met de afbeelding naar onderen op een stapel in het midden van de tafel. De getallenreeks en piratenvrouw Zoraja leg je naast de stapel met de opgavenkaarten. Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur en neemt deze kaarten in de hand. Houd de plus/min-kaart bij de hand. De dobbelsteen is niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

## VERLOOP VAN HET SPEL

De speler die het beste als een piraat kan zingen, mag beginnen, draait de eerste opgavenkaart om en leest deze hardop voor aan de medespeler. Deze berekent de uitkomst en zoekt in zijn kaartenset de kaart met het juiste resultaat, legt deze kaart open op tafel en zegt de uitkomst hardop.

Als het kind de opgave nog niet in het hoofd kan oplossen, mag het de getallenreeks gebruiken. Deze speler zet piratenvrouw Zoraja op het eerste getal uit de rekenopdracht.



Dan telt de speler het tweede getal erbij op of trekt het ervan af. In welke 'richting' de piratenvrouw daarbij gaat, toont de plus/min-kaart eraan.

### Is het resultaat juist?

- **Ja!** Prima! Het kind krijgt als beloning de opgeloste opgavenkaart.
- **Nee!** Jammer! De opgavenkaart wordt uit het spel genomen. De gebruikte getallenkaart wordt weer in de hand genomen.

Nu is het andere kind aan de beurt.

**TIP:** Op de vijf blanco kaarten kun je zelf opgaven schrijven. De uitkomst ervan moet tussen 1 en 10 liggen!

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle opgavenkaarten uitgerekend werden. De speler met de meeste opgavenkaarten heeft gewonnen. Als beide kinderen evenveel opgaven juist hebben uitgerekend, winnen ze samen.

### VARIANT

**Moeilijkheidsgraad:**



Wie vindt het snelste de oplossing van de opgave?



## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind legt zijn kaartenset open en van 1 tot 10 voor zich. De stapel met de opgavenkaarten wordt in het midden van de tafel gelegd.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Wie het beste kan springen als een piraat, mag beginnen en draait de eerste opgavenkaart om.

**Opgelet:** Draai de kaart zo om dat beide kinderen de opgave gelijktijdig zien en niemand in het voordeel is. Nu berekenen beide kinderen de uitkomst en zoeken in hun kaartenset zo snel mogelijk de kaart met het juiste resultaat. Wie als eerste de juiste getallenkaart op de opgavenkaart kan leggen, krijgt de opgavenkaart als beloning. Als de snelste speler een verkeerde uitkomst heeft, krijgt het andere kind de opgavenkaart. De getallenkaarten worden weer in de reeks gelegd en de winnaar draait de volgende opgavenkaart om.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle opgavenkaarten uitgerekend werden. De speler met de meeste opgavenkaarten heeft gewonnen. Als beide kinderen evenveel opgaven juist hebben uitgerekend, winnen ze samen.



# CIFRAS PIRATAS

Cuatro entretenidas propuestas juego con una variante en torno al cálculo y los números del 1 al 10, para 2 jugadores a partir de 5 años.

**Autores:** Imke Storch, Markus Nikisch

**Ilustrador:** Tobias Dahmen

**Duración del juego:** 10 minutos cada juego

La pirata Soraya surca los océanos buscando junto a su tripulación un tesoro muy especial: los números. Únicamente si consigue encontrar todos los números, ordenarlos correctamente y resolver distintas operaciones demostrará al capitán pirata que puede tripular su barco. ¿Quién conoce un poco los números y ayuda a Soraya en su búsqueda?

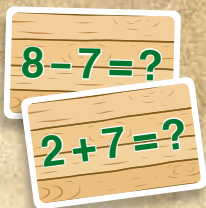
Con este material, los niños aprenderán los números del 1 al 10 ordenándolos y realizando fáciles operaciones. Además, tendrán la oportunidad de consolidar sus conocimientos mediante las diferentes ideas de juego.

## CONTENIDO DEL JUEGO

1 pirata Soraya, 1 dado, 20 cartas de números, 10 cartas de operaciones, 5 cartas en blanco, 1 carta de suma y resta, 1 lista de números (para unir), 1 instrucciones de juego



*cartas de números*



*cartas de operaciones*

## DUELO DE NÚMEROS

**Para 2 jugadores**

**Grado de dificultad:**



¿Quién saca la cifra más alta y consigue la carta del compañero?

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe una baraja de cartas con números del 1 al 10 de un color. Cada uno mezcla su baraja y la coloca en un mazo boca abajo delante de sí mismo. La lista de números puede situarse en el centro de la mesa para consultar. El dado, la pirata Soraya y las cartas de operaciones no serán necesarios y se devuelven de nuevo a la caja.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores destapan al mismo tiempo la primera carta de sus mazos. El que tenga el número más alto recibirá la carta del otro jugador y colocará las dos en una pila de descarte delante de él. El resto de cartas se destaparán siguiendo el mismo procedimiento. 35



**Atención:** en caso de que los dos jugadores destapen el mismo número, ninguno de ellos se quedará con las cartas y estas quedarán fuera de juego.

## FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluirá cuando se hayan destapado todas las cartas de los mazos y ganará aquel que haya conseguido más cartas. Para saber quién es el ganador, se cuentan las cartas que tiene cada niño en su pila. En caso de empate, los dos serán ganadores. Los niños de más edad tendrán que sumar los números de todas las cartas y ganará aquel con la mayor cantidad total de puntos.

## RECuento DE NÚMEROS

**Para 2 jugadores**

**Grado de dificultad:**



¿Quién conseguirá sacar, mediante los dados, todos los números y será el primero en dar la vuelta a todas sus cartas?

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe una baraja de cartas con números del 1 al 10 de un color, la coloca boca arriba y la ordena por números de menor a mayor delante de él. La lista de números se sitúa en el centro de la mesa y junto a ella, la pirata Soraya. Preparad el dado. Las cartas de operación no serán necesarias y se guardarán de nuevo en la caja.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Aquel que haya visto una pirata más recientemente empieza



tirando el dado. El número que saque indicará qué carta puede girar.

**IMPORTANTE:** Para poder dar la vuelta a las cartas 7 a 10, se deberá lanzar el dado varias veces seguidas. En la primera tirada se colocará a la pirata Soraya en el número que haya salido y tiraremos el dado de nuevo. Adelantamos, nuevamente, a la pirata Soraya tantas cartas como números han salido en el dado. El jugador puede decidir si quiere dar la vuelta a la carta o bien prefiere lanzar el dado de nuevo para tener la posibilidad de obtener un número mayor. En caso de que decida lanzar de nuevo y el resultado supere los 10, no podrá dar la vuelta a ninguna carta y será el turno del siguiente jugador.

***Ejemplo:** Un jugador saca un 5 y coloca a la pirata Soraya sobre este número en la lista. Seguidamente, vuelve a tirar, obtiene un 3 y sitúa a la pirata en el 8. En este momento, podrá dar la vuelta a la carta 8. No obstante, si decide volver a lanzar el dado y saca un 1 o un 2, podría dar la vuelta a las cartas 9 ó 10.*

## FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Ganará aquel que consiga dar la vuelta antes a todas sus cartas.

## OBJETIVO PIRATA

Para 2 jugadores

Grado de dificultad:



¿Quién conseguirá situar a la princesa Soraya lo más cerca posible del 10?



## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Sólo se necesitará una baraja de cartas del 1 al 10. Uno de los jugadores mezclará la baraja y la colocará boca abajo en el centro de la mesa. Sitúa la lista de números al lado y colocad a la pirata Soraya delante del número 1. Preparad el dado. Las cartas de operaciones no serán necesarias y se guardarán de nuevo en la caja.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Aquel que haya hecho una comida pirata más recientemente empezará el juego destapando la primera carta. El otro jugador menciona la cifra que aparece en ella al tiempo que hace avanzar a la pirata los números correspondientes hacia la meta (el número 10). Si el jugador grita «¡continuamos!», se destapa otra carta y la pirata sigue avanzando tantos números como aparezca en la carta.

**IMPORTANTE:** La pirata Soraya no puede pasar del número 10; de lo contrario, se perderá el turno.

El jugador que se encuentra moviendo a la pirata puede gritar «¡continuamos!» hasta que considere demasiado alto el riesgo de sobrepasar el 10. Entonces, gritará «¡alto!» y su turno habrá terminado. El dado se coloca ahora junto al número de la lista en el que se encuentra la pirata y se mezclan de nuevo las cartas con números. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

## FINAL DE LA RONDA

La ronda la ganará aquel que se haya acercado más al 10. Como recompensa, este jugador recibe una carta de números de la segunda baraja. Los turnos para empezar las rondas van rotando.



## FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se hayan agotado todas las cartas de la segunda baraja y ganará el que haya conseguido más cartas. En caso de empate, los dos serán ganadores.

## CÁLCULO RÁPIDO

**Para 2 jugadores**

**Grado de dificultad:**



¿Quién sabe el resultado correcto?

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezclad las cartas de operaciones y ponedlas apiladas boca abajo en el centro de la mesa. Junto a este mazo colocad a la pirata Soraya y la lista de números. Cada jugador recibe una baraja de cartas con números del 1 al 10 de un color y las sujeta en la mano. Preparad la carta de suma y resta. El dado no será necesario y se guardará de nuevo en la caja.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza el juego quien mejor cante como un pirata. Este jugador cogerá la primera carta con operaciones y leerá la operación en voz alta a su compañero, que hará el cálculo y buscará el resultado entre sus cartas. Seguidamente, la pondrá sobre la mesa y dirá el resultado en voz alta.

En caso de que el jugador no pueda realizar la operación mentalmente, podrá ayudarse de la lista de números.



Para ello, colocará a la pirata Soraya en el primer factor de la operación, y, seguidamente, sumará o restará el segundo factor. «La dirección» hacia la que debe dirigirse la pirata la muestra la carta de suma y resta.

### ¿Es correcto el resultado?

- **¡Sí!** ¡Genial! Como recompensa, el jugador recibe la carta de operaciones que ha resuelto.
- **¡No!** ¡Qué lástima! La carta de operación queda fuera de juego y el jugador vuelve a recoger su carta.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

**NOTA:** Las cartas en blanco pueden utilizarse para escribir operaciones propias. ¡Los resultados de estas operaciones deben encontrarse entre el 1 y el 10!

## FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se hayan jugado todas las cartas de operaciones y ganará aquel que haya conseguido más cartas de operaciones. En caso de que ambos dispongan del mismo número de cartas, ganarán juntos.

## VARIANTE CÁLCULO RÁPIDO

Grado de dificultad:



¿Quién será el primero en resolver la operación?



## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los dos jugadores extienden su baraja de cartas ordenada del 1 al 10 y la sitúan delante de ellos. El mazo de cartas con operaciones se coloca en el centro de la mesa.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Aquel que pueda saltar mejor como un pirata empezará el juego y destapará la primera carta de operación.

**Atención:** La carta debe descubrirse de tal forma que ambos jugadores puedan verla al mismo tiempo sin que ninguno de ellos juegue con ventaja. En este momento, los dos jugadores realizan el cálculo y buscan lo más rápido posible entre sus cartas el resultado correcto. El primero que consiga colocar la carta con el resultado adecuado sobre la carta de operaciones ganará esta última como recompensa. En caso de que se haya equivocado, la carta la ganará el otro jugador. Se recogen de nuevo las cartas con números y el ganador destapa la siguiente carta de operación.

## FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se hayan jugado todas las cartas de operaciones. Ha ganado aquel que haya conseguido más cartas de operaciones. En caso de que ambos dispongan del mismo número de cartas, los dos jugadores serán ganadores.



# I PIRATI DEI NUMERI

Quattro idee di gioco varie per contare e calcolare con i numeri da 1 a 10, per 2 bambini a partire da 5 anni.

**Autori:** Imke Storch, Markus Nikisch

**Illustrazioni:** Tobias Dahmen

**Durata del gioco:** ca. 10 minuti per gioco

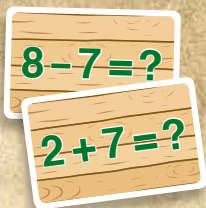
La piratessa Zoraia veleggia per i sette mari con la sua ciurma alla ricerca di un tesoro speciale: i numeri. Solo se riesce infatti a trovare tutti i numeri, a ordinarli correttamente e a risolvere diverse operazioni potrà dimostrare al capo pirata di meritare la conduzione della propria nave. Chi se la cava già bene con i numeri e aiuta Zoraia nella sua ricerca? Il materiale di gioco propone attività come ordinare i numeri e svolgere semplici operazioni per aiutare i bambini a imparare i numeri da 1 a 10. Inoltre, le varie idee di gioco offrono numerosi spunti per consolidare le conoscenze acquisite.

## DOTAZIONE DEL GIOCO

1 piratessa Zoraia, 1 dado, 20 carte numero, 10 carte operazione, 5 carte vuote, 1 carta più-meno, 1 striscia dei numeri (da comporre), 1 istruzioni di gioco



carte numero



carte operazione

## DUELLO DI NUMERI

Per 2 bambini

Livello di difficoltà:



Chi gioca il numero più alto e ottiene la carta del compagno?

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni bambino riceve una serie di carte di un colore, con i numeri da 1 a 10. Ognuno mescola la propria serie di carte e forma con essa un mazzo coperto, che sistema davanti a sé. Per controllare potete mettere al centro del tavolo la striscia dei numeri. Il dado, la piratessa Zoraia e le carte operazione non servono e vanno riposti nella scatola.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I bambini scoprono contemporaneamente la carta in cima al proprio mazzo. Il bambino che ha il numero più alto riceve la carta del compagno e forma con le due carte scoperte un mazzo degli scarti, che sistema davanti a sé. Allo stesso modo si continuano a scoprire le carte, una dopo l'altra.



**Attenzione:** se, nel corso del turno, entrambi i bambini scoprono lo stesso numero, nessuno dei due ottiene le carte, che vengono invece tolte dal gioco.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando i mazzi di carte sono esauriti. Vince chi ha raccolto il maggior numero di carte. Per scoprirlo ciascuno conta le carte del proprio mazzo degli scarti. In caso di parità vincono entrambi. I bambini più grandicelli sommano i numeri delle carte che hanno raccolto. Vince il bambino con la somma più alta.

## LA CONTA DEL DADO

**Per 2 bambini**

**Livello di difficoltà:**



Chi riesce per primo a far uscire con il dado tutti i numeri e a girare le proprie carte numero?

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni bambino riceve una serie di carte di un colore con i numeri da 1 a 10 e la dispone, in ordine crescente, in una fila scoperta davanti a sé. La striscia dei numeri viene sistemata al centro del tavolo, con accanto la piratessa Zoraia. Tenete pronto il dado. Le carte operazione non servono e vanno riposte nella scatola.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Chi ha visto più di recente una piratessa inizia e tira il dado. Il numero ottenuto con il dado indica la carta da girare.



**IMPORTANTE:** per poter girare le carte da 7 a 10 occorre tirare il dado più volte di seguito, come segue: spostate la piratessa Zoraia sul numero uscito sul dado e tirate di nuovo. Il secondo numero uscito viene sommato al primo e la principessa Zoraia viene spostata sul numero corrispondente al risultato. Il bambino decide se preferisce girare la carta numero corrispondente al risultato ottenuto o tirare di nuovo il dado, per poter eventualmente girare una carta di valore superiore. Se però la somma è superiore a 10, non può girare nessuna carta e deve cedere il turno all'altro bambino.

***Esempio:** un bambino ottiene un 5 con il dado e mette la piratessa Zoraia sul numero 5 della striscia dei numeri. Al lancio successivo ottiene un 3 e sposta la piratessa sul numero 8. Ora può girare la carta corrispondente al numero 8. Se decidesse di tirare di nuovo il dado e ottenesse un 1 o un 2, potrebbe girare la carta numero con il 9 o il 10 invece dell'8.*



## FINE DEL GIOCO

Vince chi riesce per primo a girare tutte le carte numero poste davanti a sé.

## TRAGUARDO PIRATA

Per 2 giocatori

Livello di difficoltà:



Chi riuscirà a far avvicinare il più possibile la piratessa Zoraia al numero 10 della striscia dei numeri?



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Vi occorre solo una serie di carte, con i numeri da 1 a 10. Un bambino mescola le carte numero e forma con esse un mazzo coperto, che mette al centro del tavolo. Posizionate la striscia dei numeri accanto al mazzo e collocate la piratessa Zoraia davanti al numero 1. Tenete pronto il dado. Le carte operazione non servono e vanno riposte nella scatola.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Chi ha fatto più di recente una scorpacciata da pirata inizia e scopre la carta in cima al mazzo. Il compagno di gioco annuncia il numero e fa avanzare la piratessa di un numero corrispondente di caselle in direzione del traguardo (=10). Se il giocatore esclama: "Ancora!", viene scoperta un'altra carta e la piratessa avanza di un numero di caselle corrispondente.

**IMPORTANTE:** la piratessa Zoraia non può oltrepassare il 10, altrimenti il giro è perso!

Il giocatore che pesca può continuare a dire: "Avanti!" fino a quando non giudica troppo pericoloso proseguire, pena il rischio di superare il 10. Esclama quindi: "Stop!" e conclude il suo turno. Accanto al numero della striscia sul quale si è fermata la piratessa viene sistemato il dado come segnaposto. Le carte numero vengono nuovamente mescolate. Il turno passa quindi all'altro bambino.

## CONCLUSIONE DEL GIRO

Vince il giro chi è giunto più vicino al numero 10. Questo bambino riceve per ricompensa una carta numero della seconda serie di carte. Si inizia il giro una volta per uno.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando le carte numero della seconda serie sono esaurite. Vince chi è riuscito a raccogliere il maggior numero di carte. In caso di parità risultano entrambi vincitori.

## ASSO DEI CALCOLI

**Per 2 bambini**

**Livello di difficoltà:**



Chi sa come risolvere l'operazione di calcolo?

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le carte operazione e formate con esse un mazzo coperto al centro del tavolo. La striscia dei numeri e la piratessa Zoraia vengono sistemate vicino al mazzo delle carte operazione. Ogni giocatore riceve una serie di carte di un colore con i numeri da 1 a 10 e la prende in mano. Tenete pronta la carta più-meno. Il dado non serve e va riposto nella scatola.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il bambino più bravo a imitare il canto di un pirata: scopre la prima carta e legge ad alta voce l'operazione al compagno. Questi fa il calcolo e cerca nella propria serie di carte la carta con il risultato giusto. Mette quindi la carta scoperta sul tavolo e annuncia il risultato ad alta voce.

Se il giocatore non riesce ancora a fare il calcolo a mente, può aiutarsi con la striscia dei numeri. Il giocatore sistema la piratessa Zoraia sul primo numero dell'operazione di calcolo e quindi aggiunge o sottrae il secondo numero.



La carta più-meno posta accanto alla striscia indica in che "direzione" occorre spostare la piratessa.

### Risultato corretto?

- **Sì!** Ottimo! Il giocatore ottiene per ricompensa la carta dell'operazione risolta.
- **No!** Peccato! La carta operazione viene tolta dal gioco. Il giocatore prende di nuovo in mano la carta numero che aveva calato.

Il turno passa quindi all'altro giocatore.

**CONSIGLIO:** potete scrivere sulle cinque carte vuote delle operazioni di calcolo a piacere. Assicuratevi però che il risultato sia sempre compreso tra 1 e 10!

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutte le carte operazione sono state utilizzate. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte operazione. Se i due bambini hanno risolto lo stesso numero di operazioni, sono entrambi vincitori.

## VARIANTE

**Livello di difficoltà:**



Chi è il più veloce a risolvere l'operazione?



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore dispone la propria serie di carte in una fila scoperta da 1 a 10. Il mazzo delle carte operazione viene posto al centro del tavolo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il più bravo a imitare un pirata che saltella inizia e scopre la prima carta operazione.

**Attenzione:** la carta dev'essere scoperta in modo che entrambi i giocatori possano vedere l'operazione contemporaneamente, in modo che nessuno sia favorito! Ora i due bambini calcolano e cercano il più velocemente possibile nella propria serie di carte la carta con il risultato giusto. Chi riesce a piazzare per primo la carta numero giusta sulla carta operazione ottiene quest'ultima per ricompensa. Se il più veloce ha giocato una carta con il risultato sbagliato, la carta operazione va all'altro bambino.

Le carte numero vengono disposte di nuovo in fila e il vincitore scopre la carta operazione successiva.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutte le carte operazione sono state utilizzate. Vince chi ha raccolto il maggior numero di carte operazione. Se i due bambini hanno risolto lo stesso numero di operazioni, sono entrambi vincitori.



**WARNING:  
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children  
under 3 years.

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**