

Joc de matematica rapida

Continut

De ce este jocul de matematica rapida un instrument important in procesul de invatare?	2
Introducere in jocul de matematica rapida	2
Caracteristici speciale	4
Cum se utilizeaza jocul de matematica rapida	5
Continut in functie de nivelul de abilitate	8
Adunare	8
Scadere	9
Inmultire	10
Impartire	12
Intretinerea jocului de matematica rapida	13

Joc de matematica rapida

De ce este jocul de matematica rapida un instrument important in procesul de invatare?

Dupa utilizarea jocului de matematica rapida veti fi capabili de:

- Aplicarea abilitatilor matematice in viata reala
- Dezvoltarea tehnicilor de rezolvare a problemelor
- Informare, analiza si motivare matematica
- Comunicarea matematica

Jocul de matematica rapida care ofera raspunsuri rapide, instantanee si neintrerupte este un dispozitiv util de care aveti nevoie pentru rezolvarea in mod eficient si cu precizie.

Introducere in jocul de matematica rapida

Felicitari! Ati ales jocul de matematica rapida, jocul electronic si calculatorul care imbunatateste abilitatile matematice. Jocul de matematica rapida are 3 moduri – exercitiu, calculator si provocare.

Modul “**Exercitiu**” de la jocul de matematica rapida este o secventa treptata de probleme in 4 abilitati:

Adunare, scadere, inmultire si impartire. Sunt mii de probleme de rezolvat! Prin intermediul jocului motivant de matematica rapida ofera jucatorilor increderea de a utiliza abilitatile matematice in activitatile zilnice. Utilizatorii jocului de toate varstele si toate nivelurile de abilitate sunt ajutati de aceste caracteristici pentru a-si accentua abilitatile matematice in ritm individual.

- **Exercitiul repetat** – Fiecare abilitate are 8 niveluri secventiale. La fiecare nivel, sunt 10 sau mai multe jocuri – 10 probleme la fiecare joc. La sfarsitul fiecarui joc, jucatorul poate sa aleaga sa reia jocul pentru a a-si imbunatati sincronizarea si pentru a schimba nivelul sau abilitatea.
- **Parerea imediata** - tonuri diferite sau fete vesele sau triste transmit jucatorului daca raspunsul este corect sau incorect.
- **Formatul de joc fara esec** – raspunsurile incorecte sunt reciclate in joc si repetate. Jocul continua pana cand toate problemele au raspunsurile corecte.

Joc de matematica rapida

- **Auto-evaluare** – la sfarsitul jocului, timpul consumat al jucatorului este afisat pe ecran. Jucatorul poate sa incerce sa-si imbunatateasca timpul prin repetarea jocului.

In modul “**Calculator**”, jocul de matematica rapida efectueaza calcule aritmetice pentru scoala si acasa.

Modul “**Provocare**” este un joc de eliminare al numerelor care mentine mintea matematica a jucatorului in functiune.

Joc de matematica rapida

Caracteristici speciale

Compartimentul bateriei pe spate

Necesita 2 baterii de tip AAA

Pornire / Opre - Utilizati aceasta tasta pentru a porni sau opri jocul de matematica rapida.

Ecranul - Pe ecran apar salutarile, meniu de selectare, probleme de matematica si timpul ramas.

Tasta "MUTE" Apasati pentru a opri sunetul.

Tasta "Challenge" (Provocare) Apasati tasta pentru eliminarea numerelor.

Tasta DRILL (Exercitiu) / CALCULATOR

Folositi aceasta tasta pentru a alege modul de joc.

Tasta "Enter"

Apasati tasta pentru a intrarea raspunsurilor in modul "DRILL" (Exercitiu) sau sa gasiti raspunsurile in modul "Calculator".

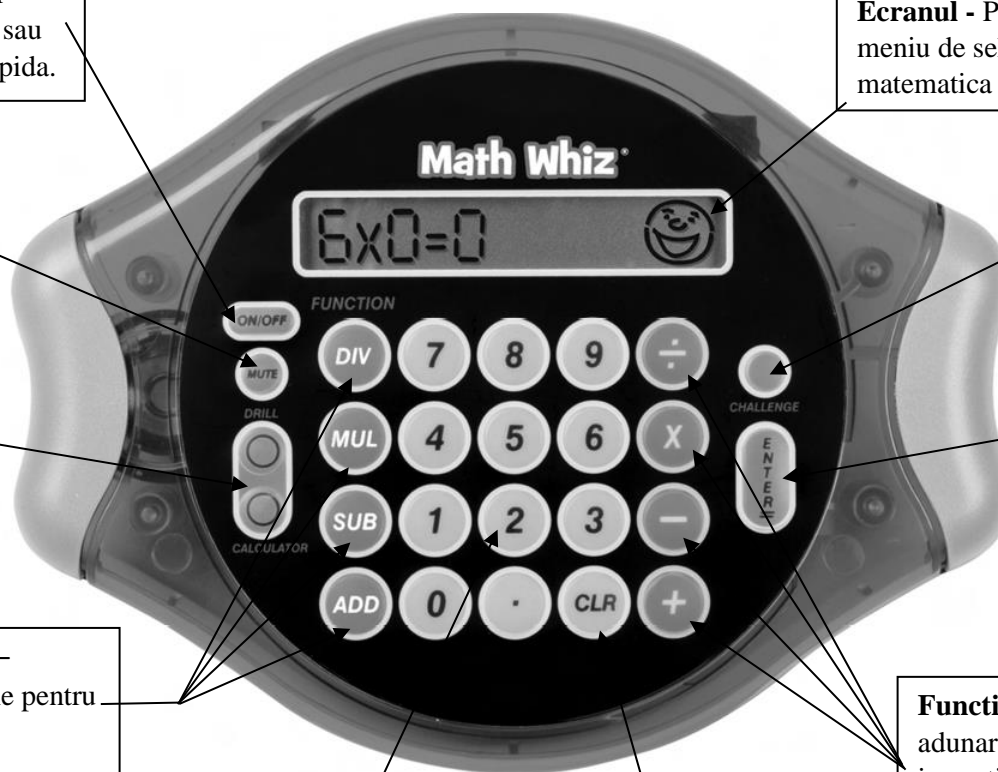
Selectare operatie matematica -

Apasati unul dintre aceste butoane pentru a alege functia: adunare, scadere, inmultire sau impartire

Functii - Apasati o tasta pentru adunare, scadere, inmultire sau impartire.

Butoane cu cifre - Folositi pentru a introduce raspunsurile.

CLR - Pentru a schimba un raspuns, folositi tasta CLR pentru a sterge cel mai recent numar introdus.



Joc de matematica rapida

Cum se utilizeaza jocul de matematica rapida

Jocul de matematica rapida are 3 functii complete de invatare intr-un singur dispozitiv!

Aici aveti instructiuni de utilizare ale jocului. Apasati tasta de pornire pentru a incepe.

Pentru modul DRILL (Exercitiu)

1. Apasati tasta Drill
2. Alegeti una dintre cele 4 abilitati: ADUNARE, SCADERE, INMULTIRE sau IMPARTIRE.
3. Alegeti un nivel de la 1 la 8. (nivelul 1 este cel mai usor.)
4. Dupa ce ati ales functia si nivelul, pe ecran o sa fie afisate exemple.
5. Apasati tasta "ENTER" pentru a incepe jocul, sau CLR pentru a alege alta functie sau nivel.
 - La nivelurile 1 sau 2, trebuie sa selectati un numar pentru exercitiu. Introduceti un numar: 0-9 pentru adunare sau scadere, 0-12 pentru inmultire, 1-12 pentru impartire.
6. Prima problema va aparea pe ecran. Introduceti un raspuns, dupa care apasati tasta ENTER.
 - Daca raspunsul este corect, va aparea un emoticon vesel si va porni sunetul specific raspunsului corect.
 - Daca raspunsul este incorect, va aparea un emoticon trist, iar raspunsul incorect va avea sunetul specific. Jocul va sorta problema.

Jocul continua pana cand se raspunde corect la cele 10 probleme.
7. La sfarsitul fiecarui joc, ecranul afiseaza un mesaj de felicitari si timpul ramas. Scopul vostru – raspundeti cat mai repede!
8. Puteti alege sa repetati acelasi joc sau sa va intoarcati la meniul principal pentru a alege abilitatea si nivelul.
 - Apasati tasta "ENTER" pentru a juca acelasi joc, apasati CLR pentru a alege sa jucati o noua abilitate sau nivel.

Joc de matematica rapida

Pentru modul “Calculator”

1. Apasati CALCULATOR.
2. Introduceti primul numar.
3. Apasati tasta pentru functie (+ - x /).
4. Introduceti urmatorul numar.
5. Apasati tasta ENTER/ = iar raspunsul se va afisa.
6. Continuati procesul pentru a rezolva problema in mai multi pasi.
7. Apasati tasta CALCULATOR, CLR sau 0 pentru a incepe o noua problema.

Pentru modul “Provocare”

Obiectivul modului “Provocare” este sa eliminati numerele inainte ca acestea sa va eliminam pe voi!

1. Apasati tasta CHALLENGE. (PROVOCARE)
2. Numerele vor aparea pe ecran de la stanga la dreapta, unele dupa altele. Trebuie sa eliminati numerele care se adauga pana la 10.
3. Pe tastatura numerica, apasati numerele adaugate pana la 10 pe masura ce apar pe ecran. De exemplu, daca cifrele apar in ordinea:

2 7 8

Ar trebui sa apasati 2 sau 8 pentru a elimina ce este in plus de pe ecran. Daca cifrele apar in ordinea aceasta:

3 4 5 2

Puteti apasa 3 5 2 care este egal cu 10.


- Puteti tasta 3 numere pentru a fi egal cu 10.
- Daca apasati combinatia incorecta de numere – pierdeti!

Joc de matematica rapida

➤ De indata ce lasati 8 cifre sa se afiseze pe ecran, provocarea s-a terminat – pierdeti!

4. Numerele continua sa apara, astfel trebuie sa continuati sa eliminate!

Amintiti-va, scopul vostru este de a raman in joc!

- De fiecare data cand vedeti simbolul  apasati tasta ENTER pentru a-l anula de pe ecran. Acesta va ofera o eliminare “gratuita”. Apoi va trebui sa adaugati din nou multimea de cifre.
5. De fiecare data cand eliminati multimea de cifre care formeaza 10, inscrieti 10 puncte. La 1000 de puncte modul “provocare” face pauza. Apoi avansati la urmatorul nivel, care merge mai repede!
6. Sunt 5 nivele. La fiecare nivel viteza creste. Va trebui sa calculati mai repede! Odata ajunsi la nivelul 5 nu mai exista limita de scor! Puteti juca la infinit daca nu lasati sa apara 8 numerele pe ecran (sau daca nu se consuma bateriile)! Vedeti cat de mult puteti sa mentineti jocul in modul “provocare”!

Pentru a conserva bateriile, jocul de matematica rapida este setat sa se opreasca automat dupa 300 de secunde, sau 5 minute, in caz de inactivitate in orice mod de joc. Apasati tasta de pornire pentru a relua jocul. Atunci cand jocul s-a terminat, timpul expirat de la sfarsitul jocului va transmite 300 secunde, termenul maxim. Pentru a incepe un joc nou, apasati pentru oprire jocul de matematica rapida si din nou pentru pornire.

Joc de matematica rapida

Continut in functie de nivelul de abilitate

In paginile urmatoare, veti gasi o definitie si exemple de diferite tipuri de probleme de la fiecare nivel.

ADUNARE

Nivelul 1: Adunarea de baza in ordinea secventiala 0-9. Jucatorul alege numarul pentru exercitiu, cum ar fi 4.

$$4 + 1 = ? \quad 4 + 2 = ?$$

Nivelul 2: Adunarea de baza in ordinea non-secventiala 0-9. Jucatorul alege numarul pentru exercitiu, cum ar fi 2.

$$2 + 4 = ? \quad 2 + 9 = ?$$

Nivelul 3: Adunarea de baza in ordinea non-secventiala 0-9. Numerele pentru exercitiu sunt amestecate aleatoriu.

$$3 + 5 = ? \quad 4 + 9 = ?$$

Nivelul 4: Adaugati un numar format din 2 cifre si o singura cifra fara sa le regrupati.

$$23 + 4 = ?$$

Nivelul 5: Adaugati numere formate din 2 cifre cu alt numar format din 2 cifre fara sa le regrupati.

$$51 + 34 = ?$$

Nivelul 6: Adaugati o secventa de calcul fomata din 3 cifre.

$$3 + 5 + 4 = ?$$

DE RETINUT

Sugestii pentru a va aminti adunarea a 3 cifre:

- Adaugati primele 2 numere, apoi adaugati suma la al 3lea.
- Adaugati cele 2 numere mai mici, apoi adaugati suma la al 3lea.

Joc de matematica rapida

Nivelul 7: Adaugati numere formate din 2 cifre la numere formate dintr-o singura cifra sau numere formate din 2 cifre fara a le regrupa.

$$28 + 9 = ? \quad 45 + 36 = ?$$

Nivelul 8: Introduceti conceptul de pre-algebra in descoperirea numarului care lipseste (afisat cu ?).

$$2 + ? = 9 \quad ? + 70 = 80$$

DE RETINUT

Descoperiti raspunsul “in minte” si apoi introduceti raspunsul complet.

SCADERE

Nivelul 1: Scaderea de baza in ordinea secventiala 0-9. Jucatorii trebuie sa selecteze numerele pentru exercitiu.

$$5 - 2 = ? \quad 6 - 2 = ?$$

Nivelul 2: Scaderea de baza in ordinea non-secventiala 0-9. Jucatorii trebuie sa selecteze numerele pentru exercitiu.

$$16 - 8 = ? \quad 13 - 8 = ?$$

Nivelul 3: Scaderea de baza in ordinea non-secventiala 0-9. Numerele pentru exercitiu sunt amestecate aleatoriu.

$$5 - 3 = ? \quad 9 - 2 = ?$$

Nivelul 4: Scadeti o cifra dintr-un numar format din 2 cifre fara sa le regrupati.

$$25 - 4 = ?$$

Nivelul 5: Scadeti numere formate din 2 cifre din alte numere formate din 2 cifre sau 3 cifre fara sa le regrupati.

$$654 - 13 = ?$$

DE RETINUT

Descoperiti raspunsul “in minte” si apoi introduceti raspunsul complet.

Joc de matematica rapida

Nivelul 6: Scadeti un numar format dintr-o singura cifra dintr-un numar format din 2 cifre fara sa le regrupati.

$$43 - 9 = ?$$

Nivelul 7: Scadeti numere formate din 2 cifre din alte numere formate din 2 sau 3 cifre fara sa le regrupati.

$$92 - 58 = ? \quad 170 - 27 = ?$$

Nivelul 8: Introduceti conceptul de pre-algebra in descoperirea numarului care lipseste (afisat cu **?**) in problemele de scadere.

$$? - 2 = 0 \quad 100 - ? = 7$$

INMULTIREA

Nivelul 1: Inmultirea de baza in ordinea secventiala 0-12. Jucatorul alege numarul pentru exercitiu.

$$5 \times 5 = ? \quad 6 \times 5 = ?$$

Nivelul 2: Inmultirea de baza in ordinea non-secventiala 0-12. Jucatorul alege numarul pentru exercitiu.

$$2 \times 5 = ? \quad 8 \times 5 = ?$$

Nivelul 3: Inmultirea de baza in ordinea non-secventiala 0-12. Numerele pentru exercitiu sunt amestecate aleatoriu si include inmultirea numerelor pana la 12.

$$5 \times 3 = ? \quad 9 \times 2 = ?$$

Nivelul 4: Inmultiti numere formate din 2 cifre cu numere formate dintr-o singura cifra fara sa le regrupati.

$$23 \times 3 = ?$$

Nivelul 5: Inmultiti numere formate din 2 cifre sau o cifra cu numere care se termina intr-un 0 sau in 2 zerouri.

$$4 \times 100 = ? \quad 12 \times 30 = ?$$

Joc de matematica rapida

Nivelul 6: Inmultiti 3 numere formate dintr-o singura cifra.

$$3 \times 5 \times 4 = ?$$

Sugestii pentru a va aminti inmultirea din 3 numere:

- Inmultiti primele 2 numere, apoi inmultiti cu al 3lea numar.
- Inmultiti cele 2 numere mai mici, apoi inmultiti cu al 3lea numar.

Nivelul 7: Inmultiti numere formate din 2 cifre cu numere formate dintr-o singura cifra fara sa le regrupati.

$$47 \times 3 = ?$$

DE RETINUT

Folositi-va abilitatile estimative la acest nivel. Estimarea este o unealta importanta in matematica din minte. Amintiti-va sa introduceti raspunsul complet.

Nivelul 8: Introduceti conceptul de pre-algebra in descoperirea numarului care lipseste (afisat cu ?) in problemele de inmultire.

$$6 \times ? = 12 \quad ? \times 5 = 20$$

Joc de matematica rapida

IMPARTIREA

Nivelul 1: Impartirea de baza in ordinea secventiala 1-12. Jucatorul alege numerele pentru exercitiu.

$$2 : 2 = ? \quad 4 : 2 = ?$$

Nivelul 2: Impartirea de baza in ordinea non-secventiala 1-12. Jucatorul alege numerele pentru exercitiu.

$$9 : 3 = ? \quad 15 : 3 = ?$$

Nivelul 3: Impartirea de baza in ordinea non-secventiala 1-12. Numerele pentru exercitiu sunt amestecate aleatoriu si includ divizori pana la 12.

$$12 : 4 = ? \quad 18 : 2 = ?$$

Nivelul 4: Impartirea numerelor care se termina cu 0 la 10 sau impartirea numerelor care se termina in 2 zerouri la 100.

$$560 : 10 = ? \quad 200 : 100 = ?$$

Nivelul 5: Impartiti numere formate din 3 cifre la un numere formate dintr-o singura cifra.

$$364 : 4 = ?$$

Nivelul 6: Impartiti numere formate din 2 cifre la un numere formate dintr-o singura cifra.

$$78 : 3 = ?$$

Nivelul 7: Introdueți conceptul de pre-algebra in descoperirea numarului care se imparte (afisat cu ?) in problemele de impartire.

$$60 : ? = 3$$

Nivelul 8: Introdueți conceptul de pre-algebra in descoperirea numarului din care se imparte (afisat cu ?) in problemele de impartire.

$$? : 4 = 6$$

Joc de matematica rapida

Intretinerea jocului de matematica rapida

Instalarea bateriei

1. Utilizati o surubelnita pentru a deschide cu grija usa de la compartimentul bateriei de pe spatele jocului de matematica rapida.
2. Introduceti 2 baterii noi de tip AAA (bateriile nu sunt incluse), urmarind ilustratiile din interiorul compartimentului bateriei.
 - Bateriile trebuiesc introduse cu polaritatea corecta.
 - Pot fi utilizate doar baterii de acelasi fel sau echivalente.
 - Sunt de preferat bateriile alcaline.
 - Nu amestecati bateriile vechi cu cele noi.
 - Nu amestecati diferite tipuri de baterii: alcaline, standard (carbon zinc) sau baterii reincarcabile (nichel cadmiu).
 - Nu folositi baterii reincarcabile.
 - Nu provocati scurt-circuit la terminalele de alimentare.
 - Scoateti bateriile consumate din dispozitiv.
3. Inchideti usita compartimentului si strangeti surubul.
4. Pentru a preveni coroziunea bateriei, este recomandat sa scoateti bateriile din dispozitiv daca acesta nu este utilizat in urmatoarele 2 saptamani.

De retinut: Daca jocul tau de matematica rapida nu functioneaza adecvat, incercati sa **instalati 2 baterii alcaline noi**. Bateriile consumate sunt pe primul loc in randul reclamatilor consumatorilor.

Curatarea

Curatati cu o carpa umeda sau uscata. Nu introduceti jocul in apa. Nu folositi spray, lichide sau apa pe jocul de matematica rapida.