

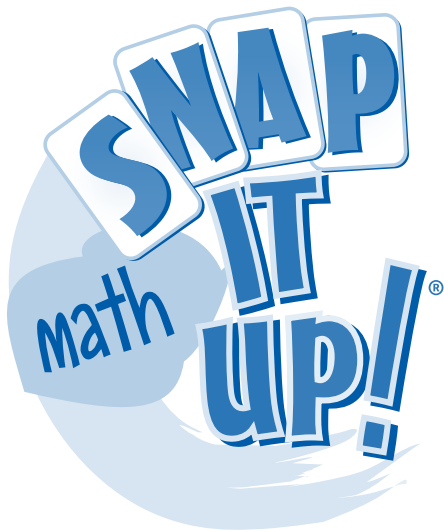


Learning
Resources®

LER 3044

ages **6+**
años
ans
jahre

For 2 or more players
jugadores • joueurs • spieler



Juego rápido de cartas para sumar y restar • Jeu de cartes rapide sur les additions et les soustractions • Rasantes Mathe-Kartenspiel zum Additions- und Subtraktionstraining

Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

Snap It Up!® Addition & Subtraction Card Game

Includes 90 color coded cards

Reinforces:

- Addition
- Subtraction

For 2 or more players

Object of the Game: Be the first player to make three correct addition/subtraction equations.

Setup: Separate the number cards (purple cards with yellow numbers) from the black sum/difference cards (black cards with green numbers). Stack the black cards face-down in the center of the table. Deal out all the purple cards to the players. Players start with three purple cards in their hands and stack the rest of their purple cards face down to their right (this is their draw pile).

Game Play: One player turns the top black sum/difference card face-up in the center of the table and says, "Go!" All players simultaneously try to make a number sentence equation by using the purple cards and the black sum/difference card in the center. Players can add or subtract any two- or three-number card combination, to equal the black card. [NOTE: There are no cards for math symbols (+, -, =) included in the game. Players should just place the number cards side by side on the table.] If a player cannot make an equation, they discard one purple card to the left, and take a new purple card from the draw pile. Continue drawing and discarding until an equation can be made. Players may not have more than three purple cards in their hand at any time. If a player can make an equation, they take the black card from the center and immediately turn over the next black card. Then, set all the cards used to make the equation aside, draw new purple cards and continue playing. All players are drawing and discarding at the same time — as fast as they can. If a player's draw pile runs out, they draw cards from the player on the right-hand player's discard pile. Players yell "Snap!" as they take the black card to make their first equation, "It!" when they make their second, and "Up!" when they make their third. All players stop when one player yells "Up!" Then that player shows the three math equations. If the equations are correct, they win! If any part of the equation is incorrect, the black card from that equation is returned to the center pile and play continues.

Wild Card: This card may be used to represent any purple number card a player chooses.

Simplified Game Play: Play is similar to above, but instead of passing out the purple cards, they are spread out face-down in a circle around the stack of black cards. Each player will take one black card and place it face-up. Each player will use a black card to make an equation. One player says, "Go" and all players draw three purple cards and try to make math equations. If a player can't make an equation, they discard one purple card by returning it face-down to the circle of cards and draw a new purple card. Players may not have more than three purple cards in their hand at a time. If a player makes an equation, they set the sentence aside and draw a new black card. Players continue drawing and discarding, trying to make three equations. Players yell "Snap," "It," and "Up" as they make each equation. The first player to make three correct addition/subtraction equations wins!

Note – Both game variations work in teams also!

Incluye 90 tarjetas codificadas por color

Refuerzo:

- Suma
- Resta

Para 2 o más jugadores

Propósito del juego: Ser el primer jugador en formar tres operaciones de suma o de resta correctas.

Preparación: Separa las cartas con números (moradas con números amarillos) de las cartas con resultados de sumas y restas (negras con números verdes). Haz un montón con las cartas negras mirando boca abajo en el centro de la mesa. Reparte todas las cartas moradas a los jugadores. Los jugadores empezarán a jugar con tres de las cartas moradas y amontonarán boca abajo el resto, colocándolas a su derecha (este será el montón de donde sacarán cartas).

Mecánica del juego: Uno de los jugadores dará la vuelta a la carta negra de sumas/restas situada en la parte superior del montón que hay en el centro de la mesa y dirá «¡ya!». A continuación, los jugadores tratarán de formar una operación utilizando las cartas moradas y la carta negra de sumas/restas situada en el centro. Para obtener el número de la carta negra, los jugadores podrán utilizar dos o tres de sus cartas moradas y sumar o restar los números que estas indiquen. (NOTA: El juego no incluye cartas con símbolos de operaciones matemáticas [+ , - , =]. Lo único que deben hacer los jugadores es colocar las cartas una junto a la otra sobre la mesa). Si algún jugador no es capaz de formar una operación correcta con sus cartas, deberá dejar una de las cartas moradas a su izquierda y sacar una nueva carta morada de su montón. Deberá seguir cogiendo cartas y dejando otras a un lado hasta que pueda formar una operación correcta. No está permitido tener más de tres cartas moradas en la mano a la vez. Si un jugador forma una operación, deberá coger la carta negra del centro y darle la vuelta a una nueva carta negra inmediatamente. A continuación, deberá dejar a un lado todas las cartas utilizadas para formar esa operación y coger nuevas cartas moradas del montón. Los participantes juegan todos a la vez, cogiendo cartas y dejándolas a un lado lo más rápido que puedan. Si alguno de los jugadores se queda sin cartas moradas deberá sacar cartas del montón del jugador situado a su derecha. Cuando alguien forme la primera operación, cogerá la carta negra y deberá gritar «¡más!», cuando forme la segunda «¡de!» y cuando forme la tercera dirá «¡prisa!». Cuando un jugador diga «¡prisa!», el resto deberá detenerse. Entonces, el jugador deberá mostrar las tres operaciones matemáticas. Si las operaciones son correctas ganará el juego. Si una de las operaciones es incorrecta, deberá devolver la carta negra de esa operación al montón del centro para que el juego continúe.

Comodin: Esta tarjeta puede utilizarse para representar cualquier tarjeta morada que elija el jugador.

Juego sencillo: El juego sencillo es muy parecido al descrito anteriormente pero en este caso, las tarjetas moradas se esparcen boca abajo en un círculo alrededor del montón de tarjetas negras. Cada jugador deberá coger una tarjeta negra, colocarla boca arriba frente a sí mismo y utilizarla para formar una operación. Uno de los jugadores dirá «¡ya!» y entonces, todos deberán coger tres tarjetas moradas y tratar de formar operaciones matemáticas. Si algún jugador no consigue formar una operación, deberá dejar una de sus tarjetas moradas boca abajo en el círculo de tarjetas y sacar una nueva. Esta versión del juego tampoco permite que los jugadores tengan más de tres tarjetas moradas en la mano a la vez. Si un jugador forma una ecuación, dejará las tarjetas con las que la ha formado a un lado y sacará una nueva tarjeta negra. Los jugadores seguirán sacando tarjetas y dejándolas a un lado para tratar de formar tres operaciones. Deberán decir «¡Más!», «¡de!» y «¡prisa!» cada vez que formen una operación. El primero que forme tres operaciones correctas ganará el juego.

Nota - ambas variaciones del juego permiten trabajar en equipos.

90 cartes à code de couleur incluses

Renforce :

- Addition
- Soustraction

Pour deux joueurs minimum

Objectif du jeu : Être le premier joueur à faire trois additions ou soustractions correctes.

Préparation : Séparez les cartes numérotées (les cartes violettes avec les chiffres jaunes) des cartes de somme ou de différence (cartes noires avec des chiffres verts). Empilez les cartes noires face cachée au centre de la table. Distribuez toutes les cartes violettes aux joueurs. Les joueurs commencent avec trois cartes violettes en main et empiilent le reste de leurs cartes violettes face cachée sur leur droite (la pile de pioche).

Règle du jeu : Un joueur retourne la carte noire indiquant la somme/différence du dessus de la pile au centre de la table et donne le départ. Tous les joueurs essaient simultanément de créer une opération numérique à l'aide de leurs cartes violettes et de la carte noire de somme ou différence du milieu. Ils peuvent ajouter ou soustraire toute combinaison de cartes de deux ou trois chiffres pour arriver au résultat indiqué par la carte noire. [REMARQUE : aucune carte de symboles mathématiques (+, -, =) n'est incluse dans le jeu. Les joueurs doivent placer les cartes de chiffres côte à côte sur la table.] Si un joueur ne peut pas créer d'opération, il se débarrasse d'une carte violette à sa gauche et pioche une nouvelle carte violette dans sa pile de pioche. Il continue à piocher et à rejeter des cartes jusqu'à ce qu'il puisse faire une opération. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de trois cartes violettes dans les mains. Lorsqu'un joueur peut faire une opération, il prend la carte noire du centre de la table et retourne immédiatement la carte noire suivante. Il met ensuite toutes les cartes utilisées pour faire son opération de côté et pioche de nouvelles cartes violettes pour continuer à jouer. Tous les joueurs piochent et se débarrassent de leurs cartes en même temps et le plus rapidement possible. Si un joueur n'a plus de pioche, il prend des cartes dans la pile de cartes rejetées par le joueur à sa droite. Les joueurs disent « Un » lorsqu'ils prennent la carte noire pour faire leur première opération, « Deux » lorsqu'ils font leur seconde opération et « Trois » pour leur troisième opération. Tous les joueurs arrêtent de jouer lorsqu'un joueur crie « Trois ». Ce dernier montre alors ses trois opérations mathématiques. Si elles sont correctes, il remporte la partie ! Si une opération est incorrecte, la carte noire de cette opération est remise dans la pile centrale et le jeu continue.

Joker : Cette carte peut être utilisée pour représenter n'importe quelle carte violette numérotée au choix du joueur.

Règle du jeu simplifiée : Le jeu se joue comme ci-dessus, mais les cartes violettes sont disposées face cachée en un cercle autour de la pile de cartes noires. Chaque joueur prend une carte noire et la pose face visible devant lui. Chaque joueur utilise sa carte noire pour faire une opération. Un joueur donne le départ et tous les joueurs choisissent trois cartes violettes pour essayer de faire des opérations mathématiques. Si un joueur ne peut pas faire d'opération, il se débarrasse de l'une de ses cartes violettes en la retournant face cachée dans le cercle de cartes et pioche une nouvelle carte violette. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de trois cartes violettes dans les mains. Si un joueur fait une opération, il la met de côté et pioche une nouvelle carte noire. Les joueurs continuent de se débarrasser et de piocher des cartes pour essayer de faire trois opérations. Ils disent « Un », « Deux » et « Trois » pour chaque opération. Le premier joueur à faire trois opérations correctes remporte la partie !

Remarque : les deux variantes du jeu peuvent aussi être jouées en équipe.

Enthält 90 farblich gekennzeichnete Karten

Trainiert:

- Addieren
- Subtrahieren

Ab 2 Spielern

Ziel des Spiels: Als erster drei Additions-/Subtraktionsgleichungen richtig lösen.

Spielaufbau: Die Karten werden in Zahlenkarten (lila Karten mit gelben Zahlen) und schwarze Summe-/Differenz-Karten (schwarze Karten mit grünen Zahlen) aufgeteilt. Schwarzen Kartenstapel verdeckt in der Tischmitte ablegen. Alle lila Karten an die Spieler austeilen. Die Spieler beginnen mit drei lila Karten auf der Hand und legen die restlichen ihrer lila Karten als verdeckten Stapel zu ihrer Rechten ab (von diesem Stapel ziehen sie im Spiel).

Spielablauf: Ein Spieler dreht die oberste schwarze Summe-/Differenz-Karte um, legt sie in der Tischmitte ab und sagt „Los!“. Jetzt versuchen alle Spieler gleichzeitig, mit den lila Karten und der schwarzen Summe-/Differenz-Karte in der Tischmitte eine Zahlengleichung aufzustellen. Dabei können zwei oder drei der eigenen Karten addiert oder subtrahiert werden, um den Betrag auf der schwarzen Karte zu ergeben. [HINWEIS: Das Spiel enthält keine Karten mit Rechenzeichen (+, -, =). Die Zahlenkarten werden einfach nebeneinander auf dem Tisch ausgelegt.] Kann ein Spieler mit den Karten in seiner Hand keine Gleichung aufstellen, legt er eine lila Karte links ab und nimmt vom Stapel eine neue lila Karte. Damit fährt er so lange fort, bis er eine Gleichung bilden kann. Zu keiner Zeit dürfen die Spieler mehr als drei lila Karten auf der Hand halten. Kann ein Spieler eine Gleichung aufstellen, nimmt er sich die schwarze Karte von der Tischmitte und dreht sofort die nächste schwarze Karte um. Dann werden alle Karten zur Seite gelegt, die zur Bildung der Gleichung verwendet wurden, neue lila Karten gezogen und das Spiel fortgesetzt. Alle Spieler ziehen und legen Karten zur gleichen Zeit ab – und zwar so schnell wie möglich. Ist der rechte Kartenstapel eines Spielers leer, darf er vom rechten Spieler von dessen abgelegten Karten ziehen. Nimmt sich der Spieler die schwarze Karte, um seine erste Gleichung zu bilden, ruft er dabei „Schnapp!“, bei der zweiten Gleichung „Sie!“ und bei der dritten „Dir!“. Sobald ein Spieler „Dir!“ gerufen hat, ist das Spiel beendet. Der Spieler zeigt allen die drei mathematischen Gleichungen. Sind die Gleichungen richtig, gewinnt er das Spiel! Stimmt eine Gleichung nicht, wird die schwarze Karte dieser Gleichung wieder in den Kartenstapel auf der Tischmitte gegeben und das Spiel fortgesetzt.

Joker (Wild Card): Diese Karte kann jede beliebige lila Zahlenkarte ersetzen, die der Spieler bestimmt.

Vereinfachter Spielablauf: Das Spiel läuft wie oben beschrieben ab, aber die lila Karten werden nun in einem Kreis um den schwarzen Kartenstapel verdeckt ausgelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine schwarze Karte und legt sie aufgedeckt vor sich ab. Jeder Spieler muss nun eine Gleichung zu seiner eigenen schwarzen Karte bilden. Ein Spieler sagt „Los“, woraufhin alle Spieler drei lila Karten ziehen und versuchen, mathematische Gleichungen zu bilden. Kann ein Spieler keine Gleichung bilden, legt er eine lila Karte ab, indem er sie wieder verdeckt in den Kartenkreis gibt. Dann zieht er eine neue lila Karte. Auch hier dürfen die Spieler zu keiner Zeit mehr als drei lila Karten auf der Hand halten. Kann ein Spieler eine Gleichung bilden, legt er diese Gleichung beiseite und zieht eine neue schwarze Karte. Alle Spieler ziehen so lange Karten und legen sie ab, bis ein Spieler drei Gleichungen gebildet hat. Bei jeder Gleichung rufen die Spieler „Schnapp“, „Sie“ und „Dir“. Wer zuerst drei richtige Gleichungen gebildet hat, gewinnt auch hier das Spiel!

Hinweis: Bei beiden Spielvarianten können auch Mannschaften gegeneinander spielen!



Learning
Resources®



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM3044-GUD

Learn more about our products
at LearningResources.com

Hecho en China.	Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine.	Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China.	Bitte Verpackung gut aufbewahren.