



Jungle Speed Kids



ABJ a l'aula



CONTEXT

En una missió d'arqueologia el teu equip i tu arribeu a una selva on hi ha un tresor guardat per un lleó.

Ràpid! El lleó dorm! És la vostra oportunitat per rescatar el tresor!

*càlcul mental
cooperatiu*

ABJ JUNGLE SPEDD KIDS

*adaptació per
Iolanda Zamora*

CONTINGUT

32 fitxes de tresor amb sumes.

4 fitxes de lleó.

6 fitxes de personatges.

*1 Tótem (cal elaborar-lo amb els alumnes).
normativa.*

PREPARACIÓ

Col·locar el tótem al centre de la taula.

Barrejar les fitxes de tresor i lleó (36 en total).

Col·locar-les cap per vall al voltant del tótem.

*Cada jugador tria una carta de personatge
(amb el costat de color a dalt).*

OBJECTIU

*Salvar tot el tresor (fitxes de sumes
equivalents) abans que es desperti el lleó.*

COM JUGAR

Comença el jugador més jove donant la volta a una de les fitxes i deixant-la cap per amunt.

Una vegada tots els jugadors han vist la fitxa, el jugador la torna a deixar voca avall.

Cada jugador, per torns li dóna la volta a una fitxa.

Quan una fitxa està cap per munt, qualsevol jugador pot agafar el tótem si creu que sap on està el tresor de suma equivalent. Aquest jugador posa el tótem sobre aquella fitxa i després la posa cap per amunt.

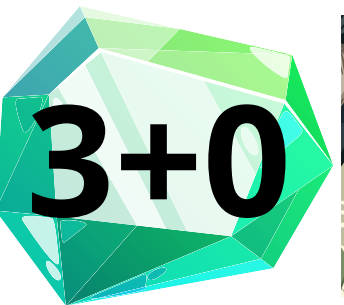
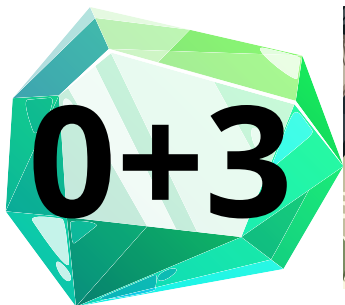
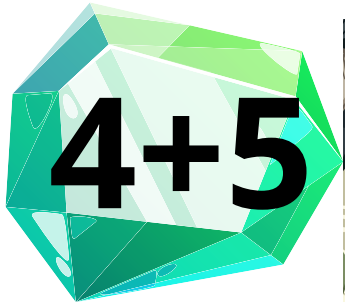
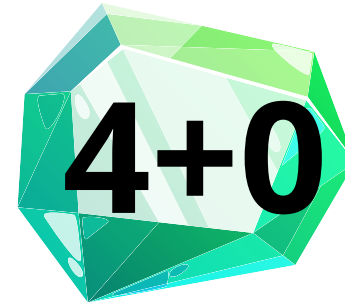
Si la fitxa és equivalent, el jugador guanya les dues fitxes i les col·loca al costat del seu personatge.

Si els tresors-suma no són equivalents, el jugador li dóna la volta a la seva fitxa personatge per mostrar que està congelat (no podrà agafar el tótem temporalment) un torn.

El joc continua amb normalitat.

Quan es gira una fitxa del lleó es deixa cap per amunt en un costat. El lleó apareix per parts, com si estigués despertant-se.

La partida acaba immediatament quan es dona la volta a la última fitxa en forma de lleó.



$2+4$



$6+2$



$4+6$



$6+0$



$1+7$



$8+2$



$5+2$



$7+2$



$1+9$



$1+6$



$1+8$



$5+5$



