



## DJ08315 數學遊戲四合一

建議年齡：3-6 歲  
遊戲人數：1-2 人  
遊戲建議時間：15 分鐘

學習目標：

1. 訓練數理邏輯思考。
2. 增進觀察能力與策略運用。
3. 提升專注力及挫折忍受度。

### 遊戲簡介：

草地上，池塘裡有哪些動物呢？看一看，數一數，數學遊戲盒四合一提供由淺入深的四款數量認知遊戲，使幼兒享受樂趣的同時逐漸建構數字概念。

孩子以自己的步調：

- 進行物件的分類、並根據認知概念進排列動物紙卡在圖板上。
- 辨識數字同時喜歡和這些數字一起遊戲
- 將數字和分組觀念組織起來



### 內容物：

4 個遊戲圖板、14 張兔子卡、14 張鴨子卡、14 隻貓咪卡、13 隻狗狗卡、10 張數字圓卡、10 張蝴蝶圓卡以及 1 顆骰子。



### 第一階段玩法：觀察遊戲，3~4 歲

教育目標：觀察/聯想/分類(學習數量的概念)

遊戲人數：1 或多個玩家皆可

遊戲設置：10 張數字圓卡，10 張分類圓卡，55 張動物卡。



遊戲目標：翻開數字圓卡，將動物分類分群後，以正確數量的數字圓卡對應動物數量排列。

前置工作：將 10 張分類卡按照升序排列(對於年齡較小的孩子，可以放少一些卡片)

遊戲過程：在每張卡的下方有對應的數字卡，而小小玩家將相對應的動物群數量和數字排列在一起。

### 第二階段玩法：觀察+配對遊戲，3~4 歲

教育目標：將數量與對應的點數卡做配對。

遊戲人數：2~4 人

遊戲設置：四張圖卡底板，以及 40 張動物卡(10 隻狗，10 隻貓，10 隻鴨子和 10 隻兔子)以及 1 顆骰子(1,2,3)



遊戲目標：最快將 10 隻動物都放上圖板的人就是贏家。

遊戲準備：每一位玩家選擇一張自己喜歡的圖板，並且將底板放在自己的面前，另外將所有的動物放在桌子中間。

遊戲進行：順時針進行遊戲，由年紀最小的玩家開始，透過骰骰子(骰出 1,2,3)來決定一次放幾隻動物到圖板上(比如骰出 1 就先放 1 隻動物上去，若骰到 3 則可以放 3 隻)。接著換下一位玩家骰骰子，放相對應的動物數量...，以此類推。

△注意：玩家要完成自己的圖板，必須要確認每一次(包含最後一次)都有放上確切的數量。(假設他只剩下兩隻動物要放，他就必須要骰出“ 2” )

**你贏囉!**

誰是贏家：第一位完成自己圖版的玩家就贏啦！

### 第三階段玩法：算術遊戲，3~4 歲

教育目標：在這第三階段的玩法中，孩子要開始知道怎麼算術囉！

遊戲設置：四張圖卡底板，以及 55 張動物卡。

遊戲進行：每一位玩家選擇一張自己喜歡的圖板，分別將相對應數量的貓、狗、鴨子、兔子放在他所屬的位置上。

△注意：若要確認自己有沒有算錯，孩子也可以進行驗算。小提示是每一回合在他底板上所有動物的數量加總都會是 10 喔！



#### 第四階段玩法：記憶遊戲，4~5 歲

教育目標：將數字相應的蝴蝶圓卡與數字圓卡進行配對。

教育目標：熟悉正確的關聯配對，訓練孩子的記憶能力；這個階段可以自己玩，也可以有 2~4 位玩家一起進行遊戲。

遊戲設置：10 張蝴蝶圓卡和 10 張數字卡，可以根據孩子的年齡調整卡片的數量(比如針對年齡較小的孩子可以只玩 1~6)。

遊戲目標：看誰能找到最多組配對，就是贏家！

遊戲進行：每一回合，一位玩家翻開兩張牌，如果兩張牌是互相關聯的(比如圓卡 2 對應到 2 隻蝴蝶)，即可獲得該組卡片，然後繼續翻牌；如果沒有配對成功，就必須將卡片放回原本的位置，並且換其他玩家進行遊戲。

**你贏囉！**

擁有最多成功配對卡的玩家，就是贏家！

