

italiantoy®

Pico Pi

REGOLE DEL GIOCO GAME RULES

PRIMO MODO

GIOCATORI: DA 2 A 4

Viene deciso per quanti minuti dura una partita. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Allo scadere del tempo deciso inizialmente vince il giocatore che ha raggiunto il numero più alto. Alternativa: vince il giocatore che ha il numero più basso.

Difficoltà: occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

SECONDO MODO

GIOCATORI: DA 2 A 4

Viene deciso un numero. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Vince il primo giocatore che raggiunge il numero deciso inizialmente.

Difficoltà: occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

TERZO MODO

Le sagome del circo e il tendone sono strumenti per disegnare: puoi appoggiarli al foglio e ridisegnare i personaggi passando la matita intorno alla sagoma. Potrai così inventare un tuo circo, secondo la tua fantasia. Solo un lato del personaggio è disegnato: il retro lo puoi inventare tu, aggiungendo le tue operazioni matematiche preferite.

FIRST METHOD

PLAYERS: FROM 2 TO 4

The players decide how long a game will last. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. After the pre-defined game time, the player who has reached the highest score wins.

Alternative solution: the player with the lowest score wins.

Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

SECOND METHOD

PLAYERS: FROM 2 TO 4

A number is set. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. The player who reaches the pre-defined number first wins.

Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

THIRD METHOD

The circus silhouettes and the circus tent are drawing tools: you can lay them on a piece of paper and draw the characters by using them as stencils. You can create your own circus, based on your imagination. Only one side of the silhouette is coloured: you can draw the other side, by adding your favourite mathematical operations.