



italiantoy®

via Lamone 18/D  
47924 Rimini, Italy  
[www.italiantoy.net](http://www.italiantoy.net)  
[info@italiantoy.it](mailto:info@italiantoy.it)

## INCREDIBILE MATEMATICA

Giocare per imparare a contare, divertirsi con i numeri, sfidarsi con le operazioni matematiche. Pico Pi è uno strano circo con una pallina che fa impazzire acrobati, animali e artisti. Decidi un numero e scegli il percorso da fare per arrivarci. Vince il primo che ci riesce. Se ad esempio la sfida è “vince chi fa più di cento” fai correre la tua pallina sotto le addizioni e le moltiplicazioni, ma stai lontano dalle divisioni e dalle sottrazioni. Scegli la tua sfida matematica e cerca il percorso migliore.

### REGOLE DEL GIOCO

**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.

### OBIETTIVI

1. Appassionarsi al calcolo matematico attraverso il gioco.
2. Imparare a disegnare utilizzando delle forme e delle sagome.

## AMAZING MATHEMATIC

Learning to count by playing, have fun with numbers, challenge each other with math operations. Pico Pi is a strange circus with a marble causing acrobats, animals and artists to go crazy. The players agree on a certain game challenge and each player chooses his path and strategy to reach it. The first player to succeed is the winner. If, for instance, the challenge is “who scores more than 100”, you will make the ball roll under additions and multiplications, but

beware of divisions and subtractions. Choose your maths challenge and select the best path.

### GAME RULES

**First method | Players: 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



ANNI  
AGE  
7-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA  
BOX DIMENSIONS  
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA / BOX CONTENTS

1 Base (62x42 cm) / 8 Personaggi del circo e il tendone / 2 biglie.  
1 Base (62x42 cm) / 2 marbles / 8 Circus characters and a circus tent.



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: 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 first reaches the pre-defined number, 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..

#### GOALS

1. Growing passion for mathematic calculation by playing.
2. Learn to draw using shapes and patterns.

