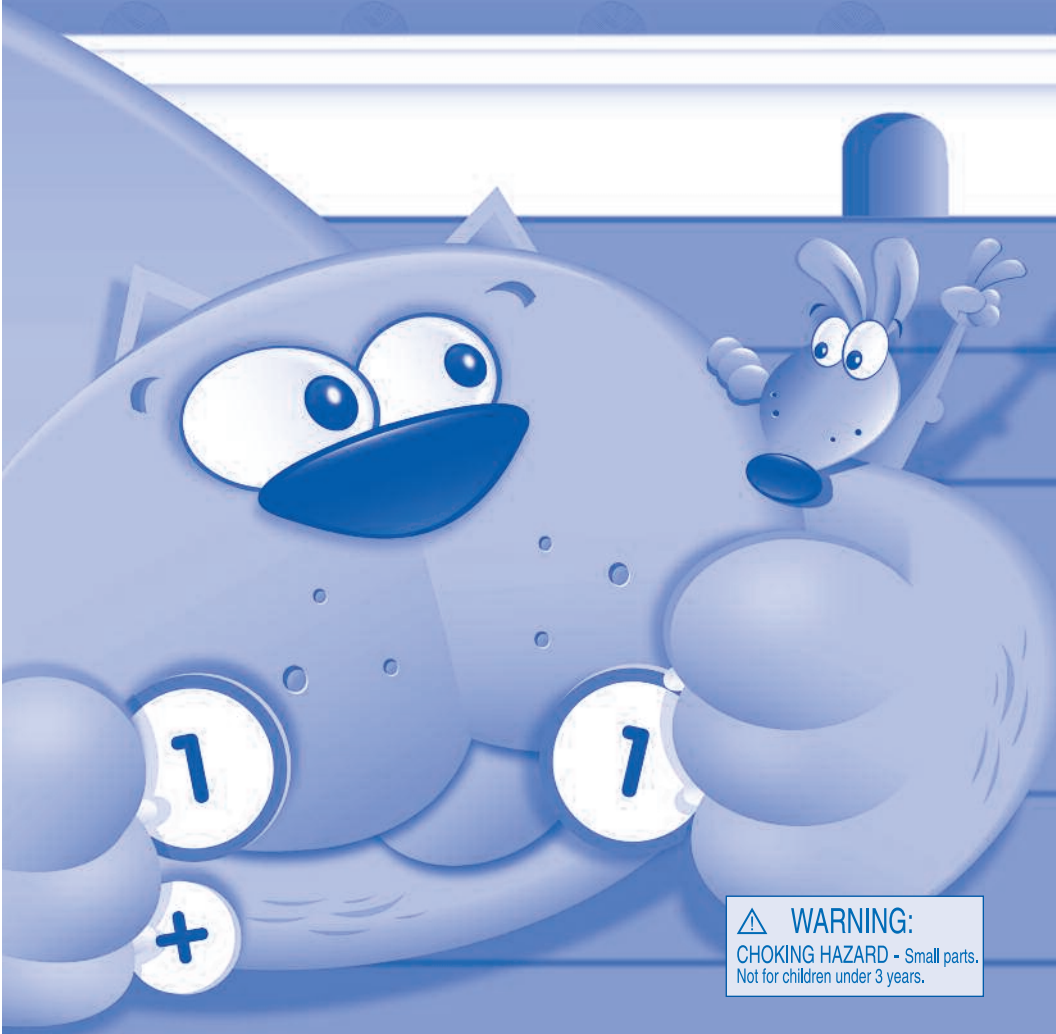


BIG CAT MATH™

An Addition and Subtraction Game

Activity Guide



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Ages: 6+ / Grades: 1+
2–4 Players

Contents:

- Game board
- 58 Spot cards
 - 48 Number spots (purple spots are 0–4 and blue spots are 5–10)
 - 10 Wild spots (paw prints)
- 4 Answer cards
- 16 Operations spots (+, –)

Three Levels of Play:

Level 1: Addition—Take three operations spots and place them addition (+) side up in the space provided on your answer card. Then, take three blue number spots and place one (number or paw side up) into the answer spot after the equal sign in each number sentence on your answer card.

Level 2: Subtraction—Take three operations spots and place them subtraction (–) side up in the space provided on your answer card. Then, take three purple number spots and place one (number or paw side up) into the answer spot after the equal sign in each number sentence on your answer card.

Level 3: Addition and Subtraction—Take three operation spots and place them *next* to your card. Then, choose number spots of any color and place one (number or paw side up) into the answer spot in each number sentence on your answer card.

Note: If playing with:

- 4 Players, use all the wild spots
- 3 Players, *remove* 3 wild spots
- 2 Players, *remove* 6 wild spots

Object of the Game:

- Be the first player to correctly complete three number sentences.

How to Play:

- Choose a level of play and set up your answer card.
- Mix together all the remaining spots and randomly place them number-side down into the open spots on the game board. Put any extra spots back in the box.
- Choose a player to begin the game.

- On your turn, flip over two of the big cat's spots.
- If you can use the spots to complete one of your equations, place the spots on your answer card. (For Level 3, add the appropriate operations signs to the number sentence.)
- Substitute a wild spot for any number you choose. Say the number sentence aloud.
- If you cannot use the numbers, turn the spots over and place them back onto the open spots on the game board.
- It is now the next player's turn.

Variation: When setting up your answer card at the beginning of the game, place one number spot in any space in each number sentence.

French

Âge : 6+

2–4 joueurs

3 modes de jeu

Contenu:

- 1 plateau de jeu prédécoupé
- 24 pions numérotés violets (0–4)
- 24 pions numérotés bleus (5–10)
- 10 pions en forme d'empreinte de patte (cartes joker)
- 4 cartes de trame
- 16 disques d'opération (+, –)

Installation du jeu:

Remarque: si vous êtes moins de quatre joueurs, retirez certaines empreintes de patte avant de commencer à jouer. Si vous êtes trois joueurs, retirez trois empreintes. Si vous êtes deux joueurs, retirez six empreintes. Mettez ces empreintes de côté en vue des parties comportant davantage de joueurs.

- Prends une carte de trame et place-la devant toi.

Choisis un niveau de jeu:

Niveau 1: Addition : Prends trois disques d'opération et place-les, avec le côté addition (+) sur le dessus, dans ta phrase numérique. Prends maintenant trois pions numérotés bleus et place-les (côté numéroté sur le dessus) dans la case "réponse" de chaque phrase numérique sur ta carte de trame.

Niveau 2: Soustraction : Prends trois disques d'opération et place-les, avec le côté soustraction (-) sur le dessus, dans ta phrase numérique. Prends maintenant trois pions numérotés violets et place-les (côté numéroté sur le dessus) dans la case "réponse" de chaque phrase numérique sur ta carte de trame.

Niveau 3: Addition et soustraction : Prends trois disques d'opérations et place-les à côté de ta carte. Prends maintenant des pions numérotés de n'importe quelle couleur et place le premier (côté numéroté sur le dessus) dans la case "réponse" de chaque phrase numérique sur ta carte de trame.

- Maintenant, mélange tous les pions restants et place-les au hasard, avec le côté numéroté à l'envers, sur les empreintes de patte de chat du plateau. Remets tous les pions non utilisés dans la boîte.

Principe du jeu:

- Choisissez le premier joueur.
- Quand c'est ton tour, retourne deux empreintes de patte de chat.
- Si les pions complètent l'une de tes phrases numériques, prends-les et place-les sur ta carte de trame. (Pour le Niveau 3, ajoute les opérateurs adaptés dans la phrase numérique).
- Les empreintes de patte de chat sont des jokers qui peuvent représenter le chiffre de ton choix. Lis la phrase numérique à haute voix. N'oublie pas d'indiquer le chiffre correspondant si la phrase comprend une empreinte de patte de chat (carte joker).
- Si les pions ne complètent aucune phrase numérique, retourne-les et replace-les sur les cases vides du plateau de jeu.
- C'est maintenant le tour de l'autre joueur.
- Le gagnant est le premier joueur à compléter trois phrases numériques.

*Conseil: n'oublie pas que les pions violets (0-4) correspondent aux chiffres les plus petits et que les pions bleus correspondent aux chiffres les plus grands (5-10).

Variation: Pour corser un peu le jeu : lors de la préparation de la carte de trame, place tes pions numérotés de manière aléatoire dans chaque phrase numérique.

German

Alter: 6+

2–4 Mitspieler

3 Spielevariationen

Inhalt:

- 1 Gestanztes Spielbrett
- 24 Violette Nummernplättchen (0–4)
- 24 Blaue Nummernplättchen (5–10)
- 10 Pfotenabdruck-Plättchen (Platzhalter)
- 4 Spielkarten
- 15 Aktionsscheiben (+, –)

Spiele-Setup:

Hinweis: Wenn weniger als vier Spieler am Spiel teilnehmen sollten Sie einige der Pfotenabdruck-Plättchen vor Beginn des Spiels entfernen. Wenn drei Spieler am Spiel teilnehmen sollten Sie drei Pfotenabdruck-Plättchen entfernen; für zwei Spieler entfernen Sie sechs Pfotenabdruck-Plättchen. Legen Sie diese Pfotenabdruck-Plättchen an einen sicheren Platz, bis wieder mehr Spieler am Spiel teilnehmen.

- Nehmen Sie eine Spielkarte und legen Sie diese vor sich auf den Tisch.

Wählen Sie jetzt eine Spieleoption:

- Option 1:** Addieren: Nehmen Sie drei Aktionsscheiben und legen Sie diese mit der Addierseite (+) nach oben auf Ihre Nummernsequenz. Nehmen Sie nun drei blaue Plättchen und legen Sie eines von diesen (mit der Nummern- oder Pfotenabdruckseite nach oben) auf das Antwortfeld auf jeder der Nummernsequenzen auf Ihrer Spielkarte.
- Option 2:** Subtrahieren: Nehmen Sie drei Aktionsscheiben und legen Sie diese mit der Subtrahierseite (–) nach oben auf Ihre Nummernsequenz. Nehmen Sie nun drei violette Nummernplättchen und legen Sie eines von diesen (mit der Nummer- oder Pfotenabdruckseite nach oben) auf das Antwortfeld auf jeder der Nummernsequenzen auf Ihrer Spielkarte.
- Option 3:** Addieren und Subtrahieren: Nehmen Sie drei Aktionsscheiben und legen Sie diese neben Ihre Karte. Nehmen Sie nun Nummernplättchen einer beliebigen Farbe und legen Sie diese (mit der Nummern- oder Pfotenabdruckseite nach oben) auf das Antwortfeld auf jeder der Nummernsequenzen auf Ihrer Spielkarte.

- Mischen Sie alle verbleibenden Plättchen miteinander und legen Sie diese dann willkürlich mit der Nummernseite nach unten auf die Katzenfelder auf dem Spielbrett. Legen Sie übrig gebliebene Plättchen zurück in den Karton.

So wird gespielt:

- Wählen Sie einen Spieler, der mit dem Spiel anfängt.
- Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie zwei Ihrer Katzenplättchen um.
- Wenn die Plättchen eine Ihrer Nummernsequenzen vervollständigen legen Sie diese auf Ihre Spielkarte. (Für Option 3 legen Sie die jeweiligen Aktionsscheiben auf die Nummernsequenz.)
- Ein Pfotenabdruck-Plättchen ist ein Platzhalter, der als eine beliebige Zahl Ihrer Wahl dienen kann. Sagen Sie die Nummernsequenz laut auf. Stellen Sie dabei sicher, dass Sie die richtige Zahl für eine Pfotenabdruck-Plättchen (Platzhalter) aufsagen.
- Wenn die Plättchen keine Ihrer Nummernsequenzen vervollständigen, drehen Sie die Plättchen wieder um und legen Sie diese zurück auf die offenen Felder auf dem Spielbrett.
- Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.
- Der Spieler, der als erster alle drei Nummernsequenzen korrekt vervollständigt, gewinnt das Spiel.

*Hilfreicher Hinweis: Vergessen Sie nicht, dass die kleineren Zahlen 0–4 auf den violetten Plättchen, und die größeren Zahlen 5–10 auf den blauen Plättchen zu finden sind.

Variation: Hier ist eine kleine Herausforderung! Legen Sie Ihre Nummernplättchen willkürlich auf jeder der Nummernsequenzen ab, wenn Sie Ihre Spielkarte vorbereiten.

Spanish

Edades: 6+

2-4 jugadores

Se puede jugar de tres maneras distintas

Contenidos:

- 1 Tablero de juegos troquelado
- 24 manchas numeradas de color púrpura (0–4)
- 24 manchas numeradas de color azul (5–10)
- 10 fichas con huellas (comodines)
- 4 tarjetas de lana
- 15 discos de operaciones (+, -)

Preparación del juego:

Nota: Si se juega con menos de cuatro jugadores, retire algunas huellas antes de comenzar a jugar. Si juegan tres personas, retire tres huellas; si juegan solo dos, retire seis huellas. Guarde estas huellas para cuando jueguen más personas.

- Tome una tarjeta de lana y colóquela en frente suyo.

Luego, elija un nivel de juego:

Nivel 1: Suma: Tome tres discos de operaciones y coloque el lado que muestra el signo de suma (+) hacia arriba en su secuencia de números. Luego, tome tres manchas con números de color azul y coloque una (con el número –o huella – hacia arriba) en el lugar de la respuesta en cada secuencia de números en su tarjeta.

Nivel 2: Resta: Tome tres discos de operaciones y coloque el lado que muestra el signo de resta (–) hacia arriba en su secuencia de números. Luego, tome tres manchas con números de color púrpura y coloque una (con el número –o huella – hacia arriba) en el lugar de la respuesta en cada secuencia de números en su tarjeta.

Nivel 3: Suma y Resta: Tome tres discos de operaciones y colóquelos junto a su carta. Luego, tome manchas con números de cualquier color y coloque uno (número-o huella-hacia arriba) en el lugar de la respuesta de cada secuencia de números sobre su tarjeta.

- Mezcle todas las manchas restantes y en ubicaciones aleatorias colóquelos con su número hacia abajo en el lugar del gato del tablero de juego. Coloque cualquier mancha restante dentro de la caja nuevamente.

Como Jugar el Juego:

- Elija un jugador para comenzar el juego.
- Cuando llegue su turno, dé vuelta una de las manchas del gato.
- Si las manchas completan una de sus secuencias de números, coloque las manchas en su carta de lana. (Para el Nivel 3, agregue los signos de operación adecuados a la secuencia de números).
- Las huellas son cartas comodín y sirven como cualquier número que elija. Diga la secuencia de números en voz alta. Asegúrese de sustituir el número correcto por las huellas (cartas comodín).
- Si la mancha no completa ninguna de las secuencias de sus números, vuélvala a colocar boca abajo y colóquela en la mancha abierta sobre el tablero de juegos.

- Ahora será el turno del próximo jugador.
 - Para ganar el juego, deberá ser el primer jugador en completar correctamente tres secuencias de números.
- * Pista de Ayuda: Recuerde que los números menores de 0-4 se encuentran en manchas de color púrpura y los números mayores, de 5-10 en manchas de color azul.

Variación: Como desafío, ¡Intente lo siguiente! Cuando organice su carta de lana, coloque sus manchas de números en lugares aleatorios en casa secuencia de números.



www.LearningResources.com

Visit our website to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
 Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
 Please retain our address for future reference.
 Made in China. LRM5043-GUD

Fabriqué en Chine.
 Made in China.

Hecho en China.

Informations à conserver.
 Bitte bewahren Sie unsere
 Adresse für spätere
 Nachfragen auf.
 Conservar estos datos.

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces.
 Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
 ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile. Nicht geeignet
 für Kinder unter 3 Jahren.
 PELIGRO. No conveniente para niños menores de 3 años por
 ser susceptible de producir piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.