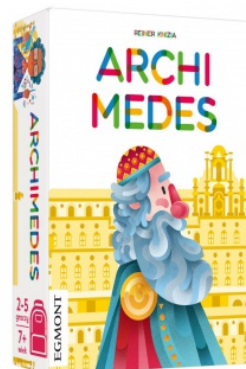




## Karta katalogowa produktu

### GRY DO PLECAKA ARCHIMEDES

Gra w matematyczne równania. Wesoła, szybka i edukacyjna gra, w której gracze tworzą równania matematyczne, starając się jak najszybciej pozbyć wszystkich kart z ręki. Gra „Archimedes” wspiera naukę matematyki oraz myślenia taktycznego. Poprzez dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie młodzi gracze rozwijają swoje kompetencje matematyczne, doskonale się przy tym bawiąc. Na kartach w grze pojawiają się najwięksi matematycy w dziejach: Katherine Johnson, Zoltán Pál Dienes, Alan Turing, Malba Tahan, Emmy Noether, Sofja Kowalewska, Émilie Du Châtelet, Bhaskaraćarja, Muhammad Ibn Musa Al-Chuwarizmi, Hypatia z Aleksandrii i Archimedes oraz dwóch najślynniejszych polskich uczonych: Stefan Banach, pionier analizy funkcjonalnej, który udowodnił twierdzenie o paradoksalnym rozkładzie kuli mówiące o tym, że trójwymiarową kulę można rozłożyć na fragmenty, a następnie złożyć z nich dwie kule o tych samych promieniach co promień kuli wyjściowej oraz Wacław Sierpiński, którego ogromny dorobek naukowy obejmował bardzo szeroki wachlarz zagadnień. Podczas wojny polsko-bolszewickiej brał udział w łamaniu radzieckich szyfrów. Był pionierem prac nad zbiorami samopodobnymi, takimi jak trójkąt Sierpińskiego i dywan Sierpińskiego. Obiekty te nazwano później fraktalami. Był jednym z założycieli pierwszego na świecie specjalistycznego czasopisma matematycznego poświęconego teorii mnogości i jej zastosowaniom oraz logice matematycznej. Gra może stać się zatem pretekstem do rozmowy o dokonaniach poszczególnych naukowców i ich znaczeniu dla rozwoju królowej nauk. Gra trwa pięć rund. W każdej rundzie gracze zagrywają karty matematyków, tworząc równania. Jeśli na zakończenie rundy gracz zostaje z kartami w dłoni, otrzymuje punkty karne. Wygrywa ten, kto po pięciu rundach będzie miał ich najmniej. Dodawaj, odejmuj, mnoż i dziel, i poznaj największych mistrzów królowej nauk - matematyki! Liczba graczy: 2-5 Wiek: 7+ Elementy gry: 55 kart matematyków 5 dużych żetonów symboli matematycznych 25 żetonów punktów (po 5 z wartościami od 1 do 5)



### Podstawowe parametry produktu

SKU LUKA	EG0226
Kod kreskowy	5903707560226
Nazwa produktu	GRY DO PLECAKA ARCHIMEDES
Kategoria	Edukacyjne
Marka	EGMONT
Klasa	Standard