

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Siebenpunkt

Nr.4576



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2000

Zevenstip

Wie kan er al tellen en heeft een goed geheugen?

Een verzameling leerspellen gericht op het tellen, een eerste begrip van hoeveelheden, een goed geheugen en kleuren. De spelregels omvatten verschillende bezigheidsmogelijkheden voor één kind en drie spelideeën in oplopende moeilijkheidsgraad voor 2 - 4 kinderen **vanaf 5 jaar**.

Spelidee: Christoph Rotburg

Illustraties: Heike Wiechmann

Speelduur: ca. 5 - 15 minuten

De telkevertjes hebben zich onder de blaadjes verstopt. Wie weet, hoeveel stippen nog ontbreken, kan met een beetje geluk bij het dobbelen en een goed geheugen de meeste keverstippen inkleuren.

Onze kevers hebben zeven stippen - net zoals echte lieveheersbeestjes. Hun Latijnse naam is trouwens *Coccinella septempunctata* = kever met zeven stippen.

Korte inleiding:

Spelinhoud:

1 uitklapbaar spelbord

1 dobbelsteen (1 - 4)

1 keverstempel

1 stempelkussen

7 houten blaadjes

5 kleurpotloden (rood, groen, blauw, geel, zwart)

1 tekenblok

Twee eenvoudige telspellen om mee te beginnen:

Suggesties voor een kind en een volwassene.

eenvoudige telspellen van 1 - 10

Hoeveel?

Spelmateriaal: spelbord

Bekijk samen met uw kind het spelbord. Gezamenlijk worden alle afgebeelde dingen geteld: 1 zon, 2 kinderen, 3 paddestoelen, 4 vlinders, 5 muizen, 6 wolken, 7 frambozen, 8 schapen, 9 bloemen, 10 appels.

dingen tellen

Appels tellen

Spelmateriaal: spelbord, houten blaadjes

Het spelbord wordt ingeklapt: in de uitgestanste boomkruin zijn nu

appels met
blaadjes bedek-
ken, overige
tellen

spelidee 1:
vanaf 5 jaar

spelbord open-
klappen, vel
inleggen

bord dicht-
klappen,
7 kevers stem-
pelen, potloden
uitdelen

1 x gooien,
stippen van een
kever zwart
kleuren

tien appels te zien. Terwijl het kind de andere kant opkijkt, worden een paar van de appels met groene blaadjes bedekt. Hoeveel appels zijn er nog zichtbaar?

Spelidee 1:

Telkevertjes

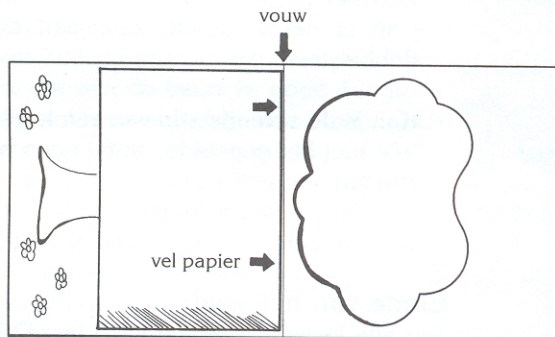
Tel- en kleurspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Doel van het spel:

Wie de meeste kevertjes met z'n eigen kleur kan inkleuren, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Klap het **spelbord** open en leg er een **vel papier** tussen, zodat het tegen de vouw van het spelbord komt te liggen.



Klap het spelbord weer dicht: het papier is nu binnen de uitgestanste boomkruin te zien.

Neem de **stempel**, druk hem op het **stempelkussen** en stempel exact **zeven kevertjes** op het papier.

Elk kind pakt een **kleurpotlood**.

Het **zwarte potlood** wordt door alle kinderen later om beurten gebruikt. Het wordt naast het spelbord klaargelegd.

De groene blaadjes worden bij het basisspel niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie het snelst tot tien kan tellen, mag beginnen.

Degene die aan de beurt is, **gooit één keer** met de dobbelsteen en pakt het **zwarte potlood**.

te weinig lege stippen: andere kever uitkiezen

getal past op geen enkele kever: nog 's gooien

7e stip ingekleurd: kever = eigen kleur

Wie heeft de meeste kevers van eigen kleur?

- **Hoeveel ogen zijn er op de dobbelsteen te zien?**
Kies een kevertje uit en kleur net zoveel van zijn stippen in. Het volgende kind is aan de beurt.

Opgelet:

- Let erop dat het door jou uitgezochte kevertje **nog genoeg niet ingekleurde stippen** heeft.
Tel ze eerst, voordat je met inkleuren begint. Zijn er op een kevertje niet genoeg lege stippen meer over, dan moet je een andere uitkiezen.
- **Er geldt dus:**
Het aantal gegooide ogen moet altijd in z'n geheel benut worden.
- **Is er geen enkele kever meer over met genoeg nog niet ingekleurde stippen?**
Dan mag je **nog eens gooien**.
Past het gegooide aantal ook nu niet in één van de kevertjes? Dan is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Kan je de zevende stip van een kever inkleuren?**
Wie met het gegooide aantal ogen precies de nog ontbrekende stippen van een kever allemaal kan inkleuren, pakt vervolgens meteen z'n eigen kleurpotlood en kleurt de **hele kever** in.
Daarna is het volgende kind aan de beurt.

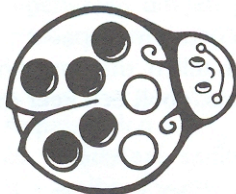


Einde van het spel:

Zijn alle kevers helemaal ingekleurd? Dan heeft het kind, dat de **meeste kevers met z'n eigen kleur** heeft kunnen inkleuren, het spel gewonnen.

Tips:

- *Om de speelduur wat te verkorten, kunnen voor het spel begint bij een paar kevers al enige stippen worden ingekleurd.*
- *Willen er meer dan vier kinderen meedoen, dan worden er gewoon meer kevers op het papier gestempeld en extra kleurpotloden klaargelegd.*



Extra stempeltip:

Als het spel is afgelopen, kunnen jullie met de keverstempel nog een paar keer op de achterkant van een vel papier stampelen om alle inkt te verbruiken. Dan blijven jullie vingers en de spellendoos schoon.

spelidee 2:
vanaf 5 jaar

Spelidee 2:

Keververstoppertje

Een tel- en geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Doel van het spel:

Het kind dat de meeste kevers met z'n eigen kleur kan inkleuren, heeft gewonnen. Maar alleen wie een goed geheugen heeft, weet welke van de onder de blaadjes verstopte kevers nog lege stippen heeft.

Spelvoorbereiding:

Het spel wordt net zoals het eerste spelidee voorbereid.

Bovendien zijn nu ook de **groene blaadjes** nodig:

Alle gestempelde kevertjes worden met een blaadje bedekt:



Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Degene die aan de beurt is, gooit één keer met de dobbelsteen. Pak vervolgens een willekeurig blad op en leg het opzij.

blaadjes pakken,
kevers bedekken

1 x gooien,
blad oppakken

keverstippen
inkleuren, kever
bedekken

te weinig stippen:
kever weer
bedekken

7e stip inge-
kleurd: kever
inkleuren, blad
pakken

- Kleur bij de blootgelegde kever met het **zwarte potlood** precies het aantal gegooide ogen in. Vervolgens bedek je de kever opnieuw met het **blaadje**. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- **Heeft de blootgelegde kever niet genoeg lege stippen meer om in te kleuren?**
Dan heb je helaas pech gehad. Leg het blaadje er meteen weer bovenop. Het volgende kind is aan de beurt.
- **Er geldt dus:** het aantal gegooide ogen moet in z'n geheel worden benut.
- **Heb je de zevende stip van een kever zwart gekleurd?**
Dan mag je de hele kever met je eigen kleur inkleuren. Als beloning mag je het **blaadje** houden: leg het voor je neer op tafel.
- **Is er geen kever meer met voldoende stippen?**
Vermoed je, dat je het gegooide aantal ogen bij geen enkele bedekte kever kan inkleuren?
Vraag het nu aan de andere kinderen:
 - Wanneer iedereen het met je eens is, mag je nog eens gooien

Alle kevers
ingekleurd? Wie
heeft de meeste
ingekleurd?

en vervolgens er opnieuw over nadenken of er nog een kever is met het juiste aantal lege stippen.

Wanneer er ook nu geen geschikte kever meer over is, is het volgende kind aan de beurt.

- Vermoedt een ander kind echter dat er nog een kever is waar jouw aantal ogen mee overeenkomt, dan mag dit kind het overeenkomstige blaadje optillen. Klopt zijn vermoeden, dan mag het de stippen inkleuren.

Jij mag helaas niet nog eens gooien en je geeft de dobbelsteen door.

Wanneer het vermoeden niet klopt, dan mag je wél opnieuw gooien.

Einde van het spel:

Wanneer alle kevertjes helemaal zijn ingekleurd, heeft het kind gewonnen dat de meeste kevers met z'n eigen kleur heeft ingekleurd en dus ook de meeste blaadjes voor zich heeft liggen.



spelidee 3:
vanaf 6 jaar

Spelidee 3:

Kakelbonte Kevertjes

Een tel- en geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 6 jaar.

Doel van het spel:

Ook bij dit spel is het de bedoeling om zo veel mogelijk kevertjes met je eigen kleur in te kleuren. Dit keer worden **kop** en **rug** echter volgens een extra spelregel onafhankelijk van elkaar ingekleurd. Het kan dus gebeuren dat aan het eind van het spel een kever aan twee kinderen waardevolle punten oplevert.

Spelvoorbereidingen:

Het spelmateriaal wordt op dezelfde manier voorbereid als bij het 2e spelidee. Opnieuw worden zeven kevers afgestempeld en met blaadjes bedekt. Elk kind kiest een kleurpotlood uit.

De zwarte stift wordt niet gebruikt.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Degene die aan de beurt is, gooit één keer met de dobbelsteen en tilt een willekeurig blad op.

- Kleur bij de blootgelegde kever met je **eigen kleurpotlood** exact het gegooid **aantal ogen** in.

Bedek vervolgens de kever opnieuw met het blad.

Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

- **Heeft de blootgelegde kever niet genoeg lege stippen meer om in te kleuren?**

Dan heb je helaas pech gehad. Leg het blaadje er meteen weer bovenop. Het volgende kind is aan de beurt.

- **Er geldt dus:** het aantal gegooide ogen moet in z'n geheel worden benut.

- **Heb je de zevende stip van een kever ingekleurd?**

Dan mag je nu de kop van deze kever met je eigen kleur inkleuren en heb je een waardevol punt veroverd.

- Kijken jullie nu goed naar de gekleurde stippen van deze kever en tel de afzonderlijke stippen per kleur:

Wie heeft de meeste stippen van een kever met zijn eigen kleur ingekleurd?

Het kind met wiens kleur de meeste stippen zijn ingekleurd, kleurt de **rug van de kever** met zijn eigen kleur in. Zo kan het een waardevol punt scoren.

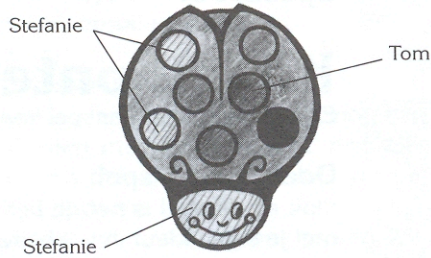
1 x gooien, blad oppakken, stippen kleuren, kever bedekken

te weinig stippen: kever weer bedekken

7e stip gekleurd = kop inkleuren

de meeste stippen = rug inkleuren

Voorbeeld:



Stefanie gooit een "2" en kan de zesde en zevende stip van een kever met haar gele kleurpotlood inkleuren. Zij mag meteen de kop van de kever geel kleuren.

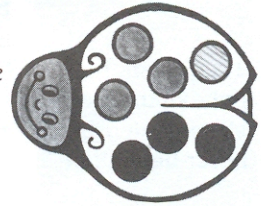
De kever heeft nu vier rode stippen, een blauwe en twee gele. Toms kleur is rood. Omdat de meeste stippen van de kever rood zijn, mag Tom de rug van de kever rood kleuren.

2 kinderen evenveel stippen = rug blijft wit

Opgeliet: Hebben twee of drie kinderen evenveel stippen van de kever ingekleurd, dan blijft de rug wit en telt aan het einde niet mee.

Voorbeeld:

Een kever heeft drie blauwe, drie rode en een gele stip. Z'n rug blijft wit.



- Heeft geen enkele kever nog genoeg stippen die nog niet zijn ingekleurd?

Je mag nog eens gooien, als je vermoedt dat het door jou gegooide aantal ogen bij geen enkele kever meer kan worden ingekleurd.

Weet een van de andere kinderen echter nog een kever die nog voldoende stippen heeft, dan mag het deze blootleggen en in jouw plaats de stippen zelf inkleuren.

Einde van het spel:

Zijn alle kevertjes blootgelegd en helemaal ingekleurd, dan tellen alle kinderen hun winstpunten:

Elke **keverkop** en elke **keverrug** van je eigen kleur telt voor één punt.

De gene die de meeste punten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Wie heeft de meeste punten?