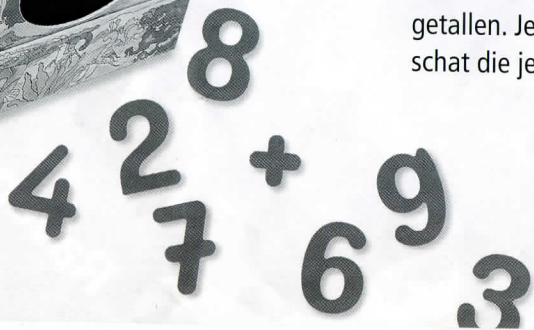
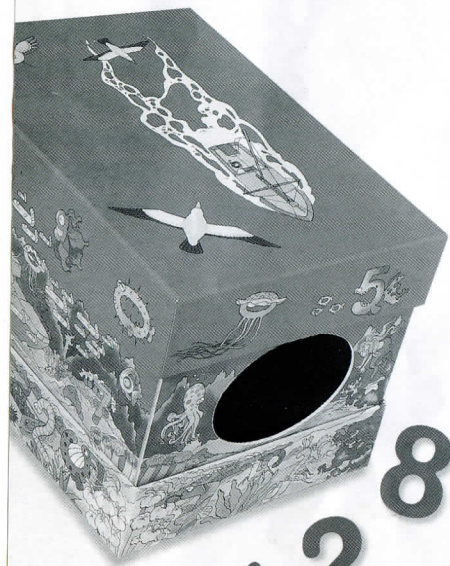


Ravensburger® spelen Nr. 24 539 0
Cijfer- tastspeel
Voor 1 – 4 kinderen van 5 – 8 jaar
Auteur: Maria Soecknick
Illustratie: Rolf Bunse

Inhoud

- 20 cijfers van schuimrubber
- 1 + teken en 1 - teken
- 1 = teken
- 1 controlelijst met de cijfers 0 – 9
- 10 hoeveelheidskaartjes
- 10 puntenkaartjes
- 10 kaartjes met de cijfers 11 – 20
- 1 twaalfkantige dobbelsteen
- 2 wanden van karton
- 2 gordijntjes
- 2 stukjes klittenband



Beste ouders en onderwijzers

Met dit spel wordt het leren kennen en onderscheiden van cijfers voor kinderen gemakkelijk gemaakt.

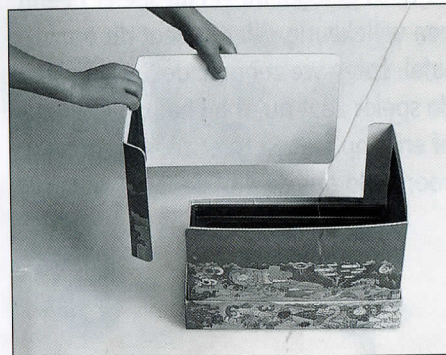
Door het betasten van een cijfer van schuimrubber wordt de vorm in het geheugen geprent. Op deze manier worden meer verschillende zintuigen gebruikt. In de volgende stap wordt het samenstellen van een getal geoefend. Het speelmateriaal kan op allerlei manieren worden gebruikt en aangepast aan individuele behoeften. Het biedt speel- en leermogelijkheden voor alle niveaus. Op de laatste bladzijde van de spelregels vindt u een overzicht van de speelmogelijkheden en wat ermee geoefend wordt.

Beste kinderen,

Willen jullie het geheim van de cijferschat ontdekken? Het ligt verborgen in de kleurrijke grabbeldoos op de bodem van de zee. Om de schat te ontdekken hoeven jullie alleen maar met je handen in de doos te grabbelen. Met een beetje nadenken en geluk ontdek je op deze manier het geheim van de cijfers en getallen. Je zult versteld staan van de schat die je gevonden hebt.

Vorbereiding

Eerst moet de grabbeldoos worden opgebouwd. Het klittenband plak je aan de binnenkant op de gemarkeerde plaatsen op de wand. Daarvoor moet je alleen maar het beschermfolie van het klittenband af te trekken. Vervolgens maak je de gordijntjes vast door ze stevig op het klittenband te drukken. De wanden worden nu tussen de kunststof inzet en de doos geklemd. Als je nu de deksel boven op de wanden legt, is de doos klaar.



De cijfers moeten voorzichtig worden losgemaakt.

Meteen maar even een goede tip:

De stansvorm, die nu overblijft kan goed gebruikt worden als sjabloon. Gewoon met een potlood langs de randen gaan en dan de cijfers inkleuren.

Spelregels

Voor alle spelregels geldt dat de jongste speler begint en dat er altijd linksom wordt gespeeld (in de richting van de wijzers van de klok). De door ons voorgestelde puntentelling en spelregels kunnen naar behoefte worden veranderd. Om de beloning wel eerlijk te laten verlopen, moeten alle kinderen even vaak aan de beurt zijn geweest. Bij enkele spelregels is ook nog potlood en papier nodig om de punten te noteren. Bij deze spelregels is een potlood afgebeeld.

Solo

Cijfers herkennen

Spel voor één kind

Leg alle cijfers op volgorde voor je neer. Om zeker te zijn dat ze goed liggen, neem je de controlelijst erbij. Voeg de delen bij elkaar en leg het geheel voor je neer. Nu zie je alle cijfers van 0 – 9 voor je.



Neem nu een cijfer van schuimrubber in je hand en volg met je vinger de vorm. Zo kun je hem later gemakkelijker op de



tast herkennen. Dit doe je met elk cijfer, waarbij je telkens hardop het cijfer noemt.

Twee cijfers hebben bijna dezelfde vorm: de 6 en de 9. Bij de 6 is de buik helemaal rond, maar bij de 9 is de buik niet helemaal rond, omdat de staart van boven een beetje doorloopt. Het verschil merk je op de tast heel duidelijk. Probeer het maar.

6 9

Herken je nu alle cijfers al? Dan kun je nu het volgende proberen: draai de controlelijst met de cijfervolgorde met de beeldzijde naar beneden. Probeer nu de schuimrubberen cijfers in de juiste volgorde te leggen. Begin bij 0 en leg de cijfers tot en met 9 neer. Daarna neem je de controlelijst erbij om te kijken of de volgorde klopt.

Maxi



Cijfers op de tast herkennen

Leg alle schuimrubberen cijfers in de grabbeldoos. De eerste speler steekt beide handen in de doos en probeert een cijfer op de tast te herkennen. Als hij denkt er een te weten, zegt hij

hardop welk het is en laat het cijfer zien. Als hij het goed heeft, mag hij het cijfer als winstpunt houden. Wanneer het antwoord niet juist is, wordt het cijfer in de doos teruggelegd. Nu is de volgende speler aan de beurt. Wie als eerste vijf cijfers heeft gewonnen, is winnaar.

Logo



Wat komt ervoor of erna?

Vooraf worden alle cijfers van 0 – 9 in de doos gelegd. De eerste speler neemt een willekeurig cijfer en legt dit op tafel. Laten we zeggen: de 5. De volgende speler zegt nu of hij het cijfer ervoor of erna op de tast gaat zoeken. In dit voorbeeld dus de 4 of de 6.

4 5 6

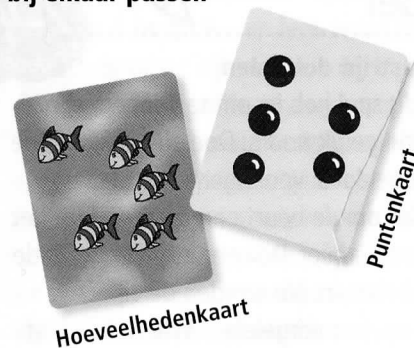
Als hij denkt het getal te hebben gevonden, neemt hij het uit de doos en legt het naast de 5. Als dit inderdaad het goede getal is, dan mag hij een punt noteren. Vervolgens doet hij beide getallen terug in de grabbeldoos en legt een nieuw cijfer op tafel. Heeft de speler het verkeerde cijfer gepakt, dan mag hij natuurlijk géén punt noteren. Nu probeert de volgende speler het juiste

cijfer te vinden. Als je wilt controleren of het gekozen cijfer inderdaad vóór of ná de 5 komt, dan pak je de controlelijst erbij. Als er een 0 op tafel ligt, dan kan natuurlijk alleen maar het cijfer 1 gevonden worden. Winnaar is de speler die het eerst drie punten heeft gewonnen.

Combi



Kaartje en getallen bij elkaar passen



De cijfers van 0 – 9 worden in de doos gelegd. De hoeveelhedenkaartjes of de puntenkaartjes worden goed geschud en op een stapel, met de beeldzijde naar boven, op tafel gelegd. De eerste speler neemt het bovenste kaartje van de stapel en probeert het bijbehorende cijfer in de grabbeldoos te vinden. Hij legt het cijfer naast het kaartje en controleert of hij het juiste cijfer heeft gevonden door het kaartje om te draaien.

Op de achterkant is namelijk het cijfer gedrukt. Als het cijfer op kaartje met het schuimrubberen cijfer overeenkomt, dan mag de speler het cijfer én het kaartje houden. Is het niet goed, dan wordt het cijfer weer in de doos teruggelegd en wordt het kaartje onder op de stapel gelegd. Nu is de volgende speler aan de beurt. Het spel is afgelopen als alle kaartjes en cijfers correct bij elkaar zijn gezocht. Wie de meeste stellen heeft, is winnaar.

Mix



Met 2 cijfers het goede getal vormen

Alle cijfers van 0 – 9 worden in de doos gelegd. Nu krijgen we te maken met de 12-hoekige dobbelsteen. De cijfers op de dobbelsteen zien er niet allemaal precies hetzelfde uit als de cijfers van schuimrubber. De 1 heeft geen ophaal en de 7 geen middenstreepje. Om op de dobbelsteen de 6 en de 9 uit elkaar te kunnen houden, staat onder aan de buik van de 6 en bij de staart van de 9 een punt.

1 7 6 9
| 7 6. 9.

Wie een joker of een 10 gooit, mag een keer extra gooien. De startspeler gooit een cijfer, bijvoorbeeld een 8 en zoekt nu op de tast in de doos naar 2 cijfers die samen het getal 8 vormen. Bij de 8 zouden dat kunnen zijn: 1 en 7 of 2 en 6 of 3 en 5 of 4 en 4.

Als hij de cijfers heeft gepakt, legt hij ze als volgt neer:

$$2 + 6 = 8$$


De overige spelers moeten natuurlijk goed op letten of de cijfers wel kloppen. Als dat het geval is, mag de speler een punt noteren. De volgende speler is nu aan de beurt. Winnaar is de speler die als eerste drie punten heeft.

Mega

Aanvullen tot 10

Bij dit spel worden alle cijfers van 1 tot en met 9 in de grabbeldoos gelegd. De eerste speler neemt een willekeurig cijfer uit de doos en legt dit op tafel. De volgende speler moet nu het aanvullende cijfer tot 10 proberen te vinden. Voorbeeld: De eerste speler trekt een 3. De volgende speler moet nu het cijfer 7 in de grabbeldoos zoeken om tot 10 te komen. Is het gevonden cijfer juist, dan

mag hij een punt noteren. Dan legt hij de beide cijfers terug in de doos, pakt een nieuw cijfer en legt het op tafel. Nu moet de volgende speler het aanvullende cijfer proberen te vinden.

Wie drie punten heeft, is winnaar.

$$3 + 7 = 10$$

Duel

Wedstrijd dobbelen

Bij dit spel heb je, om te winnen, een beetje geluk nodig. Doe alle cijfers in de grabbeldoos. Vervolgens trekt iedere speler om de beurt een cijfer en legt het voor zich neer. De eerste speler gooit de dobbelsteen. Nu worden de cijfers van alle spelers vergeleken. Wie het dichtst bij het gegooid cijfer komt, mag zijn schuimrubberen cijfer als winstpunt houden. De andere spelers leggen hun cijfer terug in de doos. Het spel is afgelopen, wanneer er geen cijfers meer in de grabbeldoos zijn. Degene, die de meeste schuimrubberen cijfers heeft, is de winnaar.

Duo

Getallen van 11 t/m 20 vormen

Alle cijfers worden in de grabbeldoos gelegd. De kaartjes 11 t/m 20 worden geschud en blind op een stapel op tafel gelegd. De eerste speler neemt het bovenste kaartje, zonder dat de andere spelers het getal kunnen zien. Hij noemt nu het getal, bijv. achttien en legt het kaartje blind voor zich neer. De volgende speler probeert nu in de grabbeldoos de juiste cijfers te vinden – in dit voorbeeld de 1 en de 8 – en legt ze op tafel. Als het de juiste cijfers zijn, mag hij een punt noteren. De cijfers gaan terug in de doos en het kaartje wordt onder de stapel geschoven. Vervolgens neemt hij een nieuw kaartje en nu moet de volgende speler proberen de juiste cijfers in de grabbeldoos te vinden.

Wie als eerste drie punten heeft, is winnaar.

Fix

Plus en Min

Leg alle cijfers in de grabbeldoos. Het + en - teken en de twee streepjes voor het = teken worden op tafel gelegd. De eerste speler pakt twee cijfers uit de doos en legt daarmee een reken-som

neer. De volgende speler probeert nu uit de grabbeldoos op de tast het cijfer te halen, dat de uitkomst vormt en legt dit achter het = teken.

$$8 - 3 = 5$$

Nu controleren alle spelers of de uitkomst klopt. Als dat zo is, dan mag de speler een punt noteren. Hij doet de cijfers weer terug in de doos en mag nu een som voor de volgende speler neerleggen. Wie het eerst 3 punten heeft, is winnaar.

Grips

Cijfervolgorde

Deze variant is voor gevorderde cijferschatgravers, die de cijfers al goed onder de knie hebben. Zij moeten de cijfers ook al kunnen schrijven. Iedere speler heeft hierbij een potlood en papier nodig. De startspeler legt een reeks van 3 cijfers in de doos. Bijvoorbeeld drie opeenvolgende cijfers 1, 2, 3 of 6, 7, 8. Of hij slaat een cijfer over 2, 4, 6 of 3, 5, 7.

De drie cijfers blijven in de doos, totdat iedereen aan de beurt is geweest. Om de beurt tasten de spelers de cijfers en proberen de reeks te ontdekken. Iedereen schrijft nu het cijfer, dat eraan moet komen op, maar zonder dat de anderen het kunnen zien.

Wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest, worden de cijfers uit de doos gehaald en op tafel gelegd. Het juiste cijfer wordt nu genoemd.

3 5 7 9

De spelers, die het antwoord goed hebben, krijgen een punt. Wie na 3 rondes de meeste punten heeft, is winnaar.

Speelmogelijkheden en wat je ervan leert

	Solo	Maxi	Logo	Combi	Mix	Mega	Duel	Duo	Fix	Grips
De cijfers en de volgorde leren	●	●	●							
Cijfers van de hoeveelhedenkaartjes ordenen, uit elkaar halen en aanvullen				●	●	●	●			
Getallen van twee cijfers								●		
De eerste rekensommen									●	
Logische reeksen herkennen										●

230454

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Neonweg 2A · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger