



RALLYE DES CHIFFRES

Quatre idées de jeux variées autour du calcul de 1 à 100, pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Auteurs : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Tobias Dahmen
Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

Le pilote de course Rick est super pressé car il veut gagner le rallye. Mais pour pouvoir repartir rapidement et ainsi franchir la ligne d'arrivée, les exercices de calcul doivent d'abord être résolus ! Qui est suffisamment doué en additions et multiplications pour aider Rick à atteindre son objectif ?

Avec ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir les nombres de 1 à 100 grâce à divers exercices. Les diverses idées de jeux leur permettent de consolider leurs connaissances.

L'utilisation du titre « Rechen-Rallye » avec l'aimable autorisation de l'éditeur PaePsy, Bamberg

CONTENU DU JEU

1 pilote de course Rick, 24 cartes de nombres, 12 cartes de piste, 1 dé (1, 2, 3, 4, 5, symbole Rick), 1 dé (1, 3, 5, 7, 9, symbole Rick), 1 dé (2, 4, 6, 8, 10, symbole Rick), 1 règle du jeu



Cartes de piste :



verso



recto

Cartes de nombres :



recto



verso

JEUX D'ADDITIONS AVEC LES NOMBRES DE 1 À 24

1. RALLYE PLUS

Pour 2 à 5 enfants

Niveau de difficulté :

PRÉPARATION DU JEU

Posez les douze cartes de piste (recto = format portrait à la verticale) les unes à côté des autres de manière à former une piste de course. L'arrivée est placée à la fin de la rangée de cartes. Placez le pilote de course Rick sur la première carte. Avant le début du jeu, mettez-vous d'accord pour déterminer le côté des cartes de nombres à utiliser (avec les traits ou les nombres). Déposez les 24 cartes sur la table avec le côté choisi visible. Préparez les trois dés.



DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a fait du vélo en dernier commence et lance les trois dés. Additionne tous les nombres que tu as obtenus et annonce le résultat. Vérifiez ensemble que le résultat est correct.

• Le calcul est correct ?

Super ! En récompense, tu peux prendre la carte de nombres correspondante au milieu de la table et poser cette carte devant toi. Plus tard pendant le jeu, tu pourras même prendre une carte qui se trouve en face d'un autre joueur.

• Le calcul est incorrect ?

Quel dommage ! Tu ne reçois malheureusement aucune récompense.

Vérifie ensuite la quantité de symboles Rick obtenue sur les dés et avance le pilote de course Rick sur la piste du même nombre de cartes vers la ligne d'arrivée.

ATTENTION : si tu obtiens trois symboles Rick, tu ne peux malheureusement pas résoudre d'exercice. Dans ce cas-là, tu avances uniquement Rick de trois cartes.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès que Rick franchit la ligne d'arrivée. Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui gagne le jeu. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la carte de la plus grande valeur qui gagne.

2. RALLYE PLUS SUPER RAPIDE

Niveau de difficulté :

Les règles du jeu « Rallye Plus » s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :

- Maintenant, tous les joueurs calculent en même temps.
- Une fois les dés lancés, chacun essaie d'additionner les nombres le plus rapidement possible, puis pose sa main sur le bon résultat. Cela peut être une carte disposée au milieu de la table ou devant un joueur.
- Si c'est la bonne carte, il la place face visible devant lui.
- Si c'est une mauvaise carte, le joueur ne peut plus jouer lors de ce tour. Les autres joueurs continuent à chercher la bonne carte.





JEUX DE MULTIPLICATION POUR LES NOMBRES DE 1 À 100

1. LA COUPE 1 X 1

Pour 2 à 5 enfants Niveau de difficulté :

PRÉPARATION DU JEU

Posez les douze cartes de la piste (verso/format paysage à la verticale) les unes à côté des autres de manière à former un circuit. L'arrivée est placée à la fin de la rangée de cartes. Placez le pilote de course Rick sur la première case de la première carte du circuit. Mélangez les cartes des nombres et faites-en une pile que vous disposez près du départ. Préparez le dé avec les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et le symbole Rick. Les deux autres dés ne sont pas nécessaires ici et sont donc remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été le dernier à voyager en voiture commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le symbole Rick**

Quelle chance ! Le pilote de course Rick t'offre une carte de nombres. Prends la première carte de la pile et pose-la devant toi.



- **Nombre**

Avance le pilote de course Rick du nombre de cases correspondant vers la ligne d'arrivée. Le pilote de course est désormais sur une case avec une multiplication . Fais le calcul et donne le résultat. Vous vérifiez ensemble si le calcul est correct (voir tableau à la page 44).

- **Le calcul est correct ?**

Super ! En récompense, tu peux prendre la première carte de nombres de la pile et la poser devant toi.

- **Le calcul est incorrect ?**


Quel dommage ! Tu ne reçois malheureusement aucune récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que le pilote de course Rick franchit la ligne d'arrivée ou dès que toutes les cartes de la pile ont été distribuées. Celui qui a en accumulé le plus a gagné. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le nombre le plus élevé lorsqu'il additionne ses cartes.

2. SPRINT DE MULTIPLICATION

Pour 2 à 5 enfants Niveau de difficulté : 

Les règles du jeu de la « Coupe de multiplication » s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :

- Maintenant, tous les joueurs jouent en même temps.
- Désormais, le pilote de course Rick n'est pas déplacé directement après le lancer de dé. Les joueurs doivent tout d'abord faire avancer le pilote « dans leur imagination » et résoudre l'exercice de la case sur laquelle il s'arrêterait. Ils annoncent ensuite tous leur résultat.
- Chaque joueur ne peut annoncer qu'un résultat par manche.
- C'est celui qui donne en premier le bon résultat qui obtient la première carte de la pile des nombres. Si plusieurs joueurs donnent le bon résultat en même temps, chacun obtient une carte de nombres. Le pilote de course Rick est tout de même avancé.
- Si un joueur donne la mauvaise réponse, alors il doit déposer dans la boîte le nombre le plus faible parmi les cartes placées devant lui. S'il n'a pas de carte, il ne peut bien entendu pas en déposer ! Les autres joueurs peuvent continuer à essayer de trouver le résultat de l'exercice.
- Vous pouvez également jouer au jeu avec l'un des deux autres dés !

REKENRALLY

Vier afwisselende spelideeën in verband met rekenen van 1 tot 100, voor 2 - 5 kinderen vanaf 6 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Tobias Dahmen
Duur van het spel: per spel ca. 10 minuten

Coureur Rick is ongelooflijk gehaast. Hij wil natuurlijk de rally winnen. Om de finish te bereiken, moeten echter eerst de opgaven juist worden berekend, anders mag hij niet verder rijden. Wie kan al vermenigvuldigen en optellen en helpt Rick om de eindstreep te bereiken? Met dit spelmateriaal kunnen kinderen bij diverse opgaven de cijfers tussen 1 en 100 ontdekken. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

Gebruik van de titel 'Rechen-Rallye' met vriendelijke toestemming van PaePsy Verlag, Bamberg

INHOUD VAN HET SPEL

1 coureur Rick, 24 getallenkaarten, 12 wegkaarten, 1 dobbelsteen (1, 2, 3, 4, 5, Rick-symbool), 1 dobbelsteen (1, 3, 5, 7, 9, Rick-symbool), 1 dobbelsteen (2, 4, 6, 8, 10, Rick-symbool), 1 handleiding

Wegkaarten:



Voorkant



Achterkant

Getallenkaarten:



Voorkant



Achterkant

SPELLEN VOOR HET OPTELLEN VAN 1 - 24

1. PLUS-RALLY

Voor 2 - 5 kinderen Moeilijkheidsgraad:

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de twaalf wegkaarten (voorkant = smalle kant naar boven) zo naast elkaar dat ze een circuit vormen. De finish vormt het einde van de rij kaarten. Zet coureur Rick op de eerste kaart. Spreek voor het begin van het spel een kant van de getallenkaarten af (streepjes of cijfers). Leg de 24 getallenkaarten met de gekozen kant naar boven naast elkaar op de tafel. Houd de drie dobbelstenen bij de hand.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste gefietst heeft, begint en gooit met de drie dobbelstenen. Tel alle gegooide ogen op en zeg de uitkomst. Controleer samen of de som juist is.

• Juist geteld?

Geweldig! Als beloning mag je de bijbehorende getallenkaart van de tafel nemen en voor je leggen. Later in het spel kun je de getallenkaart nemen van de medespeler, die deze voor zich heeft liggen.

• Verkeerd geteld?

Jammer! Dan krijg je helaas geen beloning.

Controleer het aantal Rick-symbolen op de dobbelstenen en verplaats coureur Rick evenveel kaarten op de weg in de richting van de eindstreep.


OPGELET: Als je drie Rick-symbolen gooit, kun je in deze ronde helaas geen som maken. In dat geval verplaats je coureur Rick slechts drie kaarten vooruit.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra coureur Rick over de eindstreep rijdt. Wie nu de meeste kaarten voor zich heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft.

2. SUPERSNELLE PLUS-RALLY

Moeilijkheidsgraad: 


De spelregels van de Plus-rally gelden, maar met de volgende aanpassingen:

- Nu maken alle spelers tegelijk de som.
- Na het gooien probeert elke speler de getallen zo snel mogelijk op te tellen en zijn hand op de juiste getallenkaart te leggen. De getallenkaart kan in het midden van de tafel of al voor een speler liggen.
- Als het de juiste getallenkaart is, legt hij die open voor zich.
- Is het de verkeerde getallenkaart, mag hij in deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers zoeken verder de juiste kaart.



SPELLEN VOOR HET VERMENIGVULDIGEN VAN 1 - 100

1. BEKER VAN VERMENIGVULDIGING

Voor 2 - 5 kinderen Moeilijkheidsgraad: 

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de twaalf wegkaarten (achterkant = lange kant naar boven) zo naast elkaar dat ze een circuit vormen. De finish vormt het einde van de rij kaarten. Zet coureur Rick op het eerste veld van de eerste wegkaart. Meng de getallenkaarten en leg ze op een stapel naast het startveld. Houd de dobbelsteen met de getallen 1, 2, 3, 4, 5 en het Rick-symbool bij de hand. De twee andere dobbelstenen zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het best het geluid van een racewagen kan nadoen, begint en dobbelt.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Rick-symbool**

Wat een geluk! Coureur Rick schenkt je een getallenkaart. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze vóór jou.

- **Getal**

Verplaats coureur Rick evenveel velden in de richting van de eindstreep. De coureur staat nu op een veld met een vermenigvuldiging (en de omgekeerde notatie). Bereken het product en geef de uitkomst. Controleer samen of het resultaat juist is (zie tabel op pagina 44).

- **Juist geteld?**

Geweldig! Als beloning mag je de bovenste getallenkaart van de stapel nemen en voor je leggen.

- **Verkeerd geteld?**


Jammer! Dan krijg je helaas geen beloning.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra coureur Rick de finish haalt of alle kaarten van de stapel verdeeld zijn. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint diegene met de hoogste waarde na optelling van zijn getallenkaarten.

2. SPRINT VAN VERMENIGVULDIGING

Voor 2 - 5 kinderen Moeilijkheidsgraad: 

De spelregels van de Beker van vermenigvuldiging gelden, maar met de volgende aanpassingen:

- Nu spelen alle spelers tegelijk.
- Coureur Rick wordt meteen na het gooien verplaatst. De spelers moeten eerst de coureur 'in gedachten' verplaatsen en de vermenigvuldiging op het veld waar de coureur zou terecht komen, uitrekenen. Dan roept iedereen de uitkomst.
- Elke speler mag per ronde slechts één uitkomst roepen.
- Wie als eerste de juiste uitkomst roept, krijgt de bovenste getallenkaart van de stapel. Als meerdere spelers tegelijk de juiste uitkomst roepen, krijgt niemand een getallenkaart. Coureur Rick wordt wel verplaatst.
- Als een speler het verkeerde product heeft gegeven, moet hij de laagste getallenkaart die al voor hem ligt, terugleggen in de doos. Als een speler geen getallenkaart heeft, kan hij natuurlijk ook geen afgeven! De andere spelers mogen verder proberen om de berekening te maken.
- Jullie kunnen het spel ook met een van de twee andere dobbelstenen spelen.