

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

STAP 1: KIES de aftrekkaarten waarmee het spel wordt gespeeld!

Kies in functie van het kennisniveau:

Kennisniveau:	Speel met de aftrekkingen:
- We zijn net begonnen	-1, -2
- We kunnen het een beetje goed	-1, -2, -3, -4
- We kunnen het goed	-1, -2, -3, -4, -5, -6
- We kunnen het heel goed	-1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8
- We zijn een expert!	alle aftrekkingen!

OF Kies de aftrekkaarten die ingeoefend moeten worden voor school.

OF Kies de aftrekkaarten volgens de moeilijkheidsgraad.

De sterren op de kaart geven de moeilijkheidsgraad van de aftrekking aan.

- ★ = makkelijk
- ★★ = niet zo makkelijk
- ★★★ = voor durvers

Kan je geen getallen lezen of begin je net met rekenen? Geen probleem! Op elke kaart staan **getalbeelden**. Zo leer je getallen beter te begrijpen en kan je hiermee de aftrekkingen oplossen.



Begin je net met het leren van getallen en aftrekken? Kies dan niet teveel kaarten (bijv. 20 kaarten kan al genoeg zijn als je met 2 speelt). Oefen je al vaker? Neem dan gerust veel kaarten! :) De niet-gekozen kaarten hou je apart. Ga nu naar stap 2.

STAP 2: VOEG ENKELE JOKERS toe aan de gekozen aftrekkaarten.

STAP 3: VERDEEL de kaarten.

Zorg dat iedereen evenveel kaarten krijgt. Blijven er kaarten over bij het verdelen? Leg deze bij de andere kaarten (waar je niet mee gaat spelen). Elke speler legt zijn/haar kaarten voor zich op een stapeltje met de aftrekking naar boven. Klaar om te starten!



SPELVERLOOP

STAP 4: SPEEL maXimaal!

→ De jongste speler begint met de eerste ronde van het spel: hij/zij lost de eerste aftrekkaarten van zijn/haar stapel op en draait de kaart om zodat de oplossing zichtbaar is voor iedereen. (Het spel verloopt met de klok mee.)

A) Was het antwoord CORRECT?

Super! De speler legt de kaart in het midden met de oplossing naar boven. De volgende speler lost zijn/haar aftrekking op en volgt A) of B).

B) Was het antwoord VERKEERD?

Geen probleem! Iedereen maakt foutjes en verdient nieuwe kansen.

De speler steekt de kaart (met verkeerde antwoord) onderaan zijn/haar stapel en krijgt opnieuw een kans! Hij/zij lost de bovenste opgavekaart van zijn/haar stapel op en herhaalt A) of B) totdat een goed antwoord is gegeven.

→ Als elke speler een goed antwoord heeft gegeven, worden de kaarten vergeleken. De speler met de hoogste kaart (= het hoogste cijfer), wint de kaarten die in het midden liggen en bewaart deze kaarten apart. De eerste ronde is gespeeld.

→ De winnaar van elke ronde start een nieuwe ronde. Het spel gaat door totdat alle aftrekkaarten van de stapel opgelost zijn.

Einde van het spel: Als alle aftrekkaarten opgelost zijn, telt elke speler het aantal sterren op zijn/haar kaarten. **De speler met het hoogste aantal sterren wint het spel maXimaal!**

2 SPECIALE SITUATIES IN MAXIMAAL

SITUATIE 1:

Verschillende spelers hebben HETZELFDE HOOGSTE GETAL = BATTLE!

Een voorbeeld:

De kaarten 9, 9 en 4 liggen in het midden. **De spelers met "9" doen een BATTLE!**

1) Deze spelers nemen de volgende aftrekkaarten van hun stapel en leggen die onopgelost op hun 9.

2) Ze nemen hun volgende kaart. Ze lossen deze aftrekking op. (Ze spelen tot elk van beiden een aftrekking juist heeft!)

3) Einde van de battle: de speler die nu het hoogste cijfer heeft, wint de battle en **wint zo alle kaarten die in het midden liggen.**



SITUATIE 2:

HEB JE EEN JOKER-KAART? Dan heb je geluk!

Wie een joker legt, wint (in deze ronde) de kaarten die in het midden liggen. De speler met de joker mag beginnen (in de volgende ronde). Zijn er 2 jokers of meer? Dan is er ook een battle!



OVERZICHT VAN HET SPELMATERIAAL



Er zijn **100 aftrekkarten**.
Het dier is bij elke aftrekkart
een beetje anders wat kan helpen
bij het automatiseren.

Elke reeks aftrekkingen wordt
vertegenwoordigd door een **dier**.



Herken
jij de 10
verschillen?

Herken je
alle dieren
en staat jouw
lievelingsdier
er ook bij?



Op de voorzijde van elke
aftrekkart vind je **de aftrekking**,
de getalbeelden en de ster(ren).
Hoe meer sterren, hoe meer
punten je kan verdienen. Op de
achterzijde vind je de **oplossing**.



Er zijn **8 jokerkaarten**.

Als je een joker hebt, win je
in die ronde de kaarten
die in het midden liggen. 
De speler met de joker mag
de volgende ronde beginnen!
De joker telt voor 1 ster.

Bonus



Extra materiaal om te oefenen

Er is een **samenvattingskaart**
van elke reeks aftrekkingen...

Je kan deze kaarten in het spel gebruiken als
"spiekaart" bijv. als je de aftrekkingen (nog) niet
goed kent, als je net start met rekenen of voor de
kleinere broer/zus die wil meespelen. Je kan deze
kaarten ook gebruiken om aftrekkingen in te oefenen.
Je kan de oplossing op de kaart afdekken
met een andere kaart en zo de aftrekkingen apart
inoefenen.

... en ook een overzicht van
de getalbeelden tot -10!

Met behulp van de getalbeelden
kan je de cijfers visueel leren
(her)kennen en begrijpen
waardoor je vlotter leert aftrekken.



Bedenker: Maxim (8j)
Illustraties: Shiva Afshoon

Verantwoordelijke uitgever:
maXimaal BV
Interleuvenlaan 62 Bus 54
3001 Leuven (België)
maximaalgame@gmail.com
www.maximaalgames.com

2024 • Alle rechten voorbehouden • Made in the EU

330020469 - NL



5-15 min



2-6 spelers

Vanaf
5 jaar



maXimaal

aftrekken tot 20



Hallo!
Ik vind het super dat je
maXimaal hebt gekocht.
Ik hoop dat je mijn spelletje
leuk zal vinden en je ook snel
zal kunnen aftrekken tot 20!
Veel leer- en spelplezier!

Maxim
(bedenker • 8 jaar)



Wil je de digitale speluitleg ontvangen?
Mail naar maximaalgame@gmail.com

Speel ook



optellen
tot 20



maaltafels



deeltafels

