

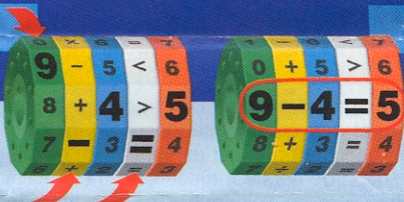
# Reisspellen

# MATH



Optellen, Aftrekken, Vermenigvuldigen, Delen

# SPIN™



## ONTDEK DE FANTASTISCHE WERELD VAN ONZE REIS SPELEN!

Net als alle andere GEOSPACE REIS SPELEN, is ons MATH SPIN Reisspel bijzonder leuk en gemakkelijk om te spelen. *Het is ontworpen om kinderen van 2 t/m 12 jaar te helpen bij het maken van eenvoudige rekensommen. Ze leren dit op de allerbeste manier: door het spelen van spelletjes die gericht zijn op het begrijpen van tellen, formules en verhoudingen. Omdat het spel zo compact is kan het overal gespeeld worden - thuis, in de auto, in het vliegtuig. Het kan door één persoon of door teams bestaande uit één of meer spelers worden gespeeld. In de meeste gevallen raden wij aan dat een volwassene of ouder broertje of zusje als spelleider optreedt. Hieronder staan diverse eenvoudige spelen, maar u*

*kunt uiteraard uw eigen spelen of variaties bedenken!* (Heeft u goede ideeën voor nieuwe spelen, laat het ons weten per brief of e-mail: [debink@spingames.com](mailto:debink@spingames.com).)



Draai en verwissel de Magnetische Wieltjes om het rekenreisspel overal te spelen!

Elke MATH SPIN bestaat uit 8 magnetische draaiwieltjes. Er zijn 2 identieke sets met nummerwieltjes (blauw, groen en rood); elk wielkje in de set bevat de nummers van 0-9.

Daarnaast staan op het gele wielkje de symbolen (+ - x ÷), en het witte wielkje vertoont de verhoudingssymbolen (= < > ≤ ≥).

## TEL-SPELLEN (Leeftijd van 2 t/m 7 jaar)

### Doel: Spelenderwijs leren tellen.

Elke speler begint met een blauw, groen en rood wielkje. Extra wieltjes mogen worden geleend, maar ze dienen na elke ronde te worden teruggelegd.

**Eenvoudig Spel:** Speler #1 roept een nummer van 1 t/m 10 uit (bijvoorbeeld "3"). Speler #2 moet dan onmiddellijk "3" op een draaiwielkje vinden, hardop tellen en de volgende 5 nummers (4, 5, 6, 7, 8) laten zien. Daarna roept speler #2 een ander nummer en wordt dezelfde procedure gevolgd. De spelers spelen 4 ronden. Hierna worden 4 ronden gespeeld met gebruik van getallen tussen de 10 en 50, en tenslotte 4 ronden met getallen tussen de 50 en 100. De speler die de minste fouten maakt na 12 ronden is de winnaar.

**Spel Voor Gevorderden:** Het spel wordt op dezelfde manier als het eenvoudige spel gespeeld, met het verschil dat spelers beginnen met het uitroepen van getallen tussen de 10 en 100 in de eerste 4 ronden, en met getallen tussen de 100 en 500 in de volgende 4 ronden en tenslotte met getallen tussen de 500 en 1000 in de laatste 4 ronden. Spelers moeten tevens de volgende 10 getallen hardop roepen, eerst in oplopende en dan aflopende volgorde.

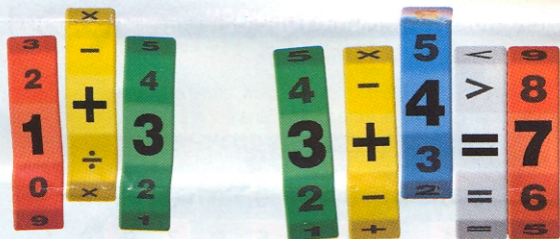
## ZOEK DE SOM (Leeftijd 4 t/m 12 jaar)

**Doel:** Zo snel mogelijk de "som" vinden die hoort bij het "antwoord".

**Eenvoudig Spel:** Speler #1 zegt een getal tussen 2 en 20, dat het antwoord van een som is. Speler #2 moet dan met de 8 wieltjes een som maken met een +, -, x, : vergelijking, met het antwoord van speler #1 als oplossing. Speler #2 schrijft de som met het antwoord op en krijgt een punt voor elk gebruikt draaiwielkje. Dan zegt speler #2 een getal en wordt dezelfde procedure gevolgd, maar het antwoord mag niet hetzelfde getal zijn. Om de beurt wordt een som bedacht tot er 7 sommen per speler zijn gemaakt. De speler met de meeste punten wint.

**Spel Voor Gevorderden:** Het spel wordt hetzelfde gespeeld als het eenvoudige spel, met het verschil dat spelers hogere antwoorden bedenken; bijv. 10-40, 10-50, 10-60, 10-70, 10-80, of 10-90.

**Vermenigvuldigen:** Het spel wordt hetzelfde gespeeld als het eenvoudige spel, met het verschil dat spelers alleen antwoorden van de tafel van 1-10 (zie achterzijde) mogen gebruiken en dat sommen deelbaar moeten zijn.



## GROTER-DAN/KLEINER-DAN REKENSPEL

(Leeftijd van 4 t/m 8 jaar)

**Doel:** Het spelenderwijs leren herkennen van meer dan (>), minder dan (<) of gelijktokens (=). **Opmerking voor spelleaders:** een formule is een numerieke verklaring waarbij een van de bovenstaande symbolen is betrokken. Een vergelijking heeft alleen een gelijktoken (=). Elke speler begint met een blauw, groen en rood wielkje en mag op elke gewenst moment wieltjes lenen.

**Spel Met Getallen Uit Een/Twee Cijfers:** Speler #1 gebruikt de draaiwieljes om een gedeeltelijke formule te maken: een getal uit een of twee cijfers gevolgd door een van de drie verhoudingssymbolen (<, >, =) op het witte wielkje. Speler #1 geeft de wieltjes aan speler #2 die nu de formule (zie voorbeelden hieronder) op de juiste wijze moet afmaken. Wanneer het goed is, mag speler #2 de formule op de scorelijst plaatsen. Hierna begint speler #2 en wordt dezelfde procedure gevolgd. De spelers spelen om de beurt tot elke speler 7 kansen heeft gehad. De speler die de meeste formules goed heeft wint.

Gedeeltelijke Formule	Antwoord
3 < ?	3 < 7
39 > ?	39 > 32
23 < ?	23 < 12 + 12
75 > ?	75 > 60 + 13

**Spel Met Getallen uit Drie Cijfers:** Het spel is hetzelfde als het spel met getallen uit een/twee cijfers, met het verschil dat getallen uit 3 cijfers worden gebruikt.

Gedeeltelijke Formule	Antwoord
163 < ?	163 < 185
105 > ?	105 > 98 + 4

**Spel Met Alle Tekens:** Het spel is hetzelfde als het spel met getallen uit drie cijfers, met het verschil dat alle verhoudingstekens op het witte draaiwielkje mogen worden gebruikt, inclusief minder dan of gelijk aan ( $\leq$ ) en meer dan of gelijk aan ( $\geq$ ).

Gedeeltelijke Formule	Antwoord
95 $\leq$ ?	95 $\leq$ 100 - 5
184 $\geq$ ?	184 $\geq$ 183

## Doel: Spelenderwijs tafels leren

Twee spelers beginnen elk met een blauw, groen en rood wielkje en mogen, wanneer dit gewenst is, extra wieljtjes lenen.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

**Eenvoudig Spel:** Speler #1 vormt met gebruik van de draaiwieljtjes  $2 \times 0 = 0$  en leest dit hardop voor en gaat hiermee door totdat tafel 2 is doorgewerkt. Terwijl speler #1 aan het werk is, luisteren de andere spelers rustig en wanneer er een fout wordt gemaakt zeggen zij dit onmiddellijk en verwijzen hierbij naar de vermenigvuldigingstabel. Wanneer speler #1 de tafel van 2 zonder fouten opzegt, krijgt hij/zij hiervoor 10 punten; wanneer er een fout wordt gemaakt krijgt hij/zij geen punten. Speler #2 zegt nu de tafel van 3 op, terwijl speler #1 de antwoorden nakijkt. De spelers spelen op deze manier om de beurt tot de tafels twee keer doorgewerkt zijn. De speler met de meeste punten wint.

**Spel Voor Gevorderden:** Hetzelfde als het eenvoudige spel, met het verschil dat de spelers met de tafel van 5 beginnen en tot en met de tafel van 10 werken.

**Spel voor één speler:** Hetzelfde als het eenvoudige spel met het verschil dat slechts één speler de tafels doet, beginnende met de tafel van 2 en dat de tafels tevens worden opgeschreven. Voordat de speler met de volgende tafel begint, controleert hij/zij de antwoorden met de bovenstaande vermenigvuldigingstabel. Het doel is om alle tafels door te werken zonder een fout te maken. Maak een aantekening van eventuele fouten, zodat ze later bestudeerd kunnen worden.

Er zijn nog veel meer educatieve producten en spellen van GEOSPACE® verkrijgbaar bij de betere winkels.

Bezoek onze Web Site op: [www.spingames.com](http://www.spingames.com)

Stuur E-Mail naar: [debink@spingames.com](mailto:debink@spingames.com)

©1998 GEOSPACE® International. MATH SPIN™ is een handelsmerk van GEOSPACE International. Alle rechten voorbehouden. U.S. PAT. #4865324. (206) 365-5241 GEDRUKT IN CHINA.



GEDISTRIBUEERD IN  
NEDERLAND, BELGIË EN  
LUXEMBURG DOOR  
MERTKAT - POSTBUS 465  
NL-4803 ER BREDA  
NEDERLAND (GAARNE  
VOOR INFORMATIE  
BEWAREN)