

Apenstreken in de getallen- boom

Samen rekenen en winnen

Ravensburger® spel nr. 24166 8

Auteur: Marco Teubner

Illustraties: Andreas Besser

Foto's: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Redactie: Ramona Thiele

Apenstreken in de getallenboom

Reken- en balansspel

voor 2 tot 4 kinderen van 6 tot 10 jaar

Met de balans-actie op de wankle palmboom leren kinderen spelenderwijs optellen en aftrekken, beginnende rekenaars met getallen van 1 – 20 en geoefende rekenaars met getallen van 1 – 100.



Apenstreken in de getallenboom

neemt kinderen mee op een spannende missie en bevordert daarbij het gevoel voor getallen en vooruitziend plannen. Het verzetten van de apen en de olifant bevordert de fijne motoriek. Ook de persoonlijke en sociale ontwikkeling wordt hierbij bevorderd: het gezamenlijke doel, evenals het bespreken en overleggen met de spelers bevordert het communicatie- en teamgevoel. Door de slimme zelfcontrole kunnen kinderen met dit spel zelfstandig spelen en leren.

Inhoud:

- ① 1 palmboom,
Bestaand uit:
 - a) 1 palmdak
(boven- en onderstuk)
 - b) 1 halve bol
 - c) 1 palmboomstam
(driedelig)
 - d) 2 drukknoppen
- ② 1 olifant met opzetvoetje
- ③ 4 apen
- ④ 1 springzeil
- ⑤ 28 apenkaarten
- ⑥ 2 olifantkaarten
- ⑦ 6 jokers



① c



③



②



⑦



⑤

⑥



Het spel kan zowel gespeeld worden met getallen van 1 – 20 als met getallen van 1 – 100. Op de voorkant van de apenkaarten zijn steeds twee getallen afgebeeld. De witte getallen gelden voor het spelen met de getallenreeks 1 – 20, met de zwarte getallen wordt met de getallenreeks 1 – 100 gespeeld.

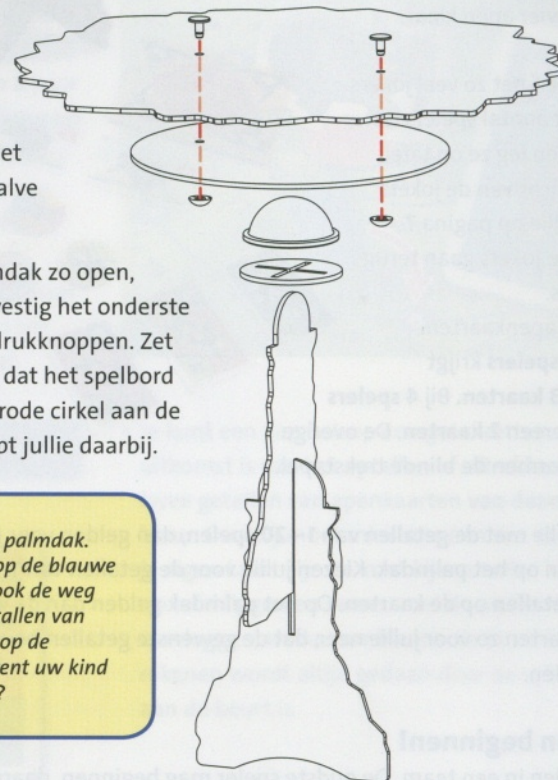
Beste kinderen,

de brutale apenbende heeft de olifant op de palmboom gezet. Oeiii! Nu buigt de palmboom wel erg gevaarlijk door onder het gewicht van de olifant. Jullie moeten de boom in evenwicht houden en de olifant voorzichtig weer naar beneden krijgen. Onder de boom staan de apen klaar om hem op te vangen!

Voor het eerste spel

Haal de inhoud voorzichtig uit het karton en zet eerst de palmboom in elkaar. Zet daarvoor de beide stamdelen in elkaar en doe daar het rondje met het kruis bovenop. Zet dan de halve bol op de stam.

Klap de bovenkant van het palmdak zo open, dat het helemaal recht is en bevestig het onderste deel eraan door middel van de drukknoppen. Zet het palmdak zo op de halve bol, dat het spelbord zo horizontaal mogelijk ligt. De rode cirkel aan de onderkant van het palmdak helpt jullie daarbij.



Kijk samen met uw kind naar het palmdak. De witte getallen van 1 – 20 zijn op de blauwe spiraal weergegeven, deze geeft ook de weg van de olifant aan. De zwarte getallen van 21 – 100 staan in groepjes van 10 op de bladeren van de palmboom. Herkent uw kind de rangschikking van de getallen?

Spelidee

Gezamenlijk rekenspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 6 jaar

Doel van het spel, is om de olifant via zijn weg van de palmboom naar het springzeil te verplaatsen.



Vorbereiding van het spel

Zet de olifant op zijn startveld in het midden van het palmdak. Leg het springzeil klaar naast de palmboom onder het getal 20.

Leg de beide olifantkaarten naast elkaar en zet de vier apen klaar.

Zoek samen net zo veel jokers uit als het aantal spelers dat meedoet en leg ze op tafel. Een overzicht van de jokers vinden jullie op pagina 7. De overige jokers gaan terug in de doos.

Schud de apenkaarten.

Bij **2 en 3 spelers** krijgt iedereen **3 kaarten**. Bij **4 spelers** krijgt iedereen **2 kaarten**. De overige kaarten vormen de blinde trekstapel.

Willen jullie met de getallen van **1–20** spelen, dan gelden voor jullie de **witte getallen** op de kaarten en op het palmdak. Kiezen jullie voor de getallen van **1–100**, dan spelen jullie met de **zwarte getallen** op de kaarten. Op het palmdak gelden dan de **witte en de zwarte getallen**. Leg de kaarten zo voor jullie neer, dat de gewenste getallen bovenaan liggen en jullie ze goed kunnen zien.

We gaan beginnen!

Jullie spelen in een team. De oudste speler mag beginnen, daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Een **spelbeurt** bestaat uit **twee acties**. Eerst verzet je altijd een **aap**, met behulp van de apenkaart, en daarna beslis je of je de **olifant wilt verzetten**. Verzet de apen en de olifant zo voorzichtig mogelijk. Probeer hierbij de palmboom in evenwicht te houden.



Apen zetten

Als je een aap wilt verzetten, speel je je apenkaart met dezelfde kleur uit. Is een aap nog niet op de palmboom, dan kun je hem met behulp van de apenkaart **met dezelfde kleur** op de palmboom zetten. Staat een aap al op de palmboom, dan zet je hem met de apenkaart van dezelfde kleur op een ander getal op de palmboom. Dus, de blauwe aap kan met de blauwe kaart worden verzet, de gele aap wordt met de gele kaart verzet enz.

- Je kunt een aap op het getal zetten dat op één van je kaarten **met dezelfde kleur** staat. Heb je bijvoorbeeld een blauwe apenkaart met een 8 voor je liggen, dan kun je de blauwe aap op de 8 op de palmboom zetten, door deze apenkaart uit te spelen. Let er wel op, dat je alleen met de **witte** of met de **zwarte getallen** speelt, afhankelijk van de getallenreeks waar je mee speelt. Dit spreek je aan het begin van het spel met elkaar af.



$$+ \quad 11 + 4 = 15$$

$$- \quad 11 - 4 = 7$$



- Je kunt een aap ook op een getal zetten, dat de uitkomst is van het **optellen** of **afrekken** van twee getallen van apenkaarten **van dezelfde kleur**. Daarbij moet minstens één van de kaarten je eigen kaart zijn. Je kunt kijken welke kaarten op tafel liggen en samen met de andere spelers overleggen, welke combinatie de beste is. Het rekenen wordt altijd gedaan door de speler die aan de beurt is.

Is het getal bezet door een andere aap of door de olifant, of staat een figuur zo dichtbij dat het getal niet bezet kan worden, dan moet een andere zet worden gedaan. Zodra een aap op de palmboom is gezet, kan hij daar niet meer vanaf. Hij kan alleen nog op de palmboom zelf verzet worden.

Tip: Jullie kunnen afspreken dat je het palmdak eerst mag vasthouden, als de figuren erop worden gezet.

Zelfcontrole

Je kunt je som met de achterkant van de kaart controleren. Leg hiervoor één van de kaarten met de **rand** aan de **gestippelde lijn** van de andere kaart. (In het voorbeeld hiernaast worden de kaarten met de witte getallen "11" en "4" gebruikt.)

Als je met de **witte getallen** rekest leg je de beide **blauwe reeksen** aan elkaar, reken je met de **zwarte getallen**, dan leg je de **groene reeksen** aan elkaar.

Nu laat de **pijl** in de middelste kolom twee uitkomsten zien: de uitkomst voor het optellen van de beide getallen – in de donkere kolom, en de uitkomst voor het aftrekken van de beide getallen – in de lichtere kolom. De andere twee pijlen die naar buiten wijzen, zijn niet relevant.



- Is de uitkomst die je had uitgerekend, goed? Super! Dan mag je de overeenkomstige aap op dat veld zetten. Vervolgens worden de uitgespeelde kaarten open op een aflegstapel gelegd. Alle spelers mogen zo veel kaarten pakken, als ze hebben ingezet. Als de kaarten op zijn, schud je de afgelegde kaarten en legt ze weer als nieuwe trekstapel klaar.
- Is de uitkomst fout? Jammer! Je beurt is voorbij. De kaarten gaan weer terug.

Tip: Als de uitkomst onder de 0 is, dan wordt dit in de zelfcontrole niet aangegeven. Is de uitkomst boven de 100 (of boven de 20 als je van 1 – 20 speelt), dan zijn de getallen alleen vaag te zien. De juiste uitkomst wordt dan wel aangegeven, maar de betreffende speler hoeft niet de juiste uitkomst te noemen en er kan in dit geval ook geen aap op het veld worden gezet.

Olifant zetten

De olifant beweegt op de blauwe spiraal met de witte getallen vooruit in de richting van het springzeil. Als je een aap hebt verzet, kun je beslissen of je ook de olifant wilt verzetten. Hier zijn de beide olifantkaarten voor. Je **kijst één van de beide kaarten** en zet de olifant voorzichtig het aantal velden dat op de kaart staat, vooruit. Vervolgens wordt de **kaart omgedraaid**. Voor de volgende speler is er nu nog maar één keuzemogelijkheid.

Als je het te riskant vindt om de olifant te zetten, kun je er ook voor kiezen de olifant in deze beurt niet vooruit te zetten. Dan is de volgende speler aan de beurt en zet een aap.

De olifant kan, als het gewenste veld al door een aap bezet is, eroverheen springen.

Olifant en apen moeten niet half op een getal staan waar je ze op wilt zetten. Ze moeten het getal volledig bedekken.

Joker inzetten

Als er een lastige zet komt, kunnen jullie met je team overleggen of jullie een joker in willen zetten en zo ja, welke. Iedere joker kan maar één keer gebruikt worden en gaat na het inzetten uit het spel.



Palmdak vasthouden:

Je mag het palmdak tijdens je beurt vasthouden.



Pauze houden:

Je mag een ronde overslaan en de volgende speler is aan de beurt.



Apenwissel:

Je mag een willekeurige aap op je berekende uitkomst van twee dezelfde kleur kaarten zetten, je mag zelf weten welke kleur aap.



Olifantturbo:

De beide open liggende getallen op de olifantkaarten worden opgeteld.



Aap verzetten:

Je mag een aap op een willekeurig veld zetten.



Kaarten omruilen:

Je mag al je uitliggende kaarten op de aflegstapel leggen en daarvoor nieuwe van de stapel pakken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als de olifant boven de 20 komt en daarmee het springzeil bereikt heeft, hij hoeft het springzeil niet met een juist aantal punten te bereiken. Het spel is ook afgelopen, als de olifant of één van de apen van de palmboom valt.

Is het jullie gelukt de olifant via zijn spiraal tot beneden op het springzeil te zetten? Prima! Jullie zijn een superteam en hebben allemaal gewonnen!

Is de olifant of één van de apen van de palmboom gevallen, voordat de olifant het springzeil bereikt heeft? Jammer! Helaas is het jullie deze keer niet gelukt. Probeer het meteen nog een keer!



Geschatte berekening

- Geschatte berekeningen helpen niet alleen onzekere rekenaars, ze zijn ook in het alledaagse leven evenals in dit spel van bijzonder groot nut. Door het schatten van een berekening kan snel worden gezien, of deze voor deze beurt tactisch zinvol is.

U kunt uw kind eerst vragen met afgeronde getallen te rekenen. Nu ziet uw kind waar de plek is waar hij ongeveer terechtkomt op de palmboom. Op deze manier kunnen veel verschillende mogelijkheden in relatief korte tijd vooraf worden overzien.

Krijgt uw kind tenslotte bij de echte uitkomst een oplossing die dicht bij de geschatte waarde ligt, dan geeft dit vertrouwen goed gerekend te hebben.

Een voorbeeld:

$$47 + 28 = ?$$

1. Rekenstap: $50 + 30 = 80$
2. Rekenstap: $47 + 28 = 75$



Nog meer tips voor hoofdrekenen:

- Net als bij de geschatte berekening, maakt ook het **afronden van het eerste getal van de som** het rekenen makkelijker:

$$47 + 28 = ?$$

1. Rekenstap: $50 + 28 = 78$

Om de juiste uitkomst te krijgen, moet tenslotte nog het getal waarmee werd afgerond, worden afgetrokken:

2. Rekenstap: $78 - 3 = 75$

- Een andere strategie, die het rekenen gemakkelijker maakt, is het **splitzen van beide getallen**:

1. Rekenstap: $40 + 20 = 60$
2. Rekenstap: $7 + 8 = 15$
3. Rekenstap: $60 + 15 = 75$

- Ook het **splitzen van één getal**, in dit voorbeeld de 28, helpt vaak bij het rekenen:

1. Rekenstap: $47 + 20 = 67$
2. Rekenstap: $67 + 8 = 75$

- Bij het **aftrekken** helpt het sommige kinderen, omhoog te rekenen, hoe groot het **verschil** tussen de beide getallen is, in plaats van het ene getal van het andere af te trekken

Voorbeeld:

$$47 - 28 = ?$$

Van 28 naar 47 ontbreken er 19.

$$47 - 28 = 19$$