



"Het grootste getal optellen bij het middelste getal en het kleinste getal, 3 aftrekken"

De speler maakt de rekensom en geeft de uitslag: $6 + 5 + 2 - 3 = 10$.

Dan geeft hij de delers van de uitslag 10: "10 is deelbaar door 2 en 5". Daarna schuift hij pion 2 naar het volgende gele vak en pion 5 naar het volgende blauwe vak.

De andere spelers maken dezelfde oefening met dezelfde kaart.

Joker:

op sommige kaarten staat het symbool . Elke speler kan binnen de tien seconden na het werpen met de dobbelstenen beslissen om een dobbelsteen maximaal een keer opnieuw te gooien als hij niet tevreden is met het resultaat van de berekening.

Opmerking: voor sommige kaarten gebruikt men slechts de getallen van twee dobbelstenen. Het ongebruikte getal wordt in een hoek weergegeven.

2) Kaarten met getallen.

Voorbeeld:

[10 → 13]
[38 → 46]
[347 → 428]

Bij deze kaarten worden de dobbelstenen niet gebruikt. Elke speler kiest een getal tussen 10 en 13 (voor niveau 1 in het vorige voorbeeld) en noteert het. Dan schuiven de spelers één voor één de pionnen die overeenkomen met de delers van het getal dat ze gekozen hebben één vakje vooruit.

Voorbeeld: heb je 12 gekozen, verschuif dan pion 2, pion 3, pion 4 en pion 6. Is je getal 13, verschuif geen pion.

Kies een getal waarmee je eigen pionnen vooruitgaan en niet die van de andere spelers!

Heeft elke speler de rekenvraag beantwoord, trek dan een volgende kaart en zo voort.

Voor wie wil: wie fout rekt of de pionnen verkeerd zet, moet 1 plaats achteruit! Of haal er een scheidsrechter bij: die kan de antwoorden controleren met een rekenmachientje.

Voor de leerkrachten

Deel de leerlingen in zes ploegen in. Zet het spelbord rechtop tegen het bord en vervang de pionnen door 6 kleine 'Post-it' stickers, genummerd van 2 tot 7.

Een goede raad: gebruik een dobbelbak of ander recipiënt bij het werpen van de dobbelstenen. Tekan het deel van de kaart dat u gebruikt op het bord en noteer eventueel de scores van elke worp in het gepaste vak.





Inhoud van de doos

- 1 spelbord
- $6 \times 2 = 12$ pionnen in een katoenen zakje
- Het podium
- 3 dubbelstenen
- 33 rekenkaarten
- 1 cd-rom
- De spelregels

Begin van het spel:

- Plaats een van de twee pionnen van elke kleur op elk startvakje.
- Haal om beurten een van de zes resterende pionnen uit het katoenen zakje.
 - **Zijn er 2 spelers:** neem elk 3 pionnen.
 - **3 spelers:** neem elk 2 pionnen
 - **4 spelers:** de twee jongste spelers krijgen elk 2 pionnen, de twee oudste elk 1.
 - **5 spelers:** ieder krijgt 1 pion, de jongste speler 2
 - **6 spelers/ploegen:** één pion per speler/ploeg.
- Elke speler behoudt zijn pion(nen), zodat hij weet welke van hem is/zijn
- Plaats het podium achter de aankomst.
- Schud de kaarten en leg ze vervolgens ondersteboven naast het spelbord.

Doel van het Spel

Als een van de eerste drie spelers het podium bereiken. Opgelet: wanneer men de aankomstlijn heeft bereikt, moet men nog een keer verder gaan om het podium te bereiken.

Bijvoorbeeld, pion 7 moet 6 maal vooruitgaan om één van de drie treden van het podium te bereiken.

Spelregels

De speler met pion 2 begint. Hij trekt een kaart, draait ze om en legt ze naast de hoop.

Op elke kaart staan 3 vragen van verschillende moeilijkheidsgraden:

- **Bovenaan: voor 7- en 8-jarigen:** rekenen tot 20
- **Midden: voor 8-, 9- en 10-jarigen:** rekenen tot 100
- **Onderaan: voor 10-, 11- en 12-jarigen:** rekenen tot 1 000.

De jongste speler bepaalt het niveau waarop gespeeld wordt.

Er zijn twee soorten kaarten:

1) Kaarten met tekeningen

Voorbeeld:

De speler met pion 2 gooit met de dobbelstenen. Hij gooit bijv. 6, 5 en 2. De kaart geeft de volgende opgave:

