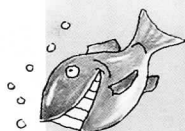


Je kan al tellen

Aantallen en getallen van 1-10



4



Inhoud

Ravensburger® spel Nr. 24 482 9

Pel - e n puzzlespel voor 1 - 4 kinderen van 4 - 7 jaar

Auteur: Christine Welz

Illustratie: Bengt Fosshag

- 1 symbolendobbelsteen
- 10 beeldkaarten
- 30 puzzelkaartjes bestaande uit:
 - 10 kaartjes met een dobbelsteen
 - 10 kaartjes met een cijfer
 - 10 kaartjes met een hand

Beste ouders,

met dit spel worden de kinderen spelenderwijs vertrouwd gemaakt met de cijfers 1 tot en met 10. Zo leren ze niet alleen tellen, maar ook hoe met behulp van dobbelsteenogen, cijfers en vingers, getallen afgebeeld kunnen worden.

Het spel openmaken

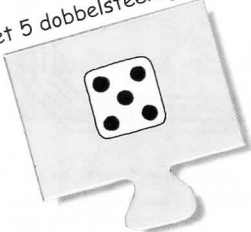
Voordat het eerste spel gespeeld wordt, moet je de beeldkaarten en de drie daarbij horende puzzelkaartjes voorzichtig losbreken.



Wat hoort bij elkaar ?

Op de grote beeldkaarten vind je steeds een bepaald aantal dieren. Op de afgebeelde kaart zie je bijvoorbeeld vijf muizen. Dit aantal is op de puzzelkaartjes op verschillende manieren aangegeven:

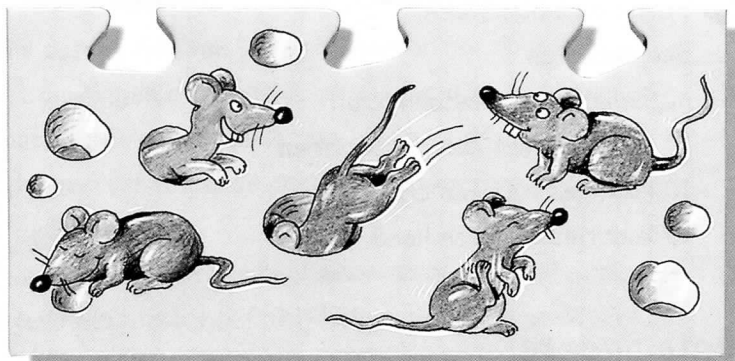
met 5 dobbelsteenogen



met het cijfer 5



met 5 vingers



Het doel van het spel is de afgebeelde dieren op de beeldkaart te tellen en de passende puzzelkaartjes erbij te zoeken en aan te leggen.

Het kaartje met de dobbelsteenogen wordt bij alle beeldkaarten linksboven aangelegd.

Het kaartje met het cijfer past altijd in het midden.

Het kaartje met de vingers hoort altijd aan de rechterzijde van de beeldkaarten.

Je kunt zelf heel gemakkelijk controleren of je het juiste kaartje hebt aangelegd, want elk puzzelkaartje past alleen bij de juiste beeldkaart.





Spel voor 1 kind

Nadat je de puzzelkaartjes goed hebt geschud, leg je ze met de afbeelding naar boven op tafel. Alle beeldkaarten leg je met de achterkant naar boven op een stapel.

Van deze stapel pak je steeds een kaart en probeert dan de daarbij passende kaartjes met dobbelsteenogen, cijfer en vingers te vinden en aan te leggen. Dat is heel leuk om in je eentje te doen!

Een kleine tip: in het begin kun je het beste alleen de gele beeldkaarten van 1 - 5 nemen. Als je die dan goed kent, doe je de blauwe beeldkaartjes van 6 - 10 erbij.

4



Spel voor 2 - 4 spelers

De grote beeldkaarten worden door elkaar gehusseld. Ieder kind krijgt er drie, die deze met de beeldzijde naar boven voor zich neerlegt. Bij 4 spelers krijgt ieder slechts 2 kaarten. Overige beeldkaarten worden terzijde gelegd met de daarbijhorende puzzelstukken. Deze kun je er in volgende ronde weer bijdoen en er dan weer andere uithalen. Zo speel je uiteindelijk met alle getallen van 1 tot 10.



Hussel de puzzelstukken goed door elkaar en leg ze met de beeldzijde naar boven op tafel.



Leg dan de dobbelsteen nog klaar. Er staan drie verschillende symbolen op:



voor de kaartjes met de dobbelstenen



voor de kaartjes met de cijfers



voor de kaartjes met de vingers





Nu gaat het beginnen ?

De jongste speler mag beginnen. Je hebt bijvoorbeeld de beeldkaarten met de 3 katten, 6 vogels, 7 kikkers.

Wanneer je nu het symbool voor de cijfers gooit, zoek je tussen de cijferkaartjes naar het juiste cijfer: in ons voorbeeld dus naar 3, 6 of 7.

Heb je een juist cijferkaartje, bijvoorbeeld 3, gevonden? Leg dit dan in het midden van de kaart met de 3 katten. Zeg daarbij hardop: " Ik heb 3 katten en het cijfer 3".



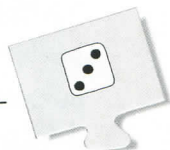
10



Dan is de volgende speler aan de beurt. Je gooit bijvoorbeeld het symbool met de hand en zoekt een kaartje met vingers dat bij één van je beeldkaarten hoort. Merk je bij het aanleggen dat je fout geteld hebt en het kaartje niet aan je beeldkaart past, dan moet je dit kaartje weer op tafel leggen. De volgende speler is aan de beurt.

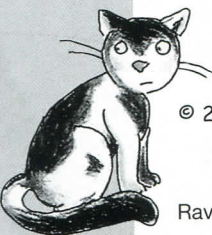


Gooit een speler een symbool waarvan hij alle passende kaartjes heeft, dan heeft hij helaas pech! Nu is de volgende speler aan de beurt.



Einde van het spel

De eerste die alle puzzelkaartjes aan zijn beeldkaarten heeft gelegd, is de winnaar.



© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Neonweg 2A · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

228867

Ravensburger