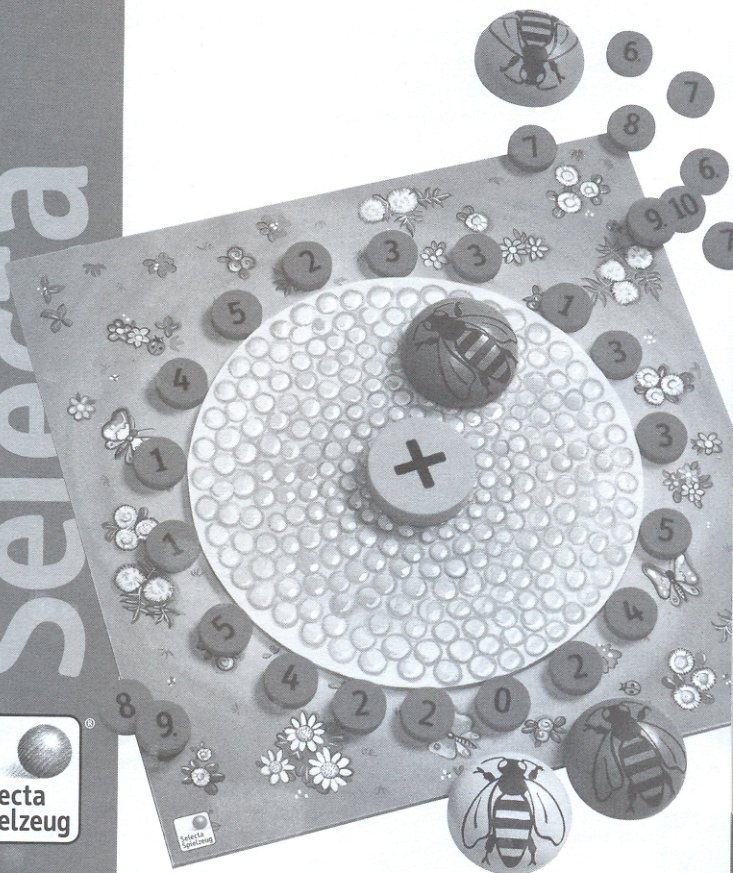


Plumino

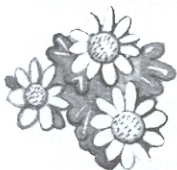
Selecta



Plumino

Plus en min gemakkelijk gemaakt!

Een rekenkundig leerspel voor 2 tot 4 kinderen vanaf 6 jaar.



- Soort spel:** Leerspel
Spelers: 2 tot en met 4 spelers vanaf 6 jaar
Inhoud: 1 kartonnen speelbord, 13 bloembladstenen, 18 bloembladstenen met markering aan de achterkant, 4 bijen, 1 plus-en-min steen, 1x spelregels
Auteur: Günter Burkhardt
Illustratie: Barbara Kinzebach

Instructie voor de ouders

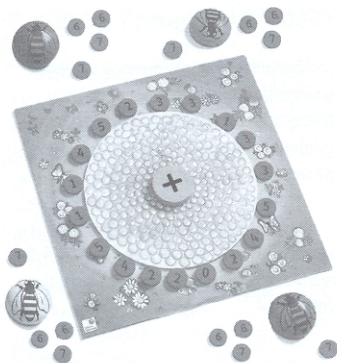
Plumino is een pedagogisch leerspel dat uw kind spelenderwijs in contact brengt met getallen. Het verschaft oefeningen in het optellen en aftrekken van de getallen van 1 tot en met 10.

De eersten ronden van het spel moet u samen met uw kind spelen, en daarbij de resultaten controleren en deze zo nodig verbeteren.

Vorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. Vervolgens worden de **18 bloembladstenen met de markering** ☆ uitgezocht en omgedraaid gemengd. Deze 18 stenen worden met de getalszijden naar boven verdeeld rond het hart van de bloem. De plus-en-min steen komt midden in het hart te liggen.

De overige stenen worden in gelijke aantallen verdeeld onder de medespelers. Stenen die over blijven zijn niet nodig en worden opzij gelegd. Iedere medespeler krijgt een bij.



Doel van het spel

De spelers proberen zo vaak mogelijk hun stenen tegen het bloemhart te leggen.

Verloop van het spel

Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld, het oudste kind begint. De plus-en-min steen middenin de bloem geeft aan welke rekensoort moet worden gebruikt. Als de steen met de pluskant naar boven ligt, wordt er opgeteld, als de minkant bovenop ligt, wordt er afgetrokken. Eerst wordt er opgeteld.

OPTELLEN

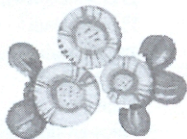
Wie aan de beurt is, moet een steen tegen het bloemhart leggen. Hiervoor geldt de volgende regel:

De steen moet het totaal van twee naast elkaar liggende stenen zijn.

Voorbeeld: een speler wil de 4 afleggen. Dat kan hij doen als hij twee stenen vindt die **naast elkaar** liggen en samen 4 opleveren, b.v. 3 en 1 of 2 en 2.

Als de speler twee naast elkaar liggende passende stenen heeft gevonden, pakt hij de twee stenen en **vervangt** deze door zijn steen. De twee vervangen stenen worden bij de eigen voorraad gelegd, terwijl de passende steen de plek van de twee vervangen stenen bij de bloem inneemt. Daarna is de volgende aan de beurt.

Bij elke zet wordt op deze manier het aantal stenen dat bij de spelers ligt, vergroot, terwijl de bloem steeds meer bladeren verliest.



Dit gaat om de beurt, net zolang door totdat een speler **geen steen meer kan aanleggen**. Hij neemt dan zijn bij en zet deze op de bloem, als teken dat hij al een keer geen kans had om stenen te vervangen. Bovendien draait hij de plus-en-min steen om, zodat het minteken boven ligt.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Vanaf nu geldt voor alle volgende regels:

AFTREKKEN

De steen moet het verschil van twee naast elkaar liggende stenen zijn.

Voorbeeld: een speler wil de 3 afleggen. Dat kan hij doen als hij twee stenen vindt die **naast elkaar** liggen en van elkaar afgetrokken 3 opleveren, b.v. 7 en 4 of 6 en 3 enz.

De speler neemt dan zijn steen en legt deze **tussen** de twee stenen aan de bloem. Hierbij kunnen de reeds liggende stenen worden verschoven, om plaats te maken voor de nieuwe steen, maar de rangschikking mag niet worden gewijzigd. De speler neemt **geen** nieuwe stenen! Daarna is de volgende aan de beurt.

Bij elke zet wordt op deze manier het aantal stenen bij de bloem, vergroot, terwijl er steeds minder stenen komen die bij de spelers liggen.

Dit gaat net zolang door tot er opnieuw een speler **geen steen meer kan aanleggen**, of geen steen meer heeft om aan te

leggen. De desbetreffende speler zet zijn bij op de bloem en draait de plus-en-min steen om zodat het plusteken bovenaan ligt. Op deze manier wisselen optellen en aftrekken elkaar voortdurend af.



Einde van het spel

Het spel houdt op als een speler voor de **tweede maal niet kan aanleggen**. Dat herken je doordat de bij daarvan al op de bloem zit. Deze speler heeft verloren.

De andere medespelers tellen nu hun stenen. Wie de meeste stenen vóór zich heeft liggen, heeft gewonnen, op de tweede plaats staat degene die daarna het meeste heeft, enzovoorts. Bij een gelijkspel wint de speler waarbij het totaal van de getallen het grootst is.

