

SPELEND LEREN MET DE OPTELSOMMEN

*Voor meer informatie over onze producten :
vermenigvuldiging, lotio'spelen, enz*

kunt u ons schrijven. :

LUNADIS 24 Cours Marigny BP4 94301 VINCENNES CEDEX FRANCE
Tél 01 43 65 28 69 Fax 01 41 74 01 12

PRESENTATIE VAN HET SPEL

De 110 kaarten van dit spel geven de optellingen van 1 tot en met 10. Elke optelserie heeft zijn eigen kleur. Op de ene kant staat de opgave, op de andere kant het resultaat. De afbeelding aan de rand illustreert de opgave en beeldt het resultaat van de optelsom uit. Elke eenheid wordt uitgebeeld door een punt in de kleur van de optelserie, die van het erbij opgetelde getal is wit. De eenheden zijn in twee rijen gerangschikt. Het tiental is te herkennen aan een kolom.

LEERPROCES

Het verdient voorkeur stap voor stap te werk te gaan: eerst de optelserie 1, dan 2, dan verdubbelingen (bijv. $2 + 2$), vervolgens optellingen met een resultaat boven de 10 en tenslotte alle optelseries. Voor optellingen met 1 kunnen alle kaarten van de optelserie 1 worden genomen, of alle kaarten waarop een optelsom met het getal 1 staat ($2+1$, $3+1$, $4+1$, ..). Dit geldt ook voor de optellingen met 2, enz.

LEERMETHODE

OP VOLGORDE

De kaarten op volgorde leggen: $1 + 0$, $1 + 1$... $1 + 10$, de kant met de opgave naar boven gekeerd. De opgave lezen, de uitkomst geven en de kaart omdraaien, om het antwoord te controleren. De juiste antwoorden op één stapel leggen en de foute op een andere stapel. Hetzelfde spel nogmaals spelen met de stapel fout beantwoorde kaarten.

DOOR ELKAAR

De kaarten van één optelserie schudden. Spelen zoals hierboven staat beschreven.

Optelling met 1 : De kaarten van de optelserie 1 op volgorde leggen: $1 + 0$, $1 + 1$, $1 + 2$, ... Spelen zoals hierboven staat beschreven.

Optelling met 2 : Idem als voor de optelserie 1.

Verdubbelingen : Alle kaarten met optellingen van twee gelijke getallen sorteren:

$1 + 1$, $2 + 2$, $3 + 3$, ... De kaarten op volgorde leggen en spelen als hierboven staat beschrevenen.

Optelling van twee opeenvolgende getallen : hoofdrekenen met twee opeenvolgende getallen is gemakkelijker wanneer het kind verdubbelingen gebruikt, bijvoorbeeld $6 + 7 = 6 + 6 + 1$. Alle kaarten met optellingen van twee opeenvolgende getallen sorteren. Het kind leert elke opgave te ontbinden in een verdubbeling plus één: $3 + 4 = 3 + 3 + 1$: drie plus drie is zes, zes plus één is zeven; een ander voorbeeld: $7 + 8 = 7 + 7 + 1$: zeven plus zeven is veertien, veertien plus één is vijftien. De afbeelding op de uitkomstzijde illustreert de ontbinding van de optelsom in een verdubbeling plus één.

Optelsommen met een uitkomst boven de tien : in geval van optelling bij 9 van een getal hoger dan 0, leert het kind de uitkomsten van tien en meer: $9 + 3 = 9 + 1 + 2$, dus $10 + 2$. Het kind moet eraan denken dat als de 9 één getal hoger wordt door één van de drie te nemen, de drie kleiner wordt en de eenheid aangeeft.

BATAILLESPELEN

De kaarten schudden en elke speler hetzelfde aantal kaarten geven. Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Om te voorkomen dat de andere spelers in de kaarten van hun burens de uitkomsten lezen, verdient het aanbeveling de kaarten, met de opgave naar boven gekeerd, op een stapel te houden, verborgen onder de handpalm.

Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van een klok, hetzij om beurten a), hetzij door alle spelers tegelijk (b) naar gelang het gekozen bataillespel. In het eerste geval (a), begint de jongste speler. De kaarten worden altijd met de opgaven naar boven gekeert neergelegd. De eerste speler die het juiste antwoord geeft wint de kaart of de kaarten. Als twee spelers gelijktijdig het juiste antwoord geven wint in geval (a) speler die de kaart heeft neergelegd, en als meerdere kaarten zijn neergelegd (b), de speler die de kaart heeft neergelegd met de hoogste uitkomst. Winnaar is de speler die de meeste kaarten heeft vergaard.

DOMINO

Wordt per optelserie gespeeld, maximum 3 spelers

De kaarten schudden en elke speler hetzelfde aantal kaarten geven. Bij drie spelers vormt de rest van de kaarten de stok. De dubbele kaart (serie 1: 1 + 1, serie 2: 2 + 2, enz.) met de opgave naar boven als eerste kaart neerleggen. De eerste speler legt aansluitend een kaart waarvan de uitkomst 1 punt lager is links van deze kaart neer, of waarvan de uitkomst 1 punt hoger is rechts van deze kaart. De kaarten worden naast elkaar geplaatst, afwisselend met de opgave en de uitkomst naar boven gekeerd. Als een speler geen kaart kan neerleggen, trekt hij een kaart van de stok of hij slaat een beurt over als hij geen kaarten meer heeft. De speler die het eerst geen kaarten meer heeft, heeft gewonnen. Wanneer bijvoorbeeld met de serie van 5 wordt gespeeld is de eerste kaart 5 + 5. De eerste speler legt de kaart met uitkomst 11 rechts van deze kaart. De volgende speler legt of de kaart met uitkomst 9 links van de eerste kaart, of de kaart met de opgave 5 + 7 rechts van de kaart 11, enzovoort.



SNELHEIDSTOERNOOI

Er worden twee of meer ploegen gevormd. Alle spelers beschikken over een "joker". Met de stopwatch in de hand wordt het startsein gegeven. Om beurten geeft elke speler van een ploeg de uitkomst van een kaart die door de andere ploeg wordt getoond met de kant met de opgave naar boven gekeerd. Indien een speler het antwoord niet weet mag hij zijn "joker" gebruiken. Of men toont hem een andere kaart en zijn ploeg krijgt één strafpunt, of een ander speler uit zijn ploeg antwoordt in zijn plaats, hetgeen zijn ploeg twee strafpunten oplevert. Elke strafpunt verlengt de totale tijd die een ploeg nodig had om te antwoorden met vijf seconden. Dit spel helpt kinderen met leermoeilijkheden gemakkelijker te onthouden doordat zij op de andere spelers moeten letten.

LOTTO 1

De lottokaarten worden apart verkocht. Op de ene kant staan de opgaven, op de andere kant de uitkomsten. Er bestaat echter geen verband tussen voor- en achterkant.

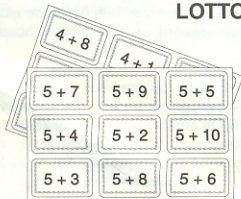
Van opgave naar uitkomst

Elke speler krijgt een lottokaart van dezelfde optelserie van vermenigvuldiging (optelserie) en legt deze voor zich met de kant met de uitkomsten naar boven toe. Na het schudden worden de kaarten van deze optelserie met de opgaven naar boven weer in het doosje teruggelegd. De andere kaarten worden niet gebruikt. Om beurten trekt elke speler op goed geluk een kaart uit de doos en leest de opgave hardop voor. De eerste speler die de goede uitkomst geeft, krijgt de kaart en legt deze op zijn lottokaart. Winnaar is de speler die de meeste kaarten op zijn lottokaart heeft gelegd.

LOTTO 2

Men kan met één optelserie spelen of met meerdere optelseries tegelijk. Als men bijvoorbeeld met de optelseries van 2 en 4 speelt, kunnen de spelers, als de uitkomst 5 wordt gegeven, als antwoord geven $2 + 3$ of $4 + 1$.

LOTTO 2



LOTTO 1

