

1x1 Bingo



Ravensburger Spiele® Nr. 24 628 1

Auteur: Siegfried O. Zellmer · Grafik: Joachim Krause

Voor 1-5 spelers van 7-11 jaar

Beste ouders,

Met dit spel oefenen de kinderen spelenderwijs het vermenigvuldigen.

Bij het rijtjesspel wordt eerst het vermenigvuldigen van afzonderlijke getallen geoefend.

Bij Bingo gaat het dan zigzag door alle tafels. Hier kan iedereen aan meedoen die al wat beter thuis is in de getallenwereld en nog wat sneller wil worden.

Het controleblad is een extra hulpmiddel bij de controle van de uitkomst, wanneer er geen volwassene meedoet.

Inhoud:

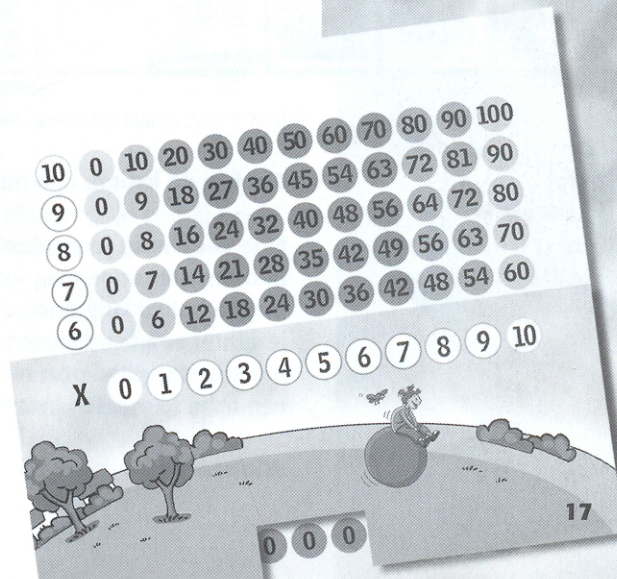
- 86 getallenkaartjes
- 80 fiches
- 2 twaalfhoekige dobbelstenen
- 1 controleblad

Bij elk spel kan het controleblad worden gebruikt

Hierop staan -horizontaal en verticaal- de rijen getallen van 1 tot en met 10.

En dit blad helpt je ook een tafel te leggen.

In ons voorbeeld de tafel van 6. Hiervoor steek je het controleblad op de juiste plaats in de inzet van de doos. De papieren liniaal met de getallen van 1 tot 10 wordt eveneens in de inzet op het blad gelegd. Deze liniaal kun je heel gemakkelijk onder de desbetreffende getallenrij schuiven en kijken welke getallen erbij horen. Als je bij een opgave niet zeker bent, dan kun je op deze manier controleren of de uitkomst goed is.



Rijjesspel voor 2 – 5 spelers

Doel van het spel is om zoveel mogelijk juiste uitkomsten te gooien en zo als eerste van je fiches af te komen.

Voordat je begint, haal je de getallenkaartjes van een tafel eruit en leg je deze naast elkaar op tafel. Het zijn de uitkomsten, die je bij het gooien en rekenen moet behalen. De 0 ligt aan het begin, want elk getal maal 0 is 0! Controleer het rijtje nog maar eens met het controleblad.

Nu krijgt iedereen 5 fiches – het maakt niet uit welke kleur. De jongste mag beginnen. Dan gaan we verder volgens de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent mag je gooien. Met het gegooid getal vermenigvuldig je het getal van je tafel. Gooi je bijvoorbeeld een 4 en je hebt de tafel van 8 gekozen, dan moet je hardop zeggen " $4 \times 8 = 32$ ". Vervolgens leg je een fiche op het getallenkaartje met de uitkomst. Wanneer er al een fiche ligt, mag je er geen een neerleggen, maar moet je de fiche bewaren.



Uitzondering:

Op het tiental (in ons voorbeeld de 80) mogen meerdere fiches gelegd worden.



Tip:

Zoek een kaartje dat nog vrij is, zodat je daar je fiche kunt neerleggen.

Gooi je de kroon, dan mag je een willekeurig getal van 0 tot 10 inzetten.

Hoe vaak mag je gooien?

In de eerste ronde mag iedereen slechts eenmaal gooien. Vanaf de tweede ronde mag je net zo lang doorgooien zolang je fiches op de kaartjes kunt leggen. Zodra je echter een fiche moet terugnemen, is de volgende speler aan de beurt. Je moet er dus goed over nadenken of je vrijwillig stopt of dat je het risico neemt een fiche te moeten incasseren.

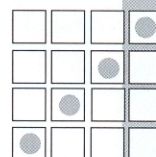
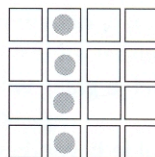
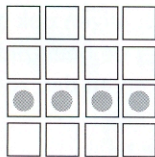
Winnaar is de speler die als eerste geen fiches meer heeft.

Bingo voor 2 – 5 spelers

Doel van het spel is om als eerste

op je 16 getallenkaartjes een rij van 4 fiches te leggen.

Dat kan horizontaal, verticaal of diagonaal zijn.



Voordat je begint, hussel je de kaartjes met de beeldzijde naar beneden goed door elkaar. Elk kind mag 16 kaartjes pakken. De kaartjes leg je in vier rijen van vier met de beeldzijde naar boven voor je neer. Je mag de getallen willekeurig of op volgorde van grootte neerleggen. Iedereen krijgt nu nog 16 fiches van een kleur. De jongste mag beginnen. Het spel gaat verder volgens de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent, gooi je tegelijkertijd de 2 dobbelstenen. De beide getallen vermenigvuldig je met elkaar. Gooi je bijvoorbeeld een 2 en een 8, dan zeg je hardop: " $2 \times 8 = 16$ ".

Alle spelers, die een kaartje met 16 voor zich hebben liggen, mogen daar nu een fiche op leggen. In geval van twijfel controleer je het resultaat aan de hand van het controleblad. Als er al een fiche op het kaartje ligt, gebeurt er niets.



Voor een kroon mag je een willekeurig getal inzetten. Gooi je 2 kronen, dan moet je hiervoor 2 dezelfde waarden inzetten.

Zo ontstaat bijvoorbeeld uit de waarde 3 het resultaat 9, want 3×3 is 9. Zo'n getal heet kwadraatgetal.

Degene, die het eerst 4 fiches horizontaal, verticaal of diagonaal in een rij heeft is de winnaar. Hij roept dan "Bingo!" en het spel is afgelopen.

De marathonvariant

Nadat een speler "Bingo!" geroepen heeft, kun je ook nog verder spelen. Deze speler krijgt een winstpunt, maar óók de speler die als eerste een fiche op alle getallenkaartjes heeft liggen. Daarna kun je de marathon naar behoefte verlengen en nog meerdere ronden spelen. Wie op het einde van het spel de meeste winstpunten heeft, is winnaar.

Tip: zijn jullie met 2 of 3 spelers?

Dan kunnen jullie ook met 25 getallenkaartjes spelen! Verdeel ze daarvoor in vijf rijen van ieder 5 kaartjes.

De speler die nu 5 fiches op een rij heeft en hardop "bingo!" roept, is nu winnaar.



Ook alleen te spelen

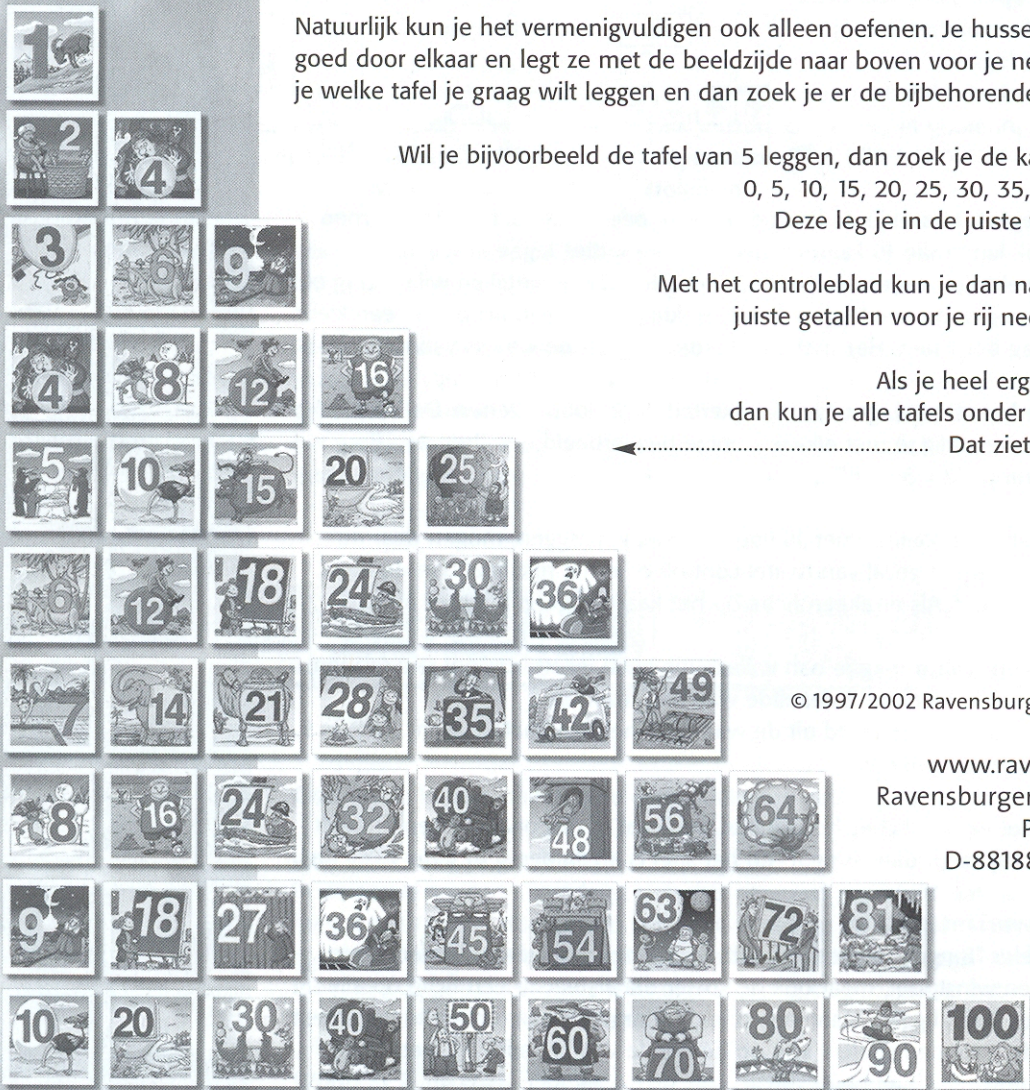
Natuurlijk kun je het vermenigvuldigen ook alleen oefenen. Je husselt alle kaartjes goed door elkaar en legt ze met de beeldzijde naar boven voor je neer. Dan kies je welke tafel je graag wilt leggen en dan zoek je er de bijbehorende kaartjes bij.

Wil je bijvoorbeeld de tafel van 5 leggen, dan zoek je de kaartjes met de 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 en 50. Deze leg je in de juiste volgorde neer.

Met het controleblad kun je dan nagaan of je de juiste getallen voor je rij neergelegd hebt.

Als je heel erg in vorm bent, dan kun je alle tafels onder elkaar leggen.

←..... Dat ziet er dan zo uit:



© 1997/2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg