

# Wij leren rekenen

Een spel voor slimme rekenaars en zij die het willen worden!

Ravensburger® spel nr. 00879 7

Auteur: Heinz Meister

Illustratie: Hanne Marle

2 rekenspellen voor 2 tot 4 kinderen van 5 tot 8 jaar.

Inhoud: 96 reken-kaartjes

1 startkaart

1 doelkaart

4 speelfiguren in 4 kleuren

1 dobbelsteen

1 speelbord

20 rode fiches

## Doel van het spel

Twee verschillende spellen maken het mogelijk optellen, aftrekken en aanvullen te leren of je rekenkunsten te laten zien.

Bij het wedstrijdspel wint de speler die als eerste het doel bereikt. Daarvoor moet men de rekenopgaven oplossen die op de reken-kaartjes staan, waarop men met zijn speelfiguur terecht komt.

Bij het bordspel wint de speler die de meeste reken-kaartjes heeft. Men krijgt een kaartje, als men de opgave die erop staat goed heeft opgelost. Welke opgave men moet doen, wordt bepaald door de dobbelsteen.

## Algemene voorbereiding

De 96 reken-kaartjes worden op kleur van de achterkant gesorteerd. Elke kleur geeft een moeilijkheidsgraad aan.

Moeilijkheidsgraad 1: rode kaartjes; 24 opgaven met de getallen 1 tot 20 (zonder getallen boven de 10).

Moeilijkheidsgraad 2: gele kaartjes; 24 opgaven met de getallen 1 tot 20 (met getallen boven de 10).

Moeilijkheidsgraad 3: groene kaartjes; 24 opgaven met de getallen 1 tot 100. Hier gaat het om opgaven met een vraagteken. Op de plaats van het vraagteken moet het juiste getal worden ingevuld om de opgave op te lossen.

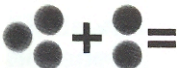
Moeilijkheidsgraad 4: blauwe kaartjes; 24 opgaven met de getallen 1 tot 100.

Er wordt steeds met minstens 24 reken-kaartjes gespeeld. Men kan echter met een willekeurig aantal kaartjes tussen de 24 en 96 spelen.

Afhankelijk van de kennis van de spelers kiest men één van de 4 moeilijkeheidsgraden. Om het spel spannender te maken, kan men met verschillende kleuren reken-kaartjes spelen (b.v. 8 gele, 10 groene en 6 blauwe kaartjes) of het aantal reken-kaartjes waarmee wordt gespeeld, verhogen.

Voor de jongere spelers worden de 20 rode fiches klaargelegd. Hiermee kunnen zij de opgaven van moeilijkheidsgraad 1 maken.

De spelers beslissen of zij het wedstrijdspel of het bordspel gaan spelen.



## Spel 1 – Wedstrijdspel

Bij het wedstrijdspel horen:

96 reken-kaartjes, waaruit een keuze wordt gemaakt (minstens 24)

1 startkaart

1 doelkaart

4 speelfiguren in 4 verschillende kleuren

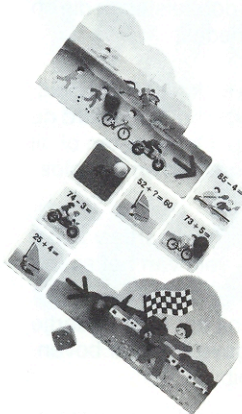
1 dobbelsteen

20 rode fiches

## Vorbereiding

De uitgekozen reken-kaartjes worden met de opgave naar boven in een lange rij van de startkaart naar de doelkaart gelegd en vormen zo het speelveld. Elke speler kiest een speelfiguur en zet deze op de startkaart.

## Spelregels



De jongste speler begint. Volgens de wijzers van de klok wordt gegooid. Het gegooid aantal ogen geeft aan hoeveel kaarten de speler vanaf de startkaart op de rij mag zetten. De speler moet de opgave van het kaartje waarop hij terechtkomt, oplossen.

Hij zegt de oplossing hardop. Om te kijken of hij het goed heeft, mag de speler naar de oplossing aan de achterkant van het kaartje kijken.

- Heeft de speler goed gerekend, dan wordt het kaartje omgedraaid. De oplossing ligt dan naar boven.
- Heeft de speler de opgave fout berekend, dan wordt het kaartje niet omgedraaid. De rekenopgave ligt dan naar boven. De speler moet met zijn speelfiguur met hetzelfde aantal ogen dat hij had gegooid, weer terug naar het kaartje waar hij vandaan kwam.

Komt een speler op een kaartje waarbij de oplossing al naar boven ligt, dan mag hij nog een keer gooien en zijn speelfiguur met het opnieuw gegooid aantal ogen vooruitzetten en rekenen.

Komt een speler op een kaartje waar al een speelfiguur staat, dan mag hij nog een keer gooien en zijn speelfiguur met het opnieuw gegooid aantal ogen vooruitzetten en rekenen.

## Einde van het spel

Het spel is ten einde, als alle spelers de doelkaart hebben bereikt. Wie als eerste het doel heeft bereikt, heeft de ronde gewonnen. De spelers hoeven het doel niet met een exacte worp te bereiken, het teveel aan punten vervalt.

## Spel 2 – Bordspel

Bij het bordspel horen:

- 96 reken-kaartjes, waaruit een keuze wordt gemaakt (minstens 24)
- 1 speelbord
- 4 speelfiguren in 4 verschillende kleuren
- 1 dobbelsteen
- 20 rode fiches

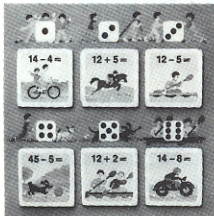
## Voorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Er wordt een keuze gemaakt uit de reken-kaartjes, die overeenkomt met het niveau van de spelers. De reken-kaartjes worden met de opgave naar boven op een



stapel naast het speelbord gelegd. Zes van deze reken-kaartjes worden direct op de zes velden van het speelbord gelegd. De dobbelstenen die op het speelbord staan afgebeeld, mogen niet worden bedekt.

## Spelregels



De jongste speler begint. Volgens de wijzers van de klok wordt gegooid. Het gegooide aantal ogen geeft aan, welke opgave van het speelbord de speler moet berekenen. Hij zegt de oplossing hardop. Om te kijken of hij de opgave goed heeft, mag de speler het kaartje omdraaien en de oplossing bekijken.

- Als de speler de opgave goed heeft, mag hij het kaartje van het speelbord pakken. Hij legt dan op het vrije veld van het speelbord het bovenste reken-kaartje van de stapel.
- Heeft de speler de opgave fout, dan legt hij het reken-kaartje weer terug op het speelbord. De rekenopgave ligt naar boven. De volgende speler is aan de beurt en gooit.

Als aan het einde van het spel niet alle velden op het speelbord meer zijn bezet, dan wordt net zo lang doorgegooid, tot er geen kaartjes meer op het speelbord liggen. Heeft een speler een veld gegooid dat niet bezet is, dan is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel is ten einde, als er geen kaartjes meer op het speelbord liggen. De speler die de meeste reken-kaartjes heeft, heeft gewonnen.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg