

HET EERSTE TELLEN

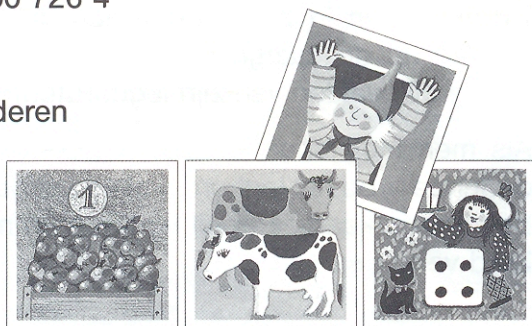
Ravensburger® spel nr. 00 726 4

Illustraties: Lilo Fromm

Lottospel voor 2 – 6 kinderen
van 4 – 8 jaar

Inhoud:

- 6 legborden
- 60 legkaartjes
- 2 cijferdobbelstenen



Voorwoord

Dit eenvoudige legspel kan al door kinderen vanaf 4 jaar gemakkelijk worden gespeeld. Voor de andere speelwijzen is in het begin de hulp van oudere broertjes of zusjes of ouders nodig maar al spoedig zullen de kleintjes het alleen kunnen spelen. Spelenderwijs worden ze vertrouwd gemaakt met de hoeveelheden van 1 tot 10. Het kind telt, vergelijkt, vult aan en telt bij elkaar op.

Bij jonge kinderen kan men in het begin de onderste rij plaatjes op de legbordjes met een strook papier afdekken. De bijbehorende kaartjes worden uit het spel genomen. Op die zijn kunnen de kinderen in het begin alleen maar met de cijfers 1 – 6 bezig.

Ook de legbordjes zijn zo ingericht dat ze stap voor stap van konkrete, telbare voorwerpen, via punten en munten overgaan naar alleen maar cijfers. Men kan de plaatjes dus uitkiezen, afhankelijk van de ontwikkelingsgraad van het kind.

Spelregels

Legspel

De legborden worden onder de spelers verdeeld, zo dat ze er allemaal even veel hebben. De overgebleven legborden worden, met de bijbehorende kaartjes, uit het spel genomen. De legkaartjes worden open in het midden van de tafel gelegd. Alle spelers zoeken nu de kaartjes, die bij hun legbord(en) horen. Wie als eerste alle velden van zijn legbord(en) belegd heeft, is winnaar.

Als men met jonge kinderen speelt kan men in het begin de onderste rij op het legbord met een strook papier afdekken, de bijbehorende kaartjes er uit sorteren en met slechts 6 kaartjes per bord verder spelen.

Lottospel

De legborden worden onder de spelers verdeeld, zo dat ze er allemaal even veel hebben. De overgebleven legborden worden, met de bijbehorende kaartjes, uit het spel genomen. De kaartjes worden blind (met de achterkant naar boven) in het midden van de tafel gelegd. Om beurten mogen de spelers nu een kaartje pakken. Als het op hun legbord past, mogen ze het houden en op hun legbord afleggen. Als het niet past, moeten zij het weer „blind“ onder de andere kaartjes schuiven. Wie als eerste zijn legbord vol heeft, is winnaar.

Variatie: Begin van het spel zoals in het voorgaande. Om beurten mogen de spelers een kaartje nemen. Als dit op het legbord van de speler past, mag hij het houden, het er op leggen en nog een kaartje trekken. Als het niet past, moet hij het afgeven aan de speler op wiens legbord het wel past.

Getallenspel met de dobbelsteen

De legborden worden zo verdeeld dat alle spelers er even veel hebben. De overgebleven borden worden, met de bijbehorende kaartjes uit het spel genomen. De legkaartjes worden open op tafel gelegd. Iedere speler moet met de dobbelsteen de legkaartjes voor zijn legbord winnen, en wel de getallen 1 – 6 met één dobbelsteen en de getallen 7 – 10 met twee dobbelstenen. De kaartjes hoeven niet in de volgorde van 1 – 6 verkregen te worden maar de eerste zes plaatsen moeten wel eerst bezet zijn alvorens er met twee dobbelstenen verder gegooid mag worden. Iedere speler die aan de beurt is mag zolang met gooien doorgaan als hij kaartjes kan afleggen. Gooit hij echter een getal dat hij al heeft dan is de volgende speler aan de beurt. Wie zijn speelbord als eerste vol heeft, is winnaar.

Met jonge kinderen wordt dit spel gespeeld als in het voorwoord wordt voorgesteld.

Optel-spel

Er wordt zonder de legborden gespeeld. De legkaartjes liggen weer blind midden op tafel. De spelers nemen om beurten een kaartje en houden het. Ze proberen paren kaartjes af te leggen, waarvan de som 10 is. Voorbeeld: 6 en 4, 1 en 9 enz. Wie een 10-kaartje trekt, mag er nog een nemen. Wie de meeste 10-paren bij elkaar heeft kunnen krijgen is winnaar.

Reken-Memory®

Er wordt weer zonder legborden gespeeld. De kaartjes worden blind op tafel gelegd in verschillende reeksen, zo dat geen enkel kaartje een ander raakt. Om beurten draaien de spelers 2 kaartjes één voor één om en proberen een paar te vinden, waarvan de som samen 10 is. Als dat lukt, mag de speler het paar kaartjes houden en nog twee kaartjes omdraaien. Als de kaartjes niet bij elkaar passen, d.w.z. de som is niet 10, dan worden de kaartjes weer omgedraaid en op hun oorspronkelijke plaats teruggelegd. De volgende speler is dan aan de beurt. Wie als eerste kaartje een 10

omdraait, mag dat kaartje houden en nog twee kaartjes omdraaien. Wie als tweede kaartje een 10 omdraait mag het ook houden, maar de volgende speler is dan aan de beurt. Wie tot slot de meeste kaartjes veroverd heeft, is winnaar.

Een eenvoudige speelvorm: In plaats van twee kaartjes te zoeken, die samen 10 zijn, probeert men kaartjes om te draaien die hetzelfde getal hebben, bv. het cijfer 2 en 2 koeien of de 2 punten van de dobbelsteen en de 2 munten. Beide speelwijzen kunnen voor jonge kinderen nog eenvoudiger worden gemaakt door met minder kaartjes te spelen.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

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



220360