

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for

them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre

le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelen-

derwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/06



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4838

Grashüpfer im Zahlenland

The Black Pirate A l'abordage ! De zwarte piraat



HABA[®]

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Grashüpfer im Zahlenland

Eine Bewegungs- und Zahlenspielesammlung
für drinnen und draußen.

Für 1 und mehr Kinder von 4 - 10 Jahren.

Im Mittelpunkt stehen die Zahlen von 1 bis 10 und das Rechnen
im Zahlenraum von 1 bis 20.

Spielidee: Mara & Klaus Schneider

Illustration: Sebastian Coenen

Spieldauer: je nach Spielvariante ca. 5 - 15 Minuten

Es war einmal ein Zahlenland. Die Bewohner zählten
alles, was sie sahen. Sie wussten genau, dass es eine
Sonne, drei Berge und zwölf Sonnenblumen gab.
Aber eines Tages hatten sie alles gezählt, was es im
Zahlenland zu zählen gab, und sie wurden sehr traurig.
Da erinnerte sich der kleine Grashüpfer an ein
Zahlenhüpfspiel das sein Opa immer mit ihm gespielt
hatte. Er lud die Bewohner des Zahlenlandes ein, um mit
ihnen zu spielen.

Und sie zählten und hüpfen gemeinsam mit dem kleinen
Grashüpfer um die Wette. Bis zum heutigen Tag ist es das
Lieblingsspiel aller Bewohner vom Zahlenland.



Spielinhalt

- 1 Startmatte
- 1 Zielmatte
- 20 Zahlenmatten
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern, liebe Erzieher/innen,

das Spiel „Grashüpfer im Zahlenland“ verbindet spielerisch Bewegung mit dem Erlernen von Zahlen. Die Spiele fördern die Motorik der Kinder und machen sie, je nach Alter und gewählter Spielvariante, mit den Zahlen von 1 bis 10 vertraut. Für etwas ältere Kinder bilden sie einen Einstieg in das Addieren und Subtrahieren.

Beim Spielen ist es nicht immer wichtig einen Sieger zu ermitteln. Oft macht es den Kindern auch großen Spaß, eine Aufgabe gemeinsam zu lösen.

Suchen Sie sich aus den folgenden Varianten die für Ihr Kind oder Ihre Kindergruppe passende Spielidee heraus.

Viel Spaß beim Spielen und Zählen wünschen

Ihre Erfinder für Kinder

Spielvorbereitung

Legt die Startmatte auf den Boden.

Die 20 Zahlenmatten werden beliebig um die rote Startmatte herum ausgelegt. Wichtig ist, dass die Zahlen sichtbar sind und sich die Matten nicht berühren.

Je mehr Abstand die Matten zueinander haben, umso schwieriger wird das Spiel.

Die grüne Zielmatte wird außen an eine beliebige Zahlenmatte angelegt.



Spielablauf

Sucht euch eine der Spielvarianten aus.

Wer an der Reihe ist, stellt sich auf die Startmatte: Gleich musst du losspringen und je nach Variante eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Dabei musst du folgende Sprungregeln einhalten:

- Du musst immer von Matte zu Matte springen. Das Berühren des Bodens ist verboten. Berührst du den Boden, ist dein Spielzug sofort beendet.
- Wenn du mehrere Matten gleichzeitig berührst, ist dein Spielzug ebenfalls sofort zu Ende.
- Du darfst beliebig viele Matten überspringen. Auch ein Richtungswechsel ist jederzeit erlaubt.
- Du darfst einzelne Matten mehrmals berühren.
- Vereinbart vor der ersten Runde, ob ihr auf zwei oder nur auf einem Bein springen dürft.

Spielvarianten

1. Hüpfspiele

„Hüpfspiele“ sind Spielideen ohne Gewinner oder Verlierer. Sie können mit beliebig vielen Kindern gespielt werden.

Zahlen erkennen, Zählen lernen

- Springe nacheinander auf drei beliebige Zahlenmatten und zähle bei jeder Matte laut die darauf abgebildeten Grashüpfer. Wenn du möchtest, kannst du anschließend für jeden dieser Grashüpfer einmal in die Luft springen. Danach ist das nächste Kind mit Springen an der Reihe.
- Es wird eine Zahl zwischen 1 und 10 gerufen. Du sollst jetzt auf die passende Zahlenmatte springen und dort stehen bleiben.

Als Beweis zählst du laut die abgebildeten Grashüpfer. Wenn du die Zahlenmatte von der Startmatte aus nicht direkt erreichen kannst, darfst du vorher auf eine oder mehrere andere Zahlenmatten springen. Von dort aus springst du jedoch sofort weiter - so lange, bis du auf der richtigen Zahlenmatte gelandet bist.

- Hüpf von Zahlenmatte 1 bis 10 in der richtigen Reihenfolge. Auf der Matte mit der Zahl 10 bleibst du stehen. Ihr könnt auch vereinbaren, die Zahlen von der Zahl 10 rückwärts bis zur 1 zu springen.

Kleinere und größere Zahlen erkennen

- Du springst von der Startmatte bis zur Zielmatte. Du darfst beliebig viele Zahlenmatten berühren, allerdings muss die Zahl von Sprung zu Sprung größer werden.

Erstes Rechnen:

Zusammenzählen (Addieren)

- Du stellst eine Rechenaufgabe, indem du nacheinander auf zwei verschiedene Zahlen zwischen 1 und 5 springst. Ein anderes Kind muss sich auf die Zahlenmatte mit dem richtigen Ergebnis stellen. Dieses Kind darf dann auf zwei Matten springen und ein neues Kind muss sich auf das richtige Ergebnis stellen.
- Es wird eine Zahl zwischen 2 und 10 gerufen: Das ist dein Rechenergebnis. Überlege gut und hüpf dann nacheinander auf zwei Zahlenmatten, die zusammen die gerufene Zahl ergeben. Ihr könnt auch festlegen, dass ihr auf mehr als zwei Matten springen und diese zusammenzählen dürft.

Tip: Rechenprofis lösen Aufgaben im Zahlenraum bis 20.

Abziehen (Subtrahieren)

- Stelle dich auf die 10. Es wird eine Zahl zwischen 1 und 9 gerufen. Überlege gut und hüpf auf die Zahl, die sich ergibt, wenn die gerufene Zahl von der 10 abgezogen wird.

Tip: Wenn du noch nicht so gut rechnen kannst, zähle auf deiner 10er Zahlenmatte zuerst die Anzahl der Grashüpfer, die von der 10 abgezogen werden sollen. Danach zähle, wie viele Grashüpfer noch übrig sind.

2. Wettbewerbsspiele

Die hier beschriebenen „Wettbewerbsspiele“ sind für 2 bis maximal 8 Kinder gedacht.

Zählen und vergleichen (weniger/mehr)

- Springe von der Start- bis zur Zielmatte und zähle die Anzahl deiner Sprünge. Das Kind mit der niedrigsten Sprungzahl gewinnt.

Rechnen

Zusammenzählen (Addieren)

- Zähle beim Springen von der Start- bis zur Zielmatte die berührten Zahlen zusammen. Es gewinnt das Kind mit dem kleinsten Ergebnis (Summe).
- Vereinbart eine Zahl zwischen 5 und 10. Die Zahl legt fest, wie häufig ihr jetzt springen dürft, bevor ihr auf der Zielmatte landen müsst. Zähle alle berührten Zahlen laut zusammen. Das Kind mit dem höchsten Ergebnis (Summe) gewinnt.
- Ihr legt vorher ein Ergebnis fest (z.B. 20). Du müsst jetzt so

viele Zahlenmatten berühren und zusammenzählen, bis du genau das vereinbarte Ergebnis erreichst. Es ist ausnahmsweise nicht erlaubt, eine Matte mehrmals zu berühren. Es gewinnt, wer die wenigsten Sprünge benötigt.

Abziehen (Subtrahieren)

- Legt jede Zahl nur einmal aus. Übrige Zahlenmatten werden beiseite gelegt. Du darfst jetzt genau dreimal springen, bevor du die Zielmatte erreichen musst. Jede berührte Zahl ziehst du von der Zahl 20 ab.
Es gewinnt, wer am Ende das niedrigste Ergebnis oder sogar eine 0 ersprungen hat.
Ihr könnt zu Beginn auch eine andere Zahl als 20 festlegen.

Gerade und ungerade Zahlen erkennen

- Du darfst nur auf Zahlenmatten mit einer geraden Zahl springen.
Wer die wenigsten Sprünge von der Startmatte bis zur Zielmatte benötigt, gewinnt.
Ihr könnt natürlich auch vereinbaren, nur auf ungerade Zahlen zu springen.

Viel Spaß beim Hüpfen wünscht euch der Grashüpfer aus dem Zahlenland!

Habermaaß game nr. 4838

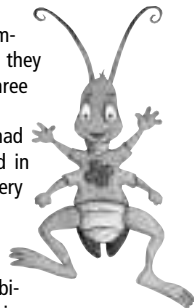
Grasshopper in the land of numbers

A collection of indoor and outdoor games combining activity and arithmetics.
For 1 or more players ages 4 - 10. The games focus on the numbers 1 to 10 and arithmetics from 1 to 20.

Game idea: Mara & Klaus Schneider
Illustrations: Sebastian Coenen
Length of the game: depending on variation
approx. 5 - 15 minutes

Once upon a time there was a land of numbers. The inhabitants counted everything they saw. They knew that there was one sun, three hills and twelve sunflowers.
However there came the day when they had counted everything that could be counted in the land of numbers, and they became very sad.

That's when the little grasshopper remembered an arithmetic game his grandfather used to play with him. He invited the inhabitants in the land of numbers to play with him. So they competed with the little grasshopper, counting and jumping. Up until today this is the favorite game of all the inhabitants in the land of numbers.



Contents

- 1 starting mat
- 1 target mat
- 20 numbered mats
- 1 set of game instructions

Dear Parents and Educators:

The game "Grasshopper in the land of numbers" combines, in a playful way, the physical activity with the learning of numbers. The games stimulate motor skills and acquaint the children, depending on their age and the variation chosen, with the numbers 1 to 10. For children a little older they offer a first approach to adding and subtracting.

For the games, it is not always important that there is a winner. Children often have fun resolving a task together.

Amongst the following variations, choose the game idea that suits your child or group of children.

We wish you lots of fun playing and counting.

Your inventors for children

Preparation of the game

Place the red starting mat on the floor. The 20 numbered mats are spread at random around the starting mat. Make sure the numbers don't overlap and can be seen clearly. The bigger the distance between the mats, the more difficult the game becomes. The green target mat is placed on the edge next to any numbered mat.



How to play

Choose one variation.

Whoever's turn it is, steps on the starting mat; now you will have to jump and, depending on the variation, solve a specific problem. So you have to respect the following rules:

- You always have to jump from mat to mat. You may not touch the floor and if you do, your turn is immediately over.
- If you touch various mats at the same time, your turn is also immediately over.
- You may jump over and skip any number of mats. You can also change direction at any time.
- You may touch the mats more than once.
- Before starting to play agree upon whether you will jump on one or two legs.

Variations

1. Jumping games:

"Jumping games" are game ideas without winners or losers. Any number of players can participate.

Recognizing numbers, starting to count

- Jump one after the other on any three mats and count out loud the grasshoppers shown on the mats; and if you want, then jump as many times into the air as there are grasshoppers. Then it's the turn of the next player to jump.
- A number between 1 and 10 is shouted out. Now you have to jump onto the corresponding mat and stay there. To prove you are right, count the grasshoppers on that mat. If you cannot reach the mat from the starting mat, you can

jump on one or more mats before, however, from there you must carry on jumping until you reach the right mat.

- Jump from mat 1 to 10 in the right order. On the mat numbered 10 you stand still.
You can also agree to jump backwards from mat 10 to mat 1.

Recognizing small and big numbers

- You jump from the starting mat to the target mat. You may jump on as many mats as you like but the number has to increase from jump to jump.

First arithmetic:

Adding

- Decide on an arithmetical problem - jumping one after the other on two different mats between 1 and 5: then another player has to step on the mat with the right result. Then this player may jump on two mats and a new player has to step on the mat with the right result.
- A number between 2 and 10 is shouted out: this is the result of your problem. Think carefully and then jump one after the other onto two mats which add up to the number shouted out.
You can also stipulate that you can jump on more than two mats and add the corresponding numbers.

Hint: arithmetical professionals can resolve problems up to 20.

Subtracting

- Step on mat 10. A number between 1 and 9 is shouted out. Think hard and jump on the number that results from subtracting the number shouted out from 10.

Hint: If you can't calculate so well, first look at your mat and count the grasshoppers that should be subtracted from 10. Then count how many grasshoppers are left.

2. Competition games

The competition games described below are thought of for 2 to a maximum of 8 players.

Counting and comparing (more/less)

- Jump from the starting mat to the target mat and count the number of jumps you made. The player with the fewest number of jumps wins.

Arithmetics

Addition

- Jump from the starting mat to the target mat and add the numbers on the mats touched. The player with the smallest sum wins the game.
- Agree on a number between 5 and 10. The number determines how many times you have to jump before reaching the target mat.
Speak out loud and add up all the numbers you have touched. The player with the highest sum wins.
- You agree on a result (for example 20). Now you have to jump on and add as many mats as needed in order to reach the result agreed upon. As an exception rule, it is not permitted to touch a mat more than once. The player who needs the fewest jumps wins the game.

Subtraction

- Lay out each number only once. Remaining mats are put aside.
You may jump exactly three times before you have to reach the target mat. Each number touched you subtract from the number 20. The winner is the one who at the end has reached the smallest number or even 0 as the result of their jumps. Before starting to jump, you can also agree on a number other than 20.

Recognizing even and odd numbers

- You can only jump on mats with an even number.
Whoever needs the fewest jumps from starting to target mat, wins.
Of course you can also agree to jump only on mats with odd numbers.

The grasshopper of the land of numbers wishes you lots of jumping fun.

Jeu Habermaaß n° 4838

Les sauterelles au pays des chiffres

Une collection de jeux associant motricité et chiffres, à jouer à l'intérieur ou à l'extérieur.

Pour 1 ou plusieurs enfants de 4 à 10 ans.

Les jeux sont axés sur les chiffres de 1 à 10 et sur le calcul arithmétique avec les chiffres de 1 à 20.

Idée : Mara & Klaus Schneider

Illustration : Sebastian Coenen

Durée de la partie : env. 5 à 15 minutes selon le jeu

Il était une fois un pays plein de chiffres. Les habitants comptaient tout ce qu'ils voyaient. Ils savaient exactement qu'il y avait un soleil, trois montagnes et douze tournesols.

Mais un jour, il n'y eut plus rien à compter au pays des chiffres, ils devinrent alors très tristes.

La petite sauterelle se rappela soudain d'un jeu auquel elle jouait avec son grand-père. Elle invita tous les habitants du pays des chiffres à jouer avec elle. Et tous comptaient et sautaient joyeusement avec la petite sauterelle. Et aujourd'hui encore, c'est leur jeu préféré.



Contenu

- 1 tapis de départ
- 1 tapis d'arrivée
- 20 tapis à chiffre
- 1 règle du jeu

**Chers parents,
Chères éducatrices, chers éducateurs,**

Le jeu « Les sautelles au pays des chiffres » associe motricité et apprentissage des chiffres de manière ludique. Les jeux développent la motricité des enfants et, selon l'âge et le jeu choisi, les familiarisent avec les chiffres de 1 à 10. Pour les enfants plus âgés, ils permettent de s'exercer à des exercices d'addition et de soustraction.

En jouant, il n'est pas toujours important qu'il y ait un gagnant. Les enfants peuvent également trouver du plaisir à jouer en exécutant des actions en commun. Parmi les variantes ci-dessous, vous trouverez sans aucun doute le jeu qui conviendra le mieux à votre enfant ou à votre groupe d'enfants.

Amusez-vous bien au pays des chiffres !

Les créateurs de jeux

Préparatifs

Poser le tapis de départ rouge par terre.

Poser les 20 tapis à chiffre autour du tapis de départ dans n'importe quel ordre. Les chiffres doivent être lisibles et les tapis ne doivent pas se toucher.

Le tapis d'arrivée vert est posé à l'extérieur à côté d'un tapis à chiffre.

Plus les tapis seront espacés les uns des autres, plus le jeu sera difficile.



Déroulement de la partie

Choisir l'une des variantes de jeu.

Celui dont c'est le tour se met sur le tapis de départ.

Tu te mets tout de suite à sauter et, selon la variante, tu exécutes une action. En sautant, tu dois suivre les règles suivantes :

- Tu sautes toujours d'un tapis à l'autre. Tu n'as pas le droit de toucher le sol ; sinon, ton tour s'arrête.
- Si tu touches plusieurs tapis en même temps, tu t'arrêtes aussi de jouer pendant ce tour.
- Tu as le droit de sauter sur n'importe quel nombre de tapis. Tu peux changer de direction en sautant.
- Tu as le droit de sauter plusieurs fois sur les mêmes tapis.
- Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord pour savoir s'il faut sauter sur une jambe ou sur deux jambes.

Variantes

1. Jeux où il faut seulement sauter

Dans ces jeux, il n'y a ni gagnant ni perdant. Ils peuvent être joués par n'importe quel nombre d'enfants.

Reconnaître les chiffres, apprendre à compter

- Saute successivement sur trois tapis et à chaque fois compte à voix haute le nombre de sauterelles qui sont dessinées dessus. Si tu veux, tu peux après sauter en l'air une fois pour chaque sauterelle. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de sauter.
- Un joueur dit un chiffre entre 1 et 10. Tu sautes alors sur le tapis avec le numéro correspondant et tu restes là. Pour prouver que c'est le bon tapis, tu comptes à voix haute

le nombre de sauterelles qu'il y a dessus. Si tu ne peux pas arriver sur le tapis directement à partir du tapis de départ, tu as le droit de sauter sur un ou plusieurs autres tapis, jusqu'à ce que tu sois arrivé sur le bon tapis.

- Sautes du tapis 1 au tapis 10 en allant dans le bon ordre numérique. Tu restes sur le tapis qui a le chiffre 10. Vous pouvez aussi sauter en sens inverse, du chiffre 10 au chiffre 1.

Reconnaître les chiffres inférieurs et les chiffres supérieurs

- Tu sautes du tapis de départ au tapis d'arrivée. Tu as le droit de sauter sur autant de tapis que tu veux, mais le chiffre doit augmenter de saut en saut.

Premiers calculs arithmétiques:

Additionner

- Tu fais un exercice de calcul arithmétique en sautant successivement sur deux tapis dont le chiffre est compris entre 1 et 5. Un autre joueur doit se mettre sur le tapis indiquant le bon résultat. Ce joueur a ensuite le droit de sauter sur deux tapis et un autre joueur se met sur le tapis correspondant au bon résultat.
- Un joueur dit un nombre entre 2 et 10 : ce nombre est le résultat d'une addition. Réfléchis bien et saute ensuite successivement sur deux tapis dont l'addition des chiffres donne le chiffre annoncé. Vous pouvez aussi décider de sauter par dessus plus de deux tapis et d'additionner ensuite ces chiffres.

Conseil : les « grosses têtes » additionneront les chiffres jusqu'à 20.

Soustraire

- Mets-toi sur le 10. Un joueur dit un chiffre entre 1 et 9. Réfléchis bien et saute sur le chiffre obtenu en soustrayant ce chiffre du chiffre 10.

Conseil : si tu ne sais pas encore très bien compter, compte d'abord sur le tapis 10 le nombre de sauterelles qui doivent être soustraites de 10. Ensuite, compte le nombre de sauterelles restantes.

2. Jeux-concours :

Les jeux-concours ci-dessous sont recommandés pour 2 à 8 joueurs maximum.

Compter et comparer (plus/moins)

- Sautes du tapis de départ au tapis d'arrivée et compte le nombre de fois que tu as sauté. Le joueur qui aura sauté le moins de fois gagne.

Calculer:

Additionner

- En sautant du tapis de départ au tapis d'arrivée, additionne les chiffres marqués sur les tapis sur lesquels tu sautes. Le gagnant est celui qui aura la somme la plus petite.
- Convenir d'un chiffre entre 5 et 10. Ce chiffre indique le nombre de fois que vous aurez le droit de sauter pour arriver au tapis d'arrivée. Additionne tous les chiffres sur lesquels tu es passé. Le joueur qui aura la somme la plus élevée gagne.

- Vous convenez au départ d'un chiffre, p. ex. 20. Tu dois alors sauter par dessus des chiffres et les additionner de manière à obtenir le chiffre convenu. Exceptionnellement, on n'a pas le droit ici de sauter plusieurs fois sur le même tapis. Le gagnant est celui qui obtiendra le bon résultat en ayant sauté le moins de fois.

Soustraire

- Poser chaque chiffre une seule fois. Mettre les tapis en trop de côté. Tu as le droit de sauter trois fois pour arriver au tapis d'arrivée. Tu soustrais chaque chiffre touché du nombre 20. Le gagnant est celui qui aura le résultat le plus petit ou qui obtiendra zéro.
Vous pouvez aussi fixer un autre chiffre que 20.

Reconnaître les chiffres pairs et les chiffres impairs

- Tu ne sautes que sur les tapis aux chiffres pairs. Celui qui arrivera au tapis d'arrivée en ayant sauté le moins de fois gagne.
Vous pouvez aussi convenir de ne sauter que sur les chiffres impairs.

La sauterelle du pays des chiffres vous souhaite de bien vous amuser !

Habermas-spel nr. 4838

Springhaan in Getallenland

Een verzameling bewegings- en getallenspelletjes voor binnen en buiten. Voor 1 en meer kinderen van 4 - 10 jaar.

Centraal staan de getallen van 1 tot 10 en het rekenen binnen het bereik van 1 tot 20.

Spelidee: Mara & Klaus Schneider

Illustraties: Sebastian Coenen

Speelduur: iedere spelvariant ca. 5 - 15 minuten

Er was eens een Getallenland. De bewoners telden alles wat er te zien was. Ze wisten precies dat er één zon, drie bergen en twaalf zonnebloemen waren. Maar op een dag hadden ze alles geteld wat er in Getallenland te tellen was en daar werden ze erg treurig van. Toen herinnerde de kleine springhaan zich een getallenhinkelspel dat hij vroeger altijd met zijn opa speelde. En hij vroeg de inwoners van Getallenland of ze mee wilden doen.

En ze telden en hinkelden allemaal om het hardst met de kleine springhaan. En tot op de dag van vandaag is het het lievelingsspel van alle inwoners van Getallenland.



Spelinhoud

- 1 startmat
- 1 doelmat
- 20 getallenenmatten
- spelregels

Lieve ouders, lieve leraren,

met het spel „Sprinkhaan in Getallenland “ wordt spelen-derwijs een verband gelegd tussen het bewegen en het leren van getallen. De spellen bevorderen de motoriek van de kinderen en maken hen, al naargelang leeftijd en gekozen spelvariant, met de getallen van 1 tot 10 vertrouwd. Voor al wat oudere kinderen is het een introductie tot optellen en aftrekken.

Bij het spelen hoeft niet altijd een winnaar aangewezen te worden. Vaak vinden de kinderen het maar al te leuk om gezamenlijk een opgave op te lossen.

Kies uit de onderstaande varianten het voor uw kind of groep kinderen, meest geschikte spelidee uit.

Veel plezier bij het spelen en tellen gewenst door

uw kinderspelbedenkers

Spelvoorbereiding

Leg de rode startmat op de grond. De 20 getallenmatten worden willekeurig rondom de startmat neergelegd. Het is belangrijk dat de getallen zichtbaar zijn en de matten niet tegen elkaar liggen.

De groene doelmat wordt aan de buitenzijde naast een getallenmat naar keuze gelegd.

Hoe groter de onderlinge afstand tussen de matten, hoe moeilijker het spel.



Spelverloop

Kies een van de spelvarianten uit.

Degene die aan de beurt is, gaat op de startmat staan: zo meteen wordt er gehinkeld en al naargelang de variant, tracht men een bepaalde opgave op te lossen. Hierbij moeten de volgende regels in acht worden genomen:

- Er moet altijd van de ene mat naar de andere worden gesprongen. De grond mag niet worden aangeraakt. Wordt de grond aangeraakt, dan is de beurt voorbij.
- Als verschillende matten tegelijk worden aangeraakt, is de beurt eveneens voorbij.
- Er mag over een onbeperkt aantal matten worden gesprongen. Ook mag er te allen tijde van richting worden veranderd.
- Afzonderlijke matten mogen meermaals worden aangeraakt.
- Spreek voor de eerste ronde af, of er met één of met twee benen gesprongen moet worden.

Spelvarianten

1. Hinkelspellen:

„Hinkelspellen “ zijn spelideeën zonder winnaars of verliezers. Ze kunnen met een onbeperkt aantal kinderen gespeeld worden.

Getallen herkennen, getallen leren

- Spring achter elkaar op drie willekeurige getallenmatten en tel op iedere mat hardop het aantal hierop afgebeelde sprinkhanen. Indien gewenst, kan vervolgens voor elke sprinkhaan een keer in de lucht worden gesprongen. Daarna is het volgende kind met hinkelen aan de beurt.

- Er wordt een getal tussen 1 en 10 geroepen. De speler moet nu naar de bijbehorende mat hinkelen en hier blijven staan. Als bewijs telt hij hardop de hier afgebeelde sprinkhanen. Als de getallenmat vanaf de startmat niet in één keer bereikt kan worden, mag er via één of meer matten naartoe worden gehinkeld. Hij mag hierop echter niet blijven stilstaan. Er wordt gehinkeld tot de speler op de juiste mat is aangekomen.
- Hinkel van getallenmat 1 tot 10 in de juiste volgorde. De speler blijft op de mat met het getal 10 staan. Er kan ook worden afgesproken om de getallen vanaf het getal 10 tot 1 achterwaarts te hinkelen.

Kleine en grote getallen herkennen

- Er wordt van de startmat naar de doelmat gehinkeld. Er mag een onbeperkt aantal matten worden aangeraakt, maar het getal moet na iedere sprong groter zijn dan het vorige.

Eerste rekensommen:

Optellen

- Er wordt een rekensom opgegeven door achter elkaar naar twee verschillende getallen van 1 tot 5 te hinkelen. Een ander kind moet op de getallenmat met de juiste uitkomst gaan staan. Dit kind mag daarna naar twee matten hinkelen en een nieuw kind moet op de juiste uitkomst gaan staan.
- Er wordt een getal tussen 2 en 10 geroepen: dat is de uitslag van de som. Denk goed na en hinkel vervolgens achter elkaar naar twee getallenmatten die bij elkaar opgeteld het geroepen getal opleveren. Er kan ook worden afgesproken dat er naar meer dan twee matten gehinkeld moet worden, die bij elkaar opgeteld de uitkomst moeten opleveren.

Tip: Rekenprofs lossen opgaven op in het bereik van 1 tot 20.

Aftrekken

- Ga op het getal 10 staan. Er wordt een getal tussen 1 en 9 geroepen. Denk goed na en hinkel naar het getal dat de uitkomst oplevert als het geroepen getal van 10 wordt afgetrokken.

Tip: Als jullie nog niet zo goed kunnen rekenen, tel dan eerst op de 10e getallenmat het aantal sprinkhanen die van 10 moeten worden afgetrokken. Tel vervolgens de overgebleven sprinkhanen.

2. Wedstrijdspellen

De hier beschreven „wedstrijdspellen” zijn voor 2 tot maximaal 8 kinderen bedoeld.

Tellen en vergelijken (minder/meer)

- Spring van de start- naar de doelmat en tel het aantal benodigde sprongen. Het kind met het kleinste aantal sprongen wint.

Rekenen:

Optellen

- Tel bij het springen van de start- naar de doelmat de aangeraakte getallen bij elkaar op. Het kind met de kleinste uitkomst (som) wint.
- Spreek een getal tussen 5 en 10 af. Dit getal bepaalt hoe vaak er gesprongen moet worden om op de doelmat terecht te komen. Tel alle aangeraakte getallen hardop bij elkaar op. Het kind met de hoogste uitkomst (som) wint.

- Er wordt vooraf een uitkomst afgesproken (bv. 20) Er moeten nu net zoveel getallenmatten worden aangeraakt, tot de afgesproken uitkomst precies bereikt wordt. Het is dit keer bij uitzondering niet toegestaan om een bepaalde mat meer dan eens aan te raken. Wie de minste sprongen nodig heeft, wint.

Aftrekken

- Leg ieder getal slechts één keer neer. De overige getallenmatten worden opzij gelegd. Er mag nu slechts drie keer worden gesprongen voordat de doelmat moet worden bereikt. Ieder aangeraakt getal wordt van het getal 20 afgetrokken. Wie aan het eind het laagste getal als uitkomst heeft, wint. Er kan aan het begin ook een ander getal dan 20 worden afgesproken.

Even en oneven getallen herkennen

- Er mag alleen op getallenmatten met een even getal worden gesprongen. Wie de minste sprongen van de startmat tot de doelmat maakt, wint. Er kan natuurlijk ook worden afgesproken alleen op oneven getallen te springen.

De sprinkhaan uit Getallenland wenst jullie veel plezier bij het hinkelen !