

Scolina

Wie weet de oplossing?

Een onderhoudend leerspel met een mogelijkheid tot zelfcontrole voor 1 – 2 kinderen van vier tot zes jaar

Soort spel:	Leerspel
Spelers:	1 – 2 spelers van 4 – 6 jaar
Inhoud:	1 speelbord van karton, 30 kaarten met opgaven met vijf verschillende moeilijkheidsgraden, 10 spelstenen, 2 houten pinnetjes, spelregels
Auteur:	Ulrich Diekmeyer
Illustratie:	Aleš Vrtal

Instructie voor de ouders

De eerste denkpret-spellen moet u samen met uw kind spelen. U lost één opgave op, uw kind de volgende enz. U leest de opgave voor van de kaart met de afbeelding, verklaart hierbij wat de opgave inhoudt en laat aan uw kind zien hoe het resultaat wordt gecontroleerd. Later kan het kind, als het zelf bezig is, de oplossing zelf controleren.

De gekleurde markering op de kaarten geeft de moeilijkheidsgraad aan:

- 5 kaarten met gele markering – gemakkelijke opgaven voor vierjarigen
- 5 kaarten met oranje markering – minder gemakkelijke opgaven voor vierjarigen
- 5 kaarten met groene markering – moeilijke opgaven voor vijfjarigen
- 5 kaarten met turquoise markering – nog moeilijker opgaven voor vijfjarigen
- 10 kaarten met blauwe markering – moeilijke opgaven voor zesjarigen

Verder zijn alle kaarten met opgaven doorgenummerd, zodat de overeenkomstige vertaling van de vraag gemakkelijk te vinden is.

Het doel van het spel is tot denkprocessen aan te zetten en tijdreeksen en oorzakelijke ketens te herkennen. Als er alleen wordt gespeeld, is het de bedoeling van spel tot spel minder fouten te maken. De kaarten waarvan de opgaven op de juiste manier zijn opgelost, legt de

speler bij zich neer, de andere legt hij op een andere stapel en probeert deze later nog eens uit.

Vorbereiding op het spel

Aan het begin worden de twee kleine houten pinnetjes van achteren in de openingen van de speelbord (zie afbeelding) gestoken en worden de rond gestanste delen uit het speelbord gebroken. De kaarten met opgaven worden van elkaar gescheiden en volgens leeftijd of vaardigheid van het kind geselecteerd en gereedgelegd. De eerste kaart met opgave wordt dusdanig op de speelbord gelegd dat de twee houten pinnetjes uit de kaart met de opgave komen en de twee lijsten met de vijf openingen vrij blijven.

Als je met de kaarten met een gele, oranje of groene rand speelt, zijn de spelstenen van 1-6 nodig. De symbolen maan, ster en cirkel komen op de achterkant van twee van deze stenen voor.

Bovendien wordt er met zes oplosopeningen op de speelbord gespeeld.

Hiertoe worden vier openingen met de ronde gestanste delen afgesloten (zie afbeelding).

Als er later met de turquoise of blauwe

kaarten met opgaven wordt gespeeld, zijn alle 10 oplosopeningen nodig. Verwijder hiertoe de vier ronde gestanste delen en leg alle 10 spelstenen gereed.

Verloop van het spel

Spel met gele kaarten met opgaven

Het spel wordt voorbereid zoals boven omschreven. De gele kaarten met opgaven zijn bijzonder geschikt om met het spel te beginnen, omdat deze een oplos-hulp voor beginners bevatten. Leg de eerste kaart met een afbeelding op de speelbord en los samen met uw kind de opgave op.

Bij de gele kaarten gaat het er uitsluitend om paren te vinden. Eén gedeelte van het paar is telkens al op de kaart met de opgave aangegeven door een symbool – met maan, ster of de cirkel.

De plaatsing van de symbolen op de kaart met de opgave geeft dus aan waar de eerste drie spelstenen moeten komen;

de spelstenen worden met het symbool naar boven in de desbetreffende opening geplaatst. Bij elkaar horende afbeeldingen worden aangegeven met twee dezelfde symbolen.

Een voorbeeld: de egel in de bovenste rij is gemarkeerd met de maan. De egel op de onderste rij moet hierbij worden gelegd. Dus wordt de eerste spelsteen met de maan boven de afbeelding met de egel gezet, de tweede spelsteen, ook met



de maan erop, onder de afbeelding met de egel in de onderste rij.

Als alle drie paren gemarkeerd zijn door de spelstenen, wordt er gecontroleerd.

Spel met oranje en groene kaarten met opgaven

Het spel wordt voorbereid zoals boven omschreven. De oranje en groene kaarten hebben een hogere moeilijkheidsgraad en bevatten naast opgaven om paren te vormen ook opgaven waarbij het om (meestal tijd-) reeksen gaat.

Bij opgaven met een tijdreeks worden de spelstenen met de cijferkant naar boven gebruikt en met de stenen van 1 – 6 gemarkeerd, waarbij de spelsteen met het cijfer 1 altijd vooraan in de rij ligt. Bovendien zijn op alle kaarten met opgaven, waarbij de cijferkanten van de spelstenen nodig zijn voor de oplossing, de startvelden aangeduid met een "1".

Spel met turquoise en blauwe kaarten met opgaven

Bij het spel met de turquoise en blauwe kaarten met opgaven zijn alle 10 de spelstenen nodig en wordt er met alle 10 openingen van de speelbord gespeeld.

Deze opgaven zijn moeilijker door het aantal oplosmogelijkheden, waarbij ook hier paren moeten worden gezocht en reeksen moeten worden gevonden.

Oplossing en controle

Nadat alle paren zijn gemarkeerd of een volgorde is vastgesteld, wordt de kaart met de afbeelding zodanig omgedraaid dat de twee houten pinnetjes weer uit de kaart met de opgave steken.

Bij dezelfde symbolen liggen nu twee gelijke kleuren, bij reeksen bevinden zich de cijfers 1 tot en met 6 resp. 1 tot en met 10 op de bijpassende plaatsen. Als dat niet het geval is, is de opgave niet juist opgelost.

Wie de opgave niet correct oplost, kan de oplossing toch vinden: hij legt eerst de kaart op de achterkant neer, zet de desbetreffende spelstenen neer en draait daarna de kaart om naar de voorkant. Daar zijn nu de „correcte” indelingen te zien.

Spelvariant voor twee personen

De kinderen (of ouder en kind) wisselen elkaar af in het oplossen van de opgaven. Wie een opgave correct heeft opgelost, pakt het kaartje. Foutief opgeloste opgaven worden op een stapel gelegd. Wie de meeste opgaven correct heeft opgelost, wint.

De afzonderlijke taken:

geel

- 01 Welke zijn hetzelfde?
- 02 Wat heeft dezelfde kleuren?
- 03 Welke zijn hetzelfde?
- 04 Wat hoort bij elkaar?
- 05 Wat hoort bij elkaar?

oranje

- 06 Wat ziet er anders uit, maar is hetzelfde?
- 07 Wat ziet er anders uit, maar is hetzelfde?
- 08 Wat heeft dezelfde kleur?
- 09 Wat hoort bij elkaar?
- 10 Wat beweegt op dezelfde manier?

groen

- 11 Wie heeft wat nodig?
- 12 Wat hoort bij elkaar?
- 13 In welke volgorde schildert Jolien het schilderij?
- 14 Hoe gaat Mart baden?
- 15 Sophie doet een radslag

turquoise

- 16 Welke zijn hetzelfde?
- 17 Welke schoenen horen bij elkaar?
- 18 Wat delen horen bij elkaar?
- 19 Met welke delen maak je welke treppop?
- 20 Wat eten deze dieren heel graag?

blauw

- 21 Welk venster hoort bij welk huis?
- 22 Welke afbeeldingen laten evenveel lieveheersbeestjes zien?
- 23 Welk fragment hoort bij welke afbeelding?
- 24 Deze emmers kun je allemaal in elkaar steken. Hoe?
- 25 Wat mist bij dit couvert?
- 26 In welke volgorde zijn de ballonnen gestart?
- 27 Welke horloges geven dezelfde tijd aan?
- 28 Wie is het langzaamste, wie het snelst?
- 29 Welke brug is precies hoog genoeg voor welke auto?
- 30 Waar stroomt de rivier door, waar gaat de straat verder?

Scolina

Chi sa la soluzione?

Un gioco divertente ed istruttivo con possibilità di controllo per 1-2 bambini da 4-6 anni

Tipo di gioco: istruttivo

Giocatori: 1 – 2 giocatori da 4 – 6 anni

Contenuto: 1 tavola di cartone
30 carte quesito di cinque diversi gradi di difficoltà
10 pedine
2 elementi di legno
istruzioni per il gioco

Autore: Ulrich Diekmeyer

Illustrazione: Aleš Vrtal

Consigli per i genitori

Fate qualche giro preliminare insieme al bambino per fargli conoscere questo divertente gioco d'intelletto. Una volta trovate voi la soluzione, una volta il bambino ecc.. Leggete sulla carta illustrata l'impostazione del quesito e spiegatele al bambino, mostrandogli come si fa a controllare il risultato. In seguito, giocando per conto suo, il bambino potrà controllare da sé la soluzione.

Il marchio colorato della carta indica il grado di difficoltà:

5 carte con marchio giallo – quesito facile per bambini di 4 anni
5 carte con marchio arancione – quesito meno facile per bambini di 4 anni
5 carte con marchio verde – quesito impegnativo per bambini di 5 anni
5 carte con marchio turchese – quesito molto impegnativo per bambini di 5 anni
10 carte con marchio blu – quesito difficile per bambini di 6 anni

Inoltre le carte quesito sono tutte numerate, cosicché la traduzione della rispettiva domanda è facile da trovare.

Scopo del gioco è stimolare il processo mentale e imparare l'ordine cronologico ed il susseguirsi di cause. Il gioco da soli ha come mira quello di fare meno errori di volta in volta. Il giocatore tiene vicino le carte i cui quesiti sono stati svolti correttamente e mette il resto in un altro mucchio, per cimentarsi con esse più tardi.