

Je hebt nu je eigen CALCULUS® ontvangen. Bravo en nu spelen maar!

Om te beginnen, plaats de zes pionnen in elkaar zoals op de tekening.

BEGIN VAN HET SPEL

1) Trek elk een pion:

- Zijn er 2 spelers: neem elk 3 pionnen.
- 3 spelers: neem elk 2 pionnen.
- 4 spelers: de twee jongste spelers krijgen elk 2 pionnen, de twee oudste elk 1.
- 5 spelers: ieder krijgt 1 pion, de jongste speler 2.
- 6 spelers/ploegen: één pion per speler/ploeg.

2) Plaats de pionnen op hun startvak. Bijv. pion 2 komt op het gele startvak nummer 2, pion 3 op het oranje vak nummer 3, enz.

3) Leg de kaarten in het midden van het spelbord.

DOEL VAN HET SPEL

Bij de eerste drie zijn die het podium bereiken. Bijvoorbeeld, pion 7 moet 6 maal vooruitgaan om één van de drie treden van het podium te bereiken.

SPELREGELS

De speler met pion 2 begint. Hij trekt een kaart, draait ze om en legt ze naast de hoop.

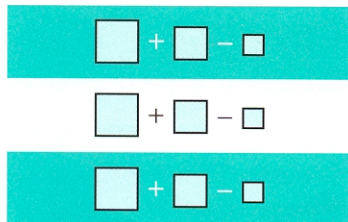
Elke kaart heeft 3 vragen, van verschillende moeilijkheidsgraad:

- bovenaan: voor 7- en 8- jarigen: rekenen tot 20.
- midden: voor 8-, 9- en 10- jarigen: rekenen tot 100.
- onderaan: voor 10-, 11- en 12- arigen: rekenen tot 1000.

De jongste speler bepaalt het niveau waarop gespeeld wordt.

Er zijn twee soorten kaarten:

1) Kaarten met tekeningen Voorbeeld:



De speler met pion 2 gooit met de teerlingen. Hij gooit bijv. 6, 5 en 1. De kaart geeft de volgende opgave:

« Het hoogste getal nemen  optellen bij het middenste getal  het laagste getal  aftrekken ».

De speler maakt de rekensom en geeft de uitslag:

$$6 + 5 - 1 = 10.$$

Dan geeft hij de delers van de uitslag 10: «10 is deelbaar door 2 en 5»; daarna schuift hij pion 2 naar het volgende gele vak en pion 5 naar het volgende blauwe vak.

De andere spelers maken dezelfde oefening met dezelfde kaart.

2) Kaarten met getallen Voorbeeld:



Bij deze kaarten worden de teerlingen niet gebruikt. Elke speler kiest een getal tussen 10 en 18 (voor niveau 1 in het vorige voorbeeld) en noteert het. Dan schuiven de spelers één voor één de pionnen die overeenkomen met de delers van het getal dat ze gekozen hebben één vakje vooruit. Voorbeeld: heb je 12 gekozen, verschuif dan pion 2, pion 3, pion 4 en pion 6. Is je getal 15, verschuif dan pion 3 en pion 5, enz.

Kies een getal waarmee je eigen pionnen vooruitgaan en niet die van de andere spelers!

Heeft elke speler de rekenvraag beantwoord, trek dan een volgende kaart en zo voort.

Voor wie wil: wie fout rekt of de pionnen verkeerd zet, moet 1 plaats achteruit! Of haal er een scheidsrechter bij: die kan de antwoorden controleren met een rekenmachientje.

Veel plezier, zo word je een kei in het rekenen!

Ze komen van overal uit Europa om mee te spelen: Gunter A, Marc B, Bernhardt CH, Otto D, Pia DK, François F, James GB, Dimitri GR, Aldo I, Patrick IR, Jang L, Ingrid N, Klaas NL, Manuel P, Jose SP en Sven S.

Voor de leerkrachten:

Deel de leerlingen in zes ploegen in. Zet het spelbord recht-op tegen het bord en vervang de pionnen door 6 kleine «Post-it» stickers, genummerd van 2 tot 7. Een goede raad: gebruik een dobbelbak of andere bak bij het werpen van de dobbelstenen.

Teken het deel van de kaart dat u gebruikt op het bord en noteer eventueel de scores van elke worp in het gepaste vak.



CALCULUS

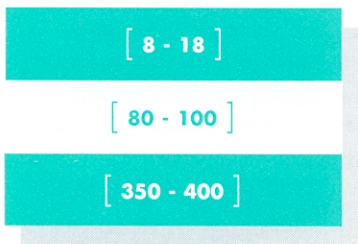
De speler maakt de rekensom en geeft de uitslag:

$$6 + 5 - 1 = 10.$$

Dan geeft hij de delers van de uitslag 10: «10 is deelbaar door 2 en 5»; daarna schuift hij pion 2 naar het volgende gele vak en pion 5 naar het volgende blauwe vak.

De andere spelers maken dezelfde oefening met dezelfde kaart.

2) Kaarten met getallen Voorbeeld:



Bij deze kaarten worden de teerlingen niet gebruikt. Elke speler kiest een getal tussen 10 en 18 (voor niveau 1 in het vorige voorbeeld) en noteert het. Dan schuiven de spelers één voor één de pionnen die overeenkomen met de delers van het getal dat ze gekozen hebben één vakje vooruit. Voorbeeld: heb je 12 gekozen, verschuif dan pion 2, pion 3, pion 4 en pion 6. Is je getal 15, verschuif dan pion 3 en pion 5, enz.

Kies een getal waarmee je eigen pionnen vooruitgaan en niet die van de andere spelers!

Heeft elke speler de rekenvraag beantwoord, trek dan een volgende kaart en zo voort.

Voor wie wil: wie fout rekt of de pionnen verkeerd zet, moet 1 plaats achteruit! Of haal er een scheidsrechter bij: die kan de antwoorden controleren met een rekenmachientje.

Veel plezier, zo word je een kei in het rekenen!

Ze komen van overal uit Europa om mee te spelen: Gunter A, Marc B, Bernhardt CH, Otto D, Pia DK, François F, James GB, Dimitri GR, Aldo I, Patrick IR, Jang L, Ingrid N, Klaas NL, Manuel P, Jose SP en Sven S.

Voor de leerkrachten:

Deel de leerlingen in zes ploegen in. Zet het spelbord recht-op tegen het bord en vervang de pionnen door 6 kleine «Post-it» stickers, genummerd van 2 tot 7. Een goede raad: gebruik een dobbelbak of andere bak bij het werpen van de dobbelstenen.

Teken het deel van de kaart dat u gebruikt op het bord en noteer eventueel de scores van elke worp in het gepaste vak.



CALCULUS