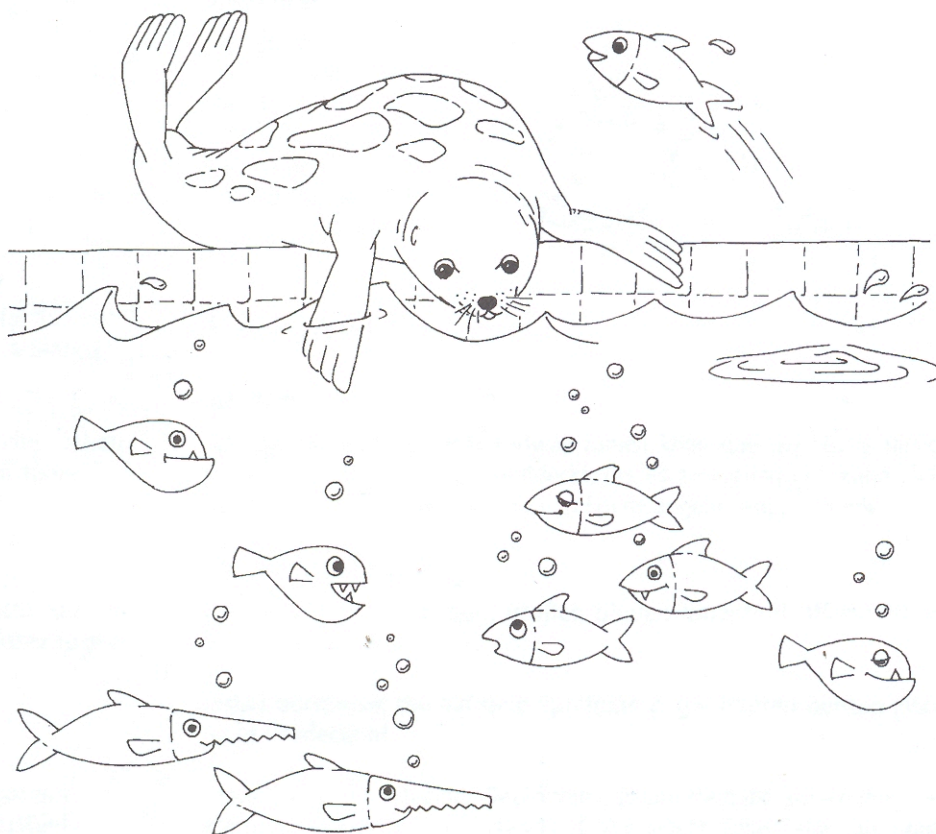


Eins, Vier, Viele

One, Two, Many • Un, Deux, Trois, Beaucoup • Een, Vier, Veel



Habermaß spel Nr. 4570

Een, Vier, Veel

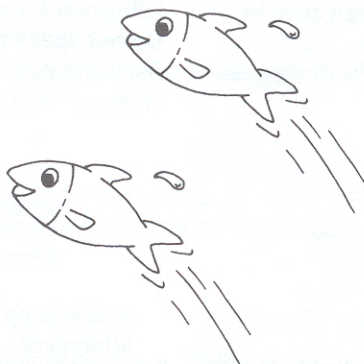
Speels opstapje naar de wereld der getallen.

Een spel voor **2 - 4 kleine zeeleeuwen van 4 - 6 jaar**. Zij vangen, tellen en verdelen een heleboel kleine vissen. Twee eenvoudige leerideeën die spelenderwijs een eerste, opwindende omgang met de getallen van 1 - 10 mogelijk maken.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelontwerp: Anja Wrede
Grafische vormgeving: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 4 zeeleeuwen
- 30 vissen
- 1 gewone dobbelsteen
- 1 bijzondere dobbelsteen
- 4 telkaarten
- 1 spelregels



Visvangst

Doel van het spel:

Wie goed oplet, al een beetje tellen kan en de vissen met de kleur of het patroon ontdekt die gezocht moeten worden, kan kleine houten visjes buit maken. Wie de meeste vissen ophengelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

De vissen moeten willekeurig **over het grote blauwe binnenste veld (het wateroppervlak)** van het speelbord verspreid worden.

Maar deze mogen de op het speelveld afgebeelde gekleurde vissen niet bedekken!

Elk kind kiest een **zeeleeuw** uit en zet deze op een van de met een **zeeleeuw** **gemarkeerde vakje**. Op elk van deze vakjes kan maar een zeeleeuw tegelijk beginnen. Het merkteken geeft de richting aan waarin gespeeld wordt.

Spel 1:
vanaf 4 jaar

vissen zoeken
en tellen

vissen op het
wateroppervlak

spelstuk op het
startveld

gewone
dobbelsteen

gooien,
zeeleeuwen
vooruit zetten

kleuren zoeken,
bijevoeren

vis(sen) vangen

Alle vissen
gevangen?
Wie heeft er
het meest?

De gewone dobbelsteen wordt klaargelegd.
De telkaarten en de bijzondere dobbelsteen zijn niet nodig.

Spelverloop:

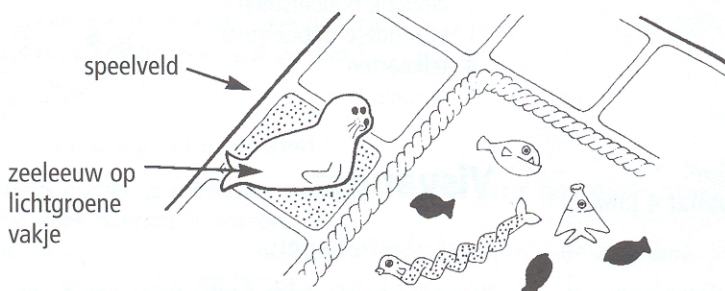
Het kind dat het laatst in het zwembad was, gooit met de dobbelsteen en zet zijn zeeleeuw net zoveel vakjes naar voren als hij ogen gooit.


Met elk vakje van het speelveld komt in het waterveld een aantal vissen van dezelfde kleur of met hetzelfde patroon overeen. Je mag net zoveel vissen pakken als er vissen in het water zitten die met de kleur overeenkomen met het vakje waarop je terecht bent gekomen.

Komt je zeeleeuw bijvoorbeeld op een **lichtgroen vakje**, dan moet je de **lichtgroene vissen** op het speelveld zoeken.

Op het speelveld staat b.v. één lichtgroene vis.

Die wordt dan door jouw zeeleeuw gevangen: je mag een van de houten visjes van het bord pakken en voor je op tafel neerleggen.



1 lichtgroene vis = 1  pakken

Bezette vakjes worden overgeslagen en niet meegeteld.
De dobbelsteen wordt volgens de wijzers van de klok doorgegeven.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer **alle houten visjes uit het water gevist** zijn. Wie heeft er nu de meeste?

Om te zien welke zeeleeuw de grootste vangst gedaan heeft, kunnen jullie je eigen vissen ook op een rij achter elkaar neerleggen. **Leg alle rijen naast elkaar.** Vergelijk wie de langste vissenketting heeft.

Spel 2:
vanaf 5 jaar

Een, Vier, Veel

vissen zoeken,
tellen, verdelen

Doel van het spel:

Wie goed oplet, al een beetje tellen kan en de vissen met de kleur of het patroon ontdekt die gezocht moeten worden, kan kleine houten visjes buit maken. Wie de meeste vissen op zijn eigen telkaart verzamelt, heeft gewonnen.

vissen verdelen

Spelvoorbereiding:

De vissen moeten worden verdeeld **over het grote blauwe binnenste gedeelte** van het speelbord.

telkaarten,
bijzondere
dobbelsteen

Maar deze mogen de op het speelveld afgebeelde gekleurde vissen niet bedekken!

Elk kind krijgt een **telkaart**. De **bijzondere dobbelsteen** met de meeuw en de zeeleeuw erop wordt kaargelegd. De normale dobbelsteen is niet nodig.

op van de
van begin

Alle kinderen kiezen een zeeleeuw uit en zetten die op een **vakje waarop een klein zeeleeuwkje staat afgebeeld**. De zeeleeuwjes geven de **richting aan waarin wordt gespeeld**.

gooien, zetten

Spelverloop:

Degene die als **eerste met de dobbelsteen een zeeleeuw gooit**, mag beginnen en gooit opnieuw met de dobbelsteen. Je mag je eigen zeeleeuw net zoveel vakjes vooruit zetten als je ogen gooit.

Elk vakje komt overeen met een aantal vissen van dezelfde kleur.

zoeken, vis(sen)
pakken, op je
kaart leggen

Komt een van de speelstukken bijvoorbeeld op een **geel vakje** terecht, dan moeten op het bord de **geel vissen** worden gezocht. Op het speelbord staan **drie geel vissen** afgebeeld. Je zeeleeuw vangt dus drie houten visjes uit het water. Die leg je op je telkaart.

Een meeuw gooien:

Als de meeuw boven komt te liggen, is het oppassen geblazen, want die gapt je vissen.

De zeeleeuw die tot nu toe de **meeste vissen** heeft gevangen – en dus het grootste aantal op zijn telkaart heeft staan – moet een **vis terug in het water** gooien.

Wanneer meerdere kinderen evenveel vissen hebben, moeten zij allemaal een vis terug leggen. Als nog geen enkel kind een vis heeft, kan de meeuw natuurlijk ook niets gappen.



De meeste
vissen?
Eentje terug



vissen bij elkaar,
opnieuw verdelen

2 zeeleeuwen op
hetzelfde vakje:
vis verdelen

Maar 2 zeeleeu-
wen per vakje!

Alle vis gevangen:
wie heeft er
het meest?

Een zeeleeuw gooien:

Gooi je met doppelsteen een zeeleeuw, dan mag je je **eigen speelstuk bij een andere zeeleeuw naar eigen keuze** leggen:

beide zeeleeuwen gaan met elkaar spelen.

Alle vissen van beide zeeleeuwen worden samen gelegd en opnieuw verdeeld – beide spelers krijgen de helft.

Voorbeeld:

Tot nu toe heb je drie vissen gevangen en je gooit een zeeleeuw. Het kind dat tegenover je zit heeft meer geluk gehad en heeft er al vijf. Al jullie vissen worden op een hoop gelegd. Vervolgens **nemen jullie om de beurt een vis** die je op je eigen telkaart legt. Na afloop van de verdeling hebben jullie allebei **vier vissen**.

Blijft er een vis over, omdat het **begingetal oneven** was, dan gaat die terug in het zwembad.

Wanneer je een **zeeleeuw** gooit, moet er **altijd worden gedeeld** – ook als alle andere kinderen minder of zelfs helemaal geen vissen hebben!

Wanneer twee zeeleeuwen elkaar tegenkomen:

Als door het gegooide aantal ogen met de dobbelsteen twee zeeleeuwen op het zelfde vakje terecht komen, dan gaan ze met elkaar spelen.

Eerst neemt het kind, wiens speelstuk het laatst is aangekomen, het **aantal vissen** dat met de kleur van het veld overeenkomt.

Vervolgens leggen jullie al jullie vissen bij elkaar om ze opnieuw te verdelen:

Elk kind neemt **om de beurt een vis**. De vissen leggen jullie weer terug op de kaarten.

Aan het eind van de verdeling hebben beide kinderen **evenveel vissen**.

Vissen die overblijven en niet verdeeld kunnen worden omdat het begingetal oneven was, gaan **terug in het water**.

Op elk vakje kunnen niet meer dan twee zeeleeuwen staan. Komt een derde zeeleeuw op een vakje terecht waar al twee zeeleeuwen staan, dan gaat deze door naar het volgende vakje.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen wanneer een van de kinderen 10 vissen heeft, of als **alle kleine vissen uit het water zijn opgevist**. Bekijk goed jullie telkaarten en tel je vangst: wie het hoogste aantal heeft, wint het spel.