

Kasteel Meer-en-meer

Voor 1-4 spelers
van 4-99 jaar

Het sneeuwt...en sneeuwt... Steeds meer sneeuwvlokken vormen een hoop sneeuw die steeds meer in een wonderachtig kasteel verandert – het kasteel Meer-en-meer. De oude sneeuwkonig is al heel ongeduldig: Wanneer zal zijn sneeuwkasteel eindelijk klaar zijn? Let op de verschillende groottes van het groeiende sneeuwkasteel! Door handig “tussenin” te leggen kun je van je medespelers kaarten jatten. Spanning tot aan het einde: Dan pas staat de winnaar vast!

De betekenis van het woord “tussen” en het herkennen van een grootte, die tussen twee anderen ligt, is belangrijk voor het omgaan met getallen, hoeveelheden en groottes. Met dit spel wordt dus spelenderwijs de grondslag voor het rekenen en de wiskunde gelegd.

Materiaal:

- 31 kaarten (aan de achterkant genummerd van 0-30)
- 1 uitnodigingskaart

Een beetje theorie om mee te beginnen:

Veel kinderen vinden het omgaan met rekenprocessen moeilijk. Ze tellen en rekenen fout en kunnen niet goed schatten of een gevonden resultaat kan kloppen of niet. Vaak hebben ze geen besef en geen gevoel voor de grootte van een getal. Het herkennen van een grootte in relatie tot andere groottes of het begrijpen van een getal vergeleken met andere getallen vereist dat de kinderen de getallenlijn kennen en zich daaraan kunnen oriënteren. Een getal dat tussen twee getallen ligt weten te plaatsen is een basisvoorwaarde voor het omgaan met rekenprocessen. Door groottes met elkaar te vergelijken wordt dus spelenderwijs de grondslag voor het rekenen en de wiskunde gelegd. Met dit spel kunnen al kinderen vanaf 4 jaar getallen tot 30 begrijpen, in opstijgende volgorde sorteren en de naburige getallen vinden. Veel interactie tussen de spelers ondersteunt het leerproces.

Het spel:

Sinds ongetelde jaren gebeurt er elk jaar in één enkele, sneeuwachtige winter nacht iets heel geheimzinnigs. Steeds meer en steeds dikkere sneeuwvlokken vallen op aarde. Ze vormen een hoop sneeuw die steeds meer in een wonderbaarlijk kasteel verandert – het kasteel Meer-en-meer. Hoger en hoger wordt de hoop sneeuw, meer en meer voorwerpen verdwijnen onder het groeiende kasteel. Kunnen jullie de verschillende groottes in het groeiende sneeuwkasteel herkennen? Met een beetje geluk zal de oude sneeuwkonig jullie in zijn sneeuwkasteel uitnodigen!

Het gaat om de verschillen van grootte van het kasteel Meer-en-meer, dat op alle kaarten te zien is. Wie een kaart heeft met de grootte van het kasteel, dat tussen twee andere kaarten past, kan het ertussen plaatsen en de twee andere kaarten jatten. De winnaar is wie aan het einde de meeste direct opeenvolgende kaarten voor zich heeft liggen, waar geen andere kaart meer tussen past.

Vorbereitung:

Schud de 31 kaarten goed en leg ze in een stapel met het beeld naar boven in het midden van de tafel. Haal de uitnodigingskaart eruit. Die is op het einde voor de winnaar van deze ronde.



Het spel:

Er wordt om de beurt gespeeld. De kleinste mag beginnen, trekt 3 kaarten van de stapel en legt ze voor zich neer. Neerleggen betekent, 3 kaarten in een rij van 3 voor allen goed zichtbaar (zo ver als mogelijk in het midden van de tafel) zodanig uit te leggen, dat het kasteel Meer-en-meer met elke kaart groter wordt – klein, middel, groot. (Afb. 1).

De volgende regels gelden over het algemeen tot aan het einde van het spel:

De speler, die aan de beurt is, trekt kaarten van de stapel tot hij 3 in zijn hand heeft (handkaarten). De kaarten worden zo gehouden dat alle medespelers ze kunnen zien – dan is het ook voor hen spannender! De speler kan nu tussen twee mogelijkheden kiezen: 2 kaarten van een medespeler jatten of zijn eigen 3 kaarten voor zich neerleggen.

Jatten:

Er moet minstens één van de 3 eigen handkaarten tussen twee kaarten van een rij van 3 van een medespeler passen (tussen klein en middel of tussen middel en groot). Leg de passende handkaart voor controle aan de zijkant van de passende plek in de rij van de medespeler (afb. 2). Haal nu eerst de niet betrokken kaart uit de rij van 3 (groot of klein) en leg deze met het getal naar boven in een aflegstapel in het midden van de tafel (afb. 3). De drie resterende kaarten mag de speler nu voor zich neerleggen.

Daarbij neemt hij eerst de onderste, dan de middelste (zijn eigen) en dan de bovenste kaart en legt ze in een opstijgende rij van 3 voor zich neer (afb. 4-6).

Heb je één of twee kaarten met de afbeelding van de sneeuwkonink van je medespeler kunnen jatten, ben je nog een keer aan de beurt (dus eerst 1 kaart trekken, zodat je weer 3 in je hand hebt).

3 kaarten voor zich neerleggen:

Als een speler geen kaarten van een medespeler kan of wil jatten, moet hij zijn 3 kaarten in opstijgende volgorde in een rij van 3 voor zich neerleggen.

Algemene Regels:

- Leg alleen rijen van 3 (opstijgend) neer.
- Leg meerdere rijen van 3 rechts of links naast elkaar.
- Je eigen rijen van 3 kun je niet veranderen.
- Op je hand zijn er max. 3 kaarten.
- Tijdens het spel de getallen op de achterkant niet bekijken.
- Als de stapel in het midden op is, draai de aflegstapel om en gebruik deze als nieuwe trekstapel, enz. Als er geen kaarten meer op de trek- of de aflegstapel zijn en je minder dan 3 kaarten in je hand hebt, kun je alleen nog maar proberen te jatten. Als dit ook niet lukt, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel gaat door tot niets geen speler meer kan afleggen of jatten. Dan worden alle handkaarten opzij gelegd. De kleinste speler (en dan om de beurt) draait na elkaar zijn rijen van 3 om, beginnend met de kleinste kaart. Alleen als een rij van 3 compleet is (d.w.z. alle getallen volgen direct in opstijgende volgorde op elkaar en het spoor in de sneeuw loopt over alle 3 kaarten) is het een drieling. De speler met de meeste drielingen krijgt de uitnodigingskaart en is te gast bij de sneeuwkonink op het kasteel Meer-en-meer. Hij mag de kaart tijdens de volgende ronde houden, tot er een nieuwe winnaar is. Als er twee spelers hetzelfde aantal drielingen hebben, vergelijk dan de grootte. De kleinere van de twee spelers wint.

Variaties:

- Voor één speler of allen samen: De opdracht luidt: alle kaarten in opstijgende volgorde naast elkaar op de vloer leggen. Draai de kaarten voor controle om.
- Oudere kinderen kunnen over het algemeen ook met de achterkant van de kaarten spelen – ook de boven beschreven variatie.
- Kleinere kinderen kunnen ook met minder kaarten (bv. tot 20) spelen.
- Voor een speciale oefening kun je ook met alleen (on)gelijke kaarten spelen, maar let dan op, als je de de drielingen controleert – het spoor in de sneeuw loopt niet door over alle drie kaarten; direkt opeenvolgend betekent in stappen van twee).

Afb. 1:



Voorbereiding en begin van het spel

Afb. 2:



Controle voor het jatten

Afb. 3:



De niet betrokken kaart wordt afgelegd.

Afb. 4:



Eerst wordt de onderste ...

Afb. 5:



... dan de middelste ...

Afb. 6:



... en dan de bovenste kaart genomen.
En omdat een sneeuwkonink is gejat, mag je nog een keer!