

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

STAP 1: KIES de maaltafels waarmee het spel wordt gespeeld!

Kies in functie van het kennisniveau:

Kennisniveau:	Speel met de maaltafels:
- We zijn net begonnen	1, 2, 10
- We kunnen het een beetje goed	1, 2, 3, 5, 10
- We kunnen het goed	2, 3, 4, 5, 6, 10
- We kunnen het heel goed	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- We zijn een expert!	alle maaltafels!

OF Kies de maaltafels die ingeoefend moeten worden voor school.

OF Kies de kaarten volgens de moeilijkheidsgraad.

De sterren op de kaart geven de moeilijkheidsgraad van de maaltafel aan.

- ★ = makkie
- ★★ = niet zo makkie
- ★★★ = voor durvers

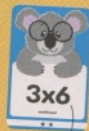


Opgelet: kies genoeg maaltafels. We raden minimum 40 kaarten aan. De resterende maaltafelkaarten hou je apart. Ga nu naar stap 2.

STAP 2: VOEG ENKELE JOKERS toe aan de gekozen maaltafelkaarten.

STAP 3: VERDEEL de kaarten.

Zorg dat iedereen evenveel kaarten krijgt. Blijven er kaarten over bij het verdelen? Leg deze bij de andere kaarten (waar je niet mee gaat spelen). Elke speler legt zijn/haar kaarten voor zich op een stapeltje met de maaltafel naar boven. Klaar om te starten!



SPELVERLOOP

STAP 4: SPEEL maXimaal!

→ De jongste speler begint met de eerste ronde van het spel: hij/zij lost de eerste maaltafel van zijn/haar stapel op en draait de kaart om zodat de oplossing zichtbaar is voor iedereen. (Het spel verloopt met de klok mee.)

A) Was het antwoord CORRECT?

Super! De speler legt de kaart in het midden met de oplossing naar boven. De volgende speler lost zijn/haar maaltafel op en volgt A) of B).

B) Was het antwoord VERKEERD?



Geen probleem! Iedereen maakt foutjes en verdient nieuwe kansen.

De speler steekt de kaart (met verkeerde antwoord) onderaan zijn/haar stapel en krijgt opnieuw een kans! Hij/zij lost de bovenste opgavekaart van zijn/haar stapel op en herhaalt A) of B) totdat een goed antwoord is gegeven.

→ Als elke speler een goed antwoord heeft gegeven, worden de kaarten vergeleken. De speler met de hoogste kaart (= het hoogste cijfer), wint de kaarten die in het midden liggen en bewaart deze kaarten apart. De eerste ronde is gespeeld.

→ De winnaar van elke ronde start een nieuwe ronde. Het spel gaat door totdat alle maaltafelkaarten van de stapel opgelost zijn.

Einde van het spel: Als alle maaltafelkaarten opgelost zijn, telt elke speler het aantal sterren op zijn/haar kaarten. **De speler met het hoogste aantal sterren wint het spel maXimaal!**

2 SPECIALE SITUATIES IN MAXIMAAL

SITUATIE 1:

Verschillende spelers hebben HETZELFDE HOOGSTE GETAL = BATTLE!

Een voorbeeld:

De kaarten 20, 20 en 18 liggen in het midden. De spelers met "20" doen een BATTLE!

1) Deze spelers nemen de volgende maaltafel van hun stapel en leggen die onopgelost op hun 20.

2) Ze nemen hun volgende kaart. Ze lossen deze maaltafel op. (Ze spelen tot elk van beiden een maaltafel juist heeft!)

3) Einde van de battle: de speler die nu het hoogste cijfer heeft, wint de battle en **wint zo alle kaarten die in het midden liggen.**



SITUATIE 2:

HEB JE EEN JOKER-KAART? Dan heb je geluk!

Wie een joker legt, wint (in deze ronde) de kaarten die in het midden liggen. De speler met de joker mag beginnen (in de volgende ronde).



OVERZICHT VAN HET SPELMATERIAAL



Er zijn **100** maaltafelkaarten.
Het dier is bij elke maaltafelkaart
een beetje anders wat kan helpen
bij het automatiseren.

Elke reeks maal tafels wordt
vertegenwoordigd door een **dier**.

Herken
jij de 10
verschillen?

Herken je
alle dieren
en staat jouw
lievelingsdier
er ook bij?



Op de voorzijde van elke
maaltafelkaart vind je
de **opgave en ster(ren)**.
Hoe meer sterren, hoe meer
punten je kan verdienen.
Op de achterzijde vind je
de **oplossing**.



Er zijn **10** jokerkaarten.
Als je een joker hebt, win je
in die ronde de kaarten
die in het midden liggen.
De speler met de joker mag
de volgende ronde beginnen!

Bonus

Extra materiaal om te oefenen



1 x 5 =	5
2 x 5 =	10
3 x 5 =	15
4 x 5 =	20
5 x 5 =	25
6 x 5 =	30
7 x 5 =	35
8 x 5 =	40
9 x 5 =	45
10 x 5 =	50

Er is een **samenvattingskaart**
van elke reeks maal tafels.
Deze kaarten zijn niet nodig voor
het spel zelf en dienen om alleen
te oefenen. Je kan de oplossing
afdekken met een andere kaart
en de maal tafels apart inoefenen.