



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4581



Rechenkönig

King of Numbers • Le roi des chiffres • Rekenkoning



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2001

Rekenkoning

Wie is de beste rekenkunstenaar?

Een verzameling leerspellen waarbij het rekenen met de getallen van 1 tot 10 centraal staat.

Het bestaat uit zeven spelideeën van verschillende moeilijkheidsgraad, geschikt voor 1 – 6 kinderen **vanaf 5 jaar**.

M.b.v. de slimme rekenkoning, kan door de uitsparingen in de kaarten, de uitkomst meteen gecontroleerd worden.

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf, Bazel / Zwitserland

Illustraties: Anja Wrede

Design: Jutta Neundorfer

Speelduur: telkens 5 – 10 minuten

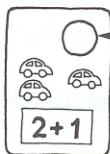
Spelinhoud:

- 1 rekenkoning-controlestuk
- 1 potlood
- 1 gekleurde dobbelsteen met speciale symbolen
- 1 kaartenlijst
- 10 dubbelzijdig bedrukte opgavekaarten
- 10 dubbelzijdig bedrukte uitkomstkaarten
- spelregels

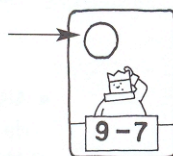
Het idee achter de kaarten

De opgavekaarten:

blauwe zijde met getallen en het overeenkomstige aantal voorwerpen



controlegat



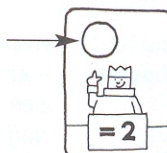
gele zijde met getallen en koning

De uitkomstkaarten:

blauwe zijde met getal en het overeenkomstige aantal voorwerpen



controlegat



gele zijde met getal en koning

Spelidee 1:

Rekenen met de rekenkoning

Welk stel kaarten hoort bij elkaar?

Oefeningen voor 1 kind.

Je hebt nodig:

Alle opgave- en uitkomstkaarten, de kaartenlijst, de rekenkoning.

Spelvoorbereiding:

Leg alle kaarten met hun **blauwe zijde** naar boven op tafel. De **kaartenlijst** ligt vlak voor je.

Spelverloop:

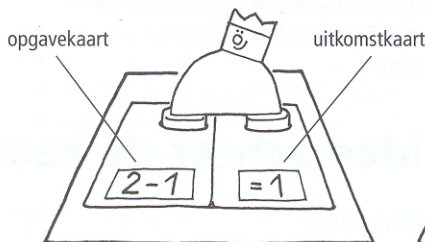
Pak één van de **opgavekaarten** (voorbeeld: $2 - 1$) en leg hem links in de **kaartenlijst**.

Wat is de uitkomst van de rekensom? Zoek de bijbehorende **uitkomstkaart** en leg deze rechts in de kaartenlijst.

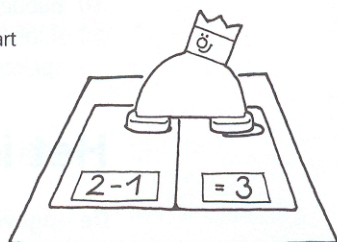
Tip: Kijk 'ns naar de afbeeldingen: deze helpen je bij het rekenen en het vinden van de juiste uitkomstkaart (voorbeeld: $= 1$). Leg de uitkomstkaart rechts in de kaartenlijst.

Klopt je berekening?

- Om je uitkomst te controleren, zet je nu de rekenkoning in de ronde gaten van de kaarten.



berekening klopt



berekening klopt niet

- Als je **berekening klopt**, passen beide voeten van de koning precies in de twee gaten.
- Als **dit niet het geval is**, dan moet je nog eens goed nadenken en de uitkomstkaart voor een andere omruilen.

Haal de kaarten vervolgens weer uit de lijst en kies een nieuwe opgavekaart uit.

Het rekenwerk wordt moeilijker, als je alle **uitkomstkaarten** omdraait – en dus de **gele zijde boven ligt**: nu zijn er geen afbeeldingen meer te zien.

Nog moeilijker wordt het, als je ook de **opgavekaarten** met hun gele zijde naar boven neerlegt.

alle kaarten:
blauwe zijde
boven

opgavekaart in
lijst,
uitkomstkaarten
in lijst

uitkomst met
rekenkoning
controleren

volgende
opgavekaart

uitkomstkaarten:
gele zijde boven

alle kaarten:
gele zijde boven

Spelidee 2:

Uitkomsten zoeken

Wie kan de rekensom oplossen?
Dobbelspel voor 2 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig:

Alle opgave- en uitkomstkaarten, de kaartenlijst, de rekenkoning, de dobbelsteen.

Spelvoorbereiding:

Leg alle kaarten met hun **gele zijde** naar boven. De opgavekaarten komen aan een kant en de uitkomstkaarten aan de andere kant te liggen. De kaartenlijst, rekenkoning en dobbelsteen liggen klaar.

Spelverloop:

Wie het snelst van 1 tot 10 en weer terug kan tellen, mag beginnen. Gooi één keer met de dobbelsteen.

alle kaarten:
gele zijde boven,
2 groepen
gooien

opgavekaart
pakken

uitkomstkaart
zoeken,
controleren

Goed?
Fout?

volgende kind

einde van het
spel

- **Komt er een kleur boven te liggen?** Kies een opgavekaart uit waarop een **getal met dezelfde kleur** te zien is.
- **Komt de koning boven te liggen?** Pak een willekeurige opgavekaart.

Zoek nu de uitkomstkaart die bij je opgavekaart hoort. Met de kaartenlijst en de rekenkoning controleer je – zoals beschreven in spel 1 – of de uitkomst klopt.

- Heb je goed gerekend? **Pak dan beide kaarten.**
- Heb je verkeerd gerekend? Dan **leg je beide kaarten weer terug.**

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Als er nog maar **één stel kaarten over** is, is het spel afgelopen. Leg nu jullie verzamelde kaarten op een stapel: wie van jullie de hoogste stapel kaarten heeft, heeft het spel gewonnen.

Variant voor echte keien:

De **opgavekaarten** liggen met hun **blauwe zijde** naar boven, de **uitkomstkaarten** met hun **gele zijde**.

Degene die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en kiest een bijbehorende uitkomstkaart uit.

Wat is de hierbij passende opgavekaart?

Spelidee 3:

Getallenmengelmoes

Wie vindt de ontbrekende getallen?

Zoekspel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig:

Alle uitkomstkaarten, het potlood en bovendien voor ieder kind een blad papier.

uitkomstkaarten
uitleggen

5 hoofden
tekenen

Spelvoorbereiding:

Leg alle **uitkomstkaarten** (= de getallen van 1 tot 10) door elkaar op tafel neer. Of alle blauwe kaarten moeten naar boven liggen, ofwel alle gele: dat is de getallenmengelmoes.

Ieder kind tekent **vijf** hoofden op zijn blad.

Het potlood wordt klaargelegd.



getallenkoning
pakt 3 kaarten
weg

getal noemen:
Goed?
Fout?

Spelverloop:

Het kind met het kortste haar mag als eerste getallenkoning zijn.

Terwijl de andere kinderen hun ogen dichtdoen, neemt de getallenkoning **drie kaarten** van tafel en roept vervolgens: *"Ogen open! Welke getallen ontbreken in de mengelmoes?"*

Het kind dat een ontbrekend getal vindt, noemt het snel.

- **Klopt het? Ontbreekt het getal ook echt?** Dan mag het **één kroon** op een van zijn hoofden tekenen.
- **Klopt het evenwel niet**, dan moet het **nog een hoofd** op zijn blad tekenen.



volgende kind

einde van het
spel

Zijn alle drie getallen geraden? Dan worden alle kaarten weer over de tafel verdeeld. Nu is kloksgewijs het volgende kind de getallenkoning.

Wie als eerste op al zijn hoofden een kroon heeft getekend, heeft gewonnen.

Variant voor echte keien:

Gebruik in plaats van de uitkomstkaarten de **opgavekaarten**. Ook hier kan naar keuze één van beide zijden boven liggen.

Elke rekensom komt met een getal tussen 1 en 10 overeen.

Voorbeeld: *opgavekaart 5 – 2 komt met het getal 3 overeen.*

Welke getallen heeft de getallenkoning dit keer laten verdwijnen?

Spelidee 4:

Getallenbingo

Wie kan als eerste zijn eigen getallen doorstrepen?

Dobbelspel voor 2 – 6 kinderen.

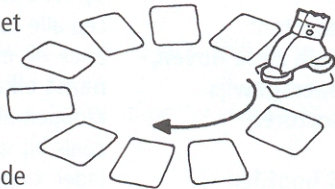
Jullie hebben nodig:

Alle opgavekaarten, de rekenkoning, de dobbelsteen, het potlood, eventueel de kaartenlijst en bovendien voor ieder kind een blad papier.

Spelvoorbereiding:

Leg de **opgavekaarten** in een cirkel met hun **gele zijde** naar boven neer. Zet de **rekenkoning** op een kaart naar keuze. Het potlood en de dobbelsteen worden klaargelegd.

Ieder kind schrijft **vier** verschillende getallen uit de getallenreeks van 1 tot 10 op zijn papier.



gele zijde boven,
in cirkel,
rekenkoning

4 getallen
opschrijven

Spelverloop:

Wie van jullie heeft de lichtst gekleurde ogen? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien.

- **Komt er een kleur boven te liggen?** Verzet de koning kloksgewijs tot op de eerstvolgende kaart, waarop een getal van deze kleur te zien is.
- **Komt de koning boven te liggen?** Je mag de kleur uitkiezen waar je de rekenkoning op neerzet.

Op welke rekensom is de koning terechtgekomen? Lees deze hardop voor. Reken nu met z'n allen de uitkomst uit (als jullie willen, kunnen jullie de som zoals beschreven in spel 1 controleren).

Wie het **getal van de uitkomst op z'n eigen blad** heeft staan, roept luid "bingo" en streept het door met het potlood.

- Hebben **meerdere kinderen** het getal op hun blad geschreven? Dan mogen zij het eveneens doorstrepen.
- Als **geen enkel kind** het getal heeft opgeschreven, gebeurt er niets.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Wie als eerste alle vier z'n eigen getallen heeft kunnen doorstrepen, heeft gewonnen.

gooien

koning vooruit
zetten

rekensom
oplossen,
controleren

getal doorstrepen

volgende kind

einde van het
spel

Spelidee 5:

kaarten:
gele zijde boven,
paarsgewijs
sorteren

5 hoofden
tekenen

rekenkoning
verwisselt 3
kaarten

som aanwijzen:
Goed?
Fout?

volgende kind

einde van het
spel

Spelidee 6:

Superrekenmix

Wie vindt als eerste de foute berekeningen?
Zoekspel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig:

Alle opgave- en uitkomstkaarten, het potlood, eventueel de rekenkoning en bovendien voor ieder kind een blad papier.

Spelvoorbereiding:

Leg alle kaarten met hun **gele zijde** naar boven neer.

Zoek bij elke opgavekaart de juiste uitkomstkaart en leg **beide kaarten naast elkaar op tafel**.

Kloppen alle berekeningen? Met de rekenkoning kunnen jullie ze weer net zoals bij spel 1 controleren.

Ieder kind tekent **vijf** hoofden op zijn blad.

Het potlood wordt klaargelegd.



Spelverloop:

Het kind met de langste haren mag als eerste rekenkoning zijn.

Terwijl de andere kinderen hun ogen dichtdoen, verwisselt de rekenkoning de **uitkomstkaarten van drie rekensommen** en roept dan:

"Ogen open! Wat klopt hier niet?"

Het kind dat een foute rekensom vindt, wijst deze snel aan.

- Als de rekensom ook echt fout is, mag het een kroon op een van zijn hoofden tekenen.
- Heeft het zich echter vergist, dan moet het nog een hoofd op zijn blad tekenen.



Als de drie onjuiste rekensommen zijn gevonden, worden de opgavekaarten weer op hun juiste plaats gelegd. Nu mag het volgende kind rekenkoning zijn.

Wie als eerste op **alle** hoofden een kroon heeft kunnen tekenen, heeft gewonnen.

Het koninklijke geheime getal

Wie raadt het geheime getal van het slimme koningskind?
Raadsel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig:

Het potlood en bovendien een klein papiertje voor het koningskind en een blad papier voor de overige kinderen.

lijst getallen
1 tot 20

koningskind
schrijft geheim
getal op

vraag stellen
getallen

doorstrepen

einde v/h spel

getallenlijsten,
geheime getallen
vraag stellen

"nee": 1 kroon
"ja": getallen
doorstrepen

van rol
verwisselen

Geheime getal
geraden?

volgende ronde

einde van het
spel

Spelvoorbereiding:

Schrijf met z'n allen alle getallen van 1 tot 20 op het grote blad.
Het potlood wordt klaargelegd.

Spelverloop:

Het kind met de donkerste ogen mag als eerste koningskind zijn. Het schrijft **ongezien** een getal tussen 1 en 20 op het **kleine papiertje** en verstopt dit.

De andere kinderen moeten achter het geheime getal van het koningskind zien te komen.

Om beurten stellen jullie vragen, die het koningskind met "**ja**" of "**nee**" moet kunnen worden beantwoord.

Voorbeelden: "Is het een even getal?", "Is het getal groter dan 12?", "Is het getal deelbaar door drie?".

Na **ieder** antwoord van het koningskind strepen jullie op het papier **alle getallen** door die nu niet meer in aanmerking komen.

Is het geheime getal bv. even, dan strepen jullie alle oneven getallen (1, 3, 5, 7, 9, 11 enz.) door.

Wie het geheime getal raadt, mag het nieuwe koningskind zijn.

Variant voor 2 kinderen:

Beide kinderen schrijven op hun eigen blad de getallen van 1 tot 20. Bovendien schrijft **ieder** kind **ongezien** zijn geheime getal op een klein stukje papier. Het kleinste kind mag als eerste het koningskind zijn. Het andere kind stelt een vraag die door het koningskind beantwoord wordt.

- Als het koningskind "**nee**" antwoordt, dan mag het een kroon op zijn grote papier tekenen.
- Als het koningskind "**ja**" antwoordt, dan streept het andere kind alle getallen door die nu niet meer in aanmerking komen.

Na iedere vraag worden de rollen omgedraaid en wordt het andere kind het koningskind.

Heeft één van de kinderen het geheime getal van het andere geraden, dan mag het nog een extra kroon op zijn blad tekenen.

Daarna begint een **nieuwe ronde**. Opnieuw schrijven beide kinderen ongezien een **geheim getal** op en stellen een **getallenlijst** op.

Wie na een van **tevoren afgesproken aantal** spelronden de **meeste kronen** op zijn blad heeft, heeft gewonnen.

Spelidee 7:

Betoverde getallen

Een rekenkundige tovertruc waarmee je je publiek verstoeld doet staan. Voor één kind.

Jij bent de grote getallengoochelaar. Je weet al bij voorbaat de uitkomst van een rekensom, hoewel je niet eens alle getallen kent.

Je hebt nodig:

De uitkomstkaart met het getal 8, het potlood en bovendien een blad papier en een doek.

kaart onder de doek

Verstop de kaart onder de doek. **Niemand** mag het getal zien dat op de kaart staat.

rekenleerling benoemen

Wijs een persoon uit het publiek als **rekenleerling** aan. Deze krijgt potlood en papier en moet volgens jouw aanwijzingen berekeningen uitvoeren. Het publiek let er op, dat hij geen fouten maakt.

aanwijzingen:

Geef de rekenleerling de volgende **aanwijzingen**:

$$\begin{array}{rcl} & 4 & \\ 4 + 2 & = & 6 \\ 6 \times 2 & = & 12 \\ 12 + 1 & = & 13 \\ 13 - 4 & = & 9 \\ \\ 9 - 4 & = & 5 \\ 5 + 3 & = & 8 \end{array}$$

- "Kies een willekeurig getal **tussen 1 en 7** uit en schrijf het op (bv. 4).
- Tel hier 2 bij op en schrijf de uitkomst op.
- Verdubbel dit getal en schrijf de uitkomst weer op.
- Tel hier 1 bij op.
- Trek hiervan het getal, dat je aan het begin hebt uitgekozen, van de uitkomst af.
- Trek nog een keer je getal er vanaf.
- Tel hier 3 bij op en vertel ons de einduitkomst".

kaart laten zien

Je tilt de doek omhoog en laat de kaart aan het publiek zien. Het is inderdaad 8!

Maar hoe kon je dat weten, nog **voordat** de rekenleerling zijn getal heeft uitgekozen?

Dit is de mathematische truc:

De rekensom levert **altijd 8** op! Het maakt helemaal **niet uit** welk getal de rekenleerling uitkiest!

Probeer het zelf eens met andere getallen uit.

Als je de tovertruc een **tweede keer** wilt uitvoeren, laat je de rekenleerling als laatste stap er **5 i.p.v. 3** bij optellen: de uitkomst zal dan steeds **10** zijn. In dit geval moet je natuurlijk eerst de **kaart met de 10** onder de doek leggen.