

HET GROTE REKENSPEL

PEKEN AF
MET JE
TEGENSPELERS!

Inhoud

- 1 dubbelzijdig spelbord
- 4 pionnen
- 10 rekenfiches (3 met +, 3 met -, 2 met : en 2 met x)
- 100 getallenfiches (7 van 0 t/m 9, 2 van de tientallen 10 t/m 90 en 12 blanco)
- 4 sterren
- 4 geometrische figuren (bol, piramide, cilinder, kubus)
- 40 vragenkaartjes spelkant 1 (geel)
- 80 vragenkaartjes spelkant 2 (blauw)
- spelregels

Aantal spelers

2 – 4 spelers of teams

Het spelbord heeft twee spelkanten. Kant 1 is gemakkelijker en bedoeld voor kinderen vanaf halverwege groep 3/leerjaar 1 en voor groep 4/leerjaar 2. Kant 1 is ook geschikt voor oudere kinderen die nog wat extra willen oefenen. Kant 2 is voor kinderen vanaf groep 5/leerjaar 3 tot en met groep 8/leerjaar 6. Beide spelkanten hebben hun eigen spelregels en vragenkaartjes.

Doel van het spel

Wie het eerst op 100 is, heeft gewonnen. Je gaat over het bord door rekensommen te maken met je getallen. Een rekensom kan zijn: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen of een combinatie daarvan. Je bepaalt zelf hoe lang het spel duurt. Als je stopt met spelen voordat iemand bij 100 is, dan is de winnaar de speler die het verst is gekomen. Als twee spelers op hetzelfde getal zijn geëindigd, dan is de winnaar de speler die de meeste getallenfiches heeft.

Begin van het spel

- Elke speler kiest een pion en zet die op het getal 0.
- Plaats de gele vragenkaartjes met de vragen naar boven in de vakjes van de doos.
- Leg de getallenfiches in het grote vak in de doos.
- Leg de rekenfiches naast het spelbord.
- Kies een speler die de bank beheert: hij of zij let erop dat iedereen de gewonnen getallen krijgt en de getallen waarmee een som is gelegd weer inlevert.
- Elke speler krijgt 1 ster en 10 getallenfiches (0 t/m 9) én krijgt nog 1 extra getal 'blind' van de bank (dus zonder te zien welk getal het is).
- Bepaal van te voren met welk niveau vragen je speelt: niveau 1 of 2.
- Spreek af binnen hoeveel tijd je een vraag moet beantwoorden, bijv. 30 seconden.

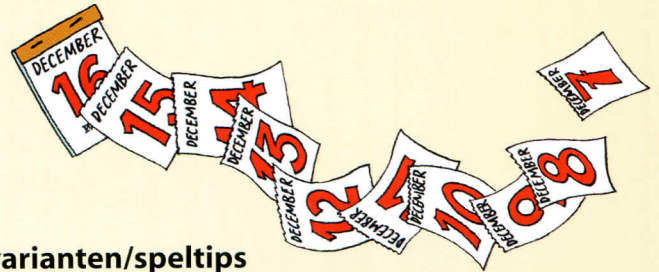
Het spel

- Degene die 'blind' het hoogste getal heeft getrokken, mag beginnen. Een blanco fiche is altijd het hoogst.
- Bepaal naar welk getal je wilt. Om daar te komen moet je een rekensom maken met je getallen. Je mag geen driehoek van het spelbord overslaan. Voorbeeld: de eerste driehoek loopt tot het getal 15. In je eerste beurt kun je dus maximaal tot 15 komen. De getallen waarmee je de rekensom maakt, lever je in bij de bank. Wil je naar 15 dan kan dat bijvoorbeeld door:
 $7 + 8 = 15$ (je levert dan de getallen 7 en 8 in) of
 $10 + 5 = 15$ (je levert dan de getallen 1, 0 en 5 of de getallen 10 en 5 in)
Wil je in de volgende beurt naar 24, dan kan dat bijvoorbeeld door:
 $30 - 6 = 24$
 $20 + 6 - 2 = 24$
Je legt de rekensom op tafel met je getallenfiches en met de rekenfiches. De medespelers controleren of het antwoord goed is. Zet je pion op de uitkomst van je rekensom. Nu is de volgende speler aan de beurt.
- Elk vijftal heeft een kleur. Hier moet je een vraag beantwoorden. De kleur verwijst naar een categorie. De medespeler links van je pakt het vragenkaartje en stelt de vraag.
Voordat je de vraag hoort, moet je kiezen welke vraag je neemt:

a, b of c. Je mag altijd het kaartje zien voordat je de vraag beantwoordt. Heb je de vraag goed, dan krijg je 'blind' 2 getallen van de bank. Heb je de vraag niet goed, dan krijg je geen getallen. In je volgende beurt mag je kiezen of je weer een rekensom maakt om verder te komen of dat je nog een keer probeert een vraag goed te beantwoorden van de kleur waarop je nu staat. Je mag maximaal 2 beurten blijven staan.

- Elk tiental heeft een symbool. Er zijn 3 verschillende symbolen:
 - Ster: hier krijg je een blanco getallenfiche.
 - Driehoek: hier mag je blind 1 getal trekken.
 - Ruit: hier krijg je een kanskaart.Je mag maar 1 beurt op een tiental blijven staan.
- Je kunt eenmalig je ster inzetten als je onderweg vastloopt. Deze kun je inleveren en dan mag je naar het dichtstbijzijnde vijftal. Hier mag je meteen een vraag beantwoorden waarmee je weer 2 getallen kunt winnen.

Tip: Je kunt van de getallenfiches ook tientallen leggen, dus bijv. 1 en 0 samen is 10, en de 3 en de 7 samen is 37.



Spelvarianten/speltips

- Als het nog te moeilijk is om rekensommen te maken, kun je ook alleen de getallen leggen in plaats van rekensommen te maken.
- Je kunt eerst met minder getallenfiches spelen, zodat er minder keus is om rekensommen te maken en het gemakkelijker wordt. Of speel zonder de getallenfiches 30 t/m 100.
- Spelen met de driehoeken van het spelbord: het spelbord is verdeeld in vier driehoeken, namelijk twee lichtgele en twee donkergele. De lichtgele zijn plus-driehoeken en de donkergele zijn min-driehoeken. Als je in een plus-driehoek bent (bijv. die van 0 tot 15) dan moet je som minimaal één plus bevatten en als je in een min-driehoek bent (bijv. die van 16 tot 27) dan moet je som minimaal één min bevatten.
- Spelen met het verschil. Bijvoorbeeld: als je van 13 naar 24 wilt, dan hoeft de uitkomst van je rekensom niet 24 te zijn, maar je moet het verschil (11) kunnen leggen. Dit is aan de ene kant een gemakkelijker variant (want je maakt een minder 'grote' rekensom), aan de andere kant is het moeilijker, want je moet eerst aftrekken en daarna weer optellen.
- Vanaf het getal 50 mag je wel driehoeken overslaan.



Doel van het spel

Wie het eerst het eindgetal 100 bereikt, heeft gewonnen. Maar je mag pas naar 100 als je een complete figuur hebt verzameld. Je gaat over het bord door rekensommen te maken met je getallen. Een rekensom kan zijn: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen of een combinatie daarvan. Als je stopt met spelen voordat iemand bij 100 is, dan is de winnaar de speler die de meeste figuurfiches heeft. Bij gelijke stand geldt wie dan de meeste getallenfiches heeft.

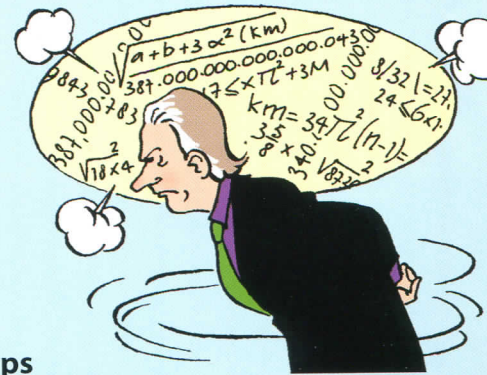
Begin van het spel

- Elke speler kiest een driehoek waarin hij of zij speelt.
- Elke speler kiest een pion en zet die op één van de twee blauwe startvelden die bij de gekozen driehoek horen. Je mag dus kiezen of je aan de linker- of rechterkant in de driehoek start.
- Plaats de blauwe vragenkaartjes met de vragen naar boven in de vakjes van de doos.
- Leg de getallenfiches in het grote vak in de doos.
- Leg de rekenfiches naast het spelbord.
- Kies een speler die de bank beheert: hij of zij let erop dat iedereen de gewonnen getallen krijgt en de getallen waarmee een som is gelegd weer inlevert.
- Elke speler krijgt 1 ster en 10 getallenfiches (0 t/m 9) én krijgt nog 1 extra getal 'blind' van de bank (dus zonder te zien welk getal het is).
- Bepaal van te voren welk niveau je speelt: niveau 1, 2 of 3
- Spreek af binnen hoeveel tijd je een vraag moet beantwoorden, bijv. 30 seconden.

Het spel

- Degene die 'blind' het hoogste getal heeft getrokken, mag beginnen. Een blanco fiche is altijd het hoogst.
- Bepaal naar welk vakje je wilt. Je kiest zelf de route naar het eindgetal. Dat kan door een rekensom te maken die de uitkomst heeft van het vakje waar je naar toe wilt. Je mag ook gebruik maken van de kleurvakjes links en rechts van je driehoek. Je mag steeds maar 1 vakje opschuiven. Je mag horizontaal, verticaal en diagonaal. Wil je bijvoorbeeld naar 63, dan kan dat door:
 $13 + 50 = 63$ (je levert dan de getallen 10 en 3 en 50 of 1 en 3 en 5 en 0 in) of
 $70 - 7 = 63$ (je levert dan de getallen 70 en 7 of 7, 0, en 7 in) of
 $4 \times 15 + 3 = 63$ (je levert dan de getallen 4, 1, 5, 3 in)
- Kom je onderweg op een kleurvakje, dan moet je een rekenvraag beantwoorden. De kleur verwijst naar een categorie. De medespeler links van je pakt het vragenkaartje en stelt de vraag. Voordat je de vraag hoort, moet je kiezen welke vraag je neemt, a of b. Je mag altijd het kaartje zien voordat je de vraag beantwoordt. Heb je de vraag goed, dan krijg je 'blind' 2 getallen van de bank.

- Heb je de vraag niet goed, dan krijg je geen getal. In je volgende beurt mag je kiezen of je weer een rekensom maakt om verder te komen of dat je nog een keer probeert een vraag goed te beantwoorden van de kleur waarop je nu staat. Je mag maximaal 2 beurten blijven staan. Soms heb je geluk en krijg je een kansvraag. Daarmee kun je gemakkelijk getallen winnen of mag je plaatsen vooruit.
- Voordat je naar het eindgetal 100 kan, moet je onderweg de 4 delen van jouw geometrische figuur verzamelen. Als je op de figurenvakjes komt, dan krijg je één deel van je figuur. Pas als je figuur compleet is, mag je doorgaan naar het eindgetal. Je mag niet tweemaal op hetzelfde figuurvakje komen.
- Je kunt eenmalig je ster inzetten als je onderweg vastloopt. Deze kun je inleveren en dan een vakje naar keuze opschuiven. Je mag deze niet gebruiken om op 100 te komen.
- Als je in de rand rondom het eindgetal bent aangekomen, mag je alleen vanaf een cijfervakje naar de 100 toe. Je moet met je getallen een rekensom maken die als uitkomst 100 heeft. Kan dat niet met de getallen die je op dat moment hebt, dan kun je via de vragenvakjes extra getallen winnen, net zolang tot je wel naar de 100 kan. Dat mag dan vanaf dat vragenvakje.



Spelvarianten/speltips

- Je mag alleen horizontaal en verticaal over het veld, dus niet diagonaal.
- Vanaf de rand rondom het eindgetal mag je alleen vanaf een cijfervakje naar de 100. Dus ook als je naar een vragenvakje bent geweest, moet je eerst terug naar een cijfervakje. Je kunt afspreken dat je dan ook via de andere driehoeken mag.
- Spelen met het verschil. Bijv.: Als je van 23 naar 75 wil, dan hoeft de som niet de uitkomst 75 te hebben, maar je mag ook het verschil (52) leggen.
- Bij delen mag je de rekensom afronden op een heel getal. Bijv.: als je naar 17 wilt en je hebt de getallen 50 en 3, dan kun je de deelsom $50 : 3 = 16,66$ leggen.

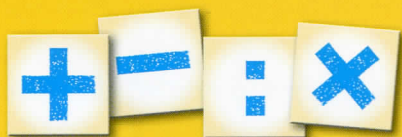


VEEL SPEELPLEZIER!

Alle spelonderdelen op een rij

Rekenfiches

De rekenfiches gebruik je om de rekensommen te leggen waarmee je over het spelbord gaat. Ze zijn als volgt verdeeld: 3 met +, 3 met -, 2 met : en 2 met x. Bij spelkant 1 zullen vooral de + en - worden gebruikt als jongere kinderen spelen, oudere kinderen kunnen ook de : en x gebruiken.



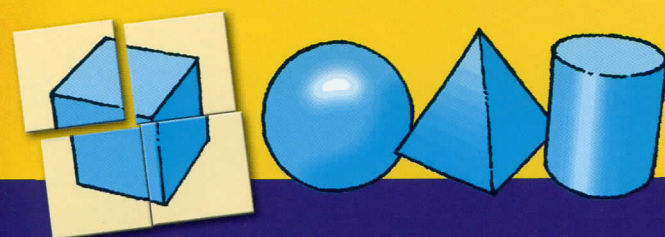
Getallenfiches

Met de getallenfiches kun je de rekensommen leggen waarmee je over het spelbord gaat. Ze zijn als volgt verdeeld: 7x de getallen 0 t/m 9, 2x de tientallen 10 t/m 90 en 12x blanco. Bij een blanco fiche mag je zelf kiezen welk getal het is.



Fiches geometrische figuren

Deze worden alleen gebruikt bij kant 2. Er zijn er 4: bol, piramide, cilinder, kubus. Elke driehoek heeft een eigen figuur. Je moet eerst alle vier delen van je figuur verzamelen voordat je naar 100 mag.



Sterren

Je kunt eenmalig je ster inzetten als je onderweg vastloopt. Bij kant 1 kun je als je je ster inlevert naar het dichtstbijzijnde vijftal. Hier mag je meteen een vraag beantwoorden waarmee je weer 2 getallen kunt winnen. Bij kant 2 kun je als je de ster inlevert een vakje naar keuze opschuiven. Je mag deze niet gebruiken om op 100 te komen.



Kansvragen

Bij een aantal kansvragen zijn geen antwoorden gegeven, omdat die verschillen per speler. De spelers bepalen dan of het antwoord goed is

Vragenkaartjes

Er zijn twee soorten vragenkaartjes: de gele horen bij kant 1 en de blauwe bij kant 2. Alle vragenkaartjes hebben een kleurcategorie die correspondeert met de kleuren die op het spelbord staan. De vragenkaartjes zijn verdeeld in niveaus.

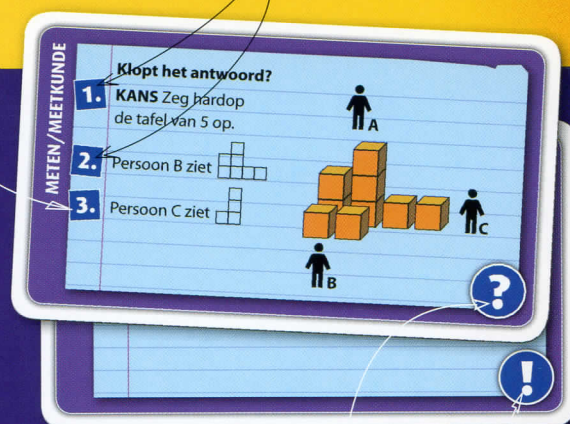
Spelkant 1 (geel)

- niveau 1: groep 3/leerjaar 1
- niveau 2: groep 4/leerjaar 2



Spelkant 2 (blauw)

- niveau 1: groep 5-6/leerjaar 3-4
- niveau 2: groep 6-7/leerjaar 4-5
- niveau 3: groep 7-8/leerjaar 5-6



vraagzijde

antwoordzijde

Kijk op www.scalaleukerleren.nl of www.thuisbasis.be voor nog meer leuke en leerzame uitgaven.

Scala is een zelfstandige uitgeverij met als motto dat leren altijd leuker kan. Scala maakt vernieuwende kwaliteitsproducten over diverse vakken en onderwerpen voor kinderen (en hun ouders) voor school én voor thuis. Plantyn is één van de leidende educatieve uitgeverijen in Vlaanderen. Onder het logo Thuisbasis ontwikkelt zij producten om leren leuk te maken, thuis en in de klas.

© 2007 Scala leuker leren bv, Groningen, The Netherlands
Voor België: Plantyn NV, Mechelen, Belgium

Illustraties: Teun Berserik

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form of by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without prior written permission of the publisher.

Voor België:
ISBN 978-90-301-2668-6

Voor Nederland:
ISBN 978 90 77990 25 4

0 1 2 3 4 5 / 11 10 09 08 07

Thuis
basis

scala