

Inhoud

In een kartonnen doos

- 2 grote spelborden : 'Door het bos' en 'Zwaard en Schild'
- 100 kunststof fiches
- 24 kaartjes met de ridderuitrusting
- 4 grote verzamelkaarten voorkant voor 'Door het bos' en achterkant voor 'Zwaard en Schild'
- 4 pionnen
- 1 stippendobbelsteen 1-3
- 1 stippendobbelsteen 1-6

Doel van het spel

Castello kan het hele jaar door gebruikt worden. In het begin van het schooljaar kan je spel 1 aanbieden dat een eenvoudig spel is rond de begrippen meer en minder. Terwijl de kinderen aan rekenvaardigheden winnen; zij gaan spontaan hoeveelheden optellen, kan ook het andere spel aan bod komen. De spellen kunnen makkelijk ingezet worden en variëren in moeilijkheidsgraad. De puntendobbelsteen kan door een cijferdobbelsteen vervangen worden om het spel moeilijker te maken. De kinderen moeten dan de getallen lezen en weten voor welke hoeveelheid die staan. De spellen en het thema zijn spannend en spreken de kinderen heel erg aan zodat ze gemotiveerd zullen zijn om deze spellen vaak te spelen.

Doelgroep

Deze spellen zijn geschikt voor groep 2 en groep 3, maar kunnen ook remediërend ingezet worden als blijkt dat bepaalde kinderen nog geen goed hoeveelheden- of getalbegrip hebben.

Ontwikkelingsdoelen



Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

De 1-1 relatie gebruiken als middel:

- om de begrippen evenveel, meer, minder te construeren
- om grotere hoeveelheden te vergelijken en

vast te stellen waarvan er meer is, minder, evenveel, hoeveel meer enz.

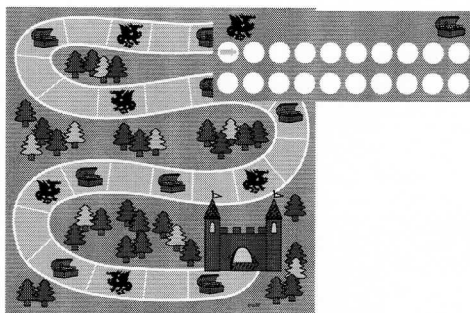
- om evenveel te nemen
- om te verdelen
- om een hoeveelheid te onthouden
- wiskundetaal op te bouwen: meer, minder, twee meer, gelijke hoopjes enz.
- om aantallen te leren groeperen
- erbij en eraf tot en met 10 te oefenen
- om hoeveelheden tot 6 te leren verdelen
- om de getalbeelden aan hoeveelheden te leren koppelen

Spel 1: Door het bos

Welke ridder verzamelt de meeste fiches (geld) op weg naar het kasteel? Onderweg kan de ridder geld winnen als hij op een geldkist komt, maar komt hij op een draak dan verliest hij geld.

Wat heb je nodig

- het spelbord met de draken en geldkoffers
- 4 grote pionnen
- 1 stippendobbelsteen 1-3
- 1 stippendobbelsteen 1-6
- kunststof fiches
- 4 verzamelkaarten voor de fiches



Hoe speel je het spel?

Voorbereiding

Zet de pionnen op het spelbord bij het begin van de weg. Iedere speler kiest een pion en neemt een verzamelkaart voor de fiches.

Het spel

Gooi om beurten en gebruik de stippen-dobbelsteen 1-3 om de pionnen vooruit te zetten. Als een ridder op een geldkist komt wint hij fiches. Komt hij op een draak dan verliest hij fiches. Gooi met de stippendobbelsteen 1-6 om te zien hoeveel fiches hij wint of verliest. De fiches die de ridder wint legt hij op zijn verzamelkaart. De fiches die hij verliest gaan terug in de doos. Als alle pionnen binnen zijn, dan wint de ridder met de meeste fiches het spel.

Als je op een draak komt en je hebt nog geen fiches dan gebeurt er niets, verlies je meer fiches dan je er hebt dan geef je al je geld af.

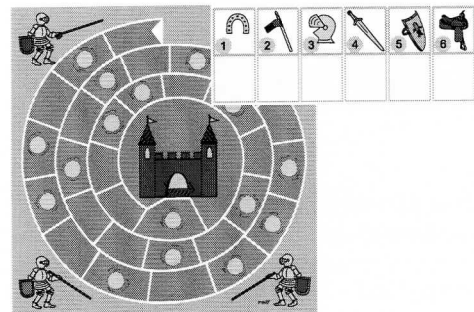
Tip: laat de kinderen eerst het aantal gewonnen fiches nemen om ze dan pas op de kaart te leggen. Dit om te voorkomen dat het tellen fout gaat.

Spel 2: 'Zwaard en Schild'

Vanavond vindt het feest van de jonkvrouw (prinses) plaats en daarom moet de ridder een nieuwe uitrusting kopen. Als de ridders het kasteel hebben bereikt dan wint de ridder met een complete uitrusting en het meeste geld, alvast de eerste dans met de jonkvrouw.

Wat heb je nodig?

- het spelbord met de weg naar het kasteel
- 4 grote pionnen
- 1 stippendobbelsteen 1-3
- 1 stippendobbelsteen 1-6
- 4 verzamelkaarten voor de ridderuitrusting
- kaartjes van de ridderuitrusting
- kunststof fiches



Hoe speel je het spel?

Vorbereiding

Zet de pionnen klaar op het bord bij het begin van de weg. Gooi om de beurt en gebruik de stippendobbelsteen 1-3 om de pionnen te verplaatsen. Iedere speler kiest een pion en een verzamelkaart voor de nieuwe ridderuitrusting.

Het spel

Als een ridder op een steen komt dan mag hij een stuk van de uitrusting kopen. Hij gooit daarvoor met de stippendobbelsteen 1-6. Gooit hij 1, dan koopt hij een hoefijzer want dat kost 1 fiche. Gooit hij 2, dan koopt hij een vlag want die kost 2 fiches enz. Op het ogenblik dat hij een aantal gooit waarvan hij de uitrusting al heeft dan mag hij dat bedrag verdelen over een andere aankoop. Bijvoorbeeld hij gooit 3 en hij heeft al een helm (3 fiches) dan kan hij wel een hoefijzer (1 fiche) en een vlag (2 fiches) kopen als hij die nog niet heeft. Heeft hij de helm en ook de vlag dan kan hij alleen nog het hoefijzer kopen (1 fiche) kopen en krijg hij 2 losse fiches.

De ridder die de hele uitrusting heeft en het meeste geld, wint het spel.

Veel plezier met 'Castello'!

Auteur: Magda Jacobs - Rolf bv