

GETALLEN-PIRATEN

Vier afwisselende spelideeën in verband met tellen en rekenen van 1 tot 10, voor 2 kinderen vanaf 5 jaar.

Auteurs: Imke Storch, Markus Nikisch
Illustraties: Tobias Dahmen
Duur van het spel: per spel ca. 10 minuten.

Piratenvrouw Zoraja zeilt over de wereldzeeën en is met haar bemanning op zoek naar een uitzonderlijke schat: de getallen. Alleen als Zoraja erin slaagt alle getallen te vinden, juist te ordenen en verschillende opgaven op te lossen, kan ze de opperpiraat bewijzen dat ze het waard is haar schip aan te voeren. Wie kan al wat met getallen overweg en helpt Zoraja bij haar zoektocht?

Met dit spelmateriaal kunnen kinderen, door getallen te ordenen met eenvoudige opgaven, de cijfers tussen 1 en 10 ontdekken. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

INHOUD VAN HET SPEL

1 piratenvrouw Zoraja, 1 dobbelsteen, 20 getallenkaarten, 10 opgavenkaarten, 5 blanco kaarten, 1 plus/min-kaart, 1 getallenreeks (als puzzel), 1 handleiding



getallenkaarten

opgavenkaarten

GETALLENDUEL

Voor 2 kinderen Moeilijkheidsgraad:




Wie heeft het hoogste getal en krijgt de kaart van de andere speler?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur. Ieder mengt zijn kaartenset en legt deze met het getal naar beneden voor zich. De getallenreeks kan ter controle in het midden van de tafel gelegd worden. De dobbelsteen, piratenvrouw Zoraja en de opgavenkaarten zijn niet nodig en leggen jullie weer in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

De kinderen draaien tegelijk de bovenste kaart van hun stapel om. Het kind met het hoogste getal krijgt de kaart van de andere speler en legt beide kaarten voor zich op een eigen aflegstapel. Zo draaien beiden de kaarten één voor één om.



Opgelet: Als beide kinderen een kaart met hetzelfde getal omdraaien, krijgt niemand deze kaarten en worden ze uit het spel gehaald.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de stapel kaarten op is. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen. Daartoe telt ieder de kaarten van zijn aflegstapel. Bij een gelijke stand winnen beide kinderen. Oudere kinderen maken de som van alle verkregen kaarten. Het kind met het hoogste totaal wint.

DOBBELTOVERIJ

Voor 2 kinderen

Moelijkheidsgraad:



Wie slaagt er als eerste in om alle getallen te gooien en zijn getallenkaarten om te draaien?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur en legt deze in oplopende volgorde open voor zich. De getallenreeks leggen jullie in het midden van de tafel, piratenvrouw Zoraja komt eraast. Houd de dobbelsteen bij de hand. De opgavenkaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Wie als laatste een piratenvrouw heeft gezien, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Het geworpen aantal ogen duidt aan

welke kaart je mag omdraaien.

BELANGRIJK: Om de kaarten 7 tot 10 te kunnen omdraaien, moet je enkele keren na elkaar met de dobbelsteen gooien. Daartoe zet je piratenvrouw Zoraja op het eerste gegooide getal. Daarna gooi je opnieuw. Tel het tweede aantal ogen op bij het eerste en zet de piratenvrouw zoveel plaatsen verder. Het kind beslist zelf of het de getallenkaart die bij het aantal ogen hoort, wil omdraaien of opnieuw gooit om eventueel een hogere getallenkaart te kunnen omdraaien. Als de som meer dan 10 is, mag de speler geen kaart omdraaien en is het andere kind aan de beurt.

Voorbeeld: Een kind gooit 5 en zet piratenvrouw Zoraja op getal 5 van de getallenreeks. Daarna gooit het een 3 en zet het de piratenvrouw op 8. Nu mag het kind de kaart met het getal 8 omdraaien. Het kan ook nogmaals gooien en een 1 of 2 krijgen, waardoor het in plaats van de 8 de getallenkaart met 9 resp. 10 kan omdraaien.

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is het kind dat erin slaagt als eerste al zijn getallenkaarten om te draaien.

PIRATENDOEL

Voor 2 spelers

Moelijkheidsgraad:



Wie slaagt erin piratenvrouw Zoraja zo dicht mogelijk bij het getal 10 op de getallenreeks te brengen?



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Je hebt slechts één kaartenset met de getallen 1 tot 10 nodig. Een kind mengt deze getallenkaarten en legt ze met de afbeelding naar onderen op een stapel in het midden van de tafel. Leg de getallenreeks ernaast en zet piratenvrouw Zoraja voor getal 1. Houd de dobbelsteen bij de hand. De opgavenkaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Wie als laatste een piratenboek heeft gelezen, mag beginnen en draait de bovenste kaart om. Het andere kind noemt het getal en zet piratenvrouw Zoraja evenveel plaatsen verder in de richting van het doel (= 10). Als het kind 'Verder' zegt, wordt een volgende kaart omgedraaid en de piratenvrouw evenveel velden vooruit gezet.

BELANGRIJK: Piratenvrouw Zoraja mag niet verder gaan dan 10, anders is de ronde verloren!

De speler die aan de beurt is, mag 'Verder' zeggen tot het risico om de 10 te overschrijden, te groot wordt. Dan zegt deze speler 'Stop' en is zijn ronde afgelopen. Naast het getal op de getallenreeks waarop de piratenvrouw nu staat, leg je de dobbelsteen als markering. Meng de getallenkaarten opnieuw. Nu is het andere kind aan de beurt.

EINDE VAN DE RONDE

De winnaar van een ronde is de speler, die het dichtst bij het getal 10 is gekomen. Als beloning krijgt het kind een getallenkaart uit de tweede kaartenset. Beide kinderen starten elk om beurt een nieuwe ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de getallenkaarten uit de tweede kaartenset op zijn. Wie de meeste kaarten kon verzamelen, is de winnaar. Bij een gelijke stand winnen beide kinderen.

REKENAAR

Voor 2 kinderen

Moelijkheidsgraad:



Wie kent de juiste oplossing van de rekenopgave?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de opgavenkaarten en leg ze met de afbeelding naar onderen op een stapel in het midden van de tafel. De getallenreeks en piratenvrouw Zoraja leg je naast de stapel met de opgavenkaarten. Elk kind krijgt een kaartenset met de getallen van 1 tot 10 in een kleur en neemt deze kaarten in de hand. Houd de plus/min-kaart bij de hand. De dobbelsteen is niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

De speler die het beste als een piraat kan zingen, mag beginnen, draait de eerste opgavenkaart om en leest deze hardop voor aan de medespeler. Deze berekent de uitkomst en zoekt in zijn kaartenset de kaart met het juiste resultaat, legt deze kaart open op tafel en zegt de uitkomst hardop.

Als het kind de opgave nog niet in het hoofd kan oplossen, mag het de getallenreeks gebruiken. Deze speler zet piratenvrouw Zoraja op het eerste getal uit de rekenopdracht.



Dan telt de speler het tweede getal erbij op of trekt het ervan af. In welke 'richting' de piratenvrouw daarbij gaat, toont de plus/min-kaart eraast.

Is het resultaat juist?

- **Ja!** Prima! Het kind krijgt als beloning de opgeloste opgavenkaart.
- **Nee!** Jammer! De opgavenkaart wordt uit het spel genomen. De gebruikte getallenkaart wordt weer in de hand genomen.

Nu is het andere kind aan de beurt.

TIP: Op de vijf blanco kaarten kun je zelf opgaven schrijven. De uitkomst ervan moet tussen 1 en 10 liggen!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle opgavenkaarten uitgerekend werden. De speler met de meeste opgavenkaarten heeft gewonnen. Als beide kinderen evenveel opgaven juist hebben uitgerekend, winnen ze samen.

VARIANT

Moeilijkheidsgraad:



Wie vindt het snelste de oplossing van de opgave?



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elk kind legt zijn kaartenset open en van 1 tot 10 voor zich. De stapel met de opgavenkaarten wordt in het midden van de tafel gelegd.

VERLOOP VAN HET SPEL

Wie het beste kan springen als een piraat, mag beginnen en draait de eerste opgavenkaart om.

Opgelet: Draai de kaart zo om dat beide kinderen de opgave gelijktijdig zien en niemand in het voordeel is. Nu berekenen beide kinderen de uitkomst en zoeken in hun kaartenset zo snel mogelijk de kaart met het juiste resultaat. Wie als eerste de juiste getallenkaart op de opgavenkaart kan leggen, krijgt de opgavenkaart als beloning. Als de snelste speler een verkeerde uitkomst heeft, krijgt het andere kind de opgavenkaart. De getallenkaarten worden weer in de reeks gelegd en de winnaar draait de volgende opgavenkaart om.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle opgavenkaarten uitgerekend werden. De speler met de meeste opgavenkaarten heeft gewonnen. Als beide kinderen evenveel opgaven juist hebben uitgerekend, winnen ze samen.