

Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
-------------	-------------	-----------	------------------------------



- Doelen bij het spel:**
- Vlot leren uitrekenen van de optellingen over de 10
 - Relaties benutten tussen optellen en aftrekken
 - Kritisch denken en redeneren
- Drempel** 3A: Optellen over de 10
- Aantal spelers:** 2 (of 2 teams van 2)
- Speelduur:** ±10 minuten

Rekeninhouden

- Automatiseren van de moeilijker optellingen over de 10: 5,6,7,8,9 + 6,7,8,9
- Relatie doorzien tussen optellen en aftrekken
- Handig en strategisch spelen

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de moeilijker optellingen over de 10: 5,6,7,8,9 + 6,7,8,9

Spelverloop

Dobbeldraai speel je met twee personen. Beide spelers kiezen een kleur.

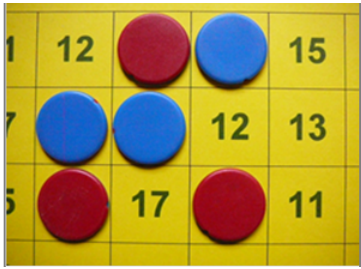
Speler 1 neemt de twee mannetjes en legt die op de getallen die onder het speelbord staan: een op de bovenste rij en een op de onderste rij. De twee getallen waarop de mannetjes liggen, telt hij bij elkaar op. Het antwoord van deze optelling vindt hij op het speelbord. Op een van deze getallen legt hij een fiche met zijn kleur naar boven.

Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij neemt één van de twee mannetjes: of op de bovenste rij, of op de onderste rij en kiest op welk getal in die rij hij het mannetje legt. Nu telt hij deze twee getallen op en zoekt weer op het speelbord naar de uitkomst. Daar legt hij een fiche neer, met zijn eigen kleur naar boven. Zo spelen de spelers door, maar... je kunt ook op een andere manier meer fiches van jouw kleur op het bord krijgen! Hoe?

Als een speler tijdens zijn beurt met zijn eigen fiche één of meer fiches van zijn tegenstander insluit: horizontaal, verticaal en/of diagonaal, dan mag hij die fiches van zijn tegenstander omdraaien. Zo komt zijn eigen kleur boven te liggen (zie voorbeeld).

Voorbeeld

Aniek speelt met rood, Robyn met blauw. Aniek is aan de beurt. Zij kan 15 maken (met 6 en 9). Als ze haar rode fiche op 15 legt, dan sluit ze blauw in en mag ze blauw omdraaien naar rood. Maar als ze kiest voor 12, links boven (6 en 6) dan kan ze verticaal én diagonaal een blauw fiche insluiten. Ze mag dan beide fiches omdraaien. Je mag alleen fiches omdraaien die door het fiche dat je in die beurt legt, insluit.



Als een speler twee keer na elkaar niet meer kan, is het spel meteen afgelopen. De speler die aan het einde van het spel de meeste fiches van zijn kleur op het speelbord heeft, is winnaar.

Tips

- Als je slim bent, kijk je eerst op het speelveld welk hokje je wilt veroveren. Die uitkomst moet je dus zien te maken met een optelling. Lukt dat door één mannetje te verplaatsen? En lukt het je ook nog om je tegenstander te blokkeren, zodat hij bepaalde hokjes niet kan veroveren?
- Speel eens in twee teams van twee spelers tegen elkaar, dan kun je overleggen en het extra moeilijk maken!

Spelgegevens

Dobbeldraai-Optellen over de 10 is een van de zeven spellen uit de doos Drempelspellen drempel 3.

Prijs: € 47,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjereken spel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra


- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op www.rondjereken spel.nl vindt u ook 'Kopieerblad Dobbeldraai-Optellen over de 10' dat u kunt printen. U

heeft daarbij 40 fiches nodig die aan iedere kant een andere kleur hebben, en 2 blokjes/pionnen.

- Op www.rondjereken spel.nl vindt u 'Drempelkaart 3A: Optellen over de 10' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.

Drempelkaart 3A: Optellen over de 10

Naam: Datum:



+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0+0	0+1	0+2	0+3	0+4	0+5	0+6	0+7	0+8	0+9	0+10
1	1+0	1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9	1+10
2	2+0	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9	2+10
3	3+0	3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	3+7	3+8	3+9	3+10
4	4+0	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6	4+7	4+8	4+9	4+10
5	5+0	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6	5+7	5+8	5+9	5+10
6	6+0	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7	6+8	6+9	6+10
7	7+0	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9	7+10
8	8+0	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9	8+10
9	9+0	9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	9+10
10	10+0	10+1	10+2	10+3	10+4	10+5	10+6	10+7	10+8	10+9	10+10