

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p><b>Doelen bij het spel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Optellen, aftrekken en splitsen tot en met 10</li> <li>• Relaties benutten tussen optellen, aftrekken en splitsen</li> <li>• Strategisch denken en redeneren</li> </ul> <p><b>Drempel</b>            1A: Optellen t/m 10                               1B: Aftrekken t/m 10                               1C: Splitsen t/m 10</p> <p><b>Aantal spelers:</b>    2-3</p> <p><b>Speelduur:</b>            ±10 minuten</p>			

### Rekeninhouden

- Splitsen van getallen tot en met 10
- Optellen van getallen tot en met 10
- Aftrekken/aanvullen van getallen tot en met 10
- Relaties tussen optellen, aftrekken en splitsen
- Strategisch denken en redeneren

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

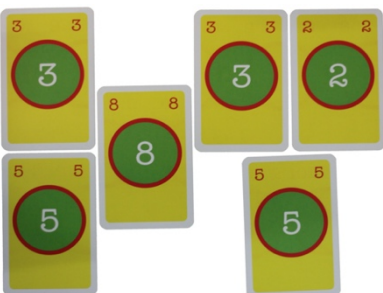
- Getalsymbolen tot en met 10 kennen.
- Kunnen optellen, aftrekken en splitsen tot en met 10

### Spelverloop

Max 10! kent twee spelvarianten. We beschrijven hier eerst de makkelijke variant en daarna een variant waarbij kinderen nog meer strategisch kunnen spelen.

#### Variant 1: Max 10!

De spelers krijgen ieder vier kaarten. De overige kaarten komen op een dichte stapel op tafel te liggen. Het doel van Max 10! is om zoveel mogelijk setjes van drie kaarten die bij elkaar horen, te veroveren. Een setje bestaat uit drie getallen, waarvan er twee samen opgeteld het derde getal zijn. De kaarten met 2, 3 en 5 vormen bijvoorbeeld samen een setje omdat 2 en 3 samen 5 zijn. Maar 3 en 5 vormen ook een setje met 8, want 3 en 5 zijn samen 8.



Voorbeelden van setjes

Hoe kun je een setje veroveren?

Speler 1 begint. Hij moet twee kaarten op tafel leggen. Er zijn twee mogelijkheden:

- de twee kaarten bij elkaar leggen. Dan vormen deze twee getallen al twee kaarten van een setje.
- de twee kaarten een eindje uit elkaar leggen: Dan starten ze allebei een nieuw setje.

Speler 1 pakt hierna twee kaarten van de stapel zodat hij weer vier kaarten heeft.

Nu moet speler 2 twee kaarten op tafel leggen. Kan hij met zijn twee kaarten een setje compleet maken? Of legt hij een van zijn kaarten bij een getal dat nog alleen ligt? Of begint hij een nieuw setje? Na zijn beurt pakt ook speler 2 weer twee nieuwe kaarten.

Als een speler een setje compleet maakt, dan mag hij de drie kaartjes hebben en opzij leggen.

Het spel is afgelopen als alle kaarten van de stapel op zijn en/of beide spelers niet meer kunnen.

De spelers tellen de kaartjes die ze veroverd hebben. Wie de meeste kaartjes heeft, is winnaar.

#### Variant 2: Max 10, open kaart!

De spelregels van deze variant zijn hetzelfde als van variant 1, maar de spelers houden hun vier kaarten nu niet in hun hand, maar leggen deze open op tafel, zodat de andere speler de kaarten en dus de getallen die de ander heeft, ook kan zien. Doordat de spelers elkaars kaarten kunnen zien, kunnen ze er beter voor zorgen dat de ander geen setjes kan maken. Heeft de ander bijvoorbeeld een 7 liggen, en heb jij een 3 en een 4, dan moet je die niet samen bij elkaar op tafel leggen. Ze moeten hierbij nog meer strategisch denken en redeneren.

## Spelgegevens

*Max 10! - Optellen, aftrekken en splitsen t/m 10* is een van de zeven spellen uit de doos Drempelspellen drempel 1.

Prijs: € 54,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

## Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) vindt u 'Kopieerbladen Max 10! – Optellen, aftrekken en splitsen t/m 10'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen.