



KNAPPE KOPPENTM

TELLEN

Spelregels

Voorbereiding:

- Knappe Koppen Tellen is geschikt voor 1 tot 4 kinderen of teams met minimaal 1 begeleidende volwassene.
- Klap het spelbord open en leg het in het midden van de tafel.
- Neem de 10 paarse Uitkomstkaarten. Deze kaarten hebben twee zijden. Aan één zijde staan enkel cijfers, aan de andere zijde staan cijfers en figuren. De zijde bepaalt de moeilijkheidsgraad (de zijde met enkel cijfers is moeilijker voor het kind). Bepaal voorafgaand aan het spel met welke zijde er gespeeld wordt. Deze zijde wijst naar boven. Spreid vervolgens de Uitkomstkaarten op tafel opdat elke speler hier goed bij kan.
- **Opmerking:** de Uitkomstkaarten worden zowel bij de categorie Rekenvaardigheden als Kennis gebruikt.
- Schud de overige 150 kaarten per kleur en leg deze op de daarvoor voorziene plaats op het spelbord.
- Neem de 10 koekjes en leg deze binnen handbereik.
- Ieder kind kiest een speelfiguur in zijn favoriete kleur.
- Op de draaischijf staan zowel kleuren als cijfers. Voorafgaand aan het spel wordt er bepaald of er met kleuren of cijfers gespeeld wordt.
- Neem potlood en papier (niet meegeleverd).

Het spel:

- De jongste speler begint en draait aan de draaiwijzer. Het aantal stappen dat een speler vooruit mag, wordt bepaald door de draaiwijzer die een kleur of een cijfer aangeeft.

Bijvoorbeeld:

1. **Kleuren:** draai je rood: ga naar het eerstvolgende rode veld.
 2. **Cijfers:** draai je 3: ga drie stappen vooruit.
 3. **KIES EEN KLEUR of KIES EEN CIJFER:** de speler kiest zelf een kleur of een cijfer van 1 tot en met 3. De speler verplaatst vervolgens zijn speelfiguur naar het desbetreffende veld zoals hierboven beschreven.
- De ouder neemt een kaart uit de categorie die overeenkomt met de kleur van het veld en laat het kind de vraag beantwoorden of de opdracht uitvoeren die op deze kaart beschreven staat.
 - **Bijvoorbeeld:** het speelfiguur landt op een groen veld. De ouder neemt een kaart uit de categorie met de groene kleur (Kenniskaarten).
 - **TIP:** moedig uw kind aan om te proberen en geef hints en aanwijzingen als het nodig is. De vraag moet niet juist beantwoord worden, het gaat om de poging!
 - Daarna is de volgende speler aan de beurt (het spel verloopt kloksgewijs). Het is dus niet van belang of de speler de vraag juist heeft beantwoord!



- Op het spelbord staan drie “**geluksvelden**”. Komt een speler op één van deze geluksvelden terecht, dan voert hij de opdracht uit die hier vermeld staat en mag hij nog een keer spelen.
- Als een speler het finishveld bereikt, moet hij nog één vraag of opdracht van de gedraaide kleur beantwoorden of uitvoeren. Daarna is het spel voorbij. Ook nu moet de vraag niet correct beantwoord worden.

Opmerking:

- Indien er uit de categorie Kennis (groen) een kaart wordt genomen waar gevraagd wordt om een getal te nemen, dient het kind ‘het getal’ uit de paarse Uitkomstkaarten te kiezen.
- Indien er uit de categorie Fysieke uitdagingen (rood) een kaart wordt genomen waar er met koekjes geteld wordt, gebruikt het kind de koekjes om te rekenen.
- Indien er uit de categorie Rekenvaardigheid (blauw) een kaart wordt genomen waarop een som of verschil staat, legt de ouder deze kaart voor het kind. De ouder leest de kaart voor en telt indien nodig samen met het kind. Het kind probeert dan de juiste oplossing te nemen uit de reeks Uitkomstkaarten (paars).

N.B.: het spel helpt kinderen de eerste stapjes te zetten in het leren tellen en rekenen. In het begin kan het voor veel kinderen moeilijk zijn. Maar herhaling zorgt ervoor dat kinderen beetje bij beetje linken leggen tussen tellen en leren rekenen.

TIP: neem de kaarten die te moeilijk zijn uit het spel om op een later tijdstip (wanneer het kind er klaar voor is) te gebruiken.

TIP: het is niet nodig om het spel volledig uit te spelen. Wanneer het kind geen zin meer heeft, berg het spel even op en speel op een later tijdstip opnieuw.

Leren rekenen is een ingewikkeld proces. Daarom zijn er verschillende soorten opdrachten bedacht (onderverdeeld in categorieën) die kinderen helpen om rekenvaardigheden op een speelse manier onder de knie te krijgen.

Er zijn 3 verschillende categorieën: **Kennis**, **Fysieke uitdagingen** en **Rekenvaardigheid**.

Kennis (50 groene kaarten):

Deze categorie bevat opdrachten die ontwikkeld zijn om het denk- en observatievermogen van kinderen te stimuleren. Daarnaast zijn er ook opdrachten die helpen om hoeveelheden te herkennen, te vergelijken en beter te leren begrijpen opdat de getalgevoeligheid bevorderd wordt. Verder zijn er opdrachten die kinderen leren ordenen.

Fysieke uitdagingen (50 rode kaarten):

Deze opdrachten zijn toegevoegd voor de nodige portie FUN! Aan de hand van fysieke uitdagingen leren kinderen op een ludieke manier tellen en ontwikkelen ze ook het getalbegrip.

Rekenvaardigheid (50 blauwe kaarten + 10 paarse Uitkomstkaarten):

In deze categorie maakt het kind kennis met de eerste rekensommen (optellen en aftrekken). Om de moeilijkheidsgraad te beperken, wordt er enkel gerekend met de cijfers 1 tot 10. Bovendien blijft het voor kinderen ook mogelijk om hun vingers te gebruiken.

N.B.: onderaan de kaarten staat vaak een kleine uitleg waarvoor de opdracht dient. Dit helpt ouders om het doel van de verschillende opdrachten te begrijpen.

