

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Rechenkönig

King of Numbers • Le roi des chiffres

Rekenkoning • El rey de los números

Re dei calcoli



Rechenkönig

Wer ist der beste Rechenkünstler?

Eine LernSpiele-Sammlung rund um das Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 10. Enthalten sind sieben Spielideen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die für 1 - 6 Kinder von 5 - 8 Jahren geeignet sind.

Die pfiffige Rechenkönig-Figur erlaubt durch die Stanzungen der Karten eine sofortige Selbstkontrolle.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf, Basel / Schweiz

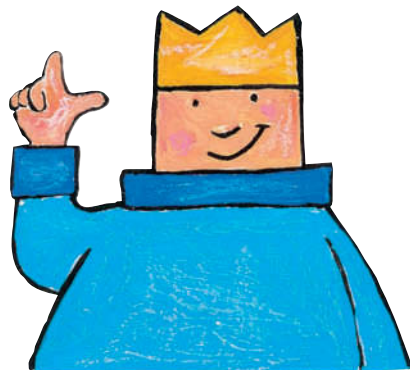
Illustration: Anja Wrede

Design: Jutta Neundorfer

Spieldauer: jeweils 5 - 10 Minuten

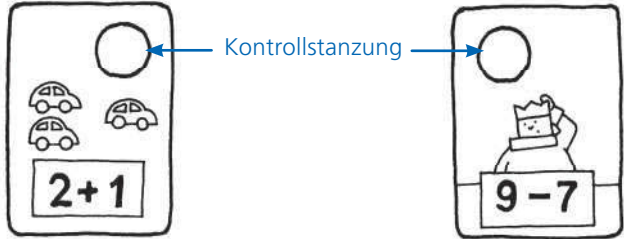
Spielinhalt

- 1 Rechenkönig-Kontrollfigur
- 1 Bleistift
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbolen
- 1 Kartenrahmen
- 10 doppelseitig bedruckte Aufgabenkarten
- 10 doppelseitig bedruckte Ergebniskarten
- 1 Spielanleitung



Das Prinzip der Karten

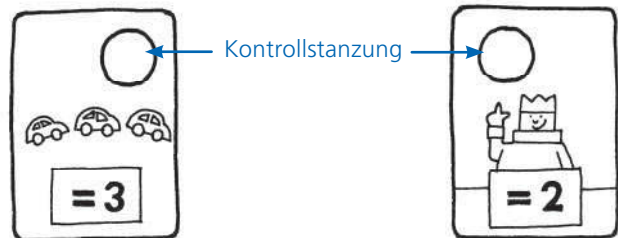
Die Aufgabenkarten:



blaue Seite mit Zahlen
und Gegenständen in
passender Anzahl

gelbe Seite mit Zahlen
und König

Die Ergebniskarten:



blaue Seite mit Zahl
und Gegenständen
in passender Anzahl

gelbe Seite mit
Zahl und König

Spiel 1: Rechnen mit dem Rechenkönig

Welche Kartenpaare gehören zusammen?
Übungen für 1 Kind.

Du benötigst

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, den Kartenrahmen, den Rechenkönig.

Spielvorbereitung

Lege alle Karten mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch. Der Kartenrahmen liegt direkt vor dir.

Spielablauf

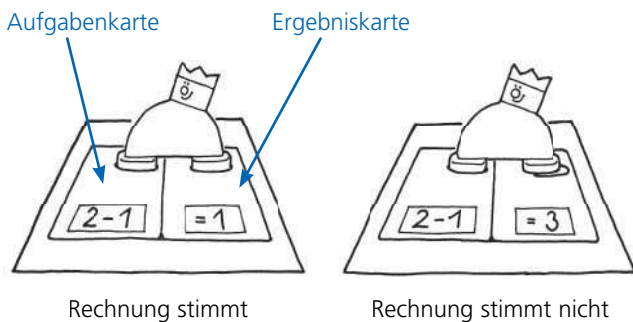
Nimm eine der Aufgabenkarten (Beispiel: $2 - 1$) und lege sie links in den Kartenrahmen. Welches Ergebnis errechnest du? Suche die entsprechende Ergebniskarte und lege sie rechts in den Kartenrahmen.

Tipp:

Sieh dir die Abbildungen an. Sie helfen dir beim Rechnen und Finden der richtigen Ergebniskarte (Beispiel: $= 1$).
Lege die Ergebniskarte rechts in den Kartenrahmen.

Stimmt deine Rechnung?

- Um dein Ergebnis zu überprüfen, stellst du nun den Rechenkönig in die Lochstanzungen der Karten.



Rechnung stimmt

Rechnung stimmt nicht

Spielidee 1

alle Karten:
blaue Seite oben

Aufgabenkarte in
Rahmen

Ergebniskarte in
Rahmen

Ergebnis
mit Rechenkönig
überprüfen

*nächste
Aufgabenkarte*

*Ergebniskarten:
gelbe Seite oben*

*alle Karten:
gelbe Seite oben*

Spielidee 2

*alle Karten:
gelbe Seite oben,
2 Gruppen*

- Wenn deine Rechnung stimmt, passen die beiden Füße des Königs genau in die zwei Löcher.
- Wenn das nicht der Fall ist, so überlege erneut und tausche die Ergebniskarte gegen eine andere aus.

Nimm die Karten anschließend wieder aus dem Rahmen heraus und suche dir eine neue Aufgabenkarte aus.

Die Rechnerei wird schwieriger, wenn du alle Ergebniskarten umdrehst – also die gelbe Seite oben liegt: Nun sind keine Abbildungen mehr zu sehen.

Noch schwieriger wird es, wenn du auch die Aufgabenkarten mit der gelben Seite nach oben drehst.

Spiel 2: Ergebnisse suchen

Wer weiß das richtige Rechenergebnis?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, den Kartenrahmen, den Rechenkönig, den Würfel.

Spielvorbereitung

Legt alle Karten mit der gelben Seite nach oben aus. Die Aufgabenkarten kommen auf die eine Seite, die Ergebniskarten auf die andere. Kartenrahmen, Rechenkönig und Würfel liegen bereit.

Spielablauf

Wer am schnellsten von 1 bis 10 und wieder zurück zählen kann, darf beginnen. Würfle einmal.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**
Wähle eine Aufgabenkarte, auf der eine Zahl in dieser Farbe zu sehen ist.
- **Zeigt der Würfel den König?**
Nimm eine beliebige Aufgabenkarte.

Suche jetzt die zu deiner Aufgabenkarte passende Ergebniskarte. Mit dem Kartenrahmen und dem Rechenkönig kontrollierst du – wie in Spiel 1 beschrieben – ob dein Ergebnis stimmt.

- **Du hast richtig gerechnet?**
Nimm dir beide Karten.
- **Du hast falsch gerechnet?**
Lege beide Karten wieder zurück.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Wenn nur noch ein Kartenpaar übrig ist, endet das Spiel. Stapelt nun eure ergatterten Karten: Wer von euch den höchsten Kartenstapel hat, gewinnt das Spiel.

Variante für Könner

Die Aufgabenkarten liegen mit der blauen Seite nach oben, die Ergebniskarten mit der gelben Seite. Wer an der Reihe ist, würfelt und sucht sich eine entsprechende Ergebniskarte aus. Welche ist die dazu passende Aufgabenkarte?

würfeln

Aufgabenkarte
nehmen

Ergebniskarte
suchen,
kontrollieren

Richtig?

Falsch?

nächstes Kind

Spielende

Spielidee 3

Spiel 3: Verflixter Zahlensalat

Wer findet die fehlenden Zahlen?
Suchspiel für 3 – 6 Kinder.

Ihr benötigt

Alle Ergebniskarten, den Stift, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung

*Ergebniskarten
auslegen*

Legt die Ergebniskarten (= die Zahlen von 1 bis 10) durcheinander auf den Tisch. Es sollen entweder alle gelben oder aber alle blauen Seiten nach oben zeigen: Das ist der verflixte Zahlensalat.

5 Köpfe zeichnen

Jedes Kind zeichnet fünf Köpfe auf sein Blatt. Der Stift wird bereitgelegt.



Spielablauf

Das Kind mit den kürzesten Haaren darf zuerst Zahlenkönig sein.

*Zahlenkönig
nimmt 3 Karten weg*

Während die anderen Kinder die Augen schließen, nimmt der Zahlenkönig drei Karten vom Tisch und ruft dann: „Augen auf! Welche Zahlen fehlen im Salat?“

Zahl nennen

Das Kind, das eine fehlende Zahl findet, nennt sie schnell.

Richtig?

- **Stimmt es? Fehlt die Zahl wirklich?**

Dann darf es eine Krone auf einen seiner Köpfe zeichnen.

Falsch?

- **Stimmt es jedoch nicht,** dann muss es noch einen Kopf auf sein Blatt zeichnen.



nächstes Kind

Sind die drei Zahlen erraten? Dann werden alle Karten wieder auf dem Tisch verteilt. Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind Zahlenkönig.



Spielende

Wer zuerst auf alle seine Köpfe Kronen gezeichnet hat, gewinnt.

Spielende

Variante für Könner

Nehmt an Stelle der Ergebniskarten die Aufgabenkarten.
Auch hier kann eine beliebige Seite nach oben zeigen.
Jede Rechenaufgabe entspricht einer Zahl zwischen 1 und 10.

Beispiel:

Aufgabenkarte $5 - 2$ entspricht der Zahl 3.

Welche Zahlen hat der Zahlenkönig diesmal verschwinden lassen?

Spiel 4: Zahlenbingo

Wer kann zuerst alle eigenen Zahlen durchstreichen?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt

Alle Aufgabenkarten, den Rechenkönig, den Würfel, den Stift, eventuell den Kartenrahmen, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

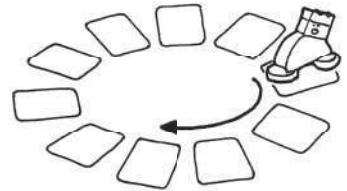
Spielvorbereitung

*gelbe Seite oben
Rundkurs
Rechenkönig*

4 Zahlen notieren

Legt die Aufgabenkarten mit der gelben Seite nach oben zu einem Rundkurs aus. Stellt den Rechenkönig auf eine beliebige Karte. Stift und Würfel werden bereitgelegt.

Jedes Kind schreibt vier verschiedene Zahlen aus dem Zahlenraum von 1 bis 10 auf sein Blatt.



Spielablauf

würfeln

König voranziehen

Wer von euch hat die hellsten Augen? Du darfst beginnen und einmal würfeln.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**

Ziehe den König im Uhrzeigersinn auf die nächste Karte, auf der eine Zahl dieser Farbe zu sehen ist.

- **Zeigt der Würfel den König?**

Du darfst dir eine Farbe aussuchen, auf die du den Rechenkönig ziehst.

*Rechenaufgabe lösen,
nachprüfen*

- **Auf welcher Rechenaufgabe ist der König gelandet?**

Lies sie laut vor. Rechnet nun gemeinsam das Ergebnis aus (Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Rechnung wie in Spiel 1 beschrieben überprüfen.)



Wer die Ergebniszahl auf dem eigenen Blatt stehen hat, ruft laut „Bingo“ und streicht sie mit dem Stift durch.

- **Haben mehrere Kinder diese Zahl auf ihr Blatt geschrieben?**

Auch sie dürfen sie durchstreichen.

- **Hat kein Kind diese Zahl notiert?**

Nichts geschieht.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Wer als Erste(r) alle vier eigenen Zahlen durchstreichen konnte, gewinnt.

Zahl durchstreichen

nächstes Kind

Spielende

Spielidee 5

Spiel 5: Rechen-Mixmax

Wer findet die falschen Rechnungen?
Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, den Stift, eventuell den Rechenkönig, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung

*Karten:
gelbe Seite oben,
paarweise sortieren*

5 Köpfe zeichnen

Legt alle Karten mit der gelben Seite nach oben aus. Sucht zu jeder Aufgabenkarte die richtige Ergebniskarte und legt beide Karten nebeneinander auf den Tisch. Stimmen alle Rechnungen? Mit dem Rechenkönig könnt ihr sie wie in Spiel 1 beschrieben überprüfen.

Jedes Kind zeichnet fünf Köpfe auf sein Blatt. Der Stift wird bereitgelegt.



Spielablauf

*Rechenkönig
vertauscht 3 Karten*

Das Kind mit den längsten Haaren darf zuerst Rechenkönig sein.

Während die anderen Kinder die Augen schließen, vertauscht der Rechenkönig die Ergebniskarten von 3 Rechnungen und ruft dann: „Augen auf! Was stimmt hier nicht?“

Rechnung zeigen

Das Kind, das eine falsche Rechnung findet, zeigt schnell darauf.

Richtig?

- **Wenn die Rechnung wirklich falsch ist,** darf es eine Krone auf einen seiner Köpfe zeichnen.

Falsch?

- **Hat es sich jedoch geirrt,** muss es einen weiteren Kopf auf sein Blatt zeichnen.



nächstes Kind

Wenn die drei falschen Rechnungen gefunden worden sind, werden die Ergebniskarten wieder richtig zugeordnet. Jetzt darf das nächste Kind Rechenkönig sein.

Spielende

Spielende

Wer als Erste(r) auf alle Köpfe eine Krone zeichnen konnte, gewinnt.

Spiel 6: Die königliche Geheimzahl

Wer errät die Geheimzahl des pfiffigen Königskindes?
Ratespiel für 3 – 6 Kinder.

Ihr benötigt

Den Stift, außerdem einen kleinen Zettel für das Königskind und ein Blatt Papier für die übrigen Kinder.

Spielvorbereitung

Schreibt gemeinsam alle Zahlen von 1 bis 20 auf das große Blatt. Der Stift wird bereitgelegt.

Spielablauf

Das Kind mit den dunkelsten Augen darf zuerst das Königskind sein. Es schreibt verdeckt eine Zahl zwischen 1 und 20 auf den kleinen Zettel und hält sie versteckt.

Die anderen Kinder sollen die Geheimzahl des Königskindes herausfinden. Reihum stellt ihr Fragen, die es mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten können muss.

Beispiele:

„Ist die Zahl gerade?“

„Ist die Zahl größer als 12?“

„Ist die Zahl durch 3 teilbar?“

Nach jeder Antwort des Königskindes streicht ihr auf dem Blatt alle die Zahlen durch, die nun nicht mehr in Frage kommen.

Ist die Geheimzahl z. B. gerade, streicht ihr alle ungeraden Zahlen durch (1, 3, 5, 7, 9, 11 usw.).

Spielende

Wer die Geheimzahl errät, darf das neue Königskind sein.

Spielidee 6

Zahlenliste 1 bis 20

*Königskind notiert
Geheimzahl*

Frage stellen

Zahlen durchstreichen

Spielende

Zahlenlisten
Geheimzahlen

Frage stellen

„Nein“: 1 Krone

„Ja“: Zahlen
durchstreichen

Rollen tauschen

Geheimzahl
erraten?

nächste Runde

Spielende

Variante für 2 Kinder

Beide Kinder schreiben auf ein eigenes Blatt die Zahlen von 1 bis 20. Außerdem notiert jedes Kind verdeckt seine Geheimzahl auf einem kleinen Zettel.

Das kleinere Kind darf zuerst Königskind sein. Das andere Kind stellt eine Frage, die vom Königskind beantwortet wird.

- **Antwortet das Königskind mit „Nein“**, dann darf es sich eine Krone auf sein großes Blatt zeichnen.
- **Antwortet das Königskind mit „Ja“**, so streicht das andere Kind alle Zahlen durch, die nun nicht mehr in Frage kommen.

Nach jeder Frage werden die Rollen getauscht, und das andere Kind ist das Königskind.

Hat ein Kind die Geheimzahl des anderen erraten, darf es zusätzlich eine Krone auf sein Blatt zeichnen.

Dann beginnt eine neue Runde. Wieder notieren beide Kinder verdeckt eine Geheimzahl und schreiben eine Zahlenliste.

Spielende

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Kronen auf dem Blatt hat, gewinnt.

Spiel 7: Verzauberte Zahlen

Ein rechnerischer Zaubertrick, der das Publikum verblüffen wird. Für ein Kind.

Du bist der große Zahlen-Zauberkünstler. Schon im Voraus weißt du das Ergebnis einer Rechnung, obwohl dir gar nicht alle Zahlen bekannt sind.

Du benötigst

Die Ergebniskarte mit der Zahl 8, den Stift, außerdem ein Blatt Papier und ein Tuch.

Verstecke die Karte unter dem Tuch. Niemand darf sehen, welche Zahl auf der Karte steht.

Bestimme eine Person aus dem Publikum zum Rechenlehrling. Er bekommt Stift und Blatt und soll nach deinen Angaben Berechnungen durchführen. Das Publikum passt auf, dass er nicht falsch rechnet.

Gib dem Rechenlehrling folgende Anweisungen:

- „Wähle irgendeine Zahl zwischen 1 und 7 und schreibe sie auf (z. B. 4).
- Zähle 2 dazu und notiere das Ergebnis.
- Verdopple diese Zahl, notiere wieder das Ergebnis.
- Zähle 1 dazu.
- Ziehe die Zahl, die du zu Beginn gewählt hast, vom Ergebnis ab.
- Ziehe dann noch einmal deine Zahl ab.
- Zähle 3 dazu und nenne uns allen das Endergebnis.“

Jetzt hebst du das Tuch hoch und zeigst dem Publikum die Karte. Es ist tatsächlich die 8!

Doch wie konntest du das wissen, noch bevor der Rechenlehrling seine Zahl gewählt hat?

Spielidee 7

Karte unter Tuch

Rechenlehrling ernennen

Anweisungen:

4

$$4 + 2 = 6$$

$$6 \times 2 = 12$$

$$12 + 1 = 13$$

$$13 - 4 = 9$$

$$9 - 4 = 5$$

$$5 + 3 = 8$$

Karte zeigen

Das ist der mathematische Trick:

Die Rechnung ergibt immer 8! Es ist völlig egal, welche Zahl der Rechenlehrling wählt! Probiere es selbst mit anderen Zahlen aus.

Wenn du den Zaubertrick ein zweites Mal vorführen willst, lässt du den Rechenlehrling als letzten Schritt 5 anstelle von 3 dazuzählen. Das Ergebnis wird dann immer 10 sein. In diesem Fall musst du natürlich vorher die Karte mit der 10 unter das Tuch legen.

King of Numbers

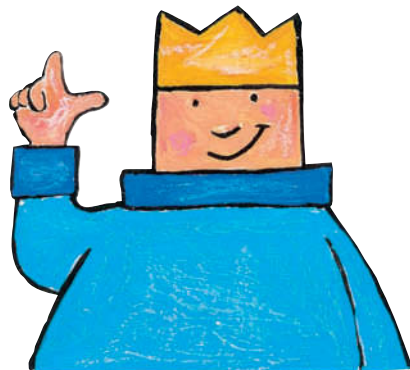
Who is the arithmetic wizard?

A collection of educational arithmetical games within a scope of 1 to 10. The game includes seven game ideas with varying degrees of difficulty suitable for 1 to 6 players ages 5 and older. Thanks to the holes in the cards, the smart figure of the King of Numbers helps you check each answer.

Concept and game: Atelier Rohner & Wolf, Basel / Schweiz
Illustration: Anja Wrede
Design: Jutta Neundorfer
Length of the game: 5 - 10 minutes each

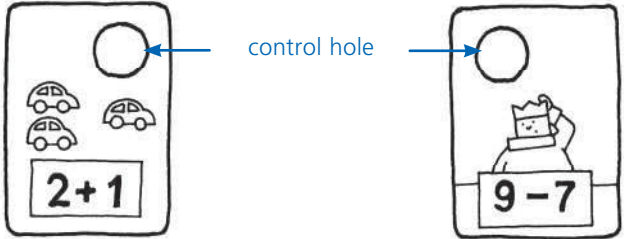
Contents

- 1 King of Numbers control figure
- 1 pencil
- 1 color die with special symbols
- 1 frame for cards
- 10 problem cards, printed on both sides
- 10 result cards, printed on both sides
- 1 instruction



The principle of the cards

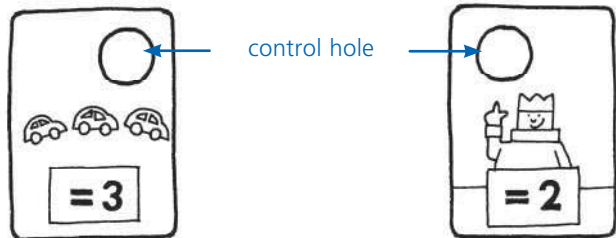
The problem cards::



blue side with numbers and objects of the corresponding quantity

yellow side with numbers and king

The result cards::



blue side with number and objects of the corresponding quantity

yellow side with number and king

Game idea 1: Arithmetics with the King of Numbers

Which are the matching pairs of cards?
Exercises for one player.

You need

All the problem and result cards, the frame and the King of Numbers.

Preparation

Place all the cards on the table, with the blue side face up.
Put the frame in front of you.

How to play

Take a problem card (example: $2 - 1$) and place it on the left in the frame.

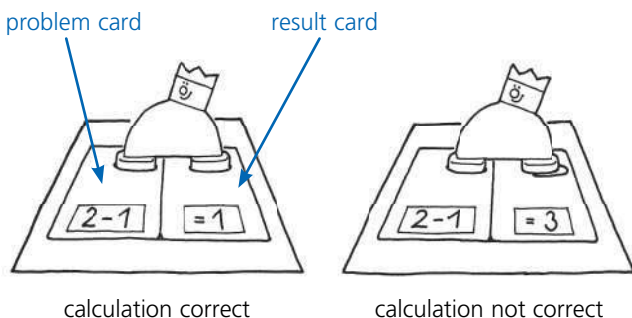
What result do you calculate? Search the corresponding result card and place it on the right in the frame.

Hint:

Take a look at the pictures – they help you to calculate and find the right result card (example: $= 1$). Insert the result card on the right in the frame.

Is your calculation correct?

- In order to check your result, place the King of numbers in the holes of the cards.



Game idea 1

ENGLISH

*all cards:
blue side face up*

problem card in frame

result card in frame

*check result with King
of numbers*

next problem card

*result card:
yellow side face up,
all cards:
yellow side face up*

Game idea 2:

*all cards: yellow side
face up, 2 groups*

- If your calculation is right, the feet of the King fit exactly into the holes.
- If this is not the case you have to rethink your result and exchange the result card with another one.

Then take the cards out of the frame and choose a new problem card.

Calculation will get more difficult if you turn all the result cards around so that the yellow side is face up and there are no more pictures.

The game will get even more difficult if you also turn the problem cards around, to show the yellow side.

Game idea 2: Search Results

Who knows the right result?
Dice game for 2 - 6 players.

You need

All problem and result cards, the frame, the King of Numbers and the dice.

Preparation

Spread all cards with the yellow side face up. Separate problem and result cards to form two groups. Get the frame, the King of numbers and the dice ready.

How to play

The player who is the quickest in counting from 1 to 10 and back, may start. Throw the dice.

- **On the dice a color appears?**
Choose a problem card where one number has this color.
- **On the dice the king appears?**
Choose any problem card.

Now search for the matching result card. With the help of the frame and the King of Numbers you check – as in game 1 – your result.

- **Your calculation is correct?**
Take both cards.
- **You were wrong?**
Return both cards.

Then it's the turn of the next player.

End of the game

As soon as only one pair of cards is left, the game is over. Now you put the cards you gathered on a pile: whoever has the highest pile of cards, wins the game.

Variation for Professionals

The problem cards are spread with the blue side and the result cards with the yellow side face up. Whoever's turn it is throws the dice and looks for a matching result card. Where is the corresponding problem card?

throw dice

take problem card

*look for result card,
check*

Correct?

Wrong?

next player

end of game



Game idea 3:

Game idea 3: Tricky Number Muddle

Who will find the missing numbers?
Searching game for 3 – 6 players.

You need

All the result cards, the pencil, and also a sheet of paper for each player.

Preparation

spread result cards

Spread the result cards (= the numbers 1 to 10) at random on the table. They should all show either the yellow or the blue side: that is the tricky number salad.

draw 5 heads

Each player draws five heads on their sheet.
Get the pencil ready.



How to play

The player with the shortest hair is the first King of numbers.

*king of numbers with
draws 3 cards*

While all the other players close their eyes the King with-
draws three cards and shouts: "Open your eyes! Which
numbers are missing from the salad?"

tell number

The player who finds a missing number, names it quickly.

Right?

- **Were they right and this number is really missing?**
Then they can draw a crown on one of their heads.

Wrong?

- **They were wrong,**
they have to add one head to their sheet.



next player

Have you found all three numbers? Then all the cards are spread on the table again. Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

End of the game

Whoever is the first to draw a crown on all of their heads, wins the game.

Variation for Professionals

Instead of the result cards play with the problem cards with any of the sides showing up.

Each problem corresponds to a number between 1 and 10.

Example:

problem card $5 - 2$ corresponds to number 3.

Which number did the King of numbers make disappear this time?

end of the game



Game idea 4:

Game idea 4: Bingo

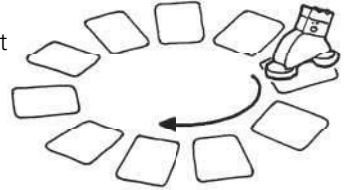
Who can cross out their numbers first?
Dice game for 2 - 6 players.

You need

All the problem cards, the King of numbers, the dice, pencil, maybe the frame and one sheet of paper for each player.

Preparation

Arrange the problem cards in a circle with the yellow side up. Put the King of numbers on any card. Get the pencil and dice ready. Each player writes four different numbers from between 1 to 10 on their sheet.



How to play

Who is the player with the brightest eyes?
You may start and throw the dice.

- **Does the dice show a number?**
Move the King in a clockwise direction onto the next card which shows a number of this color.
- **Does the dice show the King?**
You may choose the color on which to place the King.

On which arithmetical problem did the King land?

Read it out loud. Now everybody calculates the result (If you want you can check the result as described in game number 1).

*yellow side face up,
circle, king of numbers*

write 4 numbers

throw dice

move King

*solve problem,
check*

Whoever has written on their sheet the number of the result, shouts "Bingo" and crosses it out.

- **If various players have this number on their sheet,** they can all cross it out.
- **No player has written the number?** Nothing happens.

Then it's the turn of the next player to throw the dice.

End of the game

Whoever crosses out all four numbers first, wins the game.

cross out number

next player

end of the game



Game idea 5:

Game idea 5: Arithmetical Pick & Mix

Who will find the wrong calculations?
Searching game for 3 - 6 players.

You need

All the problem and result cards, the pencil, maybe the King of numbers, a sheet of paper for each player.

Preparation

*cards:
yellow side face up,
sort in pairs*

draw 5 heads

Place all the cards with the yellow side face up.
For each problem card, look for the right result card and place them side by side on the table.

Are all calculations right? You can check that with the King of numbers as described in game nr. 1.

Each player draws five heads on their sheet. Get the pencil ready.



How to play

The player with the longest hair is the King of numbers first.

*king of numbers
swaps 3 cards*

While the rest of the players keep their eyes shut the King of numbers exchanges the result cards of three calculations and then shouts: "Open your eyes! What's wrong here?"

show calculation

The player who sees an incorrect result quickly reveals it.

Correct?

- **If the result really is wrong,**
they can draw a crown on one of their heads.



Wrong?

- **If they were wrong**
they have to draw another head on their sheet.

next player

As soon as the three wrong results have been found the result cards are put back in their matching places. Then the next player can act as King of numbers.

end of game

End of the game

Whoever has drawn a crown on all the heads wins the game.



Game idea 6: The royal secret number

Who works out by guesswork, the secret number of the clever king's prodigy?

Guessing game for 3 – 6 players.

You need

The pencil, a small piece of paper for the king's prodigy and a sheet of paper for the rest of players.

Preparation

Write down all the numbers from 1 to 20 on the sheet of paper.

Get the pencil ready.

How to play

The player with the darkest eyes can be the king's prodigy. They secretly write any number between 1 and 20 on the small piece of paper and keep it hidden.

Now the other players should find out the secret number. One by one you put questions that have to be answered with a straight "yes" or "no".

Example:

"Is it an even number?"

"Is the number bigger than 12?"

"Can the number be divided by 3?"

After each answer you cross out all the numbers on the sheet which are no longer possible.

If for example the secret number is an even number, you cross out all uneven numbers (1, 3, 5, 7, 9, 11 etc.)

End of the game

Whoever guesses the the secret number, can be the new king's prodigy.

game idea 6:

*row of numbers
from 1 to 20*

*prodigy writes down
secret number*

put question

cross out number

end of game

*row of numbers
from 1 to 20*

"no": 1 crown

*"yes":
cross out number*

swap roles

*Secret number
guessed?*

next round

end of game

Variant for 2 players

Both players write the numbers from 1 to 20 on their sheet, and a secret number on a small piece of paper. The younger player may be the king's prodigy first, the other asks the question.

- **If the king's prodigy answers with "no",** they can draw a crown on their sheet of paper.
- **If the king's prodigy answers with "yes"** the other player crosses out on their sheet all the numbers which are no longer possible.

After each question the players change role and the other now is the king's prodigy.

If a player has guessed the secret number of the other, they can also draw a crown on their sheet.

A new round starts. Again both players write down a secret number and a row of numbers from 1 to 20.

End of the game

Whoever has drawn the most crowns on their paper after a certain number of rounds previously agreed upon, wins the game.

Game idea 7: Enchanted Numbers

A mathematical magic trick which will stun the audience.
For one player.

You are the big number magician. You will know the result of a problem in advance without knowing the numbers implicated.

You need

The result card with the number 8, the pencil, a sheet of paper and a cloth.

Hide the card under the cloth. Nobody should know which number the card shows.

Choose a member of the audience to be your apprentice. This person takes the pencil and paper and shall calculate according to your directions. The audience ensures that the calculations of your apprentice are correct.

Give the following instructions:

- "Choose any number between 1 and 7 and write it down (for example 4).
- Add 2 and write down the result.
- Multiply this number by 2 and write down the result.
- Add 1.
- Subtract the number you chose first from this result, and subtract it once again.
- Add 3 and tell us the end result."

Now you lift the cloth and show the card to the audience. It really is eight.

But how come that you knew this even before the apprentice chose a number?

Game idea 7:

card underneath cloth

name apprentice

instructions

$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 + 2 = 6 \\ 6 \times 2 = 12 \\ 12 + 1 = 13 \\ 13 - 4 = 9 \\ 9 - 4 = 5 \\ 5 + 3 = 8 \end{array}$$

show card





The mathematical trick works as follows:

The calculation will always have the result 8, independently of the number the apprentice chooses! Try it with other numbers.

When repeating the trick, let the apprentice add at the end 5 instead of 3. The result always will be 10. Of course you have to put the card with the number 10 underneath the cloth.

Le roi des chiffres

Qui est le meilleur en calcul ?

Une collection de jeux pour apprendre à calculer avec les chiffres de 1 à 10 tout en jouant. Comprend sept suggestions de différents degrés de difficulté pour 1 à 6 enfants dès 5 ans. Le petit roi est un pion rigolo que l'on prend pour vérifier tout de suite si l'on a trouvé le bon résultat.

Conception et jeu : Atelier Rohner & Wolf, Basel / Schweiz

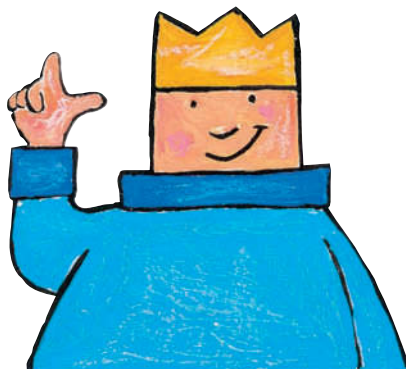
Illustration : Anja Wrede

Design: Jutta Neundorfer

Durée d'une partie : env. 5 – 10 minutes

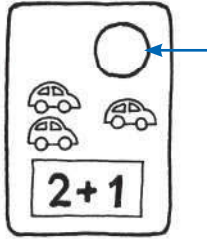
Contenu

- 1 pion roi pour vérifier son opération de calcul
- 1 crayon de papier
- 1 dé multicolore avec des symboles
- 1 cadre pour poser les cartes
- 10 cartes de calcul imprimées sur les deux faces
- 10 cartes de résultat imprimées sur les deux faces
- 1 règle du jeu



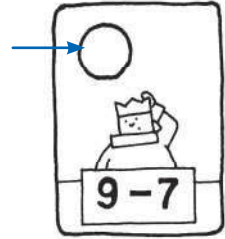
Comment se servir des cartes

Les cartes de calcul :



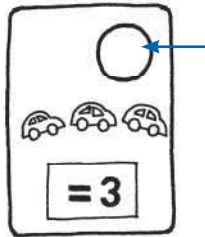
face bleue montrant des chiffres correspondant au nombre d'objets illustrés

découpe de contrôle



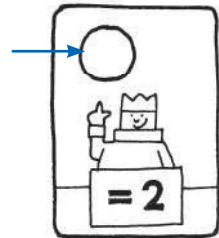
face jaune illustrée avec des chiffres et le roi

Les cartes de résultat :



face bleue montrant des chiffres correspondant au nombre d'objets illustrés

découpe de contrôle



face jaune montrant un chiffre et le roi

Suggestion n°1 : Calculer à l'aide du roi des chiffres

Quelles cartes s'accordent-elles par paires ?
Exercices pour 1 enfant.

Pour ce jeu, il faut

toutes les cartes de calcul et toutes les cartes de résultat,
le cadre pour poser les cartes, le roi.

Préparatifs

Pose toutes les cartes sur la table, face bleue visible.
Pose le cadre directement devant toi.

Déroulement de la partie

Prends une des cartes de calcul (exemple : $2 - 1$) et pose-la à gauche dans le cadre.

Quel résultat dois-tu obtenir ? Cherche la carte de résultat correspondante et pose-la à droite dans le cadre.

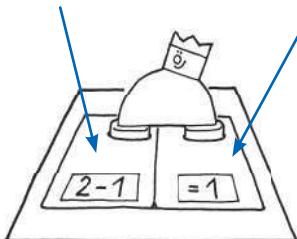
Conseil : observe bien les illustrations. Elles vont t'aider, lorsque tu vas faire ton calcul, à trouver la bonne carte de résultat (exemple : $= 1$). Pose la carte de résultat à droite dans le cadre.

Ton calcul est-il bon ?

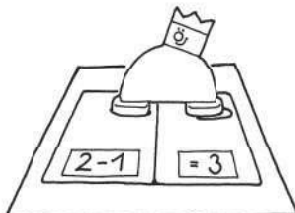
- **Pour vérifier ton résultat,**
pose le roi dans les découpes des cartes.
- **Si ton calcul est bon,**
tu vas pouvoir mettre les deux pieds du roi dans les découpes des cartes.

carte de calcul

carte de résultat



le calcul est bon



le calcul n'est pas bon

Suggestion n°1 :

toutes les cartes
face bleue tournée
vers le haut

carte de calcul
posée dans le cadre,
carte de résultat
posée dans le cadre

vérifier le résultat à
l'aide du pion-roi

*autre carte de calcul,
cartes de
résultat :
face jaune tournée
vers le haut
toutes les cartes :
face jaune tournée
vers le haut*

Suggestion n°2 :

*toutes les cartes :
face jaune
tournée vers le haut,
2 groupes*

- Si ton calcul n'est pas bon, réfléchis encore une fois et remplace la carte de résultat par une autre.

Ensuite, retire les cartes posées dans le cadre et prends une nouvelle carte de calcul.

Les opérations de calcul vont se compliquer si tu retournes toutes les cartes de résultat – elles ont donc la face jaune tournée vers le haut et on ne voit plus les illustrations. Si tu retournes aussi les cartes de calcul de manière à ce que la face jaune soit visible, le jeu sera encore bien plus difficile.

Suggestion n°2 : Trouver les résultats

Qui sait le bon résultat de l'opération de calcul ?
Jeu de dé pour 2 à 6 joueurs.

Pour ce jeu, il faut

toutes les cartes de calcul et toutes les cartes de résultat,
le cadre pour poser les cartes, le roi, le dé.

Préparatifs

Poser toutes les cartes sur la table, face jaune visible.
Mettre les cartes de calcul d'un côté et les cartes de résultat de l'autre côté.
Préparer le cadre, le roi et le dé.

Déroulement du jeu

Celui qui comptera le plus vite possible de 0 à 10 et ensuite à compte à rebours a le droit de commencer. Lance le dé.

- **Le dé est tombé sur un point de couleur ?**
Choisis une carte de calcul sur laquelle il y a un chiffre de cette couleur.
- **Le dé est tombé sur le roi ?**
Prends n'importe quelle carte de calcul.

Cherche alors la carte de résultat correspondant à l'opération de calcul montrée sur la carte. Avec le cadre et le roi, vérifie – comme décrit dans le jeu n° 1 – si ton résultat est bon.

- **Tu as bien calculé ?**
Prends les deux cartes.
- **Tu as mal calculé ?**
Repose les deux cartes.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus qu'une paire de cartes.
Empilez les cartes gagnées : celui qui a la plus grande pile gagne la partie.

Variante pour surdoués

Poser les cartes de calcul avec la face bleue visible, les cartes de résultat avec la face jaune visible.
Celui dont c'est le tour lance le dé et choisit une carte de résultat.
Quelle carte de calcul va convenir ?

lancer le dé

prendre une carte de calcul

chercher la carte de résultat, vérifier

*Bon résultat ?
Mauvais résultat ?*

joueur suivant

fin de la partie



Suggestion n°3 :

Suggestion n°3 : Chiffres pêle-mêle

Qui va trouver les chiffres manquants ?
Jeu pour 3 à 6 joueurs, où il faut chercher.

Pour ce jeu, il faut

toutes les cartes de résultat, le crayon et une feuille de papier pour chaque joueur.

Préparatifs

*poser les cartes
de résultat*

Poser les cartes de résultats (= les chiffres de 1 à 10) sur la table en les mélangeant. Les retourner pour quelles soient toutes tournées vers le haut, soit avec la face jaune soit avec la face bleue. Quelle salade de chiffres !

dessiner 5 têtes

Chaque joueur dessine cinq têtes sur sa feuille.
Préparer le crayon.



Déroulement de la partie

Le joueur qui a les cheveux les plus courts a le droit d'être le roi des chiffres en premier.

*le roi des chiffres
enlève 3 cartes*

Pendant que les autres joueurs ferment les yeux, le roi prend trois cartes posées sur la table et dit tout fort : « Et maintenant ouvrez les yeux ! Quels chiffres ont disparu ? »

nommer le chiffre

Le joueur qui a trouvé un chiffre manquant se dépêche de le dire.

Bon chiffre ?

- **C'était un bon chiffre ?**
Il dessine alors une couronne sur l'une de ses têtes.



Mauvais chiffre ?

- **Ce n'était pas un bon chiffre ?**
Il dessine alors encore une tête sur sa feuille.

joueur suivant

Les trois chiffres ont été trouvés ? Les cartes sont à nouveau mélangées. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est alors le roi des chiffres.

Fin de la partie

Celui qui aura dessiné en premier une couronne sur chacune de ses têtes gagne la partie.

Variante pour surdoués

Au lieu de prendre les cartes de résultat, prenez les cartes de calcul en tournant n'importe quelle face vers le haut.

Chaque opération de calcul correspond à un chiffre entre 1 et 10.

Exemple :

la carte de calcul $5 - 2$ correspond au chiffre 3.

Quels chiffres le roi a-t-il fait disparaître cette fois-ci ?

fin de la partie



Suggestion n°4 :

Suggestion n°4 : Bingo

Qui va pouvoir barrer ses propres chiffres en premier ?
Jeu de dé pour 2 à 6 joueurs.

Pour ce jeu, il faut

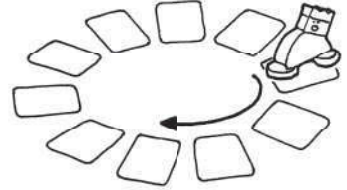
toutes les cartes de calcul, le roi, le dé, le crayon, éventuellement le plateau, et une feuille de papier pour chaque joueur.

Préparatifs

*face jaune
vers le haut, cartes
posées en cercle
roi des chiffres,
inscrire 4 chiffres*

Poser les cartes de calcul en cercle, face jaune visible.
Poser le roi sur n'importe quelle carte. Préparer le crayon et le dé.

Chaque joueur inscrit quatre chiffres différents entre 1 et 10 sur sa feuille.



Déroulement du jeu

Qui a les yeux les plus clairs ?
Tu as le droit de commencer en lançant le dé une fois.

- **Le dé est tombé sur un point de couleur ?**

Avance le roi dans le sens des aiguilles d'une montre et pose-le sur la prochaine carte sur laquelle il y a un chiffre de cette couleur.

- **Le dé est tombé sur le roi ?**

Tu as le droit de choisir une couleur sur laquelle tu avanceras le roi.

- **Sur quelle opération de calcul le roi est-il tombé ?**

Dis-la tout fort et calcule le résultat (on peut aussi vérifier le résultat comme décrit dans le jeu n° 1).

lancer le dé

avancer le roi

*trouver le résultat,
vérifier*

Celui qui avait inscrit ce chiffre sur sa feuille, crie tout fort « Bingo » et le barre avec le crayon.

- **Plusieurs joueurs ont inscrit ce chiffre sur leur feuille ?**
Eux aussi barrent ce chiffre.
- **Aucun des joueurs n'a noté ce chiffre ?**
Il ne se passe rien.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Celui qui aura barré en premier ses quatre chiffres est le gagnant.

barrer le chiffre

joueur suivant

fin de la partie



Suggestion n°5 :

cartes : face jaune
tournée vers le haut,
les classer par paires

dessiner 5 têtes

le roi intervertit
3 cartes

montrer le résultat

Bien calculé ?

Erreur ?

joueur suivant

fin de la partie

Suggestion n°5 : Mixmax

Qui va trouver les erreurs de calcul ?
Jeu d'observation pour 3 à 6 joueurs.

Il faut

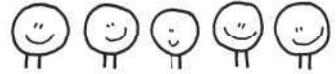
toutes les cartes de calcul et toutes les cartes de résultat, le crayon, éventuellement le roi, et une feuille de papier pour chaque joueur.

Préparatifs

Poser toutes les cartes sur la table, face jaune visible. Pour chaque carte de résultat, chercher la carte de calcul qui correspond et poser ces deux cartes l'une à côté de l'autre sur la table.

Tous les résultats sont-ils bons ? Vous pouvez prendre le roi, comme décrit dans le jeu n° 1, pour vérifier.

Chaque joueur dessine cinq têtes sur sa feuille.
Préparer le crayon.



Déroulement du jeu

Le joueur qui a les cheveux les plus longs est d'abord le roi des chiffres.

Pendant que les autres joueurs ferment les yeux, le roi intervertit trois cartes de résultat et dit alors :
« Et maintenant, ouvrez les yeux ! Où y a-t-il des erreurs ? »

Le joueur qui a trouvé une erreur de calcul, la montre vite du doigt.

- **Si le résultat de l'opération est vraiment erroné,**
il dessine une couronne sur l'une de ses têtes.

- **S'il s'est trompé,**
il devra dessiner une autre tête sur sa feuille.



Une fois que les trois mauvais résultats ont été trouvés, remettre les cartes de résultat au bon endroit. C'est alors au tour du joueur suivant d'être le roi des chiffres.

Fin de la partie

Celui qui aura dessiné en premier une couronne sur chacune de ses têtes gagne la partie.

Suggestion n°6 : Le chiffre secret du roi

Qui va deviner le chiffre secret du roi ?
Un jeu où il faut deviner un chiffre, pour 3 à 6 joueurs.

Il faut

le crayon, un petit morceau de papier pour le roi et une feuille de papier pour les autres joueurs.

Préparatifs

Ecrivez tous ensemble tous les chiffres de 1 à 20 sur la grande feuille. Préparer le crayon.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a les yeux les plus foncés est en premier le roi. Sans que les autres le voient, il inscrit un chiffre entre 1 et 20 sur le petit morceau de papier et le cache.

Les autres joueurs doivent deviner le chiffre secret du roi. Chacun à votre tour, posez des questions auxquelles il devra répondre par « oui » ou par « non ».

Exemples :

- « Est-ce un chiffre pair ? »,
- « Le chiffre est-il supérieur à 12 ? »,
- « Le chiffre est-il divisible par 3 ? ».

Selon la réponse du roi, barrez sur la feuille les chiffres qui sont ainsi éliminés.

Si le chiffre secret est p. ex. un chiffre pair, barrez tous les chiffres impairs (1, 3, 5, 7, 9, 11, etc.).

Fin de la partie

Celui qui devine le chiffre secret est alors le roi au tour suivant.

Suggestion n°6 :

*liste de chiffres
de 1 à 20*

*le roi note un
chiffre secret*

poser une question

barrer les chiffres

fin de la partie



*liste de chiffres
chiffres secrets,
poser une question*

« non » :
1 couronne,

« oui » :
barrer les chiffres

intervertir les rôles

*Chiffre secret
deviné ?*

tour suivant

fin de la partie

Variante pour 2 joueurs :

Les joueurs inscrivent chacun sur une feuille les nombres de 1 à 20. Ils notent également chacun un chiffre secret sur un petit morceau de papier.

Le joueur le plus petit est d'abord le roi. L'autre joueur pose une question à laquelle le roi répond.

- **Si le roi répond par « non »,**
il a le droit de dessiner une couronne sur sa grande feuille de papier.
- **S'il répond par « oui »,**
l'autre joueur barre tous les chiffres qui sont ainsi éliminés.

Après chaque question, les rôles sont inversés et c'est l'autre joueur qui est le roi.

Quand un joueur a deviné le chiffre secret de l'autre, il a le droit de dessiner une couronne en plus sur sa feuille.

Un nouveau tour commence. Les deux joueurs notent à nouveau un chiffre secret et inscrivent une liste de chiffres.

Fin de la partie

Celui qui aura dessiné le plus de couronnes sur sa feuille de papier après un nombre de tours fixé avant de commencer la partie est le gagnant.

Suggestion n°7 : Les chiffres ensorcelés

Une opération de calcul pleine de magie pour ébahir le public. Pour un joueur.

Tu es le plus grand artiste magicien qui sait jongler avec les chiffres. Tu sais d'avance le résultat d'une opération de calcul bien que tu ne connais pas tous les chiffres.

Il te faut

la carte de résultat indiquant le chiffre 8, le crayon, une feuille de papier et un foulard.

Cache la carte sous le foulard. Personne ne doit voir le chiffre qui est sur la carte.

Nomme quelqu'un du public comme apprenti mathématicien. Tu lui donnes le crayon et la feuille de papier et il devra faire l'opération de calcul avec les chiffres que tu vas lui donner. Le public devra faire attention à ce qu'il ne se trompe pas.

Donne les instructions suivantes à l'apprenti mathématicien :

- « Choisis un chiffre entre 1 et 7 et inscris-le (p. ex. 4).
- Ajoute 2 et inscris le résultat.
- Multiplie ce chiffre par deux, note le nouveau résultat.
- Ajoute 1.
- Déduis du résultat le chiffre que tu as choisi au début.
- Déduis ce chiffre encore une fois.
- Ajoute 3 et donne-nous le résultat final ».

Enlève le foulard et montre ta carte au public. C'est bien le chiffre 8 !

Mais comment as-tu pu le savoir avant que l'apprenti mathématicien n'ait choisi son chiffre ?

Suggestion n°7 :

carte sous le foulard

nommer un apprenti mathématicien

instructions :

$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 + 2 = 6 \\ 6 \times 2 = 12 \\ 12 + 1 = 13 \\ 13 - 4 = 9 \\ 9 - 4 = 5 \\ 5 + 3 = 8 \end{array}$$

montrer la carte

Voilà l'explication :

Le résultat de l'opération de calcul sera à chaque fois 8 !
Le chiffre choisi par l'apprenti mathématicien n'a pas d'importance.

Si tu veux présenter le tour une deuxième fois, tu indiqueras à l'apprenti à la dernière opération d'ajouter 5 au lieu de 3. Le résultat sera à chaque fois 10. Dans ce cas, tu cacheras bien sûr la carte ayant le chiffre 10 en dessous du foulard.

Rekenkoning

Wie is de beste rekenkunstenaar?

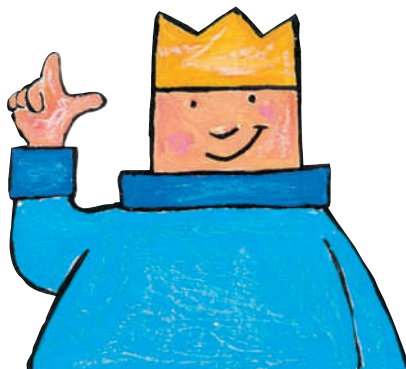
Een verzameling leerspellen waarbij het rekenen met de getallen van 1 tot 10 centraal staat. Het bestaat uit zeven spelideeën van verschillende moeilijkheidsgraad, geschikt voor 1 - 6 kinderen vanaf 5 jaar.

M.b.v. de slimme rekenkoning kan door de uitsparingen in de kaarten de uitkomst meteen gecontroleerd worden.

Concept en spel:	Atelier Rohner & Wolf, Bazel / Zwitserland
Illustraties:	Anja Wrede
Design:	Jutta Neundorfer
Speelduur:	telkens 5 - 10 minuten

Spelinhoud

- 1 rekenkoning controlestuk
- 1 potlood
- 1 gekleurde dobbelsteen met speciale symbolen
- 1 kaartenlijst
- 10 dubbelzijdig bedrukte opgavekaarten
- 10 dubbelzijdig bedrukte uitkomstkaarten
- spelregels



Het idee achter de kaarten

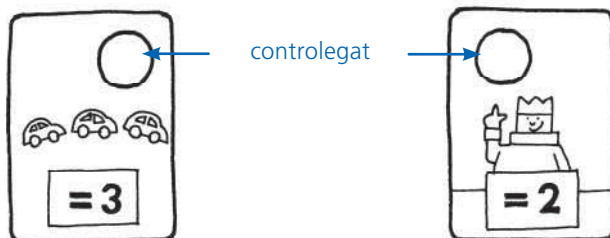
De opgavekaarten:



blauwe zijde met
getallen en het
overeenkomstige
aantal voorwerpen

gele zijde met
getallen en
koning

De uitkomstkaarten:



blauwe zijde met
getal en het
overeenkomstige
aantal voorwerpen

gele zijde met
getal en
koning

Spelidee 1: Rekenen met de rekenkoning

Welk stel kaarten hoort bij elkaar?
Oefeningen voor 1 kind.

Je hebt nodig

Alle opgave- en uitkomstkaarten, de kaartenlijst, de rekenkoning.

Spelvoorbereiding

Leg alle kaarten met hun blauwe zijde naar boven op tafel.
De kaartenlijst ligt vlak voor je.

Spelverloop

Pak één van de opgavekaarten (voorbeeld: $2 - 1$) en leg hem links in de kaartenlijst.
Wat is de uitkomst van de rekensom? Zoek de bijbehorende uitkomstkaart en leg deze rechts in de kaartenlijst.

Tip:

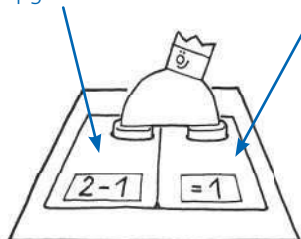
Kijk 'ns naar de afbeeldingen: deze helpen je bij het rekenen en het vinden van de juiste uitkomstkaart (voorbeeld: $= 1$).
Leg de uitkomstkaart rechts in de kaartenlijst.

Klopt je berekening?

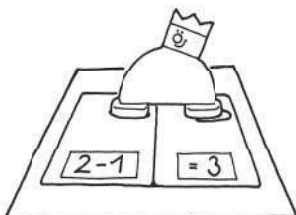
- Om je uitkomst te controleren, zet je nu de rekenkoning in de ronde gaten van de kaarten.

opgavekaart

uitkomstkaart



berekening klopt



berekening klopt niet

Spelidee 1:

alle kaarten:
blauwe zijde boven

opgavekaart in lijst,
uitkomstkaarten in
lijst

uitkomst met
rekenkoning
controleren

volgende opgavekaart

*uitkomstkaarten:
gele zijde boven*

*alle kaarten:
gele zijde boven*

Spelidee 2:

*alle kaarten:
gele zijde boven,
2 groepen gooien*

- Als je berekening klopt, passen beide voeten van de koning precies in de twee gaten.
- Als dit niet het geval is, dan moet je nog eens goed nadenken en de uitkomstkaart voor een andere omruilen.

Haal de kaarten vervolgens weer uit de lijst en kies een nieuwe opgavekaart uit.

Het rekenwerk wordt moeilijker als je alle uitkomstkaarten omdraait – en dus de gele zijde boven ligt: nu zijn er geen afbeeldingen meer te zien.

Nog moeilijker wordt het als je ook de opgavekaarten met hun gele zijde naar boven neerlegt.

Spelidee 2: Uitkomsten zoeken

Wie kan de rekensom oplossen?
Dobbelspel voor 2 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig

Alle opgave- en uitkomstkaarten, de kaartenlijst, de rekenkoning, de dobbelsteen.

Spelvoorbereiding

Leg alle kaarten met hun gele zijde naar boven. De opgavekaarten komen aan een kant en de uitkomstkaarten aan de andere kant te liggen.

De kaartenlijst, rekenkoning en dobbelsteen liggen klaar.

Spelverloop

Wie het snelst van 1 tot 10 en weer terug kan tellen, mag beginnen. Gooi één keer met de dobbelsteen.

- **Komt er een kleur boven te liggen?**
Kies een opgavekaart uit waarop een getal met dezelfde kleur te zien is.
- **Komt de koning boven te liggen?**
Pak een willekeurige opgavekaart.

Zoek nu de uitkomstkaart die bij je opgavekaart hoort. Met de kaartenlijst en de rekenkoning controleer je – zoals beschreven in spel 1 – of de uitkomst klopt.

- **Heb je goed gerekend?**
Pak dan beide kaarten.
- **Heb je verkeerd gerekend?**
Dan leg je beide kaarten weer terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als er nog maar één stel kaarten over is, is het spel afgelopen. Leg nu jullie verzamelde kaarten op een stapel: wie van jullie de hoogste stapel kaarten heeft, heeft het spel gewonnen.

Variante voor echte keien

De opgavekaarten liggen met hun blauwe zijde naar boven, de uitkomstkaarten met hun gele zijde. Degene die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en kiest een bijbehorende uitkomstkaart uit. Wat is de hierbij passende opgavekaart?

opgavekaart pakken

*uitkomstkaart zoeken,
controleren*

Goed?

Fout?

volgende kind

einde van het spel



Spelidee 3:

Spelidee 3: Getallenmengelmoes

Wie vindt de ontbrekende getallen?
Zoekspel voor 3 – 6 kinderen.

Julie hebben nodig

Alle uitkomstkaarten, het potlood en bovendien voor ieder kind een blad papier.

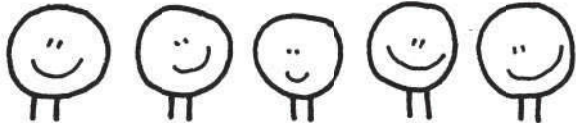
Spelvoorbereiding

*uitkomstkaarten
uitleggen*

Leg alle uitkomstkaarten (= de getallen van 1 tot 10) door elkaar op tafel neer. Of alle blauwe kaarten moeten naar boven liggen, ofwel alle gele: dat is de getallenmengelmoes.

5 hoofden tekenen

Ieder kind tekent vijf hoofden op zijn blad.
Het potlood wordt klaargelegd.



Spelverloop

Het kind met het kortste haar mag als eerste getallenkoning zijn.

*getallenkoning pakt
3 kaarten weg*

Terwijl de andere kinderen hun ogen dichtdoen, neemt de getallenkoning drie kaarten van tafel en roept vervolgens: "Ogen open! Welke getallen ontbreken in de mengelmoes?"

getal noemen:

Het kind dat een ontbrekend getal vindt, noemt het snel.

Goed?

- **Klopt het? Ontbreekt het getal ook echt?**

Dan mag het één kroon op een van zijn hoofden tekenen.



Fout?

- **Klopt het evenwel niet,**
dan moet het nog een
hoofd op zijn blad tekenen.

volgende kind

Zijn alle drie getallen geraden? Dan worden alle kaarten weer over de tafel verdeeld. Nu is klokgewijs het volgende kind de getallenkoning.

Einde van het spel

Wie als eerste op al zijn hoofden een kroon heeft getekend, heeft gewonnen.

Variante voor echte keien

Gebruik in plaats van de uitkomstkaarten de opgavekaarten. Ook hier kan naar keuze één van beide zijden boven liggen. Elke rekensom komt met een getal tussen 1 en 10 overeen.

Voorbeeld:

opgavekaart $5 - 2$ komt met het getal 3 overeen.
Welke getallen heeft de getallenkoning dit keer laten verdwijnen?

einde van het spel



Spelidee 4:

Spelidee 4: Getallenbingo

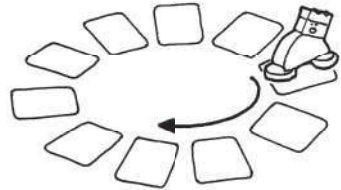
Wie kan als eerste zijn eigen getallen doorstrepen?
Dobbelspel voor 2 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig

Alle opgavekaarten, de rekenkoning, de dobbelsteen, het potlood, eventueel de kaartenlijst en bovendien voor ieder kind een blad papier.

Spelvoorbereiding

Leg de opgavekaarten in een cirkel met hun gele zijde naar boven neer. Zet de rekenkoning op een kaart naar keuze. Het potlood en de dobbelsteen worden klaargelegd. Ieder kind schrijft vier verschillende getallen uit de getallenreeks van 1 tot 10 op zijn papier.



Spelverloop

Wie van jullie heeft de lichtst gekleurde ogen? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien.

- **Komt er een kleur boven te liggen?**

Verzet de koning kloksgewijs tot op de eerstvolgende kaart, waarop een getal van deze kleur te zien is.

- **Komt de koning boven te liggen?**

Je mag de kleur uitkiezen waar je de rekenkoning op neerzet.

Op welke rekensom is de koning terechtgekomen?

Lees deze hardop voor. Reken nu met z'n allen de uitkomst uit (als jullie willen, kunnen jullie de som zoals beschreven in spel 1 controleren).

*gele zijde boven,
in cirkel,
rekenkoning*

4 getallen opschrijven

gooien

koning vooruit zetten

*rekensom oplossen,
controleren*

Wie het getal van de uitkomst op z'n eigen blad heeft staan, roept luid "bingo" en streept het door met het potlood

- **Hebben meerdere kinderen het getal op hun blad geschreven?**

Dan mogen zij het eveneens doorstrepen.

- **Als geen enkel kind het getal heeft opgeschreven,** gebeurt er niets.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Wie als eerste alle vier z'n eigen getallen heeft kunnen doorstrepen, heeft gewonnen.

getal doorstrepen

volgende kind

einde van het spel



Spelidee 5:

Spelidee 5: Superrekenmix

Wie vindt als eerste de foute berekeningen?
Zoekspel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig

Alle opgave- en uitkomstkaarten, het potlood, eventueel de rekenkoning en bovendien voor ieder kind een blad papier.

*kaarten:
gele zijde boven,
paarsgewijs sorteren*

5 hoofden tekenen

Spelvoorbereiding

Leg alle kaarten met hun gele zijde naar boven neer. Zoek bij elke opgavekaart de juiste uitkomstkaart en leg beide kaarten naast elkaar op tafel.

Kloppen alle berekeningen? Met de rekenkoning kunnen jullie ze weer net zoals bij spel 1 controleren.

Ieder kind tekent vijf hoofden op zijn blad. Het potlood wordt klaargelegd.



Spelverloop

Het kind met de langste haren mag als eerste rekenkoning zijn.

Terwijl de andere kinderen hun ogen dichtdoen, verwisselt de rekenkoning de uitkomstkaarten van drie rekensommen en roept dan:

“Ogen open! Wat klopt hier niet?”

som aanwijzen:

Goed?

Fout?

volgende kind

einde van het spel

Het kind dat een foute rekensom vindt, wijst deze snel aan.

- **Als de rekensom ook echt fout is,** mag het een kroon op een van zijn hoofden tekenen.



- **Heeft het zich echter vergist,** dan moet het nog een hoofd op zijn blad tekenen.

Als de drie onjuiste rekensommen zijn gevonden, worden de opgavekaarten weer op hun juiste plaats gelegd. Nu mag het volgende kind rekenkoning zijn.

Einde van het spel

Wie als eerste op alle hoofden een kroon heeft kunnen tekenen, heeft gewonnen.

Spelidee 6: Het koninklijke geheime getal

Wie raadt het geheime getal van het slimme koningskind?
Raadspel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig

Het potlood en bovendien een klein papiertje voor het koningskind en een blad papier voor de overige kinderen.

Spelvoorbereiding

Schrijf met z'n allen alle getallen van 1 tot 20 op het grote blad. Het potlood wordt klaargelegd.

Spelverloop

Het kind met de donkerste ogen mag als eerste koningskind zijn. Het schrijft ongezien een getal tussen 1 en 20 op het kleine papiertje en verstopt dit.

De andere kinderen moeten achter het geheime getal van het koningskind zien te komen.
Om beurten stellen jullie vragen, die het koningskind met "ja" of "nee" moet kunnen worden beantwoord.

Voorbeelden:

"Is het een even getal?",

"Is het getal groter dan 12?",

"Is het getal deelbaar door drie?".

Na ieder antwoord van het koningskind strepen jullie op het papier alle getallen door die nu niet meer in aanmerking komen.
Is het geheime getal bv. even, dan strepen jullie alle oneven getallen (1, 3, 5, 7, 9, 11 enz.) door.

Einde van het spel

Wie het geheime getal raadt, mag het nieuwe koningskind zijn.

Spelidee 6:

*lijst getallen
1 tot 20*

*koningskind schrijft
geheim getal op*

*vraag stellen
getallen*

doorstrepen

einde v/h spel

*getallenlijsten,
geheime getallen
vraag stellen*

*“nee”:
1 kroon*

*“ja”:
getallen doorstrepen*

van rol verwisselen

*Geheime getal
geraden?*

volgende ronde

einde van het spel

Variant voor 2 kinderen

Beide kinderen schrijven op hun eigen blad de getallen van 1 tot 20. Bovendien schrijft ieder kind ongezien zijn geheime getal op een klein stukje papier. Het kleinste kind mag als eerste het koningskind zijn. Het andere kind stelt een vraag die door het koningskind beantwoord wordt.

- **Als het koningskind “nee” antwoordt,**
dan mag het een kroon op zijn grote papier tekenen.
- **Als het koningskind “ja” antwoordt,**
dan streept het andere kind alle getallen door die nu niet meer in aanmerking komen.

Na iedere vraag worden de rollen omgedraaid en wordt het andere kind het koningskind.

Heeft één van de kinderen het geheime getal van het andere geraden, dan mag het nog een extra kroon op zijn blad tekenen.

Daarna begint een nieuwe ronde. Opnieuw schrijven beide kinderen ongezien een geheim getal op en stellen een getallenlijst op.

Einde van het spel

Wie na een van tevoren afgesproken aantal spelronden de meeste kronen op zijn blad heeft, heeft gewonnen.

Spelidee 7: Betoverde getallen

Een rekenkundige tovertruc waarmee je je publiek versteld doet staan. Voor één kind.

Jij bent de grote getallengoochelaar. Je weet al bij voorbaat de uitkomst van een rekensom, hoewel je niet eens alle getallen kent.

Je hebt nodig

De uitkomstkaart met het getal 8, het potlood en bovendien een blad papier en een doek.

Verstop de kaart onder de doek. Niemand mag het getal zien dat op de kaart staat.

Wijs een persoon uit het publiek als rekenleerling aan. Deze krijgt potlood en papier en moet volgens jouw aanwijzingen berekeningen uitvoeren. Het publiek let er op, dat hij geen fouten maakt.

Geef de rekenleerling de volgende aanwijzingen:

- “Kies een willekeurig getal tussen 1 en 7 uit en schrijf het op (bv. 4).
- Tel hier 2 bij op en schrijf de uitkomst op.
- Verdubbel dit getal en schrijf de uitkomst weer op.
- Tel hier 1 bij op.
- Trek hiervan het getal, dat je aan het begin hebt uitgekozen, van de uitkomst af.
- Trek nog een keer je getal er vanaf.
- Tel hier 3 bij op en vertel ons de einduitkomst”.

Je tilt de doek omhoog en laat de kaart aan het publiek zien. Het is inderdaad 8!

Maar hoe kon je dat weten, nog voordat de rekenleerling zijn getal heeft uitgekozen?

Spelidee 7:

kaart onder de doek

*rekenleerling
benoemen*

aanwijzingen:

$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 + 2 = 6 \\ 6 \times 2 = 12 \\ 12 + 1 = 13 \\ 13 - 4 = 9 \\ 9 - 4 = 5 \\ 5 + 3 = 8 \end{array}$$

kaart laten zien

Dit is de mathematische truc:

De rekensom levert altijd 8 op! Het maakt helemaal niet uit welk getal de rekenleerling uitkiest!

Probeer het zelf eens met andere getallen uit.

Als je de tovertruc een tweede keer wilt uitvoeren, laat je de rekenleerling als laatste stap er 5 i.p.v. 3 bij optellen: de uitkomst zal dan steeds 10 zijn.

In dit geval moet je natuurlijk eerst de kaart met het getal 10 onder de doek verstoppen.

El rey de los números



¿Quién es el mago de los números?

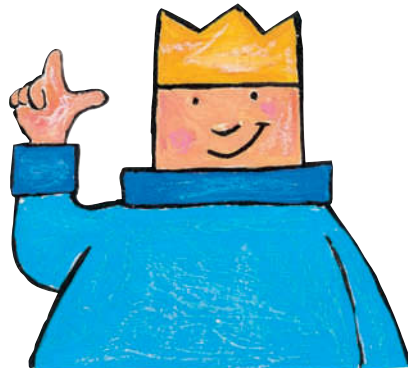
Una colección de juegos aritméticos educativos con los números del 1 al 10. El juego incluye siete juegos de diferente nivel de dificultad para 1 - 6 niños de 5 - 8 años o más.

Gracias a los agujeros de las cartas, la inteligente figura del rey de los números os ayudará a comprobar cada respuesta.

Idea del juego:	Atelier Rohner & Wolf, Basilea / Suiza
Ilustraciones:	Anja Wrede
Diseño:	Jutta Neundorfer
Duración de una partida:	aprox. 5 - 10 minutos

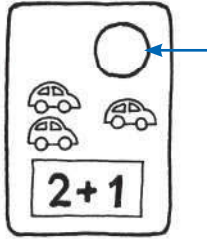
Contenido del juego

- 1 figura de control del rey de los números
- 1 lápiz
- 1 dado con símbolos especiales
- 1 cartón para apoyar las cartas
- 10 cartas de problemas impresas por los dos lados
- 10 cartas de resultados impresas por los dos lados
- 1 instrucciones del juego

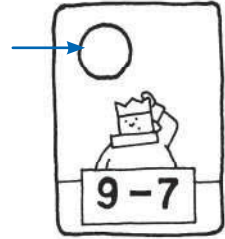


El significado de las cartas

Las cartas de problemas:



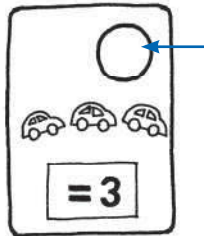
Agujero de control



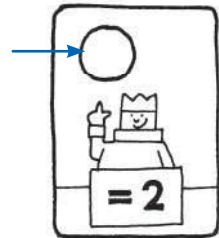
lado azul con números y objetos en la cantidad correspondiente

lado amarillo con números y el rey

Las cartas de resultados:



Agujero de control



lado azul con números y objetos en la cantidad correspondiente

lado amarillo con números y el rey

Juego 1; Aritmética con el rey de los números

¿Cuáles son los pares de cartas correspondientes?
Ejercicios para un niño.

Necesitas

Todas las cartas de problemas y resultados, el cartón y el rey de los números.

Preparación

Coloca todas las cartas sobre la mesa con la cara azul hacia arriba. Coloca el cartón delante tuyo.

Cómo se juega

Coge una carta de problemas (ejemplo: $2 - 1$) y colócala a la izquierda del cartón.

Calcula el resultado y busca la correspondiente carta de resultado y colócala a la derecha del cartón.

Pista:

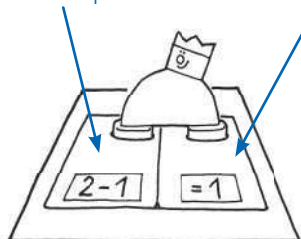
fíjate en los dibujos, te ayudarán a calcular y a encontrar la carta de resultados correcta (ejemplo: $=1$). Coloca la carta de resultado a la derecha del cartón.

¿Es correcto tu cálculo?

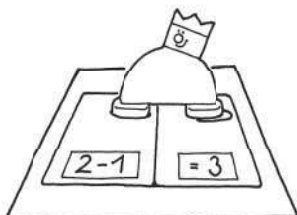
- Para comprobar el resultado, coloca al rey de los números en los agujeros de las cartas.

carta de problema

carta de resultado



cálculo correcto



cálculo incorrecto

Idea de juego 1:

*todas las cartas:
lado azul arriba*

*carta de problema
en cartón*

*carta de resultado
en cartón*

*comprobar
resultado con el
Rey de los números*

*siguiente carta
de problema*

*cartas de resultado:
lado amarillo arriba*

*todas las cartas:
lado amarillo arriba*

Idea de juego 2:

*todas las cartas:
lado amarillo arriba,
2 grupos*

- Si tu cálculo es correcto, los pies del rey encajan perfectamente en los agujeros.
- Si no es éste el caso, piensa de nuevo y busca la carta de resultados correcta.

Retira las cartas del cartón y coge una carta de problema nueva.

El cálculo será más difícil si pones todas las cartas de resultado con la cara amarilla hacia arriba de manera que no se vean los dibujos. Todavía será más difícil si haces lo mismo con las cartas de problema.

Juego 2: Buscar resultados

¿Quién sabe el resultado correcto?
Un juego de dado para 2 - 6 jugadores.

Necesitáis

Todas las cartas de problemas y resultados, el cartón, el rey de los números y el dado.

Preparación

Colocad todas las cartas sobre la mesa con la cara amarilla hacia arriba. Separad las cartas de problemas de las cartas de resultados de manera que formen dos grupos. Tened preparados el cartón, el rey de los números y el dado.

Cómo se juega

Empieza el niño que sea capaz de contar más rápido de 1 a 10 ida y vuelta. Tira el dado.

- **¿Aparece en el dado un color?**
Elige una carta de problemas en la que un número tenga ese color.
- **¿Aparece en el dado el rey?**
Elige cualquier carta de problemas.

Busca entonces la carta de resultado correspondiente. Con el cartón y el rey de los números comprueba - como en el juego 1 - su resultado.

- **¿Tu cálculo es correcto?**
Coge las dos cartas.
- **¿Tu cálculo es incorrecto?**
Devuelve las dos cartas.

Ahora le toca al siguiente niño, que tira el dado.

Final del juego

El juego termina cuando quede sólo un par de cartas. Haced un montón con vuestras cartas: quien tenga el montón más alto es el ganador.

Variante para profesionales

Las cartas de problema se extienden sobre la mesa con la cara azul hacia arriba y las cartas de resultado con la cara amarilla hacia arriba.

El que le toca tirar el dado elige la carta de resultados correspondiente.

¿Cuál es la carta de problemas correspondiente?

tirar dado

coger carta de problema

buscar carta de resultado, comprobar

¿correcto?

¿incorrecto?

siguiente niño

fin del juego



Idea de juego 3:

Juego 3; Dichosa ensalada de números

¿Quién encontrará los números que faltan?
Un juego de búsqueda para 3 - 6 niños.

Necesitáis

Todas las cartas de resultados, el lápiz y una hoja de papel para cada jugador.

Preparación

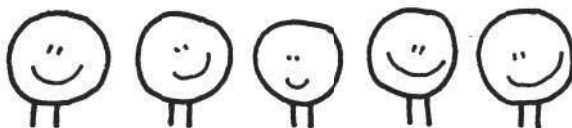
*extender cartas
de resultados*

Extended las cartas de resultados (= los números del 1 al 10) de cualquier forma sobre la mesa.

Deben mostrar todas la cara azul o todas la cara amarilla: ésta es la complicada ensalada de números.

dibujar 5 cabezas

Cada niño dibuja cinco cabezas en su hoja de papel. Tened preparado el lápiz.



Cómo se juega

El niño con el pelo más corto es el primer rey de los números.

*Rey de los números
retira 3 cartas*

Mientras todos los demás niños cierran los ojos, el rey retira tres cartas y después grita: «¡Abrid los ojos! ¿Qué números faltan en la ensalada?»

decir número

El niño que descubra un número que falta lo dice rápidamente.

¿correcto?

- **¿Es correcto? ¿Este número falta?**
Entonces dibuja una corona sobre una de las cabezas de su hoja de papel.



¿incorrecto?

- **Si es incorrecto,**
entonces tiene que añadir otra cabeza en su hoja de papel.

siguiente niño

Una vez que se hayan descubierto los tres números, se extienden todas las cartas sobre la mesa otra vez. Ahora le toca ser rey al siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

El primero que tenga coronas sobre todas las cabezas de su hoja es el ganador.

Variante para profesionales

En lugar de las cartas de resultados, utilizáis las cartas problemas con cualquiera de las caras hacia arriba. Cada problema corresponde a un número del 1 al 10.

Ejemplo:

carta de problema 5 - 2 corresponde al número 3.
¿Qué números ha retirado el rey esta vez?

fin del juego



Idea de juego 4:

Juego 4: Bingo

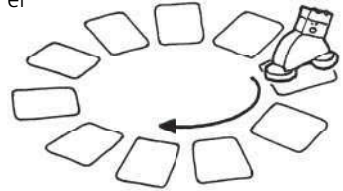
¿Quién será el primero en tachar sus números?
Un juego de dados para 2 - 6 niños.

Necesitáis

Todas las cartas de problemas, el rey de los números, el dado, el lápiz, quizá el cartón y una hoja de papel para cada niño.

Preparación

Colocad todas las cartas de problemas en un círculo con la cara amarilla hacia arriba. Poned al rey de los números sobre una carta cualquiera. Tened el lápiz y el dado preparados. Cada niño escribe cuatro números diferentes del 1 al 10 en su hoja.



Cómo se juega

¿Cuál de vosotros tiene los ojos más claros? Tú puedes empezar y tirar el dado.

- **¿El dado muestra un color?**

Mueve al rey en la dirección de las agujas del reloj hasta la siguiente carta que muestre un número de ese color.

- **¿El dado muestra al rey?**

Puedes elegir el color sobre el cual colocas al rey.

- **¿Sobre qué problema aritmético está el rey?**

Lee el problema en voz alta. Todos calculáis el resultado (si queréis, podéis comprobar el resultado de la manera que se ha descrito para la idea de juego 1).

*lado amarillo arriba,
círculo, rey de los
números*

escribir 4 números

tirar el dado

mover al rey

*resolver problema,
comprobar*

Quien haya escrito en su hoja el número del resultado grita «¡Bingo!» y lo tacha.

- **¿Varios jugadores lo han escrito?**

Todos ellos lo tachan.

- **¿Nadie lo ha escrito?**

No ocurre nada.

Ahora es el turno del siguiente niño, que tira el dado.

Final del juego

El primero que tache sus cuatro números será el ganador.

tachar número

siguiente niño

fin del juego



Idea de juego 5:

Juego 5: Mezcolanza aritmética

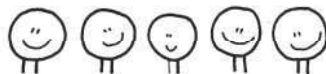
¿Quién descubrirá los cálculos incorrectos?
Juego de búsqueda para 3 - 6 niños.

Necesitáis

Todas las cartas de problemas y de resultados, el lápiz, quizás el rey de los números, y además una hoja de papel para cada niño.

Preparación

Colocad todas las cartas con la cara amarilla hacia arriba. Localizad la carta de resultado correspondiente a cada carta de problemas y colocadlas juntas sobre la mesa. ¿Están todos los cálculos bien? Podéis comprobarlo con el rey de los números como se ha descrito para la idea de juego 1. Cada niño dibuja cinco cabezas en su hoja. Tened el lápiz preparado



cartas:
lado amarillo arriba,
a pares

dibujar 5 cabezas

rey de los números
cambia 3 cartas

mostrar cálculo

¿correcto?

¿incorrecto?

siguiente niño

fin del juego

Cómo se juega

El niño que tenga el pelo más largo es el primer rey de los números.

Mientras el resto de los niños mantiene los ojos cerrados, el rey de los números cambia las cartas de resultados de tres cálculos y luego grita: «¡Abrid los ojos! ¿Qué es incorrecto aquí?»

El niño que descubra un cálculo incorrecto lo muestra rápidamente:

- **Si el resultado es realmente incorrecto,** puede dibujar una corona sobre una de sus cabezas.
- **Si se ha equivocado,** debe dibujar otra cabeza en su hoja.



Cuando se hayan descubierto los tres cálculos falsos, se colocan de nuevo las cartas de manera correcta. El siguiente niño actúa ahora como rey de los números.

Final del juego

Gana el primero que consiga dibujar coronas sobre todas sus cabezas.

Juego 6: El número real secreto.

¿Quién adivinará el número secreto del rey?
Juego de adivinanza para 3 - 6 niños.

Necesitáis

El lápiz, un trozo pequeño de papel para el rey y una hoja de papel para el resto de los niños.

Preparación

Escribid en la hoja de papel los números de 1 al 20.
Tened el lápiz preparado.

Cómo se juega

El jugador que tenga los ojos más oscuros puede ser el rey.
En secreto, escribe un número del 1 al 20 en el trocito de papel y lo mantiene escondido.

Ahora, los otros niños deben adivinar el número secreto.
Uno a uno, hacéis preguntas que puedan ser respondidas con un simple «sí» o «no».

Ejemplo:

«¿Es un número par?»;
«¿Es mayor que 12?»;
«¿Es divisible por 3?»

Tras cada respuesta, tacháis en vuestra hoja de papel todos los números que ya no puedan ser el número secreto. Por ejemplo, si el número secreto es par, tacháis en vuestra hoja los números impares (1,3,5,7,9,11, etc.)

Final del juego

Quien adivine el número secreto puede ser el nuevo rey.

Idea de juego 6:

números del 1 al 20

rey escribe número secreto

hacer preguntas

tachar números

fin del juego



*del 1 al 20,
número secreto*

preguntar

«no»: 1 corona

«sí»: tachar número

cambiar de rey

¿número adivinado?

siguiente partida

fin del juego

Variante para 2 niños

Cada niño escribe los números del 1 al 20 en su hoja y un número secreto en un trocito de papel.

El niño más pequeño puede hacer de rey primero. El otro le hace una pregunta.

- **Si el rey contesta «no»,**
el otro puede dibujar una corona en su hoja de papel.

- **Si contesta «sí»,**
tacha en su hoja de papel los números que no cumplan esa condición.

Después de cada pregunta, se cambia de rey y es el otro el que hace la nueva pregunta.

Si un niño adivina el número secreto del otro, puede dibujar una corona adicional en su hoja.

Comienza una nueva ronda. De nuevo ambos niños escriben un número secreto y una lista de números del 1 al 20.

Final del juego

Quien consiga más coronas después de un número de rondas previamente acordado será el ganador.



Juego 7: Números encantados

Un truco matemático que sorprenderá a todo el mundo.
Para un niño.

Eres el gran mago de los números. Sabrás el resultado de un problema incluso antes de saber qué números lo componen.

Necesitas

La carta de resultado con el número 8, el lápiz, una hoja de papel y un trapo.

Esconde la carta debajo del trapo. Nadie debe ver qué número muestra la carta.

Escoge a alguien del público para que sea tu ayudante. Esta persona coge el lápiz y el papel e irá calculando siguiendo tus indicaciones. El público vigila que los cálculos del ayudante sean correctos.

Da a tu ayudante las siguientes instrucciones:

- «Elige un número entre 1 y 7 y escríbelo (por ejemplo, 4)
- Súmale 2 y escribe debajo el resultado.
- Multiplica este número por dos y escribe debajo el resultado.
- Súmale 1.
- De este resultado, resta el número que elegiste primero.
- Resta al resultado otra vez el número que elegiste primero.
- Suma 3 y dinos el resultado final.»

Ahora levantas el trapo y muestras la carta al público.
¡Es ocho!

Pero ¿cómo puede ser que supieras eso incluso antes de que tu ayudante eligiera un número?

Idea de juego 7:

carta bajo trapo

escoger ayudante

instrucciones:

$$\begin{array}{r} 4 \\ 4 + 2 = 6 \\ 6 \times 2 = 12 \\ 12 + 1 = 13 \\ 13 - 4 = 9 \\ 9 - 4 = 5 \\ 5 + 3 = 8 \end{array}$$

mostrar carta

Éste es el truco matemático:

¡El cálculo siempre dará 8 como resultado! No importa qué número elija tu ayudante. Pruébalo tú mismo con otros números.

Al repetir el truco, dile al ayudante que, al final, sume 5 en lugar de 3. De esta manera, el resultado siempre será 10. Por supuesto, en este caso tienes que poner la carta con el 10 bajo el trapo.



Re dei calcoli

Chi sa fare meglio i calcoli?

Una raccolta di giochi matematici con i numeri da 1 a 10.

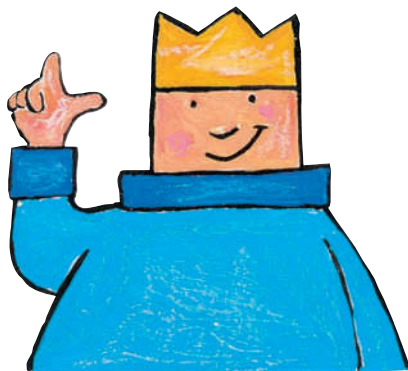
Sono contenute sette idee di giochi con diversi gradi di difficoltà, adatti per 1 - 6 bambini a partire dai 6 anni.

La divertente figura del Re calcolatore consente una verifica immediata, grazie alle punzonature.

Ideatore: Atelier Rohner & Wolf, Basilea/Svizzera
Illustrazione: Anja Wrede
Design: Jutta Neundorfer
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

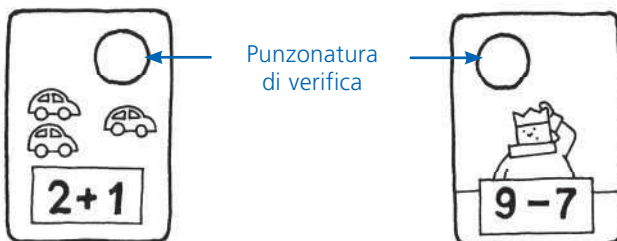
Contenuto del gioco

- 1 figura di verifica con il Re calcolatore
- 1 Matita
- 1 Dado colorato con simboli speciali
- 1 Telaio per le carte
- 10 carte delle operazioni stampate su fronte e retro
- 10 carte dei risultati stampate su fronte e retro



Il principio delle carte

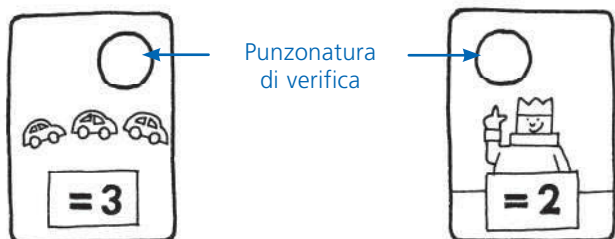
Le carte delle operazioni:



lato blu con numeri e oggetti corrispondenti al risultato dell'operazione

lato giallo con numeri e il Re

Le carte dei risultati::



lato blu con numeri e oggetti corrispondenti al risultato dell'operazione

lato giallo con numeri e il Re

Gioco n. 1

Fare i calcoli con il Re calcolatore

Quali coppie di carte vanno insieme?
Esercitazioni per 1 bambino.

Cosa serve

Tutte le carte delle operazioni e dei risultati, la cornice, il Re calcolatore.

Preparazione del gioco

Distribuisci tutte le carte sul tavolo con il lato blu rivolto verso l'alto. La cornice delle carte è posizionato davanti a te.

Svolgimento del gioco

Prendi una carta delle operazioni (esempio: 2-1) e inseriscila nella cornice delle carte, sul lato sinistro. Qual è il risultato che hai calcolato? Cerca la carte dei risultati corrispondente e inseriscila nella cornice delle carte, sul lato destro.

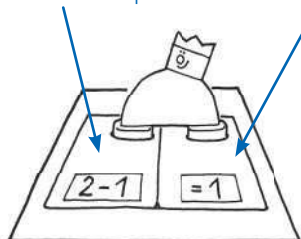
Consiglio:

Osserva l'immagine: ti aiuta nei calcoli e nella ricerca della carta dei risultati giusta (esempio: =1). Inserisci la carta dei risultati nella cornice delle carte, sul lato destro.

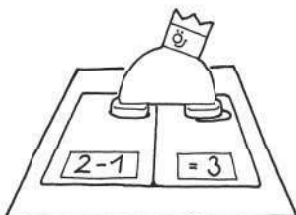
Il tuo calcolo è giusto?

- Per verificare il tuo risultato, infila il Re calcolatore nei fori punzonati delle carte.

Carta delle operazioni Cercare i risultati



Il calcolo è giusto



Il calcolo è sbagliato

Gioco n. 1

*Tutte le carte:
lato blu rivolto
verso l'alto*

*Carta delle operazioni
nella cornice*

*Carta dei risultati nella
cornice*

*Verificare il risultato
con il Re calcolatore*

*Prossima carta
delle operazioni*

*Carte dei risultati:
lato giallo verso l'alto*

*Tutte le carte:
lato giallo verso l'alto*

Gioco n. 2

*Tutte le carte:
lato giallo verso l'alto,
2 gruppi*

- Se il tuo calcolo è giusto, i due piedi del Re entrano perfettamente nei due fori.
- Se il risultato è sbagliato, rifai il calcolo e sostituisci la carta dei risultati con un'altra.

Rimuovi le carte dalla cornice e scegli una nuova carta delle operazioni.

I calcoli diventano più difficili, se copri tutte le carte dei risultati – quindi con il lato giallo rivolto verso l'alto: ora non si vedono più le immagini.

Per aumentare ancora il grado di difficoltà, disponi anche le carte delle operazioni con il lato giallo verso l'alto.

Gioco n. 2: Cercare i risultati

Chi conosce il risultato giusto dell'operazione?
Gioco dei dadi per 2-6 bambini.

Cosa serve

Tutte le carte delle operazioni e dei risultati, il telaio, il Re calcolatore, il dado.

Preparazione del gioco

Distribuite tutte le carte sul tavolo, con il lato giallo rivolto verso l'alto. Formate due gruppi: un gruppo con le carte delle operazioni e uno con quelle dei risultati.

La cornice delle carte, il Re calcolatore e il dado sono già pronti.

Svolgimento del gioco

Chi riesce per primo a contare da uno a dieci e viceversa, può iniziare. Lancia il dado una volta.

- **Il dado indica un colore?**

Scegli una carta delle operazioni, sulla quale appare un numero che corrisponde al colore riportato sul dado.

- **Il dado indica il Re?**

Estrai una carta delle operazioni qualsiasi.

Ora cerca la carta dei risultati che corrisponde alla tua carta delle operazioni. Verifica con la cornice delle carte ed il Re calcolatore se il tuo risultato è giusto, come descritto nel gioco n. 1.

- **Il tuo risultato è giusto?**

Prendi le due carte.

- **Il tuo risultato è sbagliato?**

Posa le due carte.

Ora tocca al prossimo bambino lanciare i dadi.

Fine del gioco

Quando rimane solo più una coppia di carte, il gioco finisce. Ammucchiate le carte che si viete aggiudicati: chi ha il mucchietto più alto, ha vinto.

Variante per campioni

Tutte le carte delle operazioni hanno il lato blu rivolto verso l'alto e le carte dei risultati hanno il lato giallo rivolto verso l'alto.

A chi tocca, lancia i dadi e sceglie la rispettiva carta dei risultati.

Qual è la carta delle operazioni corrispondente?

Lanciare il dado

Estrarre una carta delle operazioni

Cercare la carta dei risultati e verificare

Giusto?

Sbagliato?

Bambino successivo

Fine del gioco

Gioco n. 3:

Gioco n. 3: Insalata mista di numeri

Chi trova i numeri mancanti?
Gioco di abilità per 3-6 bambini.

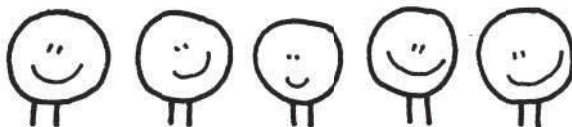
Cosa vi occorre

tutte le carte dei risultati, la matita, un foglio di carta per ciascun bambino.

Preparazione del gioco

Mischiate le carte dei risultati (=i numeri da 1 a 10) e distribuitele sul tavolo tutte con il lato giallo o con il lato blu rivolto verso l'alto: questa è l'insalata mista dei numeri.

Ciascun bambino disegna cinque teste sul suo foglio e posa la matita.



Svolgimento del gioco

Il bambino con i capelli più corti può essere per primo il Re dei numeri.

Mentre gli altri bambini chiudono gli occhi, il Re dei numeri prende tre carte dal tavolo e grida: "Aprite gli occhi! Quali numeri mancano nell'insalata?"

Il bambino che individua un numero mancante lo nomina rapidamente.

Giusto?

- **E' giusto? Il numero manca davvero?**

A quel punto può disegnare una corona su una delle sue teste.

Sbagliato?

- **Se non è giusto,** deve disegnare un'altra testa sul proprio foglio.



I tre numeri sono stati individuati? A questo punto tutte le carte vengono nuovamente distribuite sul tavolo.

Ora, seguendo il senso orario, tocca al prossimo bambino essere il Re dei numeri.

*Distribuire le carte
dei risultati*

Disegnare cinque teste

*Il Re calcolatore
preleva 3 carte*

Indicare il numero

Bambino successivo

Fine del gioco

Chi disegna per primo le corone su tutte le teste del suo foglio, ha vinto.

Variante per campioni:

Al posto delle carte dei risultati, prendete le carte delle operazioni. Anche qui potete scegliere quale lato rivolgere verso l'alto.

Ogni operazione corrisponde ad un numero compreso tra 1 e 10

Esempio:

la carte delle operazioni $5 - 2$ corrisponde al numero 3.
Quali numeri ha fatto sparire il Re dei numeri questa volta?

Fine del gioco



Gioco n. 4

Gioco n. 4: Bingo dei numeri

Chi riesce per primo a sbarrare tutti i propri numeri?
Gioco dei dadi per 2-6 bambini.

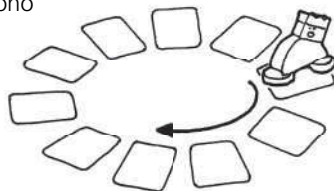
Cosa vi occorre

Tutte le carte delle operazioni, il Re calcolatore, il dado, la matita, eventualmente anche la cornice delle carte e un foglio di carta per ciascun bambino.

Preparazione del gioco

Disponete in cerchio tutte le carte delle operazioni, con il lato giallo rivolto verso l'alto. Posate il Re calcolatore su una carta qualsiasi. Matita e dado sono già pronti.

Ciascun bambino scrive sul suo foglio di carta quattro numeri diversi compresi tra 1 e 10.



*Lato giallo verso l'alto;
cerchio
Re calcolatore*

Annotare 4 numeri

Lanciare il dado

Avanzare il Re

*Risolvere l'operazione,
verificare*

Svolgimento del gioco

Chi di voi ha gli occhi più chiari? Può iniziare e lanciare i dadi una volta.

- **Il dado indica un colore?**
Sposta il Re in senso orario sulla successiva carta con un numero corrispondente al colore indicato dal dado.
- **Il dado indica il Re?**
Scegli un colore sul quale posare il Re calcolatore.

Su quale operazione è finito il Re?

Leggila ad alta voce. Ora calcolate tutti insieme il risultato (Se volete, potete verificare il risultato come nel gioco n. 1).

Chi ha il numero corrispondente al risultato sul proprio foglio, grida "Bingo" e lo sbarrare con la matita.

- **Più bambini hanno questo numero sul proprio foglio?**
Tutti possono sbarrarlo.
- **Nessun bambino ha questo numero sul proprio foglio?**
Non succede nulla.

Ora tocca al prossimo bambino lanciare i dadi.

Fine del gioco

Chi per primo riesce a sbarrare tutti i numeri ha vinto.

Sbarrare il numero

Bambino successivo

Fine del gioco



Gioco n. 5: Miscela di calcoli

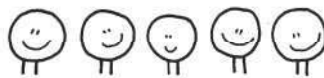
Chi trova le operazioni sbagliate?
Gioco dei numeri per 3 - 6 bambini.

Cosa vi occorre

Tutte le carte delle operazioni e dei risultati, la matita, eventualmente anche il Re calcolatore e un foglio di carta per ciascun bambino.

Preparazione del gioco

Distribuite tutte le carte con il lato giallo rivolto verso l'alto sul tavolo. Individuate per ciascuna carta delle operazioni la carta dei risultati corrispondente e posate le due carte una accanto all'altra sul tavolo. Le operazioni sono tutte giuste? Verificate con il Re calcolatore, come descritto nel gioco n. 1. Ciascun bambino disegna cinque teste sul suo foglio. La matita è a portata di mano.



*Carte:
lato giallo verso
l'alto, assortimento
delle coppie*

Disegnare 5 teste

*Il Re calcolatore
scambia 3 carte*

Mostrare il calcolo

Giusto?

Sbagliato?

Bambino successivo

Fine del gioco

Svolgimento del gioco

Il bambino con i capelli più lunghi può essere per primo il Re calcolatore.

Mentre gli altri bambini chiudono gli occhi, il Re calcolatore scambia le carte dei risultati di 3 operazioni e grida: "Aprite gli occhi! Cosa c'è di sbagliato?"

Il bambino che trova un'operazione sbagliata, la indica.

- **Se l'operazione è veramente sbagliata,** può disegnare una corona su una delle sue teste.
- **Se l'operazione è giusta,** deve disegnare un'altra testa sul foglio.



Quando sono state individuate le tre operazioni sbagliate, le carte dei risultati vengono rimesse al loro posto. Ora tocca al bambino successivo essere il Re calcolatore.

Fine del gioco

Chi per primo riesce a disegnare una corona su tutte le teste del suo foglio di carta, ha vinto.

Gioco n. 6: Il numero segreto del Re

Chi indovina il numero segreto del divertente figlio del Re?
Indovinello per 3 - 6 bambini.

Cosa vi occorre

La matita, un foglietto di carta per il figlio del Re e un foglio di carta grande per i restanti bambini.

Preparazione del gioco

Scrivete insieme, sul foglio grande, tutti i numeri compresi tra 1 e 20. La matita è a portata di mano.

Svolgimento del gioco

Il bambino con gli occhi più scuri può essere per primo il figlio del Re. Scrive un numero compreso tra 1 e 20 sul foglietto, facendo attenzione che nessuno lo legga

Gli altri bambini devono indovinare il numero segreto del figlio del Re.

A rotazione porgetegli domande cui può rispondere con "Sì" o "No".

Esempi:

"E' un numero pari?"

"Il numero è superiore a 12?"

"Il numero è divisibile per tre?"

Dopo ciascuna risposta del figlio del re, sbarrate sul foglio tutti i numeri da escludere.

Se, per esempio, il numero è pari, sbarrate tutti i numeri dispari (1, 3, 5, 7, 9, 11 ecc.).

Fine del gioco

Chi indovina il numero segreto, può essere il prossimo figlio del Re.

Gioco n. 6

*Lista dei numeri
da 1 a 20*

*Figlio del Re annota il
numero segreto*

Porre una domanda

Sbarrare i numeri

Fine del gioco

*Liste dei numeri
Numeri segreti*

Fare una domanda

“No”: una corona

“Sì”; sbarrare i numeri

Scambiarsi il ruolo

*Indovinato il
numero segreto?*

Prossimi giro

Fine del gioco

Variante per 2 bambini

Ciascun bambino scrive sul suo foglio di carta i numeri da 1 a 20. Inoltre nasconde un proprio numero segreto su un foglietto.

Il bambino più piccolo può essere per primo il figlio del Re. L'altro bambino pone una domanda al figlio del Re.

- **Se il figlio del Re risponde “No”,**
può disegnare una corona sul suo foglio grande.
- **Se il figlio del Re risponde “Sì”**
l'altro bambino sbarrata tutti i numeri da escludere.

Dopo ogni domanda i bambini si scambiano il ruolo e l'altro bambino diventa il figlio del Re.

Quando un bambino indovina il numero segreto dell'altro, può disegnare una corona sul suo foglio.

Poi inizia un nuovo giro. I bambini scrivono nuovamente un numero segreto e una lista dei numeri.

Fine del gioco

Chi riesce ad accumulare il maggior numero di corone dopo un numero di giri precedentemente concordato, ha vinto.



Gioco n. 7: Numeri magici

Un trucco magico matematico che stupisce il pubblico.
Per un bambino.

Tu sei il grande mago dei numeri. Prima di iniziare conosci già il risultato di un'operazione, pur non essendo a conoscenza di tutti i numeri.

Cosa ti occorre

Una carta dei risultati con il numero 8, una matita, un foglio di carta e un panno.

Nascondi la carta sotto al panno. Nessuno deve conoscere il numero riportato sulla carta.

Scegli una persona tra il pubblico come apprendista calcolatore. Lui riceve una matita e un foglio e deve eseguire le operazioni che tu gli detti. Il pubblico fa attenzione che lui non sbagli.

Fornisci all'apprendista le seguenti indicazioni:

- "Scegli un numero qualsiasi compreso tra 1 e 7 e scrivilo (per esempio 4).
- Aggiungi 2 e riporta il risultato.
- Raddoppia questo risultato e riporta nuovamente il risultato.
- aggiungi 1.
- Poi detrai il numero che hai scelto all'inizio.
- Detrai ancora una volta lo stesso numero.
- Infine aggiungi 3 e rivela a tutti il risultato."

Ora solleva il panno e mostra al pubblico la carta.
In effetti è un'8!

Ma come facevi a saperlo, ancor prima che l'apprendista avesse scelto il suo numero?

Gioco n. 7

Carta sotto al panno

*Nominare un
apprendista
calcolatore*

Indicazioni:

4

$$4 + 2 = 6$$

$$6 \times 2 = 12$$

$$12 + 1 = 13$$

$$13 - 4 = 9$$

$$9 - 4 = 5$$

$$5 + 3 = 8$$

Mostra la carta



E' un trucco matematico:

L'operazione fa sempre 8! Il numero che sceglie l'apprendista è ininfluente! Verifica tu stesso con altri numeri.

Se vuoi fare il trucco una seconda volta, fai aggiungere al tuo apprendista il numero 5 invece che il numero 3. A quel punto il risultato sarà sempre 10. In questo caso naturalmente dovrai mettere sotto al panno il numero 10.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

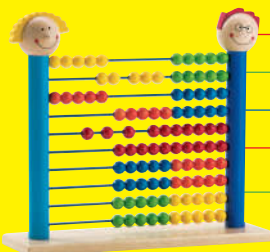
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

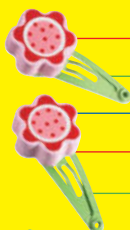
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de