

# 1,2,3 – Drachenrechnerei

**Eine Spielesammlung rund um Zahlen und einfaches Rechnen für 2 Kinder ab 5 Jahren.**

Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder durch Benennen, Aufsagen und/oder Nachmalen Zahlen und Zählen im Zahlenraum von 1 bis 10 lernen.

Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, anhand verschiedener Spielideen ihr Gelerntes zu festigen.

## **Spielidee:**

Imke Krämer & Markus Nikisch

## **Illustration:**

Ales Vrtal

## **Spielinhalt:**

- 1 Drache
- 1 Zahlenwürfel (1-6)
- 36 Spielkarten: 10 Karten mit Zahlen 1-10 rot, 10 Karten mit Zahlen 1-10 grün, 10 Aufgabenkarten, 5 Blanko-Karten (zum Selbstbeschriften), 1 +/- Drachenkarte
- 1 Spielanleitung

## **Zahlenduell (ab 5 Jahren)**

### **Spielziel:**

Wer legt die höhere Zahl und bekommt die Karte des anderen?

## **Spielablauf:**

Jedes Kind erhält den Kartensatz mit den Zahlen 1 bis 10 einer Farbe, mischt diesen gut und legt ihn als verdeckten Stoß vor sich ab.

Nun drehen beide Kinder gleichzeitig die obere Karte ihres Stapels um. Das Kind mit der höheren Zahl erhält die Karte des anderen und legt beide Karten auf einen Extra-Stapel zu sich. Auf die selbe Weise werden nun die nächsten Karten gleichzeitig aufgedeckt.

*Achtung:* Decken beide Kinder in einer Runde die gleiche Zahl auf, erhält keines die Karten und sie werden aus dem Spiel genommen.

### **Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Kartensätze aufgebraucht sind.

Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Karten auf seinem Extra-Stapel hat.

Bei Gleichstand gewinnen beide Kinder gemeinsam. Falls die Kinder schon gut rechnen können, gewinnt das Kind, dessen gesammelte Karten die größere Summe ergeben.

## Rechenfix (ab 6 Jahren)

### Spielziel:

Wer weiß die richtige Lösung der Rechenaufgabe?

### Spielablauf:

Die Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stoß in die Mitte des Tisches gelegt. Jedes Kind erhält einen Kartensatz mit den Zahlen 1 bis 10 einer Farbe, den es auf der Hand hält. Das Kind, das zuletzt Geburtstag hatte, beginnt.

Es deckt die erste Aufgabenkarte auf und liest seinem Mitspieler die Aufgabe laut vor. Dieser muss nun in seinem Kartensatz nach der Karte suchen, die das richtige Ergebnis zeigt. Er legt sie offen auf den Tisch und sagt die Zahl laut.

- Ist das Ergebnis richtig, bekommt das Kind als Belohnung die dazugehörige Aufgabenkarte.
- Bei einem falschen Ergebnis wird die Aufgabenkarte aus dem Spiel genommen.

Anschließend wandert die Zahlenkarte wieder zurück auf die Hand. Nun deckt das Kind, das gerade rechnen musste, die nächste Aufgabenkarte auf und stellt die darauf stehende Rechenaufgabe.

**Tipp:** Die fünf beiliegenden Blanko-Karten können dazu benutzt werden, sich eigene Rechenaufgaben zu überlegen und aufzuschreiben.  
(*Achtung:* Das Ergebnis muss im Zahlenraum 1 bis 10 liegen!).

## **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn keine Aufgabenkarten mehr übrig sind. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Aufgabenkarten sammeln konnte. Haben beide Kinder gleich viele Aufgabenkarten, gewinnen sie gemeinsam.

**Tipp:** Das Ergebnis kann mit Hilfe des Zahlenstrahls überprüft werden, der an der Umschlagseite der Anleitung anhängt. Zusätzlich werden der Drache und die +/- Drachenkarte benötigt.

Je nach Art der Rechenaufgabe wird entweder der + oder der - Drache aufgedeckt. Der Drache wird auf die erste Zahl in der Aufgabe gestellt. Der aufgedeckte + oder - Drache zeigt an, in welche Richtung die Figur nun bewegt werden muss: bei - nach links, bei + nach rechts. Die zweite Zahl in der Aufgabenstellung gibt die Anzahl der Felder an, die der Drache laufen muss. Ist dieser Zug beendet, steht der Drache auf dem Feld mit dem richtigen Ergebnis.

## **Spielvariante (ab 8 Jahren)**

### **Spielziel:**

Wer findet am schnellsten die Lösung der gestellten Aufgabe?

### **Spielablauf:**

Jeder Spieler breitet seinen Kartensatz offen und in der Reihenfolge 1 bis 10 vor sich aus. Der Aufgabenstoß liegt wieder in der Mitte. Der älteste Spieler beginnt und deckt die erste Aufgabenkarte auf.

*Achtung:* Die Karte muss so aufgedeckt werden, dass beide Mitspieler die Aufgabe gleichzeitig sehen und somit keiner im Vorteil ist!

Nun suchen beide Spieler so schnell wie möglich in ihrem Kartensatz nach der Karte mit dem richtigen Ergebnis und legen sie auf die Aufgabenkarte. Wer dies zuerst geschafft hat, erhält als Belohnung die Aufgabenkarte.

Die Zahlenkarten werden wieder zurück in die Zahlenreihe gelegt und der Gewinner dreht die nächste Aufgabenkarte um.

### **Spielende:**

Wer am Ende die meisten Aufgabenkarten hat, gewinnt das Spiel.

## **Würfelspiel (ab 6 Jahren)**

### **Spielziel:**

Wer schafft es als Erstes, alle Zahlenwerte zu erwürfeln und seine Karten umzudrehen?

### **Spielablauf:**

Jeder Spieler breitet seinen Kartensatz offen und in der Reihenfolge 1 bis 10 vor sich aus. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Die gewürfelte Zahl gibt an, welche Karte umgedreht werden darf.

**Wichtig:** Um die Karten 7-10 umdrehen zu können, muss man mehrmals nacheinander würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden jeweils addiert und das Ergebnis laut aufgesagt. Würfelt ein Spieler z.B. eine 5 und eine 3 hintereinander, darf er die Karte mit dem Zahlenwert 8 umdrehen. Dabei kann der Spieler selbst entscheiden, wie oft er hintereinander würfeln will. Überschreitet er dabei die 10, darf keine Karte umgedreht werden und der andere Spieler ist an der Reihe.

### **Spielende:**

Gewinner ist, wer es zuerst geschafft hat alle Karten umzudrehen.

**Tipp:** Beim Addieren der Zahlen kann man den Zahlenstrahl zu Hilfe nehmen.

## Drachenrennen (ab 7 Jahren)

### Spielziel:

Wem gelingt es, den Drachen möglichst nahe an der Zahl 10 auf dem Zahlenstrahl zu platzieren?

### Spielablauf:

Zuerst wird der Zahlenstrahl am Ende der Anleitung auseinander gefaltet und offen auf den Tisch gelegt. Benötigt wird für dieses Spiel nur ein Kartensatz, den ein Kind gut mischt und als verdeckten Stoß vor sich ablegt. Der Drache wird auf die Zahl 1 des Zahlenstrahls gestellt.

Nun deckt das Kind mit dem Kartenstoß die erste Karte auf. Das andere Kind nennt die Zahl und darf den aufgedeckten Zahlenwert mit dem Drachen in Richtung Ziel (10) laufen. Sagt es „weiter“, deckt das erste Kind erneut eine Karte auf, deren Zahlenwert

der Drache nach vorne gehen muss.

**Wichtig:** Der Drache darf die 10 nicht überschreiten, denn dann ist die Runde verloren!

Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis dem Kind das Risiko die 10 zu überschreiten zu groß wird, es „stopp“ sagt und keine weitere Karte mehr aufgedeckt haben will. Auf das Feld, auf dem der Drache jetzt steht, wird als Markierung der Würfel gelegt.

Nun werden Kartensatz und Drache getauscht. Das Kind, das vorher die Karten aufgedeckt hat, stellt den Drachen in Startposition, das andere deckt ihm die Karten auf. Ziel ist es, näher an die 10 heranzukommen als das Kind vorher (siehe Markierung). Jede Runde wird abwechselnd begonnen und der Gewinner bekommt als Belohnung einen Drachen mit Krone (Belohnungskarten = Rückseite der Aufgabenkarten).

**Spielende:**

Das Spiel endet, wenn keine Belohnungskarten mehr übrig sind.  
Es gewinnt, wer die meisten Belohnungskarten sammeln konnte.

# 1,2,3 – Dragon counting

**A collection of games all about numbers and basic arithmetic for 2 players aged 5+.**

This game material enables children to learn numbers and to count from 1 to 10, by naming, listing and/or tracing them. Some of the game ideas also offer the possibility to consolidate what the players have already learned.

**Authors of the game:**

Imke Krämer & Markus Nikisch

**Illustrations:**

Ales Vrtal

## Contents:

- 1 dragon
- 1 die with dots (1-6)
- 36 game cards: 10 cards with numbers 1-10 red, 10 cards with numbers 1-10 green,  
10 cards with tasks, 5 spare cards (for writing on),  
1 +/- dragon card
- 1 set of game instructions

## Duel over numbers (age 5+)

### Aim of the game:

Who will place the higher number thereby gaining the card of the other player?

## How to play:

Each player gets all the cards of one color, numbered 1 to 10, shuffles them well and puts them face down in a pile in front of him.

Now, both players, at the same time, turn over the top card of their pile. The player with the higher number gets the card of the other and puts both cards in an extra pile.

The following cards are uncovered in the same way.

*Watch out:* If both players uncover the same number in one round, neither of them gets the cards and they are put aside.

### End of the game:

The game is over as soon as both piles have been used up. Whoever has the most cards in their extra pile at the end wins the game. If they have scored an equal number of cards, both win. If the children are already able to count well, then the player who scores the higher sum with his cards wins the game.



## Quick counting (age 6+)

### Aim of the game:

Who knows the right solution to the problem?

### How to play:

The task cards are shuffled and placed face down in the center of the table. Each player gets a set of cards with the numbers 1 to 10, of one color, and keeps them in his hands. The player whose birthday has been most recently starts to play. He uncovers the top card of the pile and reads the task out loud. The other player has to look among his cards for the card showing the right result. He places the card face up on the table and names the number.

- If the result is correct he gets the corresponding task card as a reward.
- If the result is wrong the task card is withdrawn from the game.

Then he takes the card with the number and puts it back with the cards in his hand. Now the player whose turn it was to calculate uncovers the next card from the pile and reads the task out loud.

**Hint:** The five spare cards can be used to make up and write down your own arithmetical problems. (*Watch out:* the result has to be between 1 and 10).

### End of the game:

The game ends as soon as all the task cards have been used up. Whoever was able to gather the most task cards wins the game. If both players have the same amount of cards, both win.

**Hint:** You can check the result with the folded number board hanging from the cover of instructions. In addition you will need the dragon and the +/- dragon card.

Depending on the task the dragon card is put face up showing either the + or the – dragon. The dragon is placed on the first number the task card shows.

The uncovered + or – dragon indicates which direction the counter has to be moved in: with – it has to move towards the left, with + towards the right.

The second number on the task indicates the number of squares the dragon has to move. At the end of the move the dragon stands on the square with the right result.

## **Game variant (age 8+)**

### **Aim of the game:**

Who will be the quickest to find the solution to the problem?

### **How to play:**

Each player places his set of cards face up in front of him, in a row from 1 to 10. The pile with the task cards is once again in the center. The oldest player starts by uncovering a task card.

*Watch out:* The card has to be uncovered in such a way that both players see the task simultaneously so that nobody has an advantage.

Now both players look in their set of cards, as quickly as possible, for the card with the right result and put it on the task card. Whoever does this first gets the task card as a reward.

The cards with the numbers are again placed back into the row and the winner uncovers the next task card.

## **End of the game:**

Whoever gets the most task cards, wins the game.

## **Dot counting (age 6+)**

### **Aim of the game:**

Who will be able to throw all the numbers with the die thereby uncovering their cards?

### **How to play:**

Each player lays out his cards face up in a row from 1 to 10. The youngest player starts and throws the die. The number of dots appearing on the die indicates which card can be turned face down.

**Important:** In order to cover the cards from 7 to 10 you have to roll the die repeatedly. The dots are respectively added and the result announced. So if a player rolls for example

a 5 and then a 3, he can put face down the card with the 8. The players can decide for themselves how many times they want to roll the die. If the result is higher than 10, no card can be covered and it's the turn of the other player.

### **End of the game:**

Whoever is the first to cover all their cards, wins the game.

**Hint:** When adding the numbers the folding number board can be used for help.

## **Dragon race (age 7+)**

### **Aim of the game:**

Who will be able to place the dragon as close as possible to the number 10 on the folding number board?

### **How to play:**

First unfold the number board attached to the instructions and place it face up on the table. For this variation you only need one set of cards. One player shuffles the cards well and places them in a pile in front of them. The dragon is placed onto number 1 of the number board. Now the player with the pile of cards in front of them uncovers the first card. The other player announces the number and moves the dragon the corresponding number towards the finish (10). If this player says "go on" the first player uncovers a new card and the dragon has to move the corresponding number of spaces.

**Important:** The dragon may not pass the 10 as in this case the round would be lost. This procedure is repeated until the risk of passing the 10 is too high. Then the player says "stop" indicating that he doesn't want any more cards to be uncovered. As a mark, you put the dragon on the square the dragon has reached.

Now swap cards and dragon. The player who was uncovering the cards now puts the dragon on the start, the other player uncovers the cards. The aim is to get closer to 10 than the previous player (see mark set). You start each round alternately and the winner gets a dragon with crown as a reward (reward card = backside of task cards).

### **End of the game:**

The game ends as soon as there is no reward card left. Whoever gets the most reward cards wins the game.

# 1,2,3 – Compter avec le dragon

**Jeux sur les chiffres et les opérations de calcul arithmétique pour 2 enfants dès 5 ans.**

Avec cette collection de jeux, les enfants pourront apprendre les chiffres de 1 à 10 en les nommant, en comptant et/ou en les dessinant. Ils auront en outre la possibilité de retenir ce qu'ils auront appris à l'aide des différentes suggestions de jeux.

## **Idée du jeu :**

Imke Krämer & Markus Nikisch

## **Illustration :**

Ales Vrtal

## **Contenu:**

1 dragon

1 dé avec des chiffres (1-6)

36 cartes : 10 cartes avec des chiffres de 1 à 10, de couleur rouge,

10 cartes avec des chiffres de 1 à 10, de couleur verte,

10 cartes indiquant des opérations de calcul arithmétique,

5 cartes vierges (à remplir soi-même),

1 carte-dragon +/-

1 règle du jeu

## **Le duel des chiffres (dès 5 ans)**

### **But du jeu :**

Qui va poser la carte ayant le chiffre le plus élevé et récupérer la carte de l'autre ?

## **Déroulement de la partie :**

Chaque joueur prend une série de cartes d'une couleur avec les chiffres de 1 à 10, mélange bien ses cartes et les pose devant lui en une pile, face retournée.

Les deux joueurs retournent en même temps la carte posée au dessus de leur pile. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé prend la carte de l'autre et pose les deux cartes pour en faire une pile à part.

Les joueurs continuent ainsi de retourner les autres cartes.

*Attention :* si, au cours d'un tour, les joueurs retournent chacun une carte dont le chiffre est identique, personne ne prend de carte, et on les retire du jeu.

## **Fin de la partie :**

La partie est terminée lorsque les séries de cartes sont épuisées. Celui qui a le plus de cartes sur sa pile est le gagnant. En cas d'ex aequo, les joueurs gagnent tous les deux. Si les enfants savent déjà bien compter, le gagnant sera celui dont la somme des chiffres

figurant sur les cartes récupérées sera la plus élevée.

## **Calcul rapide (dès 6 ans)**

### **But du jeu :**

Qui va être le meilleur en calcul ?

### **Déroulement de la partie :**

Mélanger les cartes de calcul et les poser au milieu de la table en une pile, face cachée. Chaque joueur prend une série de cartes d'une couleur, avec les chiffres de 1 à 10, et les garde dans la main. Le joueur dont c'était l'anniversaire en dernier commence.

Il retourne la première carte de calcul et dit tout fort l'opération de calcul qui y figure. Il doit alors chercher dans son jeu la carte sur laquelle il y a le bon résultat. Il la pose sur la table en disant le nombre bien fort.

- Si le résultat de l'opération de calcul est bon, le joueur prend la carte de calcul correspondante en récompense.
- S'il s'est trompé en faisant le calcul, la carte de calcul est retirée du jeu.

Ensuite, il remet la carte avec le chiffre dans son jeu. Le joueur qui vient de faire l'opération de calcul retourne la carte de calcul suivante et lit l'opération qui y est indiquée.

**Conseil** : on peut utiliser ici cinq cartes vierges pour y inscrire soi-même des opérations de calcul. (*Attention* : le résultat de l'opération doit être entre 1 et 10 !).

### **Fin de la partie :**

La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes de calcul. Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes de calcul. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes de calcul, ils gagnent tous les deux.

**Conseil** : on peut vérifier le résultat de l'opération de calcul à l'aide de la grille de chiffres figurant au dos de la règle du jeu.

Pour cela, on a besoin du dragon et de la carte-dragon +/-.

Selon l'opération de calcul, on tournera la carte-dragon soit du côté avec le + soit du côté avec le -. Poser le dragon sur une case de la grille. Il faut que cette case ait le même chiffre que celui figurant en premier sur la carte de calcul. Le dragon tourné du côté avec le + ou avec le - indique dans quelle direction il faudra déplacer le pion : le - vers la gauche, le + vers la droite.

Le deuxième chiffre de l'opération de calcul indique le nombre de cases sur lesquelles le dragon devra se déplacer. Après avoir avancé le dragon, celui-ci se retrouvera sur la case indiquant le bon résultat.

## **Variante (dès 8 ans)**

### **But du jeu :**

Qui va trouver en premier le bon résultat de l'opération de calcul ?

### **Déroulement de la partie :**

Chaque joueur pose sa série de cartes devant lui en les classant dans l'ordre croissant de 1 à 10. La pile des cartes de calcul est posée au milieu de la table. Le joueur le plus âgé commence et retourne la première carte de la pile.

*Attention* : retourner la carte de manière à ce que les deux joueurs voient en même temps l'opération de calcul qui y figure et que personne ne soit ainsi avantageé !

Les deux joueurs cherchent alors le plus vite possible dans leur jeu où est la carte avec le chiffre indiquant le bon résultat et la posent sur la carte de calcul. Celui qui aura posé sa carte en premier, prendra la carte de calcul en récompense.

Chaque joueur remet sa carte avec le chiffre dans son jeu, au bon endroit. Celui qui vient de gagner retourne la carte suivante.

### **Fin de la partie :**

Celui qui a le plus de cartes de calcul à la fin de la partie est le gagnant.

## **Compter avec le dé (dès 6 ans)**

### **But du jeu :**

Qui va réussir en premier à tomber sur tous les chiffres en lançant le dé et pourra ainsi retourner ses cartes ?



## **Déroulement de la partie :**

Chaque joueur pose sa série de cartes devant lui en les classant par ordre croissant de 1 à 10. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Le chiffre sur lequel le dé est tombé indique quelle carte il a le droit de retourner.

**N.B.** : pour pouvoir retourner les cartes sur lesquelles figurent les chiffres de 7 à 10, il faudra lancer le dé plusieurs fois de suite. Les chiffres du dé sont additionnés à chaque fois que le dé est lancé et le résultat est dit tout fort.

Si p. ex. le dé tombe sur un 5 et après sur un 3, le joueur a le droit de retourner la carte ayant le chiffre 8.

Le joueur a le droit de décider lui-même combien de fois il va lancer le dé. Si la somme des chiffres du dé est supérieure à 10, il ne retourne pas de carte et c'est au tour du joueur suivant.

## **Fin de la partie :**

Le gagnant est celui qui aura réussi en premier à retourner toutes ses cartes.

**Conseil :** pour additionner les chiffres du dé, on pourra se servir de la grille de chiffres.

## **La course du dragon (dès 7 ans)**

### **But du jeu :**

Qui va réussir à poser le dragon le plus près possible du chiffre 10 de la grille ?

### **Déroulement de la partie :**

Déplier la grille de chiffres attachée à la règle du jeu et la poser au milieu de la table. Pour ce jeu, on n'aura besoin que d'une seule série de cartes que l'un des joueurs devra bien mélanger et poser devant lui en une pile.

Poser le dragon sur le chiffre 1 de la grille.

Le joueur qui a la pile de cartes devant lui retourne la première carte. L'autre joueur dit le chiffre qui s'y trouve et avance le dragon en direction de l'arrivée (10) du même nombre de cases que le chiffre.

S'il dit « continue », le premier joueur retourne à nouveau une carte dont le chiffre fera avancer le dragon du nombre de cases correspondantes.

**N.B.:** le dragon ne doit pas dépasser le chiffre 10, sinon ce tour est perdu pour le joueur!

Ceci est répété jusqu'à ce que le joueur dise « stop » s'il craint de dépasser le chiffre 10. L'autre joueur ne retourne plus de cartes. Le dé est posé en guise de repère sur la case où se trouve le dragon.

Ensuite, on échange la série de cartes contre le dragon. Le joueur qui vient de retourner les cartes met le dragon en position de départ, l'autre joueur retourne les cartes. Il s'agit maintenant d'aller encore plus près du chiffre 10 (repère) que le joueur précédent.

On commence chaque tour en alternant de cette façon. Le gagnant du tour prend un dragon avec une couronne en récompense (cartes de récompense = verso des cartes de calcul).

### **Fin de la partie :**

La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes de récompense.

Le gagnant est celui qui aura pu récupérer le plus de cartes de récompense.

## 2,4,6 – Drakenrekenles

Een spellenverzameling waarbij getallen en eenvoudige rekensommen centraal, staan voor 2 kinderen vanaf 5 jaar.

Met het spelmateriaal kunnen kinderen door het benoemen, opzeggen en/of natekenen de getallen van 1 tot 10 leren kennen en ermee leren tellen.

Bovendien bestaat de mogelijkheid om aan de hand van de verschillende spelideeën het geleerde te onthouden.

### Spelidee:

Imke Krämer & Markus Nikisch

### Illustraties:

Ales Vrtal

### Spelinhoud:

1 draak

1 getallendobbelsteen (1-6)

36 speelkaarten: 10 kaarten met de getallen 1-10 rood,  
10 kaarten met de getallen 1-10 groen, 10 opgavekaarten,  
5 blanco kaarten (om zelf te beschrijven), 1 +/- drakenkaart

1 spelregels

### Getallenduel (vanaf 5 jaar)

#### Doel van het spel:

Wie legt het hoogste getal neer en krijgt de kaart van de ander?

## **Spelverloop:**

Ieder kind ontvangt een set kaarten van een kleur met de getallen van 1-10, schudt ze goed en legt ze als gedekte stapel voor zich neer.

Nu draaien beide kinderen tegelijk de bovenste kaart van hun stapel om. Het kind met het hoogste getal krijgt de kaart van de ander en legt beide kaarten op een extra stapel voor zich neer.

Op dezelfde manier worden nu de volgende kaarten tegelijk omgedraaid.

*Opgelet:* Als beide kinderen tijdens een ronde hetzelfde getal omdraaien, dan krijgt niemand de kaarten en worden ze uit het spel genomen.

## **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, als de sets kaarten zijn verbruikt. Degene die aan het eind de meeste kaarten op zijn extra stapel heeft liggen, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel hebben beide kinderen gezamenlijk gewonnen. Wanneer de kinderen al

goed kunnen rekenen, wint het kind wiens verzamelde kaarten bij elkaar opgeteld, de hoogste som opleveren.

## **Snelrekenen (vanaf 6 jaar)**

### **Doel van het spel:**

Wie weet de juiste oplossing van de rekenopgave?

### **Spelverloop:**

De opgavekaarten worden geschud en als gedekte stapel in het midden op tafel gelegd. Ieder kind krijgt een set kaarten van een kleur met de getallen 1-10 en houdt die in zijn hand. Het kind dat als laatste jarig is geweest, mag beginnen.

Het draait de eerste opgavekaart om en leest de opgave hardop aan zijn medespeler voor. Deze moet nu in zijn set kaarten, de kaart zoeken, waarop de juiste uitkomst staat.

Hij legt deze open op tafel en zegt hardop het getal.

- Is het de juiste uitkomst, dan krijgt het kind als beloning de bijbehorende opgavekaart.
- Bij een verkeerde uitkomst wordt de opgavekaart uit het spel genomen.

Vervolgens wordt de getallenkaart weer in de hand genomen. Nu draait het kind dat zojuist moest rekenen de volgende opgavekaart om en geeft de hierop staande rekenopgave op.

**Tip:** De vijf bijgeleverde blanco kaarten kunnen worden gebruikt om zelf rekenopgaven te bedenken en op te schrijven. (Opgelet: de uitkomst moet altijd tussen 1-10 liggen!)

## **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, als er geen opgavekaarten meer over zijn. Degene die aan het eind de meeste opgavekaarten heeft verzameld, heeft gewonnen. Als beide kinderen evenveel opgavekaarten hebben, dan hebben allebei gezamenlijk gewonnen.

**Tip:** De uitkomst kan m.b.v. de getallenreeks, die aan de kaft van de spelregels is bevestigd, worden gecontroleerd. Daarvoor heb je de draak en de +/- drakenkaart nodig. Al naar gelang de soort rekenopgave wordt of de + dan wel de – draak omgedraaid. De draak wordt op het eerste getal van de opgave gezet. De omgedraaide + of – draak geeft aan in welke richting de figuur vervolgens moet worden verzet: bij – naar links; bij + naar rechts.

Het tweede getal in de rekensom geeft het aantal velden aan dat de draak moet worden verzet. Als de zet is beëindigd, staat de draak op het veld met de juiste uitkomst.

## **Spelvariant (vanaf 8 jaar)**

### **Doel van het spel:**

Wie vindt het snelst de oplossing van de gevraagde opgave?

### **Spelverloop:**

Iedere speler legt zijn set kaarten open en op volgorde. Van 1-10 voor zich. De opgavestapel ligt weer in het midden. De oudste speler begint en draait de eerste opgavekaart om.

*Opgelet:* De kaart moet zodanig worden omgedraaid, dat beide medespelers de opgave tegelijkertijd te zien krijgen en er dus niemand in het voordeel is!

Nu zoeken beide spelers zo snel mogelijk in hun set kaarten naar de kaart met de juiste uitkomst en leggen deze op de opgavekaart. Degene die hier als eerste in slaagt, ontvangt als beloning de opgavekaart.

De getallenkaarten worden opnieuw terug in de rij getallen gelegd en de winnaar draait de volgende opgavekaart om.

### **Einde van het spel:**

Wie aan het eind de meeste opgavekaarten heeft, heeft het spel gewonnen.

## **Dobbelrekenen (vanaf 6 jaar)**

### **Doel van het spel:**

Wie slaagt er als eerste in om alle getallenwaarden te gooien en zijn kaarten om te draaien?

## **Spelverloop:**

Iedere speler legt zijn set kaarten open en op volgorde van 1-10 voor zich neer. De jongste speler mag als eerste gooien. Het gegooide getal geeft aan welke kaart mag worden omgedraaid.

**Belangrijk:** Om de kaarten 7-10 om te kunnen draaien, moet er verschillende keren achter elkaar gegooid worden. De gegooide getallen worden steeds bij elkaar opgeteld en de uitkomst luidop gezegd.

Als een speler bvb achter elkaar een 5 en een 3 gooit, mag hij de kaart met de getallenwaarde 8 omdraaien.

De speler kan hierbij zelf beslissen hoe vaak hij achter elkaar wil gooien. Als hij daarbij boven de 10 uitkomt, mag hij geen kaart omdraaien en is de andere speler aan de beurt.

## **Einde van het spel:**

De winnaar is degene, die er als eerste in slaagt om alle kaarten om te draaien.

**Tip:** Bij het optellen van de getallenwaarden kan de getallenreeks worden gebruikt.

## **Drakenrace (vanaf 7 jaar)**

### **Doel van het spel:**

Wie lukt het om de draak zo dicht mogelijk bij het getal 10 op de getallenreeks te plaatsen?

### **Spelverloop:**

Als eerste wordt de getallenreeks aan het eind van de spelregels uitgevouwen en open op tafel gelegd. Voor dit spel is slechts één set kaarten nodig, die door een van de kinderen goed wordt geschud en als gedekte stapel voor zich wordt neergelegd. De draak wordt op het getal 1 van de getallenreeks gezet.

Nu draait het kind met de stapel kaarten de eerste kaart om. Het andere kind noemt het getal en mag met de draak overeenkomstig de omgedraaide getallenwaarde in de richting van het doel (10) lopen.

Als het „verder” zegt, draait het eerste kind opnieuw een kaart om, waarna de draak net zover naar voren moet gaan als de waarde van het getal .

**Belangrijk:** De draak mag de 10 niet voorbijgaan, want dan is de ronde verloren!

Het vooruitzetten wordt net zo vaak herhaald, tot het kind denkt dat het risico om de 10 voorbij te gaan te groot wordt en „stop” zegt en niet wil dat er nog een nieuwe kaart wordt omgedraaid. Op het veld waar nu de draak staat, wordt de dobbelsteen als merkteken neergelegd.

Nu worden kaartenset en draak omgewisseld. Het kind dat zoëven de kaarten had omgedraaid, zet de draak in de startpositie en het andere draait voor hem de kaarten om. Het is de bedoeling om dichterbij de 10 te komen dan het vorige kind (zie merkteken).

Elke ronde wordt afwisselend door de spelers begonnen en de winnaar ontvangt als beloning een gekroonde draak (beloningskaart = achterzijde van de opgavekaarten).

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij, als er geen beloningskaarten meer over zijn. Degene die de meeste beloningskaarten heeft verzameld, heeft gewonnen.



