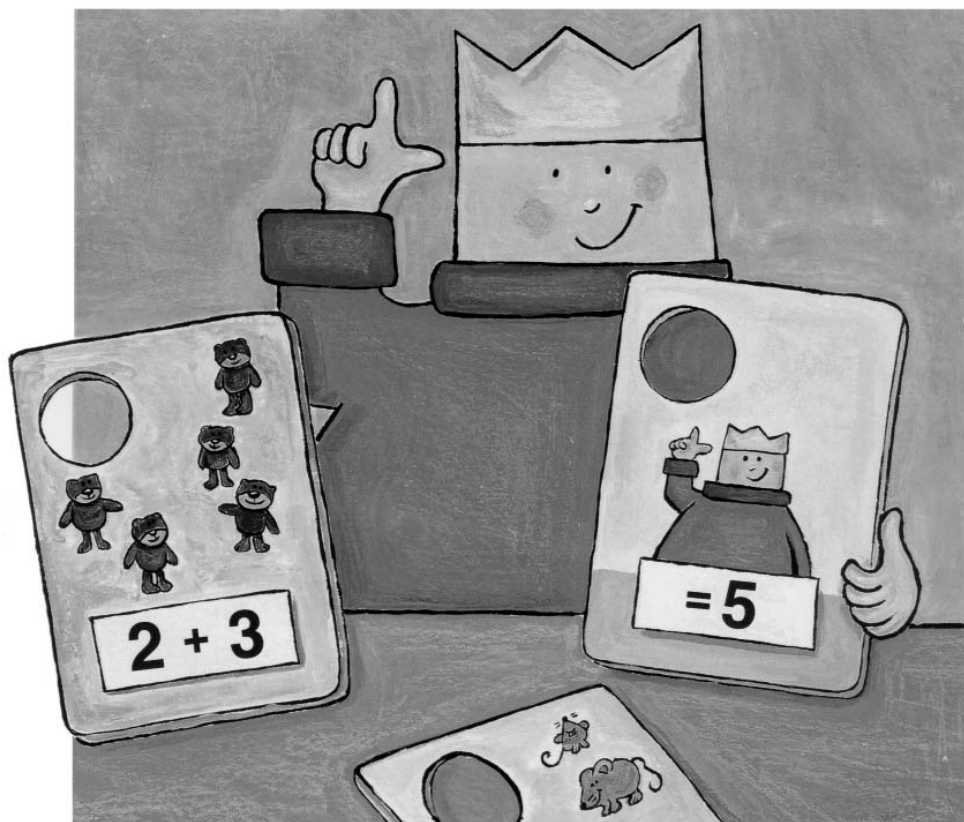


Rechenkönig

King of numbers • Le roi des chiffres • Rekenkoning



Habermaaß-Spiel Nr. 4581

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 **ab 6 Jahren** geeignet sind.

Die pffiffige 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

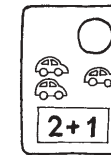
Spielinhalt:

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

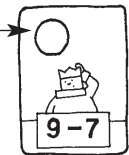
Das Prinzip der Karten

Die Aufgabenkarten:

blaue Seite mit Zahlen und Gegenständen in passender Anzahl



Kontrollstanzung



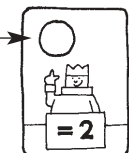
gelbe Seite mit Zahlen und König

Die Ergebniskarten:

blaue Seite mit Zahlen und Gegenständen in passender Anzahl



Kontrollstanzung



gelbe Seite mit Zahl und König

Spielidee 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.

alle Karten: blaue Seite oben

Spielablauf:

Nimm eine der **Aufgabenkarten** (Beispiel: $2 - 1$) und lege sie links in den **Kartenrahmen**.

Aufgabenkarte in Rahmen

Welches Ergebnis errechnest du? Suche die entsprechende **Ergebniskarte** und lege sie rechts in den Kartenrahmen.

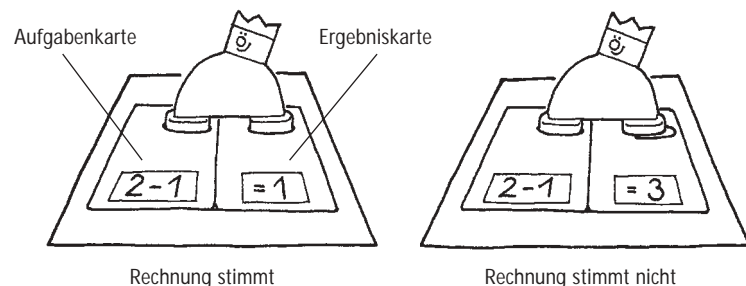
Ergebniskarte in Rahmen

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.

Ergebnis mit Rechenkönig überprüfen



- 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.

nächste Aufgabenkarte

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

Ergebniskarten: gelbe Seite oben

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

alle Karten: gelbe Seite oben

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

Spielidee 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.

alle Karten: gelbe Seite oben, 2 Gruppen

Spielablauf:

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

würfeln

Aufgabenkarte nehmen

- 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.

Ergebniskarte suchen, kontrollieren

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.

Richtig? Falsch?

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

nächstes Kind

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?

Spielidee 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:

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.

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
Richtig?

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

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

Dann darf es **eine Krone** auf einen seiner Köpfe zeichnen.

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



Falsch?

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

nächstes Kind

Spielende

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

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?

Spielidee 4:

Zahlenbingo

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

Ihr benötigt:

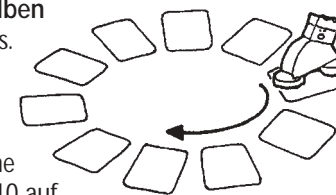
Alle Aufgabenkarten, den Rechenkönig, den Würfel, den Stift, eventuell den Kartenrahmen, außerdem für jedes Kind ein Blatt Papier.

Spielvorbereitung:

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.



gelbe Seite oben
Rundkurs
Rechenkönig

4 Zahlen notieren

würfeln

Spielablauf:

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

König
voranziehen

- **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.).

Zahl durch-
streichen

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.

nächstes Kind

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

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

Spielidee 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:

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:

Das Kind mit den längsten Haaren darf zuerst Rechenkönig sein.

Karten: gelbe Seite oben, paarweise sortieren

5 Köpfe zeichnen

Rechenkönig vertauscht 3 Karten

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 Richtig?

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

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

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



Falsch?

nächstes Kind

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

Spielende

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

Spielidee 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.

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

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.).

Wer die Geheimzahl errät, darf das neue Königskind sein.

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**.

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

Spielidee 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.

Karte unter Tuch

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

Rechenlehrling ernennen

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.

Anweisungen:

Gib dem Rechenlehrling folgende **Anweisungen**:

4
 $4 + 2 = 6$
 $6 \times 2 = 12$
 $12 + 1 = 13$
 $13 - 4 = 9$
 $9 - 4 = 5$
 $5 + 3 = 8$

- „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.“

Karte zeigen

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?

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.

Habermas Game nr. 4581

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 6 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

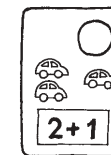
Contents:

- 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

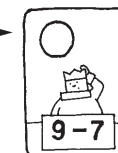
The principle of the cards

The problem cards:

blue side with numbers and objects of the corresponding quantity



← control hole →



yellow side with numbers and king

The result cards:

blue side with number and objects of the corresponding quantity



← control hole →



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.

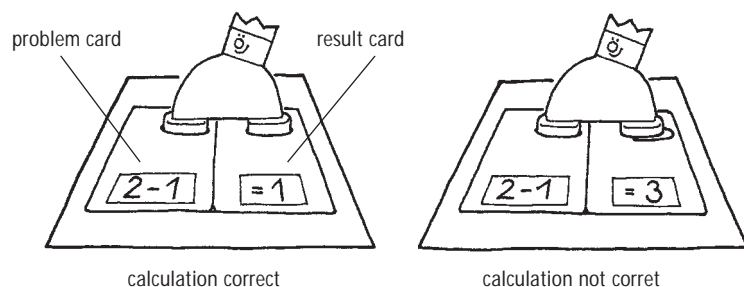
How to play:

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.



- 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.

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:

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.

throw dice

take problem card

- **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.

look for result card, check

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.

Right? Wrong?

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

next player

Then it's the turn of the next player.

end of 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.

Variant 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?

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 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.

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.

While all the other players close their eyes the King withdraws **three cards** and shouts: *“Open your eyes! Which numbers are missing from the salad?”*

The player who finds a missing number, names it quickly.
• **Were they right and this number is really missing?** Then they can draw a **crown** on one of their heads.
• **They were wrong**, they have to **add one head** to their sheet.



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.

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

Variant 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?

spread result cards

draw 5 heads

king of numbers withdraws 3 cards

tell number Right?

Wrong?

next player

end of game

Game idea 4:

Bingo

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

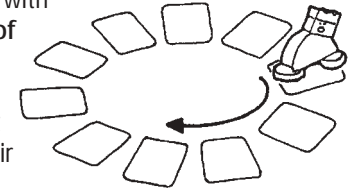
You need:

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 nr. 1).

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.

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

yellow side face up, circle, king of numbers

write down 4 numbers

throw dice

move King

solve problem, check

cross out number

next player

end of game

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:

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.

cards: yellow side face up, sort in pairs

draw 5 heads

king of numbers swaps 3 cards

show calculation Right?

Wrong?

next player

end of game

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?"*

The player who finds a wrong result quickly shows at it.

- If the result really is **wrong**, they can draw a **crown** on one of their heads.
- If they were **wrong** they have to draw **another head** on their sheet.



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.

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.)

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

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.

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

row of numbers from 1 to 20

prodigy writes down secret number

put question

cross out numbers

end of the game

row of numbers, secret numbers, put question

"no" : 1 crown
"yes": cross out number

swap roles

Secret number guessed?

next round

end of 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.

card underneath cloth

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

name apprentice

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.

instructions

4
 $4 + 2 = 6$
 $6 \times 2 = 12$
 $12 + 1 = 13$
 $13 - 4 = 9$
 $9 - 4 = 5$
 $5 + 3 = 8$

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."

show card

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?

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.

Jeu Habermas no. 4581

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 6 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, Bâle / Suisse

Illustration: Anja Wrede

Design: Jutta Neundorfer

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

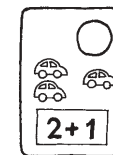
Contenu :

- 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

Comment se servir des cartes

Les cartes de calcul :

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



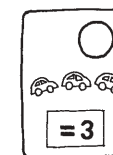
découpe de contrôle



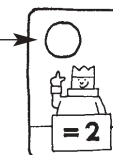
face jaune illustrée avec des chiffres et le roi

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, la **face bleue** tournée vers le haut. Pose le **cadre** directement devant toi.

Déroulement de la partie :

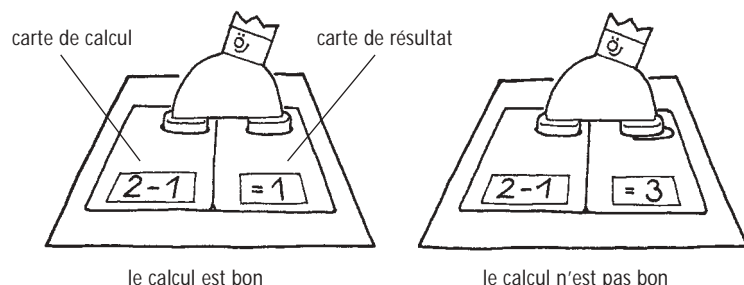
Prends une des **cartes de calcul** (*exemple : 2 - 1*) et pose-là à gauche dans le **cadre**.

Quel résultat dois-tu obtenir ? Cherche la **carte de résultat** correspondante et pose-là 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.

Est-ce que ton calcul est 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.
- 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.

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 :

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 :

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

Poser toutes les cartes sur la table, la **face jaune** étant tournée vers le haut. 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 une fois.

lancer le dé

prendre une carte
de calcul

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

chercher la carte
de résultat,
vérifier

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.

Bon résultat ?
Mauvais résultat ?

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

joueur suivant

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** tournée vers le haut, 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 ?

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.

poser les cartes de résultat

dessiner 5 têtes

Préparatifs :

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 !

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-ils disparu ?* »

nommer le chiffre Bon chiffre ?

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

• **C'était un bon chiffre ?**

Il dessine alors **une couronne** sur l'une de ses têtes.

• **Ce n'était pas un bon chiffre ?**

Il dessine alors **encore une tête** sur sa feuille.



Mauvais chiffre ?

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 ?

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 :

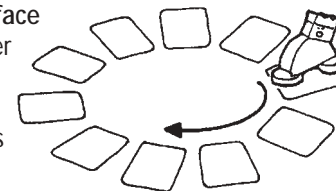
toutes les cartes de calcul, le roi, le dé, le crayon, éventuellement le plateau, et une feuille de papier pour chaque joueur.

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

Préparatifs :

Poser les **cartes de calcul** en cercle, la **face jaune** étant tournée vers le haut. 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 :

lancer le dé

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

avancer le roi

- **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.

trouver le résultat, vérifier

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).

barrer le chiffre

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.

joueur suivant

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.

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, la **face jaune** étant tournée vers le haut. 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**.

Est-ce que tous les résultats sont 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.

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

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.

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°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

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 que c'est un chiffre pair ? », « Est-ce que le chiffre est supérieur à 12 ? », « Est-ce que le chiffre est 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.).

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

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**.

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 connaisses pas tous les chiffres.

Il te faut :

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

carte sous le foulard

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

nommer un apprenti mathématicien

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.

instructions :

Donne les **instructions** suivantes à l'apprenti mathématicien :

4
 $4 + 2 = 6$
 $6 \times 2 = 12$
 $12 + 1 = 13$
 $13 - 4 = 9$
 $9 - 4 = 5$
 $5 + 3 = 8$

- « 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 ».

montrer la carte

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 ?

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.

Habermäß-spiel Nr. 4581

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 6 jaar**.

M.b.v. van 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

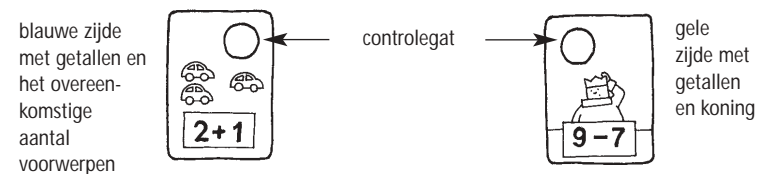
Speelduur: telkens 5 – 10 minuten

Spelinhoud:

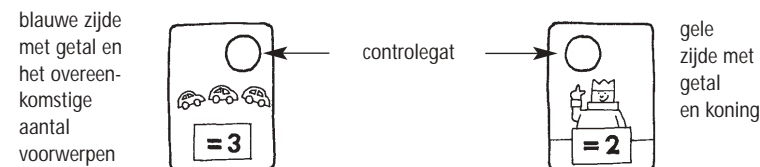
- 1 rekenkoning-controlestuk
- 1 potlood
- 1 gekleurde dobbelsteen met speciale symbolen
- 1 kaartenlijst
- 10 dubbelzijdig bedrukte opgavekaarten
- 10 dubbelzijdig bedrukte uitkomstkaarten

Het idee achter de kaarten

De opgavekaarten:



De uitkomstkaarten:



Spelidee 1:

Rekenen met de rekenkoning

Welk stel kaarten horen 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:

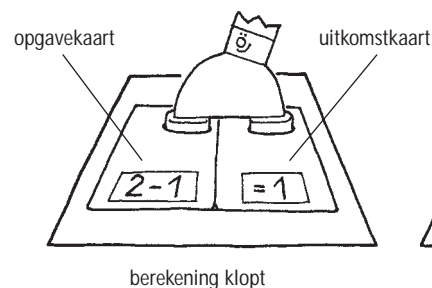
Pak één van de **opgavekaarten** (voorbeeld: $2 - 1$) en leg hem links in de **kaartenlijst**.

Wat is de uitkomst van de rekensom? Zoek de bijbehorende **uitkomstkaart** en leg deze rechts in de kaartenlijst.

Tip: Kijk 's 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.



- 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 bovenligt**: nu zijn er geen afbeeldingen meer te zien.

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

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:

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 neer. 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.

opgavekaart
pakken

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

uitkomstkaart
zoeken,
controleren

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.

Goed?
Fout?

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

volgende kind

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit 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.

Variant 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?

Spelidee 3:

Getallenmengelmoes

Wie vindt de ontbrekende getallen?

Zoekspel voor 3 – 6 kinderen.

Jullie hebben nodig:

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

uitkomstkaarten
uitleggen

Spelvoorbereiding:

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:
Goed?
Fout?

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

- **Klopt het? Ontbreekt het getal ook echt?** Dan mag het **één kroon** op een van zijn hoofden tekenen.
- **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 kloksgewijs het volgende kind de getallenkoning.

einde van het
spel

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

Variant 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?

Spelidee 4:

Getallenbingo

Wie kan als eerste zijn eigen getallen doorstrepen?

Dobbelspel voor 2 – 6 kinderen.

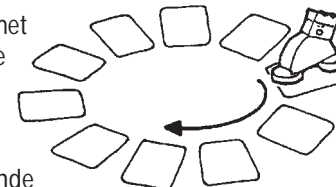
Jullie hebben nodig:

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

gele zijde boven,
in cirkel,
rekenkoning

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.



4 getallen
opschrijven

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.

gooien

koning vooruit
zetten

- **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.

rekensom
oplossen,
controleren

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).

getal doorstrepen

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, dan gebeurt er niets.

volgende kind

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

einde van het
spel

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

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.

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?"

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.

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

kaarten:
gele zijde boven,
paarsgewijs
sorteren

5 hoofden
tekenen

rekenkoning
verwisselt 3
kaarten

som aanwijzen:
Goed?
Fout?

volgende kind

einde van het
spel

Spelidee 6:

Het koninklijke geheime getal

Wie raadt het geheime getal van het slimme koningskind?
Raadsel 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.

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

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 koningskind het met "ja" of "nee" moet kunnen worden beantwoordt.

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.

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

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 beantwoordt 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.

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.

kaart onder de doek

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

rekenleerling benoemen

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.

aanwijzingen:

Geef de rekenleerling de volgende **aanwijzingen**:

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

- "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".

kaart laten zien

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?

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 de 10** onder de doek leggen.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 61183

Aufl. 2003/2