



HANDLEIDING KLEUTERUNIVERSITEIT RACESPEL

Inhoud:

- 100 kaarten met getalbeelden en getallen
- Spelbord
- 10 houten voertuigen

DOEL:

Het Kleuteruniversiteit Racespel oefent het herkennen van getalbeelden, de cijferkennis, het optellen en diverse begrippen.

SPEL:

Op de kaarten worden de hoeveelheden en getallen van 1 t/m 10 op diverse wijzen herhaald en in verschillende structuren aangeboden:



- | | |
|-----------------|----------------------|
| - dobbelstenen | - bus met passagiers |
| - blokjes | - vliegers |
| - taart | - dartbord |
| - potloden | - getallen |
| - kralenketting | - vormen |

Speel het spel alleen, met z'n tweeën, met een kleine groep of met de hele groep.

Schud de kaarten en leg ze op diverse stapels naast het spel bord. Plaats de voertuigen op de daarvoor bestemde vakken bij start: de politieauto bij de sirene, de fiets bij de trapper, de motor bij de helm enzovoorts. Draai nu om de beurt een kaart om en bekijk de hoeveelheid. Het voertuig in deze rij mag een vakje naar voren rijden. Neem dan de volgende kaart en herhaal de stappen. Bekijk steeds welk voertuig het dichtst bij de finish is en welk voertuig op de tweede of derde plek ligt. Het voertuig dat als eerste over de finish gaat, is de winnaar.

Je kunt voertuigen toewijzen aan kinderen of ze zelf laten kiezen. Ook kun je ze laten voorspellen welk voertuig als eerste de finish haalt, als je een ander spelelement met een winnaar zou willen toevoegen.



OVERIGE SPELMOGELIJKHEDEN:

1. Voeg een 1-2-3 dobbelsteen toe aan het spel als je de duur van het spel wilt inkorten. Als een kaart wordt omgedraaid, mag een speler met de dobbelsteen gooien en het voertuig in de baan van de omgedraaide kaart mag deze hoeveelheid vakjes vooruit bewegen op het bord.
2. Hetzelfde als bovenstaande. Voeg nu een +/- dobbelsteen toe, en gooi dan met de 1-2-3 dobbelsteen. Een speler zet nu dit aantal stappen achteruit als hij de – heeft geworpen, of vooruit als hij de + heeft geworpen.

SPELMOGELIJKHEDEN MET DE KAARTEN:

Er zijn bijzonder veel mogelijkheden met alleen al de kaarten met hoeveelheden en getallen. Een aantal suggesties:

1. Speel 'mix en ruil'. Geef elk kind een kaart en laat ze elkaar vertellen wat en hoeveel ze zien. Vervolgens ruilen ze de kaart en gaan ze op zoek naar een ander kind. Herhaal dit een aantal keer.
2. Sorteert de kaarten en haal alle kaarten van 1 t/m 4 uit de stapel. Leg de overige kaarten weg. Deel de kaarten uit en vraag de kinderen om een ander kind te zoeken en zo samen vijf te maken.
3. Deel kaarten uit en laat de kinderen groepen maken. Deze groepen worden gevormd door de kinderen die dezelfde hoeveelheid op hun kaart hebben staan.
4. Maak groepen en leg voor elke groep een aantal kaarten neer. Geef de kinderen de opdracht de kaarten neer te leggen in een juiste volgorde van weinig naar veel.
5. Verdeel de kinderen in groepen, schud de kaarten en zorg dat er per groep steeds een rij van 1 t/m 5 gemaakt kan worden. Geef elke groep vijf kaarten. Ze moeten een rij van 1 t/m 5 maken maar er mag geen kaart hetzelfde zijn; één potlood, twee blokjes, drie passagiers, vier kaarsen, het getal vijf.
6. Maak groepen, schud de kaarten en zorg dat er per groep steeds een rij van 1 t/m 10 gemaakt kan worden. Geef elke groep 10 kaarten. Ze moeten met andere groepen proberen te ruilen om ervoor te zorgen dat ze een rij van 1 t/m 10 kunnen maken.
7. Laat kinderen alle kaarten sorteren en in de juiste volgorde neerleggen.
8. Laat kinderen alle kaarten sorteren en in rijen van 1 t/m 10 neerleggen, met steeds een verschillend getalbeeld.
9. Leg 2 x 10 kaarten neer en speel memory.
10. Geef kinderen een veld met vier of zes vakken en laat ze in elk vak een kaart namaken. Leg nu de kaarten op verschillende stapels en speel bingo.

**BEKIJK OOK DE SPELUITLEG VIDEO'S OP HET YOUTUBE KANAAL VAN
KLEUTERUNIVERSITEIT: [YOUTUBE.COM/KLEUTERUNIVERSITEIT](https://www.youtube.com/kleuteruniversiteit)**