

## HANDLEIDING JUNIORUNIVERSITEIT REKENMONSTERS

### INHOUD:

- 1 spelbord
- 4 monsterkaarten:
  - groene monster: ruimte voor 8 snoepjes
  - gele en roze monster: ruimte voor 10 snoepjes
  - blauwe monster: ruimte voor 12 snoepjes
- 4 snoeppotkaarten
- 64 cijfer- en snoepjeskaarten
- 120 teldoppen (snoepjes)
- 1x 1-2-3 dobbelsteen
- 4 pionnen
- handleiding

### DOEL:

Het spel Rekenmonsters van Junioruniversiteit oefent het optellen en aftrekken, het tellen, hoeveelhedenbegrip, getalbegrip, de rekenbegrippen meer en minder in overtreffende trap, het doortellen vanaf een gegeven aantal, het aanvullen van hoeveelheden en het aanvullen tot een totaal.



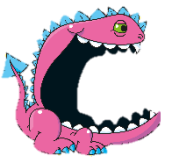
### VOORBEREIDING:

Iedere speler krijgt een snoeppot en legt deze voor zich neer. Het spelbord met de slang wordt in het midden op tafel gelegd. Iedere deelnemende speler kiest een pion en plaatst deze op de kop van de slang. Leg de cijfer- en snoepjeskaarten in drie gelijke stapels op tafel en draai de bovenste kaarten om. Zet de doos met teldoppen binnen het bereik van de spelers. Stop 5 snoepjes in elke snoeppot en in elk monster.



### ZO SPEEL JE HET SPEL:

In dit spel proberen de kinderen hun snoeppot te vullen en te voorkomen dat het monster hun snoepjes opeet. De oudste speler begint. Hij rolt de dobbelsteen, verplaatst zijn pion dit aantal stappen op het spelbord en bekijkt waarop hij is beland. Komt de speler op een symbool met twee mintekens? Dan kiest hij twee kaarten van de stapels en verwijdert deze hoeveelheid uit zijn snoeppot. Deze snoepjes worden in de bek van een monsters gelegd. Als de speler op een symbool met twee plustekens komt, kiest hij twee kaarten van de stapel en legt deze hoeveelheid in zijn snoeppot. Hetzelfde geldt voor een enkel plus of minteken, alleen mag de speler dan slechts één kaart van een stapel pakken. Indien een speler op de afbeelding van de monstermond komt, mag deze speler een kaart van de stapel pakken, de hoeveelheid uit de mond van de monster verwijderen en de snoepjes terugleggen in de doos. Als de speler de benodigde handeling heeft verricht, draait hij de volgende kaart(en) op de stapel(s) om en is de volgende speler aan de beurt. Het spel kan op twee manieren eindigen; als de snoeppot van een speler volledig is gevuld of als alle bekken van de monsters zijn gevuld.



### COÖPERATIEVE SPELSUGGESTIE:

Speel samen tegen de monsters. Leg een snoeppot en het blauwe monster klaar. Speel het spel zoals hierboven beschreven en bekijk wie er als eerste vol is; de snoeppot of het monster.



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