

## Spelideeën voor Grimm's Trap telblokken bouwset 42100

### 1. Optellen

De blokjes kunnen door verschillende optelsommen als uitkomst gelden. Bijvoorbeeld een 8 blokje (donkerrood) is net zo lang of hoog als acht 1-blokjes (lichtblauw) bij elkaar opgeteld. Of een 4-blokje met twee 2-blokjes bij elkaar. Of een 5-blokje met een 3-blokje erbij. Of...

En dan is het leuk om voor elk blokje zoveel mogelijk optelsommen te vinden.

In het begin is het misschien raadzaam om elke blokje eerst met de 1-blokjes na te leggen. Dat telt het eenvoudigst op.



### 2. Optellen

Bij deze variant wordt er bij een optelsom de juiste uitkomst gezocht. Daarbij worden twee of drie blokjes uitgezocht waarvan de uitkomst bij elkaar opgeteld tien is of minder.

De twee of drie blokjes worden op elkaar gestapeld en daarnaast wordt een toren van 1-blokjes bebouwd net zolang totdat beide torens even hoog zijn. Wie kan vertellen hoe hoog het torentje is? En wie weet misschien ook nog hoe de bijpassende som hierbij is?

### 3. Getallen boven de tien

Ook getallen boven de tien kunnen makkelijk gelegd worden, wanneer de blokken boven elkaar liggen.

Het getal vijftien kan bijvoorbeeld gelegd worden door een donkerrood 8-blok en een middelrood 7-blok boven elkaar te leggen. Of door vijf lichtgroene 3-blokjes.

### 4. Rekenverhalen

Rekenen is natuurlijk nog veel leuker wanneer er verhaaltjes bij verzonnen worden.

'Het is vandaag een warme zomerdag en we maken een uitstapje naar de ijssalon. Anna wil graag 2 bolletjes ijs. Simone neemt 1 bolletje en Tom wil er zelfs 3.'

Ieder kind pakt precies het aantal 'bolletjes ijs' (1-blokjes) uit de doos. Als we nu willen weten hoeveel we betalen moeten, stapelen we de 1-blokjes op elkaar en zoeken dat blok uit de doos erbij dat precies even hoog is als de toren van 1-blokjes. Het antwoord laat zich bijna vanzelf raden. Door de kleuren van de blokken en de plaats in de doos kan de uitkomst makkelijk geteld worden.

En natuurlijk kunnen de kinderen ook zelf mee vertellen aan het verhaal en na elkaar zeggen hoeveel ijsbolletjes ze willen eten. Dan kunnen ze het overeenkomstige blok uit de doos 'tellen'.

Tenslotte zijn er natuurlijk nog veel meer rekenverhalen te bedenken!

## 5. Vermeerderen, schatten en meten

“De kleine slak kruipt heel rustig tegen de boom op. Eerst 2 cm en dan neemt ze een pauze. Dan lukt het haar om 4 cm te kruipen en heeft ze een nieuwe pauze nodig. Hoe hoog is ze eigenlijk al gekomen?” De kinderen pakken weer de blokjes die bij het verhaal horen (2-blok en 4-blok) en stapelen die bovenop elkaar of leggen ze achter elkaar. Het antwoord kan vervolgens makkelijk afgelezen worden (zie de spelideeën hierboven).

Tip: De telblokken zijn ook heel goed te gebruiken als meetblokjes.

Bijvoorbeeld: hoe ver zijn beide auto's van elkaar verwijderd of hoe hoog is dit kopje. Misschien zo hoog als een blauw 10-blok?

Ook hiermee kunnen heerlijke schat- en raadspelletjes bedacht worden.

## 6. Vermenigvuldiging

Leg je vijf groene 2-blokjes achter elkaar (of gestapeld), zijn ze samen precies zo lang als een blauw 10-blokje, want  $5 \times 2 = 10$ . En  $4 \times 4 = 16$ : hoeveel gele 4-blokjes worden achter elkaar gelegd en zijn precies zo lang als een blauw 10-blokje en een lichtrood 6-blokje? Of precies zo lang als een blauw 10-blokje en zes lichtblauwe 1-blokjes?

## 7. Delen

Een paars 9-blokje moet in drie gelijke grote blokjes gedeeld worden.

Vervolgens kunnen de kinderen gaan proberen.

Alleen de drie lichtgroene 3-blokjes zijn samen precies even groot als een paars 9-blokje, want  $9 : 3 = 3$ !

Ook deelsommen waarbij een 'rest' achterblijft, kunnen met behulp van de trap telblokken gemaakt worden. Probeer je 16 in 5 even grote blokken neer te leggen, blijft altijd zichtbaar een rest 1...

**TIP:** Het getal en het kleurgebruik van de blokken is precies hetzelfde als bij het kleurgebruik en de getallen van de vertel- en telfiguren (03070), respectievelijk de gekleurde telkralen (10234) of respectievelijk de bouwset 'getallen' (60340, 60310)

N.B. deze spelideeën zijn met goedkeuring van Grimm's Spiel und Holzdesign voor klanten uit de Benelux vertaald in het Nederlands door Kirsten Onderwaater-Jurriëns, [www.saartjeswereld.nl](http://www.saartjeswereld.nl). Aan deze vertaling kunnen geen rechten ontleend worden. Wij zijn niet aansprakelijk voor evt. spel- of vertaalfouten.