

# Primo Calculino

Selecta



# Primo Calculino

Alleen wat past komt in de zak.  
Een mathematisch leerspel met  
veel varianten.

**Soort spel:** Leerspel

**Spelers:** 2 tot en met 4 spelers  
vanaf 5 jaar

**Inhoud:** 1 spelfiguur Johan de  
verkoper, 36 taakkaarten,  
40 kaartjes met levens  
middelen, 1x spelregels

**Auteur:** Dr. Reiner Knizia

**Illustratie:** Barbara Kinzebach



## Beste ouders!

**Primo Calculino** is een mathematisch leerspel met verschillende moeilijkheidsgraden. Afhankelijk van de leeftijd van de spelers en de stand van de kennis wordt er met verschillende spelmaterialen gespeeld – de gekleurde randen van de taakkaarten geven de moeilijkheidsgraad aan:

- 8 kaarten met een blauwe rand – voor kinderen vanaf 5 jaar
- 16 kaarten met een rode rand – voor kinderen vanaf 6 jaar
- 12 kaarten met een gele rand – voor kinderen vanaf 8 jaar



Voordat er met het spel wordt begonnen, is het aan te bevelen om samen met de kinderen de tien verschillende kaartjes met de levensmiddelen te bekijken. Hierbij is het voor de „kleine beginnelingen met het spel“ nuttig om in alle rust het gekozen kaartje te kunnen bekijken en daarbij het aantal afgebeelde dingen te kunnen natellen. Op ieder kaartje is als ruggensteuntje nog eens het bijpassende getal gedrukt. Zodra de kinderen vertrouwd zijn geraakt met het spelmateriaal, kan van start worden gegaan.

## Het verhaal

Klingeling, klingeling! Johan, de vlijtige verkoper, trekt door onze straten en heeft allerlei lekkere dingen bij zich om te verkopen. Op iedere boodschappenzak van Johan staat een groot getal gedrukt dat aangeeft hoeveel dingen er in de zak passen. Kunnen jullie de zakken van Johan vullen met het preciese aantal levensmiddelen?

## Basisspel voor kinderen vanaf 5 jaar

### Vereist spelmateriaal:

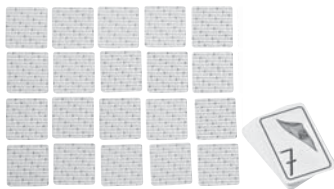


20 kaartjes met levensmiddelen met waarden van 1 tot en met 5



8 taakkaarten met een blauwe rand

### Vorbereiding



De kaartjes met de levensmiddelen worden met de afbeelding naar beneden geschud en gelijkmatig uitgespreid. De taakkaarten worden geschud en als open stapel klaargelegd.

### Doel van het spel

De taakkaart met het zakje dat omgedraaid bovenop de kaartstapel ligt, geeft aan hoeveel levensmiddelen daar in passen en gezocht moeten worden. Vervolgens worden geleidelijk de kaartjes met de levensmiddelen omgedraaid, en wordt er geprobeerd precies het getal van de bovenste taakkaart te bereiken door enkele open liggende kaartjes bij elkaar op te tellen (optellen).

### Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst inkopen heeft gedaan, begint en zet het figuurtje van Johan de verkoper als teken dat hij aan zet is, voor zich.



Als er nog geen kaartjes open liggen, mag de speler die als eerste aan de beurt komt, **twee kaartjes** omdraaien. Als er al kaartjes omgedraaid liggen, wordt er door de speler die aan zet is maar **één kaartje** omgedraaid. Eenmaal omgedraaide kaartjes blijven open op hun plaats liggen en worden **niet** meer teruggedraaid. Dan probeert de speler die aan de beurt is, of hij door het bij elkaar tellen van enkele van de open liggende kaartjes, precies de waarde van de open liggende taakkaart kan halen.

### De speler haalt de waarde van de taakkaart niet

Als het een speler **niet** lukt om de waarde van de taakkaart te bereiken door enkele van de open liggende kaartjes bij elkaar te tellen, trekt het figuurtje van Johan de verkoper naar de volgende speler. Deze is nu aan de beurt en mag een nieuw kaartje omdraaien om de waarde op de taakkaart te bereiken.

### De speler haalt de waarde van de taakkaart wel

Als het een speler lukt de waarde van de taakkaart te bereiken door enkele open liggende kaartjes bij elkaar op te tellen, dan worden deze kaartjes opgepakt en naast het spel gelegd. De speler krijgt de bovenste taakkaart en legt deze voor zich neer.

Dan controleert de speler of hij door het bij elkaar tellen van enkele andere open liggende kaartjes precies het getal van de volgende taakkaart kan halen. Eenmaal omgedraaide kaartjes met levensmiddelen blijven open liggen.

Als dat niet meer lukt, wordt Johan de verkoper aan de volgende speler doorgegeven.

Deze komt nu aan de beurt en mag een nieuw kaartje omdraaien. Als er nog geen kaartjes open liggen, mag de speler die aan de beurt komt, **twee kaartjes** omdraaien.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als alle taakkaarten gepakt zijn of als alle kaartjes open liggen en de waarde van de volgende taakkaart niet meer kan worden gevormd. Wie de meeste taakkaarten vóór zich heeft liggen, is de winnaar.

De speler die vervolgens de meeste taakkaarten heeft, wordt tweede enz. Bij een gelijke stand wint de speler die de taakkaart met het hoogste getal bezit.

## Memovariant

Het spel gaat net als tot nu toe, maar met de volgende veranderingen: Als het een speler lukt om de waarde van de taakkaart te bereiken, dan krijgt hij deze en eventueel nog andere gehaalde taakkaarten, maar aan het einde van zijn beurt **draait hij alle open liggende kaartjes met levensmiddelen weer terug**. Op deze manier moeten jullie precies onthouden wat waar ligt, om later de passende kaartjes weer om te draaien.

## Spelvariant voor kinderen vanaf 6 jaar

Vereist spelmateriaal:



40 kaartjes met levensmiddelen met waarden van 1 tot en met 10



16 taakkaarten met een rode rand

### Spelverloop

Het spel loopt net zoals het basisspel met en zonder memovariant, maar nu worden alle 40 kaartjes met de getallen 1 tot en met 10 en de taakkaarten met de rode rand gebruikt.

## Spelvariant voor kinderen vanaf 8 jaar

Vereist spelmateriaal:



40 kaartjes met levensmiddelen met waarden van 1 tot en met 10



12 taakkaarten met een gele rand

### Spelverloop

Het spel loopt net zoals het introductiespel **zonder** memovariant. Alle 40 kaartjes met de getallen 1 tot en met 10 en de taakkaarten met de gele rand worden gebruikt. Nu mag je optellen, aftrekken en vermenigvuldigen om precies het getal van de bovenste taakkaart te halen. Het is toegestaan om verschillende rekenoperaties bij één beurt te gebruiken; maar ieder kaartje met levensmiddelen mag wel maar één maal worden gebruikt. Als het een speler lukt om verschillende kaarten bij zijn rekenoperatie te combineren en het nagestreefde resultaat te halen, mag hij deze kaarten weghalen en neerleggen, bij voorbeeld:

$$15 = 2 \cdot 6 + 3$$

Speler haalt 3 kaarten weg

$$15 = 5 + 10$$

Speler haalt 2 kaarten weg

En nu veel plezier bij de boodschappen bij Johan!