

# Vingertwister

*Spelvariant met twee vingers*

## Materiaal

- Speelbord
- Tien startkaartjes en zestien opdrachtkaartjes
- Tien fiches (u kunt hiervoor ook pasta, bonen of blokjes gebruiken)
- Video 'Vingertwister met twee vingers' op YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=IDQXhg8f2A>



## Vorbereiding

- Kopieer het speelbord en de start- en opdrachtkaartjes. Maak een kleurenkopie of gebruik de zwart-wit versie en kleur deze zelf in volgens het gegeven voorbeeld.
- Tip: plastificeer het speelbord en de kaartjes zodat het spel langer meegaat.
- Leg per tweetal het materiaal klaar
- Zet de YouTube-video klaar.

## Activiteit

- Bekijk samen met de kinderen de video waarin het spel wordt uitgelegd.
- Maak tweetallen en speel het spel.
- Bespreek na afloop het spel. Bij het plaatsen van de hand in de juiste startpositie zijn er altijd meerdere mogelijkheden. Welke strategie hebben de kinderen hier gebruikt? Hebben ze ontdekt dat de kans om tien te maken, wordt vergroot door een slimme keuze bij de start? En hebben ze ook ontdekt dat sommige startkaartjes beter zijn dan de andere? Kunnen ze vertellen welke dit zijn?

## Extra

- Bij dit spel is ook een variant gemaakt waarbij met drie vingers wordt gespeeld. Deze variant is wiskundig en motorisch, iets moeilijker. Op de website van EurekAnet (<http://eurekanet.nl/video-s/vingertwister.html>) staat een beschrijving van deze variant en een link naar de benodigde materialen.

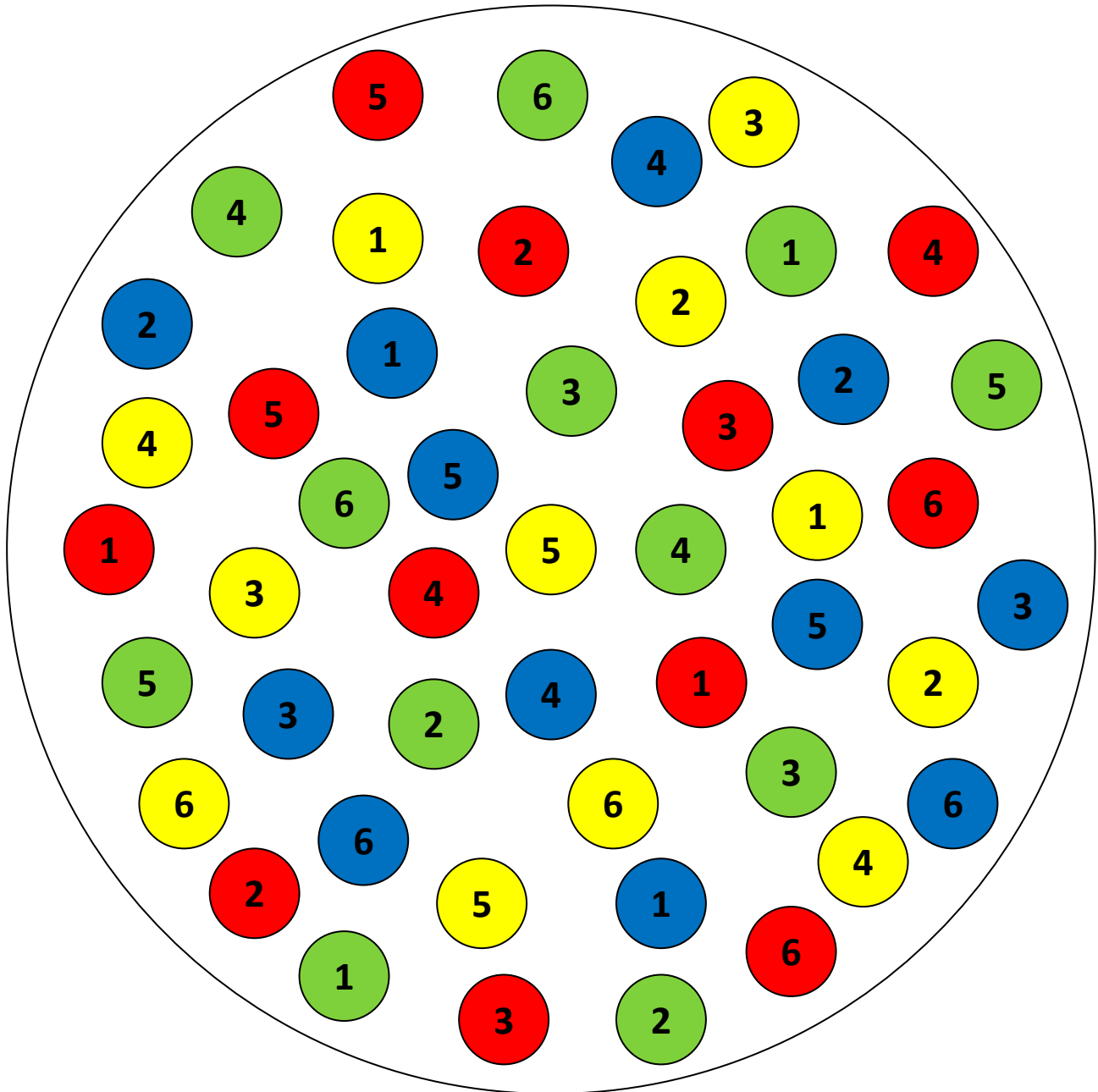
## Speluitleg

Beide spelers zitten naast elkaar. Het speelbord ligt voor hen op tafel. De startkaartjes en de opdrachtkaartjes liggen in twee aparte stapeltjes met de bedrukte kant naar beneden. De fiches liggen bij elkaar op een hoopje.

De twee spelers bedenken met welke hand ze gaan spelen: links of rechts. Eerst draait speler A de kaartjes om en speelt speler B het spel. Daarna worden de rollen omgedraaid. Het doel van het spel is om twee vingers zó op het speelbord te plaatsen dat de som van de getallen die worden bedekt, tien is.

- Speler A draait een startkaartje om. Speler B zet zijn duim en wijsvinger op de twee kleuren die de startkaart aangeven. Hij doet dit zó dat de som van de getallen die zijn vingers bedekken, gelijk is aan het getal op het startkaartje. Speler B mag zelf bedenken welke stippen hij kiest. Er zijn altijd meerdere mogelijkheden.
- Speler A controleert of speler B zijn vingers goed heeft neergezet. Klopt het? De hand van speler B staat nu in de juiste startpositie. Het spel kan beginnen.
- Speler A draait nu een opdrachtkaartje om en geeft speler B de opdracht. Bijvoorbeeld: “zet je duim op blauw”. Speler B zet nu zijn duim op een blauwe stip in het speelbord. Hij mag zelf kiezen op welk getal. Speler A en B kijken samen of er tien is gemaakt. Als dit nog niet is gelukt, wordt er een nieuw opdrachtkaartje omgedraaid. Deze stap herhaalt zich totdat speler B tien heeft gemaakt. Hierna wisselen speler A en B van beurt. De kaartjes blijven op tafel liggen.
- Als speler A en B allebei een keer hebben gespeeld, is de speelronde afgelopen. Nu wordt gekeken wie de minste opdrachtkaartjes nodig had om tien te maken. Deze speler was het snelst en krijgt een fiche. Bij gelijkspel krijgen beide spelers een fiche.
- De startkaartjes worden opzij gelegd en gaan uit het spel. De opdrachtkaartjes gaan terug onder de stapel. Hierna wordt een nieuwe speelronde gespeeld.
- Het spel is afgelopen als de tien startkaartjes op zijn. Dit is na vijf speelrondes. Degene die de meeste fiches heeft behaald, is de winnaar.

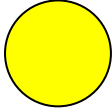
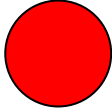

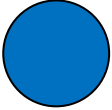



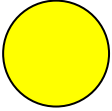

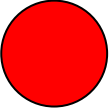
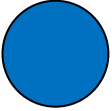

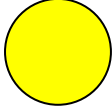
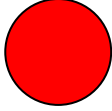

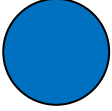



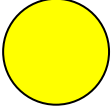

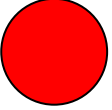
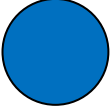

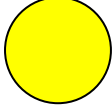
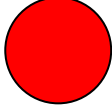

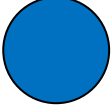


# Vingertwister



**Maak 10**









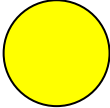

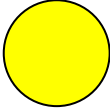

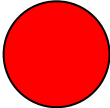

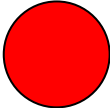

# Startkaartjes

Kopieer de pagina en knip de kaartjes uit.

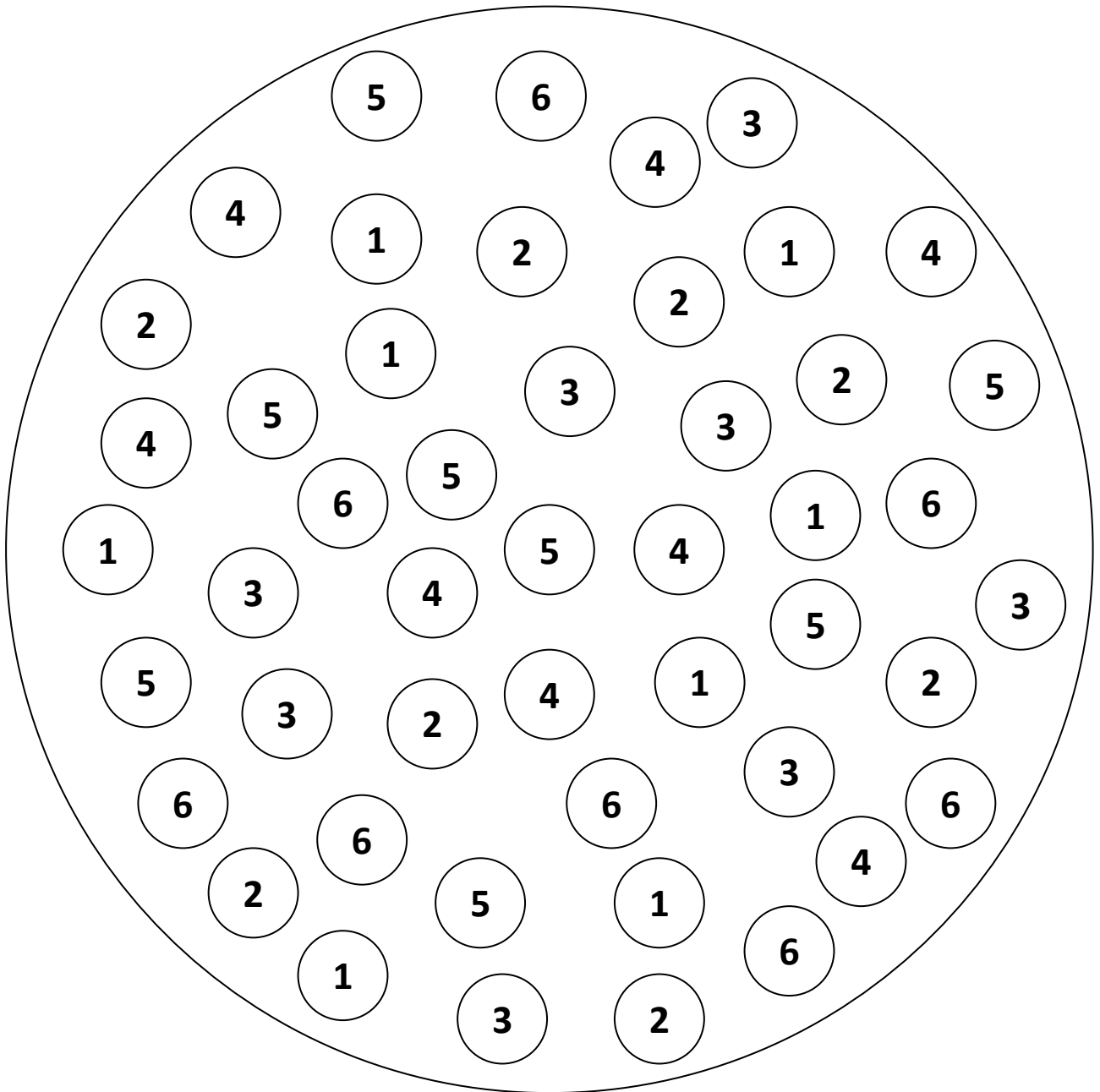
<p><b>start</b></p> <p><b>5</b>  </p> 	<p><b>start</b></p> <p><b>5</b>  </p> 
<p><b>start</b></p> <p><b>6</b>  </p> 	<p><b>start</b></p> <p><b>6</b>  </p> 
<p><b>start</b></p> <p><b>7</b>  </p> 	<p><b>start</b></p> <p><b>7</b>  </p> 
<p><b>start</b></p> <p><b>8</b>  </p> 	<p><b>start</b></p> <p><b>8</b>  </p> 
<p><b>start</b></p> <p><b>9</b>  </p> 	<p><b>start</b></p> <p><b>9</b>  </p> 

## Opdrachtkaartjes

Kopieer deze pagina twee keer zodat u zestien opdrachtkaartjes heeft. Knip ze daarna uit.

<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  











# Vingertwister



**Maak 10**

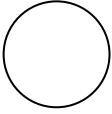

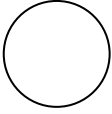

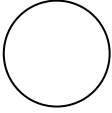

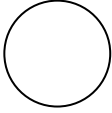

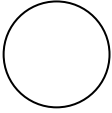

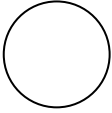

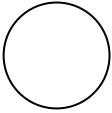

**Startkaartjes (zwart-wit versie)**

Kopieer de pagina en knip de kaartjes uit. Kleur ze in volgens gegeven voorbeeld.

<p><b>start</b></p> <p><b>5</b> ○ ○ </p>	<p><b>start</b></p> <p><b>5</b> ○ ○ </p>
<p><b>start</b></p> <p><b>6</b> ○ ○ </p>	<p><b>start</b></p> <p><b>6</b> ○ ○ </p>
<p><b>start</b></p> <p><b>7</b> ○ ○ </p>	<p><b>start</b></p> <p><b>7</b> ○ ○ </p>
<p><b>start</b></p> <p><b>8</b> ○ ○ </p>	<p><b>start</b></p> <p><b>8</b> ○ ○ </p>
<p><b>start</b></p> <p><b>9</b> ○ ○ </p>	<p><b>start</b></p> <p><b>9</b> ○ ○ </p>

**Opdrachtkaartjes (zwart-wit versie)**

Kopieer deze pagina twee keer zodat u zestien opdrachtkaartjes heeft. Knip ze daarna uit en kleur ze in volgens gegeven voorbeeld.

<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p> 