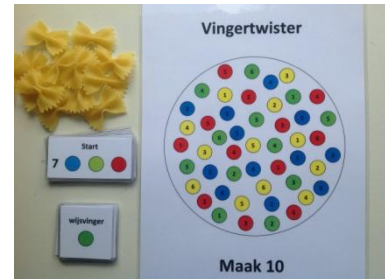


Vingertwister

Spelvariant met drie vingers

Materiaal

- Speelbord
- Twaalf start- en opdrachtkaartjes
- Twaalf fiches (u kunt hiervoor ook pasta, bonen of blokjes gebruiken)
- Video 'Vingertwister met drie vingers- spel 1' op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=X-xWuK839yQ>
- Video 'Vingertwister met drie vingers- spel 2' op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=BLfJwPTjpEI>



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 eerste video waarin spel 1 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?
- Spel 1 is bedoeld als vingeroefening. Zodra dit spel goed wordt gespeeld, kan de tweede variant uitgeprobeerd worden. Bekijk samen met de kinderen de tweede video en speel het spel.

Speluitleg bij spel 1

Beide spelers zitten naast elkaar. Het speelbord ligt voor hen op tafel. De startkaartjes zijn door elkaar geschud en liggen met de bedrukte kant naar beneden. De opdrachtkaartjes worden verdeeld over beide spelers. Iedere speler krijgt een stapeltje van zes kaartjes. Deze liggen ook met de bedrukte kant naar beneden. 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 drie vingers zó op het speelbord te plaatsen dat de som van de getallen die worden bedekt, steeds tien is.

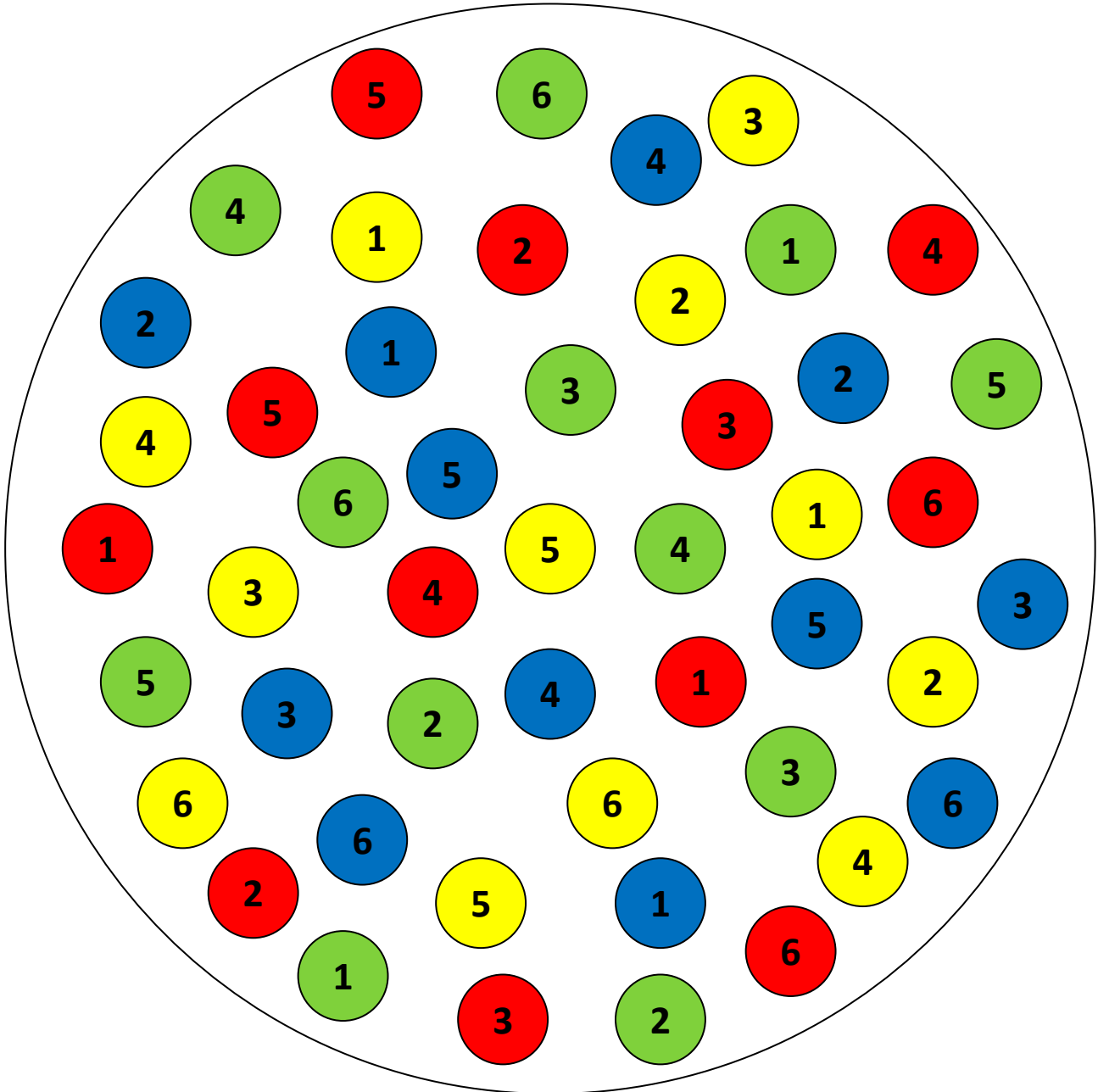
- Speler A draait een startkaartje om. Speler B zet zijn duim, wijsvinger en pink op de drie kleuren die de startkaart aangeven. Hij doet dit zó dat de som van de getallen die zijn vingers bedekken, gelijk is aan het getal op het startkaartje. Speler B mag zelf bedenken welke stippen hij kiest. Er zijn 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. Als het lukt om tien te maken, krijgt hij een fiche.
- Het spel gaat op dezelfde wijze verder. Steeds wordt een nieuw opdrachtkaartje omgedraaid. Telkens als het lukt om drie getallen te bedekken die samen tien zijn, krijgt speler B een fiche. Dit zal niet iedere keer lukken omdat de vingers soms teveel in de knoop raken.
- De speelronde is afgelopen als de zes opdrachtkaartjes zijn omgedraaid. Speler B telt het aantal fiches dat hij heeft behaald.
- Hierna mag speler B de kaartjes omdraaien en speelt speler A het spel.
- Degene die de meeste fiches heeft behaald, is de winnaar.

Speluitleg bij spel 2

Bij deze variatie hoeft de stapel met opdrachtkaartjes niet te worden verdeeld in twee gelijke stapeltjes.


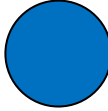
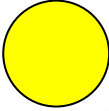

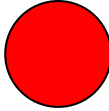
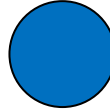
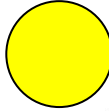

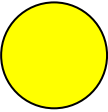
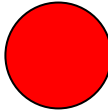


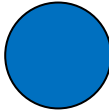

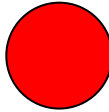


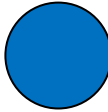
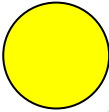

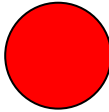
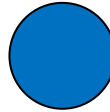
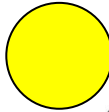

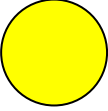
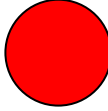


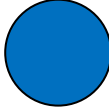

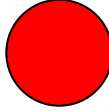


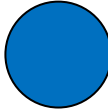
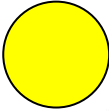

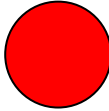
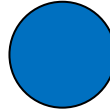
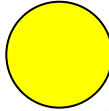

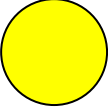
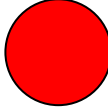


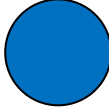

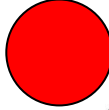

- Speler A draait twee startkaartjes om. Speler B kiest het beste kaartje en plaatst zijn hand in de startpositie. Het startkaartje dat is afgewezen, wordt onder de stapel met startkaartjes geschoven.
- Speler A draait een opdrachtkaartje om. Speler B voert de opdracht uit en probeert tien te maken. Als dit niet lukt, draait speler A een nieuw opdrachtkaartje om. Deze stap herhaalt zich totdat speler B tien heeft gemaakt. Hierna wisselen speler A en B van beurt. De kaartjes blijven op tafel liggen.
- Zodra beide spelers aan de beurt zijn geweest, worden de opdrachtkaartjes geteld. De speler die het minste aantal opdrachtkaartjes nodig had, krijgt een fiche. Bij gelijkspel krijgen beide spelers een fiche.
- De opdrachtkaartjes worden weer terug op de stapel gelegd. De twee startkaartjes worden opzij gelegd en gaan uit het spel. Hierna wordt een volgende speelronde gespeeld.
- Het spel is afgelopen als er vier rondes zijn gespeeld. Er zijn dan nog vier startkaartjes over, maar deze zijn steeds afgewezen en worden daarom niet gespeeld. De speler met de meeste fiches heeft gewonnen.

Vingertwister











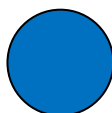

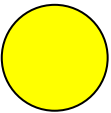

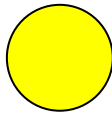

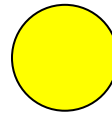

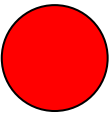

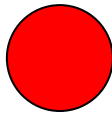

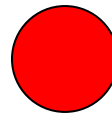



Maak 10

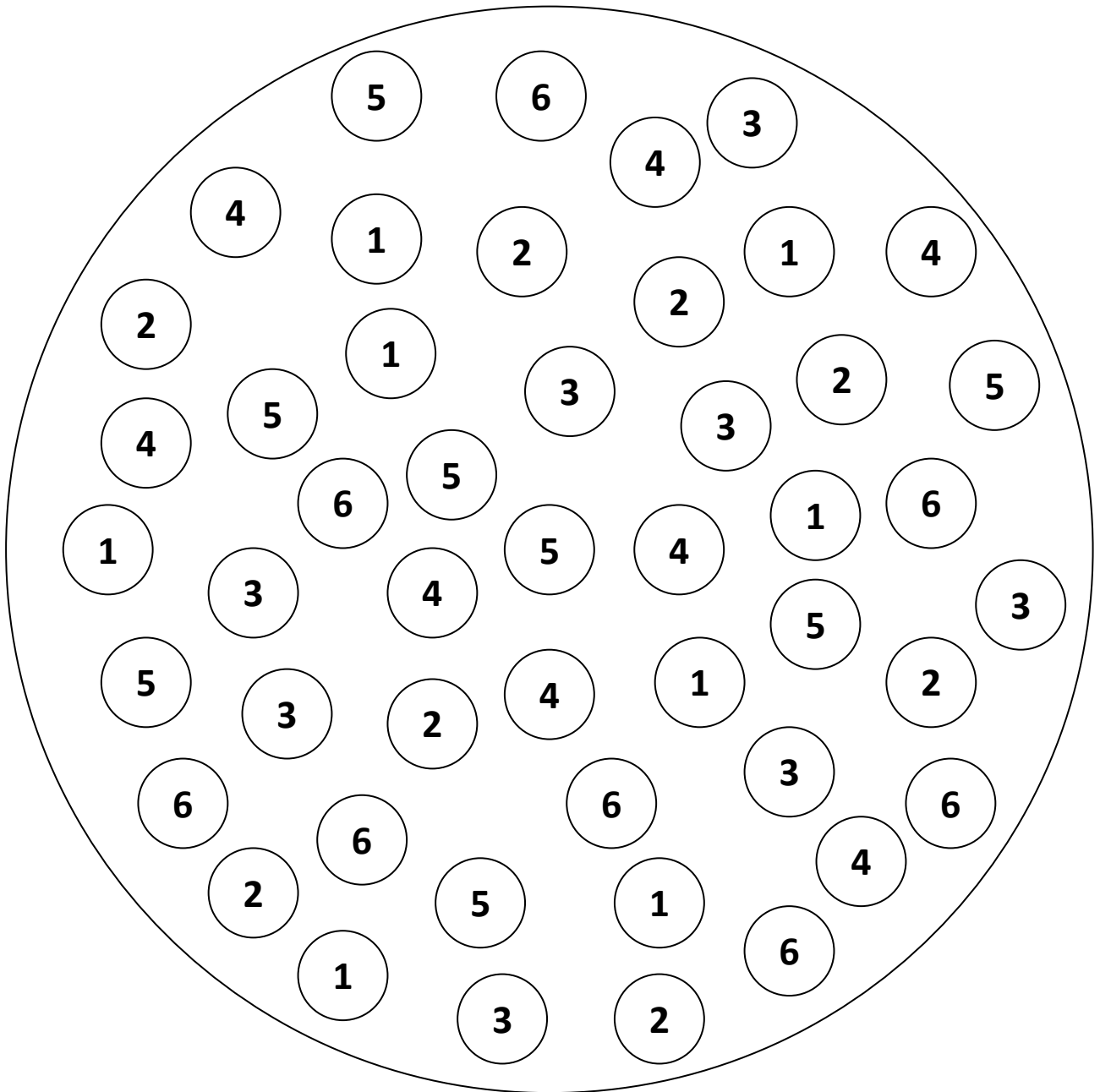
Startkaartjes

<p>start</p> <p>4    </p>	<p>start</p> <p>4    </p>
<p>start</p> <p>5    </p>	<p>start</p> <p>5    </p>
<p>start</p> <p>6    </p>	<p>start</p> <p>6    </p>
<p>start</p> <p>7    </p>	<p>start</p> <p>7    </p>
<p>start</p> <p>8    </p>	<p>start</p> <p>8    </p>
<p>start</p> <p>9    </p>	<p>start</p> <p>9    </p>

Opdrachtkaartjes

<p>pink</p>  	<p>duim</p>  	<p>wijsvinger</p>  
<p>pink</p>  	<p>duim</p>  	<p>wijsvinger</p>  
<p>pink</p>  	<p>duim</p>  	<p>wijsvinger</p>  
<p>pink</p>  	<p>duim</p>  	<p>wijsvinger</p>  

Vingertwister

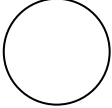
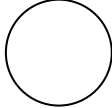
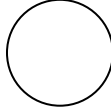
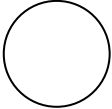
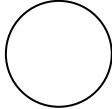
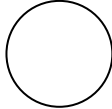
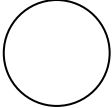
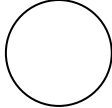
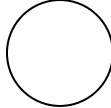
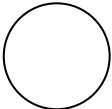
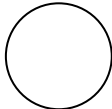


Maak 10

Startkaartjes (zwart-wit versie)

<p>Start</p> <p>4 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>4 ○ ○ ○</p>
<p>Start</p> <p>5 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>5 ○ ○ ○</p>
<p>Start</p> <p>6 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>6 ○ ○ ○</p>
<p>Start</p> <p>7 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>7 ○ ○ ○</p>
<p>Start</p> <p>8 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>8 ○ ○ ○</p>
<p>Start</p> <p>9 ○ ○ ○</p>	<p>Start</p> <p>9 ○ ○ ○</p>

Opdrachtkaartjes (zwart-wit versie)

<p>pink</p> 	<p>duim</p> 	<p>wijsvinger</p> 
<p>pink</p> 	<p>duim</p> 	<p>wijsvinger</p> 
<p>pink</p> 	<p>duim</p> 	<p>wijsvinger</p> 
<p>pink</p> 	<p>duim</p> 	<p>wijsvinger</p> 