

# ADDIZIONI E SOTTRAZIONI



Guida Pedagogica

**N. di giocatori:** a partire da un solo giocatore.

**Tipo di gioco:** gioco d'associazione. Per giocare da soli o in gruppo.

**Età:** a partire dai 5 anni.

**Contenuto:** 10 Tessere di legno numerate dall'1 al 10 / 10 Tessere di legno con gruppi dall'1 al 10 / 2 Tessere con il simbolo (+) / 2 Tessere con il simbolo (-) / 2 Tessere con il simbolo (=) / 20 anelli di legno per rappresentare le unità / Base di legno con incastro per anelli su tre bastoncini di legno sporgenti.

**Aspetti pedagogici:**

- Iniziazione all'addizione e alla sottrazione in modo visivo.
- Capacità d'associazione delle cifre con le loro grafie e le quantità che rappresentano.
- Comprensione della logica matematica iniziale (addizione e sottrazione).

**Per giocare da soli:**

Un adulto o una persona che domina le addizioni, propone diverse operazioni su un foglio di carta per farle rappresentare e risolvere dal bambino con il materiale del gioco. È fondamentale far risolvere addizioni semplici (la somma non dev'essere più di 10). La persona che ha proposto le operazioni può aiutarlo a verificare il risultato aiutandosi con gli anelli ed in caso di errore, di correggerlo e di spiegarne il perché. Il gioco può durare tutto il tempo che si vuole, cercando di far capire gli errori al bambino o alla bambina, i quali poco alla volta debbono essere in grado di proporre da soli operazioni semplici, operare con le cifre e, progressivamente, sottrarre eseguendo lo stesso metodo.

**Per giocare in gruppo:**

**Gioco 1** - Un giocatore pensa un'operazione e la presenta ai suoi compagni inserendo nei due primi bastoncini il rispettivo numero di anelli, mettendoci poi in mezzo il segno dell'addizione o della sottrazione. Una volta presentata l'operazione il giocatore della sinistra deve trovare la soluzione. Se ci riesce ottiene un punto, altrimenti il turno passa al seguente giocatore. Nel caso in cui la soluzione dell'operazione non fosse trovata da nessun giocatore, vince il punto colui che ha presentato l'operazione. Una volta assegnato il punto, il seguente giocatore propone un'altra operazione. Vince la partita colui che riesce ad ottenere per primo 5 punti.

**Gioco 2** - Bisogna decidere prima il numero di giri che durerà la partita. A turni ogni giocatore propone un'operazione con un errore. Gli altri giocatori debbono scoprire dov'è l'errore. Il primo a scoprirlo e a correggerlo vince il punto. Se nessun giocatore è stato capace di scoprire l'errore, il giocatore che ha proposto l'operazione fa vedere la soluzione e vince il punto. Il gioco finisce al termine dei giri decisi al principio. Vince la partita colui che riesce ad ottenere più punti.

**Ai genitori ed educatori:** È interessante aiutare il bambino a far capire e a divertirsi con la dinamica del gioco oltre ad aiutarlo a scoprire i materiali che lo compongono. Un buon sistema è quello di proporre loro operazioni semplici, per poi aumentarne progressivamente la difficoltà man mano che imparano a trovare la soluzione. È altresì importante giocare con loro divertendosi insieme e congratulandosi dei suoi esiti.

- Si consiglia di custodire questa guida per conservare le informazioni.

# SOMAS E SUBTRACÇÕES



Guida Pedagogica

**Nº de jogadores:** a partir de um jogador.

**Tipo de jogo:** jogo de associação; para jogar individualmente ou em grupo.

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Conteúdo:** 10 Fichas de madeira numeradas de 1 a 10 / 10 Fichas de madeira com conjuntos de 1 a 10 / 2 Fichas com o sinal (+) / 2 Fichas com o sinal (-) / 2 Fichas com o sinal (=) / 20 anéis de madeira para representar as unidades / Base de madeira com espaço para encaixar os anéis em três pinos salientes de madeira .

**Aspectos pedagógicos:**

- Iniciação à soma e à subtração de forma visual.
- Capacidade de associação dos algarismos com a sua grafia e com as quantidades que representam.
- Compreensão da lógica matemática inicial (soma e subtração).

**Para jogar individualmente:**

Um adulto ou uma criança que saiba somar e subtrair propõe diversas operações numa folha de papel para a criança representar e tentar efectuar com o material de jogo. É fundamental que as somas sejam simples (o resultado não pode ser superior a 10). A pessoa que propôs as operações pode ajudar a verificar o resultado mediante os anéis e, se a criança não tiver acertado, corrigir e explicar o porquê. O jogo pode durar o tempo que se desejar. Deve-se procurar fazer com que a criança entenda os seus erros e, pouco a pouco, seja capaz de propor-se a si mesma operações simples, de manipular algarismos e, progressivamente, de subtrair, seguindo o mesmo processo.

**Para jogar em grupo**

**Jogo 1** - Um jogador pensa e propõe uma operação aos seus companheiros, pondo nos dois primeiros pinos o número de anéis correspondente e colocando o signo de soma ou de subtração entre eles. Essa operação deve ser efectuada pelo jogador que está à sua esquerda. Se esse jogador acerta o resultado, ganha um ponto; caso contrário, passa a vez para o seguinte jogador. Se nenhum dos jogadores acerta o resultado da operação, o jogador que a propôs ganha o ponto. Anota-se o ponto e o próximo jogador propõe uma nova operação. O vencedor será quem conseguir primeiro acumular 5 pontos.

**Jogo 2** - Estabelece-se um determinado número de rodadas para a partida. Seguindo a ordem, cada jogador propõe uma operação com um erro. O restantes jogadores devem identificar onde está o erro. Quem encontra e corrige o erro primeiro ganha um ponto. Se ninguém é capaz de identificar o erro, o jogador que propôs a operação mostra a solução e ganha o ponto. O jogo termina quando se atingem as rodadas estabelecidas. O vencedor será o jogador que tiver acumulado mais pontos.

**Aos pais e educadores:** É interessante que um adulto ajude a criança a entender e desfrutar da dinâmica do jogo, bem como a descobrir os materiais que o compõem. Um bom sistema para isso é propor operações simples e ir aumentando a dificuldade à medida em que a criança vai aprendendo. Também é importante jogar com as crianças, compartilhando o divertimento e valorizando os seus acertos.

- Recomenda-se guardar este guia para conservar a informação.

# SUMES I RESTES



Guida Pedagogica

**Núm. de jugadors:** a partir d'un jugador.

**Tipus de joc:** joc d'associació. Per jugar-hi sol o en grup.

**Edat:** a partir de 5 anys.

**Contingut:** 10 fitxes de fusta numerades de l'1 al 10 / 10 fitxes de fusta amb conjunts de l'1 al 10 / 2 fitxes amb el signe (+) / 2 fitxes amb el signe (-) / 2 fitxes amb el signe (=) / 20 anelles de fusta que representen les unitats / Base de fusta amb tres pals per anar-hi encaixant les anelles.

**Aspectes pedagògics:**

- Iniciació a la suma i la resta de forma visual.
- Capacitat d'associació de les xifres amb les grafies corresponents i les quantitats que representen.
- Comprensió de la lògica matemàtica inicial (suma i resta).

**Per jugar-hi sol:**

Un adult o una altra persona que domini les sumes proposa operacions diverses en un full de paper perquè el nen les representi i provi de resoldre-les amb el material de joc. És fonamental que les sumes siguin simples (que no sumin més de 10). La persona que ha plantejat les operacions pot ajudar-la a comprovar-ne el resultat amb l'ajut de les anelles i, en cas d'error, corregir-lo i explicar-n'hi el perquè. El joc pot durar tant com es vulgui, procurant que el nen o nena entengui els seus errors i a poc a poc sigui capaç de proposar-se a si mateix operacions simples, operar amb xifres i, progressivament, restar tot seguint el mateix procés.

**Per jugar-hi en grup**

**Joc 1** - Un jugador pensa una operació i la presenta als companys tot col·locant en els dos primers pals el nombre d'anelles corresponent i situant el signe de suma o de resta entre ells. Un cop plantejada l'operació, el jugador de la seva esquerra ha de resoldre-la. Si ho aconsegueix s'adjudica un punt, i si no el torn passa al jugador següent. En cas que l'operació no hagi estat resolta per cap dels jugadors, el punt el guanya el jugador que l'ha plantejada. Un cop atorgat el punt, el jugador següent proposa una altra operació. El guanyador és el primer a aconseguir 5 punts.

**Joc 2** - Entre els jugadors es pacta el nombre de rondes que tindrà la partida. Per torns, cada jugador proposa una operació en què hi ha un error. La resta de jugadors ha d'identificar quin és l'error. El primer a identificar-lo i corregir-lo guanya un punt. Si ningú no ha estat capaç d'esbrinar l'error, el jugador que ha proposat l'operació ho ensenya als altres i es queda el punt. El joc s'acaba un cop jugat el nombre prèviament acordat de rondes. El guanyador és el jugador que hagi aconseguit més punts.

**Als pares i educadors:**

És interessant que l'adult ajudi el nen a entendre i gaudir de la dinàmica del joc, a més de descobrir les materials que el componen. Un bon sistema per fer-ho és proposar-los operacions senzilles i, a mesura que van aprenent a resoldre-les, augmentar-ne la dificultat. També és important jugar amb ells tot compartint la diversió i valorant els seus encerts.

- Es recomana desmar aquesta guia per tal de conservar la informació.

# SUMAS Y RESTAS



Guía Pedagógica

Ref. 51352

**Nº de jugadores:** a partir de un jugador.

**Tipo de juego:** juego de asociación. Para jugar solo o en grupo.

**Edad:** a partir de 5 años.

**Contenido:** 10 Fichas de madera numeradas del 1 al 10 / 10 Fichas de madera con conjuntos del 1 al 10 / 2 Fichas con el símbolo (+) / 2 Fichas con el símbolo (-) / 2 Fichas con el símbolo (=) / 20 anillas de madera para representar las unidades / Base de madera con espacio para encajar anillas en tres pivotes de madera sobresalientes.

**Aspectos pedagógicos:**

- Iniciación a la suma y la resta de forma visual.
- Capacidad de asociación de las cifras con sus grafías y las cantidades que representan.
- Comprensión de la lógica matemática inicial (suma y resta).

**Para jugar solo:**

Un adulto u otra persona que domine las sumas, propone diversas operaciones en una hoja de papel para que el niño las represente e intente resolverlas con el material de juego. Es fundamental que las sumas sean simples (que no sumen más de 10). La persona que ha planteado las operaciones puede ayudarle a comprobar el resultado con ayuda de las anillas y en caso de error, corregirlo y explicar el porqué. El juego puede durar tanto como se desee, procurando que el niño o la niña entienda sus errores y poco a poco sea capaz de proponerse por sí solo operaciones simples, operar con cifras y, progresivamente, restar siguiendo el mismo proceso.

**Para jugar en grupo:**

**Juego 1** - Un jugador piensa una operación y la presenta a sus compañeros colocando en los dos primeros pivotes el número de anillas correspondiente y situando el signo de suma o de resta entre ellos. Una vez planteada la operación el jugador de su izquierda debe resolverla. Si lo consigue se adjudica un punto, si no pasa el turno al siguiente jugador. En el caso que la operación no sea resuelta por ninguno de los jugadores, gana el punto quien la haya planteado. Una vez otorgado el punto, el siguiente jugador propone una nueva operación. Gana la partida quien primero consigue 5 puntos.

**Juego 2** - Se acuerdan un número de rondas que durará la partida. Por turnos cada jugador propone una operación con un gazapo. El resto de jugadores deben identificar donde está el error. Quien primero lo identifique y lo corrija gana un punto. Si nadie ha sido capaz de averiguar el error el jugador que ha propuesto la operación muestra la solución y se adjudica el punto. El juego finaliza al término de las rondas acordadas. Gana la partida el jugador que haya conseguido más puntos.

**A padres y educadores:**

Es interesante que el adulto ayude al niño a entender y disfrutar de la dinámica del juego así como a descubrir los materiales que lo componen. Un buen sistema para hacerlo es proponerles operaciones sencillas e ir aumentando la dificultad a medida que aprenden a resolverlas. También es importante jugar con ellos compartiendo la diversión y valorando sus aciertos.

- Se recomienda guardar esta guía para conservar su información.

# ADDITIONS ET SOUSTRATIONS



## Guide Pédagogique

**Nombre de joueurs:** à partir d'un joueur.

**Type de jeu:** jeu d'association. Pour jouer seul ou en groupe.

**Âge:** à partir de 5 ans.

**Contenu:** 10 Fiches en bois numérotées de 1 à 10 / 10 Fiches en bois avec des ensembles de 1 à 10 / 2 Fiches avec le symbole (+) / 2 Fiches avec le symbole (-) / 2 Fiches avec le symbole (=) / 20 anneaux en bois pour représenter les unités / Base en bois avec espace pour emboîter les anneaux sur trois pivots de bois saillants.

### Aspects pédagogiques:

- Initiation à l'addition et à la soustraction de manière visuelle.
- Capacité d'association des chiffres avec leurs graphies et les sommes qu'ils représentent.
- Compréhension de la logique mathématique initiale (addition et soustraction).

### Un seul joueur:

Un adulte ou une autre personne qui maîtrise les additions propose différentes opérations sur une feuille de papier pour que l'enfant les représente et essaie de les résoudre à l'aide du matériel de jeu. Il est fondamental que les additions soient simples (qu'elles ne dépassent pas 10). La personne ayant proposé les opérations peut l'aider à vérifier le résultat à l'aide des anneaux et, en cas d'erreur, le corriger et expliquer pourquoi. Le jeu peut durer autant que vous le souhaitez, en essayant que l'enfant comprenne ses erreurs et qu'il soit capable, peu à peu, de se proposer lui-même des opérations simples, travailler avec des chiffres et, progressivement, soustraire en suivant le même processus.

### Plusieurs joueurs:

**Jeu 1** - Un joueur imagine une opération et la présente à ses compagnons en plaçant sur les deux premiers pivots le nombre d'anneaux correspondant et en situant le signe addition ou soustraction entre eux. Quand l'opération est proposée, le joueur de gauche doit la résoudre. S'il y parvient, il reçoit un point, sinon il passe le tour au joueur suivant. Si aucun des joueurs ne peut résoudre l'opération, celui qui l'a proposée gagne le point. Quand le point a été donné, le joueur suivant propose une nouvelle opération. Le premier qui atteint 5 points gagne la partie.

**Jeu 2** - Le nombre de tours que durera la partie est convenu. Chacun son tour, les joueurs proposent une opération avec une erreur. Les autres joueurs doivent identifier où se trouve cette erreur. Le premier à l'identifier et à la corriger gagne un point. Si personne n'est capable de trouver l'erreur, le joueur ayant proposé l'opération montre la solution et gagne le point. Le jeu s'achève à la fin des tours convenus. Celui ayant obtenu le plus de points gagne la partie.

**Aux parents et éducateurs:** Il est intéressant que l'adulte aide l'enfant à comprendre et à profiter de la dynamique du jeu ainsi qu'à découvrir les matériels qui le composent. Un bon système pour ce faire est de leur proposer des opérations simples puis d'augmenter la difficulté à mesure qu'ils apprennent à les résoudre. Il est également important de jouer avec eux pour partager le divertissement et pour évaluer leurs bonnes réponses.

- Nous recommandons de garder ce guide pour conserver les informations.

# ADDING AND SUBTRACTING



## Teaching Guide

**No. of players:** one or more.

**Type of game:** association. For playing alone or with others.

**Age:** from 5 years.

**Contents:** 10 Wooden tiles numbered 1 to 10 / 10 Wooden tiles with sets from 1 to 10 / 2 Tiles with the plus (+) symbol / 2 Tiles with the minus (-) symbol / 2 Tiles with the equals (=) symbol / 20 wooden rings representing units / A wooden base with three wooden rods sticking out from it on which to hang the wooden rings.

### Educational features:

- Visual introduction to adding and subtracting.
- Ability to associate numbers with their written form and the amount they represent.
- Initial understanding of the logic of mathematics (adding and subtracting).

### Playing on you own:

An adult, or someone else who knows how to add up, writes down various simple arithmetical exercises on a sheet of paper and the child tries to solve them with the playing material. It is essential that the sums are simple (they must never add up to more than 10). The person setting the exercises can help the child to check the answer with the aid of the rings and, in the event of a mistake, correct it and explain where he or she went wrong. The game can last as long as either the child or the adult wants. The adult or helper should try to help the child to understand their mistakes so that they are gradually able to set simple operations for themselves, to operate with numbers and eventually to go on to subtractions following the same procedure.

### More than one player:

**Game 1** - One of the players thinks of an operation and presents it to the other players by placing the appropriate number of rings on each of the first two rods and placing the plus or minus sign between them. Once the operation has been set, the player to their left has to solve it. If they get it right, they score a point. Otherwise, it becomes the next player's turn. If none of the players manages to get the right answer, the point goes to the player who set the exercise. Once the point has been awarded, the next player sets a new operation. The first player to get 5 points is the winner.

**Game 2** - The players decide how many rounds the game is to last. The players then take it in turns to set an operation with a deliberate mistake. The other players then have to spot the mistake. The first one to spot it and correct it scores a point. If nobody is able to find the mistake, the player who set the operation shows the others the solution and takes the point. The game finishes at the end of the agreed number of rounds. The player who has scored the most points is the winner.

**Note to parents and teachers:** It is useful for adults to help children to understand and enjoy the dynamics of the game and to discover the materials of which it is made. A good way of doing this is to start off by setting simple operations and then gradually increasing the difficulty as the children learn to solve them. It is also important to play with children sharing their fun and praising their successes.

- Keep this guide as you may need the information on it.

# ADDITIONEN UND SUBTRAKTIONEN



## Pädagogische Anleitung

**Anzahl der Spieler:** ab 1 Spieler

**Art des Spieles:** Assoziationsspiel Als Allein- oder Gruppenspiel verwendbar.

**Alter:** ab 5 Jahren

**Inhalt:** 10 Holzteile mit den Zahlen von 1 bis 10 / 10 Holzteile mit Zusammensetzungen der Zahlen von 1 bis 10 / 2 Teile mit dem Pluszeichen (+) / 2 Teile mit dem Minuszeichen (-) / 2 Teile mit dem Gleichheitszeichen (=) / 20 Holzringe, die die Einer darstellen / Spielbrett aus Holz mit Platz zum Aufstecken der Ringe auf drei in die Höhe ragende Holzzapfen.

### Pädagogische Aspekte:

- Einführung in die Addition und Subtraktion auf visuelle Art und Weise.
- Fähigkeit der Zuordnung von Ziffern und deren Schreibweise sowie den Mengen, die sie darstellen.
- Verständnis der mathematischen Grundlogik (Addieren und Subtrahieren).

**Alleinpiel:** Ein Erwachsener oder eine andere Person, die mit dem Additionsrechnen vertraut ist, schlägt verschiedene Rechenaufgaben auf einem Blatt Papier vor, damit das Kind diese mit dem Spielmaterial darstellt und versucht, das richtige Ergebnis zu finden. Dabei ist es ganz wichtig, dass die Additionsaufgaben einfach gestaltet sind (also nicht mehr als 10 ergeben). Der Aufgabensteller kann dem Kind helfen, das Ergebnis mit Hilfe der Ringe zu überprüfen und im Fehlerfall zu korrigieren und entsprechend zu erklären. Das Spiel kann so lange dauern, wie man es wünscht, wobei darauf zu achten ist, dass das Kind seine Fehler erkennt und nach und nach in die Lage versetzt wird, einfache Aufgaben allein zu lösen, mit Ziffern umzugehen und allmählich lernt, Subtraktionsaufgaben nach demselben Schema zu lösen.

**Gruppenspiel: Spielweise 1** - Ein Spieler denkt sich eine Rechenaufgabe aus und stellt sie den Mitspielern dar, indem er auf die ersten beiden Zapfen die entsprechende Anzahl an Ringen aufsteckt und dazwischen das Plus- oder Minuszeichen setzt. Nachdem die Rechenaufgabe so gestellt wurde, muss sie der Spieler zur Rechten lösen. Gelingt ihm dies, so erhält er 1 Punkt; andernfalls darf sich der nächste Spieler an dieser Aufgabe versuchen. Wird das Ergebnis von keinem der Spieler ermittelt, geht der Punkt an den Spieler, der die Aufgabe gestellt hat. Nach der Punktvergabe darf der nächste Spieler eine neue Aufgabe stellen. Die Spielrunde gewinnt derjenige, der als Erster 5 Punkte erreicht.

**Spielweise 2** - Es wird zunächst die Anzahl an Runden vereinbart, die das Spiel dauern soll. Nun schlägt jeder Spieler reihum eine Rechenaufgabe vor, jedoch mit einem kleinen Fehler. Die anderen Spieler müssen nun herausfinden, wo dieser Fehler liegt. Wenn dies zuerst gelingt, korrigiert die Aufgabe und erhält einen Punkt. Wenn keiner den Fehler entdecken kann, löst der Spieler, der die Aufgabe gestellt hat, das Rätsel auf und erhält 1 Punkt. Das Spiel endet, sobald die zuvor vereinbarte Anzahl an Runden erreicht ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte für sich verbuchen kann.

**An Eltern und Erzieher:** Interessant wäre es, dass der Erwachsene dem Kind hilft, die Spieldynamik zu verstehen und zu genießen und sich mit den Spielmaterialien vertraut zu machen. Eine gute Vorgehensweise besteht darin, zunächst leichte Rechenaufgaben zu stellen und dann - je nachdem, wie die Kinder die Aufgaben bewältigen - den Schwierigkeitsgrad allmählich zu erhöhen. Auch ist es wichtig, mit den Kindern zusammen zu spielen, ihren Spaß zu teilen und ihre Treffer lobend anzuerkennen.

- Es wird empfohlen, diese Spielanleitung aufzubewahren.

# OPTEL- EN AFTREKSOMMEN



## Pedagogische leidraad

**Aantal spelers:** vanaf één speler.

**Soort spel:** associatiespel. Om alleen of in groepsverband te spelen.

**Leeftijd:** vanaf 5 jaar.

**Inhoud:** 10 Houten, van 1 t/m 10 genummerde kaartjes. 10 Houten kaartjes met uitkomsten van 1 t/m 10. 2 Kaartjes met het symbool (+). 2 Kaartjes met het symbool (-). 2 Kaartjes met het symbool (=). 20 houten ringen om de eenheden weer te geven. Houten basis met ruimte voor het plaatsen van de ringen om drie uitstekende houten pennen.

### Pedagogische aspecten:

- Op visuele wijze kennismaken met de optel- en aftreksommen.
- Capaciteit om associaties te leggen tussen de getallen, de schrijfwijze en de hoeveelheden die zij voorstellen.
- Begrip van de initiële rekenkundige logica (optellen en aftrekken).

**Om alleen te spelen:** Een volwassene of een andere persoon die het optellen onder de knie heeft, stelt verschillende sommen op een blad papier voor, opdat het kind deze sommen met het spelmaterialie weergeeft en probeert op te lossen. Het is essentieel dat de optelsommen eenvoudig zijn (dat ze in totaal niet meer dan 10 zijn). De persoon die de sommen heeft voorgesteld kan het kind helpen om de uitkomst met behulp van de ringen te controleren en bij een fout het kind te corrigeren en uit te leggen waarom. Het spel kan net zolang duren als men wil, waarbij ervoor moet worden gezorgd dat het jongetje of meisje zijn of haar fouten begrijpt en gaandeweg in staat is om zelf eenvoudige sommen te maken, met getallen weet om te gaan en langzamerhand aan de hand van hetzelfde proces met aftreksommen te beginnen.

**Om in groepsverband te spelen: Spiel 1** - Een speler bedenkt een som en stelt die voor aan zijn speelgenootjes door het overeenkomstige aantal ringen om de twee eerste pennen te doen en hiertussen het plus- of minteken te leggen. Zodra de som is voorgesteld moet de speler links deze oplossen. Als hij het goed heeft, krijgt hij een punt. Heeft hij het fout dan gaat de beurt naar de volgende speler. Als de som door geen enkele speler wordt opgelost, krijgt de speler die de som heeft voorgesteld de punt. Zodra de punt is verleend, stelt de volgende speler een nieuwe som voor. De eerste speler die 5 punten haalt is de winnaar van het spel.

**Spiel 2** - De spelers spreken het aantal rondjes dat het spel gaat duren af. Elke speler stelt om beurten een som met een vergissing voor. De rest van de spelers moet ontdekken waar de fout zit. Wie als eerste de fout ontdekt, corrigeert deze en krijgt een punt. Lukt het niemand om de fout op te sporen, dan laat de speler die de som heeft voorgesteld de oplossing zien en krijgt hij de punt. Het spel is afgelopen nadat de afgesproken rondjes zijn gespeeld. De speler met de meeste punten wint het spel.

**Voor ouders en opvoeders:** Het is van belang dat de volwassene het kind helpt om de dynamiek van het spel te leren begrijpen en ervan te genieten alsmede om de materialen waaruit het spel bestaat te ontdekken. Een goed systeem om dit te doen is eenvoudige sommen voor te stellen en de moeilijkheidsgraad te verhogen naarmate het kind leert ze op te lossen. Ook is het belangrijk om met de kinderen te spelen, samen plezier te maken en hun vaardigheden te waarderen.

- Het verdient aanbeveling deze gids te bewaren.