

GROEP 3 EN 4

BLAD 1 Speluitleg vingertwister

Zie ook: video 'Vingertwister met twee vingers' op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=IDQXhg8f2A>, ook bereikbaar via groterekendag.nl.

Beide spelers zitten naast elkaar. Het spelbord 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: de linker of de rechter. 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 spelbord te plaatsen dat de som van de getallen die worden bedekt, tien is.

- Speler A draait een *start*kaartje om. Speler B zet zijn duim en wijsvinger op de twee kleuren die het startkaartje aangeeft. 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 *opdracht*kaartje 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 spelbord. Hij mag zelf kiezen op welk getal. Speler A en B kijken samen of er tien is gemaakt. Als dit niet is gelukt, 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.
- Als speler A en B allebei een keer hebben gespeeld, is de spelronde 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 twee gebruikte startkaartjes worden opzij gelegd en gaan uit het spel. De opdrachtkaartjes gaan terug onder op de stapel. Hierna wordt een nieuwe spelronde gespeeld.
- Het spel is afgelopen als de tien startkaartjes op zijn. Dit is na vijf spelrondes. Het kind dat de meeste fiches heeft behaald, is de winnaar.