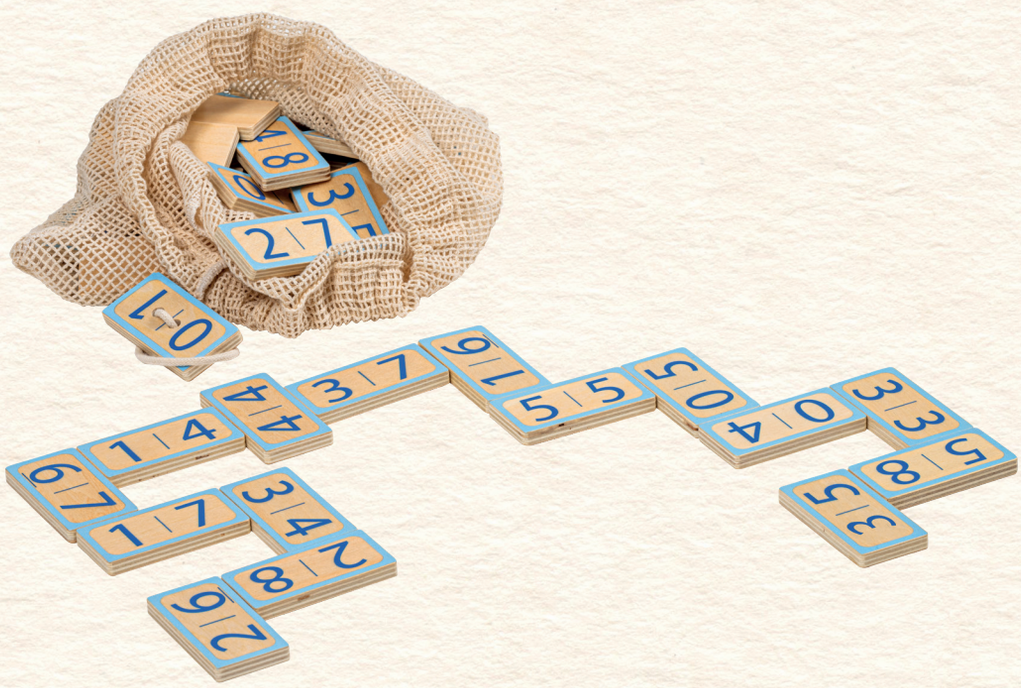
NOMIDO - SMART MATHS



Nomido - reken slim
Nomido - Rechne klug
Nomido - calculez intelligemment
Nomido - cálculo fácil
Nomido - 智慧计数器
900000463

NOMIDO - REKEN SLIM

LEERDOEL

Een spannend rekenspel voor jong en oud waarbij het gaat om:

- Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen
- Flexibel denken
- Strategisch spelen

NOMIDO - HET SPEL:

UITLEG

Er zij 48 speelstenen. Op 45 stenen staan 2 cijfers: van 0/0 tot en met 8/8. Op 3 stenen staan geen cijfers maar sterren: dat zijn de Jokers. Nomido kan gespeeld worden met 2 of 3 spelers.

De 45 cijferstenen liggen blind op tafel en worden gehusseld. Bij 2 spelers pakt ieder 7 stenen. Bij 3 spelers zijn dit er 6. Daarnaast krijgt elke speler ook een Joker. De speler met de 'hoogste dubbele' legt zijn steen open op tafel. Géén dubbele steen?
Dan wordt opnieuw gehusseld en pakt elke speler nieuwe stenen.

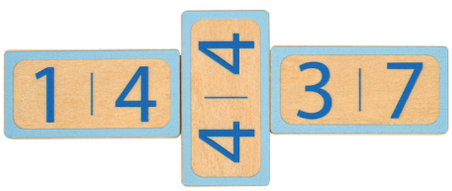


FOTO 1

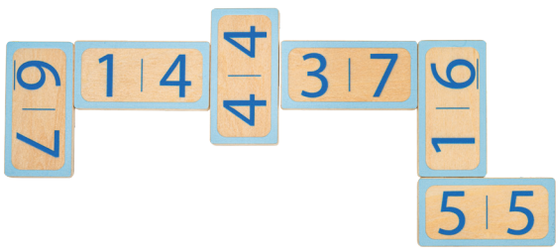


FOTO 2

Als je aan de beurt bent, mag je 1 steen aanleggen (zie foto 1). Lukt dat niet, dan pak je een blinde steen van tafel. Past deze: dan mag je hem direct aanleggen.
Alleen aan de dubbele beginsteen wordt aan de 2 lange kanten aangelegd. Alle overige speelstenen komen aan kopse kanten van eindstenen te liggen.
Per beurt legt elke speler 1 speelsteen.

NOMIDO - DE BASIS:

Nomido is een rekenspel. Bij elke steen die je aanlegt, hoort een som.

Stel: er zijn 2 spelers en speler A heeft de 'hoogste dubbele', bijvoorbeeld de '4/4'. Hij benoemt de steen en legt hem op tafel. Nu kijkt speler B welke stenen hij heeft, die bij optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen een '4' opleveren. Speler B kiest de '1/4', zegt: "1 keer 4 is 4" en legt zijn steen met de '4' tegen de beginsteen aan (zie foto 1). Speler A pakt nu zijn '7/3', zegt: "7 min 3 is 4" en plaatst zijn steen aan de andere kant. N.B. Speler A had ook een passende' steen aan de '1' mogen aanleggen.

SPELREGELS ALGEMEEN

- Elke speler benoemt zijn steen bij het aanleggen, beginnend met het cijfer dat vrij komt te liggen. Zie foto 1. Speler B zegt hier: "1 keer 4 is 4". Legt hij de steen 'andersom' dan zegt hij "4 keer 1 is 4".
- Optel- en vermenigvuldigstenen kunnen altijd in beide richtingen benoemd en gelegd worden. Maar elke speler die daarna aan de beurt is, mag zo'n eindsteen wel omkeren om er een eigen steen aan vast te leggen.

Zie foto 2. Stel dat je géén '7/6' hebt (om aan de '1' te leggen), maar je hebt wél een '6/2', dan mag je de liggende eindsteen '1/4' omdraaien. Je zegt dan: "4x1 is óók 4" en legt jouw '6/2' aan de '4' ("6-2=4").

- Kun je niet aanleggen? Pak dan 1 'blinde' steen van tafel en kijk of je deze steen wél kunt aanleggen. Past ook deze steen niet? Dan is jouw beurt voorbij.
- Een spelletje eindigt zodra één speler zijn laatste speelsteen weg heeft kunnen leggen. Speel meerdere spelletjes. Wie na afloop de meeste spelletjes gewonnen heeft, is de winnaar.

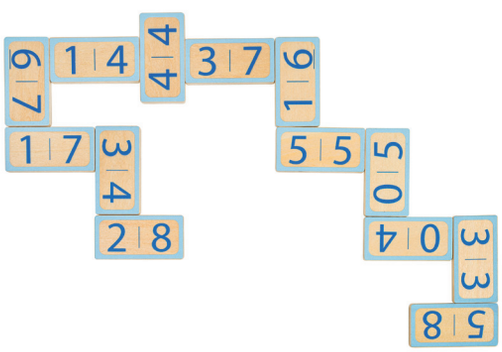


FOTO 3

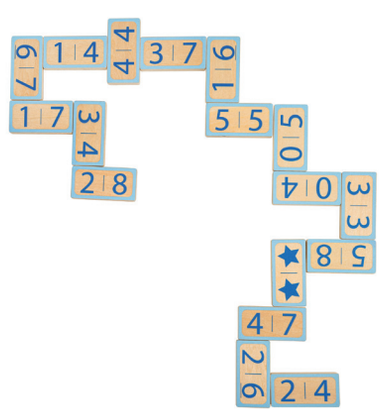


FOTO 4

DE JOKER:

Een speler mag zijn Joker (mits in combinatie met een cijfersteen) aan 1 van de 2 speluiteinden aanleggen. Hij hoeft daarbij géén som te noemen (zie foto 4: Joker + '4/7').

N.B. Je mag een Joker niet gebruiken om samen met je laatste steen uit te gaan. Maar: spelers krijgen dan ook aan het eind van een spelletje géén strafpunten voor een Joker die ze niet nodig hadden!

NOMIDO - EXTRA:

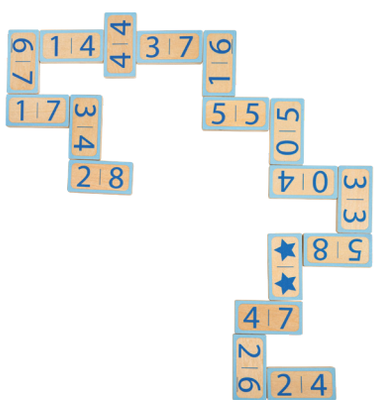


FOTO 4

UITLEG

Maak het spel moeilijker.

* Zie foto 4. Tussen de '8' en de '7' ligt een Joker. Let op: als jij een steen hebt die 'rekenkundig' past tussen deze '8 en 7', dan mag je hem ruilen met de Joker. Bijvoorbeeld een '1/7' zou passen omdat je daarmee de sommen: "1x7 = 7" én "1+7 = 8" kunt maken.

N.B. In dezelfde beurt mag je natuurlijk óók nog je gewone speelsteen aanleggen, waarbij je de zojuist veroverde Joker wel mag (maar niet hoeft) te gebruiken.

* Zie foto 4. Je bent aan de beurt maar je kunt niet aanleggen. Dan zie je ineens dat één van de eindstenen (de '4+2= 6') 'rekenkundig' gezien ook aan de andere kant van het spel zou kunnen liggen (want: '4x2 = 8') en dat je dan wél een eigen steen kunt aanleggen. In dit geval mag je deze eindsteen verhuizen en jouw eigen speelsteen aan een van de nieuwe uiteinden aanleggen.

Spel en spelregels: Bart Fontein, Weesp