



Raketrekenen

Ga mee op ontdekkingsreis naar verschillende planeten! Bereken met je team de juiste route. Welk team zet als eerste hun vlag op de laatste planeet?



4-20



8+



Smart-
sleeves



Tafel-
speurtocht
kaarten

Vorbereiding

- ✖ Voor dit spel heb je Smartsleeves 1-10 en de set Tafelspeurtocht kaarten nodig.
- ✖ Tijdens dit spel oefenen kinderen in twee teams de tafels. Hierbij zijn er twee mogelijkheden:
 1. Beide teams oefenen dezelfde tafel
 2. Elk team oefent een andere tafel
- ✖ Neem uit de set van Tafelspeurtocht de antwoordkaarten van de tafel(s) die je wil gaan oefenen. Pak ook het cijfer van de bijbehorende tafel(s) uit de Smartsleeves.
 - Voorbeeld: je wil de tafel van 3 oefenen. Je hebt Smartsleeve “3” nodig. Verder heb je de antwoordkaarten “3”, “6”, “9” enzovoort nodig uit de set van Tafelspeurtocht.
- ✖ Verspreid de Tafelspeurtocht kaarten over het

speelveld. De Smartsleeve heb je alleen nodig bij de start van het spel.

- ✖ Geef elke speler een Picoo controller.

Spelregels

- ✖ Start het spel. De spelers worden nu automatisch verdeeld in twee teams.
- ✖ In elk team gaat nu één Picoo controller langzaam knipperen.
- ✖ Deze spelers scannen elk de Smartsleeve van de tafel die hun team gaat oefenen.
 - Let op: als beide teams dezelfde tafel oefenen, scannen ze beiden de Smartsleeve van die tafel. Als de teams elk een andere tafel oefenen, dan scant elk team alléén de Smartsleeve van de tafel die hun team oefent.
- ✖ Zodra beide spelers de Smartsleeve gescand hebben, starten de spelers met zoeken.
- ✖ Is jouw Picoo controller paars? Dan ben je aan de beurt. Scan de volgende stap van de tafel.
 - Voorbeeld: Jullie oefenen de tafel van 3. Jij bent als derde speler aan de beurt. Je moet nu Tafelspeurtocht kaart “9” scannen.
- ✖ Heb je de goede kaart gescand? Top! Dan is nu de volgende speler aan de beurt.
- ✖ Heb je niet de goede kaart gescand? Jammer, begin opnieuw vanaf de start van de tafel.

- ✕ Knippert jouw controller langzaam in je team kleur? Dan ben je als volgende aan de beurt!

Einde van het spel

- ✕ Heeft jouw team als eerste de hele tafel gescand? Dan winnen jullie het spel!

Kleuren en interactie



*Rood of blauw
team kleur*



*Paars
jij bent aan de beurt*



*Langzaam knippen team kleur
jij bent als volgende aan de beurt*



*Snel groen knippen + geluid + tril
goed*



*Snel rood knippen + geluid + tril
fout*



Voor de meest recente
handleiding ga naar:
www.picoo.com/games/

