



## Inleiding

### Tam Tam is niet zomaar een spel.

Het is ook een leermiddel dat docenten op school en ouders thuis kunnen gebruiken.

Alle spellen zijn in nauw overleg met specialisten ontworpen, met speciale aandacht voor jonge leerlingen.

Dit spel richt zich op optellen; het leert jonge kinderen de eerste beginselen van het rekenen en vergroot en verbetert de kennis van de meer ervaren leerlingen.

Tam Tam helpt de spelers hun rekenvaardigheden te verbeteren waar ze in hun latere leven veel profijt van hebben.

U en uw kind zullen ervan opkijken hoe leuk leren kan zijn!



Er zijn twee soorten kaarten:  
Sommenkaarten en Uitkomstenkaarten.  
Bij alle kaarten is er altijd sprake van een match.

**Dat kan zijn:**



**Een som met een uitkomst**



**Een som met een som**



**Een uitkomst met een uitkomst**

1B



## Stapeldol

### Doel van het spel:

Na afloop van het spel de meeste kaarten hebben.

### Vorbereiding:

Geef elke speler twee kaarten:

*een sommenkaart en een uitkomstenkaart.*

De spelers leggen deze twee kaarten dicht voor zich neer. De overige kaarten worden op een stapel midden op tafel dicht neergelegd.

### Spelverloop:

Alle spelers draaien hun kaarten open en proberen de sommen en uitkomsten op de kaarten zo goed mogelijk te onthouden. Zodra iedereen daarmee klaar is, draait een van de spelers de hele stapel kaarten die midden op tafel ligt om, zodat de onderste kaart open ligt.

Alle spelers proberen nu tegelijk om als eerste een match te vinden tussen de bovenste kaart midden op tafel, en een van de kaarten voor zich (*sommen met uitkomsten, sommen met sommen of uitkomsten met uitkomsten*).



Een speler die een match vindt, roept welk paar het is en legt de bovenste kaart die midden op tafel ligt, boven op de bijbehorende kaart voor zich. Dan zoeken de spelers naar de volgende match.

**Einde van het spel:**

Als er geen kaarten meer zijn op de stapel midden op tafel, heeft de speler met de meeste kaarten (op zijn beide stapels samen) het spel gewonnen.



## Flipflap

### Doel van het spel:

Zo snel mogelijk al je kaarten zien kwijt te raken.

### Vorbereiding:

- Schud de kaarten en geef elke speler er evenveel. Bijvoorbeeld 10 per speler.
- Leg een overgebleven kaart midden op tafel dicht neer.
- Leg de andere overgebleven kaarten weg; deze worden verder niet meer gebruikt in dit spel.
- De spelers leggen hun kaarten op een stapeltje 'dicht' voor zich neer en nemen de bovenste twee kaarten in hun hand.

### Spelverloop:

Zodra iedereen klaar is met de voorbereiding, draait een van de spelers de kaart midden op tafel om. Alle spelers proberen dan tegelijk om als eerste een match te vinden tussen de bovenste kaart midden op tafel, en een van de kaarten in hun hand (sommen met uitkomsten, sommen met sommen of uitkomsten met uitkomsten).



Een speler die een match vindt, roept welk paar het is en legt de bijbehorende kaart uit zijn hand boven op de kaart(en) midden op tafel. Daarna vult de speler zijn kaarten in zijn hand weer aan tot twee. Elke speler moet tot de laatste kaart altijd twee kaarten in de hand hebben, Als twee spelers tegelijkertijd roepen dat ze een match hebben, wint degene die zijn of haar kaart het eerst op de kaart midden op tafel heeft neergelegd.

**Einde van het spel:**

Degene die als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.



## Met z'n allen!

### Doel van het spel:

Samen alle kaarten van tafel wegspeelen door ze te matchen met de kaarten er direct naast.

### Vorbereiding:

Wijs een spelleider aan die 36 kaarten (18 sommenkaarten en 18 uitkomstenkaarten) midden op tafel open neerlegt in een raster van 6 x 6, zoals hieronder.



4A



### **Spelverloop:**

Om de beurt matcht elke speler een van de open kaarten op tafel met een van de kaarten er direct naast (horizontaal of verticaal).

Dit paar wordt dan weggehaald, en de volgende speler is aan de beurt.

Vergeet niet dat het de bedoeling is om alle kaarten weg te spelen!

Het is dus geen goed idee om een kaart te isoleren van de rest, want dan kun je hem niet meer matchen met een kaart ernaast.

### **Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen zodra een speler geen kaarten meer kan matchen.

Zijn alle 36 kaarten van tafel gespeeld, dan hebben de spelers het spel gewonnen!





## Puinruimen

### Doel van het spel:

Zo snel mogelijk al je kaarten zien kwijt te raken.

### Vorbereiding:

Elke speler krijgt 8 kaarten (4 sommenkaarten en 4 uitkomstenkaarten). De overige kaarten worden op één stapel midden op tafel dicht neergelegd; deze worden verder niet meer gebruikt in het spel.

De spelers leggen de kaarten naast elkaar dicht voor zich neer. Daarna draaien de spelers hun kaarten tegelijk om zodat ze open voor de spelers liggen.

### Spelverloop:

Zodra alle spelers klaar zijn met de voorbereiding, probeert elke speler een match te vinden tussen één van zijn kaarten en een kaart van een tegenstander. Zodra dat is gelukt, roept de speler de naam van het paar en legt zijn of haar kaart boven op de matchende kaart van de tegenstander. Als de eigen kaart deel uitmaakt van een stapel kaarten (uit eerdere matches), dan wordt die hele stapel boven op de kaart van de tegenstander gelegd.

### Einde van het spel:

Degene die als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.



## Klikklak

### Doel van het spel:

Op twee kaarten het matchende paar zien te vinden.

### Vorbereiding:

Pak twee willekeurige kaarten. We raden aan de volgende moeilijkheidsgraad aan te houden:

#### Niveau 1 Twee uitkomsten

#### Niveau 2 Eén sommenkaart en één uitkomstenkaart

#### Niveau 3 Twee sommenkaarten

### Spelverloop:

Leg de twee kaarten open boven op elkaar.

Onthoud de 6 onderdelen op de bovenste kaart en doe de kaart daarna onder de andere.

Bekijk nu de 6 onderdelen op de tweede kaart en noem zoveel mogelijk matches tussen de twee kaarten.

### Controle:

Leg de kaarten naast elkaar en controleer of je het goed had.



Ook verkrijgbaar:



Ga naar onze website voor onze gehele collectie spellen:  
[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)

6A



**Tam Tam**  
Optellen

6B