

2e
Editie

8wonders®
Mathepotamia®

Speels systeem voor het beheersen van wiskunde

Een wonderwereld waar rekenhovenaren worden geboren!

Hoe Mathepotamia werkt

Mathepotamia verandert wiskunde in een avontuur met 7 spelmodi en 4 moeilijkheidsgraden, met Mathepotamia oefenkaarten met 440 opdrachten en extra uitdagingen van twee 12-zijdige dobbelstenen. De stapsgewijze voortgang helpt kinderen vertrouwen op te bouwen in optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, terwijl het leren frustratievrij blijft.

Eenvoudige regels maken het gemakkelijk om te beginnen, terwijl gamificatie-elementen kinderen aanmoedigen om betrokken te blijven en van het proces te genieten. Een willekeurig element in de Klassieke modus zorgt ervoor dat alle spelers - ongeacht hun vaardigheidsniveau - een eerlijke kans hebben om te verbeteren en te winnen. Meerdere modi en flexibele moeilijkheidsgraden stellen het spel in staat om met het kind mee te groeien, waardoor het een investering is in wiskundige beheersing op lange termijn. De Educatieve Modus verdiept het begrip door praktisch leren, waardoor kinderen wiskundige concepten begrijpen op een manier die beklijft.

Klassieke modus snelstartgids

Kies kaartspellen op basis van moeilijkheidsgraad, bewaar ze in dozen met open bovenkant, en los opdrachten op terwijl je spelstukken verplaatst volgens dobbelsteenworpen. Volg de regels voor speciale velden.

Gebruik van het spelbord

Het Mathepotamia spelbord is dubbelzijdig, ontworpen om zowel spelmodi als de Educatieve modus te ondersteunen:

- Voorzijde (getallenraster): Bevat een 10×10 raster met getallen van 1 tot 100. Deze zijde wordt gebruikt in de meeste spelmodi om optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen te oefenen.
- Achterzijde (tafel van vermenigvuldiging): Toont een 12×12 tabel van vermenigvuldiging. Deze zijde biedt visuele ondersteuning voor vermenigvuldigings- en deelopdrachten in specifieke spelmodi.

In de Educatieve modus kunnen spelers het spelbord gebruiken om wiskundige bewerkingen zoals optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen fysiek te visualiseren en te oefenen (zie het gedeelte Educatieve modus voor details).

In de spelmodi dient het bord als het hoofdspeelgebied waar spelers hun spelstukken verplaatsen terwijl ze opdrachten oplossen.

Gebruik van de oefenkaarten

Alle Mathepotamia oefenkaarten zijn dubbelzijdig met wiskundige opdrachten aan beide kanten en antwoorden aan de onderkant van de tegenoverliggende zijden. Kaarten zijn ontworpen voor zowel gameplay als zelfstandig oefenen, wat helpt bij het opbouwen van wiskundige vaardigheid door onderweg te leren.

Er zijn twee soorten spelmodi:

- Kaartgebaseerde spelmodi: Kaarten bieden wiskundige opdrachten en valideren antwoorden. In deze spelmodi blijven kaarten in de doos met open bovenkant om opdrachten verborgen te houden tot ze worden getrokken.
- Dobbelsesteengebaseerde spelmodi: Kaarten worden gebruikt om punten te scoren en om de speelduur in te stellen (bijvoorbeeld 55 kaarten = 55 ronden). In deze spelmodi kan het spel eindigen na een afgesproken aantal ronden of als alle geselecteerde kaarten gebruikt zijn.

Elke kaart is bovenaan gemarkeerd met het moeilijkheidsniveau aan de linkerkant en de spelmodi waarin het kan worden gebruikt aan de rechterkant. Alle kaarten kunnen worden gebruikt in de 🗡️ Klassieke modus.



Moeilijkheidsgraden

Mathepotamia fitskaarten zijn georganiseerd in vier stapels, elk met een verschillend moeilijkheidsniveau:

- 🔥 Optellen en aftrekken tot 20.
- 🔥🔥 Optellen en aftrekken tot 100, vermenigvuldigen en delen tot 20, en bewerkingen met tientallen tot 200.
- 🔥🔥🔥 Optellen en aftrekken tot 200, vermenigvuldigen en delen binnen 12×12, en bewerkingen met veelvouden van 5.
- 🔥🔥🔥🔥 Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen tot 1000.



Spelstapels kunnen worden aangepast door specifieke opdrachten te selecteren uit één niveau (bijv. alleen optellen en aftrekken tot 10 uit Niveau 1) of door opdrachten uit meerdere niveaus te combineren (bijv. vermenigvuldigings- en deelopdrachten uit Niveaus 2 en 3). Deze flexibiliteit zorgt voor een meer aangepaste ervaring op basis van het vaardigheidsniveau of de leerdoelen van de speler.

Aanbevolen leerpad

Mathepotamia biedt een gestructureerde aanpak voor het ontwikkelen van essentiële wiskundige vaardigheden, waarbij wordt voortgebouwd van fundamentele bewerkingen naar geavanceerd probleemoplossend vermogen. Elke fase in het pad is ontworpen om de vaardigheden progressief op te bouwen:

- Educatieve modus: Introduceert nieuwe concepten op een begeleide en interactieve manier.
- Oefenkaarten: Versterkt vaardigheden in een ontspannen, zelfstandige oefeningsetting.
- Klassieke modus: Daagt spelers uit om hun vaardigheden toe te passen in een spelomgeving.
- Snelheids spelmodi: Voegt tijdsdruk en competitie toe om de snelheid en nauwkeurigheid van probleemoplossing te verfijnen.

Deze progressie zorgt voor een soepele overgang van begrip naar beheersing, terwijl eerder geleerde vaardigheden worden herhaald en versterkt.

1. Opbouwen van optel- en aftrekvaardigheden

1.1. Introductie tot optellen en aftrekken tot 10

Selecteer een subset van opdrachten uit de Niveau 1 stapel (gericht op optellen en aftrekken tot 10), ga dan door naar *Educatieve modus* → *Oefenkaarten* → *Klassieke modus* → *Snelheids optellen en aftrekken (spelmodus 3)*.

◇ Spelers bouwen vertrouwen op in basis optellen en aftrekken.

1.2. Uitbreiding naar optellen en aftrekken tot 20

Gebruik de volledige Niveau 1 stapel om optel- en aftrektaken te oefenen, waarbij je voortgaat via *Educatieve modus* → *Oefenkaarten* → *Klassieke modus* → *Snelheids optellen met dobbelstenen (spelmodus 2)* → *Snelheids optellen en aftrekken (spelmodus 3)*.

◇ Spelers ontwikkelen vloeiendheid in eenvoudige rekenkunde.

1.3. Vooruitgang naar optellen en aftrekken tot 100

Selecteer opdrachten uit de Niveau 2 stapel (gericht op optellen en aftrekken tot 100), en ga verder via *Educatieve modus* → *Oefenkaarten* → *Klassieke modus* → *Snelheids optellen en aftrekken (spelmodus 3)*.

◇ Spelers versterken hun vermogen om met grotere getallen te werken.

2. Ontwikkelen van vermenigvuldigings- en deelvaardigheden

2.1. Introductie tot vermenigvuldigen en delen tot 20

Selecteer opdrachten uit de Niveau 2 stapel (gericht op optellen en aftrekken tot 100), en ga verder via *Educatieve modus* → *Oefenkaarten* → *Klassieke modus* → *Snelheids vermenigvuldigen met visuele hulp (spelmodus 4)*.

◇ Spelers bouwen een sterke basis op in vermenigvuldigen en delen.

2.2. Beheersen van vermenigvuldigen en delen binnen 12×12

Combineer opdrachten uit de Niveau 2 en Niveau 3 stapels (die vermenigvuldigen en delen binnen 12×12 dekken), ga dan door naar *Educatieve modus* → *Oefenkaarten* → *Klassieke modus* → *Snelheids vermenigvuldigen met visuele hulp (spelmodus 4)* → *Willekeurig vermenigvuldigen (spelmodus 5)* → *Snelheids vermenigvuldigen zonder visuele hulp (spelmodus 6)* → *Willekeurig vermenigvuldigen zonder visuele hulp (spelmodus 7)*.

◇ Spelers ontwikkelen snel herinneren van vermenigvuldigings- en deelfeiten.

3. Beheersen van geavanceerde bewerkingen

3.1. Bewerkingen tot 1000

Gebruik de Niveau 4 stapel om geavanceerde opdrachten te oefenen, waarbij je voortgaat via *Oefenkaarten* → *Klassieke modus*.

◇ Spelers worden bekwaam in het uitvoeren van complexe rekenkunde.



Spelers met voorkennis van fundamentele vaardigheden kunnen beginnen vanaf elk punt in het leerpad waar ze zich zeker voelen. Ze kunnen bijvoorbeeld beginnen met optellen en aftrekken tot 100 of vermenigvuldigings- en deelopdrachten, waarbij ze eerdere stappen overslaan indien nodig. Als je niet zeker weet waar te beginnen, helpt het *Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - een gratis workbook ontworpen als een spannende queeste - bij het beoordelen van de vaardigheden van jouw kind zonder dat ze het merken. Je kunt de downloadlink vinden in het gedeelte *Extra hulpmiddelen*.

Spelmodi

1 Klassieke modus

Bordkant	Voorzijde (getallenraster)
Onderdelen	Kaarten (geselecteerd niveau), 1 dobbelsteen, spelstukken
Focus	Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen (complexiteit gebaseerd op geselecteerd moeilijkheidsniveau)

Hoe te spelen

1. Spelers plaatsen hun spelstukken op 0 aan het begin van het spel.
2. Tijdens hun beurt trekken spelers een kaart uit de doos van het geselecteerde niveau en proberen de opdracht op de kaart op te lossen.
3. Het antwoord moet hardop worden gegeven. Spelers kunnen de juistheid van hun antwoord controleren door naar de onderkant van de andere kant van de kaart te kijken.
4. Als het antwoord juist is, gooit de speler 1 dobbelsteen en verplaatst zijn spelstuk vooruit op het bord met het aantal dat op de dobbelsteen staat. Gespeelde kaarten moeten op een aparte stapel worden gelegd.
5. De eerste speler die 100 (100+) bereikt of overschrijdt, wint. Als alle kaarten uit de doos zijn gespeeld en het doel van 100 nog niet is bereikt, schud dan de gespeelde kaarten, doe ze terug in de doos en los opdrachten op aan de andere kant van de kaarten.



Spelers van verschillende niveaus kunnen samen spelen door aparte kaartspellen te gebruiken, waardoor het spel aanpasbaar is voor familie- of groepsinstellingen met verschillende vaardigheidsniveaus, zoals kinderen van verschillende leeftijden of volwassenen. Voor zeer jonge spelers kunnen opdrachten van niveau 1 verder worden beperkt tot problemen binnen 10. Voor een korter spel kunnen spelers overeenkomen om een doel te bereiken zoals 30, 50 of 70, op basis van hun voorkeur.

Speciale velden

Spelers zullen onderweg val- en bonustegels tegenkomen.



Ijsdrake. Laat een tegenstander één beurt overslaan.



Vuurdrake. Verplaatst een tegenstander 3 stappen terug.



Schild. Beschermt de speler tegen Ijs- en Vuurdraak.



Brug. Beweeg tot 5 velden vooruit.



Doolhof. Beweeg 3 stappen terug.



Moeras. Sla één beurt over.

Als een speler tijdens zijn beurt op een speciaal veld terechtkomt, of er door een tegenstander naartoe wordt verplaatst, moet hij onmiddellijk de regels van het veld volgen. Deze regels voegen strategische diepgang toe aan het spel, waardoor het boeiender wordt voor spelers. Als een speler bijvoorbeeld door een tegenstander naar de Vuurdrake wordt verplaatst, moet hij die of een andere tegenstander 3 stappen terug verplaatsen.

Speciale velden zijn uniek voor alleen deze spelmodus en zijn niet van toepassing in andere spelmodi.

Teammodus

- Vorm 2 teams van elk 2 spelers.
- Teamleden mogen elkaar geen hints/antwoorden geven.
- Het team wint wanneer beide spelers 100 bereiken.

2 Snelheids optellen met dobbelstenen

Bordkant	Voorzijde (getallenraster)
Onderdelen	2 dobbelstenen, kaarten (voor het bijhouden van scores en rondes), spelstukken
Focus	Basisoptellen met resultaten tot 24

Deze spelmodus is ideaal voor zeer jonge spelers die net beginnen met het leren van wiskunde. Een meer ervaren deelnemer kan assisteren als gids, om te helpen bij het valideren van antwoorden.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt gooien spelers met twee dobbelstenen en tellen de geworpen getallen op om het resultaat te vinden.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op de tegel met het juiste resultaat plaatst en dit hardop aankondigt, wint de ronde en neemt een kaart om punten bij te houden.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.

3 Snelheids optellen en aftrekken

Bordkant	Voorzijde (getallenraster)
Onderdelen	Kaarten (optel- en aftrekproblemen), spelstukken
Focus	Optellen en aftrekken tot 100 met tijdsdruk

Deze spelmodus is ontworpen om hoofdrekenvaardigheden in optellen en aftrekken onder tijdsdruk te versterken. Het moedigt spelers aan om snel getallen te verwerken en beslissingen te nemen terwijl ze tegen anderen strijden.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt trekken spelers een kaart en lossen het optel-/aftrekprobleem op.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op de tegel met het juiste resultaat plaatst en dit hardop aankondigt, wint de ronde en neemt de kaart.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.

4 Snelheids vermenigvuldigen en delen

Bordkant	Achterzijde (tafel van vermenigvuldiging)
Onderdelen	Kaarten (vermenigvuldigings- en deelproblemen), spelstukken
Focus	Basis vermenigvuldigen en delen met visuele ondersteuning

Deze spelmodus is ontworpen om spelers kennis te laten maken met vermenigvuldigings- en deelopdrachten met visuele ondersteuning van de tafels van vermenigvuldiging. Het helpt spelers vertrouwen en nauwkeurigheid op te bouwen bij het oplossen van basisvermenigvuldigings- en deelproblemen.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt trekken spelers een kaart en lossen het vermenigvuldigings- of deelprobleem op.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op de tegel met het juiste resultaat op de tafels van vermenigvuldiging plaatst en dit hardop aankondigt, wint de ronde en neemt de kaart.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.

5 Snelheids vermenigvuldigen met dobbelstenen

Bordkant	Achterzijde (tafel van vermenigvuldiging)
Onderdelen	2 dobbelstenen, kaarten (voor het bijhouden van scores en rondes), spelstukken
Focus	Dynamisch vermenigvuldigen binnen het bereik van 12×12

Deze spelmodus is ontworpen om spelers te trainen in het oplossen van willekeurige vermenigvuldigingsproblemen met behulp van visuele aanwijzingen van de tafel van vermenigvuldiging. Het benadrukt nauwkeurigheid en snelheid terwijl dynamisch probleemoplossend vermogen wordt geïntroduceerd door dobbelsteenwerpen.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt gooien spelers met twee dobbelstenen en vermenigvuldigen ze de geworpen getallen om het resultaat te vinden.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op het kruispunt van de twee geworpen getallen plaatst en het juiste resultaat hardop aankondigt, wint de ronde en neemt een kaart om punten bij te houden.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.

6 Geavanceerd snelheids vermenigvuldigen en delen

Bordkant	Voorzijde (getallenraster)
Onderdelen	Kaarten (vermenigvuldigings- en deelproblemen), spelstukken
Focus	Hoofdrekenen bij vermenigvuldigen en delen zonder visuele hulpmiddelen

Deze spelmodus is ontworpen om spelers uit te dagen met vermenigvuldigings- en deelproblemen zonder visuele hulpmiddelen. Het versterkt rekenvaardigheid in het hoofd en bereidt spelers voor op geavanceerde rekentaken.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt trekken spelers een kaart en lossen het vermenigvuldigings-/deelprobleem op.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op de tegel met het juiste resultaat plaatst en het antwoord hardop aankondigt, wint de ronde en neemt de kaart.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.

7 Geavanceerd snelheids vermenigvuldigen met dobbelstenen

Bordkant	Voorzijde (getallenraster)
Onderdelen	2 dobbelstenen, kaarten (voor het bijhouden van scores en rondes), spelstukken
Focus	Geavanceerd hoofdrekenen bij vermenigvuldigen met willekeurige problemen

Deze spelmodus is ontworpen om spelers te trainen in het snel herinneren van vermenigvuldigingsresultaten uit het geheugen. Het richt zich op snelheid en mentale behendigheid, en biedt een laatste stap in het beheersen van vermenigvuldigingsvaardigheden die zijn ontwikkeld in eerdere spelmodi.

Hoe te spelen

1. Tijdens hun beurt gooien spelers met twee dobbelstenen en vermenigvuldigen ze de geworpen getallen om het resultaat te vinden.
2. De eerste speler die zijn spelstuk op de tegel met het juiste resultaat plaatst en het antwoord hardop aankondigt, wint de ronde en neemt een kaart om punten bij te houden. Als het resultaat 100 of hoger is, plaatst de speler zijn spelstuk op 100.
3. De speler met de meeste kaarten aan het einde wint.



Priemgetallen zijn blauw gemarkeerd op het voorste bord om spelers te helpen getallen te herkennen die alleen kunnen worden gemaakt door 1 met zichzelf te vermenigvuldigen. In Spelmodi 6 en 7 stelt dit visuele hulpmiddel spelers in staat om snel getallen te identificeren die minder vaak voorkomen als vermenigvuldigingsresultaten, waardoor het gemakkelijker wordt om de juiste antwoorden te vinden.

Educatieve modus

Deze modus helpt kinderen om wiskundige bewerkingen te begrijpen via de fysieke beweging van spelstukken op het bord. Optellen en aftrekken worden geoefend op de voorkant van het bord, terwijl vermenigvuldigen en delen worden geoefend op de achterkant. Geïllustreerde voorbeelden vind je aan het einde van de handleiding. Hier lees je hoe je het gebruikt voor verschillende bewerkingen:

Optellen

Om een optelsom op te lossen, begin je door het spelstuk op het startgetal te zetten. Beweeg het spelstuk naar beneden in rijen om tientallen op te tellen en horizontaal om eenheden op te tellen. Bijvoorbeeld, om $58 + 28$ op te lossen: begin bij 58, ga 2 rijen omlaag (+20) naar 78, en dan 8 stappen naar rechts om het antwoord te vinden: 86.

Aftrekken

Om een aftreksom op te lossen, begin je bij het hoogste getal. Beweeg het spelstuk omhoog in rijen om tientallen af te trekken en naar links om eenheden af te trekken.

Bijvoorbeeld, om $55 - 39$ op te lossen: begin bij 55, ga 3 rijen omhoog (-30) tot 25, en dan 9 stappen naar links om het antwoord te vinden: 16.

Vermenigvuldigen

Om een vermenigvuldiging op te lossen, plaats je één spelstuk op het eerste getal in de linkerkolom en een ander op het tweede getal in de bovenste rij van de vermenigvuldigingstabel. Beweeg ze naar elkaar toe tot ze elkaar ontmoeten bij het product.

Bijvoorbeeld, om 6×7 op te lossen: zet de spelstukken op 6 (links) en 7 (boven), en beweeg ze naar elkaar toe om het product te vinden: 42.

Delen

Om een deling op te lossen, plaats je het spelstuk op de deler in de linkerkolom van de vermenigvuldigingstabel. Beweeg naar rechts over de rij tot je het deeltal bereikt, en ga dan omhoog naar de bovenste rij om het antwoord te vinden.

Bijvoorbeeld, om $81 \div 9$ op te lossen: begin bij 9 (links), beweeg naar rechts tot je 81 bereikt, en ga dan omhoog om het antwoord te vinden: 9.



Je kunt ook Mathepotamia oefenkaarten van een geselecteerd niveau gebruiken om specifieke rekenproblemen te oefenen. Hoewel dat niet verplicht is, kunnen ze helpen om het leren te structureren.

Extra hulpmiddelen

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

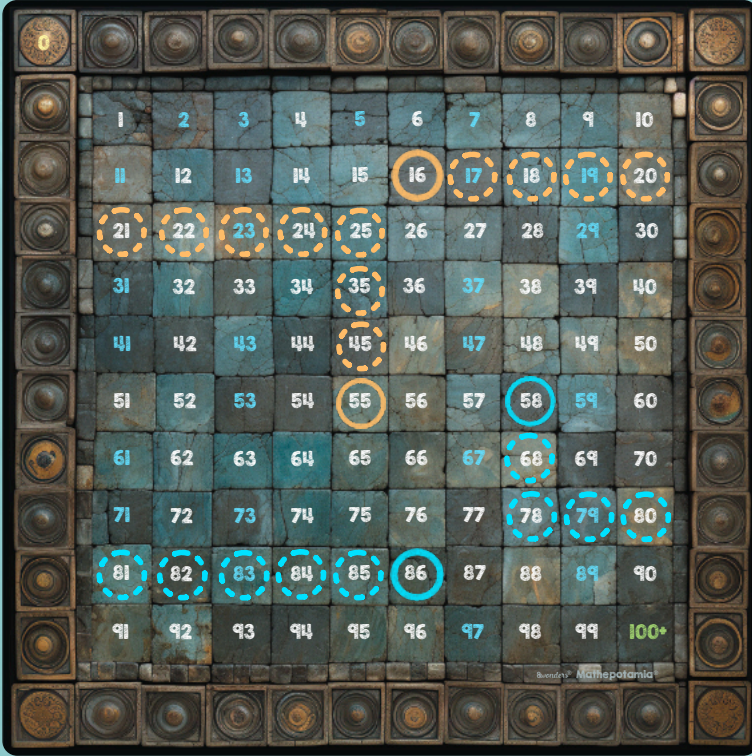
Een leuke en magische manier om de wiskundige vaardigheden van jouw kind te ontdekken, zonder dat ze doorhebben dat ze worden getest — allemaal via een spannend avontuur! Download het gratis (in het Engels of Duits) via www.mathepotamia.com/quest of scan de QR-code.



Op zoek naar de nieuwste updates van de handleiding of extra talen?

Bezoek www.mathepotamia.com/manuals.

We wensen je een spannende reis door Mathepotamia – waar getallen avonturen worden, uitdagingen zelfvertrouwen opbouwen en leren aanvoelt als magie!



$58 + 28 = ?$
 $58 \downarrow 2 \rightarrow 8 \gg 86$

$55 - 39 = ?$
 $55 \uparrow 3 \leftarrow 9 \gg 16$



$6 * 7 = ?$
 $6 \rightarrow, 7 \downarrow \gg 42$

$81 \div 9 = ?$
 $9 \rightarrow 81 \uparrow \gg 9$

NL

Word lid van de Mathepotamia Heldenclub!

Wacht je nog steeds op dat moment waarop rekenen eindelijk 'klikt' voor je kind?

Of het nu een vonkje is, een doorbraak of gewoon een kleine stap vooruit — jouw verhaal telt.

Door je verhaal te delen zie je hoeveel jullie al bereikt hebben — en laat je andere gezinnen weten dat ze er niet alleen voor staan.

Word lid van onze exclusieve Heldenclub en deel wat jullie tot nu toe hebben meegemaakt.

Elke maand ontvangen een paar gezinnen een speciale beloning — onze manier om 'dank je wel' te zeggen.

Scan de QR-code hieronder of ga naar:
www.mathepotamia.com/heroes

EN

Join the Mathepotamia Heroes Club!

Are you still waiting for that moment when math finally "clicks" for your child?

Whether it's a spark, a breakthrough, or just a small step forward — your story matters.

Sharing your story can help you see how far you've come — and let other families know they're not alone.

Join our exclusive Heroes Club and share what you've experienced so far.

Each month, a few families receive special rewards — just our way of saying thanks.

Scan the QR code below or visit:
www.mathepotamia.com/heroes



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28
13086 Berlin
Germany

www.mathepotamia.com

info@mathepotamia.com



1 - 4



30'



5+