


| | Getalbegrip | Bewerkingen | Meetkunde | Logisch denken/ Redeneren |
|---|--|-------------|-----------|------------------------------|
|  | <p>Doelen bij het spel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tellen en vergelijken van hoeveelheden tot en met 6 Direct overzien van dobbelsteenpatronen t/m 6 zonder tellen <p>Drempel 0A: Getalbegrip t/m 12</p> <p>Aantal spelers: 2</p> <p>Speelduur: ±10 minuten</p> | | | |

Rekeninhouden

- Opzeggen van de telrij t/m 6
- Tellen van stippen op de dobbelsteen t/m 6
- Vergelijken en/of ordenen van twee hoeveelheden t/m 6
- Gebruiken van de begrippen: meer/minder/meeste/minste/evenveel/verder/voor/achter
- Direct overzien van dobbelsteenpatronen t/m 6 zonder tellen

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- De telrij t/m 6 kennen
- Kunnen tellen van hoeveelheden t/m 6

Spelverloop

De spelers zetten hun pion op een boefje. Ze maken samen twee groepjes met de tien diamantjes/blokjes. De groepjes mogen niet even groot zijn. De twee groepjes worden aan het eind van de baan bij de schatkist gelegd. De boefjesrace kan beginnen.

Speler 1 gooit met de dobbelsteen. Hij mag het aantal stippen dat hij gooit vooruit met zijn pion op de boefjesbaan.

Nu is speler 2 aan de beurt. Ook hij gooit en mag het aantal stippen dat hij gooit, vooruit op de boefjesbaan. Zo spelen de spelers door tot één boefje bij de schatkist is. Hij hoeft er niet precies op te komen. Wie is het eerst met zijn boefje bij de schatkist? Hij is de winnaar! Hij krijgt het groepje met de meeste diamantjes. De andere speler krijgt het andere groepje.

Speel je nog een potje? Nu mag het andere boefje beginnen.

Varianten

Het spel kan ook gespeeld worden met een dobbelsteen met 1,2 en 3 stippen. U kunt de materialen aanpassen aan het niveau van de leerlingen. Let erop dat u dan ook de rekeninhouden en doelen verandert.

Tips

- U kunt de boefjes natuurlijk ook een andere schat laten verdelen, bijvoorbeeld iets wat ze zelf mooi vinden (muntjes, eikels, ...).
- Als u zelf meespeelt met een leerling, maak dan eens expres een fout, bijvoorbeeld bij het tellen van de stippen of het vooruit zetten van de pion.
- Stel vragen als: wie staat er voor? Wie gaat winnen denk je? Zie je ook meteen hoeveel stippen het zijn, zonder te tellen?

Spelgegevens

Boefjesrace is een van de acht spellen uit de doos
Drempel spellen drempel 0.
Prijs: € 57,95
Uitgever: Wizz Spel
Verkrijgbaar bij: Wizz Spel
Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;
www.wizz-spel.nl