

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/ Redeneren	
	Executieve functies:							
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
Doel bij het spel: <ul style="list-style-type: none"> Tellen en vergelijken van hoeveelheden tot en met 6 								
Drempel		0A: Getalbegrip t/m 12						
Aantal spelers:		2						
Speelduur:		±10 minuten						

Rekeninhouden

- Opzeggen van de telrij tot en met 6
- Tellen van hoeveelheden tot en met 6
- Oefenen van synchroon tellen en leggen van de één-één-relatie
- Vergelijken/ordenen op meer/minder/meeste/minste/evenveel tot en met 6
- Leren in een keer overzien van dobbelsteenpatronen tot en met 6

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Begrip van tellen hebben
- Enige ervaring hebben in tellen van hoeveelheden tot en met 6, inclusief de telrij kennen

Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)

Toelichting bij het spel

De spelers maken een rupsje van hun fiches door deze achter elkaar te leggen. Ze gooien met een dobbelsteen en verplaatsen op basis van het aantal stippen dat ze gooien hun rups door steeds een fiche van achter te pakken en voor aan te leggen. Dit vraagt van de spelers elementaire vaardigheden voor het leren tellen: synchroon tellen, de één-één relatie leggen (tussen een stip op de dobbelsteen en het verschuiven van een fiche) en resultaatief tellen, hoewel dat laatste nog niet echt nodig is. Daarom is dit spel zeer geschikt voor kinderen in groep 1. Het spel kent twee varianten. Een variant waarbij de spelers om de beurt gooien en hun rupsje laten lopen. En een moeilijker variant waarbij ze tegelijk gooien en de

speler die het hoogste gooit, zijn rups mag laten kruipen. Gooien ze evenveel, dan mag de rups die achter staat, lopen.

Een nog eenvoudiger variant is als u de kinderen met een (aangepaste) dobbelsteen laat spelen met alleen één, twee en drie stippen.

De speler die het eerst bij het appeltje is, is winnaar.

Het spel uitleggen

U kunt het spel het beste uitleggen door het meteen met de kinderen te spelen.

Variant 1

Speler 1 begint. Hij gooit met de dobbelsteen. Hij mag nu zijn rupsje zoveel stapjes vooruit laten kruipen als hij heeft gegooid.

Gooit hij bijvoorbeeld 3, dan mag hij drie stapjes vooruit. Dit doet hij door steeds het achterste deel (fiche) van zijn rupsje vooraan te leggen. Dus met 3 mag hij drie keer het achterste fiche pakken en vooraan leggen.

Zo kruipt de rups 3 stapjes dicht naar het blaadje toe. Nu is speler 2 aan de beurt. Zo gaan de spelers door. Het spel is afgelopen als een speler met zijn rups het blaadje kan aanraken. Deze speler is de winnaar. Je kunt van te voren afspreken of je elkaar mag dwarszitten, door voor elkaar langs te kruipen. Je mag dan niet over elkaar heen kruipen.

Variant 2

De spelers gooien tegelijk met hun dobbelsteen. Wie het meeste gooit, mag zijn rups zoveel stapjes vooruit laten kruipen als hij heeft gegooid.

Verder gelden dezelfde spelregels als bij variant 1. Maar, let op:

Als de spelers evenveel gooien, dan mag de speler van wie het rupsje het minst ver is, dát aantal stapjes vooruit

kruipen. Zo heeft hij weer iets meer kans om te winnen!

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u nagaan in hoeverre de kinderen het tellen en vergelijken van hoeveelheden tot en met 6 al begrijpen en kunnen toepassen.

Met de volgende vragen/interventies kunt u een leerling aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat de leerling kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- 'Wie gaat er winnen?' Hiermee checkt u of ze de relatie zien tussen 'verder met de rups zijn' en 'voor staan'. Een kind dat meteen zegt dat hij zal winnen, los van de positie van de rups heeft minder inzicht dan een kind dat kijkt naar de posities of dat zegt dat je dat nog niet kunt weten.
- 'Kun jij nog winnen?' Deze vraag doet een beroep op het begrijpen dat je 'dat wat je gooit' niet kunt beïnvloeden. Maar je kunt wel een voorspelling maken. Laat vooral redeneren: 'Waarom denk je dat?'
- Bespreek bij variant 2 ook hoe een kind ziet wie het meeste gooit: let hij op het aantal stippen, of 'ziet hij het' door de patronen te vergelijken? Herkent hij bepaalde patronen al?
- Als een rupsje bijna bij het appeltje is: 'Als je 2 gooit, kom je dan bij het appeltje?' Wat moet je gooien om te winnen denk je?' Ziet het kind de relatie tussen de afstand en het aantal stippen? Laat ook hier vooral vertellen hoe het kind denkt.

Stimuleren van executieve vaardigheden

Rupsenspel is een spel dat heel jonge kinderen al kunnen spelen. Zij moeten echter nog heel wat executieve

vaardigheden leren. Dit spel kan daarbij helpen. Ze moeten bijvoorbeeld hun aandacht langere tijd bij het spel kunnen houden (VA), ook als ze niet aan de beurt zijn, en ook als ze achter komen te staan en misschien moeite krijgen en bang zijn dat ze verliezen. Ze moeten dan hun emoties (leren) beheersen (ER). Ook hun werkgeheugen wordt aangesproken: elk fiche moet vooruitgeschoven worden en het kind moet goed bijhouden wat het gedaan heeft (WG). Juist omdat dit een klein, niet complex spel is waarbij het doel onmiddellijk zichtbaar is, leent het zich heel goed om met deze vaardigheden aan de slag te zijn.

Spelgegevens

Rupsenspel is een van de acht spellen uit de doos

Drempelspellen drempel 0.

Prijs van de doos: € 57,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;

www.wizz-spel.nl

Extra

- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u de spelregels van *Rupsenspel* en een handreiking voor de leraar en een voor de leerling met meer suggesties voor het peilen en stimuleren van getalbegrip met *Rupsenspel*.
- U kunt dit spel ook zelf samenstellen met 6 fiches van een kleur, 6 fiches van een andere kleur, een 'plantenblaadje' en voor elke speler een dobbelsteen.