

JAPEN

ANNEKE NOTEBOOM



Wil je een spel spelen dat je binnen 5 minuten begrijpt en in 10 minuten speelt? Waarin je voortdurend rekt, schat, redeneert, strategisch speelt en een beetje gokt of blufft? Dan is het rekenspel *Japen* precies wat je zoekt!

Korte beschrijving van *Japen*

Voor *Japen* gebruiken we de getalkaarten van 1 tot en met 50 uit het doosje Rekenspel tot 100*. Verder zijn er ongeveer 20 fiches nodig. Het spel kan gespeeld worden met 2-5 spelers.

De spelers schudden de kaarten. Ze krijgen vervolgens ieder 2 kaarten en er worden 5 kaarten op een rij open op tafel gelegd. Daarnaast komen de

overige kaarten op een stapel te liggen met de getallen naar beneden (zie foto). De spelers laten hun kaarten niet aan de ander zien.

De bedoeling van het spel is om getallen bij elkaar te verzamelen die precies 100 zijn, of zo dicht mogelijk bij 100 zitten. Of om een set van vijf kaarten bij elkaar te verzamelen die precies 100 of daar zo dicht mogelijk bij zitten, maar wel onder blijven.

Spelverloop

De eerste speler is aan de beurt. Hij kan kiezen:

- óf hij pakt een kaart van de open kaarten op tafel en legt een andere kaart terug;
- of hij pakt alleen een kaart en legt er geen terug. In dat geval draait hij een nieuwe kaart van de stapel om en vult de rij weer aan tot 5.

Nu is de tweede speler aan de beurt. Ook hij heeft weer deze mogelijkheden. Zo gaan de spelers verder. Na zijn beurt mag een speler aangeven

dat hij past. Dit betekent dat hij stopt. De andere spelers mogen dan elk nog één beurt spelen of ook passen.

Dit rondje is nu afgelopen. De speler die heeft gepast, laat als eerste zijn kaarten zien. Hij heeft een van de hieronder genoemde opties: een bijna-100-Jaap, een 100-Jaap, een perfecte Jaap of een grote Jaap. Nu laten ook de overige spelers hun kaarten zien. Het aantal punten/fiches dat ze krijgen, hangt af van wat ze aan getallen hebben.

(Het kan dat de speler meteen wil passen na zijn eerste beurt, maar die kans is niet zo groot.)

Puntentelling en winnaar

De speler met de meeste punten in deze ronde, krijgt fiches, evenveel als het aantal punten dat hij heeft. Hebben twee of meer spelers de meeste punten, dan krijgen zij allemaal fiches voor hun punten:

- Een perfecte Jaap (vijf getallen, precies 100) levert 3 punten op
- Een grote Jaap (vijf getallen, maar onder 100) levert 2 punten op; zijn er meer spelers met een grote Jaap, dan gaan de 2 punten naar die speler die het dichtst bij 100 zit.
- Een 100-Jaap (een aantal getallen - anders dan 5 - die samen precies 100 zijn) levert 2 punten op
- Een bijna 100-Jaap (een aantal getallen - anders dan 5 - maar minder dan 100) levert 1 punt op. Zijn er meer spelers met een bijna-Jaap, dan is het punt voor die speler die het dichtst bij 100 zit.

De speler die deze ronde gewonnen heeft krijgt het fiche/de fiches uit de pot. Zijn er meer spelers met de



Voorbeeld: An en Suzanne spelen samen.

An heeft vier kaarten: 2,5,39 en 14. Dat is samen 60. Ze heeft al vier kaarten en wil een grote Jaap halen. Welk getal kan ze dan het beste pakken? 43 is te veel, maar 29 kan wel. Haar score is dan 89.

Maar Suzanne is eerst aan de beurt. Suzanne kan in deze beurt geen perfecte of grote Jaap halen, daarvoor heeft ze te weinig kaarten. Ze kan natuurlijk gokken dat An het ook niet kan. Ze weet immers de kaarten van An niet. Maar ze kan ook na deze beurt proberen te passen. An heeft nu in totaal 81. Ze moet niet over de 100 komen. Ze wil 43 pakken, en daarvoor 15 terug in de rij leggen. Maar dan ziet ze dat ze over de 100 komt. Ze ziet nog een betere oplossing: 16 pakken en geen kaart terugleggen. Had er op tafel een 39 gelegen, dan had An de 39 kunnen pakken en de 20 kunnen wegleggen: zo had ze precies 100 gekregen, een 100-Jaap.

meeste punten in deze ronde, dan krijgen zij allemaal fiches.

Vervolgens worden alle kaarten verzameld en spelen de spelers een nieuwe ronde. Zo gaan de spelers door tot één speler minimaal 5 fiches heeft gehaald. Hij is de winnaar.

Japen en rekenen-wiskunde

Met het spel *Japen* oefenen kinderen verschillende rekenvaardigheden:

- Optellen en aftrekken onder 100 met meer getallen: hoeveel heb je al bij elkaar en hoeveel kan daar nog bij om op 100 uit te komen of er zo dicht mogelijk bij?
- Schattend optellen en aftrekken onder 100 (soms is het voldoende om schattend te rekenen: met 39 en 28 en 15 zit je nog steeds wel onder 100.
- Aanvullen tot 100: bijvoorbeeld nagaan hoeveel je nog mist om

met de kaarten op 100 uit te komen)

- Compenseren: door een hoge kaart van de tafel te pakken en een lagere kaart terug te leggen, wordt je totaal wel hoger, maar niet zo hoog als die hoge kaart. Door gebruik te maken van deze compensatiestrategie kunnen spelers nog sneller precies op 100 uitkomen.
- Proberen vijf getallen te verzamelen die samen niet boven 100 uitkomen, maar liefst wel er zo dicht mogelijk bij.
- Redeneren over getallen en berekeningen: wat is handig om te doen, een groot getal of een klein getal pakken, sparen voor 5 kaarten of zo snel mogelijk bij 100 komen; passen of toch nog doorgaan?

Iets voor de rekenles?

Japen is een mooie aanvulling voor de rekenles. Je leert het snel en het is gemakkelijk tussendoor even te spelen. De kinderen rekenen volop, maar wel impliciet. Laat kinderen met ongeveer gelijk niveau tegen elkaar spelen. Als u kinderen in tweetallen tegen elkaar laat spelen, kunnen ze overleggen. Dat overleg is heel goed voor de ontwikkeling van hun redeneervermogen. Bovendien ziet u hoe ze rekenen. *Japen* is daarom ook erg geschikt om in te zetten als peilingsspel: twee (of vier) leerlingen spelen en u observeert, kijkt wat de leerlingen doen en hoe ze rekenen en stelt af en toe vragen die passen binnen het spel:

‘Kun je 100 maken in de volgende beurt? Hoe?’

‘Welke kaart wil/kun je pakken? Waarom?’

‘Denk je dat je nog een Jaap kunt maken? Waar moet je dan op letten?’

Iemand past. ‘Wat kun je nu het beste nog doen, waarom?’

Ook slimme leerlingen kunnen steeds beter worden in dit spel, het gaat daarnaast dan meer om het onderhouden van hun vaardigheden dan het oefenen ervan.

Japen is ook een spel dat kinderen thuis kunnen spelen om het rekenen tot 100 te oefenen.

Met dank aan Martien Dupont

Gegevens

Materiaal: Japen

Doelgroep: vanaf groep 4/5

Aantal spelers: 2-5

Duur: 10-15 minuten

Uitgeverij: SLO

Prijs: ± 3,00 euro (in een pakket van vier spellen voor 12 euro)

Te koop via: www.rekenspel.slo.nl. Zie op deze site ook meer spellen die met het doosje Rondje Reken spel tot 100 gespeeld kunnen worden.

* Zie ook www.rekenspel.slo.nl

Lees meer op:
www.volgens-bartjens.nl

