

Spel in de rekenles (63)

Anneke Noteboom

Clever

De titel belooft dat je je hersens moet gebruiken. Dat klopt, hoewel het vooral gaat om handig spelen en redeneren en niet om ingewikkeld rekenwerk. Door je stappen te beredeneren en zo slimme keuzes te maken, zorg je ervoor dat je het voor jezelf goed regelt en het voor de ander moeilijker maakt. Dat is ook 'clever' spelen! Een simpel spel dat boeiend blijft, omdat je op zo ontzettend veel manieren aan je punten kunt komen. Het blijft zoeken naar wat nu handig is en wanneer.

Gegevens

Materiaal:
Clever
Uitgever:
999 Games
Doelgroep:
vanaf groep 4
Aantal spelers:
2-4
Duur:
15-30 minuten
Kosten
12,00



CLEVER

In het doosje van *Clever* zitten 6 dobbelstenen (wit, blauw, paars, geel, groen en oranje), vier stiftjes en een scoreblok. In de doos is een zilveren dienblad afgebeeld, dat een functie heeft in het spel. Iedere speler krijgt een scoreblad.

SPELREGELS

De speler die aan de beurt is gooit met de zes dobbelstenen en kiest er eentje uit. De kleur van deze dobbelsteen bepaalt in welke zone op het scoreblad hij een score kan invullen. Hij legt z'n dobbelsteen op het bovenste witte vakje van zijn scoreblad en legt alle dobbelstenen waarmee hij lager gooide dan de dobbelsteen die hij gebruikt, op het zilveren dienblad.

Hierna gooit hij nogmaals met de overgebleven dobbelstenen. Ook nu weer mag hij kiezen welke

dobbesteen hij neemt en de actie uitvoeren in het juiste kleurenvak. De witte dobbelsteen is een joker, die mag voor alle kleuren gebruikt worden. Ook nu weer komen de dobbelstenen met een lagere waarde op het dienblad. De speler mag nog een derde keer gooien en voert weer een actie uit.

Daarna zijn de andere spelers samen aan de beurt: zij mogen van de dobbelstenen op het dienblad er één kiezen en daarmee ook wat op hun scoreblad uitvoeren, passend bij die dobbelsteen. Meer spelers mogen dezelfde dobbelsteen kiezen. Het kan natuurlijk zijn dat er geen enkele dobbelsteen ligt, namelijk als de speler steeds lage worpen heeft gekozen en daardoor niets op het dienblad heeft gelegd. Slim, dan kunnen de anderen niets aankruisen! De speler kruist bovenaan het blad

aan dat hij de eerste ronde heeft gehad en geeft alle dobbelstenen door aan de volgende speler. Zo wordt doorgespeeld tot alle rondes zijn gespeeld: Het spel wordt gespeeld in 6 (1 of 2 spelers), 5 (vier spelers) of 4 rondes (drie spelers). Daarna telt iedereen zijn punten per kleur en vult dit in op de achterkant van zijn scoreblad. Eventuele punten van de vosjes worden er bijgeteld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

De regels klinken ingewikkeld, zo'n eerste keer, maar in de praktijk is het spel eenvoudig. Het biedt per beurt wel heel veel mogelijkheden. Dat maakt het spel uitdagend. Spelers kunnen ieder hele andere keuzes maken. Omdat de punten aan het eind pas geteld worden, blijft het tot het eind spannend wie zal winnen. Een pluspunt van dit spel is ook, dat spelers allemaal bij elke beurt betrokken zijn.

'CLEVER' EN REKENEN- WISKUNDE

Het rekenwerk in Clever is niet ingewikkeld, het blijft meestal beperkt tot het rekenen onder 100. Voor kinderen in groep 4 en 5 wel passend. Maar juist het belang van strategisch denken en redeneren maken dit spel heel interessant. Er zijn veel verschillende mogelijkheden om je punten te scoren. Het gaat er vooral om, op welk moment je welke dobbelstenen kiest en je extra beurten inzet. Het is interessant om kinderen in tweetallen tegen elkaar te laten spelen. Dan kunnen ze per duo overleggen wat slim is om te spelen op welk moment. Het is niet nodig om dit fluisterend te doen, omdat spelers toch verschillende worpen hebben. Het kan de leraar veel informatie geven, om deze gesprekjes te volgen of een duo samen met een leerling te vormen: hoe denkt hij, hoe redeneert hij? Staat hij open voor andere suggesties? Leerlingen kunnen dit spel op verschillende niveaus spelen: zonder veel tactiek, of juist met veel redeneren en tactische keuzes.

Uitleg van het scoreblad

Het scoreblad (zie afbeelding) is verdeeld in verschillende zones, één voor elke kleur van de 6 dobbelstenen. In elke zone kun je alleen de score van de dobbelsteen van die kleur invullen.

Gele dobbelsteen: je kruist je worp aan in het gele vak. Krijg je verticaal een rijtje vol, dan levert je dat punten op; krijg je horizontaal of diagonaal een rijtje vol, dan levert je dit een extra beurt op. Verdien je een *vosje*, dan krijg je aan het eind van het spel extra punten.

Blaauwe dobbelsteen: gooi je blauw, dan tel je deze worp samen met de stippen op de witte dobbelsteen bij elkaar. Het totaal kruis je aan in het blauwe vak. Ook hier levert een vol rijtje een extra beurt op, maar

het totale aantal kruisjes aan het eind van het spel levert je ook nog eens extra punten op (zie de blauwe sterren aan de bovenkant van het blauwe vak). Gooi je groen, dan kruis je het eerste vakje in de groene balk aan. De volgende keer mag je bij groen alleen een kruisje zetten, als je worp groter of gelijk is aan 2, enzovoort. Hoe meer kruisjes bij groen staan, hoe meer punten je dit oplevert.

Gebruik je de oranje dobbelsteen, dan mag je in de oranje balk de score van je worp invullen. Bij het vierde vakje staat 'x2', dat betekent dat hier de dubbele score mag worden ingevuld. Tot slot mag bij de paarse balk de worp ingevuld worden, maar die moet altijd groter zijn dan de worp ervoor. Na '6' mag je weer met 1 beginnen.

Ook bij groen, oranje en paars kunnen de spelers extra beurten verdienen. Zo betekent een blauw 'x' teken, dat je een extra kruisje mag zetten in het blauwe vak en een paarse '6' dat je in de paarse balk een 6 mag noteren. Een teken met drie pijltjes betekent dat de speler zijn dobbelstenen over mag gooien en +1 betekent dat de speler een extra keer iets mag invullen op zijn scoreblok.



'CLEVER' IETS VOOR DE REKENLES?

Ja, Clever is een mooi spel om in de klas te hebben liggen. Als je het eenmaal kent is het eenvoudig om te spelen. Elk spel zal weer totaal anders zijn, en daardoor blijft het steeds weer boeiend. Kinderen kunnen het in tweetallen of twee duo's zo tussendoor spelen en eventueel ook op een later moment afmaken. Maar een potje met z'n tweeën zal in een kwartiertje wel gespeeld zijn.