

Spel in de rekenles (58)

Anneke Noteboom

Gegevens

Materiaal:
Leo moet naar de kapper
Uitgever:
999 Games
Doelgroep:
groep 1, 2 en 3
Aantal spelers:
2-5
Duur:
± 20 minuten
Kosten:
± € 17,00

Leo moet naar de kapper

Is dat echt de naam van een spel? Ja, 'Leo moet naar de kapper' is een coöperatief spel voor 2 tot 5 spelers. Een spel waarbij je denkt, 'hoe verzinnen ze het' én 'hoe mooi is dit om de reken-wiskunde ontwikkeling van jonge kinderen te stimuleren'. Maar niet alleen de reken-wiskunde ontwikkeling wordt is bij het spelen van dit spel gebaat. 'Leo moet...' biedt ook veel mogelijkheden om de executieve vaardigheden van leerlingen te stimuleren, zoals plannen, werkgeheugen, flexibiliteit, emotieregulatie, samenwerken! Hoewel het spel wellicht wat lang duurt voor in de klas, beschrijven we het toch omdat het zoveel educatieve mogelijkheden biedt.



VOORBEREIDING

In 'Leo moet...' is het de bedoeling dat de spelers samen de leeuw Leo binnen vijf dagen naar de kapper kunnen krijgen. Leo moet een route door het bos lopen en komt langs allerlei dieren waarbij hij blijft staan en dat kost tijd.

Voordat het spel begint leggen de spelers een route met de 'wegkaartjes' waar dieren op staan in verschillende kleuren (blauw, geel, paars, rood en geel) en waarop staat hoeveel uur het kost voor Leo als hij daarop komt te staan. Er zijn enkele wegwijzerkaartjes waar '0' op staat. De spelers zetten het bed van Leo aan het begin van de route en zetten het spelstuk Leo er op. Aan het eind van de route leggen ze het kaartje van de kapper én het kaartje van Leo met de manen er los naast. De klok met één wijzer die de uren aangeeft, komt ook op tafel te liggen en start op '8 uur'. Op de (20) zogenaamde 'bewegingskaarten' staat Leo afgebeeld en staat hoeveel stappen hij neemt (1, 2, 3 of 4). Ook deze

kaarten zijn in de kleuren blauw, geel, paars, rood en geel. De spelers verdelen deze kaarten. Het spel kan beginnen.

SPELUITLEG

'Leo moet...' is niet moeilijk om te leren spelen, maar het is het makkelijker om het spelenderwijs te leren dan via het lezen van de handleiding. We beschrijven het spel hier in grote lijnen. Verder verwijzen we naar de speluitleg op youtube*.

De eerste speler speelt een bewegingskaart, bijvoorbeeld de roze kaart met '4' erop. Dat betekent dat Leo 4 stappen maakt op de route. De speler draait het kaartje om waar Leo op terecht komt. Er kunnen nu drie situaties ontstaan:

- De kleur van de wegtegel is niet hetzelfde als de kleur van de gespeelde kaart. Dat is niet best: de wijzer van de klok moet dan zoveel uren verder als er op het omgedraaide kaartje staat.
- De wegtegel heeft dezelfde kleur als de omgedraaide

bewegingskaart. Niets aan de hand. De volgende speler is aan de beurt.

- De wegtegel heeft een wegwijzer. Ook dan is er niets aan de hand. De volgende speler mag.

Zo spelen de spelers door tot dat de wijzer van de klok weer bij '8' of er overheen komt. Kijk uit! Dan is de eerste dag voorbij en gaat Leo weer slapen in zijn bed. Leo krijgt één puzzelstuk met haren aan zijn kop. De spelers spelen een nieuwe ronde, maar ze kijken eerst goed naar alle wegkaartjes die open liggen en proberen zo goed mogelijk samen te onthouden wat er op deze kaartjes staat: de kleur én het getal. Hierna draaien ze alle kaartjes weer dicht. Hoe beter je weet waar welk kaartje ligt, hoe beter je de volgende ronde kunt spelen. De bewegingskaarten worden weer geschud en uitgedeeld en de klok komt weer op 8 uur te staan. De nieuwe dag begint en de speler die aan de beurt was, start. Nu weten de spelers van verschillende wegkaartjes wat er op de onderkant staat. Ze kunnen overleggen: welk kaartje is slim om te spelen? Als je met een bewegingskaartje op een wegkaartje van dezelfde kleur kunt komen, is Leo veilig en gaat de klok niet vooruit! En welk kaartje weten we daarna nog? Wat kan ik het beste spelen en welke bewegingskaart kan de volgende

speler dan het beste spelen? Komen we in deze ronde dicht bij de kapper?

Zo mogen de spelers er maximaal vijf dagen over doen om Leo bij de kapper te krijgen. Lukt het binnen die tijd, dan hebben de spelers samen gewonnen. Lukt dit niet, dan hebben ze samen verloren. In de handleiding bij het spel worden ook makkelijkere en moeilikere varianten van het spel beschreven.

'LEO MOET NAAR DE KAPPER' EN REKENEN-WISKUNDE

Leo... vraagt van kinderen verschillende vaardigheden die vallen binnen het leergebied rekenen-wiskunde:

- Klokkijken: kinderen leren dat de kleine wijzer de tijd weergeeft en ze lezen daaraan de hele uren af. Ze zien het cyclische van de kloktijden en 'ervaren' in de context van het spel het verschil tussen verstrijken van 2 of 4 uren.
- In het spel gaat het om het maken van 1, 2, 3 of 4 stappen. Dat is voor de een nog moeilijk, voor de ander niet meer. Maar de kinderen moeten daarbij ook kijken welk aantal stappen ze kunnen maken met hun bewegingskaarten én vooruitkijken welke stappen het beste zijn. Dus wil je het spel handig spelen, dan is vooruitkijken,

voorspellen en denken in deelstappen belangrijk.

- Omdat het spel coöperatief is, moeten de kinderen samenwerken. Hoe meer ze dat doen, hoe meer ze gebruik kunnen maken van elkaars aanwijzingen en hoe beter ze zijn. De spelers moeten dus redeneren, overleggen, vooruitkijken. 'Als jij dit doet, kan ik dat doen.' Dit spel biedt mogelijkheden deze belangrijke wiskundige activiteiten te leren en te oefenen.
- Dit spel biedt ook mooie mogelijkheden om bij kinderen te peilen, wat ze kunnen, kennen en begrijpen en om een beeld te krijgen hoe ze denken en redeneren.

'LEO MOET NAAR DE KAPPER', IETS VOOR DE REKENLES?

'Leo moet...' is een mooi coöperatief spel voor thuis, maar ook voor school, hoewel het in de schoolse situatie wellicht soms te lang duurt. Naast de verschillende wiskundige vaardigheden die ermee te leren zijn, biedt dit spel ook veel mogelijkheden om aan de executieve vaardigheden te werken. Het spel is mooi uitgevoerd, met stevige kaarten. De context is grappig en spreekt kinderen aan.

<https://www.youtube.com/watch?v=rrDph0wH8t8>

VOORBEELD

Drie spelers spelen 'Leo moet naar de kapper'.

Op de bewegingskaartjes is te zien welke stappen Leo al heeft genomen. Bij de eerste sprong kwam Leo op rood met het getal 2. Dat was niet dezelfde kleur als het kaartje dat werd omgedraaid (roze 4). Dat betekent dat de wijzer van de klok 2 uur vooruit gezet moet worden. De volgende speler speelt de paarse 2, neemt twee stapjes en komt gelukkig op een paars kaartje! Niets aan de hand. Bij de laatste beurt uit het voorbeeld wordt een blauwe drie gespeeld. Leo komt op roze 2 en de wijzer moet twee uur vooruit. Oeps... Nog één uurtje en dan is de eerste dag voorbij...

