

| Getalbegrip  | Bewerkingen | Meetkunde | Logisch denken/<br>Redeneren |    |    |    |    |
|--|-------------|-----------|------------------------------|----|----|----|----|
| <b>Executieve functies:</b>  |             |           |                              |    |    |    |    |
| RI   | ER          | FLX       | DG                           | VA | WG | PP | MC |
| <b>Doel bij het spel:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Koppelen van hoeveelheden aan getallen en aan de getallenrij tot en met 9.</li> </ul> |             |           |                              |    |    |    |    |
| <b>Drempel:</b> 0A   |             |           |                              |    |    |    |    |
| <b>Aantal spelers:</b> 2-4   |             |           |                              |    |    |    |    |
| <b>Speelduur:</b> ±15 minuten  |             |           |                              |    |    |    |    |



## Rekeninhouden

- Bij elkaar tellen van hoeveelheden
- Koppelen van hoeveelheden aan getallen tot en met 9
- Herkennen van de volgorde van de getallen tot en met 9
- Strategisch spelen en redeneren

## Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen tellen van hoeveelheden tot en met 10
- Kunnen koppelen van hoeveelheden aan getallen tot en met 9

## Executieve vaardigheden

- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)
- Nadenken over wat je doet en kunt (MC)

## Toelichting bij het spel

*Regenwormen Junior* bestaat uit 6 dobbelstenen met een symbool erop en 12 stenen met daarop een getal tussen 4 t/m 9 en 1, 2, 3 of 4 regenwormen erop. Bij dit spel gooien de spelers met zes dobbelstenen.

Elk symbool dat erop staat, telt voor één punt. Behalve het symbool van de twee halve broodjes, die tellen voor 2 punten.



De bedoeling is zoveel mogelijk punten met de dobbelstenen te gooien en daarmee stenen met zo hoog mogelijke waarden te krijgen. Een speler gooit met de zes dobbelstenen en kiest één symbool waarvoor hij de punten krijgt, deze dobbelstenen legt hij opzij. Het lijkt dus logisch dat symbool te kiezen waarvan hij er de meeste gooit. Daarna mag de speler weer gooien met de overgebleven dobbelstenen en opnieuw kiezen wat hij opzij legt. Hij mag niet meer kiezen wat hij al eerder opzij legde. Zo gaat hij door tot hij niets meer gooit wat hij nog kan tellen. Een extra spelregel is dat hij ook altijd een keer de regenwormen moet wegleggen. Tot slot telt hij wat hij in totaal heeft weggelegd en mag de steen pakken die bij dit aantal punten hoort: Van de tafel, of bij de tegenstander als die deze steen heeft liggen. Als de steen er niet meer ligt, pakt hij een steen die minder waarde heeft.

Kinderen leren tijdens dit spel dus enerzijds om handig te tellen en te redeneren hoe ze zoveel mogelijk punten kunnen gooien of bewust te kiezen voor een kleiner aantal punten waardoor ze een steen bij de ander kunnen pakken. Dit spel is niet eenvoudig. Het vraagt van kinderen om rekening te houden met verschillende spelregels en bovendien strategisch te spelen. Dat maakt het een boeiend spel voor jonge kinderen in groep 1 met een ontwikkelingsvoorsprong.

## Het spel uitleggen

*Regenwormen Junior* is op zich niet moeilijk om te spelen, maar het vraagt wel even aandacht om het aan jonge kinderen goed uit te leggen. We geven enkele suggesties om het in stappen uit te leggen.

## Stap 1. Punten gooien

Laat de kinderen gooien met de dobbelstenen en dan kijken welke figuurtjes ze het meest gegooid hebben. Hoeveel punten kunnen ze gooien, waarbij ze steeds moeten kiezen wat ze wegleggen én minimaal één keer de wormen moeten kiezen. Wie gooit zo het meest? Waar moet je op letten?

## Stap 2. Punten gooien en steen kiezen

Ze spelen nu het spel zoals bedoeld, maar zonder bij elkaar de stenen te mogen pakken. Als een steen er niet ligt, mogen ze een steen pakken die een kleinere waarde heeft. Wie heeft aan het eind de meeste regenwormen?

## Stap 3. Regenwormen Junior

Laat het spel spelen zoals bedoeld, waarbij ze dus ook de stenen bij elkaar mogen wegpakken (de bovenste op de stapel). Gaandeweg zullen ze het spel slimmer gaan spelen.

## Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen flexibel kunnen omgaan met hoeveelheden en getallen en hierbij strategisch spelen, logisch denken en redeneren.

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

- Laat gewoon spelen en kijk hoe de kinderen te werk gaan. Zonder vragen valt er veel te observeren. Maken ze bewuste keuzes?
- Laat de kinderen tijdens hun beurt en bij het gooien met de dobbelstenen hardop denken. Waarom kiezen ze er voor bepaalde dobbelstenen/symbolen te houden en andere opnieuw te gooien? Ziet u er een strategie in of lijkt het 'willekeurig'?
- In het begin zijn alle getalstenen nog te krijgen, maar na verloop van tijd niet meer. Zien de kinderen hoe ze ervoor kunnen zorgen dat ze toch zo hoog mogelijke of

nog aanwezige stenen kunnen veroveren? Hoe gaan ze te werk?

- Houden ze er bij het gooien rekening mee dat ze wel wormen moeten hebben? Zien ze hoe ze zo veel mogelijk punten kunnen krijgen en maken ze gebruik van 'kans' om iets te gooien?
- Speelt een kind bewust zodanig dat hij een bepaald aantal punten kan verzamelen waardoor hij een steen bij de ander kan weghalen?

## Stimuleren van executieve vaardigheden

*Regenwormen Junior* vraagt van het kind dat hij zijn aandacht er goed bijhoudt (VA). Je moet namelijk ook goed letten op wat de ander doet. En daarnaast moet het kind er ook goed tegen kunnen als iets niet lukt of als het niet gaat zoals hij in gedachten heeft (ER). Daarnaast is het goed dat hij zijn aanpak probeert te veranderen als iets niet lukt (FLX). Door samen met het kind te bespreken wat handige en minder handige strategieën zijn en hoe hij de volgende keer wil spelen, ondersteunt u de ontwikkeling van zijn metacognitieve vaardigheden (MC).

## Spelgegevens

Prijs: € 9,95

Uitgever: 999 games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

## Extra

- Zie voor meer informatie over de drempelspellen en drempel 0: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) en [www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl).
- Op YouTube staat een filmpje met speluitleg (4:58 min.) van *Regenwormen Junior*. Zoek op 'speluitleg Regenwormen Junior'.