

SpEL

in de rekenles

Take 5!

Er zijn veel spellen op de markt die een positieve bijdrage kunnen leveren aan de rekenles. Niet alleen omdat ze leuk zijn, maar ook omdat kinderen er echt iets van kunnen leren! In deze nieuwe rubriek 'Spel in de rekenles' kunt u steeds met een rekenspel kennismaken. Deze keer als mooie binnenkomer: Take 5!

Korte beschrijving van het spel

Take 5! is een kaartspel bestaande uit 104 kaarten met daarop de getallen van 1 tot en met 104. Op de kaarten staan bovendien 1, 2, 3, 4 of 5 koeienkoppen. Dit zijn strafpunten. De bedoeling is dat de spelers door handig uitspelen van hun kaarten zo min mogelijk strafpunten oplopen.

Alle spelers krijgen 10 kaarten en op tafel worden nog vier kaarten open neergelegd. De spelers moeten in tien rondes steeds een kaart aanleggen aan de kaarten op tafel, waarbij een oplopende getallenrij ontstaat. De aan te leggen kaart moet aangelegd worden aan de kaart die het kleinste verschil heeft met die kaart. De rijen mogen niet langer worden dan vijf kaarten. Zodra een speler gedwongen is een zesde kaart aan te leggen heeft hij pech: hij moet de vijf kaarten (met daarop een of meer koeienkoppen) pakken en zijn zesde kaart wordt de nieuwe startkaart. Vandaar de naam: Take 5!

Heeft een speler een getal dat kleiner is dan alle getallen die er liggen, dan moet hij die kaart ruilen voor een rij die er al ligt: uiteraard de rij met zo min mogelijk koeienkoppen... of is er een andere handige strategie? Wie aan het eind van het spel de minste koeienkoppen heeft, is de winnaar!

Take 5! en rekenen-wiskunde

Bij het spelen van Take 5! gaat het om inzicht in en kennis van de getallenrij tot en met 104. Het spel is voor kinderen in groep 4 en 5 en voor zwakke rekenaars in hogere groepen leerzaam en uitdagend. Betere rekenaars worden ook uitgedaagd. Zij kunnen zoeken naar handige strategieën: Hoe zorg je dat je zelf de minste en een ander de meeste koeienkoppen krijgt?

Kinderen ontwikkelen inzicht in de structuur van de getallenrij, vergelijken en ordenen getallen, maken schattingen of berekenen precies tussen welke getallen het kleinste verschil zit. Ze moeten vooruit denken: Welke kaart levert het meeste op? Hoe voorkom ik dat ik de zesde kaart moet neerleggen? Aan het eind van het spel bepalen de deelnemers door het (handig) optellen van koeienkoppen wie de minste strafpunten heeft. Dat is voor leerlingen in groep 4 én zwakkere ouderejaars een mooie oefening.

Dit spel kan gebruikt worden voor het vergroten van inzicht in getallen of als oefening. Ook kan het gebruikt worden bij extra hulp aan zwakkere rekenaars. Als leerkracht/remedial teacher krijg je een goed beeld van wat de leerling begrijpt en kan met

betrekking tot de getallenrij en relaties tussen getallen én je kunt het gebruiken om met de leerlijn; structuur, het vergelijken en orde aan de orde te stellen.

Dit spel doet ook een beroep op logisch, deductief en strategisch

Wat vinden ze er zelf v...

Kinderen vinden dit spel bijzonder leuk om te spelen. Het blijft tot het laatst toe spannend, je kunt soms even voor staan en dan ineens je voorsprong weer verspelen. 'Je kunt anderen pesten', zegt Loek, 'maar soms ben je zelf ineens de pineut.' Leerkrachten vinden het een mooie, speelse aanvulling op de rekenlessen, zowel voor betere als zwakkere leerlingen.

Iets voor de rekenles?

Take 5! is een aanrader voor de rekenles. Zoals gezegd vergroten leerlingen hun inzicht in de getallenrij en getalrelaties en hun vermogen tot strategisch denken.

Het spel is eenvoudig en snel te begrijpen. Kinderen kunnen het elkaar uitleggen, de leerkracht heeft nauwelijks bemoeienis. De speelduur is kort, dus het kan makkelijk tussendoor gespeeld worden. Een ander voordeel is dat kinderen van verschillend niveau dit spel samen kunnen spelen omdat er ook een gelukselement in zit (welke kaarten krijg je toebedeeld?) al kun je met slim spel je kansen vergroten. Eén minpuntje is misschien het feit dat de getallen op de kaarten soms moeilijk te herkennen zijn door hun graffitiachtige vormen. Maar het blijkt dat wij, volwassenen, daar meer problemen mee hebben dan de kinderen!

Gegevens

Materiaal:	Take 5!
Doelgroep:	vanaf groep 4
Aantal spelers:	2-10
Duur:	± 20 minuten per ronde
Uitgeverij:	999 Games b.v.
Prijs:	± € 9,00
Te koop bij:	Spel- en speelgoedwinkels

Meer informatie: www.spelatabase.nl; www.anderspel.nl

Noot:

1. Met deze rubriek willen we een mooie verzameling geschikte rekenspellen en spelsuggesties opbouwen. Heeft u zelf nog suggesties bij dit spel of kent u spellen die in deze rubriek zouden passen, mail dan naar: a.noteboom@slo.nl.



Take 5!