

KWATRO



1. Het spel

Korte beschrijving van Kwatro

Een hebbedingetje voor een lage prijs; uitdagend spel in een piepklein blikje. Zo zou je *Kwatro* kunnen omschrijven. Kijk je naar de inhoud van het spel, dan lijkt het op een combinatie van het spel Set en van Qwirkle, maar vraagt het iets meer van de spelers. Het spel bestaat uit 64 verschillende vierkante kaartjes en twee jokerkaarten. De figuren op de kaartjes verschillen in vorm (vierkant, cirkel, driehoek, 'plus'), in kleur (rood, geel, groen, blauw) en in aantal stippen/getal (1, 2, 3 of 4), zie afbeelding 2.

Net als bij Set en Qwirkle zijn hiervan verschillende combinaties te maken waarbij vorm, kleur en aantal juist wel of juist niet bij elkaar passen. Het doel van het spel is om zoveel moge-

lijk punten te halen door lijnen te leggen met passende combinaties (zie afbeelding 3).

Hoe gaat het spel?

De spelers krijgen elk vier kaartjes, de overige kaarten komen op een gedekte stapel te liggen. De eerste speler die begint, legt een of meer kaartjes in een lijn. Ze moeten bij elkaar passen op kleur óf getal óf vorm óf juist geen van deze eigenschappen met elkaar gemeen hebben!

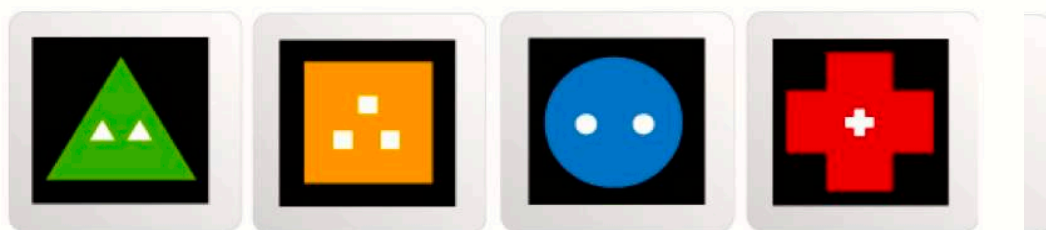
Vervolgens vult hij zijn hand weer aan tot vier kaarten. De tweede speler kan de rij langer maken, maar met zijn kaartjes ook tegelijk daarmee een nieuwe rij starten. Zijn kaartjes moet hij wel allemaal in één lijn leggen, hoewel ze niet direct tegen elkaar hoeven te liggen.

Er zijn twee jokers. Een joker mag gebruikt worden als een van alle andere kaarten, de speler bepaalt die zelf. Spelers mogen echter ook een kaartje dat past op de plaats van de joker inruilen voor de joker, zodat zij de joker zelf weer kunnen inzetten.

Het spel is afgelopen als de stapel op is en één van de spelers zijn laatste kaart gelegd heeft.

Puntentelling

Per beurt telt de speler de getallen bij elkaar van alle kaarten in elke lijn die hij in deze beurt gevormd heeft. Als een kaartje onderdeel is van twee lijnen, wordt het getal dubbel geteld. Maakt een speler een 'kwatro', dat wil zeggen een complete lijn met vier kaartjes, dan mag hij zijn score van die hele beurt verdubbelen. Bij elke





3. Passende combinaties

- Lijnen van kaartjes met dezelfde kleur (maar verschillend in getal en/of vorm)
- Lijnen van kaartjes met dezelfde vorm (maar verschillend in kleur en/of getal)
- Lijnen van kaartjes met dezelfde getallen (maar verschillend in vorm en/of kleur)
- Lijnen van kaartjes die verschillen van vorm, kleur én getal

beurt worden de punten van de speler genoteerd of bij het aantal behaalde punten opgeteld. De speler die het eerst zijn laatste kaart uitspeelt, mag van deze laatste beurt zijn score verdubbelen. Het spel is dan afgelopen. Wie dan de meeste punten heeft, is winnaar!

Kwatro en rekenen-wiskunde

Dit spel vraagt logisch denken en redeneren van kinderen en in beperktere mate ook meetkundig redeneren. Daarnaast moeten de punten steeds geteld worden, waarbij opgeteld en af en toe ook verdubbeld moet worden. Hoe meer de kinderen het spel spelen, des te beter zullen ze worden in het beredeneren welke opties allemaal mogelijk zijn én welke opties de meeste punten opleveren. Het mooie is dat kinderen dit spel dan ook op verschillende niveau kunnen spelen.

Kwatro leent zich er ook goed voor om kinderen hun redeneringen te laten expliciteren. Dat vergroot hun wiskundig denken. Dit kan gedurende het spel, maar u kunt ook een situatie neerleggen, of door kinderen laten neerleggen en dan bespreken waar een bepaald kaartje gelegd moet worden om de meeste punten op te leveren.

Bij de spelsituatie in afbeelding 4 kunnen verschillende vragen gesteld

worden, waarbij het belangrijk is dat kinderen niet alleen antwoord geven, maar hun antwoorden ook beargumenteren. Zijn ze het met elkaar eens? Zijn er nog betere oplossingen? Laat kinderen ook in tweetallen werken. Ook dit lokt uit dat ze moeten overleggen: welk kaartje spelen we en waar levert het de meeste punten op? Voor kinderen die nog moeite met het rekenen hebben, kunt u ook de regel geven dat ze voor elk kaartje dat meelt één punt krijgen. Of dat ze slechts één kaartje per beurt leggen.

Met de verschillende vragen kunt u differentiëren naar niveau. Voor kinderen die er meer moeite mee hebben (dit hoeven trouwens niet de zwakke rekenaars te zijn bij dit spel!) richt u zich op situaties waar de kinderen maar één kaartje hoeven aan te leggen of slechts één rij tegelijk langer maken. Bij kinderen die het spel goed doorhebben, stelt u meer vragen die redeneren uitlokken: *bij welke zet heb je de meeste punten? Welk kaartje zou je willen hebben en waarom? Waar zou je een joker neerleggen?* Deze leerlingen kunt u ook situaties voor elkaar laten bedenken. Dat is niet eens zo makkelijk... hebben we ervaren!

Iets voor de rekenles?

Ja, *Kwatro* is een mooie aanvulling op de rekenles. Het spel is simpel maar aantrekkelijk uitgevoerd, heeft eenvoudige spelregels die je in een paar minuten uitlegt. Daarnaast kun je wel steeds weer nieuwe strategieën bedenken om het beter te spelen en je eigen record in punten proberen te verbeteren. Een spel *Kwatro* spelen tussendoor is leuk en uitdagend en daarnaast ook leerzaam. Niet alleen op school, ook thuis, of onderweg!

Gegevens

Materiaal: Kwatro
Doelgroep: vanaf groep 4
Aantal spelers: 2-4
Duur: 20-30 minuten
Uitgeverij: White Goblin Games
Prijs: ± 5,95
Te koop bij: speelgoedwinkels en spel-



4. Spelvoorbeeld

- Op welke plaats kan het groene plusje liggen en hoeveel punten levert het op? Is er nog een plek?
- Welke kaartjes kunnen naast de groene driehoek liggen (links en/of rechts)? Waarom mogen die daar? En hoeveel punten levert het op?
- Zoek uit welke zet (met welke kaartjes) je de meeste punten kunt halen
- Wij zien dat je 60 punten kunt halen. Zie jij het ook? Laat eens zien

Toelichting bij het spelvoorbeeld

Het groene plusje in afbeelding 4 kan boven de groene cirkel liggen (dat levert $3 \times 4 = 12$ punten op: dezelfde kleur; zelfde aantal; verschillend van vorm). Maar kan ook boven het blauwe vierkantje gelegd worden. Dan ontstaan er twee lijntjes: groene plus en blauw vierkant verschillen van vorm, aantal én kleur; groene plus en groene driehoek: zelfde kleur, verschillend in aantal en vorm. Totaal levert dit $2 + 4 + 3 + 4 = 13$ punten op.

60 punten haal je door naast de gele driehoek de rode cirkel te leggen, daarboven de gele plus en daarboven het blauwe vierkant. Omdat er één complete rij van vier ontstaat, wordt de totale score verdubbeld!

Lees meer op:
www.volgens-bartjens.nl

