

QWIXX

'Qwixx, snel, simpel, spannend', staat op het doosje. En wie het spel gespeeld heeft zal het hier ongetwijfeld mee eens zijn. Wij onderwijsmensen kunnen daaraan toevoegen: stimuleert rekenen. *Qwixx* is genomineerd als spel van het jaar 2013 en ook al is het niet verkozen, dat doet niets af aan de kwaliteit ervan. In een nominatie voor Beste Reken spel van het jaar zou het zeker heel hoog eindigen.

Korte beschrijving van *Qwixx*

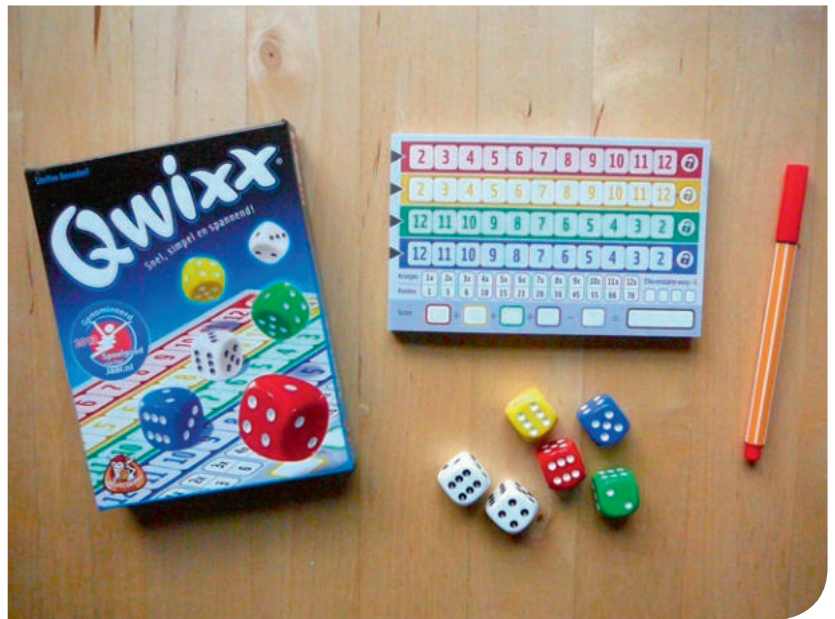
Qwixx bestaat uit een scoreblokje en zes dobbelstenen: twee witte, een groene, een blauwe, een rode en een gele. Op elk scoreblaadje staan vier rijen in dezelfde kleuren van de dobbelstenen: twee rijen lopen op van 2 tot en met 12 en twee rijen lopen af van 12 tot en met 2 (zie foto's). De bedoeling van het spel is dat de spelers op basis van hun dobbelsteenworpen handig kiezen welke dobbelstenen ze willen gebruiken om optellingen te maken en hierbij zoveel mogelijk kruisjes op hun scorevlak kunnen neerzetten. De totalen worden opgeteld en wie de meeste punten heeft, is de winnaar.

Spelverloop in het kort.

Alle spelers krijgen een scoreblaadje en een pen/potlood.

Speler 1 gooit met alle dobbelstenen. De beurt heeft nu twee acties:

1. De speler telt het totaal van de witte dobbelstenen bij elkaar en zegt hardop het totaal. Nu mogen (maar moet niet) alle spelers dit totaal aankruisen in een van de gekleurde rijen naar keuze op hun scoreblad.



2. Speler 1 mag (moet niet) nu als enige nog een actie uitvoeren. Hij mag de stippen van een van de witte dobbelstenen én van een gekleurde dobbelsteen optellen en ook dit totaal aankruisen in een van de gekleurde rijen.

Speler 1 kan dus 1, 2 of geen kruisjes zetten in zijn beurt. Zet hij niets, dan kost hem dat 5 strafpunten: hij zet in dat geval op het scoreblad een kruisje in een van de vier daarvoor bestemde witte vakjes. De andere spelers kunnen per beurt 0 of 1 kruisje zetten. Zij krijgen geen strafpunten als ze geen kruisje zetten.

Maar... Kruisjes mogen alleen rechts van het laatste kruisje in een rij getekend worden. Dus als in de rode rij 4 en 6 aangekruist zijn, mag de speler alleen 7 of hoger aankruisen. Bij de groene en blauwe rij staan de getallen van groot naar klein en geldt hetzelfde:

de: alleen rechts van het laatst gezette kruisje.

Als speler 1 klaar is, gooit speler 2 met alle dobbelstenen. Zo gaat het spel door.

Spelers kunnen een rij afsluiten, dan wordt de dobbelsteen met die kleur uit het spel verwijderd en gaan de spelers door met de overige dobbelstenen. Afsluiten kan door het laatste getal in de rij aan te kruisen (bij rood en geel is dit 12, bij groen en blauw is dit 2) én als een speler dan minimaal al 5 kruisjes in die rij heeft staan. Deze speler zet dan een kruisje in het laatste vakje én een kruisje op het slot. Alle spelers die op dat moment ook minimaal 5 kruisjes in diezelfde kleur rij hebben en ook de rij kunnen afsluiten in die beurt (met de worp met de witte dobbelstenen en totaal van 2 of 12), mogen dan ook een kruisje op het slot zetten. Dit kruisje telt weer mee bij de puntentelling.

Voorbeeld van een beurt:

Aniek is aan de beurt. Op de foto zie je haar worp en haar scoreblaadje. Ze heeft nu verschillende mogelijkheden: Actie 1: de witte dobbelstenen: $6+2=8$ Ze mag 8 aankruisen in de rijen. Dat kan alleen nog bij de groene en de blauwe rij. Of ze kruist niets aan.

Dan actie 2: een witte dobbelsteen samen met een gekleurde dobbelsteen. Ook hier ziet u dat er verschillende mogelijkheden zijn. Al rekenend en redenerend kan ze een keus maken. Kiest ze voor de witte 6 en de rode 6, dan kan ze 12 aankruisen én daarmee de rode rij aankruisen. Wellicht de beste optie hier.

Het spel is afgelopen als er minimaal 2 gekleurde rijen zijn afgesloten in het spel óf als een van de spelers al zijn vier witte hokjes met strafpunten heeft aangekruist. Vervolgens tellen de spelers hun scores per rij (zie voor de telling het scoreblaadje), noteren dit en berekenen het totaal. Eventuele strafpunten van het totaal gehaald. De speler die dan de meeste punten heeft, is winnaar. Omdat de totalen

Kinderen kunnen het spel ook alleen spelen. Het is dan minder spannend, maar ze kunnen wel proberen hun eigen scores steeds weer te verhogen en handige strategieën bij het spelen ontwikkelen.

Qwixx en rekenen-wiskunde

Het zal duidelijk zijn dat er in Qwixx veel gerekend wordt: spelers oefenen het optellen onder 12 door de worpen van twee dobbelstenen bij elkaar te tellen, maar ze zijn ook aan het splitsen. Ze zien namelijk op hun kaart wat ze willen hebben in de verschillende rijen en als ze slim spelen, kijken ze dan welke kleur dobbelsteen ze het beste kunnen optellen bij de witte steen. Bij het spel gaat het niet alleen om rekenen, maar ook om redeneren: *'Op welke manier kan ik in elke rij zoveel mogelijk kruisjes krijgen. Wanneer kan ik beter wel een worp laten meedoen en wanneer kan ik beter 'passen'.*

Bij het totaal bepalen moeten kinderen het tabelletje goed kunnen aflezen en interpreteren, omdat bij elk aantal kruisjes een andere somscore hoort. Vervolgens oefenen ze het (handig)

Indien u in de gelegenheid bent, speel dan het spel ook eens apart met één leerling of tegen een duo. Volg hun gedachtegang, laat hen samen overleggen wat de beste beurt is, welke dobbelsteen ze het beste kunnen kiezen en waarom. Juist het redeneren en beargumenteren levert u veel informatie op over de rekenvaardigheid en geeft u ook weer gelegenheid hierop in te steken om de leerling verder te helpen.

Iets voor de rekenles?

Qwixx is absoluut een geschikt spel voor de rekenles al vanaf groep 3 of 4. Kinderen spelen het snel even tussendoor. Bij elke beurt zijn alle spelers betrokken, terwijl degene die aan de beurt is wel net iets meer mag doen. Voor de wat zwakkere leerlingen is het een mooi spel om de basisvaardigheden te oefenen. Voor anderen is het geschikt om te redeneren en strategisch spelen te vergroten en zichzelf uit te dagen het maximaal aantal punten te halen (weten ze trouwens hoeveel dat is en hoe je dat bereiken kunt?). Daarnaast is het ook een mooi spel thuis te spelen. Geef een zwakkere leerling, als hij de regels kent, het spel mee naar huis en daar een aantal keren met (groot)ouders of oppas spelen.

Gegevens

Materiaal: Qwixx

Doelgroep: vanaf groep 4

Aantal spelers: 2-5

Duur: 10-15 minuten

Uitgeverij: White Goblin Games

Prijs: ± 8,95

Te koop bij: speelgoedwinkels en spellenwinkels en via spellenwebsites.



pas aan het eind van het spel bepaald worden, blijft het tot dan spannend, welke speler zal winnen. En spel is zo gespeeld, dus nog een potje spelen en revanche nemen of je eigen score verbeteren is vast wel mogelijk.

optellen tot 100 met meer getallen door het totaal te bepalen én de strafpunten ervan af te trekken. Ze vergelijken de totalen van alle spelers om na te gaan wie gewonnen heeft.