

Spel in de rekenles (68)

Anneke Noteboom

Take that

Gegevens

Materiaal:

Take that

Uitgever:

White Goblin Games

Doelgroep:

vanaf groep 4

Aantal spelers:

2-4

Duur:

10-20 minuten

Kosten:

9,95



Een goed getalbegrip tot onder andere 100 is essentieel voor het leren rekenen. Hieronder valt het flexibel kunnen omgaan met de telrij en de getallenrij, weten waar getallen ongeveer liggen ten opzichte van elkaar en goed kunnen tellen met sprongen van 1 en 10. Een van de drempels van de basisvaardigheden, drempel 2, richt zich precies op deze vaardigheden. Take that is uitermate geschikt als rekenspel om deze drempel 2 te oefenen.

Take that

Take that bevat 79 kaarten met daarop alle getallen onder 100 met twee cijfers, met uitzondering van de tientallen en het getal 11. Dit levert 8 getallen op met twee gelijke cijfers (22, 33, enz), de zogenaamde 'padkaarten' die elk 5 minpunten opleveren en 71 getallen die, als je de cijfers wisselt, een nieuw getal opleveren (bijvoorbeeld 73637, 82 628). Deze laatste soort zijn de zogenaamde 'spiegelkaarten' en leveren elk een minpunt op. Take that is erop gericht zo min mogelijk minpunten te hebben aan het einde van het spel en wie weet lukt het zelfs om pluspunten over te houden.

Aan het begin van het spel worden de kaarten geschud en krijgt elke speler

8 (bij twee spelers) of 9 (bij 3-4 spelers) kaarten. De overige kaarten komen als trekstapel in het midden te liggen, de bovenste kaart wordt omgedraaid. Het spel kan beginnen.

Spelregels

Take that is op zich geen ingewikkeld spel, maar spelers moeten even wennen aan sommige regels.

Als een speler aan de beurt is, kan hij een van de volgende acties uitvoeren (zie voorbeeld 1):

- Een getal *rechts* in de rij naast de laatste kaart aanleggen dat maximaal 10 hoger of 10 lager is dan dat laatste getal. Is de laatste kaart bijvoorbeeld 54, dan mag hij dus een van de kaarten 44 t/m 64 aanleggen; aanleggen;
- Hij mag een spiegelkaart opleggen. Dit mag als hij in zijn hand een kaart heeft waarop de cijfers verwisseld staan ten opzichte van een getal op een van de kaarten die in de rij liggen (53 en 35 zijn spiegelkaarten van elkaar). Als hij dit kan, dan legt hij zijn eigen kaart en de spiegelkaart uit de rij bij zich neer. Hiermee heeft hij twee pluspunten.

Kan of wil een speler geen kaart aanleggen, dan moet hij de hele rij kaarten pakken en voor zich op tafel leggen. Dit zijn straks minpunten. Deze speler is vervolgens weer aan de beurt en kiest zelf een kaart uit zijn hand om een nieuwe rij te beginnen. Na zijn beurt pakt de speler weer een nieuwe kaart van de trekstapel. De volgende speler is nu.

De spelers spelen zo door tot de stapel op is. Het spel stopt zodra iemand de rij kaarten pakt. Hierna tellen ze hun min- en pluspunten (zie voorbeeld 2). Degene met de hoogste punten is winnaar.



▲ Kenzo speelt *Take that* met Femke en Djio

◀ Voorbeeld 1

In het voorbeeld zie je de kaarten van Kenzo en de gespeelde rij naast de trekstapel.

Welke kaart kan hij het beste spelen?

- Hij mag een kaart aanleggen met een van de getallen 44 (tien minder dan 54) tot en met 64 (tien meer dan 54).

Hiervoor heeft hij de kaarten: 53, 55 (een kaart met maar liefst 5 minpunten), en 63.

- Hij kan kijken of hij spiegelkaarten heeft en er daar een van spelen.

Hij heeft spiegelkaart 53 (van 35).

Dat laatste levert twee pluspunten op. Dus hij laat kaart 53 zien en pakt kaart 35 uit de rij. Zo heeft hij voor straks alvast twee pluspunten!

Take that en rekenen-wiskunde

Take that biedt veel mogelijkheden om diverse basisvaardigheden te oefenen op een speelse manier.

Tijdens het spel:

- Tellen met sprongen van 1 en 10, heen en terug
- Getallen vergelijken en ordenen
- Bij elkaar tellen van pluspunten en minpunten (begrip ontwikkelen voor negatieve getallen als minpunten)
- Strategisch spelen en daarbij de kennis van getallen tot 100 inzetten

Als kinderen in tweetallen werken, leren ze ook samen overleggen en beargumenteren en beredeneren waarom het spelen van bepaalde getallen handig is.

Dit spel sluit naadloos aan bij drempel 2 van de basisvaardigheden uit het rekenmuurtje.

Take that iets voor de rekenles?

Ja, *Take that* past goed in de rekenlessen in de groepen 3 (betere leerlingen), 4 tot en met 6 (ook voor zwakkere rekenaars) als het erom gaat echt van het spel veel te leren. Het is in korte tijd gespeeld en als de leerlingen het eenmaal begrijpen kunnen ze het snel zelfstandig spelen.

Als tip geven we mee dat voor sommige kinderen het vasthouden en overzien van 8 of 9 kaarten lastig kan zijn. Het spel kun je ook prima spelen met 5 kaarten. Daarnaast kan het handig zijn om te regel (maximaal 10 lager of 10 hoger dan het laatste getal) iets later toe te voegen. Maar zodra kinderen doorhebben dat het slim is om steeds een hoge kaart op te leggen, zul je die regel wel moeten invoeren anders is het spelelement eruit.



▲ Puntentelling Femke

◀ Voorbeeld 2

Voorbeeld puntentelling aan het eind van het spel:

Femke telt haar punten:

- 12 witte kaarten, dat zijn 12 minpunten
 - 2 zwarte padkaarten, dat is 2×5 is 10 minpunten
 - 3 setjes spiegelkaarten, dat zijn 3×2 is 6 pluspunten.
- 22 minpunten en 6 pluspunten, betekent in totaal: 16 minpunten.

