

## Spel in de rekenles (67)

Anneke Noteboom

# Keer op Keer

### Gegevens

Materiaal:

**Keer op Keer**

Uitgever:

**999 Games**

Doelgroep:

**vanaf eind groep 3**

Aantal spelers:

**1-6**

Duur:

**± 15-20 minuten**

Kosten

**14,95**

Scorebloks met  
uitbreidingen:

**8,95**



mdat Keer op Keer op veel manieren gespeeld kan worden met uiteenlopende strategieën, is elk potje anders. Een spel waarin je je vaardigheid in creatief denken en redeneren 'keer op keer' kunt vergroten!

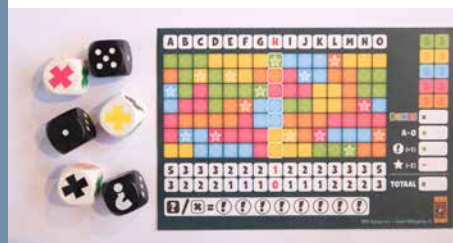
#### Keer op Keer

*Keer op Keer* bevat de volgende materialen: drie dobbelstenen met 1 t/m 5 erop en een vraagteken dat geldt als joker; drie dobbelstenen met zes verschillende kleuren kruisjes erop, waarvan het zwarte kruis een joker is. En verder zijn er een scoreblok, stiften en een handleiding. Alle spelers krijgen een scoreblaadje en een stift. De dobbelstenen komen in het midden op tafel te leggen. Het spel kan beginnen.

#### Spelregels

*Keer op Keer* is een dobbelspel waarin spelers proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen door handige combinaties van dobbelstenen te kiezen om op hun scoreblad zoveel mogelijk vakjes weg te kunnen strepen. De basisregels van het spel zijn eenvoudig. De speler die begint gooit met de zes dobbelstenen. Hierdoor zijn vele combinaties van getallen en kleuren met of zonder jokers mogelijk. De speler kiest een aantal én een kleur en

mag hiermee vakjes op zijn scoreblad wegkruisen. De vakjes moeten altijd met een zijkant tegen elkaar aan liggen. Na zijn beurt mogen de overige spelers nog kiezen uit de overgebleven dobbelstenen en een aantal en kleur uitkiezen. Het maakt niet uit als ze dezelfde dobbelstenen kiezen. Vervolgens gaat het er om zo goed mogelijk te kiezen en met het aankruisen zoveel mogelijk punten te verzamelen (afbeelding 2).



#### 2. Spelsituatie van Ellie

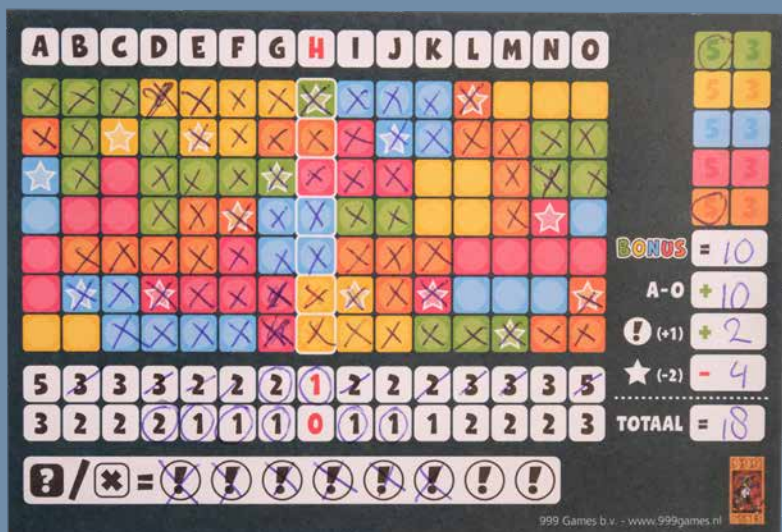
Ellie heeft de dobbelstenen gegooid zoals in de afbeelding. Ze mag nu een combinatie kiezen van een zwarte dobbelsteen (aantal) en een witte dobbelsteen (kleur). Bij zwart kan ze kiezen uit een 1, een 5 en het vraagteken (keuze uit 1 t/m 5). Bij de witte kan ze roze, geel en een joker (keuze uit de vijf kleuren) kiezen.

Bij de start van het spel moeten de spelers altijd beginnen in kolom H. Ze mogen dan in de gekozen kleur het gekozen aantal vakjes kleuren, ook in aangrenzende kolommen.

Ellie kan bijvoorbeeld kiezen voor 5 en geel. Dan kan ze onderaan de vijf gele vakjes kleuren. Ze mag niet kiezen voor 5 en roze, want het roze veld dat begint in kolom H heeft slechts 4 vakjes. Ze mag wel kiezen voor roze en 1. Dan moet ze een volgende keer nog roze en 3 gooien om het roze veld af te maken.

Ellie had ook de jokers kunnen inzetten, maar in het hele spel mag ze dit maar 8 keer doen. Dus moet ze goed kijken wanneer ze dit wil inzetten. Als Ellie kiest voor 5 en geel, dan kruist ze de 5 gele vakjes aan en legt haar twee dobbelstenen aan de kant. De overige spelers mogen nu kiezen uit de overgebleven dobbelstenen en hun beurt afmaken. Zo spelen de spelers door totdat één van de spelers als eerste twee volledige kleuren helemaal heeft afgekruist. Hierna tellen alle spelers hun verzamelde punten. Wie de meeste punten heeft, is winnaar. Het gaat hier niet zo zeer om het rekenen, maar om het zoeken van de beste combinaties van de dobbelstenen om daarmee zoveel mogelijk vakjes te kleuren of een bepaald doel te bereiken. Elke ster die afgekruist is levert geen strafpunten op, heb je als eerste een kolom vol, dan levert je dat meer punten en hoe verder de kolommen van de middelste kolom afliggen, hoe meer punten je krijgt. Als je alle vakjes van één kleur hebt afgekruist als eerste, levert je dat ook de meeste punten op. Gebruik maken van jokers is gunstig, maar kost je ook weer punten. Tijdens het spel wegen

▼ Voorbeeld Puntentelling aan het eind van het spel  
Curtis had als eerste twee kleuren veroverd, dat levert hem  $2 \times 5 = 10$  punten op. Met de kolommen verdient hij ook 10 punten: Kolom G en H had hij als eerste helemaal ingevuld ( $2+1$  punt op de bovenste rij) en D, E, F, G I en J heeft hij ook helemaal ingevuld, alleen niet als eerste, daarom krijgt hij de punten uit de tweede rij. Curtis heeft 6 jokers gebruikt (dat kost hem 6 uitroepetekens. Maar omdat hij er nog twee over heeft, krijgt hiervoor 2 punten. Tot slot het aantal sterren dat niet is gekleurd, leveren per ster 2 strafpunten op. Hier zijn dat er 2, dus 4 strafpunten. Curtis komt op een eindscore van 18. Heb je liever een uitleg in de vorm van een filmpje, gebruik dan de volgende link: <https://www.youtube.com/watch?v=ORANeMxM68o>



de spelers voortdurend af, wat ze het beste kunnen doen.

Indien het spel te lang duurt, kan men er ook voor kiezen met de linkerheft (Kolom A t/m H) te spelen met dezelfde spelregels. Alleen halveren ze het aantal uitroepetekens.

Inmiddels zijn er ook scoreblokken te koop met varianten en meer levels.

### 'Keer op Keer' en rekenen-wiskunde

Bij Keer op Keer gaat het om creatief denken en strategisch denken, analyseren en redeneren. Dit zijn allemaal elementen van wiskundig denken, een van de belangrijkste vaardigheden van wiskunde leren. Het gaat hier niet om het rekenen, maar om de verschillende mogelijkheden af te wegen, vooruit te denken, en te redeneren welke keus op korte termijn maar ook op langere termijn de meeste punten oplevert. Bijvoorbeeld het aantal jokers is beperkt, wanneer zet je die in? Kies je meer kleuren of meer punten? Spelers leren van hun eigen spel en kunnen een volgende keer weer beter spelen.

### 'Keer op Keer' iets voor de rekenles?

Vind je het belangrijk dat leerlingen hun vaardigheid in wiskundig denken vergroten, dan biedt *Keer op Keer* hiervoor goede mogelijkheden. Het spel is zo geleerd. Daarnaast kun je het meer of minder strategisch spelen. Leerlingen leren tijdens het spel wat meer of minder handig is. Laat ook in tweetallen werken, zodat ze samen kunnen discussiëren over welke keuzes het beste zijn en waarom. Dit biedt meerwaarde, ook omdat ze dan moeten verwoorden en uitleggen wat ze goed vinden en waarom.

### Tip

Lamineer enkele scoreblaadjes en werk met een dunne whiteboardstift. Je kunt alles zo weer wissen en het blaadje veel vaker gebruiken. Wil je de scoreblaadjes liever downloaden en printen, dan kan dat ook: <http://www.999games.nl/media/wysiwyg/pdf/Scoreblokken.pdf>

