

# Spel in de rekenles

Anneke Noteboom

## The GAME

*Daar is weer zo'n spelletje: simpele spelregels, snel te spelen, doeltreffend en specifiek passend bij rekenen. Maar bovendien: dit spel is, een coöperatief spel. Spelers spelen niet tegen elkaar, maar ze spelen samen tegen 'het spel'. Door te overleggen en samen te werken moeten ze proberen samen te winnen.*

### The GAME

The GAME bestaat uit 98 speelkaarten en 4 startkaarten. Op de speelkaarten staan de getallen 2 tot en met 99. Op twee startkaarten staat een 1 met een pijl die omhoog wijst naar 99 en op de andere twee startkaarten staat 100 met een pijl die omlaag wijst naar 2.



De spelers leggen de vier startkaarten op een rij op tafel (zie de afbeelding hierboven). Ieder krijgt zes speelkaarten (als ze met 2,3 of 4 spelers zijn) en de rest van de kaarten komen op een dichte stapel op tafel te liggen.

De bedoeling is nu dat de spelers zoveel mogelijk kaarten proberen te spelen en er met z'n allen zo min mogelijk overhouden. Houden ze er samen minder dan 10 in totaal over dan hebben ze gewonnen. Hoe minder ze overhouden, des te beter ze zijn. Dit spel is een coöperatief spel. De spelers spelen niet, zoals gewoonlijk, tegen elkaar, maar moeten juist samenwerken en er samen voor zorgen zoveel mogelijk kaarten uit te spelen. Ze overleggen, redeneren, helpen elkaar en moeten rekening met elkaar houden.

### Hoe gaat het spel?

De speler die aan de beurt is, moet minimaal twee kaarten uit zijn handen spelen. Hij kan de kaarten leggen bij een of meer van de startkaarten (zie het voorbeeld op de pagina hiernaast). Naast de kaart met 1↑99 moeten de kaarten die neergelegd worden oplopend zijn in waarde en naast de kaart met 100↓2 moeten de kaarten aflopend in waarde zijn.

Omdat de spelers de kaarten van 2 tot en met 99 kwijt moeten raken, is het verstandig om de sprongen tussen de opeenvolgende kaarten niet te groot te maken. Stel bijvoorbeeld dat naast de oplopende stapel de kaart met het getal 14 ligt en een speler legt daarop vervolgens een kaart met het getal 50, dan kunnen ze vervolgens veel minder kaarten (tot 99), dan wanneer de speler het getal 16 neerlegt. De spelers mogen met elkaar overleggen, zolang ze maar geen informatie geven over de getallen die ze in hun hand hebben. Zo kan een speler bijvoorbeeld wel zeggen tegen de anderen: 'Leg maar niet op deze stapel, want ik heb hier de perfecte kaart voor'. Maar hij mag niet zeggen welke getallen hij in zijn hand heeft. Verder is er nog één extra spelregel bij het leggen van de kaarten: Als een speler een kaart kan leggen op een kaart op de *stijgende* stapel die precies 10 *lager* is, dan mag hij die opleggen. Zo kunnen spelers daarna wellicht weer meer kaarten kwijt. En hetzelfde geldt voor de aflopende stapel van 100 naar 2. Kan een speler daar een kaart neerleggen die precies 10 hoger is dan de bovenste kaart, dan mag dat. Hierdoor stijgt de waarde van de stapel weer en kunnen er weer meer kaarten weggelegd worden.

Heeft een speler twee of meer kaarten in zijn beurt weggelegd, dan pakt hij van de aftrekstapel zoveel kaarten, dat hij er weer zes in zijn hand heeft. Als de trekstapel op is, spelen de spelers gewoon door. Ze hoeven vanaf dat moment slechts één kaart per beurt weg te leggen. Meer mag.

### Gegevens

Materiaal: The GAME  
Uitgever: White Goblin  
Prijs: € 8,50  
Doelgroep: groep 4-6  
Aantal spelers: 2-5  
Duur: ± 20 minuten

### Noot

1. Denk bijvoorbeeld aan de kaarten uit Take 5!, Take 10! of Rondje rekenspel tot 100.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als niemand meer kan. De spelers tellen de kaarten die ze dan overhebben. Zijn het er minder dan 10, dan hebben ze samen gewonnen. Hoe minder het er zijn, des te beter ze gespeeld hebben.

Het spel is ook direct afgelopen als een speler aan het begin van zijn beurt het gevraagde aantal kaarten niet kan uitleggen, maar wel kaarten in zijn hand heeft. De spelers tellen dan hoeveel kaarten ze samen nog hebben, inclusief de kaarten die nog in de trekstapel zitten. Vaak zullen ze dan uitkomen op meer dan 10 kaarten. Het is dus verstandig om samen te overleggen en ervoor te zorgen dat iedereen wel altijd kaarten kwijt kan blijven raken. De spelregels lijken misschien vrij ingewikkeld, maar zijn met het spel erbij erg eenvoudig en snel uitgelegd.

### The GAME en rekenen-wiskunde

*The GAME* biedt mooie mogelijkheden aan leerlingen om flexibel te leren omgaan met de getallenrij tot 100 én

met grote en kleine verschillen tussen de getallen. De leerlingen moeten getallen op volgorde leggen van klein naar groot en omgekeerd en zoeken naar getallen waartussen het verschil zo klein mogelijk is. Ook moeten ze hierbij redeneren en afwegen op welke manieren ze kaarten het beste kunnen wegleggen. Daarbij maken ze steeds gebruik van hun kennis van de getallenrij. Het feit dat spelers moeten samenwerken geeft een extra dimensie. Zo moeten spelers dus ook nadenken over getallen die ze niet kunnen zien (van de andere spelers) en in overweging nemen of ze bepaalde kaarten beter wel of niet kunnen spelen. Ook het feit dat ze kaarten kunnen spelen die 10 hoger of 10 lager zijn dan de kaarten op tafel biedt de mogelijkheid te oefenen van het tellen met sprongen van 10 (heen en terug). Voor de leraar biedt het observeren en luisteren naar de kinderen als ze dit spel spelen, veel informatie over hun kennis van de telrij en over hun denken en redeneren.

### Iets voor de rekenles?

*The GAME* wil ik zeker aanraden als aanvulling op de rekenles, vooral in de groepen 4 en 5. Het redeneren rond de getallenrij tot 100 is dan heel actueel. Bovendien is het coöperatief werken, samen spelen tegen het spel wel een mooie vorm van leren. *The GAME* is een klein spelletje met kaarten van goede kwaliteit. Een echt nadeel vind ik dat er doodshoofden op de kaarten staan die geen enkele functie in het spel hebben. Een alternatief kan zijn dat de kaarten van 1 t/m 100 uit een ander spel genomen worden<sup>1</sup>. De spelers maken er zelf de startkaarten bij. Kijk dan op internet naar de volledige spelregels van *The GAME* of mail ons: [a.noteboom@slo.nl](mailto:a.noteboom@slo.nl).



## Spelvoorbeeld:

Cas, Milan en Zoë spelen *the GAME*. Ze hebben al verschillende rondes gespeeld. Zoë is aan de beurt. Je ziet haar kaarten. Ze moet minimaal twee kaarten wegleggen.

Wat zou jij doen?

Enkele mogelijkheden:

- Ze kan de 24 op 19 leggen (oplopend), dat is niet zo'n grote sprong.
- Ze kan 74 op 76 leggen (aflopend) dat is maar een kleine sprong naar beneden.
- Ze kan 97 uitspelen en op 19 of 46 leggen, maar dat lijkt niet logisch, want dan kunnen de spelers maar weinig kaarten meer kwijt. Dat geldt ook voor de kaart met 10. Ook die kan ze beter nog niet spelen.

Cas roept dat hij liever niet wil dat ze een kaart op 51 legt. Het kan dat hij 50 heeft, maar misschien heeft hij wel de kaart met 61. Want als hij die oplegt, kunnen de spelers ook weer de getallen 60 t/m 52 kwijt. Zoë kiest ervoor om de kaart 86 op 76 te leggen: ze maakt een sprong van 10 omhoog! Dan moet ze nog een kaart kwijt. Ze legt 24 op 19. Ze mag meer kaarten spelen, maar dat doet ze liever niet.

Ze pakt er twee nieuwe kaarten bij en dan is Cas aan de beurt. Hoe meer de spelers samenwerken en op elkaar afstemmen, des te meer kaarten raken ze kwijt.