

# Spel in de rekenles

Anneke Noteboom



## Runner-Up

Bij Runner-Up gaat het om optellen en aftrekken van getallen tot en met 5, waarbij spelers ook in hun punten onder 0 kunnen komen. Een betekenisvolle context om met negatieve getallen te leren werken, ook in de middenbouw. Dit zou wellicht een doorsnee rekenspelletje zijn geweest, als er niet een hele originele spelregel aan toegevoegd was: je wint niet als je eerste wordt, maar juist als je als tweede eindigt. Speel het en je merkt wat een verschil dit maakt in je denken, redeneren en strategiegebruik.

of aan zichzelf. Op een afgesproken teken leggen ze allemaal tegelijk hun kaart bij de persoon naar keuze met de afbeelding naar beneden. Het maakt niet uit hoeveel kaarten een speler krijgt.

De spelers draaien nu ieder de kaart(en) die ze gekregen hebben open. Het kan ook dat een speler géén kaart gekregen heeft. Iedere speler verzet nu zijn pion zoveel pluspunten en/of minpunten als er op de kaart(en) staan. Deze weggegeven kaarten worden aan de kant gelegd en de spelers starten de tweede ronde van deze etappe: ze kiezen weer een kaart uit hun hand en geven die aan een van de andere spelers of aan zichzelf. Zo spelen ze ook de derde en vierde ronde. Alleen de laatste kaart moeten ze verplicht aan zichzelf geven.

Nu is de eerste etappe afgelopen. De spelers kijken naar de plaatsen waar ze staan op het speelbord. Niet de speler die vooraan staat, wint deze etappe, maar de speler die tweede staat! Hij krijgt zoveel punten als het vakje waar hij op staat. Staan hier twee spelers, dan krijgen ze ieder dat aantal punten. De overige spelers krijgen 0 punten.

De scores worden op een scoreformulier geschreven en de spelers starten de tweede etappe. Zo spelen ze vijf etappes. Ze tellen vervolgens de punten uit de vijf etappes bij elkaar. De speler die aan het eind van de vijf etappes tweede staat, heeft gewonnen. Ook dat kunnen meer spelers zijn als ze evenveel punten hebben op het eind.

Runner-Up heeft een variant voor twee spelers en biedt ook nog een tactische variant. Dit spel duurt wat langer en vraagt iets meer tactiek van de spelers.

### Gegevens

Materiaal:  
Runner-Up  
Uitgever:  
999 Games  
Prijs:  
€ 12,50  
Doelgroep:  
groep 3-5  
Aantal spelers:  
2-6  
Duur:  
± 20 minuten

### Runner-Up

Runner-Up bestaat uit een speelbord, 6 pionnen en 32 loopkaarten. De loopkaarten variëren in waarde van -4 tot en met +5 (de waarde 0 is er niet). Een spelletje Runner-Up bestaat uit vijf etappes van vijf rondes. Wie aan het einde van de vijfde etappe tweede is geworden, is winnaar!!

### Spelverloop

De 3 of 4 spelers (voor 2 spelers zijn er aparte regels) zetten hun pion op het nul-veld en krijgen ieder vijf kaarten. Ze bekijken hun kaarten en kiezen er één uit die ze weg willen geven: aan een van de andere spelers

### Tactiek

We zijn natuurlijk niet gewend om voor een tweede positie te spelen. Winnen betekent meestal zoveel mogelijk punten of zo weinig mogelijk strafpunten halen. Tweede worden vraagt veel meer redeneren.

Ook nadenken over wat het betekent als een speler een bepaalde kaart speelt of als je op een eerste of derde positie staat. Welke kaart geef je aan wie en welke kaart houd je voor jezelf?

Omdat het spel maar liefst 5 etappes bevat van 5 rondes, kan veel wisselen gedurende het spel. Zo zou het kunnen dat de eerste etappes niet zo interessant zijn. En dat het er bij de laatste etappes pas om gaat waar je staat en wat je doet. Ik denk dat het spel dan ook zeker zo leuk is, als je één etappe als een volledig spel ziet. Na vijf rondes kijk je wie op de tweede plaats staat en die heeft gewonnen. Eventueel speel je slechts twee etappes. Dan duurt het spel ook niet zo lang. Daarna kun je altijd nog besluiten nog een spelletje Runner-Up te spelen.

#### Runner-Up en rekenen-wiskunde

Runner-Up biedt aan leerlingen in groep 3, 4 en 5 mooie mogelijkheden om flexibel om te gaan met vooruit

tellen en achteruit tellen tot en met 5, waarbij ze ook in een betekenisvolle context kennismaken met negatieve getallen, de telrij onder nul. Verder vraagt het spel logisch denken en redeneren. Hoe zorg je ervoor dat andere spelers niet op de tweede plaats eindigen aan het eind van elke etappe? Wie moet je dan welke kaart spelen en wat moet je aan jezelf geven? Wat kun je zelf bepalen en waarin ben je afhankelijk van anderen? Bij elke ronde verandert het spel weer en moeten de spelers weer heroverwegen.

Het spel biedt ook een mooie aanleiding om te bespreken of je in één keer kunt bepalen hoeveel punten je voor- of achteruit gaat als je een kaart met +4 en een kaart met -5 krijgt. Zien de leerlingen dat ze dit ook meteen kunnen berekenen:  $+4-5$  betekent één stapje achteruit.

Iets voor de rekenles?

Runner-Up is een aardig spel, zeker om kinderen kennis te laten maken

met negatieve getallen, ook al worden die zo niet genoemd. Ook moeten de spelers voortdurend veranderen van strategie, omdat bij elke beurt de situatie voor iedereen weer kan veranderen. Het denken in 'tweede worden' is echt heel anders dan gewoon zorgen dat je de beste in het spel bent. Dit zet kinderen wel op scherp.

Het spel is vooral geschikt voor leerlingen in groep 3,4 en 5. Daarnaast zou ik willen aanbevelen om het niet (altijd) met alle 5 etappes te spelen. Met slechts een of twee etappes van vijf rondes is het spel misschien zelfs nog wel leuker. Zorg wel dat dit van te voren wordt afgesproken!



2. Speelbord voorafgaand aan de laatste ronde



3. De laatste kaart die de spelers spelen

## Spelvoorbeeld:

In het voorbeeld met drie spelers staat rood op -3, blauw op 1 en geel op 3 (zie afbeelding 2). Stel dat dit de laatste ronde is. De spelers moeten dan de laatste kaart die ze in hun hand hebben, aan zichzelf geven. In afbeelding 3 zie je welke kaart Rood, Blauw en Geel nog hebben.

Wie wint dit spel? Leg eens uit (het antwoord kun je vinden onderaan dit artikel).

De spelers moeten gedurende het spel na elke ronde bedenken, welke kaart ze voor zichzelf willen bewaren voor de laatste ronde. Want die is steeds afhankelijk van wat de andere spelers doen. Helemaal zeker kun je nooit zijn, omdat je niet weet, welke kaart de andere spelers voor hun laatste beurt bewaren.

Antwoord op de vraag uit het 'voorbeeld':  
Rood gaat 5 stappen vooruit en komt op 2.  
Blauw gaat 4 stappen vooruit en komt op 5.  
Geel moet twee stappen achteruit en komt op 1.  
Dat betekent dat Rood dus gewonnen heeft, want Rood is tweede geworden.