

Spel in de rekenles (51)

Anneke Noteboom

Patchwork

Gegevens

Materiaal:
Patchwork
Uitgever:
999 Games
Doelgroep:
vanaf groep 4
Aantal spelers:
2
Duur:
20-30 minuten
Kosten:
± € 15,00

Soms kom je een spel tegen, waarvan je denkt, jammer dat we dat niet in de rubriek Spel in de rekenles kunnen beschrijven omdat het eigenlijk niet voldoet aan de criteria die we stellen voor een geschikt rekenspel in de klas: het duurt net iets langer, het heeft net wat meer voorbereidingstijd nodig...

Maar aan de andere kant, het spel dat we nu gevonden hebben heeft zoveel mooie mogelijkheden op het gebied van rekenen-wiskunde en logisch redeneren, combineren, strategisch denken. Een spel dat de betere rekenaar echt zal uitdagen. Dat kunnen we het onderwijs niet onthouden. In dit geval is dat het spel Patchwork. Beoordeelt u zelf of het geschikt is in uw klas!

PATCHWORK

Patchwork is een type handwerk waarbij stukjes stof, verschillend van vorm en patroon aan elkaar worden genaaid om er een grote kled van te maken. Het spel *Patchwork* bevat ook allerlei verschillende speelstukken, die doen denken aan tetrusfiguren. Deze stukken moeten zodanig op een speelbord gelegd worden, dat het speelbord zo goed mogelijk bedekt wordt. Dát - én zoveel mogelijk knopen sparen - is het doel van het spel *Patchwork*.

Patchwork is een spel voor twee spelers (of twee teams van twee). Het bestaat uit een gemeenschappelijk speelbord, 33 'lapjes' (kartonnen tetrislapjes), 50 knopenfiches, 5 speciale leren lapjes, een neutrale pion en een speciale bonustegel. Verder krijgen beide spelers een eigen loopsteen en een dekentableau. De spelers leggen aan het begin van het spel de 33 lapjes in een kring om het speelbord heen (zie afbeelding). De neutrale pion wordt ergens tussen twee lapjes gezet. De spelers krijgen ieder 5 knopen en zetten hun loopsteen aan het begin op het speelbord.

De bedoeling is dat de spelers gedurende het spel zoveel mogelijk 'lapjes' verzamelen en die zo goed mogelijk op hun dekentableau neerleggen zodat er zo weinig mogelijk lege vakjes overblijven én er tussen de stukjes zo weinig mogelijk gaten zitten. Aan het eind van het spel kost elk leeg vakje 2 strafpunten. Daarnaast is het bezitten van knopen belangrijk aan het einde van het spel. Elke knoop is aan het eind van het spel één punt waard. Knopen compenseren de strafpunten. Wie aan het eind van het spel de meeste punten (of de minste strafpunten) heeft, is winnaar.

Hoe komen de spelers aan lapjes of knopen? Tijdens het spel mogen ze kiezen uit twee acties:

- A Een lapje kopen en dat op zijn dekentableau leggen.
- B De loopsteen vooruit zetten en knopen ontvangen.

Bij actie A: Een speler mag een van de drie lapjes kopen, die vóór de neutrale pion in de kring liggen. Elk lapje is verschillend van vorm en van prijs.

We beschrijven het spel alleen in grote lijnen, zodat u een indruk krijgt van de kern van het spel en van de (educatieve) mogelijkheden die het biedt. Voor de specifieke details verwijzen we graag naar de spelregels en naar [youtube.com](https://www.youtube.com) (typ in: patchwork spel).



In het spelvoorbeeld onderaan deze pagina zie je hoe dit gaat. Bij actie B: Als de speler niet kiest voor kopen maar voor lopen op het speelbord, kan hij daarmee knopen verdienen. Hij mag tot 1 vakje voorbij de andere speler gaan staan en voor elke stap krijgt hij één knoop. Die heeft hij nodig om lapjes te kopen. Zo moeten de spelers dus steeds afwegen wat ze doen: knopen sparen of lapjes kopen.

Maar er is meer waarover ze moeten nadenken tijdens het spel.

- De spelers spelen namelijk niet om de beurt. Zolang een speler met zijn steen achter de ander staat op het speelbord, of er bovenop, mag hij aan de beurt blijven. Dat betekent dat een speler daar handig gebruik van kan maken door meer lapjes te kopen.
- Ook is het belangrijk om goed te kijken wélk lapje je koopt: je wil je lappendeken zo veel mogelijk bedekken, maar de stukjes moeten wel goed in elkaar passen, zodat er zo min mogelijk gaten overblijven. Welke lapjes passen het beste? Met welke lapjes loop ik niet te snel op het speelbord? Heeft een speler één aaneengesloten deken van 7 bij 7 hokjes, dan krijgt hij de bonussteen met 7 knopen.

- Op het speelbord zijn op sommige plaatsen knopen afgebeeld. Zodra een speler daarover heen komt met zijn steen, krijgt hij voor elke knoop die hij op zijn dekentableau heeft een knoop uitbetaald: een mooie manier om te sparen. Komt de speler over een leren lapje heen, dan mag hij dat pakken en op zijn speelbord leggen: hiermee kan hij gaten vullen.
- Spelers zullen ook steeds moeten afwegen hoe snel ze willen lopen: ze kunnen met hun speelsteen slechts tot het einde op het speelbord lopen. Dan is het spel afgelopen en worden de punten geteld. Hoe sneller ze vooruit gaan, hoe minder lapjes ze kunnen kopen en hoe meer strafpunten het oplevert.
- Spelers kunnen elkaar dwarsliggen door te voorkomen dat de andere speler de beste lapjes kan pakken of extra beurten krijgt.

Uit deze voorbeelden blijkt wel dat er veel verschillende mogelijkheden zijn om in dit spel handig te spelen, er zelf beter van te worden en de andere speler niet te helpen. Zoveel mogelijk knopen verzamelen, zoveel mogelijk lapjes kopen, de bonustegel krijgen, zo min mogelijk lege vlakken overhouden op het dekentableau. Dit vraagt strategisch denken en redeneren. En het duurt heel wat

spellen voor je een beetje in de gaten hebt wat handig en wat minder handig is.

PATCHWORK EN REKENEN-WISKUNDE

Patchwork bevat verschillende uitdagingen op het gebied van rekenen-wiskunde, maar het gaat er met name om dat verschillende vaardigheden flexibel moeten worden ingezet en gecombineerd om zo slim en strategisch mogelijk te spelen. Het rekenen in het spel is op zich niet zo moeilijk, het volleggen van een speelbord met tetrisinguren ook niet, maar het combineren ervan, het beoordelen wat je als speler het handigste kan doen, het vooruit denken, redeneren, anticiperen op de tegenspeler én op nieuwe situaties die in het spel komen vraagt strategisch spelen op verschillende manieren. En dát is wiskunde beoefenen. Vooral voor slimme rekenaars biedt het spel veel uitdaging omdat er zoveel mogelijkheden zijn expert te worden. Wat is nu de beste manier of zijn er meer beste manieren?

Patchwork in de rekenles? Jazeker! Bespreek met de kinderen de handige en minder handige strategieën, hun argumenten en hun redeneringen. Zorg wel dat u het spel zelf kunt spelen. Maar dat is juist een leuke uitdaging!

Spelvoorbeeld

Tobias is aan de beurt. Hij kiest voor A. Een lapje kopen en op zijn tableau leggen.

Hij kan kiezen uit de drie lapjes die voor de pion liggen (afbeelding 2). Hij kijkt op zijn tableau (afbeelding 3). Welke zal hij kopen? Als hij het vierkant koopt, kan hij dat mooi in zijn tableau tussen de

andere lapjes leggen. Hij moet dan 6 knopen betalen en 5 stappen vooruit. Maar zoveel knopen heeft hij niet. Hij kiest voor het tweede lapje: hij moet 2 knopen betalen en twee stapjes verder. Hij pakt het lapje en legt het op zijn tableau.



Afb. 2. Kiezen uit de lapjes die voor de pion liggen



Afb.3. Lapjes inpassen op je eigen tableau