

Spel in de rekenles (66)

Anneke Noteboom

XO Brainer

Gegevens

Materiaal:
XO Brainer

Uitgever:
Danish Brain Games*

Doelgroep:
vanaf eind groep 3

Aantal spelers:
2 (2 of teams van 2)

Duur:
vanaf 5 minuten

Kosten
29,95

*via o.a www.wizz-spel.nl
Heb je liever een uitleg in de vorm van een filmpje, kijk dan op youtube.



XO Brainer is een spel dat je kunt vergelijken met een spel als schaken. Je moet analyseren, logisch denken en redeneren, vooruit denken. Stuk voor stuk belangrijke wiskundige vaardigheden. Ga de uitdaging aan, gebruik je brains en speel strategisch!

XO Brainer

XO Brainer bestaat uit de volgende materialen: een speelbord, 32 rondjes (waarvan 24 roze en 8 groen) en 32 kruisjes (waarvan 24 groen en 8 roze) en 25 missiekaartjeskaartjes. Daarnaast twee pionnen waarmee de stand kan worden bijgehouden. Via internet kan een Webapp gedownload worden die niet noodzakelijk is, maar wel handig kan zijn om bij spelvarianten van XO Brainer de tijd bij te houden en de beurten te laat zien.

Het speelbord bestaat uit een veld met 100 vakjes (zie afbeelding). In de vakjes staan verschillende aantallen stippen, die de punten aangeven. Daarnaast zijn er op het bord vier vakjes met een grote stip te zien. Op deze 'knock-out vakjes' mogen de spelers alleen hun fiches leggen die een afwijkende kleur hebben: bijvoorbeeld speler X heeft 32 kruisjes, waarvan 24 groene en 8 roze. Zijn (hoofd)kleur is groen maar hij heeft ook 8 kruisjes in de kleur van de tegenstander. Speler X mag op een knock-out vak dus wel

een roze kruisje leggen, maar geen groen kruisje. En speler O mag op die vakken wel een groen rondje leggen, maar geen roze rondje.

XO Brainer wordt gespeeld met twee spelers, maar dat kunnen ook twee teams van twee spelers zijn. Speler X speelt met de kruisjes, Speler O met de rondjes.

De bedoeling van het spel is om als eerste vijf-op-een-rij te krijgen. Dat kan op twee manieren: met vijf-op-een-rij in dezelfde vorm (dus 5 rondjes of 5 kruisjes); De kleur kan hierbij verschillen; met vijf-op-een-rij in dezelfde kleur (dus 5 groene fiches of 5 roze fiches). De vorm kan hierbij verschillen.

Spelregels

Voordat het spel begint leggen de spelers hun eigen vorm fiches voor zich. Ook leggen ze vier van hun fiches in het opstellingsgebied in de startopstelling (zie afbeelding). De spelers moeten met deze fiches achtereenvolgens hun vier beurten spelen, vervolgens vullen ze het opstellingsgebied weer aan op dezelfde manier. Dit betekent dat de tegenstander kan zien met welk fiche een speler zal gaan spelen.

Het spel kan beginnen. De spelers spelen om de beurt en leggen hun fiche dat aan de beurt is uit het opstellingsgebied op het speelbord. Zo spelen ze door tot een van hen vijf-op-een-rij heeft. Dat klinkt eenvoudig, maar is het niet:

Hoe kun je zelf vijf op een rij krijgen en de ander op tijd blokkeren?

Hoe kun je zorgen dat de ander jouw kleur of vorm neer moet leggen op de plek die jij wil, waardoor jij vijf op een rij krijgt? Bijvoorbeeld op het knock-out veld?

Hoe kun je zorgen dat je vijf op een rij op vakjes krijgt met zoveel mogelijk stippen?

Het spel is afgelopen als een van de twee spelers vijf op een rij in zijn kleur of vorm heeft. De speler telt het aantal stippen dat onder deze vijf fiches ligt. Dat is zijn score van deze ronde. De spelers kunnen zelf bepalen hoeveel rondes of tot hoeveel punten ze spelen. Dit kan afhangen van de tijd die beschikbaar is om te spelen. De spelregels van XO Brainer geven nog een aantal spelvarianten. Deze maken het spel complexer.

Waarom lijkt dit spel op schaken? Er zijn veel verschillende manieren waarop je strategisch kunt spelen. Als je een aantal zetten vooruit denkt, en je plan werkt, dan heb je meer kans om te winnen. Als je in de gaten hebt wat de ander van plan is, kun je hem op tijd blokkeren. Soms moet je de ander tegenhouden, maar hoe kun je dat zo doen dat je meteen jezelf vooruit helpt? Kun je zorgen dat je aanvalt of moet je je steeds verdedigen?

'XO Brainer' en rekenen-wiskunde

Zowel nationaal als internationaal hecht men steeds meer belang aan wiskundige vaardigheden als probleemoplossen, kritisch denken en

▼ Voorbeeld

Speler X en speler O hebben elk al drie beurten gehad en de eerste drie fiches van hun opstellingsgebied én van hun eigen kleur en vorm gespeeld. Nu moeten ze ieder om de beurt hun vierde fiche spelen. Maar dat is een fiche met de kleur van de ander. Dus moeten ze goed opletten dat ze deze goed neerleggen. Speler O kan nu zijn rondje onder de twee groene kruisjes leggen, dan heeft hij drie rondjes diagonaal op een rij. Een goede positie! Maar als hij dat doet, dan heeft Speler X meteen al drie van zijn kleur op een rij, want het rondje is groen. Speler O moet dus verder vooruit denken. Wat zou jij doen? En waar zou jij het roze kruisje leggen?



logisch denken en redeneren. Deze vaardigheden zullen in het nieuwe curriculum in Nederland voor rekenen-wiskunde veel aandacht krijgen. Huidige reken-wiskundige methodes bieden deze vaardigheden op dit moment nog beperkt aan. Daarom is een spel als XO Brainer, waarin leerlingen niet alleen uitgenodigd worden deze wiskundige vaardigheden toe te passen maar ze zelfs te ontwikkelen, zo zinvol. In het begin zullen leerlingen nog niet goed weten welke zetten handig of minder handig zijn en meer spelen door 'gewoon te doen'. Maar ze leren tijdens het spel en als ze het vaker spelen, steeds beter het spel te overzien en vooruit te denken en daarbij nieuwe strategieën te ontwikkelen en 'als-dan' redeneringen te volgen. XO Brainer biedt de leraar dan ook mooie mogelijkheden om met leerlingen op gemaakte zetten te reflecteren en te bespreken wat handige en minder handige zetten zijn en waarom. Leerlingen kunnen nieuwe strategieën ook uitproberen. Indien ze in teams spelen, leren ze van de discussies en het geven van argumenten voor wat de beste zet zou kunnen zijn.

'XO Brainer' iets voor de rekenles?

Ik vind XO Brainer een mooie aanvulling in de rekenkast van de school, liefst waar kinderen uit alle groepen erbij kunnen. Het spel is degelijk gemaakt en je kunt het kort maar ook langere tijd spelen. Het spel kan door leerlingen vanaf groep 3 gespeeld worden, waarbij beginners wellicht nog gewoon wat proberen, terwijl gevorderden die verder zijn in hun denkvaardigheden wellicht heel strategisch en tactisch spelen en veel logische redeneringen gebruiken om verder te komen (als ik dit doe ... dan doet hij dat...). Dit spel is geschikt voor alle leerlingen, maar kan ook juist sterke rekenaars blijven uitdagen! Het spel leent zich ook voor een laddercompetitie, waarbij spelers van ongeveer gelijk niveau elkaar uitdagen. Zo blijft de kans om te winnen of verder te komen voor iedereen aanwezig.

