

Gestrikt! groep 6

Een rekenspel voor op school en thuis!

Doel van het spel

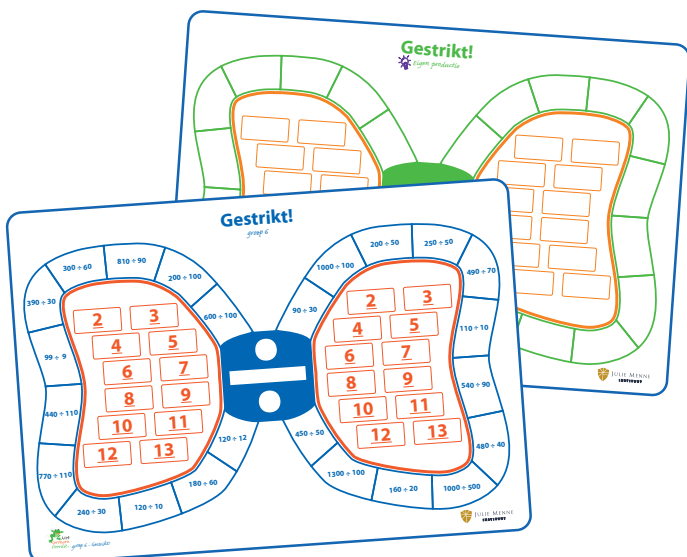
Als eerste de kaarten op jouw bingoveld bedekken met een fiche

Inhoudelijk doel

- Toepassen van de nulregel bij het delen met tientallen

Materiaal

- Speelbord Gestrikt!
- Speelbord Gestrikt! - Eigen productie (zie didactische aanwijzingen)
- 12 oranje en 12 paarse fiches (= strikken)
- Uitslagen van pionnen, dobbelsteen en opbergdoos (twee versies: zwart-wit en kleur)



Speelborden Gestrikt! en Gestrikt! - Eigen productie

Vorbereiding

- Dit spel maakt u zelf of laat u de leerlingen doen. Print voor ieder tweetal het speelbord 'Gestrikt!'. Maak van de uitslagen twee pionnen, een dobbelsteen en een opbergdoos. Knip de fiches uit. In de doos kunt u het spel bewaren voor hergebruik. Kiest u voor de uitslagen in zwart-wit dan kunnen de leerlingen de fiches zelf inkleuren en de doos naar eigen smaak versieren.

Spelregels

- Dit spel wordt gespeeld met twee spelers.
- De spelers zitten naast elkaar en zetten hun pionnen op de knoop van de strik. Dit is het midden van het speelbord.

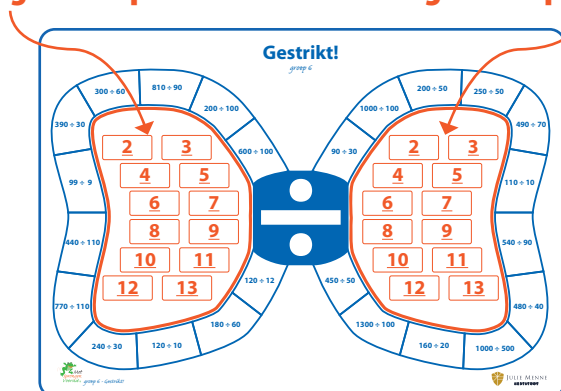


Benodigheden Gestrikt! groep 6

- De linker speler probeert de kaarten 2 t/m 13 in de linkerhelft van de strik te bedekken met fiches. De rechter speler probeert dat te doen voor de kaarten 2 t/m 13 in de rechterhelft. De kaarten 2 t/m 13 aan weerszijden zijn dus de bingovelden.

Bingoveld speler 1

Bingoveld speler 2



- De randen van de strik bestaan uit twee lussen met aaneengesloten vakken. Dit is het parcours waarop gespeeld wordt met de pionnen.
- De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen. Hij verplaatst zijn pion vanaf het midden net zoveel vakken over het parcours als het aantal ogen op de dobbelsteen. Komt hij uit op een vak met een deling waarvan hij het quotiënt (= antwoord op de deling) in zijn bingoveld heeft staan, dan bedekt hij dit quotiënt met een fiche. Nu is speler 2 aan de beurt.

- De spelers gooien om de beurt en lopen met hun pion verder vanaf het vak waarop ze op dat moment staan. Ze beslissen elke beurt opnieuw in welke richting ze hun pion zullen verplaatsen. In meerdere richtingen bewegen tijdens een beurt is niet toegestaan.
- Komt een speler op een vak waarvan hij de bijbehorende kaart al heeft bedekt, dan kan hij deze beurt niets bedekken. Komt de speler op de knoop van de strik uit, dan kan hij ook geen kaart voorzien van een fiche.
- Komt een speler op een vak waarop de andere speler al staat, dan mag deze speler de pion van de andere speler op een vak naar keuze zetten. Voor de speler die hiertoe besluit, geldt dat hij, net als bij elke beurt, een fiche op een van zijn onbedekte kaarten in zijn bingoveld mag leggen mits het getal op deze kaart het quotiënt van de deling is. De andere speler mag dat nu niet. Hij moet eerst weer met de dobbelsteen gooien. Met deze spelregel kunnen spelers elkaar dwarszitten. Hoe? Als speler 1 speler 2 op een vak zet met veel nabijgelegen vakken die geen fiche meer opleveren, is de kans groot dat speler 2 minstens een extra beurt nodig heeft voordat hij weer een kaart kan bedekken.
- De spelers spelen door totdat een speler al zijn kaarten heeft voorzien van een fiche. Deze speler heeft bingo en is de winnaar. Iedereen speelt evenveel beurten, dus het kan zijn dat er twee winnaars zijn.

- Laat de leerlingen die een geheel nieuwe bingo hebben gemaakt, verwoorden onder welke voorwaarden er op hun bingoveld een fiche kan worden neergelegd. Bijvoorbeeld, op de kaarten staan analoge tijden, in de vakken digitale tijden zoals 08:15 en 20:15. De condities luiden dan als volgt: *komt je pion op een vak met dezelfde tijd als de kaart op je bingoveld, dan mag je een fiche leggen op deze kaart.*

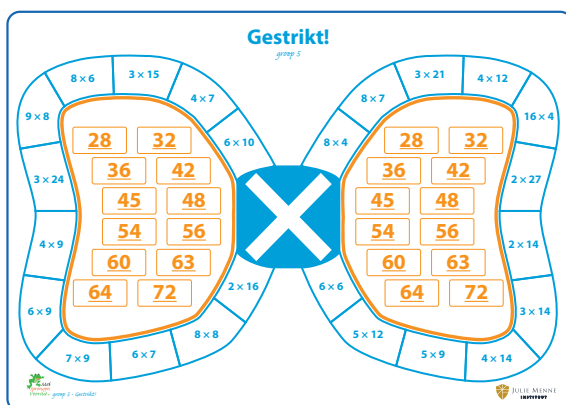
Verdieping

- De speler die het eerst drie rijtjes van twee kaarten heeft voorzien van een fiche, wint het spel.

Didactische aanwijzingen

Eigen productie maken

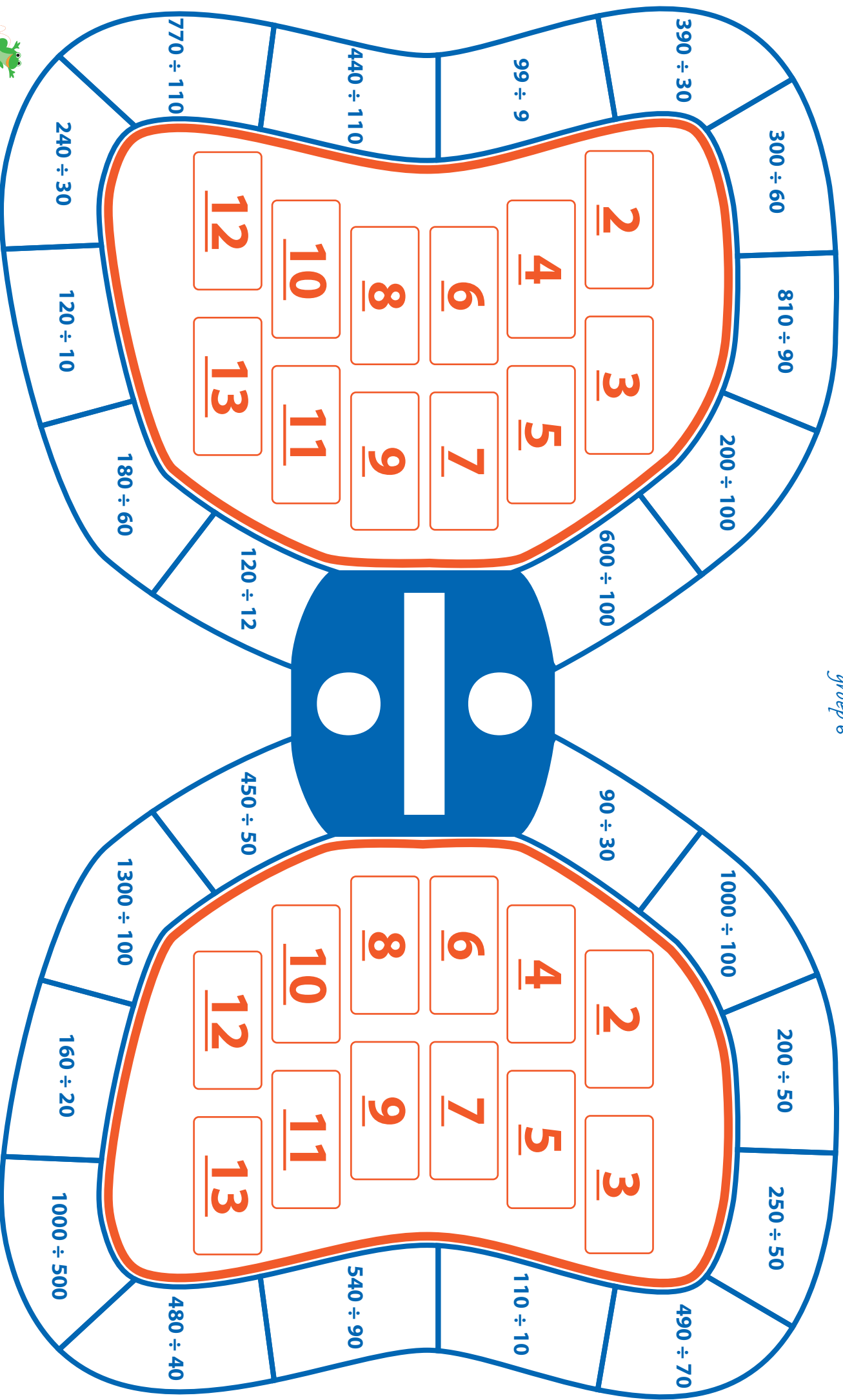
- Nadat de leerlingen de spelregels onder de knie hebben, maken ze op het lege speelbord hun eigen bingo.
- Bespreek van tevoren hoe je een bingo kloppend krijgt. De antwoorden/opdrachten op de kaarten in het bingoveld moeten overeenkomen met ten minste één opdracht in een vak op het parcours.
- Laat de kaarten en vakken eerst met grijs potlood vullen. Pas als is geconcludeerd dat de bingo klopt, dat wil zeggen beide spelers kunnen bingo halen, vullen ze het speelbord in met kleurpotloden en/of stiften.
- Vinden leerlingen het maken van een eigen bingo lastig? Toon het gevulde speelbord voor groep 5.



Speelbord Gestrikt! groep 5

Gestrikt!

groep 6



Gestrikt!

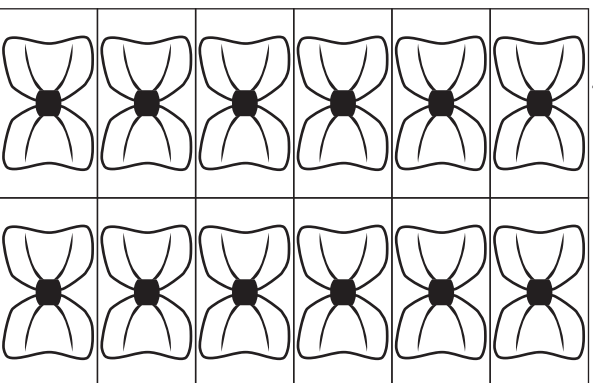


Eigen productie

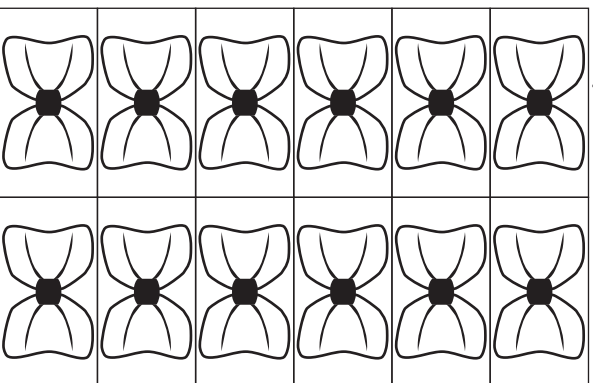


Gestrikt!

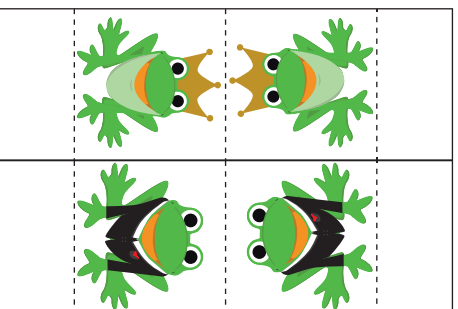
Fiches speler 1



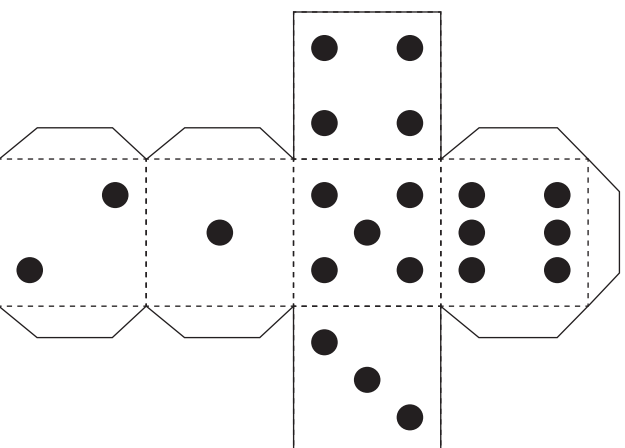
Fiches speler 2



Pion speler 1 en 2



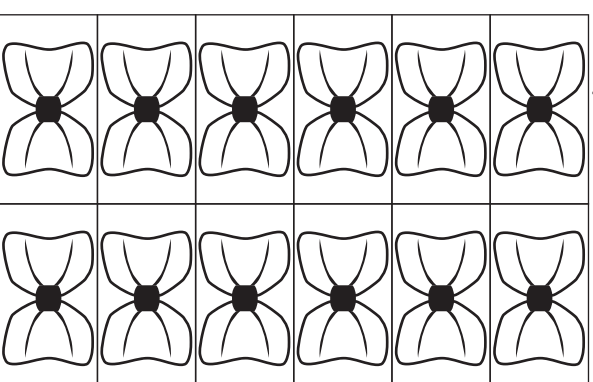
Dobbelsteen



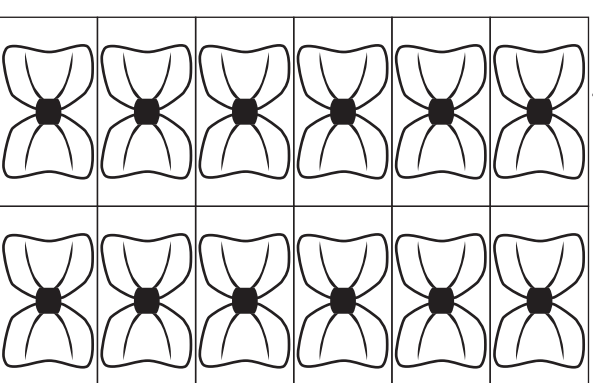
———— Knippen
- - - - - Vouw

Gestrikt!

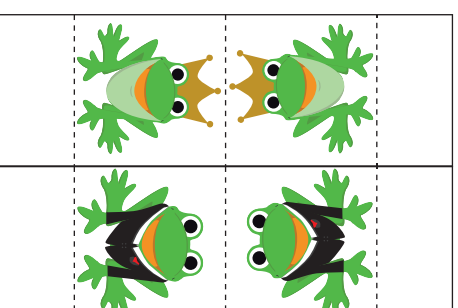
Fiches speler 1



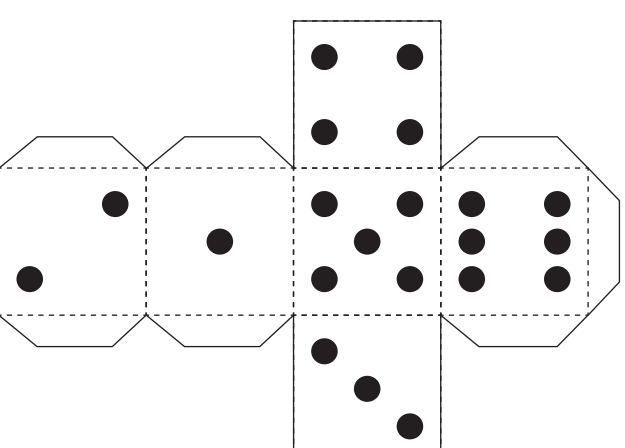
Fiches speler 2



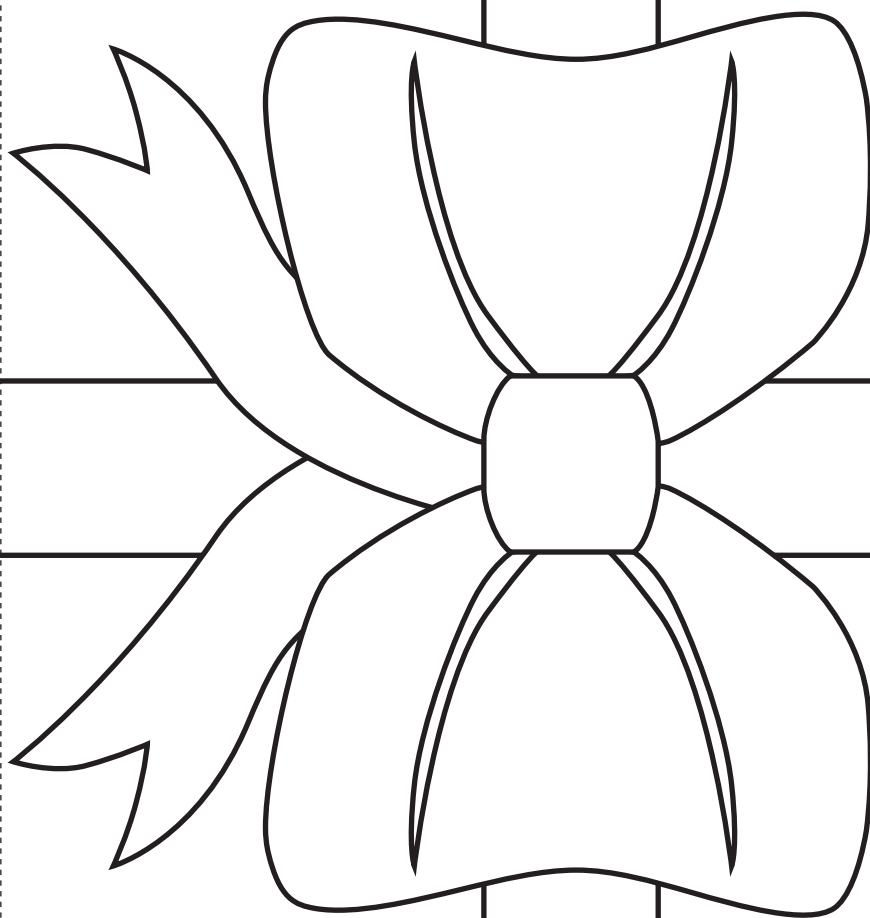
Pion speler 1 en 2

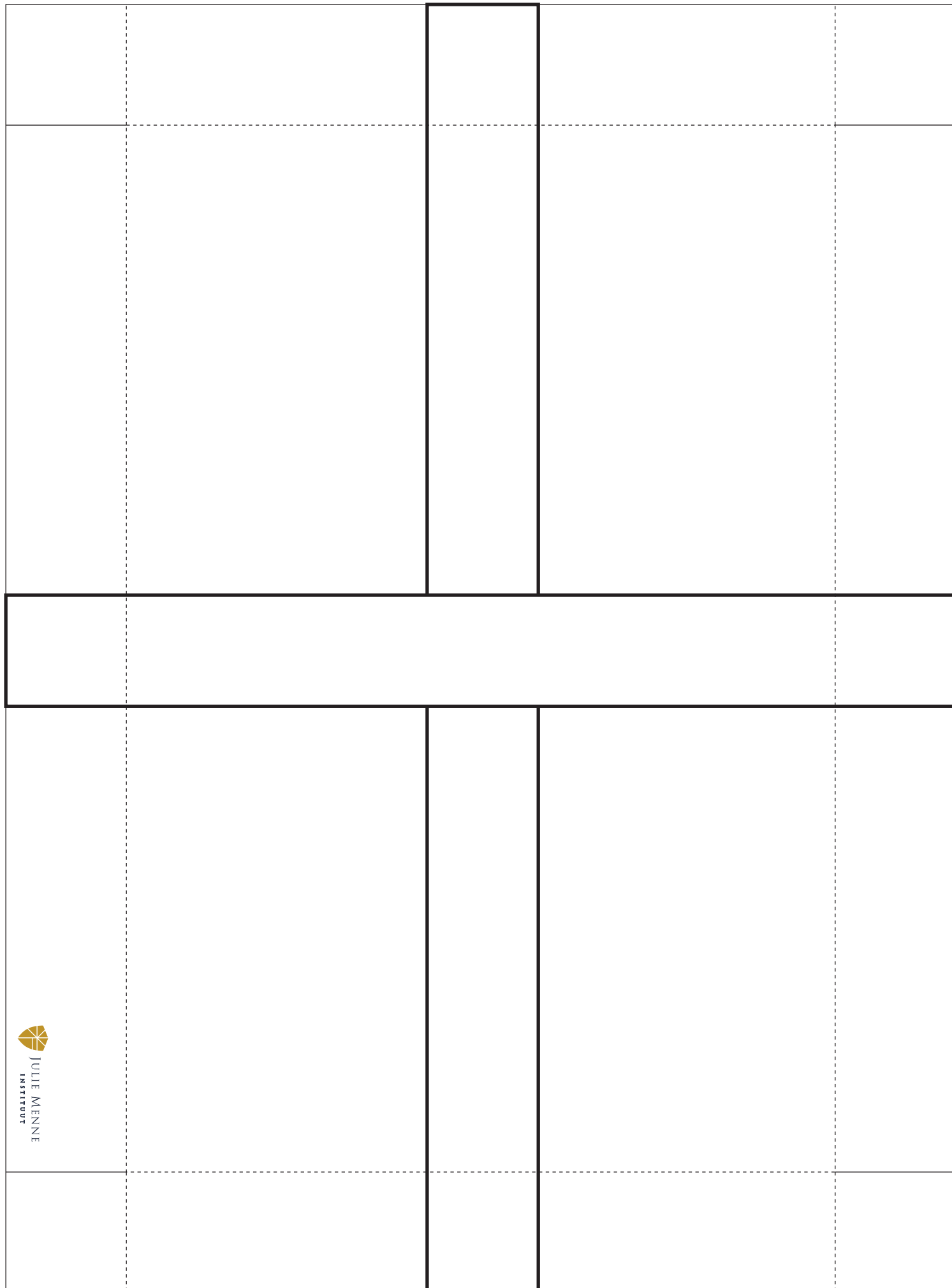


Dobbelsteen



———— Knippen
- - - - - Vouw





JULIE MENNE
INSTITUUT



Met Sprongen Vooruit® Gestrikt! - Uitslag opbergdoos onderkant



Knippen
Vouwen



JULIE MENNE
INSTITUUT