

Gestrikt! groep 3

Een rekenspel voor op school en thuis!

Doel van het spel

Als eerste de harten op jouw bingoveld bedekken met een fiche

Inhoudelijk doel

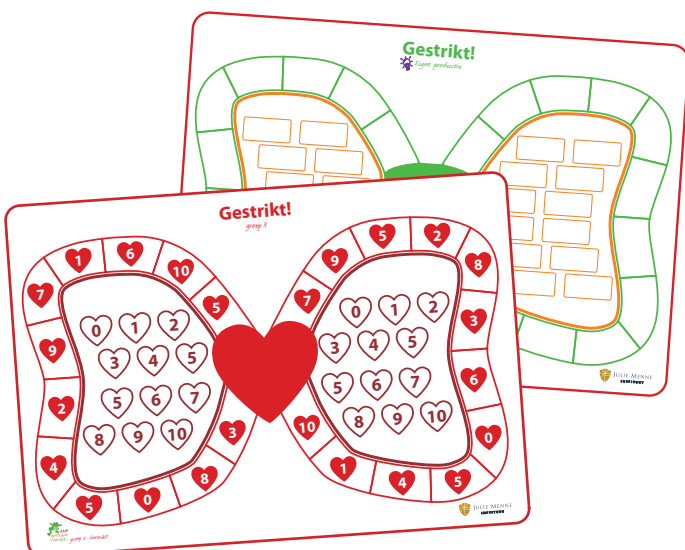
- Memoriseren van het aanvullen tot 10

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)



Benodigdheden Gestrikt! groep 3



Speelborden Gestrikt! en Gestrikt! - Eigen productie

Vorbereiding

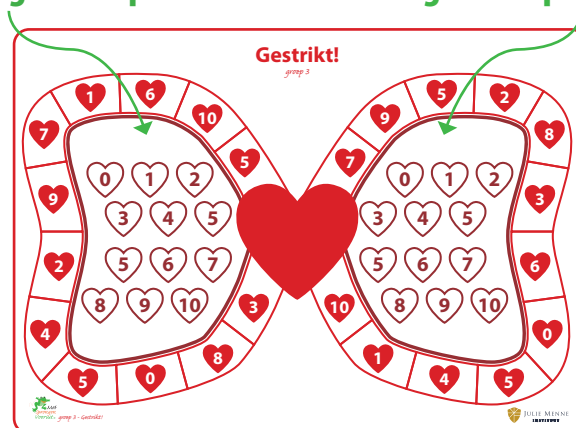
- Dit spel maakt u zelf of laat u de leerlingen doen. Print voor ieder tweetal het speelbord 'Gestrikt!'. Maak van de uitslagen twee pionnen, een dobbelsteen en een opbergdoos. Knip de fiches uit. In de doos kunt u het spel bewaren voor hergebruik. Kiest u voor de uitslagen in zwart-wit dan kunnen de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

- De linker speler probeert de witte harten in de linkerhelft van de strik te bedekken met fiches. De rechter speler probeert de witte harten in de rechterhelft te bedekken. Deze witte harten 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 grote, rode hart net zoveel vakken over het parcours als het aantal ogen op de dobbelsteen. Komt hij uit op een vak met een verliefd hart waarvan hij de wederhelft nog open heeft, dan bedekt hij deze wederhelft met een fiche. Een verliefd hartenpaar is altijd samen 10. Dus als hij bijvoorbeeld op een hart met '3' komt, mag hij op zijn bingoveld het hart met '7' bedekken. 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 hart waarvan hij de wederhelft al heeft bedekt, dan kan hij deze beurt niets bedekken. Komt de speler op het grote, rode hart van de strik uit, dan kan hij ook geen hart voorzien van een fiche.
- Komt een speler op een vak waar 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 aan de beurt is, geldt dat hij net als bij elke beurt, een fiche op een van zijn onbedekte witte harten mag leggen mits dit een paar vormt met het rode hart waarop zijn pion staat. 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 witte harten 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.

Didactische aanwijzingen

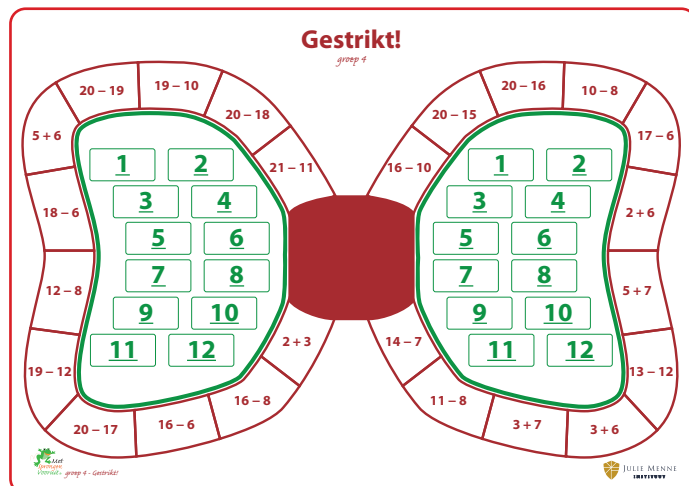
Eigen productie maken

- Hebben de leerlingen de leerstof en de spelregels onder de knie? Print of kopieer voor ieder tweetal het lege speelbord en laat een eigen Gestrikt! maken.
- 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.
- Bij het vullen van het speelbord kunnen de Rekenstempels worden gebruikt. Deze zitten in de kist Rekenmaterialen groep 3&4 Vervolg.



Rekenstempels

- Laat ter inspiratie het kopieerblad 'Gestrikt! groep 4' zien. Dit brengt leerlingen op het idee om een bingo met sommen te maken



Kopieerblad: Gestrikt! groep 4

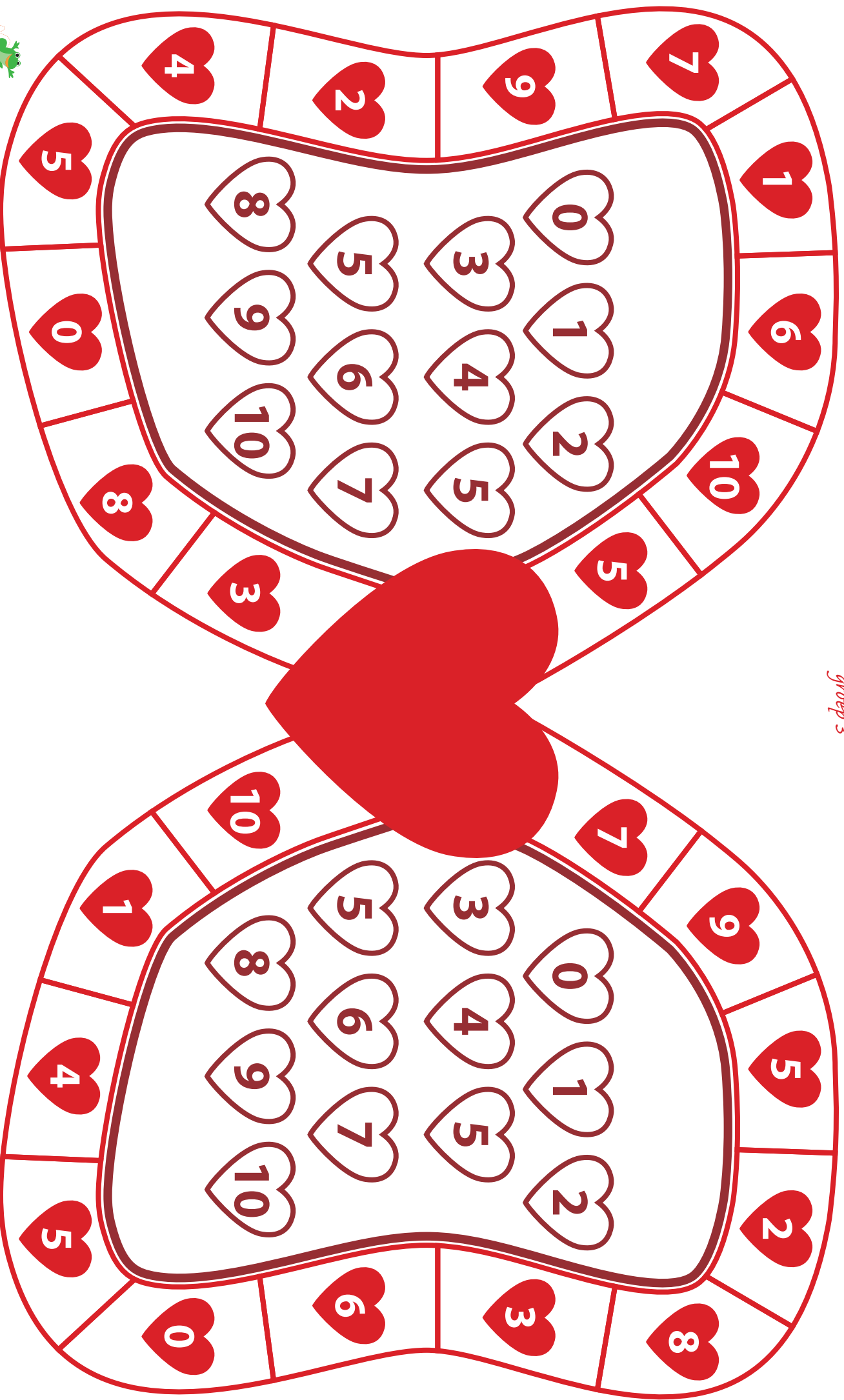
- Leerlingen die het maken van een eigen bingo lastig vinden, kunnen de vulling van het gevulde speelbord overnemen. Stimuleer ze in dit geval om waar mogelijk toch een aantal kleine variaties aan te brengen.
- Laat leerlingen die een geheel nieuwe bingo hebben gemaakt, verwoorden onder welke voorwaarden er op hun bingoveld een fiche kan worden neergelegd.

Verdieping

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

Gestrikt!

groep 3



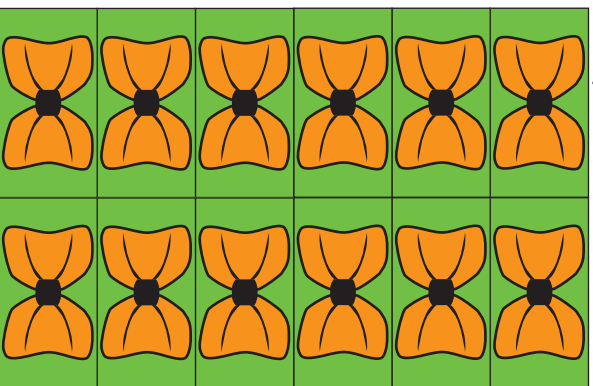
Gestrikt!



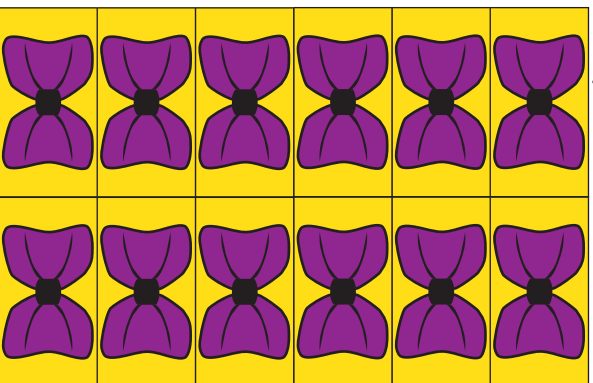
Eigen productie

Gestrikt!

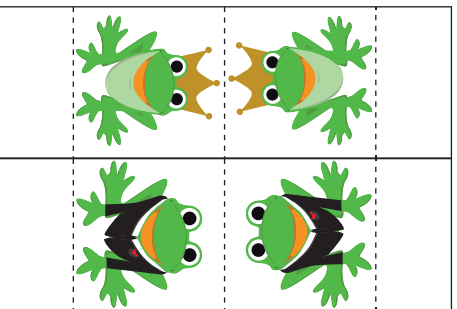
Fiches speler 1



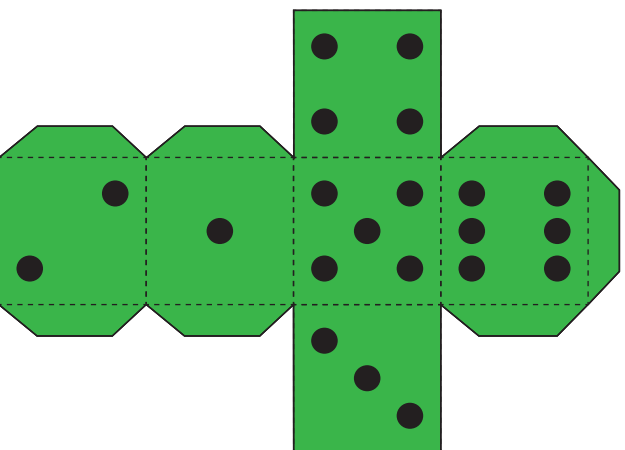
Fiches speler 2



Pion speler 1 en 2



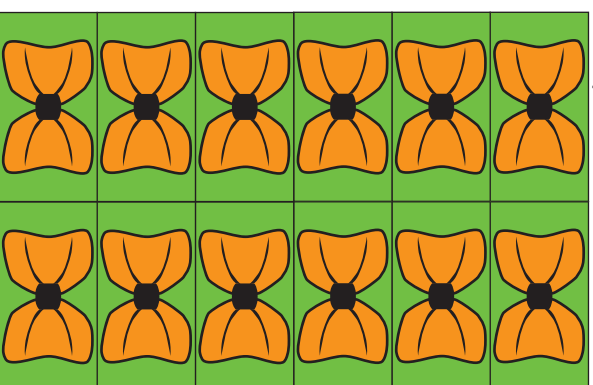
Dobbelsteen



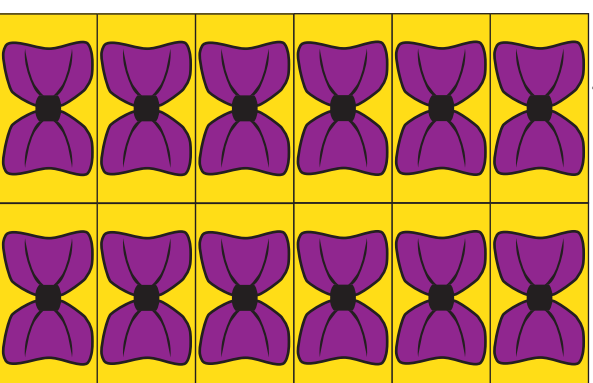
Knippen
Vouwen

Gestrikt!

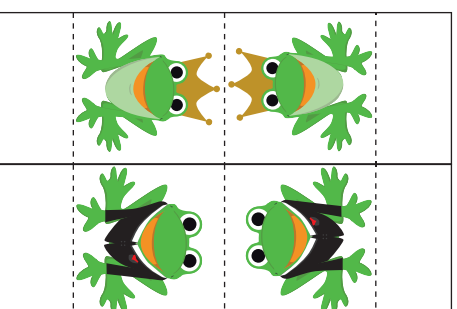
Fiches speler 1



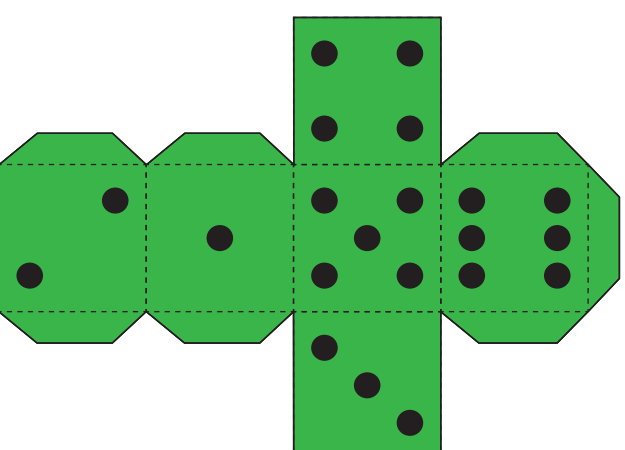
Fiches speler 2



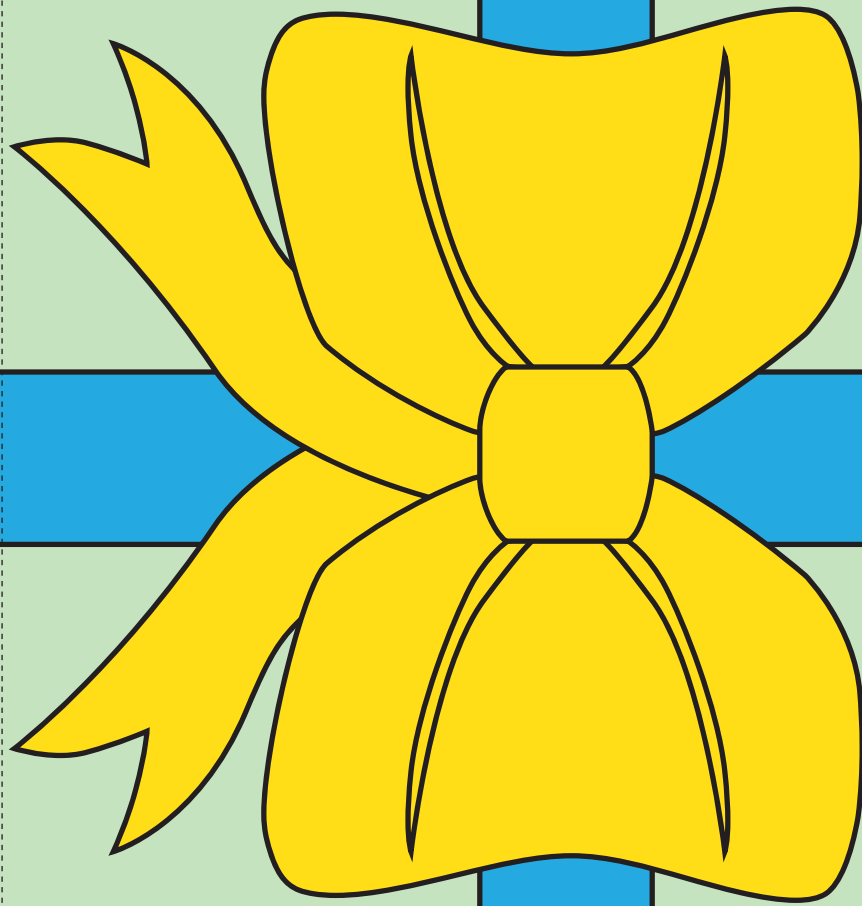
Pion speler 1 en 2

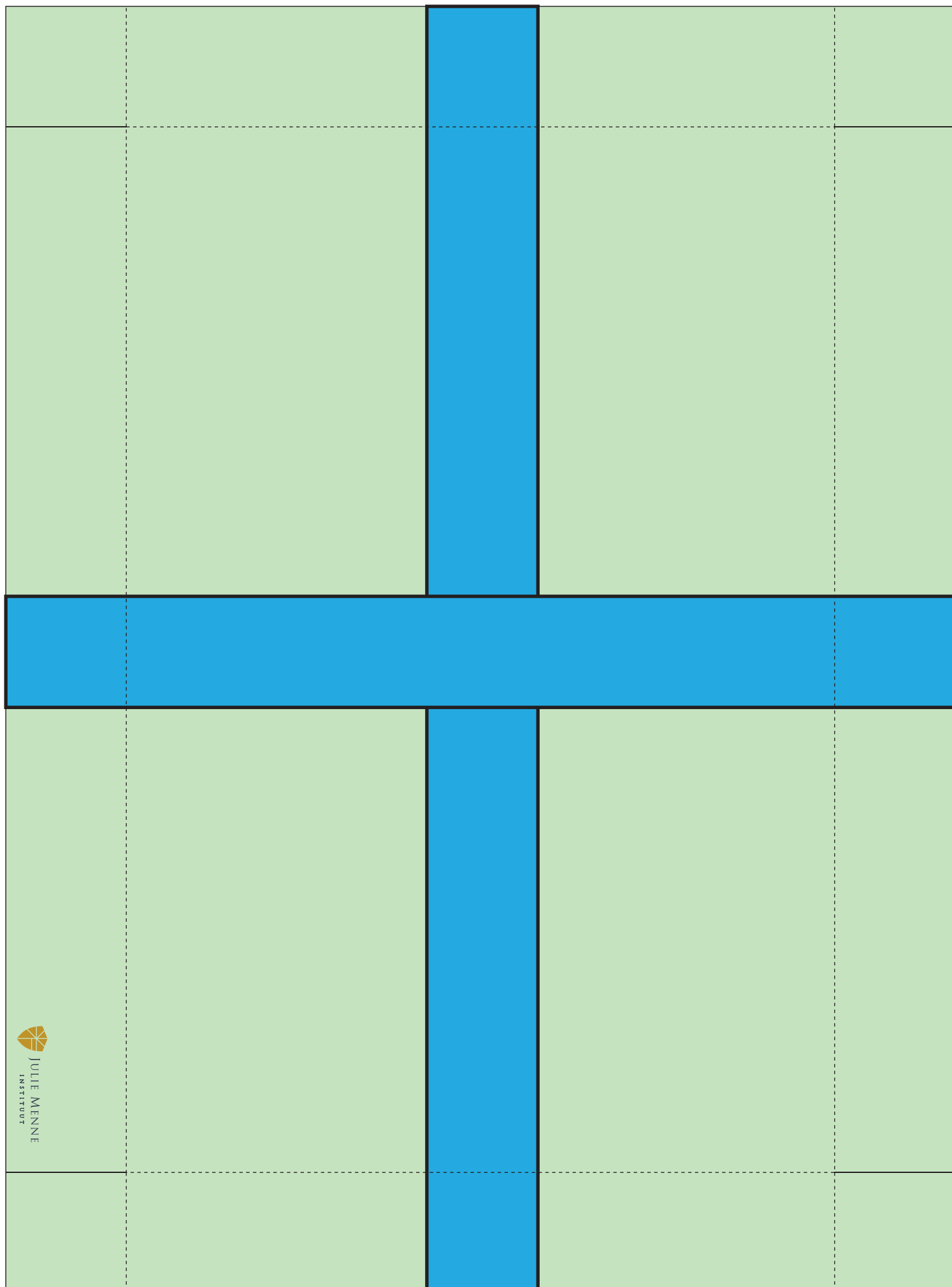


Dobbelsteen



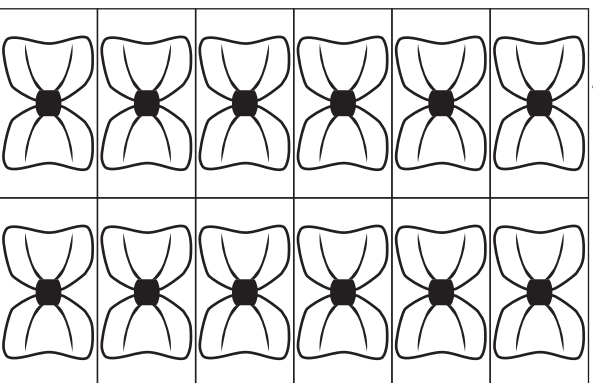
Knippen
Vouwen



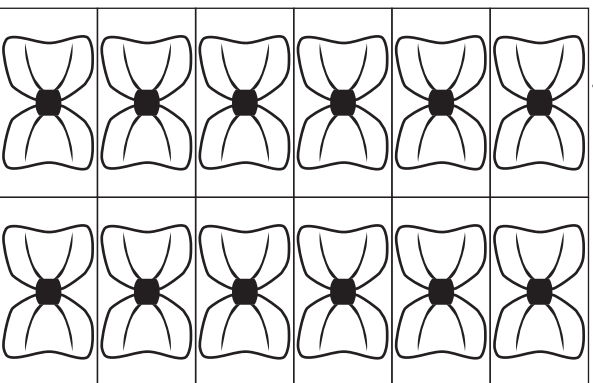


Gestrikt!

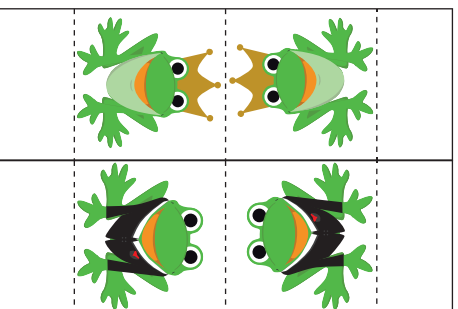
Fiches speler 1



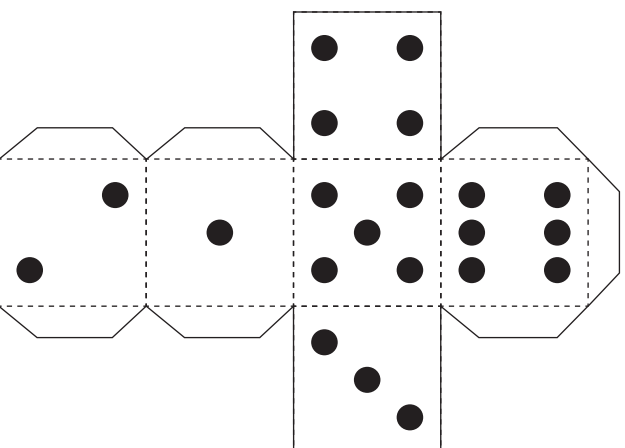
Fiches speler 2



Pion speler 1 en 2



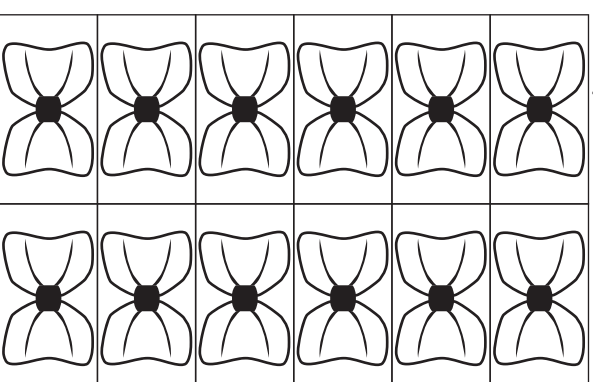
Dobbelsteen



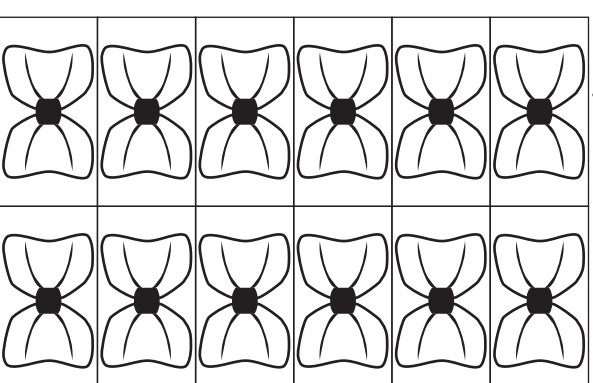
Knippen
Vouwen

Gestrikt!

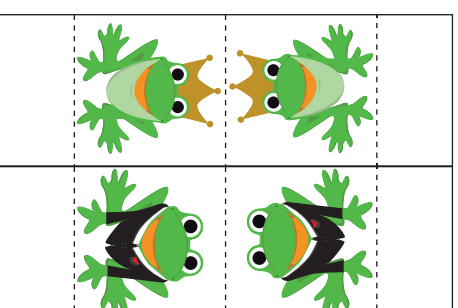
Fiches speler 1



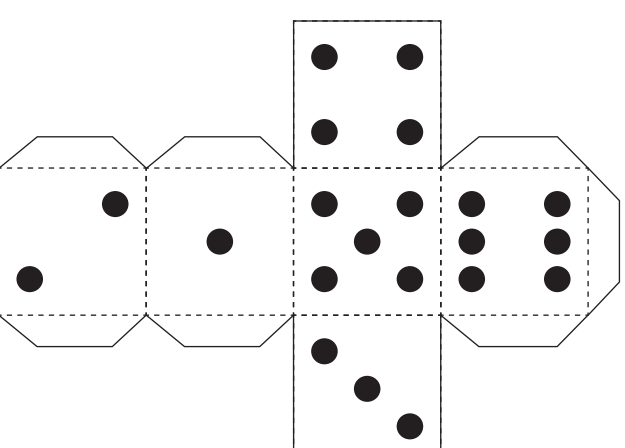
Fiches speler 2



Pion speler 1 en 2



Dobbelsteen



Knippen
Vouwen

