Racen als Max

Rekenspel groep 4 voor buiten

Doel van het spel

Als eerste drie raceauto's verzamelen

Inhoudelijk doel

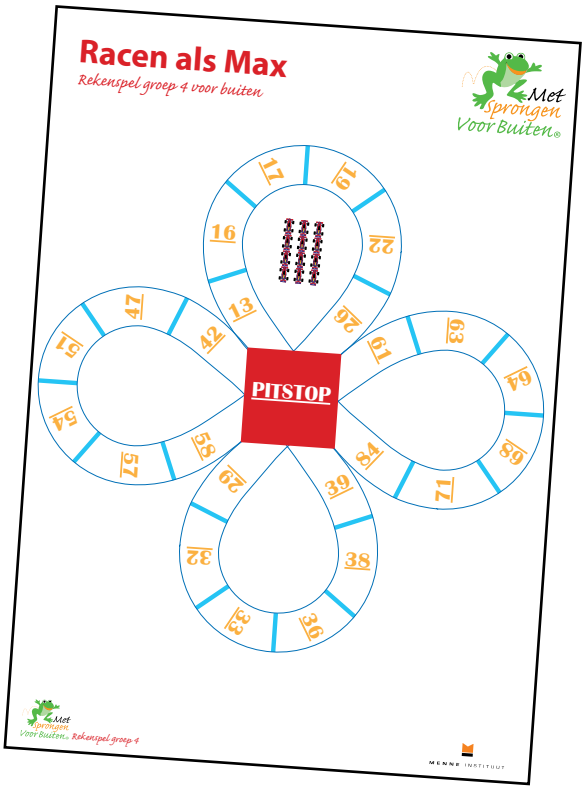
Automatiseren van het aanvullen tot een tiental, dat wil zeggen toepassen kennis van:
aanvullen tot 10 en opbouw van getallen in tientallen en eenheden

Materiaal

- Plattegrond van het raceparcours
- Stoepkrijt of verf
- Twaalf raceauto's

Voorbereiding

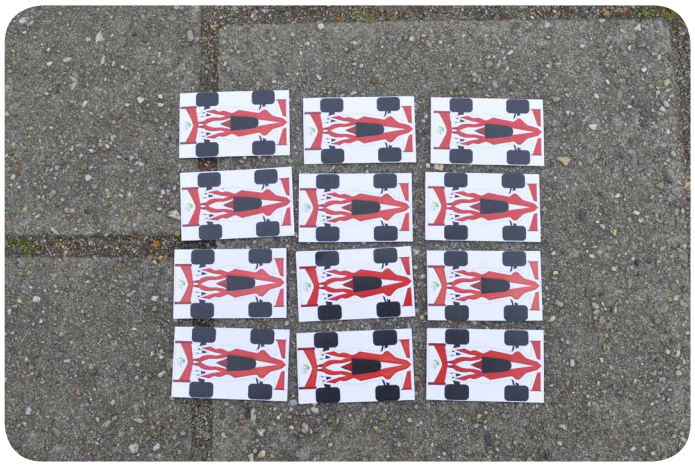
- Print de plattegrond van het raceparcours uit en print en knip de raceauto's uit. U vindt de plattegrond van het raceparcours en de raceauto's op de laatste pagina's van dit document.
- Teken het raceparcours met stoepkrijt of verf na op het plein. Houd voor de grootte van de pitstop 90 bij 90 cm aan (3 bij 3 stoeptegels). De klaverbladen meten op zijn langst en breedst 3,6 m (12 stoeptegels) bij 2,7 m (9 stoeptegels). Houd voor de vakken met de getallen een lengte van 1,2 m aan (4 stoeptegels) en een breedte van 45 cm (1 ½ stoeptegel).



Met Sprongen Voor Buiten bestaat uit rekenoefeningen en -spellen voor op het plein. De oefeningen en spellen sluiten aan bij de leerstof en passen in de leerlijn. In de cursus Met Sprongen Vooruit groep 3&4 Vervolg ziet u wat u in groep 3&4 aan Met Sprongen Voor Buiten kunt doen.

Spelregels

- Speel het spel met vier spelers.
- Leg de raceauto's in een lus van een klaverblad.



Bij de start liggen de raceauto's in drie rijen van vier in een lus van het klaverblad.

- Start met een verkenning van het parcours zodat de spelers de route volgens een vaste volgorde onder de knie krijgen. Hierbij wordt gestart op de pitstop en vervolgens worden de getallen van laag naar hoog afgelopen. Dus ze beginnen bij 13 en vervolgen hun weg tot 26, bij 26 maken ze via de pitstop de oversteek naar 29, van 29 gaan ze door naar 39, waarna ze de oversteek naar 42 maken, op dit klaverblad vervolgen ze hun weg tot 58, waarna ze tot slot de oversteek naar 62 maken en op dit laatste klaverblad via 84 weer heelhuids op de pitstop belanden. Laat om botsingen te voorkomen de spelers om de beurt deze proefrit racen.

Om de beurt verkennen de spelers het parcours zodat ze de route volgens een vaste volgorde onder de knie krijgen.

- Na deze proefritten begint het spel. De jongste speler mag Max of Maxima zijn. Hij gaat op de plaats van de pitstop staan en racet volgens het parcours naar een getal van zijn keuze, bijvoorbeeld naar 33. Nu gaan de anderen om de beurt op de pitstop staan en racen ieder naar een getal dat samen met het getal van Max(ima) een tiental vormt. Er geldt dat er per vak maar één speler mag plaatsnemen. Als er goed wordt geracet, zou in dit voorbeeld dus een speler op 17, 47 en 57 moeten staan.

speler B racet

speler C racet

speler D racet

Maxima (speler A) zegt '80'

Maxima krijgt auto

Maxima staat op 33.
Als er goed wordt geracet gaan de overige spelers op 17, 47 en 57 staan.
Maxima zegt '80'.
Dit tiental is het totaal van haar getal en dat van de speler die op 47 staat.
Maxima mag een auto pakken.

- Als iedere speler in een eigen vak staat, kan Max(ima) een auto verdienen. Hij noemt een tiental. Dit tiental moet het totaal zijn van zijn getal plus dat van een andere speler. Als dat klopt, pakt hij een raceauto en bewaart deze. De speler die samen met het getal van Max dit tiental vormt, neemt als de nieuwe Max de beurt over. Dus als Max zelf in het vak met 33 staat en 80 noemt en er staat een speler in het vak met 47 dan wordt deze speler de nieuwe Max. De Max die nu de beurt heeft, racet vanaf zijn vak naar een nieuw getal. De rest racet vervolgens om de beurt vanaf hun vak naar een getal dat samen met dit nieuwe getal ook weer een tiental vormt. Daarna kan ook deze Max een auto verdienen bij het noemen van een tiental dat het totaal is van zijn getal plus dat van een andere speler. Enzovoorts.

- Het de bedoeling elke ronde in dezelfde volgorde te laten racen. De spelers onthouden dus na wie ze zijn. Als Max, speler A, naar 33 racet, dan racet speler B naar 17, 47 of 57, speler C naar een van de twee mogelijkheden die over zijn en speler D naar de enige overgebleven mogelijkheid. In dit voorbeeld is ná speler A, speler C de nieuwe Max. Nadat de nieuwe Max naar een getal is geracet, mag speler D als eerstvolgende racen, dan speler A tot slot speler B. Speler D heeft nu de eerste keuze uit drie goede mogelijkheden.

De nieuwe Max, speler C, is aan de beurt en racet naar een getal.

Vervolgens racen speler D, A en B naar een getal dat samen met het nieuwe getal van Max een tiental vormt.

- Als spelers elkaar passeren, mogen ze elkaar niet aanraken. De spelers moeten zo in hun vak gaan staan, dat het getal in het vak voor iedereen nog te zien is. Binnen één ronde van het parcours moet een getal worden gevonden. Een speler mag dus niet meerdere keren het parcours afleggen voordat hij eindelijk eens op een getal stopt.

Tijdens het racen mogen de spelers elkaar niet raken.

- Noemt Max een tiental dat geen tiental vormt met een getal van een andere speler? Dan speelt hij één ronde niet mee en moet hij op de pitstop plaatsnemen. Heeft hij al een of meerdere auto's? Dan moet hij ook nog een auto inleveren. De speler die samen met het getal van Max het dichtst bij dit verkeerd berekende tiental staat, wordt de nieuwe Max. Liggen er twee spelers het dichtst bij dit verkeerd berekende tiental, dan wordt de speler met het hoogste getal van de twee de nieuwe Max.

- Tegenspelers die fout staan, moeten ook een auto terugleggen op de pitstop. Hebben ze nog geen auto(s) dan gebeurt er verder niets. Een speler staat fout als zijn getal aangevuld met het getal van Max niet op een tiental uitkomt. Dat is het geval als hij bijvoorbeeld op 58 staat terwijl Max op 33 staat.

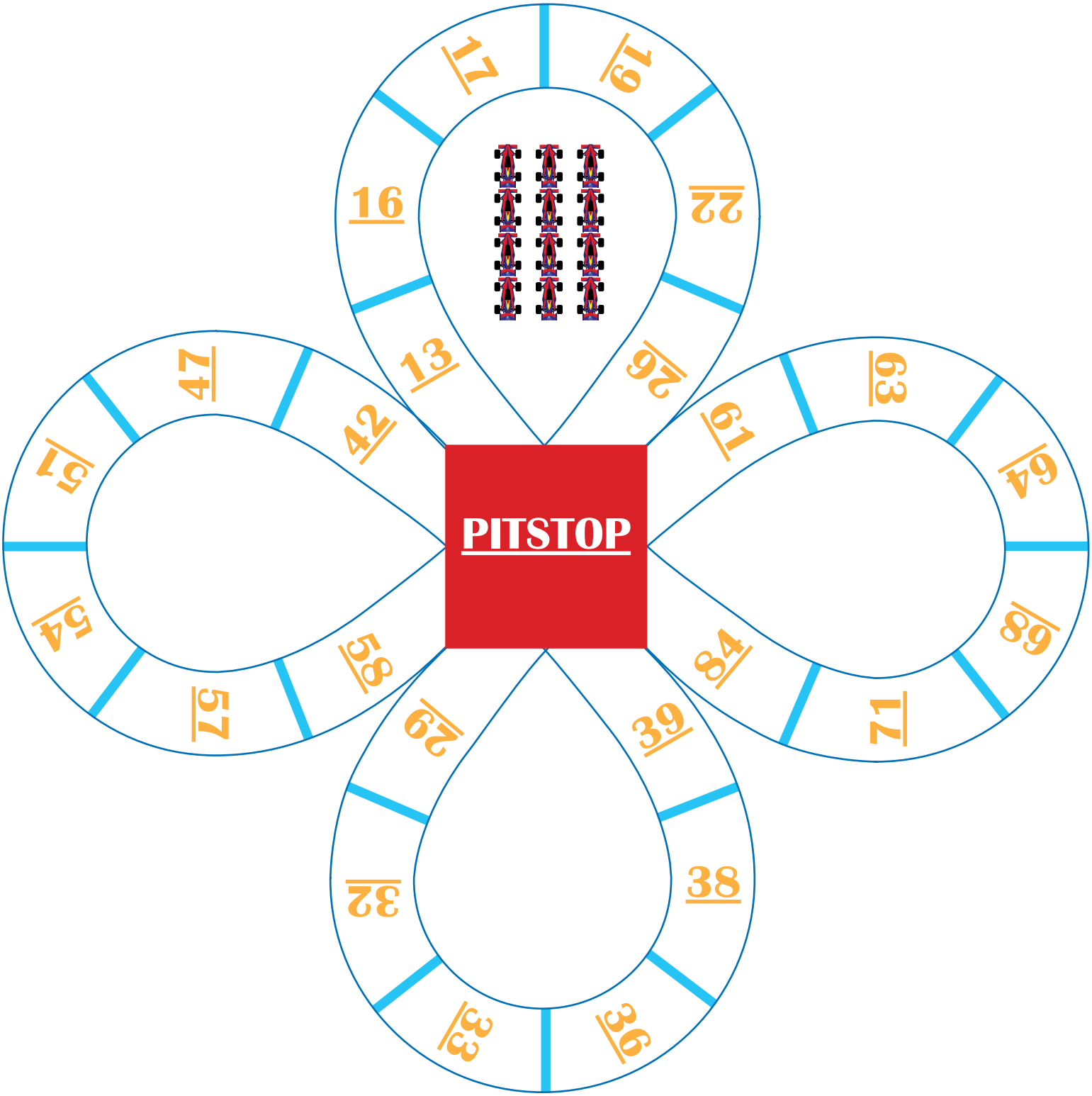
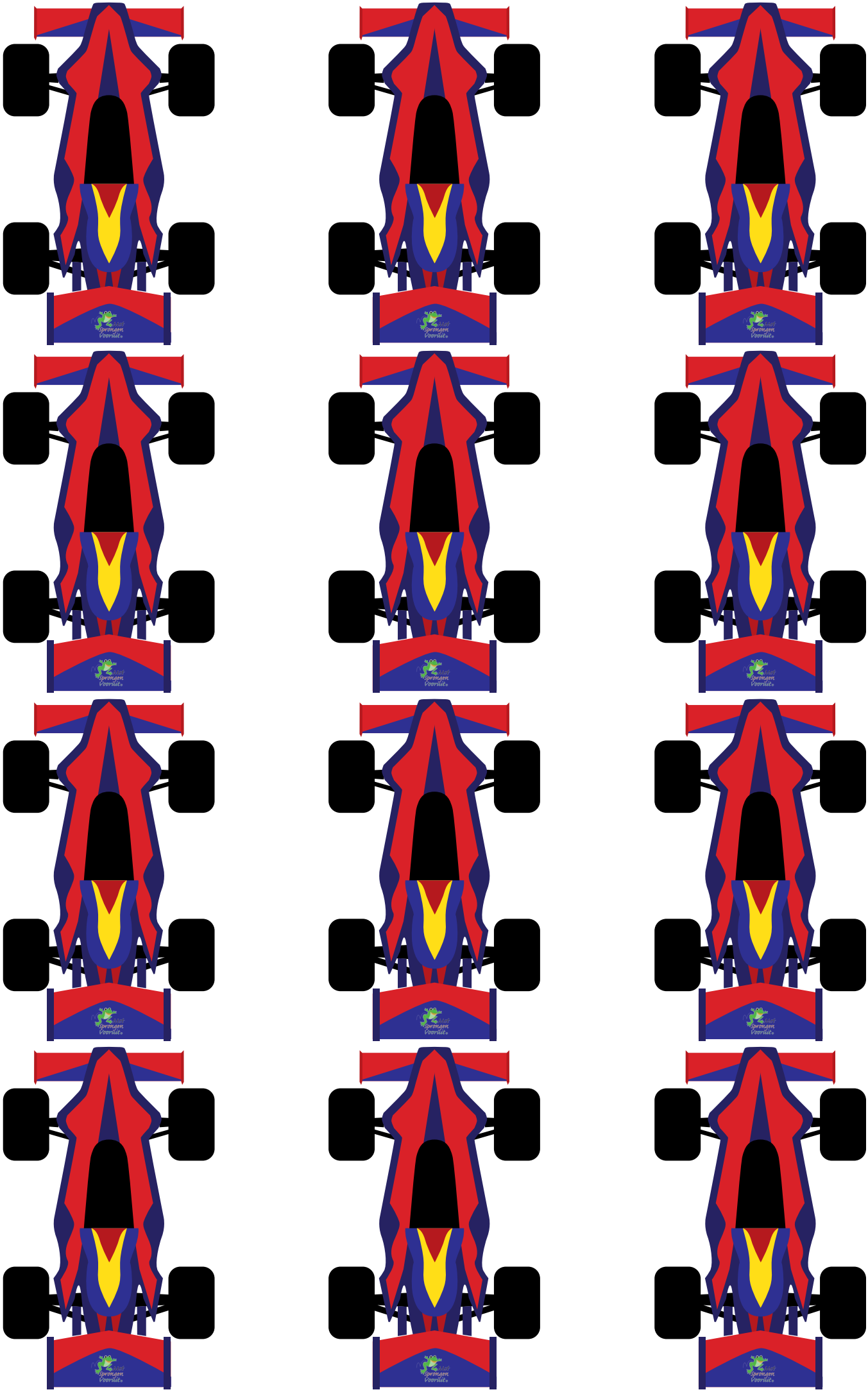
- Staan alle tegenspelers van Max op een getal waarmee hij geen tiental kan maken? Dan kan Max alsnog een auto verdienen door het totaal van zijn getal en een speler naar keuze te zeggen.

- Weet een speler niet welk getal samen met het getal van Max een tiental maakt, dan mag hij deze ronde op de pitstop plaatsnemen mits deze niet bezet is. Voordeel van het kiezen voor de pitstop is dat de speler deze ronde geen auto kan verliezen. Na deze ronde moet deze speler weer racen.

- Als Max mag je niet elke nieuwe beurt naar een getal racen waar net twee beurten eerder een Max op heeft gestaan. Dus staat de eerste Max op 33, de volgende Max op 68, dan mag de Max die daarna is niet weer op 33 gaan staan. Een volgorde van getallen waar Max wel op mag gaan staan, is bijvoorbeeld: 33-68-16-33-22-..

- Wie als eerste drie auto's heeft verzameld, heeft het snelst gereden en wint het spel.

De speler die als eerste drie auto's heeft verzameld, wint het spel.

Racen als Max

Rekenspel groep 4 voor buiten