

Voor u ligt de handleiding bij de nieuwe spellen voor kinderen op de basisschool - *Speel en spaar*. *Speel en spaar* biedt een uitbreiding bij regulier rekenonderwijs en laat kinderen spelenderwijs oefenen met optellen en aftrekken en met vermenigvuldigen en delen. Deze uitgave bevat drie kleurrijke bordspelkaarten van verschillende niveaus, namelijk *Vis in het water*, *Laden en lossen* en *Naar het circus*. Daarnaast bevat deze set munten ter waarde van 1 en 10 eurocent, die de kinderen helpen bij het optellen van de punten.

Op elke speelkaart staan vragen en opdrachten afgedrukt die de kinderen moeten uitvoeren (voor een duidelijke uitleg van de opdrachten, zie spelregels). De spelers beginnen op het vakje Start en volgen de aanwijzingen op het bord. Deze zijn soms weergegeven in getallen, maar soms ontbreken de getallen en worden de spelers gestimuleerd via logisch redeneren het juiste aantal punten uit te rekenen.

Benodigheden:

- Pionnen, dobbelsteen, muntenset

Begin van het spel:

- De spellen worden in groepjes gespeeld, bestaande uit minimaal 3 spelers.
- Eén persoon is de bank; deze speler beheert de munten gedurende het spel en deelt bij aanvang het vastgestelde aantal munten aan de spelers uit,
- *Vis in het water*: 15 munten per speler
- *Laden en lossen*: 60 munten per speler
- *Naar het circus*: 20 munten per speler
- Als er weinig spelers zijn, kan degene die de bank is ook speler zijn. Let op! Deze speler heeft dan twee taken. Dat is best ingewikkeld!
- Alle spelers kiezen een pion.
- Degene die het hoogst gooit mag beginnen.

Einde van het spel:

- Het spel heeft geen vastgesteld einde. De docent of ouder kan een bepaalde tijd voorstellen waarbinnen het spel gespeeld wordt (bijvoorbeeld 20 minuten). Degene die dan opgeteld de meeste punten heeft, is de winnaar.
- Een variant is het spel te spelen tot één van de spelers een vooraf bepaald aantal punten heeft behaald. Dit verschilt per speelkaart. Bij *Vis in het water* zou bijvoorbeeld gespeeld kunnen worden tot een totaal van 50 punten, bij *Naar het circus* tot een totaal van 100 en bij *Laden en lossen* tot een totaal van 300. Degene die als eerste het genoemde aantal punten heeft behaald, is de winnaar.

De drie spellen hebben elk een verschillend niveau. Bij *Vis in het water* wordt het optellen en aftrekken met hoeveelheden onder de 10 geoefend. Deze speelkaart is het meest geschikt voor de jongere spelers. *Naar het circus* bevat oefeningen in optellen en aftrekken van getallen tot 20, waarbij er ook op een aantrekkelijke manier al met delen en vermenigvuldigen gestart wordt. Bij *Laden en lossen* ligt de nadruk op het optellen en aftrekken van grote aantallen (van 10 tot 50). Door de vrolijk gedrukte speelkaarten oefenen de kinderen op een uitdagende manier ongemerkt vele rekenvaardigheden. Daarnaast maken de muntjes tastbaar wat de betekenis is van de verschillende sommen, wat vooral van belang is voor de jongste spelers. Zo krijgt een abstracte som (wat houdt bijvoorbeeld $10 - 2$ eigenlijk in?) een concrete betekenis (10 eurocent - 2 eurocent = 8 eurocent). Verder oefenen kinderen het logisch nadenken en leren ze de betekenis van verschillende begrippen die gebruikt worden (*erbij* is hetzelfde als *plus*, enzovoort). Behalve rekenvaardigheden oefenen de kinderen door het spelen van de spellen ook hun sociale vaardigheden. Zij worden gestimuleerd elkaar te helpen bij het oplossen van problemen. Bij het uitleggen daarvan oefenen ze tevens het goed onder woorden brengen van de manier waarop een rekensom opgelost kan worden.

Spelregels

Vis in het water

Start	Iedereen zet zijn pion op het startpunt. Gooi daarna om de beurt met een dobbelsteen.
Erbij	Je krijgt van de walvis het aantal munten van het vakje waar je nu staat.
Vraag iemand	Vraag dit aantal munten aan een van de andere spelers. Je mag zelf kiezen wie.
Gooi nog een keer	Je mag nog een keer gooien.
Plus	Je krijgt van de walvis het aantal munten van het vakje waar je nu staat.
Beurt overslaan	Je moet een beurt overslaan.
Geef 4	Geef je linker buurman het aantal munten van het vakje waar je nu staat (4).
Betaal de walvis	Geef de walvis het aantal munten van het vakje waar je nu staat.
Vraag een andere speler om het aantal van je worp plus 2	Je krijgt het aantal munten van je worp, en nog eens 2 extra.
Vraag iedereen	Je krijgt van iedereen het aantal munten van het vakje waarop je staat.
Op visite	Je moet een beurt overslaan.
Wegomlegging	Als je op dit vakje komt, mag je de korte route nemen.

Spring 2 verder	Je mag 2 vakjes verder.
Vraag de walvis het dubbele van je worp .. erbij en nog 2	Vraag de walvis om het dubbele aantal munten van je worp. Je krijgt van de walvis het aantal munten van het vakje waar je nu staat, plus 2.
Vraag de walvis om het dubbele plus 2	Vraag de walvis om het dubbele aantal munten van je worp en nog 2 meer.
Deze kant op	Als je precies op dit vakje komt, mag je op de andere weg verder gaan.
Voorzichtig!	Deze weg gaat niet verder.
Ga terug! Je kan niet verder.	Als je op dit vakje terecht komt, moet je een beurt overslaan.
Geef alle spelers	Je moet alle spelers 4 munten geven.

Naar het circus

Start	Iedereen zet zijn pion op het startpunt. Gooi daarna om de beurt met een dobbelsteen.
Vraag	Vraag dit aantal aan een van de andere spelers. Je mag zelf kiezen wie.
Erbij	Maak de som en je krijgt van de bank het aantal munten van de uitkomst.
Geef net zoveel als de tenen van je linker voet	Geef je linker buurman het juiste aantal.
Plus	Je krijgt van de bank het aantal munten van het vakje waar je nu staat.
Deel 8, 9, 10 of 12: alle spelers krijgen evenveel	De bank geeft het aantal munten (8, 9, 10 of 12). Jij deelt dit in gelijke delen, waardoor alle spelers evenveel krijgen.
Ga 2 stappen verder	Je mag 2 hokjes verder gaan. Maak de som die daar staat.
Nog niet wakker	Je moet een beurt overslaan.
Betaal de bank het oneven getal tussen 8 en 10	Je geeft de bank het aantal genoemde munten.
Vraag iedereen (5 groepjes van 2)	Je krijgt van iedereen het aantal van het vakje waarop je staat.
Naar het circus	Je moet twee beurt overslaan.
Vertel hoeveel je hebt	Tel al je munten bij elkaar op en vertel je medespelers hoeveel dit is.
Wegomlegging	Als je op dit vakje komt, mag je de korte route nemen.
Deel 12, 15 of 16: alle spelers krijgen evenveel	De bank geeft het aantal munten (12, 15 of 16). Jij deelt dit in gelijke delen, waardoor alle spelers evenveel krijgen.
Deze kant op	Als je precies op dit vakje komt, mag je op de andere weg verder gaan.
Ga terug! Je kan niet verder.	Als je op dit vakje terecht komt, moet je een beurt overslaan.
Hoeveel heb jij nu?	Tel al je munten bij elkaar op.
Fantastisch! Erbij 10	Je krijgt van de bank 10 munten.
Helaas 2 terug!	Je moet 2 stappen terug, maar mag wel de opdracht maken.

Laden en lossen

Start	Iedereen zet zijn pion op het startpunt. Gooi daarna om de beurt met een dobbelsteen.
Vraag iemand	Vraag dit aantal aan een van de andere spelers. Je mag zelf kiezen wie.
2 stappen terug	Ga 2 plaatsen terug en maak de opdracht.
Erbij	Je krijgt van de bank het aantal van het vakje waar je nu staat.
Plus	Je krijgt van de bank het aantal van het vakje waar je nu staat.
Beurt overslaan	Je moet een beurt overslaan.
Geef (32)	Geef je linker buurman het aantal van het vakje waar je nu staat (32).
Betaal de bank	Geef de bank het aantal van het vakje waar je nu staat.
Ga 2 stappen verder	Ga 2 plaatsen verder en maak de opdracht.
Vraag een andere speler om het aantal van je worp plus 2	Je krijgt het aantal van je worp, en nog eens 2 extra.
Wegomlegging	Als je op dit vakje komt, mag je de korte route nemen.
Op visite	Je moet een beurt overslaan.
Spring 2 verder	Je mag 2 vakjes verder.
Vraag iedereen	Je krijgt van iedereen het aantal van het vakje waarop je staat.
Vraag de bank het dubbele van je worp	Vraag de bank om het dubbel aantal munten van je worp.
Deze kant op .. erbij en nog 2	Alleen als je precies op dit vakje komt, mag je op de andere weg verder gaan. Je krijgt van de bank het aantal van het vakje waar je nu staat, plus 2.
Vraag de bank om het dubbele plus 2	Vraag de bank om het dubbel aantal van je worp en nog 2 meer.
Ga terug! Je kan niet verder.	Als je op dit vakje terecht komt, moet je een beurt overslaan.
Geef alle spelers	Je moet alle spelers 13 munten geven.
Gooi nog een keer	Je mag nog een keer gooien.