

SPELREGELS

Wat heb je nodig?

4 spelers	1 bakje voor de pot	1 bakje voor de bank met:
1 spelbord	1 bakje met 36 blauwe vragenkaartjes (rekenvragen)	20 afstandkaartjes van 1 centimeter
2 meterlatten	1 bakje met 36 gele vragenkaartjes (gevarieerde vragen)	20 afstandkaartjes van 2 centimeter
4 pionnen	1 bakje met 36 groene vragenkaartjes (afstanden winnen)	20 afstandkaartjes van 5 centimeter
2 dobbelstenen	1 bakje met 36 rode vragenkaartjes (afstanden verliezen)	40 afstandkaartjes van 1 decimeter

Wat is de bedoeling?

- Je speelt dit spel met vier spelers.
- Twee spelers hebben samen één meterlat voor zich, maar iedere speler heeft zijn eigen groef.
- Tijdens het spel kun je centimeters winnen en verliezen. Wie als eerste een hele meter heeft verzameld, heeft gewonnen.
- Je kunt ook afspreken om bijvoorbeeld 45 minuten te spelen. Wie na deze 45 minuten de meeste centimeters heeft, heeft gewonnen. Veel plezier!

Hoe speel je het?

- Leg het spelbord en de meterlatten klaar.
- Iedere speler krijgt een startafstand van 1 decimeter. Zet dus 1 decimeter in je eigen groef.
- Leg de bakjes met de gele, blauwe, rode en groene vragenkaartjes op hun plaats op het spelbord.
- Zet het bakje voor de pot in het midden van het spelbord.
- Zet het bakje voor de bank naast het spelbord.
- Kies een pion en plaats deze op je eigen kleur startplaats. Dus de rode pion op het rode startvlakje, de groene pion op het groene startvlakje, enzovoort. We spelen met de wijzers van de klok mee. Degene die het hoogst gooit, mag beginnen.
- Je gooit met de twee dobbelstenen en gaat lopen met je pion. Je komt op een kleur terecht en pakt een kaartje van deze kleur.
- Wanneer je een blauw of een geel kaartje hebt, lees je de vraag die op het kaartje staat hardop voor en probeer je deze te beantwoorden. Op de achterkant van het kaartje kun je controleren of je de vraag goed beantwoord hebt.
- Wanneer je een groen of een rood kaartje hebt, voer je de opdracht uit die op het kaartje staat.
- De volgende speler is aan de beurt.

Wat doet de bank?

- Eén speler is ook de bank. Die beheert het bakje voor de bank met alle afstandkaartjes. Als er afstanden gewonnen worden, zorgt de bank ervoor dat de betreffende speler afstandkaartjes krijgt.
- Het kan ook gebeuren dat de bank met de spelers afstanden moet wisselen. Bijvoorbeeld op het moment dat een bepaald afstandkaartje op is. Of om het juiste aantal centimeters in de pot te kunnen leggen.
- Tot slot zorgt de bank ervoor dat als er afstanden verloren worden, deze in de pot terechtkomen.

Hoe werkt de pot?

- Als je centimeters verliest, dan leg je deze niet terug bij de bank, maar gooi je deze in de pot.
- Als je met je pion op een roze vakje terechtkomt, dan mag je alles wat in de pot ligt pakken.

Hoe werkt het metriek stelsel?

- Op de achterzijde van de spelregelkaart vind je een schema van het metriek stelsel dat je kunt gebruiken bij het spelen van dit spel.

DIDACTIEK

Metriek stelsel

Lengte	$\times 10$	$\times 10$	$\times 10$	$\times 10$	$\times 10$	$\times 10$
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
	$: 10$	$: 10$	$: 10$	$: 10$	$: 10$	$: 10$
Oppervlakte	$\times 100$	$\times 100$	$\times 100$	$\times 100$	$\times 100$	$\times 100$
km ²	hm ² /ha	dam ² /are	m ²	dm ²	cm ²	mm ²
	$: 100$	$: 100$	$: 100$	$: 100$	$: 100$	$: 100$
Inhoud	$\times 1000$	$\times 1000$	$\times 1000$			
m ³	dm ³	cm ³	mm ³			
	$: 1000$	$: 1000$	$: 1000$			
	$\times 10$	$\times 10$	$\times 10$			
l	dl	cl	ml			
	$: 10$	$: 10$	$: 10$			

1 dm³ = 1 liter en 1 cm³ = 1 ml

Doelgroep van het spel

- Dit spel is ontwikkeld voor groep 7 en 8 van de basisschool en voor de eerste en tweede klas van het voortgezet onderwijs.

Doelen van het spel

- Gevoel voor grootte: 1 cm, 2 cm, 5 cm, 1 dm en 1 m.
- Omrekenen binnen het metriek stelsel.
- Inwisselen van hoeveelheden.
- Vergroten van de algemene kennis: spreekwoorden, realistische groottes, verschillende eenheden e.d.
- Samen bezig zijn, sociale vaardigheden ontwikkelen.

Didactiek achter het spel

- Het spel is ontwikkeld ter aanvulling op het metriek stelsel, zoals dit staat beschreven in reken- en wiskundeboeken. De leerlingen gaan op een andere manier met de theorie om, waardoor de theorie beter wordt aangeleerd.
- Nadat de theorie uit het boek is behandeld, kan dit spel helpen bij het verlevendigen van de theorie en het inoefenen van de theorie.
- Door het gebruik van de afstandkaartjes krijgen de leerlingen een beter gevoel voor de lengtematen. De groottes van 1 cm, 2 cm, 5 cm, 1 dm en 1 m zijn op werkelijke grootte in het spel aanwezig.
- De leerlingen worden handig in het inwisselen met de afstandkaartjes, een praktische toepassing die je ook vindt bij het inwisselen met geld.
- Bij de vragenkaartjes staat het omrekenen binnen het metriek stelsel centraal. Door het regelmatig omrekenen wordt deze vaardigheid ingeoefend.
- Er worden ook andere elementen behandeld, zoals een stukje Nederlandse taal en een stukje algemene kennis. Op deze manier bewerkstelligen we een verbreding van de algemene kennis.
- Tot slot kan het spel voor een leerkracht verhelderend werken wat betreft het gedrag en karakter van de leerlingen. In een spel waarbij wedijver een rol speelt, kunnen bepaalde eigenschappen van een leerling naar boven komen, die in een normale lessituatie niet aan de orde komen.

De les voor het spel

- Het is verstandig om vooraf aan het spel een les te geven waarin het metriek stelsel aan bod komt.
- Kennis van de lengtematen, oppervlakte en inhoudsmaten is vereist bij dit spel (weten dat dm³ = liter). Met deze drie onderdelen moeten de leerlingen kunnen rekenen.
- Zorg dat het duidelijk is voor de leerlingen hoe het spel werkt, vervolgens kunnen de leerlingen zelfstandig aan de slag met het spel.