

Spel in de rekenles (62)

Anneke Noteboom

That's Life!

Het klinkt wat vreemd, een rekenspel dat 'That's Life!' heet.

De ondertitel van het spel geeft ons echter toelichting: 'Het spel van voorspoed en tegenslag.' En dat klopt: Denk je net dat je goed bezig bent, krijg je er ineens weer veel minpunten bij. Tot het eind toe blijft het spannend wie uiteindelijk gaat winnen. Dat vind ik, naast dat dit spel veel rekenen, logisch denken en redeneren vraagt, mooi van That's Life!

Beoordeel het zelf!

Gegevens

Materiaal:
That's Life!
Uitgever:
Vendetta
Doelgroep:
vanaf groep (3) 4
Aantal spelers:
2-6
Duur:
20-25 minuten
Kosten
27,95*

* Bijvoorbeeld te bestellen via
www.spellenvariant.nl

THAT'S LIFE!

That's Life! bestaat uit 32 looptegels: 8 'plustegels', 18 'mintegels' en 6 'gelukstegels'. Daarnaast zijn er voor 6 spelers elk drie pionnen, zijn er een start- en een finishtegel en 8 zogenaamde 'wachters' (zie foto).

De spelers leggen alle tegels in een parcours, bijvoorbeeld zoals in figuur 1 is afgebeeld. Ook de wachters worden op de voorgestelde plaatsen gezet. Elk van de spelers zet zijn drie pionnen op de starttegel. Het spel kan beginnen.

Figuur 1



Het doel van het spel is dat de spelers door strategisch te spelen zoveel mogelijk punten aan het eind van het spel hebben. Dit kan door zoveel mogelijk pluspunten en zo weinig mogelijk minpunten te verzamelen. Gelukstegels geven de mogelijkheid om de minpunten van een mintegel om te zetten in een gelijk aantal pluspunten. De speler met de meeste punten aan het eind van het spel, is winnaar.

Alle spelers hebben drie pionnen, waarmee ze van de starttegel naar de finishtegel moeten komen. Het spel is uit als alle spelers alle pionnen over de eindstreep hebben. Een speler gooit met de dobbelsteen en kan de volgende acties doen:

- Een van zijn pionnen zoveel stappen als hij gooit, vooruit zetten;
- En van de houten wachters dat aantal stappen vooruit zetten.

Een pion mag hij altijd vooruit zetten, een wachter mag alleen vooruit gezet worden, als er minimaal één pion (van welke speler ook) op de tegel van de wachter staat.

Een pion mag altijd op een tegel gaan staan, hoeveel pionnen of wachters er ook staan. De spelers mogen ten allen tijden met elk van hun drie pionnen lopen.

Nadat een speler de stappen (met een van zijn pionnen of een wachter) heeft gezet, kunnen de volgende situaties ontstaan:

- De speler verliet een tegel waarop niet nog een pion (van welke speler dan ook) of een wachter stond: dan moet hij die tegel uit het parcours halen en bij zich nemen.
- Blijft er een pion of wachter achter op de tegel waar de pion van de speler vandaan komt, dan is er niets aan de hand.
- De speler komt over de eindstreep. De pion gaat uit het spel.

De volgende speler is aan de beurt.

Er zijn drie soorten tegels:

- De plustegels leveren aan het eind van het spel zoveel pluspunten op als op de tegel is aangegeven.
- De mintegels leveren zoveel minpunten op als op de tegel is aangegeven.
- De gelukstegels kunnen minpunten omzetten in pluspunten. Heeft een speler dus een mintegel met -8 én een gelukstegel, dan kan hij de gelukstegel voor deze mintegel gebruiken en heeft daarmee 8 pluspunten.

Mintegels zijn dus erg aantrekkelijk indien de speler een gelukstegel heeft, of andersom: heeft iemand een mintegel met een hoge negatieve waarde, dan is het slim een gelukstegel te bemachtigen!

Is een speler met al zijn pionnen over de finish, dan is hij klaar. De andere spelers gaan door tot ook zij alle pionnen over de finish hebben. Het kan dus voorkomen dat een speler nog in zijn eentje doorspeelt. Aan het eind van het spel tellen de spelers hun punten. Zie bijvoorbeeld figuur 2.



Figuur 2

In dit spel komt het naast het gelukselement van de dobbelsteenworpen aan op heel strategisch spelen, logisch denken en redeneren. Hoe bemachtig je een plustegel met hoge waarde? Hoe voorkom je dat een andere speler zo'n tegel bemachtigt? Hoe kun je de wachtters of je tegenspelers benutten om tegels die je niet wilt, veilig te verlaten? Of hoe zorg je dat je gelukstegels bemachtigt en dan ook juist weer een tegel met een hoge negatieve waarde daarna bemachtigt of juist zo'n tegel kan compenseren? Na een paar keer spelen is het nog steeds zoeken naar welke strategie nu handig is. Je bent ook erg afhankelijk van de keuzes die je tegenspeler maakt. Dat maakt dit spel heel interactief, ook al spelen de spelers wel echt tegen elkaar. Het leuke is ook dat het spel tot het eind toe spannend blijft. Je kunt ver voorstaan in punten, maar soms moet je ineens wel een mintegel pakken waar je niet op gerekend hebt of je tegenspeler weet ineens een gelukstegel te pakken waarmee hij zijn minpunten kan omzetten naar pluspunten.

De groene plustegels leveren pion rood $4+2=6$ punten op.

De twee gelukstegels zet hij in voor de mintegels met de hoogste negatieve waarden: -8 en -10, dat levert hem dus 18 pluspunten op.

En dan heeft hij nog een mintegel met -6 punten. In totaal heeft rood dus 18 punten.

Geel heeft in totaal $7+1+4=12$ pluspunten.

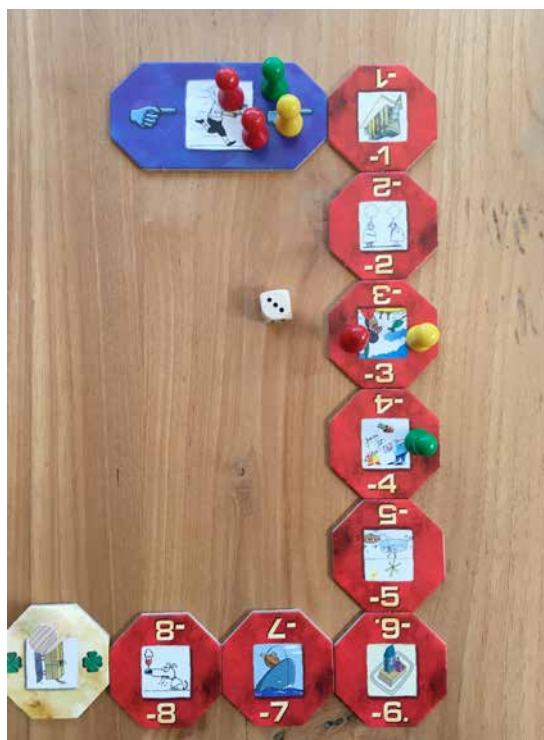
Voor de -8 en -7 zet hij gelukstegels in zodat dat pluspunten worden: +15. Dan heeft hij nog een tegel met -5.

Het totaal aantal punten van Geel aan het eind is dus $12+15-5=22$ punten.]

'THAT'S LIFE!' EN REKENEN-WISKUNDE

In *That's Life!* rekenen kinderen met minpunten en pluspunten. Je zou dit kunnen zien als een kennismaking met en rekenen met negatieve en positieve getallen. Het gaat dan niet zo zeer om de getallen op de getallenlijn, want de '0' ontbreekt. Kinderen leren ook negatieve en positieve punten tegen elkaar wegstrepen. Het spel biedt de mogelijkheid flexibel met deze getallen en de bewerkingen optellen en aftrekken om te gaan. Omdat het om kleine getallen tot maximaal 10 gaat, is het spel ook voor jonge kinderen toegankelijk, wellicht al in groep 3.

Naast dit rekenen biedt *That's Life!* alle mogelijkheden om strategisch te spelen, logisch te denken en te redeneren. Hoewel je het spel recht toe recht aan kunt spelen, kom je veel verder door van tevoren goed te bedenken welke zetten handig zijn om te spelen, zowel om zelf zoveel mogelijk punten te vergaren en je tegenstander hierin te belemmeren. Zie figuur 3 voor enkele voorbeelden.



Situatie 1

Rood gooit 3, wat kan hij doen?

- Vanaf de tegel -3, drie sprongen vooruit lopen. Omdat Geel ook op zijn tegel staat, hoeft hij de mintegel -3 niet te pakken. Hij komt wel op -6 en moet er dus wel voor zorgen dat hij daar straks weer weg kan zonder die tegel te moeten pakken.
- Hij kan ook een nieuwe pion pakken en daarmee 3 stappen lopen. Hij komt dan bij de rode en gele pion. Er gebeurt verder niks.



Situatie 2

Geel is met twee pionnen bijna bij de finishtegel, zijn derde pion is al uit het spel. Je ziet de tegels die hij al verzameld heeft.

Geel gooit 2. Wat kan hij doen en wat is slim?

- Hij kan met de pion die op -8 staat, twee vooruit lopen. Omdat de wachter er achterblijft, kost hem dat geen minpunten. Hij komt dan op -10 te staan.
- Hij kan ook de wachter twee stappen laten maken, maar dan blijft hij alleen achter en heeft misschien de beurt erop kans dat hij de minpunten krijgt.
- Hij kan ook de pion op -10 verzetten over de eindstreep. Dan krijgt hij de tegel met -10. Dit zijn veel minpunten, maar Geel heeft ook twee gelukstegels. Met een daarvan kan hij de -10 omzetten in +10.

Wat zou jij doen?

Figuur 3

Het spel biedt gelegenheid om mooie gesprekken met leerlingen te voeren over de verschillende mogelijke zetten en daarbij zicht te krijgen op hun denken en redeneren. Niet alleen over de zetten die ze kunnen doen, maar ook over wat nu een mooi parcours zou zijn en waarom.

'THAT'S LIFE!' IETS VOOR DE REKENLES?

Hoewel *That's Life!* niet goedkoop is én ik liever zou zien dat het minder lang duurt, heeft het juist een grote meerwaarde op de rekenlessen. Vooral omdat kinderen veel gelegenheid krijgen om logisch te denken en

redeneren en strategisch te spelen met getallen. Deze aspecten van rekenen-wiskunde komen in de huidige reken-wiskundemethodes nog niet veel aan de orde, terwijl ze noodzakelijk zijn voor een goede reken-wiskundige ontwikkeling en voor gecijferdheid!