

# Spel in de rekenles (65)

Anneke Noteboom

## Gegevens

Materiaal:  
Brikks  
Uitgever:  
999 Games  
Doelgroep:  
vanaf groep 5  
Aantal spelers:  
1-4  
Duur:  
20 minuten  
Kosten  
15,00

## Brikks

*Brikks combineert meetkundig inzicht met rekenen en redeneren. Een spel dat je in je eentje kunt spelen om jezelf uit te dagen, of met 2-4 spelers waarbij je er ook naar kunt streven om je eigen record te verbreken. Want bij Brikks blijf je nadenken over welke strategieën handig of het meest handig zijn. En daar heb je niet zo snel antwoord op. Uitdaging en afwisseling verzekerd!*

### BRIKKS

In het doosje zitten vier fiches, 4 stiftjes, een scoreblok en 2 dobbelstenen: een dobbelsteen met zes kleuren en een vierzijdige dobbelsteen met de getallen 1 t/m 4. Iedere speler krijgt twee blaadjes. Eén om op te schrijven en één waarop de tetris-figuurtjes staan afgebeeld (zie afbeelding 1).

Het doel van *Brikks* is om gedurende het spel met de figuren zoveel mogelijk rijen van het scorevel te bedekken, handig te spelen om bonuspunten te krijgen en zo zoveel mogelijk scorepunten te halen. Het is niet te doen om Brikks met alle kleine spelregels precies te beschrijven. Daarvoor verwijzen we graag naar de spelregels of naar Youtube, waarop door 999 Games het spel helder wordt uitgelegd (<https://www.youtube.com/watch?v=nhxqgaGNlxE>).

We beschrijven hier voldoende om een beeld van het spel en de mogelijkheden te krijgen en om te zien wat leerlingen er aan rekenen-wiskunde van kunnen leren.

Nadat iedereen eerst een eigen tetris-figuur heeft mogen tekenen op zijn scorevel, gooit de startspeler met de twee dobbelstenen bepaalt daarmee de vorm en de kleur van het figuur dat hij moet gebruiken.

In voorbeeld 1 gooit speler A geel en 3. Hij legt zijn doorzichtige fiche op het gele tetrisfiguur in kolom 3. Dit figuur 'valt' vervolgens van boven naar beneden op het scorevel tot onderaan en blijft daar liggen. Dit is eigenlijk niet handig, want er blijven nu onder het blokje (rechtsboven) van het figuur een twee hokjes leeg leeg. Zouden die nog wel gevuld kunnen worden? De speler mag één keer opnieuw gooien. En hij mag 'energiepunten' inzetten zolang hij die heeft. Met energiepunten kan hij een ander tetrisfiguur op *dezelfde* rij 'kopen' (dat wil zeggen, hij mag per energiepunt zijn fiche een kolom naar links of naar rechts verschuiven). In het voorbeeld: Als de speler één energiepunt inlevert, dan mag hij het fiche naar kolom 2 verschuiven. Dit figuur kan hij mooi helemaal linksonder op het ruitjesvel intekenen (bijvoorbeeld door kruisjes te zetten of het figuur te kleuren). Daar ligt het mooi. Ook de andere spelers gebruiken dit figuur dat speler 1 gekozen heeft en moeten dit ook intekenen. Maar ook zij mogen energiepunten inleveren als ze een andere stand van het tetrisfiguur willen. Energiepunten zijn dus belangrijk. Aan het begin van het spel krijg je er enkele, maar daarnaast kun je er meer winnen: Als je met je tetrisfiguur een cirkel met dezelfde kleur bedekt, krijg je bijvoorbeeld twee energiepunten. Tetrisfiguren 'vallen' altijd naar beneden tot ze niet verder kunnen. Ze mogen wel van links naar rechts of omgekeerd 'schuiven'. Er zijn verschillende speciale acties. De spelers moeten beslissen wat op dat moment de beste keus is.





Voorbeeld 1

Als een speler één rij vol legt, krijgt hij 5 punten. Maar als hij twee of zelfs drie rijen tegelijk kan volleggen, dan krijgt hij extra punten. De rijen in het oranje gedeelte leveren twee keer zoveel punten op en de bovenste rij levert zelfs vier keer zoveel punten op. De speler kan ook 'bommen' inzetten als hij geen gebruik wil maken van het tetrisfiguur dat gegooid wordt, omdat hij het echt niet kan gebruiken. De spelers spelen zo om de beurt tot ze met de tetrisfiguren helemaal 'bovenaan' zijn gekomen en geen figuur meer kwijt kunnen. De rest kan dan nog doorspelen. Als niemand meer kan, is het spel afgelopen. Alle spelers tellen hun scores bij elkaar. Dit betekent dat het tot het eind toe spannend blijft, wie zal winnen. Degene die de meeste punten heeft, is winnaar.

### 'BRIKKS' EN REKENEN- WISKUNDE

Brikks is een mooi denk- en redeneerspel waarbij tactisch spelen loont. Er zijn veel verschillende manieren om punten te halen. Dat maakt het spel verrassend, veelzijdig en uitdagend om na te denken over welke keuzes nu meer of minder punten opleveren. Ook een mooi gespreksonderwerp met de kinderen: Welke manieren zijn nu handig en welke minder? Moet je zoveel mogelijk rijen meteen volmaken of is het juist handig om 'te sparen' zodat je meer punten krijgt als je meer rijen tegelijk volmaakt? Hoe kun je zoveel

mogelijk energiepunten verzamelen en waar geef je ze aan uit? Laat kinderen bij dit spel ook vooral in tweetallen spelen, zodat ze met elkaar in gesprek kunnen gaan, argumenten onder woorden moeten brengen én afwegen. Belangrijke wiskundige vaardigheden!

Het meetkundig aspect met de tetrisfiguren is wel aanwezig, maar omdat de verschillende draaiingen zichtbaar zijn, hoeven kinderen niet



Voorbeeld 2.

Je ziet het scoreblad van Juul. Ze gooit Groen en 2 en haar fiche komt dus op het groene figuur in kolom 2 te liggen. Zou jij dit figuur nemen of zou je energiepunten gebruiken om een ander groen figuur te nemen? Ze kan geen extra energiepunten verdienen omdat ze haar figuur niet op een groen cirkeltje kan leggen. Of zou je opnieuw gooien? Ik zou zelf denk ik opnieuw gooien, omdat ik met alle andere kleuren mogelijk een van de gekleurde cirkels kan bedekken. Zo zou ik wel zwart en '3' willen gooien en dat figuur dan links laten neer komen. Zo bedek ik met zwart een zwart cirkeltje en krijg ik twee extra energiepunten. Wist je trouwens dat je met vijf energiepunten helemaal vrij kunt kiezen welk figuur je neemt?

echt mentale voorstellingen te maken. Het rekenwerk kan aan het eind wel pittig zijn met het verdubbelen van scores en optellen van verschillende getallen.

Kinderen kunnen dit spel op verschillend niveau spelen: recht toe recht aan inkleuren, of handige manieren zoeken. De handleiding geeft ook verschillende niveaus van spelen, zodat gevorderde en beginnende spelers tegen elkaar kunnen spelen. Het mooiste is als kinderen hun eigen scores steeds verbeteren door handiger en slimmer te spelen.

### 'BRIKKS' IETS VOOR DE REKENLES?

Als je eenmaal de spelregels van Brikks weet, is het niet moeilijk te spelen. Het blijft wel steeds een uitdaging hoe je nu zoveel mogelijk punten kunt halen en om het spel steeds weer vanuit een andere invalshoek te spelen. Bij de handleiding staat ook een waardering voor het aantal punten dat je haalt, van 'Je eerste keer?' bij heel weinig punten tot 'Brikkskampioen' voor een score van meer dan 150 punten. Deze waardering werkt ook als een uitdaging om een nieuw 'level' te halen! Dit spel is dan ook prima alleen te spelen.