

# ‘Pak me dan, als je kan!’

## Winnaar rekenspellenwedstrijd 2020

Stapels dozen met 209 rekenspellen stonden eind februari 2020 klaar voor de vakjury van de 6<sup>e</sup> landelijke rekenspellenwedstrijd. Er waren dit jaar veel spellen van hoge kwaliteit. Waar voorheen de ganzenbord-achtige spellen met rekensommen de boventoon voerden, was er nu een grote variatie aan verschillende soorten spellen te zien.

Corinne Harten en Bronja Versteeg zijn zelfstandig rekenadviseur en ontwikkelaar en juryleden van de Rekenspellenwedstrijd

**D**e vak-jury vond ‘Pak me dan, als je kan’ het beste zelfgemaakte rekenspel van 2020. Het spel is gemaakt door Esteban, Melissa, Nada en Desley uit groep 8 van basisschool de Plataan in Velsen Noord.

### *De spellen met een prijs*

In ‘Pak me dan, als je kan’ moet de politie (één of meer spelers) een dief (een tegenspeler) zoeken in de stad. De stad bestaat uit een plattegrond met wegen, met daarop hoge en lage gebouwen in verschillende kleuren. De dief is niet zichtbaar in de stad, maar geeft



► Pak me dan, als je kan

aanwijzingen waar ze hem kunnen vinden door te vertellen welke gebouwen hij om zich heen ziet. De politie gaat vervolgens op zoek naar de plek waar de dief zou kunnen zijn en verplaatst zich in die richting. Maar ook de dief verplaatst zich iedere beurt. De spelers moeten dus flink overleggen en hun strategie bepalen om de dief te pakken te krijgen. Ondertussen leren ze veel over standpunten, aanzichten, richtingen en meetkundige begrippen. Een van de vakjuryleden schreef: 'Als het spel in de winkel lag, zou ik scholen aanraden het spel aan te schaffen!' Dat is een mooi compliment!

De tweede prijs is voor het spel 'Hongerige dieren', gemaakt door leerlingen van de Immanuelschool in Nunspeet. Hongerige dieren is een Smart-game waarbij puzzels opgelost moeten worden die steeds moeilijker worden. Heel knap bedacht, want je moet echt wiskundig denken en redeneren om tot een oplossing te komen.

De derde prijs is gewonnen door Elsa en Emma van basisschool Wereldkidz Palet in Maarsen, met 'Rengo'. Je gooit met dobbelstenen waar getallen en bewerkingstekens op staan. Vervolgens probeer je hiermee de getallen te maken die op je Ringokaart staan. Goed doordacht zijn ook de getallen op de kaarten!

Naast de winnaars waren er eervolle vermeldingen voor het spel 'Bouw en koop' van Art-hur, Bram en Fedde van Basisschool de Kring in Driebergen, 'Zoo in Space' van Sanne en Mauro van basisschool het Palet in 's-Hertogenbosch en een serie codeerspellen van het Praathuis in Culemborg.



▲ Hongerige dieren

Het beste zelfgemaakte spel door leraren werd 'Dappere Duikers' van Thalita Verschoor van de Anne de Vriesschool in Sliedrecht. In dit spel leren jonge kinderen hoeveelheden (getalbeelden) in één keer overzien. Het spel is erg mooi gemaakt met schatkistjes met een 5-structuur en een aantrekkelijk spelbord en spelkaartjes. Een heel leerzaam en spannend spel voor leerlingen in groep 2 en 3.

Al deze spellen staan op de website van de NVORWO: <http://www.nvorwo.nl/rekenspel-lenwedstrijd/>



► Dappere Duikers

▼ Rengo



## Hoe maak je een goed rekenspel?

Een rekenspel ontwerpen is naast leuk ook heel leerzaam. Bij het maken van een rekenspel moeten leerlingen creatief en kritisch denken, problemen oplossen, samenwerken en een hoop rekenen. Om van het ontwerpproces een (nog) leerzame(re) activiteit te maken is in de lijn van het 'ontwerpend leren' een stappenplan gemaakt en op de site geplaatst. Het stappenplan is uitgewerkt in een leerling- en leerkrachtversie en heeft 6 stappen:

1. Verkennen: de leerlingen verkennen wat kenmerken zijn van goede rekenspellen.
2. Ontwerp schetsen: de leerlingen bepalen wat de belangrijkste uitgangspunten van hun spel zijn. Je kunt daarbij denken aan een specifiek reken-domein, de leeftijd van de spelers en spelkenmerken als snelheid en logisch redeneren.
3. Ontwerp realiseren: de leerlingen maken een eerste versie van het spel en de spelregels. In deze fase testen ze het spel zelf.
4. Testen en bijstellen: de spellen worden gespeeld door klasgenootjes, waarna de makers feedback krijgen aan de hand van het 'test-mijn-spel-formulier'. Met deze tips kunnen de makers hun spel verbeteren.
5. Presenteren: de makers presenteren hun spel aan de klas. In deze fase vertellen de makers hoe hun spel bijdraagt aan het leren rekenen en wat ze gedaan hebben met de feedback die ze gekregen hebben.
6. Verdiepen en verbreden (optioneel): de leerlingen stellen hun spel bij naar aanleiding van tips die ze hebben gekregen of maken hun spelfiguren of spelbord nog mooier.

### Het winnende spel

Juf Astrid Commandeur begeleidt een groepje plus-leerlingen op basisschool De Plataan. Het doen van spelletjes is een belangrijk onderdeel bij de activiteiten van deze groep kinderen. Bij het spelen van een spelletje 'MEP', een eerdere winnaar van de wedstrijd, las ze op de achterkant van de doos over de rekenspellenwedstrijd en sindsdien hield ze dit in haar achterhoofd. Toen ze een oproep zag op Facebook voor de editie van dit schooljaar besloot ze om voor te stellen aan om mee te doen. Desley, Esteban, Melissa en Nadia waren meteen erg enthousiast.

### Aanpak

Astrid Commandeur: 'Eerst hebben we veel rekenspelletjes gespeeld, zodat de kinderen



▲ De winnaars: Esteban, Desley, Melissa en Nada

zouden ervaren dat rekenen meer is dan alleen sommen maken. In de gesprekken over de rekenspellen werd het idee geboren om een spel te maken met aanzichten en kijken vanuit verschillende standpunten.'

Daarna gingen de kinderen aan de slag met het ontwerpen en maken van het spel. Daarbij is goed gebruik is gemaakt van de stappenplannen voor de leerkracht en de leerlingen. Alleen aan de stap waarbij andere kinderen het spel moeten testen zijn ze door de haast niet meer toegekomen. Na de inzending van het spel hebben ze dit alsnog gedaan. Naar aanleiding van de tips is het spel nog eens aangepast. Het maken van de handleiding vonden de kinderen het lastigst. Die is wel een paar keer bijgesteld. Soms waren er dingen in het spel die voor de makers heel logisch waren maar voor de spelers niet.

### Spel ingestuurd. En toen?

Toen begon het wachten voor de vier kinderen en hun juf. Op een dag zagen ze dat hun spel bij de beste tien rekenspellen zat. Astrid: 'Dat was al een cadeau op zich. De kinderen waren heel trots en ik natuurlijk ook. Nu gaan we winnen ook, dachten de kinderen!'

Helaas verliep de rekenspellenwedstrijd dit jaar anders dan andere jaren. Door COVID-19 mochten de kinderen niet meer naar school en kon de kinderjury de top tien van de rekenspellenwedstrijd niet testen. De vakjury besloot de fase van het testen door de kinderjury in deze editie over te slaan en bepaalde de winnaars. Astrid kreeg een mail met het goede nieuws. Ze wilde het nieuws graag aan de vier kinderen tegelijk vertellen en belegde een groeps gesprek per video.

De kinderen waren blij verrast met de eerste prijs: een mooi (reken)spellenpakket. Omdat ze na de zomervakantie allemaal naar de brugklas gaan, besloten ze om de spellen aan hun basisschool te geven zodat er nog veel kinderen mee kunnen spelen. Verder hopen ze dat hun spel, net zoals voorganger MEP, op een dag in de winkels zal liggen...

*De rekenspellenwedstrijd werd mede mogelijk gemaakt door NVORWO, SLO, Klasse tv, Wizzspel, 999 Games en Volgens Bartjens.*

