

Draaiende vierkanten

Wat heb je nodig:

- 24 speltegels (*Kopieerblad: Draaiende vierkanten: speltegels*)
- Opdrachtkaarten (*Kopieerblad: Draaiende vierkanten: opdrachtkaarten beginners*)
- Opdrachtkaarten (*Kopieerblad: Draaiende vierkanten: opdrachtkaarten experts*)
- Opdrachtkaarten (*Kopieerblad: Draaiende vierkanten: lege opdrachtkaarten*)
- Kleurpotloden (of stiften) geel en rood

Aantal spelers: 2

Spelduur: 5 minuten

Doelgroep: groep 3-4

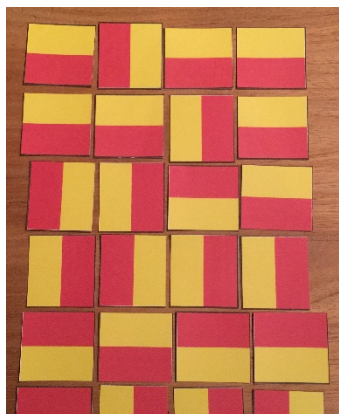
Doel van het spel: Wie het eerste zijn opdrachtkaart heeft gemaakt, is winnaar.

Rekendoelen

- Maken en vergelijken van meetkundige patronen
- Meetkundige patronen manipuleren door te draaien en mentale voorstellingen maken van hoe deze patronen na draaien eruitzien.
- Logisch denken en redeneren over meetkundige patronen

Vorbereiding

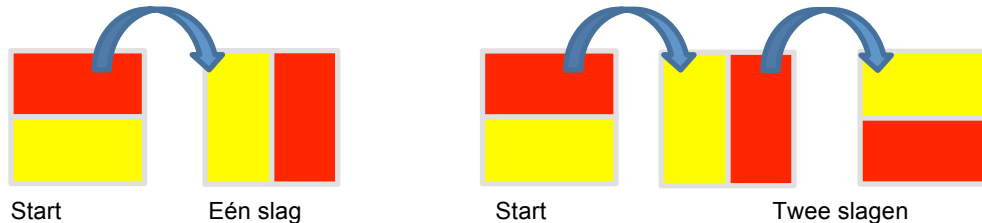
- Knip de vierkante speltegels uit van *Kopieerblad: Draaiende vierkanten: speltegels*. Let op, knip langs de dikke zwarte lijnen.
- Leg de tegels in een rechthoek van 6 tegels bij 4 tegels (zie het voorbeeld, maar maak samen een eigen voorbeeld). Leg de speltegels met de kleur naar boven. Dit is nu het speelbord.
- Spreek af met welke opdrachtkaarten jullie spelen. Zie *Kopieerblad: Draaiende vierkanten: opdrachtkaarten beginners* en *Kopieerblad: Draaiende vierkanten: opdrachtkaarten experts*.
- Wil je met eigen opdrachtkaarten spelen, dan moet je die eerst zelf ontwerpen met kleurpotloden geel en rood en met *Kopieerblad: Draaiende vierkanten: lege opdrachtkaarten*.
- Leg de opdrachtkaarten met de kleur naar beneden op een stapel.



Spelregels

De spelers trekken ieder een opdrachtkaart van de stapel en bekijken deze. Ze houden de kaart geheim voor de andere speler. De bedoeling is dat een speler als eerste met de tegels van het speelbord op tafel het patroon van zijn opdrachtkaart legt.

Speler 1 begint. Hij mag één tegel van het speelbord kiezen om te draaien. Hij mag deze tegel één slag of twee slagen draaien (zie voorbeeld). De draairichting mag de speler zelf kiezen (naar links of naar rechts).



Nu is speler 2 aan de beurt. Hij kiest ook een tegel en draait die één of twee slagen.

Zo spelen de spelers door tot één van de spelers het patroon van zijn opdrachtkaart precies in het speelbord ziet. Hij draait zijn opdrachtkaart om en slaat erop.

Samen kijken de spelers of het patroon klopt. Zo ja, dan heeft deze speler deze ronde gewonnen. Klopt het niet dan spelen beide spelers weer door.

LET OP:

- Als een speltegel gedraaid is, ligt deze één beurt vast voor de andere speler. Die speler mag er dan niet aan draaien.
- Je kunt je eigen patroon maken, maar misschien kan je ook de andere speler dwarszitten. Kijk dus ook wat deze speler aan het doen is.

Speel je nog een potje? Verander het speelbord met de tegels. Kies je een beginnerskaart of een expertkaart? Of nog leuker: ontwerp zelf opdrachtkaarten.

Varianten

- Speel met de opdrachtkaarten voor beginners
- Speel met de opdrachtkaarten voor experts
- Speel het spel met de opdrachtkaarten waarbij de spelers zelf kiezen of ze een beginner- of expertkaart willen
- Maak eerst zelf opdrachtkaarten en speel daar het spel mee
- Speel met de opdrachtkaarten open. Dan kun je zien wat de ander moet maken. Misschien kun je hem dan meer dwarszitten.

Tips voor het stellen van vragen tijdens of na een spelletje

- Leg je opdrachtkaart eens na met de speltegels. Waar let je op?
- Welke opdrachtkaart vind je makkelijk/ moeilijk? Waarom?
- Waar let je op als je je kaartje draait?
- Kun je zonder eerst proberen zien hoe je het kaartje moet draaien?
- Hoe kun je beter worden in dit spel?
- Als je zelf een kaart ontwerpt: wat is dan een moeilijke kaart? Waarom?
- Maakt het uit op welke plaats van het speelbord je je patroon gaat maken?
- Hoe kun je een andere speler dwarszitten?