

Giga groot speelgeluk

Verslag van de Rekenspellenwedstrijd 2020 - 2021

Het was dit jaar een Rekenspellenwedstrijd vol hindernissen: de scholen gingen dicht vanwege de corona-pandemie, de leerlingen kregen een tijd lang online les en de jury kon niet bij elkaar komen om de spellen te beoordelen. Niet de beste omstandigheden voor een Rekenspellenwedstrijd, zou je denken. Toch waren er verschillende scholen die de leerlingen weer rekenspellen hebben laten ontwerpen. Zelfs in Sint Maarten gingen leerlingen hard aan de slag! Ook dit jaar zijn er weer genoeg inzendingen binnen gekomen om de wedstrijd door te laten gaan.

Corinne Harten is educatief auteur en copywriter / marketeer voor het onderwijs. **Bronja Versteeg** is zelfstandig rekenadviseur.

De opdracht was om een uitdagend en leerzaam rekenspel te ontwerpen dat in de klas gespeeld kan worden. Naast het spel moesten ook de spelregels worden aangeleverd.

Een jury van rekenspecialisten beoordeelde de inzendingen en koos de winnende spellen. Elke winnaar kreeg een mooi spellenpakket van 999 Games en een certificaat.

Het Giga Grote Getallenspel

Dit winnende spel is ontwikkeld door Suzy uit groep 8B van basisschool Sint Barbara in Tuitjenhorn. We hebben haar gebeld met de uitslag en ze was heel trots!

Andere prijzen

Zoals ieder jaar wonnen meer rekenspellen een prijs. Op de pagina hiernaast staan ze allemaal beschreven.

Editie 2021 - 2022

Als we zelfs tijdens de corona-periode zoveel mooie spellen toegestuurd krijgen, dan kan het bijna niet anders dan dat we in het schooljaar 2021 - 2022 opnieuw een editie van de Rekenspellenwedstrijd gaan organiseren. Houd de website (www.bestereken-spel.nl) of Facebook-pagina daarom in de gaten. We nodigen iedereen graag uit om mee te doen!

De jury van de Rekenspellenwedstrijd: Marije Bakker, Alette Lanting, Margreeth Mulder, Anneke Noteboom, Cathe Notten, Bronja Versteeg en Corinne Harten.





1^e

Eerste prijs: **Het Giga Grote Getallenspel**

De jury vond *Het Giga Grote Getallenspel* erg mooi en creatief uitgevoerd. Het spel heeft een speelbord, pionnen en rekenvragen uit verschillende categorieën zoals 'Brugklassommen', 'Breuken en procenten' en 'Instinkers'. De instinkers waren leuk en origineel bedacht. Geef je goede antwoorden, dan kun je diploma's verdienen maar soms ook een diploma stelen.



2^e

Tweede prijs: **Maak het rijtje af**

De tweede prijs is gewonnen door Lode uit groep 3, een hele prestatie. Lode maakte het spel *Maak het rijtje af*. Hij zit op de SG Evergem Basisschool uit Evergem, in België. De jury vond het een erg goed en uitdagend rekenspel zonder sommen. Toen Lode hoorde dat hij de tweede prijs had gewonnen was hij overdonderd. Hij zei: 'Ik sta met mijn mond vol tanden!'



3^e

Derde prijs: **Studieballen**

Studieballen is ontworpen door Dirk, Nils, Hania, Jesper en Moos uit groep 7 en 8 van basisschool BijEen in Lichtenvoorde. De doos alleen al was mooi en knap ontworpen. Verder vond de jury het erg leuk hoe de ontwerpers de moeilijkheid van vragen en snelheid van oplossen hadden gecombineerd in één spel. Daar was goed over nagedacht.



Originaliteitsprijs: **Trouble in Space**

De originaliteitsprijs ging dit jaar naar Puk, Jip en Diego uit groep 7 en 8 van de Kanjerschool de Wilgenhoek in Hank. Dit spel nam de hele aula van de school in beslag en kon daarom niet in z'n geheel opgestuurd worden. De spelers konden bij het spelen niet op hun stoel blijven zitten! *Trouble in Space* is een mooi spel waarin bewegen en rekenen gecombineerd wordt.



Klassenprijs: **Rekenspellen uit Sint Maarten**

De kinderen uit de klas van juf Candace van de Sister Regina Primary School in Sint Maarten hebben rekenspellen ontworpen en er foto's bij gemaakt. De jury vond de uitlegfilmpjes van de kinderen, waarbij broers, zussen en ouders ingeschakeld werden, erg leuk. Juf Candace en haar klas hebben voor hun inzet de Klassenprijs gewonnen.



Beste spel gemaakt door leraren: **Pieter Pinguïn Stapelt**

Dit is ontworpen door juf Krimhilde van de SG Evergem Basisschool uit Evergem in België. Bij dit spel moet je opdrachten oplossen door codetaal te lezen, te bouwen met blokjes en ruimtelijk te denken.

