

Docenten handleiding

Leerdoel

Het doel van het 'Eenheden Spel' is de leerlingen te laten oefenen met het omrekenen van eenheden. Dit gaat normaal gepaard met lange rijtjes met saai maar degelijk oefenmateriaal. Het principe achter deze berekeningen is heel simpel. De enige kennis is het rijtje van km-hm-dam-m-dm-cm-mm.



Figuur 1 Ezelsbruggetje metriek stelsel

Het doel van het spel is dan ook om deze 'saai' methode te vervangen door een uitdagende methode waarbij de leerling uiteindelijk meer oefent dan bij de traditionele rijtjes.

Ook voor de leerlingen die er al wat meer ervaring mee hebben blijft het een goede oefening. Wel is het belangrijk dat de groepjes die het spelen dan redelijk homogeen zijn. Zie ook de spelregels/varianten.

Levels

De verschillende niveaus zijn in dit spel aangebracht door te spelen in verschillende rondes. Eerst wordt een klas random verdeeld. Zoals ze bijvoorbeeld al in de klas zitten. Ze spelen het spelletje voor een bepaalde tijd en de winnaars van die ronde gaan tegen elkaar. Zo worden snel heterogene groepjes gecreëerd waarin de betere leerlingen tegen elkaar spelen in een waarschijnlijk wat hoger tempo en de leerlingen die er minder goed in waren op hun eigen niveau kunnen spelen om op die manier alsnog voor hunzelf de tijd hebben om te oefenen. Vervolgens kun je binnen die groepjes ook de verschillende spelvarianten proberen die verschillende moeilijkheidsgraden hebben.

Het leuke is wel dat bij elke nieuwe kaart elke leerling weer evenveel kans maakt op het winnen van deze kaart. Het resultaat door eerder kaarten te hebben gewonnen geeft geen ander voordeel dan eerder het spel gewonnen te hebben doordat je nog minder kaarten nodig hebt.

Het Spel

Doel: Win zo veel mogelijk kaarten door snel de juiste waarde te herkennen!

Regels: Alle kaarten worden geschud en elke speler krijgt een aart van de stapel. Dit is zijn speelkaart. Met deze speelkaart speelt hij het hele spel. De rest van de kaarten worden over de kop in het midden gelegd. De jongste speler draait als eerste een kaart om van de stapel. Alle spelers proberen nu te zoeken welke van de vijf waarden die op hun eigen speelkaart staan overeen komt met een waarde van de kaart die in het midden ligt. De speler die als eerste de overeenkomst heeft gevonden draait de overeenkomende waarde naar hem toe en legt zijn eigen kaart met de overeenkomende waarde er tegenaan. Op deze manier kunnen alle spelers het controleren. Als dit goed is dan is de kaart die in het midden lag voor de speler die als eerste de overeenkomst heeft gevonden en telt als een punt. Het spel gaat verder en de diegene die als laatste een overeenkomst heeft mag nu een kaart omdraaien.

Mocht de waarde niet overeenkomen dan gaat het spel verder met de overige spelers. De andere speler(s) mogen weer meedoen met de volgende kaart.

Diegene die na een bepaalde tijd of als de stapel op is de meeste punten heeft verzameld is de winnaar. Tussen elke twee willekeurige kaarten is er altijd precies 1 overeenkomst!

Variant 1:

Als een speler een kaart heeft gewonnen wordt deze nieuwe kaart zijn speelkaart en wordt zijn oude speelkaart een punt.

Variant 2:

Zonder 'speelkaarten'.

Schud de kaarten en leg ze over de kop op een stapel. De jongste speler draait nu drie kaarten om en legt ze op een rijtje. De speler die als eerste de twee overeenkomsten heeft mag de drie kaarten hebben. Dit telt als 3 punten.

In de klas

Het kan altijd! Het is niet gebonden aan een specifiek onderwerp. Het enige wat de leerling moet weten is het metriek stelsel. Eventueel is het mogelijk om een overzicht van het rijtje op tafel te leggen. Het spel kan gespeeld worden in ongeveer 10-15 minuten. Als de leerlingen heel snel zijn kan er een moeilijker variant gekozen worden. Het is handig om het setje 5 of 6 keer af te drukken op evenveel verschillende kleuren zodat deze goed te verdelen en in te nemen zijn en er toch met de hele klas in kleine groepjes (4 tot 5 man) gespeeld kan worden.

Commentaar

De vorm van de kaarten (5-hoek) nodigt uit tot het leggen van figuren terwijl dit niet praktisch is met het principe van het spel. Al snel is een kant al 'gebruikt' die je later weer nodig hebt.

De set moet ook niet te klein afgedrukt worden omdat het dan slecht leesbaar wordt omdat het wel van een afstand goed leesbaar moet zijn.