

Dobbeldraai: Optellen over de 10 (b)

1

2

3

4

5

6

7

8

Getalbegrip

Bewerkingen

Meetkunde

Logisch denken/
Redeneren

Materiaal

- Speelbord *Dobbeldraai: Optellen over de 10 (b)*
- 40 fiches in twee kleuren, 20 van elke kleur
- 2 blokjes (of ringetjes, pionnen)

Aantal spelers 2 (of twee teams van 2) | **Speelduur** ± 10 minuten

Doel van het spel

Automatiseren en strategisch spelen: optellingen over de 10.

Drempel

Met dit spel werken de kinderen aan drempel 3A.

Extra

Op www.rekenspel.slo.nl vindt u een kopieerblad met het speelbord van dit spel.

Rekeninhouden

- Automatiseren van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$;
- Relatie doorzien tussen optellen en aftrekken;
- Handig en strategisch spelen.

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Optellingen over de 10 kunnen uitrekenen:
 $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$.

Spelverloop

Dobbeldraai speel je met twee personen. Beide spelers kiezen een kleur.

Speler 1 neemt de twee blokjes en legt die op de getallen die onder het speelbord staan: een op de bovenste rij en een op de onderste rij. De twee getallen waarop de blokjes liggen, telt hij bij elkaar op. Het antwoord van deze optelling vindt hij op het speelbord. Op een van deze getallen legt hij een fiche met zijn kleur naar boven. Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij neemt één van de twee blokjes: of op de bovenste rij, of op de onderste rij en kiest op welk getal in die rij hij het blokje legt. Nu telt hij deze twee getallen op en zoekt weer op het speelbord naar de uitkomst. Daar legt hij een fiche neer, met zijn eigen kleur naar boven. Zo spelen de spelers door, maar... je kunt ook op een andere manier meer fiches van jouw kleur op het bord krijgen! Hoe?

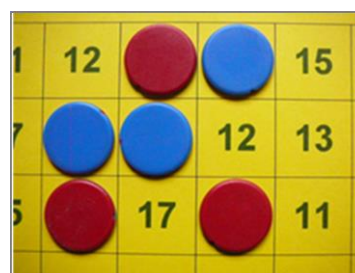
Als een speler tijdens zijn beurt met zijn eigen fiche één of meer fiches van zijn tegenstander insluit: horizontaal, verticaal en/of diagonaal, dan mag hij die fiches van zijn tegenstander omdraaien. Zo komt zijn eigen kleur boven te liggen (zie voorbeeld).

Voorbeeld

Aniek speelt met rood, Robyn met blauw.

Aniek is aan de beurt. Zij kan 15 maken (met 6 en 9). Als ze haar rode fiche op 15 legt, dan sluit ze blauw in en mag ze blauw omdraaien naar rood.

Maar als ze kiest voor 12, links boven (6 en 6) dan kan ze verticaal én diagonaal een blauw fiche insluiten. Ze mag dan beide fiches omdraaien. Je mag alleen fiches omdraaien die door het fiche dat je in die beurt legt, insluit.



Als een speler twee keer na elkaar niet meer kan, is het spel ook meteen afgelopen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste fiches van zijn kleur op het speelbord heeft, is winnaar.

>>

Dobbeldraai: Optellen over de 10 (b)

1

2

3

4

5

6

7

8

Tips

- Als je slim bent, kijk je eerst op het speelveld welk hokje je wilt veroveren. Die uitkomst moet je dus zien te maken met een 'keersom'. Lukt dat door één ring te verplaatsen? En lukt het je ook nog om je tegenstander te blokkeren, zodat hij bepaalde hokjes niet kan veroveren?
- Speel eens in twee teams van twee tegen elkaar, dan kun je overleggen en het extra moeilijk maken!