

Regenwormen Junior

1

2

3

4

5

6

7

8

Getalbegrip

Bewerkingen

Meetkunde

Logisch denken/
Redeneren

Executieve functies

RI

ER

FLX

DG

VA

WG

PP

MC

Materiaal

- Spel Regenwormen Junior (999Games: ± € 10,00)

Aantal spelers 2-4**Speelduur** ± 15 minuten

Doel van het spel

Koppelen van hoeveelheden aan getallen en de getallenrij tot en met 9.

Rekeninhouden

- Bij elkaar tellen van hoeveelheden;
- Koppelen van hoeveelheden aan getallen tot en met 9;
- Herkennen van de volgorde van de getallen tot en met 9;
- Strategisch spelen.

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen tellen van hoeveelheden tot en met 10;
- Kunnen koppelen van hoeveelheden aan getallen tot en met 9.

Executieve vaardigheden

- De aandacht bij het spel houden;
- Er mee kunnen omgaan als je achter of voor staat of verliest of wint;
- Nadenken over je eigen aanpak;
- Veranderen van aanpak als het niet werkt.

Toelichting bij het spel

Regenwormen Junior bestaat uit 6 dobbelstenen met een symbool er op en 12 stenen met daarop een getal tussen 4 t/m 9 en 1, 2, 3 of 4 regenwormen erop. Bij dit spel gooien de spelers met zes dobbelstenen.



Elk symbool dat erop staat, telt voor één punt. Behalve het symbool van de twee halve broodjes, die tellen voor 2 punten. De bedoeling is zoveel mogelijk punten met de dobbelstenen te gooien en daarmee stenen met zo hoog mogelijke waarden te krijgen. Een speler gooit met de zes dobbelstenen en kiest één symbool waarvoor hij de punten krijgt, deze dobbelstenen legt hij opzij. Het lijkt dus logisch dat symbool te kiezen waarvan hij er de meeste gooit (tenzij het de broodjes zijn, want die tellen dubbel). Daarna mag de speler weer gooien met de overgebleven dobbelstenen en opnieuw kiezen wat hij opzij legt. Hij mag niet meer kiezen wat hij al eerder opzij legde. Zo gaat hij door tot hij niets meer gooit wat hij nog kan tellen. Een extra spelregel is dat hij ook altijd een keer de regenwormen moet wegleggen. Tot slot telt hij wat hij in totaal heeft weggelegd en mag de steen pakken die bij dit aantal punten hoort. Van tafel, of bij de tegenstander als die deze steen heeft liggen. En als de steen er niet meer ligt, pakt hij een steen die minder waarde heeft. Kinderen leren tijdens dit spel dus enerzijds om handig te tellen en te redeneren hoe ze zoveel mogelijk punten kunnen gooien of bewust te kiezen voor een kleiner aantal punten waardoor ze een steen bij de ander kunnen pakken. Dit spel is niet eenvoudig. Het vraagt van kinderen om rekening te houden met verschillende spelregels en bovendien strategisch te spelen. Dat maakt het een boeiend spel voor jonge kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong.

Het spel uitleggen

Regenwormen Junior is op zich niet moeilijk om te spelen, maar het vraagt wel even aandacht om het aan jonge kinderen goed uit te leggen. We geven enkele suggesties om het in stappen uit te leggen.

Stap 1. Punten gooien

Laat de kinderen gooien met de dobbelstenen en dan kijken hoe ze het meest gegooid hebben. Hoeveel punten kunnen ze gooien, waarbij ze steeds moeten kiezen wat ze wegleggen én minimaal één keer de wormen moeten kiezen. Wie gooit zo het meest? Waar moet je op letten?

Stap 2. Punten gooien en steen kiezen

Ze spelen nu het spel zoals bedoeld, maar zonder bij elkaar de stenen te mogen pakken. Als een steen er niet ligt, mogen ze een steen pakken die minder waarde heeft. Wie heeft aan het eind de meeste regenwormen?

Stap 3. Regenwormen Junior

Laat het spel spelen zoals bedoeld, waarbij ze dus ook de stenen bij elkaar mogen pakken (de bovenste op de stapel). Gaandeweg zullen ze het spel slimmer gaan spelen.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen flexibel kunnen omgaan met hoeveelheden en getallen en hierbij strategisch spelen, logisch denken en redeneren.

Met de volgende vragen/interventies kunt u het kind aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat het kind kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- Laat gewoon spelen en kijk hoe de kinderen te werk gaan. Zonder vragen valt er veel te observeren. Maken ze bewuste keuzes?
- Laat de kinderen tijdens hun beurt en het gooien met de dobbelstenen hardop denken. Waarom kiezen ze er voor bepaalde dobbelstenen/symbolen te houden en andere opnieuw te gooien? Ziet u er een strategie in of lijkt het 'willekeurig'?
- In het begin zijn alle getalstenen nog te krijgen, maar na verloop van tijd niet meer. Zien de kinderen hoe ze ervoor moeten zorgen dat ze toch zo hoog mogelijke of nog aanwezige stenen kunnen veroveren? Hoe gaan ze te werk?
- Houden ze bij het gooien er rekening mee dat ze wel wormen moeten hebben? Zien ze hoe ze zo veel mogelijk punten moeten krijgen en maken ze gebruik van 'kansen' om iets te gooien?
- Speelt een kind bewust zo, dat hij zoveel punten kan gooien, en op basis daarvan een steen bij de ander kan weghalen?

- Kinderen kunnen dit spel 'gewoon' spelen, of juist heel strategisch. Hieraan kunt u ook zien hoe ver ze zijn in hun reken- en denkontwikkeling.
- Vraag eens welke tips ze hebben bij dit spel voor kinderen die het net leren spelen: waar moet je op letten, hoe kun je het slim spelen?

Stimuleren van executieve vaardigheden

Regenwormen Junior vraagt van het kind dat hij zijn aandacht er bijhoudt (VA). Je moet namelijk ook goed letten op wat de ander doet. En daarnaast moet het kind er ook goed tegen kunnen als iets niet lukt of als het niet gaat zoals hij in gedachten had (ER), en dan ook proberen om de aanpak te veranderen als het niet lukt (FLX). Door samen met het kind te bespreken wat handige en minder handige strategieën zijn en hoe hij de volgende keer wil spelen, stimuleert u zijn metacognitieve vaardigheden (MC).