

# Spel in de rekenles (55)

Anneke Noteboom

## Beverbende



### Gegevens

Materiaal:  
Beverbende  
Uitgever:  
999 Games  
Doelgroep:  
groep 3-5  
Aantal spelers:  
2-4  
Duur:  
15 minuten  
Kosten:  
± € 10,00

*Even toe aan een lichtvoetig spelletje waarin waarden van 0 t/m 9 worden opgeteld? Een spel waarin geheugen en rekenen, maar ook elkaar lekker pesten voorkomt? Dan zoekt u Beverbende. En voor kinderen voor wie het oefenen van het optellen met getallen onder 20 juist aan de orde is, is dit een leerzaam rekenspelletje. Mooi voor school, thuis en op vakantie!*

### BEVERBENDE

Beverbende bestaat uit 66 speelkaarten waarvan 45 kaarten met de waarden 0-9 erop en 21 speciale kaarten (ruilen, spieken, twee keer trekken).

Aan het begin van het spel leggen alle spelers vier dichte kaarten voor zich neer (zie afbeelding 1) en mogen ze de twee buitenste kaarten van zichzelf bekijken, maar daarna weer dichtdraaien. Goed onthouden welke waarde erop staat! De rest van de kaarten komt in het midden, dit is de afdekstapel.

De bedoeling van het spel is om aan het eind van elke ronde te zorgen dat je zo min mogelijk punten op de vier kaarten hebt, die voor je liggen. Je weet de waarde van de twee buitenste kaarten. Zijn die laag, dan wil je ze graag houden, maar zijn ze hoog, bijvoorbeeld een 7,8 of 9, dan wil je die graag kwijtraken en ruilen voor kaarten met een lage waarde.

### START VAN HET SPEL

De speler die start bekijkt de bovenste kaart van de stapel (hij laat

hem niet aan de anderen zien). Dit kan een kaart met een waarde 0 t/m 9 zijn, of een speciale kaart. In het eerste geval mag hij ofwel deze kaart ruilen met een van zijn eigen vier kaarten (van de buitenste kaarten weet hij de waarde, van de binnenste kaarten niet, en die mag hij ook niet bekijken), of hij legt de kaart open naast de afdekstapel (zo start de 'aflegstapel'). Draait hij een speciale kaart, dan mag hij die uitvoeren, of op de aflegstapel leggen. Er zijn drie soorten speciale kaarten:

**Ruilkaarten:** hiermee mag de speler een dichte kaart van zichzelf ruilen met een dichte kaart van een ander. Alles gebeurt zonder de kaarten te bekijken!

**Spiekaarten:** hiermee mag de speler een van zijn eigen dichte kaarten even bekijken.

**Twee keer trekken-kaarten:** De speler mag twee keer een kaart van de afdekstapel trekken. Bevalt de eerste hem niet, dan mag hij er nog een trekken. Na de actie komt de speciale kaart op de aflegstapel te liggen.



De volgende speler die aan de beurt is mag in plaats van een kaart van de afdekstapel ook de bovenste kaart van de aflegstapel nemen, behalve als dat een speciale kaart is

Zo spelen de spelers door: Ze krijgen steeds meer informatie over de (totaal)waarde van hun eigen kaarten en die van de ander. Goed onthouden wat de anderen hebben is belangrijk! Ze gaan door tot een van de spelers aangeeft: 'laatste ronde'. Alle andere spelers krijgen dan nog één beurt, zichzelf niet meer. In dat laatste rondje kan natuurlijk nog van alles veranderen.

Als iedereen geweest is, draaien alle spelers hun kaarten om. Speciale kaarten worden nog ingewisseld tegen waardekaarten van de afdekstapel. Wie heeft de minste punten? Zo spelen de spelers zes rondes. Wie dan de minste punten in totaal heeft, is winnaar.

#### BEVERBENDE EN REKENEN- WISKUNDE

Wat kunnen de kinderen leren met *Beverbende*? Bij dit spel gaat het rekeninhoudelijk om het optellen van vier getallen, waarbij het gaat om 0 tot en met 9. De speler die aan het eind van een ronde het minst aantal punten heeft, heeft die ronde gewonnen. Kinderen moeten dan dus ook hun punten met elkaar vergelijken. Uiteindelijk moeten de punten van de verschillende rondes bij elkaar geteld worden.

Vier getallen uit het gebied van 0 tot en met 9 bij elkaar tellen, kan heel standaard door ze een voor een bij elkaar te tellen, zonder te letten op de volgorde, of kan meer handig, door gebruik te maken van relaties die je kent tussen getallen. Dat

laatste is wat we ook graag zien.  $9+6+1+4$  vraagt heel wat meer rekenwerk als je de getallen van links naar rechts bij elkaar optelt én ook meer kans op fouten, dan wanneer je gebruik maakt van handig rekenen omdat je ziet dat  $6+4=10$  en  $9+1=10$ . Dus samen 20. Dit spel is dan ook juist geschikt om deze strategie te bespreken. De kaarten liggen dan wel naast elkaar, dat lokt uit om van links naar rechts op te tellen, maar juist door de kaarten in een andere

#### VOORBEELD

Vragen die je zou kunnen stellen:

- Wie heeft de minste punten, Hanna of Stijn? Kun je dat zo zien of moet je rekenen? Hoe reken je het uit?
- Kan Mart dit rondje nog winnen? Welke kaarten moet hij dan bijvoorbeeld krijgen voor zijn speciale kaarten? Weet je meer mogelijkheden?



volgorde te leggen (dat maakt voor de uitkomst niet uit) ondersteun je het zien van de relatie. Verder kun je met behulp van dit spel ook het redeneren stimuleren. Zie Het voorbeeld op deze pagina.

#### BEVERBENDE, IETS VOOR DE REKENLES?

*Beverbende* blijft steeds weer leuk om te spelen. Juist omdat er veel verschillende korte rondes zijn. Je hebt steeds weer kans om te winnen en als je verliest, is je verlies nooit van lange duur. Het is een leuk spelletje om even tussendoor te doen. Voor de rekenles stellen we er echter wel de eis aan, dat de kinderen ervan moeten leren. Het gaat vooral om het oefenen van het optellen van vier getallen uit het getalgebied van 0 tot en met 9. Voor kinderen die dit al onder de knie hebben, valt er niet veel meer te leren. Dan zijn andere spellen waarmee ze een nieuwe stap maken, beter geschikt. *Beverbende* is dan ook vooral geschikt voor leerlingen in de groepen 3 en 4 en eventueel in 5. Ze zullen er zeker veel plezier aan beleven!