



MENNE INSTITUUT



Maximaal gaan

groep 3&4



Maximaal gaan



Inhoudelijk doel

Automatiseren van het aanvullen tot een tiental, dat wil zeggen toepassen kennis van:

- aanvullen tot 10 en
- opbouw van getallen in tientallen en eenheden

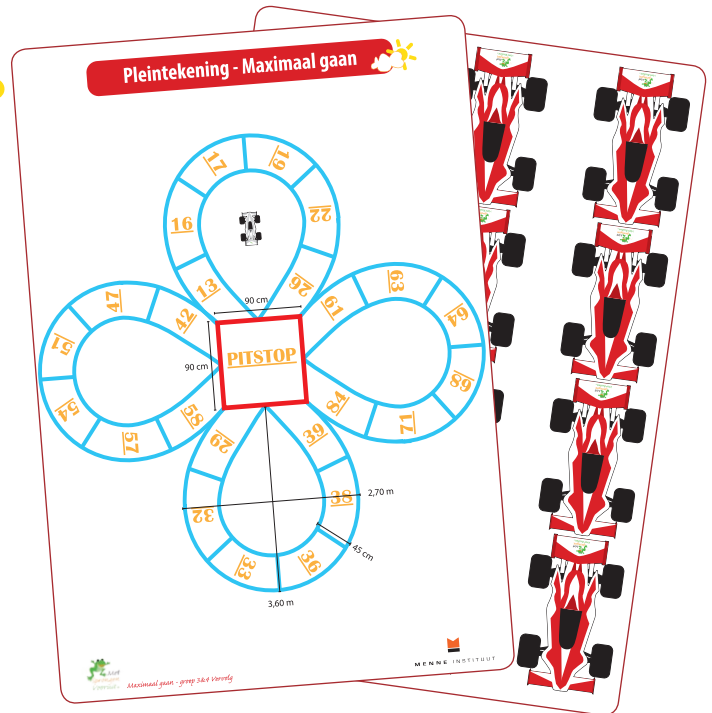
(oefenonderdeel: Aanvullen tot 10 én Springen naar getallen)

Doel van het spel

- Als eerste drie raceauto's verzamelen

Materiaal

- Pleintekening: Maximaal gaan (inclusief twaalf raceauto's)
- Stoepkrijt of pleilverf



Pleintekening en raceauto's

Vorbereiding

- Print de plattegrond van het raceparcours uit en print en knip de raceauto's uit. De plattegrond en de raceauto's staan op de achterste pagina's van deze download
- Neem de print mee naar buiten en teken het raceparcours na op het plein. Houd voor de grootte van de pitstop 90 bij 90 cm aan (drie bij drie stoeptegels). De klaverbladen meten op zijn langst en breedst 3,6 m (12 stoeptegels) bij 2,7 m (negen stoeptegels). Houd voor de vakken met de getallen een lengte van 1,2 m aan (vier stoeptegels) en een breedte van 45 cm (anderhalve stoeptegels).



Bij de start liggen de raceauto's in drie rijen van vier in een lus van het klaverblad



Raceparcours op het plein

Spelregels

- Speel het spel met vier spelers.
- Leg de raceauto's in een lus van een klaverblad.

- Start met een verkenning van het parcours zodat de spelers de route volgens een vaste volgorde onder de knie krijgen. Hierbij wordt gestart op de pitstop en vervolgens worden de getallen van laag naar hoog afgelopen. Dus ze beginnen bij 13 en vervolgen hun weg tot 26, bij 26 maken ze via de pitstop de oversteek naar 29, van 29 gaan ze door tot 39, waarna ze de oversteek naar 42 maken, op dit klaverblad vervolgen ze hun weg tot 58, waarna ze tot slot de oversteek naar 62 maken en op dit laatste klaverblad via 84 weer heelhuids op de pitstop belanden. Laat om botsingen te voorkomen de spelers om de beurt deze route racen.



Start



eerste lus



tweede lus



derde lus



vierde lus

Om de beurt verkennen de spelers het parcours zodat ze de route volgens een vaste volgorde onder de knie krijgen

- Na deze proefritten begint het spel. De jongste speler mag Max of Maxima zijn. Hij gaat op de plaats van de pitstop staan en racet volgens het parcours naar een getal van zijn keuze, bijvoorbeeld naar 33. Nu gaan de anderen om de beurt op de pitstop staan en racen ieder naar een getal dat samen met het getal van Max een tiental vormt. Er geldt dat er per vak maar één speler mag plaatsnemen. Als er goed wordt geracet, moeten in dit voorbeeld de overige spelers dus op 17, 47 en 57 staan.



speler B staat



speler C racet



speler C staat



speler D racet



- Als iedere speler in een eigen vak staat, kan Max(ima) een auto verdienen. Hij noemt een tiental. Dit tiental moet het totaal zijn van zijn getal plus dat van een andere speler. Als dat klopt, pakt hij een raceauto en bewaart deze. De speler die samen met het getal van Max dit tiental vormt, neemt als de nieuwe Max de beurt over. Dus als Max zelf in het vak met 33 staat en 80 noemt en er staat een speler in het vak met 47 dan wordt deze speler de nieuwe Max. De Max die nu de beurt heeft, racet vanaf zijn vak naar een nieuw getal. De rest racet vervolgens om de beurt vanaf hun vak naar een getal dat samen met dit nieuwe getal ook weer een tiental vormt. Daarna kan ook deze Max een auto verdienen bij het noemen van een tiental dat het totaal is van zijn getal plus dat van een andere speler. Enzovoort.



Maxima staat op 33.

Als er goed wordt geracet gaan de overige spelers op 17, 47 en 57 staan.



Maxima zegt '80'. Dit tiental is het totaal van haar getal en dat van een andere speler. Ze mag een auto pakken.

- Het is de bedoeling elke ronde in dezelfde volgorde te racen. De spelers moeten dus onthouden na wie ze zijn. In dit voorbeeld is na speler A, speler C de nieuwe Max. Nadat deze nieuwe Max, naar een getal is geracet, racet speler D als eerstvolgende, dan speler A tot slot speler B.

De nieuwe Max, speler C, is aan de beurt en racet naar een getal



speler D racet



speler A racet



speler B racet

Vervolgens racen speler D, A en B naar een getal dat samen met het nieuwe getal van Max een tiental vormt

- Er geldt dat als spelers elkaar passeren ze elkaar niet aanraken, dat de spelers zo in hun vak gaan staan dat het getal in het vak voor iedereen nog te zien is en dat bij het racen naar een getal het getal binnen één ronde van het parcours moet worden gevonden. Een speler mag dus niet meerdere keren het parcours afleggen voordat hij eindelijk eens op een getal stopt.



Tijdens het racen mogen de spelers elkaar niet raken

- Noemt Max een tiental dat geen tiental vormt met een getal van een andere speler? Dan speelt hij één ronde niet mee en moet hij op de pitstop plaatsnemen. Heeft hij al een of meerdere auto's? Dan moet hij ook nog een auto inleveren. De speler die samen met het getal van Max het dichtst bij dit verkeerd berekende tiental staat, wordt de nieuwe Max. Ligger er twee spelers het dichtst bij dit verkeerd berekende tiental, dan wordt de speler met het hoogste getal van de twee de nieuwe Max.
- Tegenspelers die fout staan, moeten ook een auto terugleggen op de pitstop. Hebben ze nog geen auto(s) dan gebeurt er verder niets. Een speler staat fout als zijn getal aangevuld met het getal van Max niet op een tiental uitkomt. Dat is het geval als hij bijvoorbeeld op 58 staat terwijl Max op 33 staat.
- Staan *alle* tegenspelers van Max op een getal waarmee hij *geen* tiental kan maken? Dan kan Max alsnog een auto verdienen door het totaal van zijn getal en een speler naar keuze te zeggen.
- Weet een speler niet welk getal samen met het getal van Max een tiental maakt, dan mag hij deze ronde op de pitstop plaatsnemen mits deze niet bezet is. Voordeel van het kiezen voor de pitstop is dat de speler deze ronde geen auto kan verliezen. Na deze ronde moet deze speler weer racen.
- Als Max mag je niet elke nieuwe beurt naar een getal racen waar net twee beurten eerder een Max op heeft gestaan. Dus staat de eerste Max op 33, de volgende Max op 68, dan mag de Max die daarna is niet weer op 33 gaan staan. Een volgorde van getallen waar Max wel op mag gaan staan, is bijvoorbeeld: 33-68-16-33-22-..



- Wie als eerste drie auto's heeft verzameld, heeft het snelst gereden en wint het spel.



De speler die als eerste drie auto's heeft verzameld, wint het spel

VOLG EEN CURSUS!

Was dit rekenspel een succes? Volg een van de Met Sprongen Vooruit cursussen en krijg beter inzicht in de rekenleerlijnen voor uw groep(en) en leer nieuwe vakdidactische vaardigheden die u direct de volgende dag in de praktijk kunt brengen.

Pleintekening - Maximaal gaan

