

Spel in de rekenles (64)

Anneke Noteboom

Gegevens

Materiaal:
Mind
Uitgever:
White Goblin Games
Doelgroep:
vanaf eind groep 3
Aantal spelers:
2-4
Duur:
15-20 minuten
Kosten
±10,00

Kijk voor de speluitleg eventueel op: https://www.youtube.com/watch?v=RwhtQzA_4Oo&app=desktop

The Mind

*'Eén team, één gedachte, één overwinning,' staat er op de achterkant van het spel The Mind. En zo voelt het ook als je dit spel speelt. The Mind is een coöperatief spel waarbij de spelers samen moeten winnen van 'The mind'. Een spel waarbij niet gepraat, niet geseind, niet geschreven mag worden. In opperste concentratie moeten ze proberen getallen in volgorde van klein naar groot te leggen, door alle levels heen te komen en dus niet al hun levens te verliezen. Niet eenvoudig, zeker een uitdaging! Ook met een groep rekenexperts lukte het ons niet om van het spel te winnen! Een revanche te goed!
Een juweeltje voor de rekenles, maar ook voor thuis!*



THE MIND

The Mind bevat 120 kaarten: 100 getalkaarten (1-100), 12 levelkaarten (1-12), 5 'levens' kaarten en 3 'werpster' kaarten (zie afbeelding). Afhankelijk van het aantal spelers krijgt het team bij de start een aantal 'levens' mee en een 'werpster' en wordt bepaald hoeveel levels ze moeten halen om te winnen. We gaan in deze beschrijving voor het gemak uit van 3 spelers. Zij krijgen aan het begin drie levens en één werpster en als ze level 10 halen, hebben ze gewonnen.

Ze schudden de kaarten, krijgen ieder één kaart (level 1), die ze alleen zelf mogen zien. De rest van de kaarten wordt opzij gelegd. Hand op tafel als teken dat je er klaar voor bent, daarna kan het spel beginnen. Er mag niet meer gepraat of geseind worden.

SPELREGELS

Hoe kun je nu met z'n drieën ieder je kaart neerleggen in volgorde van laag naar hoog, als je die van de ander niet

weet én je niet mag seinen of praten? Dat is nu precies wat je toch doet in dit spel.

Als je getalkaart 10 hebt, wacht je misschien slechts even met die als eerste op tafel te leggen, je verwacht waarschijnlijk dat de anderen een hogere kaart hebben. Je wacht dus niet te lang, want anders legt iemand die '20' heeft zijn kaart al neer. Heb je kaart 73, dan blijf je wel wachten, de kans dat iemand een lager getal heeft is groot. Maar wat doe je als je 35 hebt bijvoorbeeld? Hoe lang wacht je? En als maar niemand een kaart neerlegt en jij hebt 73, wanneer moet je dan toch je kaart maar neerleggen?

Dit zoeken, afwegen, redeneren, wachten maar niet te lang en niet te kort, je 'getalgevoel' en je kennis van de getallenrij gebruiken, daar gaat het om. Als het de spelers lukt om hun drie kaarten correct na elkaar neer te leggen van klein naar groot, dan



hebben ze dit level gehaald en gaan ze naar level 2. Dat betekent dat ze nu ieder twee kaarten krijgen. Het spel wordt moeilijker.

Het neerleggen kan ook fout gaan. Lukt het niet, en legt een speler een getal neer terwijl een medespeler nog een lager getal in zijn hand heeft, dan verliezen ze als team een 'leven'. Die 'levenskaart' leveren ze in, alle kaarten die ze in hun hand hebben die lager waren dan de gespeelde kaart gaan het spel uit en de spelers gaan weer door. *The Mind* is een coöperatief spel, het gaat om samenwerken en samen winnen van het spel! Spelers kunnen samen besluiten een 'werpster' in te zetten. Dan moeten ze wel allemaal instemmen! Is dit zo, dan mag ieder zijn laagste kaart open op tafel leggen, de werpster wordt ingeleverd. Spelers doen dit vooral als ze te veel twijfelen wie de eerstvolgende kaart in de hand heeft en ze niet het risico willen lopen een leven te verliezen. Als de laagste kaart van de spelers open liggen zien ze niet alleen dat getal, maar kunnen ook redeneren: Bijvoorbeeld: Lotte legt getal 78 open, dat is haar laagste kaart. Dan weten de andere spelers dus dat Lotte geen getal lager dan 78 heeft.

Zo spelen de spelers door. Voor drie spelers is level 10 het doel. Bij level 10 krijgen ze alle drie 10 kaarten. Met tien kaarten is het spel héél anders dan spelen met ieder één kaart. Immers kaart '20' in een spel met drie kaarten is sneller aan de beurt om gelegd te worden, dan in een spel waarbij 30 kaarten meedoen! Behalen de spelers level 10, dan hebben ze gewonnen van *The Mind*! Hebben ze eerder al hun levens verloren, dan heeft *The Mind* van hen gewonnen!

Nog één voordeel: bij het behalen van sommige levels, krijgen de spelers een extra leven of een werpster. Die kunnen ze meestal goed gebruiken!

'THE MIND' EN REKENEN- WISKUNDE

Bij dit spel draait alles om een goed begrip en kennis van de getallenrij van 1-100. Heb je dat nog niet, dan kun je het heel goed leren en oefenen met dit spel. Spelers moeten zonder dat ze elkaars kaarten zien, hun kaarten om de beurt van klein naar groot leggen. Bij level 1 hebben ze ieder maar één kaart, maar per level neemt ook het aantal kaarten dat ze krijgen met één toe. Met drie spelers op level 4 betekent het dus dat ze in totaal 12 kaarten op volgorde moeten leggen, zonder praten. Hoe doe je dat? Spelers weten de volgorde van de kaarten, weten dat 90 heel hoog is en 10 heel laag. Ze spelen op kennis maar ook op gevoel: naarmate medespelers langer wachten, hebben ze waarschijnlijk een hoger getal. Hoe hoog? Samen ontwikkelen ze ook een soort maat van tellen, zonder dat hardop te doen. Op een gegeven moment weet je dat niemand waarschijnlijk een getal onder de 20 heeft, wacht je langer, misschien niet meer onder de 30. Natuurlijk ga je niet hardop tellen of tikken. Dat maakt het spel ook zo leuk en leerzaam: hoe ga je met de getallen om en hoe redeneer je, én leer je van 'fouten' die je samen maakt. Dit spel kan op verschillende niveaus gespeeld worden. Je kunt kinderen bijvoorbeeld met alleen de getallen 1 tot en met 20 of 50 laten spelen, en past het aantal werpsterren en levens aan. Of ze spelen wel tot 100, maar

krijgen meer levens en werpsterren. Observeer als leraar hoe de kinderen spelen, hoe ze reageren, welke keuzes ze maken. Dit geeft je veel informatie over het begrip van de leerling van de getallenrij. *The Mind* is dan ook een prima peilingsspel, te gebruiken als werkvorm voor formatief evalueren.

'THE MIND' IETS VOOR DE REKENLES?

The Mind is een must have! Het hoort wat mij betreft in elke groep 3, 4 en 5 te liggen. Het is zo eenvoudig, leuk, leerzaam en uitdagend. Leerlingen kunnen het zo even tussendoor spelen en ook kunnen ze afspreken tot welk level ze gaan als er niet zoveel tijd is. *The Mind* stimuleert ook samenwerken en coöperatief werken. Bovendien, je verliest samen of je wint samen!

Voor sterke rekenaars in groep 3 is het een mooie uitdaging, voor zwakkere rekenaars in groep 5 heel goed om gevoel voor de grootte van getallen te vergroten. Ook het aantal kaarten is aan te passen aan het niveau van de leerlingen. Motivatie, succes én leren gegarandeerd!



Voorbeeld: Harper, Suzie en Lotte spelen *The Mind*. Voor de foto laten ze even zien welke getallen ze hebben. Lotte legt 60 op. Maar helaas heeft Harper 57. Dus verliezen ze een levenskaart. De getallen die ze overhouden (en niet van elkaar behoren te weten) liggen dicht bij elkaar. Misschien dat ze zonder elkaars kaarten te weten, ook wel besluiten een werpster in te zetten.