

Educatieve spellen

Groep 5-8



Basisvaardigheden oefenen in spelsituaties met gratis plusproject

De educatieve spellen van Productief stimuleren en ontwikkelen het logisch denken. Logisch denken maakt slimmer. Het is een soort sportoefening in het denken. De spellen zijn strategisch en simpel in uitleg. Hoewel sommige spellen een geluksfactor hebben, zal er toch vooruitgedacht en logisch nagedacht moeten worden.

Productief bv

Naam: _____

Groep 5 - 8

Pixeltoernooi

Er komt veel bij kijken om een speltoernooi te organiseren. De deelnemers moeten het spel goed kennen, je moet veel samenwerken en veel plannen. Met dit project ga je je eigen Pixeltoernooi op school organiseren.

Wat heb je nodig?

1 of meer medespelers, minstens 1 spel Pixel, pen en papier, een map of computer

Wat ga je doen?

Volg de 8 opdrachten. Van iedere opdracht doe je een kopie in je organisatiemap (een multomap of een map op de computer). Zo oefen je allerlei vakken en vaardigheden die je op school leert; taal, rekenen, samenwerken, plannen enz.



Opdracht 1: Leer het spel Pixel kennen

Lees de handleiding en speel het spel tot je het goed door hebt.

Zo ga je te werk:

Maak een lijst met speltips die je kunt gebruiken als je de deelnemers het spel gaat uitleggen. Waar moeten ze op letten? Hoe kunnen ze slimme zetten doen? Doe een kopie van de lijst in je organisatiemap.

Opdracht 2: Planning en actielijst

Je gaat een planning en actielijst maken zodat je weet wat je nodig hebt om het toernooi op te zetten.

Zo ga je te werk:

Maak een actiepuntenlijst. Denk in ieder geval aan de volgende dingen:
Wie doen er mee? Je hele groep, of meerdere groepen? Moeten kinderen zich inschrijven?
Hoeveel kinderen mogen maximaal meedoen? Waar en wanneer wil je het toernooi houden? Waar en wanneer wil je oefenen met de deelnemers? Heb je extra hulp nodig? Prijsje voor de winnaar? Wil en kun je publiek voor het toernooi uitnodigen? Wie gaat foto's maken?
Vul alle punten in een tabel in met de volgende dingen benoemd: Actiepunt, Wie regelt het, Waar gebeurt het, Wanneer gebeurt het.

Ga voor elk punt na of je er andere mensen bij nodig hebt. Neem het hele plan nog een keer door met je leerkracht om te kijken of het uitvoerbaar is.

Maak als je met iedereen hebt afgesproken een definitieve actiepuntenlijst met namen erbij.

Tip: Geef iedereen die je helpt een kopie zodat ze weten wat er gaat gebeuren.

Doe ook een kopie in je organisatiemap.

Opdracht 3: Maak je uitnodigingen

Als je wilt dat mensen mee gaan doen aan je toernooi moet je ze wel uitnodigen en enthousiast maken.

Zo ga je te werk:

Maak een poster met een aankondiging van het toernooi, die je op kunt hangen, rond kunt e-mailen en uit kunt delen. Daar moet in elk geval de volgende informatie op staan:

Waar het om draait, wie er mee kan doen, hoe je mee kunt doen, waar en wanneer de oefensessie is, waar en wanneer het toernooi is, bij wie je meer informatie kunt navragen, tot wanneer je kunt inschrijven en wat je kunt winnen.

Zorg voor een mooie, opvallende poster.

Maak een inschrijfformulier met de volgende invulvelden: Voornaam, Achternaam, Groep, Leeftijd.

Doe ook een kopie van de poster en het inschrijfformulier in je organisatiemap.

Opdracht 4: Oefensessie

De deelnemers moeten natuurlijk Pixel wel goed kunnen spelen. Daarom houd je een oefensessie.

Zo ga je te werk:

- Zorg dat je op tijd bent om iedereen te ontvangen.
- Als iedereen er is leg je eerst uit hoe Pixel werkt. Gebruik je lijst met speltips uit opdracht 1.
- Laat iedereen aan de beurt komen om minstens 1 keer uitgebreid te spelen.
- Controleer tijdens het spelen of iedereen de spelregels goed heeft begrepen.

Maak een lijst met namen van de kinderen die meegedaan hebben met de oefensessie. En kijk of je van deze kinderen al een inschrijving binnen hebt.

Doe een kopie van de lijst in je organisatiemap.



Naam: _____

Groep 5 - 8



Opdracht 5: Speelschema

Een heel belangrijk onderdeel van je organisatie is het speelschema. Tijdens de toernooimiddag moet iedereen goed weten wanneer hij moet spelen en tegen wie. Zo ga je te werk:

Maak een speelschema voor de toernooimiddag. Tijdens het toernooi gaan de deelnemers in groepjes van 4 tegen elkaar spelen. Bedenk hoeveel tafels van 4 je nodig hebt en hoeveel Pixelspellen je hebt. Als je aantal deelnemers niet door 4 deelbaar is, heb je dus 1 of meer tafels met minder spelers. Bedenk een goede oplossing.

Er zijn 4 speelronden. Je trekt op de toernooimiddag lootjes om te bepalen wie aan welke tafel speelt. Na elke ronde trek je de lootjes opnieuw. Je moet daar dus ook tijd voor inplannen. Maak alvast voor alle deelnemers een lootje en doe die in een schaal.

De deelnemers verdienen punten bij elk spel. Degene die het eerst wint/klaar is krijgt 4 punten, degene die daarna wint/klaar is krijgt 3 punten enz. De deelnemer die op het eind de meeste punten heeft wint het toernooi.

Bepaal of je een maximale tijd instelt voor een ronde en hoe je de puntentelling doet voor de spelers die een spel niet kunnen afmaken.

Check nog een keer je planning en actielijst van opdracht 2 om te kijken of je niets vergeten bent te regelen. Doe een kopie van het speelschema in je organisatiemap.

Opdracht 6: De toernooivoorbereiding

Je toernooidag is een spannend moment. Zo ga je te werk:

- Zorg dat je op tijd bent, ruim voordat iedereen komt en zet alles klaar: een tafel voor de organisatie, tafels met 4 stoelen om aan te spelen, de spellen Pixel, de schaal met lootjes, een plek voor het publiek om te zitten.
- Vraag iemand om foto's te maken.
- Zorg dat jullie herkenbaar zijn als toernooi-organisatie.
- Maak een nieuwe actiepuntenlijst voor de dingen die nog geregeld moeten worden en doe die in je organisatiemap.

Opdracht 7: De toernooidag

Als iedereen er is:

- Leg de spelregels van Pixel kort uit en leg duidelijk de toernooiregels uit:
- De jongste speler mag altijd beginnen, daarna speel je met de klok mee.
- Als een speler drie op een rij heeft, heeft diegene gewonnen. Hij of zij stopt met spelen en geeft aan de organisatie door dat hij 4 punten heeft.
- De andere spelers gaan door. De volgende die drie op een rij heeft, krijgt 3 punten, stopt met spelen en geeft zijn of haar punten door.
- De laatste twee spelers gaan door totdat er weer drie op een rij gemaakt is. Voor de 3e plaats krijg je 2 punten en de 4e plaats krijgt 1 punt. Dit moet ook doorgegeven worden aan de organisatie.

De spelrondes:

- Trek één voor één de lootjes uit een bakje.
- De eerste vier deelnemers spelen samen op tafel 1, de volgende vier op tafel 2 enz.
- Als een groep minder dan vier spelers telt, krijgt diegene die het eerst wint 4 punten en telt de puntentelling alsof je met vier speelt. Let erop dat wanneer een groep uit twee deelnemers bestaat, zij vier-op-een-rij moeten maken!
- Noteer de punten van de spelers als ze klaar zijn.
- Als iedereen klaar is, meng je de lootjes goed door elkaar en verdeel je ze opnieuw

Wanneer alle spelers klaar zijn, tel je alle punten bij elkaar op en weet je wie de winnaar is. Maak dit bekend als afsluiting van je toernooi.

Wanneer je prijsjes hebt geregeld kun je die uitreiken.

Opdracht 8: Organisatiemap inleveren

Je gaat een eindverslag schrijven over het verloop van de toernooidag.

Zo ga je te werk:

Schrijf een stukje voor de krant. Bedenk dat de lezers van de krant niet weten wat er gebeurd is, dus vergeet niet te noemen waar, wanneer en door wie het georganiseerd is. Je legt ook uit wat Pixel is. En natuurlijk vertel je wie de winnaar was en doe je er foto's bij van de middag. Doe een kopie van het krantenbericht in je organisatiemap. Maak je map nu helemaal netjes.

Inhoud organisatiemap:

- een lijst met Pixel speltips (opdr. 1)
- een actiepuntenlijst (opdr. 2)
- een poster en inschrijfformulier (opdr. 3)
- een deelnemerslijst van de oefensessie (opdr. 4)
- een speelschema (opdr. 5)
- een actiepuntenlijst voor de toernooivoorbereiding (opdr. 6)
- je krantenartikel over de toernooidag (opdr. 8)

Maak een mooie voorkant met jullie namen als organisatie erop en lever de map in bij je leerkracht. Het krantenbericht kun je eventueel inleveren voor de schoolnieuwsbrief of schoolkrant of sturen naar de plaatselijke krant.

Klik op het product om te bestellen of ga naar www.productief.nl

Pixel



Pixel is een strategisch versie van 3-op-een-rij. De extra dimensie ontstaat doordat een speelstuk alleen geplaatst mag worden op het snijpunt van 2 sliders, en daarvan mag een speler er maar 1 per beurt verschuiven.

7057-01 Pixel € 24,95

Qwirkle



Qwirkle is een tactisch en uitdagend spel met een eenvoudige speluitleg. De spelers leggen houten blokjes met verschillende vormen en kleuren in rijen en kolommen met een gezamenlijk kenmerk- óf de kleur, óf de vorm.

7054-01 Qwirkle € 29,99

Hive



Hive is een leuk strategisch en tactisch spel waarbij de stenen zelf het speelveld gaan vormen. De stenen stellen insecten voor, die ieder op een eigen manier kunnen voortbewegen. Uiteindelijk moet de bijenkoningin van de tegenstander ingesloten worden.

7056-01a Hive met Mosquito € 31,90

Logan Stones



Het populaire "Steen-Papier-Schaar" is nu uitgevoerd als tactisch geheugenspel, met duurzame speelstukken en een handig draagzakje.

7056-03 Logan Stones € 24,95

Mix Match



Dit snelle rekenspel is goed in te zetten voor een leuke oefening van het cijferen. Het totaal van de dobbelstenen moet gemaakt worden met 5 neergelegde kaarten. Dit kan d.m.v. optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en/of delen.

7059-01 Mix Match € 12,50

Equilogic



EquiLogic is een schitterende brain teaser waarbij je rekenkunsten centraal staan. Leg de gegeven kaartjes op je puzzel en vul je puzzel verder aan. De som van elke rij moet hetzelfde zijn. Let op: in elke rij mag iedere kleur maar één keer voorkomen en de som van elke rij is 3x de waarde van het centrale kaartje van je puzzel.

7057-02 Equilogic € 24,95

Granny Apples



Granny Apples is een spannend rekenspel waarbij kinderen zo snel mogelijk hele en halve appels optellen en aftrekken. Zeer geschikt om in groepjes te spelen na het introduceren van breuken.

7061-01 Granny Apples € 14,99

Steffen Spiele



Deze houten spellen doen een beroep op het strategisch inzicht en tactisch denkvermogen van kinderen.

7055-01 Stix € 7,50
 7055-02 Linja € 7,50
 7055-03 Six € 9,99
 7055-04 Karo € 9,99