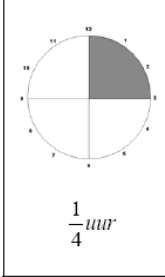
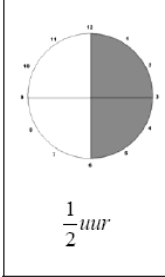
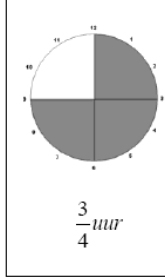
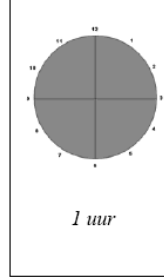


Titel	Tijd Winnen (een kaartspel voor vier spelers)
Groep / niveau	Groep 5/6
Leerstofaspecten	Breuken(taal), breuknotatie
Benodigdheden	<ul style="list-style-type: none"> Voor elke leerling een set speelkaarten in een eigen kleur (zie werkblad 1 of 2)
Organisatie	In groepjes van vier leerlingen
Bedoeling	In spelsituatie oefenen met de breuken een kwart, een half, driekwart en een heel. Afhankelijk van de variant ook oefenen met de formele notatie van breuken.
Voorwaardelijke vaardigheden	Afhankelijk van de variant: kennis van (de formele notatie van) de breuken een kwart, een half, driekwart en heel.
Lesactiviteit	<p>Tijd Winnen is een kaartspel waarin vier spelers het twee aan twee tegen elkaar opnemen. Het spel kan het best aan een tafel gespeeld worden. Spelers die tegenover elkaar zitten vormen een team. Samen nemen zij het op tegen het andere tweetal.</p> <p>Doel van het spel is om met je team zoveel mogelijk tijd te winnen. Op elke kaart staat een ingekleurd deel van de klok weergegeven. Dat is de tijd die jij wint. Als jij samen met je medespeler in jouw team samen meer tijd hebt dan het andere team, win je hun tijd erbij.</p> <p>De leerlingen oefenen speels met het herkennen van de breuken ‘een kwart’, ‘een half’, ‘driekwart’ en ‘heel’ en gebruiken hierbij de breukentaal. Ook tellen ze de hoeveelheden op. Omdat dit in de context van de klok gebeurt, gaat dit voor de meeste leerlingen op een natuurlijke manier.</p> <p>Speelkaarten Tijd Winnen</p> <p>Elke speler krijgt acht kaarten. Voor iedere speler is er een andere kleur, maar alle vier krijgen ze de volgende acht kaarten: drie van een vierde uur, twee van een half uur, twee van drie vierde uur en één van een heel uur.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>3x</p>  <p>$\frac{1}{4}$ uur</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2x</p>  <p>$\frac{1}{2}$ uur</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>2x</p>  <p>$\frac{3}{4}$ uur</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>1x</p>  <p>1 uur</p> </div> </div> <p style="text-align: center;"><i>Afbeelding 1. Verdeling van kaarten</i></p> <p>Varianten</p> <p>Er zijn meerdere manieren om het spel te spelen. In de diverse varianten kunnen de spelers in toenemende mate gebruik</p>

maken van strategieën. Ook zijn er verschillende uitvoeringen van de kaartjes denkbaar, met of zonder aanduiding van uur en met of zonder aanduiding van hoeveelheid. Je kunt ook aan taartstukken denken. Twee varianten zijn als werkbladen toegevoegd.

Tijd Winnen Variant 1

Voor elke speler worden de acht kaarten geschud en omgekeerd op een stapeltje gelegd. De eerste speler legt zijn bovenste kaart op tafel. Daarna leggen ook de andere spelers (met de klok mee) hun bovenste kaart op tafel.

Elk team telt de tijden van de eigen kaartjes bij elkaar op.

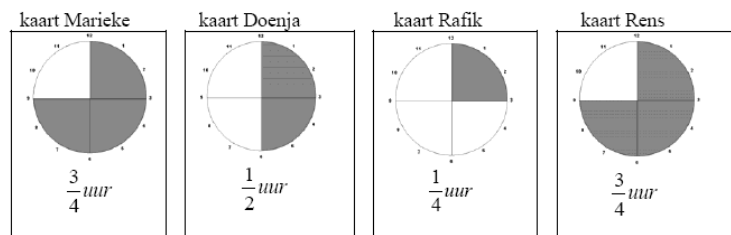
Het tweetal met de 'meeste' tijd wint de slag en mag de vier kaarten (als één stapeltje) naast zich op tafel leggen.

Bij de tweede slag mag de speler beginnen links van de speler die de eerste slag begon. Bij iedere nieuwe slag is dan weer de volgende speler als eerste aan de beurt.

Elke gewonnen slag wordt verzameld. Als de opgetelde tijden van beide teams gelijk zijn, is de slag voor niemand. Zo'n slag wordt apart gelegd.

Het team dat de meeste slagen wint, heeft het spel gewonnen.

Voorbeeld: Marieke en Rafik spelen samen en Doenja en Rens vormen het andere team.



De tijden van Marieke en Rafik bij elkaar leveren een uur op. De tijden van Doenja en Rens een uur en een kwartier. Deze 'slag' is voor Doenja en Rens.

Tijd Winnen Variant 2

Elke speler krijgt acht kaarten en mag deze in een zelf gekozen volgorde omgekeerd op een stapeltje leggen.

Dan legt de eerste speler zijn bovenste kaart op tafel en verloopt het spel verder zoals in Variant 1.

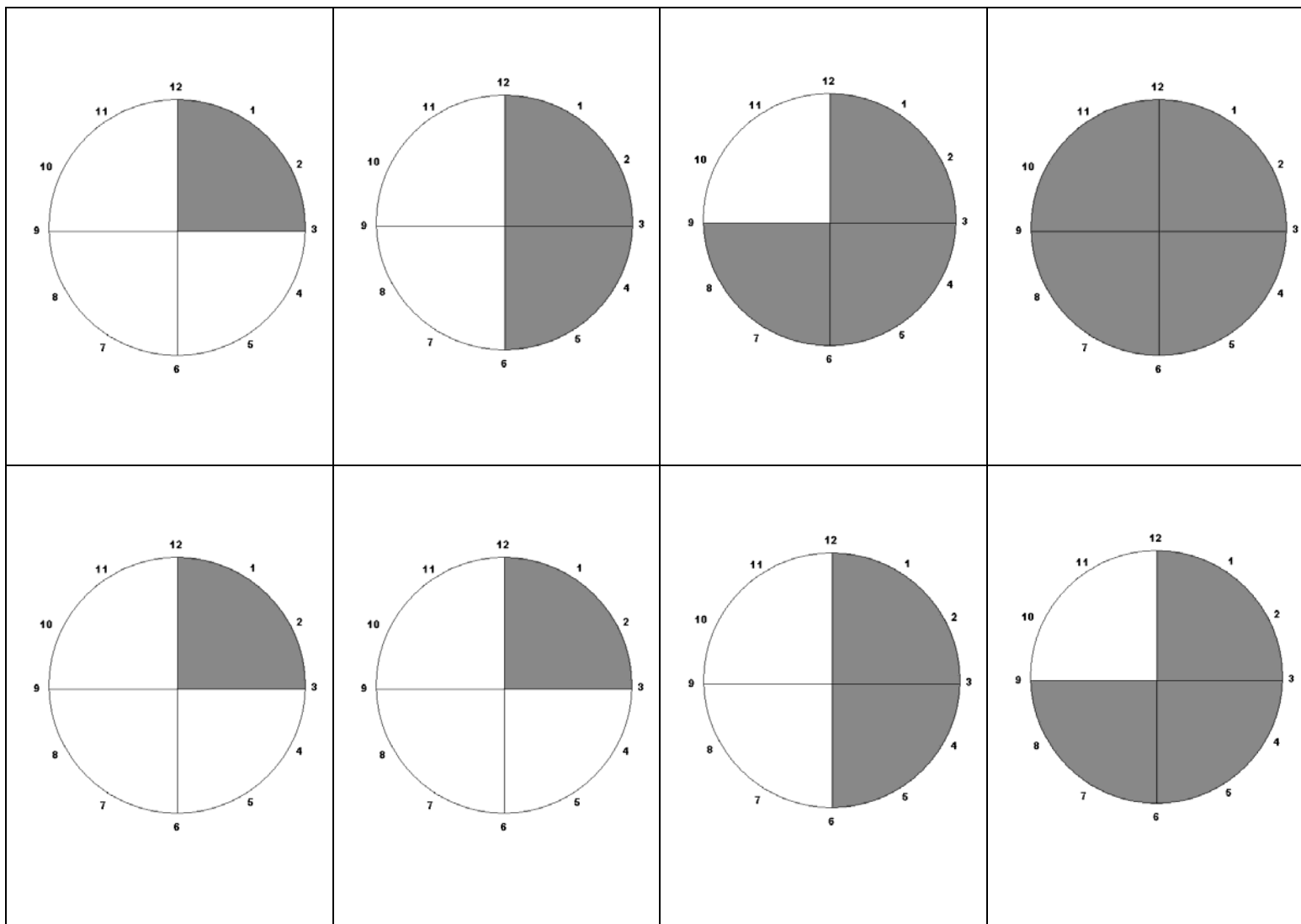
Tijd Winnen Variant 3

Elke speler krijgt acht kaarten in handen en bepaalt bij iedere slag zelf welke kaart hij opgooit. Verder verloopt het spel zoals in de voorgaande varianten. Deze variant biedt de mogelijkheid tot tactisch samenspel. De teamgenoten mogen overleggen.

Tip voor groep 4

Om het optellen tot 20 te oefenen is dit spelprincipe ook toe te passen op speelkaarten. Dan zouden bijvoorbeeld de kaarten van 2 tot en met 9 gebruikt kunnen worden.

Werkblad 1 bij spel Tijd winnen



Werkblad 2 bij spel Tijd Winnen

