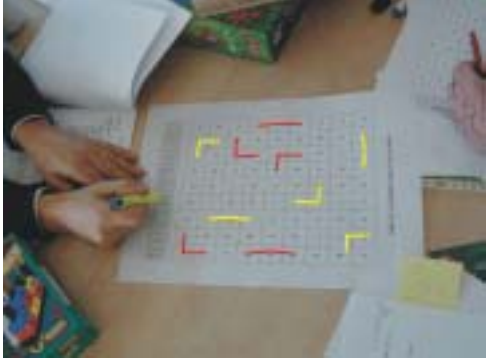


<p>Landjepik</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • spelkwaliteiten 	<p>In Landjepik versterken twee spelideeën elkaar. Eén daarvan is ‘landje veroveren’, het andere spelidee lijkt op dat van het bekende 24-game.</p> <p>Het spel is een pen-en-papier-spelletje waarbij de basisvaardigheden geoefend kunnen worden. Dat oefenen verloopt niet alleen speels maar ook productief: leerlingen komen door eigen inbreng in korte tijd in aanraking met veel vertrouwde en minder vertrouwde getalrelaties en rekenstrategieën. Ook allerlei spelstrategieën kunnen worden ingezet. Naast slim rekenen kun je dus ook slim spelen en ... slim samenspelen.</p> <p>Daarnaast is Landjepik een spel dat uitnodigt om de spelregels naar je hand te zetten. En het speelveld inspireert tot andere spelideeën. Leerlingen zijn vaak heel goed in staat om (samen) zinvol te knutselen aan de spelregels en komen ook vaak op leuke, alternatieve spelideeën.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • spelbeschrijving 	<p>Het speelveld bestaat uit 9x9 getallenlandjes (zie kopieerblad).</p> <p>Het is de bedoeling dat de spelers beurtelings zoveel mogelijk landjes veroveren. Dat gaat als volgt:</p> <p>Eén van de spelers streept een getal aan in het getallenblok dat zich voor het speelveld bevindt. Dat getal is het landjepikgetal voor de andere speler. Die gaat op zoek naar drie aan elkaar grenzende getallen(landjes) die samen het landjepikgetal kunnen vormen. Dat gaat op de manier van het 24-game via optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Met een tussenuitkomst mag verder gerekend worden.</p> <p>Het gevonden drielandjesgebied wordt gemarkeerd en de jacht op meer gebieden wordt voortgezet totdat de afgesproken tijd om is. Daarna worden de rollen omgedraaid.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • groepsindicatie 	<p>Groep 3 t/m 8, afhankelijk van de variant.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • kennis en vaardigheden 	<ul style="list-style-type: none"> • Feitenkennis en rekenstrategieën zowel het getalgebied tot 20 als in het getalgebied tot 100. • Deelbaarheid van getallen. Getallen die alleen maar deelbaar zijn door 1 en door zichzelf (priemgetallen). • Patroonherkenning.

<ul style="list-style-type: none"> • varianten 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Twee tegen twee. Dan is het mogelijk om het zoekwerk te verdelen. Bijvoorbeeld als het landjepikgetal 50 is. De ene speler zoekt patronen met 4, 6 en 9, de andere speler met 5, 5 en 2 (of andere combinaties). 2. Slangen maken. Een slang is een serie van drie of meer opeenvolgende getallen(landjes) die aan elkaar grenzen of met hoekpunten aan elkaar vast zitten (diagonaal). 3. Samen ... Iedere speler heeft een eigen speelveld. Tegelijk begint het zoeken naar twee aan elkaar grenzende getallen(landjes) die samen bijvoorbeeld 5 zijn. 4. Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Steek de rivier over vanaf één kant naar de tegenoverliggende kant en reken je vaargetal uit. Dat rekenen begint met het eerste getal waar je op terecht komt. Elk volgend getal tel je daarbij op of trek je daarvan af. Als je aan de overkant bent, moet je aan je tegenspeler een bedrag betalen dat overeenkomt met het vaargetal. Zorg er dus voor dat het vaargetal zo klein mogelijk is. Maar wees op je hoede. Als het vaargetal onder nul duikt, ben jij in het water gevallen. 5. Landjepik als puzzel. Geen wedstrijd maar zelf lekker puzzelen en kleuren. Bedenk opdrachten voor elkaar of voor jezelf. Bijvoorbeeld: Met welk landjepikgetal kan ik mijn record breken? 6. Landjepik als onderzoeksobject. Mogelijke vragen: <ul style="list-style-type: none"> • Welke landjepikgetallen zijn makkelijk, welke zijn moeilijk? • Zijn er landjepikgetallen waarvan je kunt voorspellen dat ze niets opleveren? • Zit er regelmaat in de rangschikking van de getallen in het speelveld? • Kun je zelf een speelveld maken waarbij de rangschikking helemaal op het toeval berust?
<ul style="list-style-type: none"> • kopieerbladen 	Kopieerblad Landjepik (zie kopieermateriaal)
<ul style="list-style-type: none"> • ervaringen 	