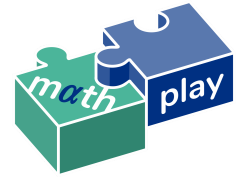


Solitaire met Coördinaten



Spelend leren met inzicht en strategie

Voor wie is dit bedoeld?

Deze handleiding is voor:

- **Leerlingen** die willen leren door te spelen.
- **Ouders** die hun kind willen ondersteunen bij wiskunde.
- **Docenten** die coördinaten tastbaar willen maken met een praktische lesactiviteit.

Waarom Solitaire?

Solitaire is een klassiek denkspel voor één speler, waarbij je steeds pionnen van het bord verijdert door eroverheen te springen.

Het doel: eindigen met **één pion in het midden** van het bord.

Door het bord te voorzien van coördinaten (zoals "d4" of "f2"), verandert het spel in een krachtig leermiddel. Je leert:

- **coördinaten lezen en gebruiken,**
- **strategisch denken,**
- **zetten onder woorden brengen,**
- **logisch redeneren en plannen.**

En dat allemaal terwijl je speelt!

Wat leer je?

✓ **Wiskundige communicatie**

Zetbeschrijvingen met coördinaten helpen om precies uit te leggen wat je doet.

✓ **Ruimtelijk inzicht**

Je leert visualiseren wat er gebeurt als je een pion verplaatst of sprongen maakt.

✓ **Strategisch denken**

Elke zet heeft gevolgen. Je denkt vooruit en ontwikkelt probleemoplossend vermogen.

✓ **Samen leren**

Iedereen gebruikt dezelfde 'taal' (coördinaten), dus je kunt gemakkelijk overleggen of uitleggen.



Hoe werkt het met coördinaten?

Het speelbord heeft rijen (1 t/m 7) en kolommen (a t/m g). Zo krijgt elke plek een unieke naam, zoals:

a1 b1 c1 d1 e1 f1 g1

a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2

...

a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7

Een zet noteer je bijvoorbeeld als:

"van d4 naar d2 via d3"

Zo kun je zetten bespreken, vergelijken of uitleggen.



Stap voor stap leren

We beginnen klein, met een eenvoudig bord (bijvoorbeeld 4 pionnen).

Als je dat onder de knie hebt, voeg je pionnen toe en werk je naar het volledige spel toe.

Zo leer je spelenderwijs en bouw je steeds verder op je inzicht.



Begrippenlijst

Coördinaten – Een manier om aan te geven waar iets staat, bijvoorbeeld "e3".

Solitaire – Een puzzelspel waarbij je pionnen laat verdwijnen door eroverheen te springen.

Geldige sprong – Een zet waarbij je over een aangrenzende pion springt en die van het bord haalt.

Opbouwende puzzel – Je begint eenvoudig, en het wordt steeds moeilijker.

Wiskundige communicatie – Je denken duidelijk kunnen uitleggen aan anderen.

Ruimtelijk inzicht – Je kunnen voorstellen wat er gebeurt op het bord.

Veel wiskundeplezier!

Wil je het spel en de opdrachten bestellen?

Vraag je ouder/docent of kijk op mathplay.eu.