

## Rekenspellen voor thuis

### Klas 2/groep 4

Kinderen in klas 2 zijn bezig met het inprenten van de tafels van vermenigvuldiging op rij. Daarnaast vraagt het rekenen tot 10 en rekenen onder de 20 veel oefening. Dit onderhoud is nodig om vaardig te blijven en met name gericht op vlot rekenen. De oefeningen die voor klas 1 beschreven zijn, kunnen dus gebruikt worden om het rekenen tot 10 te blijven oefenen.

Het rekenen tot 20 kent grofweg twee uiteenlopende gebieden:

1. rekenen zonder sprong over het tiental, zoals  $13 + 5$  of  $17 - 7$ . Hierbij wordt het tiental niet overschreden.

2. rekenen met sprong over het tiental, zoals  $6 + 8$  of  $13 - 9$ . Hierbij wordt het tiental overschreden. Bij het oplossen van de som wordt eerst aangevuld tot het tiental en dan de rest bijgeteld (v.v. voor minsommen).

Sommen als  $13 - 10$  vormen een aparte categorie in dit geheel. Deze sommen worden over het algemeen niet opgelost door naar het volgende of vorige tiental te rekenen, maar direct in sprongen van 10 teruggeteld.

Sprong over het tiental Canadees rekenen of dobbeldraai

*Op de website van het SLO staan meerdere spelen, waarmee plus- en minsommen geoefend kunnen worden. Zie hiervoor <http://reken spel.slo.nl/rekenspellen/perdrempel/drempel3/>*

Domino sprong over het tiental:

Voor dit spel heb je een dubbel-9-spel domino nodig. De meeste spelen gaan tot dubbel 6.

Een dubbel 9 spel is in de speelgoedwinkel verkrijgbaar o.a. onder de naam *Mexican train*.

Ze zijn ook als printbaar spel te vinden op internet:

([https://www.printableboardgames.net/preview/Domino\\_Double-Nine\\_Set](https://www.printableboardgames.net/preview/Domino_Double-Nine_Set)). Je hoeft het spel dan alleen maar te printen en uit te knippen. Heb je een dubbel-12-spel. Haal dan de stenen met 10, 11 en 12 eruit.

1. Leg de stenen open op tafel. Op de stenen staan een stippatronen. Bijvoorbeeld 6 en 7. Noem een getal tussen 11 en de 18. Zoek vervolgens zoveel mogelijk stenen bij elkaar waarbij de twee stippatronen samen jouw getal vormen.

Bijv. "16!", als je de steen  $7 + 9$  vindt, zeg je: " $7 + 9 = 7 + 3 + 6 = 16!$ "

*Is dit te ingewikkeld, oefen dan met splitsingen van 10 en splitsingen tot 10. Zie hiervoor de spelen bij klas 1.*

Domino tellen in sprongen van 10:

2. Leg de dominostenen open op tafel. Op de stenen staan stippenpatronen.

Bijvoorbeeld 3 en 7. Het eerste patroon staat voor een tiental en het tweede voor de eenheid. Je hebt dus 37 of als je de steen omkeert 73. Vraag: "Zoek de steen die 10 meer is." Idem voor 10 minder. Maak zo een reeks in sprongen van 10.

Het onthouden van tafels en rijen is voor veel kinderen een flinke klus. Het vraagt veel oefenen en herhaling. Een gemiddelde leerling heeft 3 weken intensief oefenen nodig met 1 tafel om hem van buiten te leren kennen. In klas 2 hoeven leerlingen de tafels nog niet door elkaar te kennen. Ze leren eerst de rijen en daarna de tafels op volgorde opzeggen. De tafels van 2, 3, 4, 5 en 10 zouden leerlingen moeten kennen. De tafels van 6 en 7 worden in veel klassen in deze tijd ongeveer aangeboden.

Hinkelen en touwtje springen:

3. Ga op de stoep touwtjespringen. In plaats van tellen hoe vaak je een sprong maakt, tel de rij. Bij iedere sprong het volgende getal.  
Breid dit uit naar het opzeggen van de tafel terwijl je springt, dus: " $1 \times 2 = 2$ ;  $2 \times 2 = 4$ ; ..." Het touw gaat vier keer onder je voeten door voor 1 som.  $1$  (sprong)  $\times 2$  (sprong) =  $2$  (sprong) rust (sprong) Je hebt zo bij grotere getallen iets meer spreekruimte.
4. Maak een hinkelpad. Schrijf in de verschillende vakken een tafelry op. Gooi het steentje in het eerste vak. Spring in het vak en zeg het getal dat hierbij hoort. Raap het steentje op en hinkel terug. Bij de volgende beurt gooi je het steentje in het tweede vak. Je zegt tijdens het hinkelen het eerste en het tweede getal uit de rij op. Enz.  
Breid dit uit door het hinkelveld de tafelsommen op te schrijven, eventueel zonder antwoord.

Dobbelstenen tafels en rijen:

5. Neem een dobbelsteen met 10 of 12 vlakken. Spreek af welke rij je gaat oefenen. Dobbel met de dobbelsteen. Zeg de rij op tot zover je hebt gedubbeld. Bijv. je oefent de rij van 2 en dobbelt 7. Dan zeg je: "2, 4, 6, 8, 10, 12, 14!"
6. Neem een dobbelsteen met 10 of 12 vlakken. Spreek af welke tafel je gaat oefenen. Dobbel met de dobbelsteen. Zeg het antwoord dat hoort bij het getal dat je hebt gedubbeld. Bijv. je oefent de tafel van 2 en dobbelt 7. Dan zeg je: "14!"
7. Neem een dobbelsteen met 6 vlakken. Plak op de 6 een stickertje met het cijfer 10. Neem ook een dobbelsteen met 10 of 12 vlakken. Je dobbelt nu de beide dobbelstenen tegelijk. Zeg het antwoord dat hoort bij de som die je hebt gedubbeld. Bijv. je dobbelt 4 en 8, dan zeg je: "32!"

Om zelf te maken:

8. Maak een memorie van de sommen en de uitkomsten van 1 tafel. Speel het spel.
9. Als je alle tafels kent, kan je ook alleen de moeilijke sommen gebruiken om een memorie van te maken.

Overige spelletjes:

Alle gezelschapsspelletjes die iets met cijfers, het geheugen of strategisch denken te maken hebben, zijn goed om te spelen. Denk aan:

- Memorie en kwartet
- Ganzenbord en mens-erger-je-niet
- Boter-kaas-en-eieren en het molenspel

- Rummikuppen en yahtzee
- Dammen en schaken
- Uno en Skipbo
- Seth en jungle speed