

Rekenspellen voor thuis Klas 3/groep 5

In klas 3 kennen de leerlingen een groot deel van de basisvaardigheden van het rekenen. Zij kunnen de tafels van vermenigvuldiging op rij opzeggen. De tafels van 2, 3, 4, 5 en 10 kennen de kinderen ook door elkaar. Optellingen en aftreksommen tot 20 kunnen zij vlot oplossen. Dit soort sommen hebben nog wel veel onderhoud nodig, om vaardig te blijven. De oefeningen zijn met name gericht op vlot rekenen. De oefeningen die voor klas 1 en klas 2 beschreven zijn, kunnen gebruikt worden om deze basisvaardigheden verder te oefenen. Hieronder staan een aantal uitbreidingen op deze spellen.

Alle hierboven genoemde vaardigheden kunnen leerlingen spelenderwijs oefenen met Canadees rekenen of dobbeldraai. Op de website van SLO (<http://reken spel.slo.nl/rekenspellen/perdrempel/drempel3/>) staan meerdere spellen, waarmee kinderen plus- en minsommen en tafelsommen kunnen oefenen.

Spel 1, 2, 3: domino tafelsommen door elkaar oefenen

Het onthouden van tafels 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.

Voor dit spel heb je een dubbel-12 (of een dubbel-9) dominospel nodig. De meeste spellen gaan tot dubbel 6. Een dubbel-9 en -12 spel is in de speelgoedwinkel verkrijgbaar o.a. onder de naam *Mexican train*. Ze zijn ook te vinden op internet: https://www.printableboardgames.net/preview/Domino_Double-Twelve_Set. Je hoeft het spel dan alleen maar te printen en uit te knippen.

1. Leg de stenen open op tafel. Op iedere steen staan twee stippenpatronen. Hiermee kan je alle vermenigvuldigingsommen maken tussen 0×0 en 12×12 . Pak om beurten een steen. De ander moet snel het antwoord op deze vermenigvuldigingssom zeggen. Is het antwoord goed, dan mag je de steen hebben. Bij een fout antwoord, krijgt de ander de steen. Het doel is om zoveel mogelijk stenen te verzamelen.
2. Leg de stenen open op tafel. Op iedere steen staan twee stippenpatronen. Hiermee kan je alle vermenigvuldigingsommen maken tussen 0×0 en 12×12 . Pak een steen van tafel en leg hem voor de ander neer. Deze moet vlot het antwoord op de som zeggen. Komt het antwoord binnen 5 (stille) tellen, dan gaat de steen aan de kant. Duurt het langer dan 5 tellen om het juiste antwoord te vinden? Leg de steen dan op een andere stapel.
3. Zijn alle stenen op? Je weet nu welke sommen je kind wel kent en welke nog lastig zijn. Pak 5 sommen die nog lastig zijn en oefen deze sommen de hele dag door op verschillende momenten. Herhaal de oefening ieder dag en kijk of je kind op meer sommen het antwoord weet te vinden.

Spel 3: gooien en stuiten met ballen

Neem hiervoor een balletje dat goed stuit, een pittenzakje of een tennisbal. Ga tegenover elkaar staan ongeveer twee grote stappen van elkaar af. Om beurten mag je elkaar vijf

rekenopdrachten geven. Geef de opdracht, gooi of stuit de bal naar de ander. Bij het geven van het antwoord wordt de bal teruggegooid/-gestuit. Na 5 opdrachten wissel je van rol.

Spel 4: dobbelstenen tafels

Neem twee dobbelsteen met 10 of 12 vlakken. Je dobbelt 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!" Degene die als eerste het juiste antwoord op de vermenigvuldiging noemt krijgt een punt (turven). De eerste met 10 punten heeft gewonnen.

Spel 5: spelkaarten tafels

Neem een pak speelkaarten. Je kan ook kaarten van *Uno* of *Skipbo* of een vergelijkbaar spel pakken. Belangrijk is dat de cijfers van 1 t/m 10 op de kaarten staan. Haal alle andere kaarten uit de stapel kaarten. Heb je een gewoon kaartspel neem de aas als 1 in het spel, maar haal de 10-en, boeren, vrouwen, heren en jokers uit het spel. Wil je de tafels tot 12 x 12 oefenen laat deze kaarten er dan inzitten (*Skipbo*) of spreek af dat de boer voor de 11 staat en de vrouw voor de 12.

Neem allebei de helft van de stapel speelkaarten. Je draait tegelijk de bovenste spelkaart van je eigen stapel om en legt deze voor je neer. Vermenigvuldig de beide getallen met elkaar. Degene die als eerste het juiste antwoord zegt, mag de twee kaarten hebben en legt deze onder zijn stapel kaarten. Het is de bedoeling dat de ander geen kaart meer overhoudt. Heb je het verkeerde antwoord gezegd, dan krijgt de ander de kaarten.

Spel 6: tafelbingo met spelkaarten of dobbelstenen

Gebruik het materiaal van spel 4 en 5. Neem een vierkant papiertje. Maak een bingokaart door het paper in 9 gelijke vierkanten te verdelen. Schrijf in ieder hokje een uitkomst van een tafelsom. Je hebt dus 9 verschillende cijfers opgeschreven.

Dobbel met twee dobbelstenen of draai twee spelkaarten om. Heb je het antwoord op deze som op jouw bingokaart staan, dan mag je het getal wegstrepen. Ga net zolang door met dobbelen of kaarten draaien, totdat je alle antwoorden hebt weggestreept.

Spel 7: om zelf te maken

Maak een memoryspel van de sommen en de uitkomsten van lastige tafelsommen. Speel het spel.

Overige spelletjes

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

- Memory en kwartet
- Ganzenbord en mens-erger-je-niet
- Boter-kaas-en-eieren en het molenspel
- Rummikub en yahtzee
- Dammen en schaken

- Uno en Skipbo
- Seth en jungle speed.