

Spel in de rekenles (61)

Anneke Noteboom

Getalbegrip spelletjes



Gegevens

Materiaal:

Doos 0

Uitgever:

Wizz-spel (www.wizz-spel.nl)

Doelgroep:

groep 1-3

Aantal spelers:

2-4

Duur:

10 minuten

Kosten

€ 57,95 (De verschillende spellen zijn ook los verkrijgbaar)

Al eerder schreven we in deze rubriek over spellen waarmee je specifiek de basisvaardigheden voor rekenen kunt leren en oefenen. Deze vaardigheden zijn ook wel bekend onder de naam 'rekendrempels' die leerlingen moeten nemen, en die gevisualiseerd worden in het zogenaamde 'rekenmuurtje'. De getalbegrip spelletjes die we in dit artikel beschrijven, betreffen drempel 0: getalbegrip tot 12 en tot 20. De spelletjes zijn verzameld in Drempeldoos 0. Hieronder beschrijven we de spelletjes en wat jonge kinderen ervan of ermee kunnen leren.

GETALBEGRIJSPELLETJES

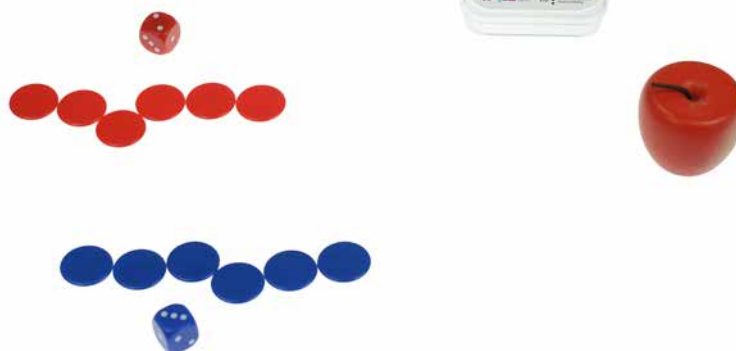
Drempeldoos 0 bevat zeven verschillende reken spellen, met daarin ook weer varianten waarmee jonge leerlingen kunnen werken aan hun getalbegrip tot 12/20. We beschrijven de spelletjes eerst globaal, verderop leest u welke deelaspecten van getalbegrip in deze verschillende spelletjes aan de orde komen:

1. **Boefjesrace:** De twee spelers verdelen eerst 10 diamantjes in twee ongelijke groepjes. Daarna gooien ze om de beurt met een dobbelsteen en mogen het aantal stippen dat ze gooien vooruit op hun boefjesbaan. Wie het eerst bij de diamantjes is, heeft gewonnen en mag het bergje met de meeste diamantjes kiezen.
2. **Rupsenspel:** De rupsjes bestaan uit zes losse fiches die tegen elkaar liggen. Een eind verder leggen de spelers de appel. Ze gooien om de beurt en mogen het aantal stippen vooruit met hun rupsje, door steeds een fiche van achteraan naar voren te schuiven en vooraan te plakken. Zo 'schuift' de rups vooruit. Wie het eerst bij de appel is, heeft gewonnen. Een variant is dat de spelers tegelijk gooien met hun dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag vooruit.
3. **Grote boevenrace:** Dit spel heeft dezelfde basisregels als Boefjesrace. Alleen gooien beide spelers met twee dobbelstenen. Ook liggen er diamantjes op enkele plekken op de boevenbaan. Komen ze hierop, dan mogen ze dat diamantje hebben. Zo sparen ze extra diamantjes voor ze bij het eind zijn. Zo kun je toch nog winnen, ook al ben je niet als eerste bij de diamantjes.
4. **Haaibaai Tel:** Het principe van dit spel is dat de spelers één setje kaartjes open op tafel leggen (bijvoorbeeld met de getsymbolen) en een ander setje omgekeerd op een stapeltje (bijvoorbeeld de geldbedragen). Een speler draait een kaartje van de stapel om en de spelers zoeken zo snel mogelijk op tafel welk getal de waarde aangeeft van het geldbedrag op het opgedraaide kaartje. De speler slaat er zo snel mogelijk op en is het goed, dan mag hij het gedraaide kaartje hebben. Als de stapel op is, heeft de speler met de meeste kaartjes gewonnen. Haaibaai Tel kan met hoeveelheden tot 12/20 gespeeld worden met smileys, geldbedragen en getsymbolen.



5. Spaarspel: De 20 munten van 1 euro, de drie briefjes van 10 euro en het briefje van 20 euro liggen in de 'pot'. De spelers gooien om de beurt met twee dobbelstenen. Wie het meeste gooit, mag dat aantal euro's uit de pot halen. Gooien ze precies evenveel, dan mag de speler die het minste heeft op dat moment, het aantal dat gegooid is, uit de pot halen. Als er niet precies gepast uit de pot gepakt kan worden, moeten de spelers wisselen. Degene die het eerst het briefje van 20 kan bemachtigen, is winnaar.
6. Alle tien gezien: Dit spel bestaat uit 20 kaartjes: 10 met een van de getallen 1 tot en met 10 erop en tien kaartjes waarop alle tien getallen staan, behalve één getal. De kaartjes met één getal liggen open op tafel, de kaartjes met elk negen getallen erop, liggen op een stapel met de getallen naar beneden. Een speler draait het bovenste kaartje van de stapel om. Beide spelers zoeken op tafel zo snel mogelijk het getal dat ontbreekt op het omgedraaide kaartje. Wie het weet, slaat op dat kaartje. Is het goed, dan mag de speler het omgedraaide kaartje van de stapel hebben. Zo spelen ze door tot de stapel op is. Wie dan de meeste kaartjes heeft, is winnaar.
7. Jeppen: Het kaartspel Jeppen bevat 2x de getallen 1 tot en met 20 en twee jokers. Met deze kaartjes kunnen verschillende spelletjes gespeeld worden met de getallen tot en met 10/12 en tot en met 20: 'Zoek mijn getal', 'Grootste getal', 'Dichtste erbij', 'Op een rij', 'Catch', 'Hebbes', en 'Straatje'.
8. Alle spellen uit drempeldoos 0 zijn te spelen binnen \pm 5-7 minuten, kort maar krachtig, zodat er voldoende tijd is om het nog een keer te spelen.

VOORBEELD



Max en Eline, twee leerlingen van Monique spelen het Rupsenspel. Monique loopt langs en ziet de situatie zoals op afbeelding x. Max (rood) gooit 2 en Eline (blauw) gooit 3. Wie het meeste gooit mag dat aantal stapjes vooruit met zijn rupsje, richting de appel. Monique onderbreekt en vraagt: 'Hé, wie gaat er winnen?' Max zegt meteen, 'ikke'. Eline denkt dat zij gaat winnen want zij staat voor. Jip, die met Monique meeliep en meekijkt, reageert: 'Dat kun je toch niet weten?' Monique vraagt Jip wat hij bedoelt. Jip: 'Nou het kan best wel dat Max nog wint. Maar dan moet hij heel veel gooien.' Monique legt met een voorbeeld aan Max en Eline uit wat Jip bedoelt. Ze ziet dat Max haar niet begrijpt, maar Eline wel. Gelukkig voor haar mag Eline toch weer drie stapjes dicht naar de appel toe. De vraag die Monique stelt is niet zomaar een vraag. Ze vraagt niet wie er vóór ligt, want dan vraagt ze meer naar de bekende weg. Door de vraag te stellen 'Wie gaat er winnen denk je?', geeft ze ruimte voor meer antwoorden met verschillende redeneringen. Daarmee kan ze beter peilen, wat de kinderen al wel en niet kunnen en begrijpen.

DE GETALBEGRIJPSPELLETJES EN REKENEN-WISKUNDE

De getalbegripspelletjes bevatten samen (bijna) alle deelaspecten die belangrijk zijn voor een goed getalbegrip tot 12 en tot 20. In de tabel op de pagina hiernaast is te lezen, welke deelaspecten in welke spellen aan de orde komen. Het gaat dan natuurlijk wel om de fase van het oefenen en toepassen, niet om het verwerven van inzicht. Daarvoor zijn vooral rijke activiteiten in de klas en met elkaar nodig.

De spellen bieden echter ook goede mogelijkheden om het getalbegrip van leerlingen te peilen. Zo kun je met spellen met een of twee dobbelstenen nagaan in hoeverre jonge kinderen getalbeelden kennen en adequaat kunnen gebruiken, of ze

kleine hoeveelheden in één keer kunnen overzien en in hoeverre ze verkort kunnen tellen. Zonder allerlei vragen te stellen, kun je dit aan het gedrag (en de ogen) zien. Via vragen als 'Wie staat er voor?' en 'Kun jij/kan ik nog winnen?' kun je nagaan in hoe verre leerlingen ook kunnen redeneren (zie het voorbeeld op pagina 38). Dergelijke betekenisvolle peilingsvragen bieden jonge kinderen meer mogelijkheden om te laten zien wat ze kunnen, weten en begrijpen dan losse toetsvragen.

GETALBEGRIJPSPELLETJES, IETS VOOR IN DE REKENLES?

Ja, deze spelletjes zijn specifiek geschikt voor leerlingen in groep 1, 2 en 3 om hun getalbegrip te ontwikkelen, zeker ook voor kinderen die er extra moeite mee

hebben. De spellen verschillen in niveau, zodat kinderen binnen de groep gedifferentieerd kunnen spelen. Als leerkracht kun je de verschillende aspecten van getalbegrip bij kinderen peilen en stimuleren, niet alleen op kennis en vaardigheden, maar ook op begrip en redeneren.

Met het spelen werken de kinderen ook aan verschillende *executieve vaardigheden*.

	Getalgebied	Spellen Drempeldoos 0						
		Boeffjesrace	Rupsenspel	Grote boevenrace	Haaibaai Tel	Spaarspel	Alle tien gezien	Jeppen
Deelaspecten van getalbegrip tot $\pm 12/20$								
één-één relatie leggen	t/m ± 12	x	x	x	x			
	t/m ± 20				x	x		
Gebruiken van begrippen (meer, minder, meeste, minste, evenveel, voor achter, verder)	t/m ± 12	x	x	x				x
	t/m ± 20					x		x
telrij opzeggen	t/m ± 12	x	x	x	x		x	x
	t/m ± 20				x	x		x
doortellen en terugtellen in de telrij	t/m ± 12						x	x
	t/m ± 20							x
hoeveelheden precies en globaal tellen	t/m ± 12	x	x	x	x			
	t/m ± 20				x	x		
vergelijken en ordenen van hoeveelheden	t/m ± 12	x	x	x	x			
	t/m ± 20				x	x		
getalbeelden herkennen	t/m ± 12	x	x	x	x	x		
	t/m ± 20				x			
verkort tellen	t/m ± 12			x	x	x		
	t/m ± 20				x	x		
herkennen van getsymbolen	t/m ± 12				x		x	x
	t/m ± 20				x			x
koppelen van getsymbolen en hoeveelheden	t/m ± 12				x			
	t/m ± 20				x			
volgorde van getsymbolen	t/m ± 12						x	x
	t/m ± 20							x
vergelijken en ordenen van getsymbolen	t/m ± 12						x	x
	t/m ± 20							x
redeneren over de telrij, hoeveelheden, getallen	t/m ± 12					x	x	x
	t/m ± 20					x		x