

Haasje over: Optellen over de 10 (b)

1

2

3

4

5

6

7

8

Getalbegrip

Bewerkingen

Meetkunde

Logisch denken/
Redeneren**Materiaal**

- Kopieerbladen van *Haasje over: Optellen over de 10*
- Per speler 5 blokjes of fiches
- Voor iedere speler een pion

Aantal spelers 2-3**Speelduur** ± 10-15 minuten**Doel van het spel**

Automatiseren en memoriseren van de optellingen over de 10.

Drempel

Met dit spel werken de kinderen aan drempel 3A.

Extra

Op www.rekenspel.slo.nl vindt u de kopieerbladen met de kaartjes voor dit spel.

Rekeninhouden

- Automatiseren en memoriseren van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$.

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$.

Vorbereiding

Kopieer de sommenkaartjes op licht gekleurd papier.
Kopieer de antwoordkaartjes op een andere kleur.
Kopieer in kleur. Knip de kaartjes uit. De sommen zijn in twee kleuren afgedrukt. De spelers kiezen met welke kleur sommen ze spelen, omdat het er voor één spel te veel zijn.

Leg deze sommenkaartjes in een cirkel of ovaal op de tafel met de sommen naar boven, zodat ze te zien zijn: dit is het hazenpad.

Leg de antwoordkaartjes binnen in de cirkel, met de getallen naar beneden, zodat die niet te zien zijn.

Leg de 10 of 15 blokjes verdeeld over het hazenpad op verschillende sommenkaartjes. De spelers bepalen zelf waar ze die neerleggen. Zet de pionnen (haasjes) samen op één sommenkaartje. Dit is de startplaats.

Je loopt het hazenpad over de sommenkaartjes met de klok mee.

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij ziet op het kaartje vóór zijn pion een som staan. Hij rekent deze uit en moet het antwoord vinden bij de antwoordkaartjes. Hij draait een antwoordkaartje om. Als het antwoord klopt, dan mag hij zijn pion op het sommenkaartje zetten en mag hij nog een keer. Zo mag hij doorgaan tot hij een verkeerd antwoord omdraait. In het begin is het natuurlijk gokken waar het goede antwoord ligt, maar als je onthoudt waar antwoorden liggen, wordt het steeds makkelijker. En je moet natuurlijk wel het antwoord op de som weten! Zodra de speler niet meer het goede antwoord omdraait dan is zijn beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.

Als er op het sommenkaartje een blokje ligt en de speler heeft het juiste antwoord omgedraaid, dan mag hij op het sommenkaartje gaan staan en het blokje pakken. Als het niet het goede antwoord is, dan blijft hij gewoon staan.

Staat voor jouw pion op een sommenkaartje een pion, dan hoef je niet dat sommenkaartje te nemen maar het volgende kaartje. Als je het goede antwoord hierbij vindt, doe je 'Haasje over': Je springt over de pion heen. Die speler moet jou dan een blokje van zichzelf geven. Heeft hij geen blokje, dan hoeft hij ook niets te geven. Maar kijk uit, nu staat deze speler achter jou en kan hij weer Haasje over spelen bij jou!

>>

Haasje over: Optellen over de 10 (b)

1

2

3

4

5

6

7

8

Het spel is afgelopen als alle blokjes van het hazenpad verdwenen zijn. De speler die dan de meeste blokjes heeft, is winnaar.

Speel je nog eens maar nu met de andere sommenkaartjes? Of met alleen de sommen waar je moeite me hebt?

Tip

- Speel dit spel alleen met sommen die jij zelf nog goed moet oefenen. Maak dan van elke som twee of drie sommenkaartjes en één antwoordkaartje. Maak het hazenpad zo lang als je zelf wil. Gebruik de kopieerbladen van *Haasje over: Leeg* om je eigen spel te maken.