

# Jippen: – Vermenigvuldigen (3)

1

2

3

4

5

6

7

8

Getalbegrip

Bewerkingen

Meetkunde

Logisch denken/  
Redeneren**Materiaal**

- Kaarten (van de kopieerbladen van) *Jippen: Vermenigvuldigen (3)*.

**Aantal spelers** 2-3**Speelduur** ± 5-10 minuten**Doel van het spel**

Memoriseren van de moeilijkere vermenigvuldigingen.

**Drempel**

Met dit spel werken de kinderen aan drempel 5B.

**Extra**

Op [www.rekenspel.slo.nl](http://www.rekenspel.slo.nl) vindt u de kopieerbladen van dit spel.

**Rekeninhouden**

- Memoriseren van de moeilijkere vermenigvuldigingen uit de tafels van 5,6,7,8,9:  
5,6,7,8,9 x 5,6,7,8,9;
- Relatie doorzien tussen vermenigvuldigen en delen;

**Beginvoorwaarden rekenvaardigheden**

- Vermenigvuldigingen redelijk vlot kunnen uitrekenen:  
5,6,7,8,9 x 5,6,7,8,9.

**Spelverloop**

Jippen heeft verschillende spelvarianten. Dit spel is in de spelregels ongeveer hetzelfde als *Joppen*, maar er zijn meer mogelijkheden.

**Spel 1**

De spelers leggen één kaart ongezien met de afbeelding naar beneden op de rand van de tafel. De overige kaarten verdelen ze en leggen ze verspreid, open voor zich op tafel. Een speler draait de dichte kaart open. Dit is de startkaart. Op deze kaart staan een groot getal en drie kleinere getallen (5,6,7,8 en/of 9) in een cirkeltje. Door twee van de drie getallen in de cirkels op de startkaart met elkaar te vermenigvuldigen krijgen de spelers een antwoord. De spelers zoeken in hun kaarten zo snel mogelijk een kaart met het antwoord op deze vermenigvuldiging. Degene die het eerst is, legt de goede kaart naast de startkaart en roept de vermenigvuldiging

met het antwoord. De andere spelers horen, zien én controleren of het antwoord klopt. Nu ligt er een nieuwe startkaart met weer drie nieuwe getallen waarmee een vermenigvuldiging gemaakt kan worden.

De spelers spelen zo snel mogelijk verder. Niemand hoeft te wachten, maar iedereen moet zich wel aan de regels houden en dat betekent: een van de sommen op de startkaart uitrekenen, de kaart met daarop groot afgedrukt het goede antwoord eraan naast leggen, de som en het antwoord roepen... en weer doorgaan.

Controleer elkaar wel, een foutje is snel gemaakt!

Iedereen probeert zo al zijn kaarten kwijt te raken. Het kan ook voorkomen dat een speler geen kaart kwijt kan.

In dat geval spelen de andere spelers door en kijkt de speler wanneer hij wel weer mee kan doen. Wie het eerst al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen. Kan geen enkele speler meer een kaart kwijt, dan is het spel ook afgelopen: Wie dan de minste kaarten over heeft, is de winnaar. Als de rij kaarten te lang wordt, gaan de spelers gewoon onder de rij met een nieuwe rij verder.

**Spel 2**

Bij spel 2 spelen de spelers het spel precies omgekeerd als bij Spel 1. Goed uitkijken dus: Er komt weer een dichte kaart te liggen aan de rand van de tafel. De spelers verdelen de overige kaarten en leggen die verspreid open voor zich op tafel. Het gaat er nu om, dat de spelers zo snel mogelijk in hun kaarten een kaart met twee getallen vinden, die als keersom de uitkomst heeft die op de startkaart staat. Dus als het getal 48 op de startkaart staat, zoeken de spelers een kaart met twee getallen in de cirkels, die samen als keersom 48 hebben. Dus bijvoorbeeld 8 en 6. Die kaart leggen ze naast de startkaart, roepen de som en het antwoord. Nu ligt er

# Jippen: – Vermenigvuldigen (3)

1

2

3

4

5

6

7

8

weer een nieuwe startkaart met een nieuw getal. Zo spelen de spelers verder. Zie voor de rest de spelregels van Spel 1.



Spel 1: Met de getallen 9, 6 en 7 kunnen de spelers 54 ( $9 \times 6$ ), 42 ( $6 \times 7$ ) en 63 ( $9 \times 7$ ) maken. Dus zoeken ze een kaart waarop 54, 42 of 63 staat. Wie deze kaart heeft legt de kaart naast de kaart met 9, 6, 8 en roept bijvoorbeeld:  $9 \times 7 = 63$  (zie voorbeeld).  
Spel 2: Bij spel 2 ligt bijvoorbeeld het antwoord 72 er. De spelers zoeken nu sommen, waarvan de uitkomst 72 is. Bijvoorbeeld  $8 \times 9$ . Wie de kaart heeft waarop een 8 en een 9 staan, legt die gauw naast de kaart met 72.

### Spel 3

De spelers pakken ieder een kaart en leggen die links voor zich, dicht op tafel. De andere kaarten leggen ze open verspreid in het midden op tafel.  
Na een startsein draaien ze ieder hun startkaart open. Op hun startkaart staan drie getallen in cirkels: ze zoeken op de berg kaarten op tafel een antwoord dat ze kunnen maken door met twee van die getallen een keersom te maken. Ze pakken die kaart en leggen die rechts van de startkaart. En zo ligt er weer een nieuwe startkaart. De speler maakt opnieuw met twee van de drie getallen in de cirkels een keersom en zoekt het antwoord weer op de berg op tafel. Zo spelen ze door. Wie het eerst een rij van 12 kaarten heeft roept TWAALF, STOP! De andere spelers stoppen meteen!  
Natuurlijk is het wel belangrijk om het rijtje van de 'winnaar' even goed te controleren. Een foutje is snel gemaakt.  
Klopt de rij, dan heeft de speler gewonnen. Klopt het niet, dan worden vanaf 'de fout' de kaarten weggehaald. Is er nu misschien iemand anders met de langste rij? Maar die moet dan natuurlijk ook kloppen.

### Varianten

- Zoals *Spel 3*, maar nu spreken de spelers af dat ze alleen de kaarten gebruiken waarop de getallen in de cirkels staan op een driehoek met de punt omhoog. Of juist alleen de kaarten met een driehoekje met de punt naar beneden;
- Zoals *Spel 3*, maar nu is de regel: eerst een kaart met een driehoekje met de punt naar boven, dan een kaart met een driehoek met de punt naar beneden, enzovoort. Let op, een foutje gaat nu snel, dus controleer jezelf wel!
- Zoals *Spel 3* maar nu is het spelgoal: wie legt de langste Jip (rij);

En deze varianten kunnen ook weer gespeeld worden met de regels van Spel 2! De spelers zoeken niet een antwoord bij een van de keersommen, maar een keersom bij het getal op de startkaart.