

## AUTOMATISEREN VERBETEREN

### werkvorm, een eerste aanzet



- **Proppen gooien.**

Elk kind krijgt een blaadje (A5) en schrijft daar duidelijk leesbaar (!) twee rijen sommen op. Alleen de som wordt opgeschreven, de antwoorden niet. Wanneer iedereen twee rijtjes heeft staan, maken de kinderen een propje van het papiertje. Op teken van de leerkracht worden de proppen door de klas gegooid. Als er een prop bij een kind terecht komt, wordt de prop opgeraapt en weer door de klas gegooid. Wanneer het stilteteken wordt gegeven, stopt het gooien. Iedereen raapt de prop op die het dichtst bij hem/haar ligt en legt deze voor zich op de tafel. Op een teken van de leerkracht vouwt iedereen de prop open. De sommen op het blad worden gemaakt. Wie heeft het eerste alle 10 sommen af? Hij/zij gaat met zijn handen in de lucht zitten.

- **Tafelbal**

Op een bal staan de cijfers 1 tot en met 10. Elk cijfer staat er twee keer op. De bal wordt overgegooid. Degene die de bal vangt, kijkt welke cijfers het dichtst bij zijn/haar duimen staan en maakt met de getallen de desbetreffende keersom (bijvoorbeeld  $7 \times 6 = 42$ ). Hierna wordt de bal naar een volgend kind gegooid. Het is belangrijk dat het spel in een vlot tempo verloopt. Je kunt dit ook doen door er deeltafels van te maken ( $6$  en  $7$  wordt dan  $42 : 6 = 7$ ).

- **Onder de 20-bal**

Op een bal staan de cijfers 1 tot en met 20. Elk cijfer staat er één keer op. De bal wordt overgegooid. Degene die de bal vangt, kijkt welke cijfers het dichtst bij zijn/haar duimen staan en maakt met de getallen een eraf som (bijvoorbeeld  $16$  en  $9$  wordt  $16 - 9 = 7$ ). Hierna wordt de bal naar een volgend kind gegooid. Het is belangrijk dat het spel in een vlot tempo verloopt. Deze bal kan uiteraard ook op andere manieren worden ingezet. Te denken valt aan optellen, vermenigvuldigen voor de sterke rekenaars.

- **Rood of groen?**

Elk kind heeft een rood en een groen blaadje (A6 of A7) voor zich. De leerkracht leest een som voor of laat een som op het digibord zien. De som bevat ook het antwoord. De kinderen geven d.m.v. van het opsteken van een groen (=goed) of rood (=fout) kaartje aan of de som goed of fout is.

- **Tafelstennis**

Verdeel de klas in twee teams. Er verschijnt een doelgetal (bijvoorbeeld 28) op het bord. Elk team zegt om de beurt een vermenigvuldiging waar het doelgetal uitkomt. Het team dat als laatste nog een som weet te noemen krijgt een punt. Het team dat verliest, mag de volgende som beginnen. Voorbeeld:

doelgetal = 28

team 1 :  $4 \times 7$

team 2 :  $2 \times 14$

team 1 :  $1 \times 28$

team 2 : Wij weten geen som meer.

Het punt gaat naar team 1, team 2 mag de volgende som beginnen.

Je kunt dit ook doen door twee kinderen tegenover elkaar te zetten of door kleinere groepen tegen elkaar te laten strijden.

- **24-game**

Een groepje kinderen (2 tot 5) krijgt een stapeltje kaarten. Er wordt 1 kaart in het midden gelegd. Hier staan 4 getallen op. Het is de bedoeling om door middel van optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en/of delen van alle 4 cijfers het antwoord 24 te krijgen.



- **Dobbelstenen**

Elk tweetal heeft twee tienkantige dobbelstenen. Kind A gooit de dobbelstenen, kind B leest de getallen, maakt er een vermenigvuldiging van en geeft het antwoord (bijvoorbeeld 8 en 4,  $8 \times 4 = 32$ ). Als het antwoord goed is, gooit kind B de dobbelstenen. Kind A maakt nu de som. Als je geen tienkantige dobbelsteen hebt, kun je dit ook spelen met vier gewone dobbelstenen.

- **Internet**

Het internet biedt veel mogelijkheden aan goed oefenmateriaal. Neem eens een kijkje op:

<http://www.schoolbordportaal.nl/schoolborden/catalogus.html?bouw=middenbouw&vakgebied=rekenen&categorie=tafels>

<http://www.fisme.science.uu.nl/rekenweb/>

<http://www.memoryspelen.nl/index.html>