


	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p><b>Doelen bij het spel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoriseren van de moeilijkere aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 — 9,8,7,6,5,4,3,2 waarbij het antwoord onder 10 ligt</li> </ul> <p><b>Drempel</b>                    3B: Aftrekken over de 10</p> <p><b>Aantal spelers:</b>        2-3</p> <p><b>Speelduur:</b>                ±5 minuten</p>			

### Rekeninhouden

- Memoriseren van de moeilijkere aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 — 9,8,7,6,5,4,3,2 waarbij het antwoord onder 10 ligt

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de moeilijkere aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 — 9,8,7,6,5,4,3,2 waarbij het antwoord onder 10 ligt

### Spelverloop

De spelers leggen de kaartjes met de antwoorden verspreid open op tafel. De kaartjes met de 'sommen' leggen ze op een stapel met de 'sommen' naar beneden. Speler 1 draait een kaartje van de stapel om. Beide spelers zoeken zo snel mogelijk op tafel naar het kaartje met het antwoord bij de 'som' die op het opgedraaide kaartje staat. Wie het eerst het goede antwoord roept en op dat kaartje slaat, mag het 'sommen'-kaartje hebben. Let op: controleer elkaar wel. Is het goed, dan krijgt de speler het 'sommen'-kaartje. Is het fout, dan mag de ander het goede antwoord roepen en op dat kaartje slaan. De kaartjes met antwoorden blijven dus op tafel liggen. Hierna draait speler 2 de volgende kaart van de stapel om. Weer zoeken beiden snel naar het antwoord. Zo spelen de spelers door, tot de stapel met kaartjes op is. Wie dan de meeste kaartjes heeft, is winnaar. Speel je nog een potje?

### Tips

- Je kunt ook iemand anders vragen om voor jullie de kaartjes om te draaien. Dan kun je samen nog sneller spelen.
- Hoe beter je de antwoorden op de 'sommen' weet, hoe meer kaartjes je kunt scoren!

- Zijn er een paar 'sommen' die je goed uit je hoofd wil leren? Maak dan je eigen *Haaibaai!* Maak kaartjes met de aftrekkingen die je wilt oefenen. Je kunt er meer van dezelfde maken. En maak kaartjes met antwoorden die erbij horen. Speel dan je eigen spel, met een klasgenoot of thuis!

### Spelgegevens

*Haaibaai-Aftrekken over de 10* is een van de zeven spellen uit de doos Drempelspellen drempel 3.

Prijs: € 47,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

### Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) vindt u 'Kopieerbladen Haaibaai-Aftrekken over de 10'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen.
- Op [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) vindt u 'Drempelkaart 3B: Aftrekken over de 10' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.

Drempelkaart 3B: Aftrekken over de 10

Naam: ..... Datum: .....

	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
20	20-10	20-9	20-8	20-7	20-6	20-5	20-4	20-3	20-2	20-1	20-0
19	19-10	19-9	19-8	19-7	19-6	19-5	19-4	19-3	19-2	19-1	19-0
18	18-10	18-9	18-8	18-7	18-6	18-5	18-4	18-3	18-2	18-1	18-0
17	17-10	17-9	17-8	17-7	17-6	17-5	17-4	17-3	17-2	17-1	17-0
16	16-10	16-9	16-8	16-7	16-6	16-5	16-4	16-3	16-2	16-1	16-0
15	15-10	15-9	15-8	15-7	15-6	15-5	15-4	15-3	15-2	15-1	15-0
14	14-10	14-9	14-8	14-7	14-6	14-5	14-4	14-3	14-2	14-1	14-0
13	13-10	13-9	13-8	13-7	13-6	13-5	13-4	13-3	13-2	13-1	13-0
12	12-10	12-9	12-8	12-7	12-6	12-5	12-4	12-3	12-2	12-1	12-0
11	11-10	11-9	11-8	11-7	11-6	11-5	11-4	11-3	11-2	11-1	11-0
10	10-10	10-9	10-8	10-7	10-6	10-5	10-4	10-3	10-2	10-1	10-0