


	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetskunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p>Doelen bij het spel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoriseren van de aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 – 9,8,7,6,5,4,3,2, waarbij de 10 wordt overschreden • Relatie benutten tussen optellen en aftrekken <p>Drempel 3B: Aftrekken over de 10</p> <p>Aantal spelers: 2-3</p> <p>Speelduur: 5-10 minuten</p>			

Rekeninhouden

- Memoriseren van de aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 – 9,8,7,6,5,4,3,2, waarbij de 10 wordt overschreden
- Relatie tussen optellen en aftrekken

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de aftrekkingen over de 10: 18,17,16,15,14,13,12,11 – 9,8,7,6,5,4,3,2, waarbij de 10 wordt overschreden

Spelverloop

Jippen heeft verschillende spelvarianten.

Variant 1

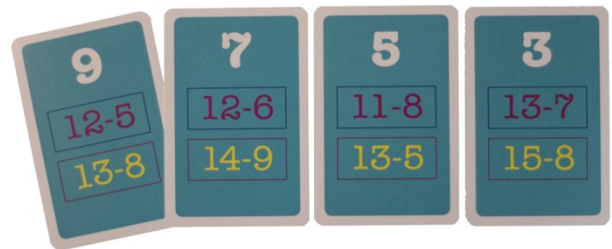
De spelers leggen één kaart ongezien met de afbeelding naar beneden op de rand van de tafel. De overige kaarten verdelen ze en leggen ze verspreid, open voor zich op tafel. Een speler draait de dichte kaart open. Dit is de startkaart.

Op deze kaart staat een groot getal bovenaan en staan twee aftrekkingen eronder. Deze twee 'sommen' hebben elk een uitkomst. De spelers zoeken in hun kaarten zo snel mogelijk een kaart met het antwoord op een van deze twee 'sommen'. Degene die het eerst is, legt de goede kaart naast de startkaart en roept de 'som' met het antwoord. De andere spelers horen,

zien én controleren of het antwoord klopt. Nu ligt er een nieuwe startkaart met weer twee andere aftrekkingen. 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 aftrekkingen op de startkaart uitrekenen, de kaart met daarop groot afgedrukt het goede antwoord ernaast 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.



Variant 2

Bij variant 2 spelen de spelers het spel precies omgekeerd als bij variant 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 een 'som' vinden, die als uitkomst het getal heeft dat op de startkaart staat. Dus als het getal 9 op de startkaart staat, zoeken de spelers een kaart met een aftrekking met als uitkomst 9, bijvoorbeeld 16 - 7. Die kaart legt de speler naast de startkaart en zegt de 'som' en het antwoord. Nu ligt er weer een nieuwe startkaart met een nieuw getal. Zo spelen de spelers verder. Zie voor de rest de spelregels van variant 1.

Variant 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 twee aftrekkingen: ze zoeken op de berg kaarten op tafel een antwoord dat ze kunnen maken met een van de twee aftrekkingen. Ze pakken die kaart en leggen die rechts van hun startkaart. En zo ligt er weer een nieuwe startkaart. De speler lost opnieuw een van de twee aftrekkingen op 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.

Meer varianten

- Zoals *variant 3*, maar nu spreken de spelers af dat ze alleen de 'blauwe aftrekkingen' op de kaarten gebruiken. Of juist alleen de gele aftrekkingen.
- Zoals *variant 3*, maar nu is de regel: eerst een gele aftrekking maken, dan een blauwe, dan weer een gele, enzovoort. Let op, een foutje gaat nu snel, dus controleer jezelf goed!
- Zoals *variant 3* maar nu is het speldoel: wie legt de langste Jop (rij).

En deze varianten kunnen ook weer gespeeld worden met de regels van *variant 2*! De spelers zoeken niet een antwoord bij een van de aftrekkingen, maar een aftrekking bij het getal op de kaart.

Spelgegevens

Joppen – 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.rondjereken spel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op www.rondjereken spel.nl vindt u 'Kopieerbladen Joppen – Aftrekken over de 10'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen.
- Op www.rondjereken spel.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