

# Spel in de rekenles (42)

Anneke Noteboom

## Haaibaai

Sommige sommen die heb je gewoon steeds weer nodig bij het rekenen. Denk bijvoorbeeld aan het rekenen over de 10 of de tafels. Het is fijn als leerlingen die sommen goed beheersen, maar ook als ze dat blijven doen. Dus moeten ze hun kennis onderhouden. Methodes besteden daar op een gegeven moment niet zoveel aandacht meer aan. Haaibaai is een spel met verschillende varianten waar mee leerlingen hun kennis van die basisvaardigheden op een speelse manier kunnen verwerven én onderhouden.

antwoord te slaan én het antwoord hierbij te roepen. Wie het eerste is én het antwoord goed heeft, krijgt het sommenkaartje (dus niet het antwoordkaartje).

Nu draait speler 2 een kaartje. Het zelfde gebeurt weer. Slaat iemand op het verkeerde antwoord, dan mag hij deze beurt niet nog eens slaan. Bij de volgende ronde doet hij gewoon weer mee.

Het spel is afgelopen als alle sommenkaartjes op zijn. Wie dan de meeste sommenkaartjes heeft, is winnaar.

Let op: laat de leerlingen elkaar wel goed controleren! Een foutje is snel gemaakt.

Voor dit spel zijn verschillende kopieerbladen met kaartjes en de spelregels beschikbaar. Deze zijn gratis te downloaden via [www.rekenspel.slo.nl](http://www.rekenspel.slo.nl) of [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl). Spelers kunnen uit het totale aantal kaartjes ook alleen die sommen nemen, die ze nog extra moeten oefenen. Daarnaast is er ook een versie met lege kaartjes, waarop leerlingen hun eigen lastige sommen kunnen schrijven die ze op tempo moeten leren. Ze moeten ervoor zorgen dat van elk mogelijk antwoord één kaartje is. Sommen mogen vaker voorkomen. Van Haaibaai zijn de verschillende versies beschikbaar (zie het kader op pagina ..).



**Materiaal**  
kopieerbladen met kaartjes met sommen en antwoorden (gratis te downloaden via: [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl) en [www.rekenspel.slo.nl](http://www.rekenspel.slo.nl))  
**Kosten**  
geen  
**Doelgroep**  
vanaf groep 3  
**Aantal spelers**  
2-4  
**Duur**  
5-10 minuten

### Haaibaai

Haaibaai is eerder een spelconcept dan dat het één uniek spelletje is. Het idee is heel eenvoudig: Er zijn kaartjes met sommen en er zijn kaartjes met antwoorden op deze sommen. Elk antwoord hoeft maar één keer voor te komen, de sommen kunnen vaker voorkomen. De spelers schudden de sommen en leggen die op een stapel met de sommen naar beneden. De kaartjes met de antwoorden leggen ze open op tafel en ze zorgen dat iedereen er goed bij kan. Speler 1 draait nu het bovenste kaartje van de stapel open. Iedereen ziet de som. De bedoeling is om nu als eerste zo snel mogelijk op het kaartje op tafel met het goede

### Haaibaai

- Aftrekken onder 5 (5-,4-,3-,2-,1- / 5,4,3,2,1)
- Aftrekken onder 10 (10-,9-,8-,7-,6-,5- / 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1)
- Optellen over de 10 (6+, 7+, 8+, 9+ / 5, 6, 7, 8, 9)
- Aftrekken over de 10 (18-,17-,16-,15-,14-,13-,12-,11- / 9,8,7,6,5,4,3,2)
- Vermenigvuldigen kleine tafels (2x,3x,4x,5x / 2,3,4,5)
- Vermenigvuldigen kleine tafels (5x,6x,7x,8x,9x / 2,3,4,5 en omgekeerd)
- Vermenigvuldigen kleine tafels (5x,6x,7x,8x,9x / 2,3,4,5 en omgekeerd) Vermenigvuldigen grote tafels (6x,7x,8x,9x / 6,7,8,9)

### Iets voor de rekenles?

Ja, Haaibaai met alle verschillende varianten is zeer geschikt voor in de rekenles en naast de les voor leerlingen van groep 3 tot en met 8. Ook kunnen leerlingen het thuis spelen. Het spel richt zich op het memoriseren, of meteen weten van sommen die onder de basisvaardigheden vallen. Opgaven van het type 12-8 en  $7 \times 8$  moeten leerlingen vlot uit het hoofd kennen om onbelemmerd grotere bewerkingen goed te kunnen uitvoeren. Veel leerlingen vinden het lastig deze sommen uit het hoofd te leren, óf te blijven onthouden. Het spel vraagt snelheid, dus hoe beter je de sommen kent, hoe beter je het spel kunt spelen. Haaibaai biedt een speelse manier om hierin te blijven oefenen. Uiteraard moeten ze dan wel inzicht hebben in de bewerking en de opgaven (vlot) kunnen uitrekenen. Leerlingen kunnen oefenen op een specifieke vaardigheid, bijvoorbeeld 'aftrekken over de 10'; maar ze kunnen ook een verzameling maken van hun eigen lastige sommen (per type of allemaal door elkaar) met 'Haaibaai: eigen sommen'. Dat werkt veel effectiever dan rijtjes sommen maken waarin af en toe een lastige som voorkomt. Dit maakt dat het spel ook zowel voor zwakkere rekenaars als voor slimme rekenaars geschikt



is. Met name deze laatste groep heeft aversie tegen 'uit het hoofd leren'; ze kunnen het immers uitrekenen. Via dit spel kunnen we hen eerder verleiden om te oefenen.

## Voorbeeld



Bart en Havid spelen samen Haaibaai, met de moeilijke tafels. Dit zijn alle sommen van  $6 \times$ ,  $7 \times$ ,  $8 \times$  en  $9 \times 6, 7, 8, 9$ . Ze zijn redelijk aan elkaar gewaagd. Leerkracht Marieke ziet echter dat ze veel tijd nodig hebben om verschillende vermenigvuldigingen uit te rekenen. Ze vraagt de jongens eens na te gaan welke sommen ze hiervan snel kennen, welke redelijk snel en welke eigenlijk nog langzaam. Ze geeft de jongens ook lege kaartjes van *Haaibaai: Leeg*. Bart en Havid maken sommenkaartjes met de vermenigvuldigingen die ze ieder nog moeilijk vinden. Van elke som maken ze drie kaartjes, zodat de sommen vaak terugkomen. Ze spreken met Marieke af dat ze de komende week dit spel met hun eigen kaartjes gaan oefenen en ervoor zullen zorgen dat ze allebei hun moeilijke sommen daarna kennen.