

Spel in de rekenles

Anneke Noteboom

Joppen

Joppen maakt deel uit van de drempelspellen waarmee kinderen het automatiseren en memoriseren van de basisvaardigheden effectief kunnen oefenen op een speelse manier.¹ De spelregels vragen van kinderen om snel te rekenen en te proberen de ander vóór te zijn! Een gezonde competitie als kinderen met ongeveer gelijk niveau samen oefenen!



Gegevens

Materiaal: kopieerbladen met kaartjes zijn (gratis) te downloaden via: www.volgens-bartjens.nl en www.rekenspel.slo.nl
 Kosten: geen (het is wel mogelijk om de spelletjes kant en klaar te bestellen)
 Doelgroep: groep 3-8
 Aantal spelers: 2-4
 Duur: ± 10 minuten

Noot

1. Zie voor meer uitleg www.rekenspel.slo.nl

Hoe speel je Joppen?

Spel 1

De spelers leggen één kaart dicht op tafel. De overige kaarten verdelen ze eerlijk over de spelers en leggen deze verspreid, open voor zich op tafel. Een speler draait de dichte kaart open. Deze legt hij aan één kant op de tafel, bijvoorbeeld helemaal links, zodat er een rij kaarten naast kan komen. Dit is de startkaart. Op deze kaart staan twee sommen. De spelers zoeken in hun kaarten zo snel mogelijk een kaart met het getal erop (bovenaan) dat het antwoord is op een van deze twee sommen. Hij legt die kaart open naast de startkaart en zegt hardop de som met het antwoord, zodat de andere spelers kunnen horen, zien én controleren of het klopt. Nu ligt er een nieuwe startkaart met twee nieuwe sommen.

De spelers spelen zo snel mogelijk verder. Niemand hoeft te wachten, maar iedereen moet zich wel aan de regels houden: een van de sommen op de startkaart uitrekenen, de kaart met daarop groot afgedrukt het goede antwoord er naast leggen, de som en het antwoord roepen... en snel weer doorgaan. Er mag niet aan de linkerkant van de startkaart aangelegd worden! Controleer elkaar wel, een foutje is snel gemaakt! Als de rij niet meer op tafel past, gaan de spelers onder de rij weer met een nieuwe rij verder. De eerste kaart van die rij moet natuurlijk wel aansluiten bij de laatste kaart van de bovenste rij! Iedereen probeert zo al zijn kaarten zo snel mogelijk 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 winnaar.

Als er maar twee spelers zijn, hebben de spelers erg veel kaarten tegelijk. Ze kunnen dan bij de start bijvoorbeeld ieder 10 kaarten nemen. De rest komt open op tafel te liggen, dit is de 'pot'.

Joppen

Joppen bestaat uit 50 kaartjes. Op elk kaartje staan twee sommen én een getal (zie voorbeeld). De getallen zijn antwoorden op de sommen, maar niet op de sommen op hetzelfde kaartje. Er zijn verschillende spelvarianten van *Joppen*, maar in alle varianten gaat het om het leren memoriseren van de aftrekkingen onder 10.

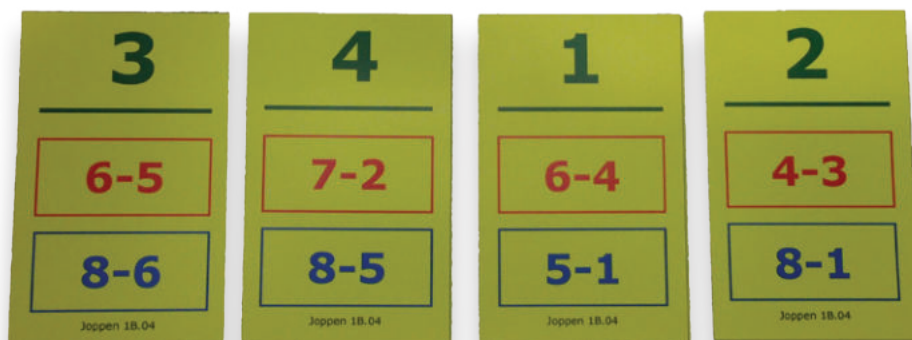
Zodra een speler niet kan, pakt hij een kaart uit de pot, legt die aan als het kan en gaat daarna weer verder met zijn eigen kaarten. Kan hij nog niet, dan pakt hij weer een kaart, enzovoort.

Spel 2

Bij deze variant speel je het spel precies omgekeerd als bij spel 1. Goed uitkijken dus. Het gaat er nu om, dat de spelers zo snel mogelijk in hun kaarten een kaart met een *som* vinden, die als antwoord het getal op de startkaart heeft. Zie voor de rest de regels van spel 1.

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 twee sommen. Ze zoeken in de kaarten op tafel een antwoord dat bij een van deze startkaarten hoort, pakken die kaart en leggen deze rechts van de startkaart. Met de sommen op die kaart gaan ze verder. Zo spelen ze door. Wie het eerst een rij van 12 kaarten heeft roept JOP 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 hij gewonnen. Klopt de rij niet, dan worden vanaf 'de fout' de kaarten weggehaald. Is er nu misschien



iemand anders met de langste rij? Maar die rij moet dan natuurlijk wel kloppen...

Joppen kent nog enkele varianten, zie hiervoor de spelbeschrijving op www.rekenspel.slo.nl.

Joppen en rekenen-wiskunde

Joppen is specifiek geschikt voor het (automatiseren en) memoriseren van de basisvaardigheden. In dit spel beschrijven we *Joppen* voor het leren van de aftrekkingen onder 10, maar er komen meer versies waarmee andere drempels geoefend of onderhouden kunnen worden.

Bij *Joppen*: *Aftrekken onder 10* gaat het om het memoriseren van alle aftrekkingen onder 10. Juist omdat de spelers op snelheid moeten werken, is tempo gewenst. Zijn beide spelers nog in de fase van het automatiseren, dan kunnen ze het ook samen spelen, alleen gaat dan het spel minder snel. Uit onderzoek blijkt dat dit type som in groep 4 en hoger vaak nog niet

gememoriseerd zijn, terwijl dat voor het verdere rekenen wel noodzakelijk is. Deze sommen worden ook vanaf groep 5 niet echt meer onderhouden in de methode. Daarom kan dit spel een goede aanvulling zijn op de methode. Binnenkort zijn er meer versies van *Joppen* voor andere drempels.

Iets voor de rekenles?

Als het aan de kinderen ligt, hoort *Joppen* in hun klas te liggen. Ze vinden het leuk, zijn fanatiek en merken dat hoe beter ze de sommen beheersen, hoe sneller ze kunnen spelen. Kinderen nemen *Joppen* ook wel eens mee naar huis om daar te spelen en te oefenen. Het is leuk om van je (groot)ouders te winnen en meteen oefen je de aftrekkingen onder 10.

Op www.rekenspel.slo.nl staat ook het spel *Jippen*. Dit is een variant op *Joppen*, maar er staan geen vaste sommen op de kaartjes. Benieuwd? Ontdek het zelf!

Spelvoorbeeld:

Marlies speelt *Joppen* samen met Sam. Ze spelen wie het eerst een 'Jop' van 12 heeft. Sam en Marlies hebben de spelregel gemaakt dat steeds een rode, dan een blauwe, dan een rode som aangelegd moet worden. Klopt dan het rijtje van Marlies?

Antwoord: Het rijtje is: $10-2=8$ (rood); $10-6=4$ (blauw); $6-1=5$ (rood); maar daarna had ze weer de blauwe som moeten uitrekenen en ze heeft de rode som genomen. Als Marlies gewoon verder gaat en straks 'Jop Stop' roept, dan tellen de kaarten van haar tot aan de kaart met het foute antwoord. Misschien heeft Sam dan toch nog gewonnen!