

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren				
	Executieve functies:							
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
Doel bij het spel:								
<ul style="list-style-type: none"> • Memoriseren van de splitsingen van 10 								
Drempel		1C: Splitsen t/m 10						
Aantal spelers:		2-3						
Speelduur:		±10 minuten						

Rekeninhouden

- Oefenen van het splitsen van 10 in twee getallen
- Oefenen van het optellen en aanvullen tot 10
- Memoriseren van de splitsingen van 10

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Begrijpen hoe twee getallen samen 10 kunnen zijn
- Kunnen uitrekenen van de splitsingen van 10

Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)

Toelichting bij het spel

Dit spel is een variant op *Halli Galli*. De spelers krijgen elk kaarten en draaien na elkaar een getalkaart tussen 0 en 10 om. Zodra precies twee kaarten/getallen samen 10 zijn, slaan de spelers zo snel mogelijk op de bel, of pakken zo snel mogelijk de knuffel/het balletje of ander zacht klein voorwerp.

De speler die dit als eerste doet, krijgt alle omgedraaide kaarten. Kinderen oefenen hiermee het splitsen van en aanvullen tot 10 en het samenvoegen van twee getallen tot tien. Omdat dit steeds in het spel gedaan moet worden en de splitsingen van 10 dus vaak terugkomen, leren ze deze splitsingen steeds vlotter herkennen en uit het hoofd kennen. Dit is belangrijk voor het verdere rekenen, en past bij de leerstof halverwege groep 3.

Het spel uitleggen

Als kinderen *Halli Galli* kennen, is *Duo Tien!* meteen te spelen. Kennen ze het niet, dan is het handig het spel uit te leggen terwijl u het meteen met de kinderen speelt. Let erop dat het een totaal moet zijn van twee kaarten (duo) (2, 3 en 5 is dus niet goed en alleen 10 ook niet). Als iemand een joker draait, mag iedere speler zelf bedenken welk getal de joker is. Kinderen zijn geneigd bij het draaien eerst zelf hun kaart te bekijken, maar dat geeft hen voordeel ten opzichte van de andere speler(s). Leer de kinderen daarom de kaarten van zich af open te draaien.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u nagaan in hoeverre de kinderen de splitsingen van 10 kunnen uitrekenen en/of welke ze al uit het hoofd kennen.

Met de volgende vragen/interventies kunt u het kind aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat het kind kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- Als er al een kaart ligt, laat dan vertellen welke kaart er moet komen om op de bel te mogen slaan/ de knuffel te mogen pakken. Hoe komt hij tot zijn antwoord? Weet hij het meteen of rekent hij? En hoe?
- Als er drie spelers zijn, zijn er meer mogelijkheden: laat een kind een keer alle mogelijkheden geven die wel en die niet 'samen 10' opleveren.
- Laat het kind eens nadenken en vertellen over zijn eigen strategie: Denkt hij vooruit, of gaat hij pas nadenken als de volgende kaart er ligt? Wat is handig?
- Bespreek dat je het spel sneller en beter kunt spelen als je de duo's van tien kent. Laat vertellen welke ze al kennen of hoe ze die kunnen onthouden.

- U kunt het spel ook gebruiken om te bespreken hoe een kind de splitsingen uitrekt: via aanvullen, tellen, rekenen of via proberen te herinneren.
- U kunt het spel aanpassen door bijvoorbeeld 'samen 8' of 'samen 9' te spelen. Er blijven dan wel minder kaarten in het spel. In dit geval is het spel beter met maximaal 2 spelers te spelen.

Stimuleren van executieve vaardigheden

Duo Tien! doet een beroep op de reacties en emoties van een kind (RI en ER). Een eerste impuls moet soms onderdrukt worden (ER) omdat het wellicht een 'negatief' effect kan hebben, namelijk als het antwoord niet klopt. Een kind leert dat het 'maar een spelletje is' en dat het niet erg is een spelletje te verliezen. Terwijl het spel vraagt om een snelle reactie, moet deze wel correct zijn (RI). Omdat een kind afhankelijk is van de acties van (vorige) medespelers kan hij niet altijd zijn zelf bedachte plan uitvoeren, en zal hij dus flexibel met de spelsituatie om moeten gaan (FLX). Door het snelle karakter van dit spel, moet een kind de aandacht er wel bij houden (VA). Juist doordat dit een klein en niet complex spel is, leent het zich goed voor het werken aan deze vaardigheden.

Spelgegevens

Duo Tien! is een van de negen spellen uit de doos Drempelspellen drempel 1.

Prijs van de doos: € 54,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u downloads van de spelregels van *Duo Tien!* en een handreiking voor de leraar en een voor de leerling met meer suggesties voor het peilen en stimuleren van getalbegrip.
- Zie voor meer informatie over de drempels: www.rondjerekenspel.nl en www.wizz-spel.nl.
- Op deze site vindt u ook 'Kopieerbladen Duo tien!', waarmee u het spel zelf kunt maken.
- In de doos Drempelspellen drempel 1 vindt u ook Duo 6 en Duo 7 en Duo 8 en Duo 9, waarmee u meer splitsingen kunt laten oefenen.