

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren			
	Executieve functies:						
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP
Doel bij het spel: <ul style="list-style-type: none"> • Memoriseren van de splitsingen van 6 en 7 							
Drempel: 1C: Splitsen t/m 10							
Aantal spelers: 2-3							
Speelduur: ±10 minuten							

Materialen

- Om dit spel te spelen, heeft u naast de kaarten nog een bel, balletje of een knuffel nodig.

Rekeninhouden

- Oefenen van het splitsen van 6 en van 7 in twee getallen
- Oefenen van het optellen en aanvullen tot 6 en 7
- Memoriseren van de splitsingen van 6 en 7

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Begrijpen hoe twee getallen samen 6 of 7 kunnen zijn
- Kunnen uitrekenen van de splitsingen van 6 en 7

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

Duo Zeven!

Dit spel is een variant op *Halli Galli*. De spelers krijgen elk kaarten en draaien na elkaar een getalkaart van 0 t/m 7 om. Zodra precies twee kaarten/getallen samen 7 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 7 en het samenvoegen van twee getallen tot 7. Omdat dit steeds in het spel gedaan moet worden en de splitsingen van 7 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 in groep 3.

Duo Zes!

Met de kaarten kunnen de leerlingen ook *Duo Zes!* spelen, alleen daarvoor haalt u de kaarten met de getallen '7' erop uit het spel. De spelregels zijn verder hetzelfde.

Het spel uitleggen

Als kinderen *Halli Galli* kennen, is *Duo Zes & Duo Zeven!* 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). Dus Duo Zeven! Kun je niet maken met 2, 3 en 2 want dat zijn drie kaarten en alleen de 7 mag ook niet want dat is geen 'duo', daar hoort de 'nul' bij. 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 6 en van 7 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 6' of 'samen 7' 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 zes of zeven 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.

Stimuleren van executieve vaardigheden

Duo Zes! maar ook *Duo Zeven!* 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 Zes! & Duo Zeven! 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.rondjerekanspel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- Op www.rondjerekanspel.nl vindt u de 'Kopieerbladen Duo Zes! & Duo Zeven!', waarmee u het spel zelf kunt maken. Zorg ook voor een bel, balletje of knuffeltje.
- In de doos Drempelspellen drempel 1 vindt u ook *Duo Tien!*, waarmee u de splitsingen van 10 kunt laten oefenen en *Duo Acht! & Duo Negen!* om de splitsingen van 8 en 9 mee te laten oefenen.
- Zie voor meer informatie over de drempels: www.rondjerekanspel.nl en www.wizz-spel.nl.