

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p>Doelen bij het spel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Automatiseren en memoriseren van de optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$ <p>Drempel 3A: Optellen over de 10</p> <p>Aantal spelers: 2-3</p> <p>Speelduur: ± 15 minuten</p>			

Rekeninhouden

- Automatiseren en memoriseren van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$

Spelverloop

De spelers kiezen eerst met welke sommenkaartjes ze het spel willen spelen: met de sommen van de ene kleur of de andere kleur (het zijn anders erg veel sommenkaartjes). Ze leggen de sommenkaartjes in een cirkel of ovaal op de tafel met de sommen naar boven, zodat ze te zien zijn: dit is het 'hazenpad'.

Leg de antwoordkaartjes binnen in de cirkel, met de getallen naar beneden, zodat die niet te zien zijn.

Leg de 10 of 15 blokjes verdeeld over het hazenpad op verschillende sommenkaartjes. De spelers bepalen zelf waar ze die neerleggen. Zet de haasjes samen op één sommenkaartje. Dit is de startplaats.

Je loopt het hazenpad over de sommenkaartjes met de klok mee.

De jongste speler begint. Hij ziet op het kaartje vóór zijn haasje een som staan. Hij rekent deze uit en moet het antwoord vinden bij de antwoordkaartjes. Hij draait een antwoordkaartje om. Als het antwoord klopt, dan mag hij zijn haasje op het sommenkaartje zetten en mag hij nog een keer. Zo mag hij doorgaan tot hij een verkeerd antwoord omdraait. In het begin is het natuurlijk gokken waar het goede antwoord ligt, maar als je onthoudt waar antwoorden liggen, wordt het steeds makkelijker. En je moet natuurlijk wel het antwoord op de som weten! Zodra de speler niet meer het goede antwoord omdraait dan is zijn beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.

Als er op het sommenkaartje een blokje ligt en de speler heeft het juiste antwoord omgedraaid, dan mag hij op het kaartje gaan staan en het blokje pakken.

Als het niet het goede antwoord is, dan blijft hij gewoon staan.

Staat er voor jouw haasje op een sommenkaartje een ander haasje, dan hoef je dat kaartje niet te nemen maar het volgende kaartje. Als je het goede antwoord hierbij vindt, doe je 'Haasje over': Je springt over het haasje heen. Die speler moet jou dan een blokje van zichzelf geven. Heeft hij geen blokje, dan hoeft hij ook niets te geven.

Maar kijk uit, nu staat deze speler achter jou en kan hij weer 'Haasje over' spelen bij jou!

Het spel is afgelopen als alle blokjes van het hazenpad verdwenen zijn. De speler die dan de meeste blokjes heeft, is winnaar.

Speel je het spel nog een keer? Met de sommen van de andere kleur? Of met alleen de sommen die je nog lastig vindt?

Tips

- Speel dit spel alleen met sommen die jij zelf nog goed moet oefenen. Maak dan van elke som twee of drie sommenkaartjes en één antwoordkaartje. Maak het hazenpad zo lang als je zelf wil. Speel dan je eigen spel, met een klasgenoot of thuis!

Spelgegevens

Haasje over - Optellen 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.rondjerekenspel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op www.rondjerekenspel.nl vindt u 'Kopieerbladen Haasje over - Optellen over de 10'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen. U heeft

daarnaast dan nog 10-15 blokjes nodig en pionnen (haasjes).

- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u 'Drempelkaart 3A: Optellen over de 10' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.