


	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p><b>Doelen bij het spel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoriseren van de vermenigvuldigingen: 5,6,7,8,9 X 5,6,7,8,9</li> <li>• Relatie benutten tussen vermenigvuldigen en delen</li> </ul> <p><b>Drempel</b>                    5B: Tafels 6 t/m 9</p> <p><b>Aantal spelers:</b>        2-3</p> <p><b>Speelduur:</b>                5-10 minuten</p>			

### Rekeninhouden

- Memoriseren van de moeilijkere vermenigvuldigingen uit de tafels van 5 t/m 9: 5,6,7,8,9 X 5,6,7,8,9
- Relatie tussen vermenigvuldigen en delen

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen uitrekenen van de moeilijkere vermenigvuldigingen uit de tafels van 5 t/m 9: 5,6,7,8,9 X 5,6,7,8,9

### Spelverloop

Jippen heeft verschillende spelvarianten.

#### Variant 1

De spelers leggen één kaart ongezien met de afbeelding naar beneden op de rand van de tafel. De overige kaarten verdelen ze en leggen ze verspreid, open voor zich op tafel. Een speler draait de dichte kaart open. Dit is de startkaart. Op deze kaart staat een groot getal bovenaan en staan drie kleinere getallen (5,6,7,8 en/of 9) in een cirkeltje. Door twee van de drie getallen in de cirkels op de startkaart met elkaar te



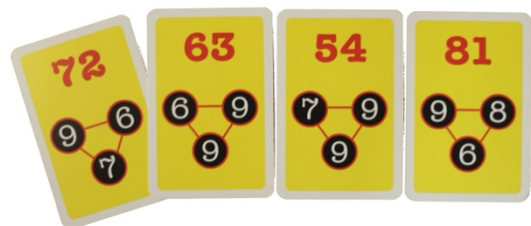
vermenigvuldigen krijgen de spelers een antwoord. De spelers zoeken in hun kaarten zo snel mogelijk een kaart met het antwoord op deze vermenigvuldiging. Degene die het eerst is, legt de goede kaart naast de startkaart en roept de vermenigvuldiging met het antwoord. De

andere spelers horen, zien én controleren of het antwoord klopt. Nu ligt er een nieuwe startkaart met weer drie nieuwe getallen waarmee een vermenigvuldiging gemaakt kan worden.

De spelers spelen zo snel mogelijk verder. Niemand hoeft te wachten, maar iedereen moet zich wel aan de regels houden en dat betekent: een van de vermenigvuldigingen op de startkaart uitrekenen, de kaart met daarop groot afgedrukt het goede antwoord ernaast leggen, de 'som' en het antwoord roepen... en weer doorgaan.

Controleer elkaar wel, een foutje is snel gemaakt!

Iedereen probeert zo al zijn kaarten 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 de winnaar. Als de rij kaarten te lang wordt, gaan de spelers gewoon onder de rij met een nieuwe rij verder.



#### Variant 1:

Met de getallen 9, 6 en 7 kunnen de spelers 54 (9x6), 42 (6x7) en 63 (9x7) maken. Dus zoeken ze een kaart waarop 54, 42 of 63 staat. Wie deze kaart heeft legt de kaart naast de kaart met 9, 6, 8 en roept bijvoorbeeld: 9x7=63 (zie voorbeeld).

#### Variant 2

Bij variant 2 spelen de spelers het spel precies omgekeerd als bij variant 1. Goed uitkijken dus: Er komt weer een dichte kaart te liggen aan de rand van de tafel. De spelers verdelen de overige kaarten en leggen die verspreid open voor zich op tafel. Het gaat er nu om, dat de spelers zo snel mogelijk in hun kaarten een kaart met twee getallen vinden, die als 'keersom' de uitkomst heeft die op de startkaart staat. Dus als het getal 48 op de startkaart staat, zoeken de spelers een kaart met twee getallen in de cirkels, die samen als antwoord 48 hebben, bijvoorbeeld 8 en 6. Die kaart legt de speler naast de startkaart, roept de vermenigvuldiging en het antwoord. Nu ligt er weer een nieuwe startkaart met een nieuw getal. Zo spelen de spelers verder. Zie voor de rest de spelregels van variant 1.

### Variant 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 drie getallen in cirkels: ze zoeken op de berg kaarten op tafel een antwoord dat ze kunnen maken door twee van die getallen te vermenigvuldigen. Ze pakken die kaart en leggen die rechts van de startkaart. En zo ligt er weer een nieuwe startkaart. De speler maakt opnieuw met twee van de drie getallen in de cirkels een vermenigvuldiging en zoekt het antwoord weer op de berg op tafel. Zo spelen ze door. Wie het eerst een rij van 12 kaarten heeft roept TWAALF, 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 de speler gewonnen. Klopt het niet, dan worden vanaf 'de fout' de kaarten weggehaald. Is er nu misschien iemand anders met de langste rij? Maar die moet dan natuurlijk ook kloppen.

### Meer varianten

- Zoals *variant 3*, maar nu spreken de spelers af dat ze alleen de kaarten gebruiken waarop de getallen in de cirkels staan op een driehoek met de punt omhoog. Of juist alleen de kaarten in een driehoekje met de punt naar beneden.
- Zoals *variant 3*, maar nu is de regel: eerst een kaart met een driehoekje met de punt naar boven, dan een kaart met een driehoek met de punt naar beneden, enzovoort. Let op, een foutje gaat nu snel, dus controleer jezelf wel!
- Zoals *variant 3* maar nu is het spelgoal: wie legt de langste Jip (rij).

En deze varianten kunnen ook weer gespeeld worden met de regels van *variant 2*! De spelers zoeken niet een antwoord bij een van de vermenigvuldigingen, maar een vermenigvuldiging bij het getal op de kaart.

### Spelgegevens

*Jippen - Vermenigvuldigen* is een van de tien spellen uit de doos *Drempelspellen drempel 5*.

Prijs: € 62,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekanspel.nl](http://www.rondjerekanspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

### Extra

- U kunt dit spel ook zelf samenstellen. Op [www.rondjerekanspel.nl](http://www.rondjerekanspel.nl) vindt u 'Kopieerbladen Jippen -- Vermenigvuldigen 3'. U kunt de bladen printen op stevig papier en de kaartjes uitknippen.
- Op [www.rondjerekanspel.nl](http://www.rondjerekanspel.nl) vindt u 'Drempelkaart 5B: Tafels 6 t/m 9' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.

**Drempelkaart 5B: Tafels 6 t/m 9**

Naam: ..... Datum: .....

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1 x 1	1 x 2	1 x 3	1 x 4	1 x 5	1 x 6	1 x 7	1 x 8	1 x 9	1 x 10
2	2 x 1	2 x 2	2 x 3	2 x 4	2 x 5	2 x 6	2 x 7	2 x 8	2 x 9	2 x 10
3	3 x 1	3 x 2	3 x 3	3 x 4	3 x 5	3 x 6	3 x 7	3 x 8	3 x 9	3 x 10
4	4 x 1	4 x 2	4 x 3	4 x 4	4 x 5	4 x 6	4 x 7	4 x 8	4 x 9	4 x 10
5	5 x 1	5 x 2	5 x 3	5 x 4	5 x 5	5 x 6	5 x 7	5 x 8	5 x 9	5 x 10
6	6 x 1	6 x 2	6 x 3	6 x 4	6 x 5	6 x 6	6 x 7	6 x 8	6 x 9	6 x 10
7	7 x 1	7 x 2	7 x 3	7 x 4	7 x 5	7 x 6	7 x 7	7 x 8	7 x 9	7 x 10
8	8 x 1	8 x 2	8 x 3	8 x 4	8 x 5	8 x 6	8 x 7	8 x 8	8 x 9	8 x 10
9	9 x 1	9 x 2	9 x 3	9 x 4	9 x 5	9 x 6	9 x 7	9 x 8	9 x 9	9 x 10
10	10 x 1	10 x 2	10 x 3	10 x 4	10 x 5	10 x 6	10 x 7	10 x 8	10 x 9	10 x 10