

HAASJE OVER

ANNEKE NOTEBOOM

Korte beschrijving van het spel

Het vlot leren van de optellingen en aftrekkingen tot 10 of de vermenigvuldigingen uit de tafels vraagt van kinderen blijvend oefenen. Maar vaak gebeurt oefenen in rijtjes sommen, waarvan kinderen er veel al kennen en waarbij ze weinig oefenen wat juist nog niet goed gaat. In Haasje over kan de leerling zich juist richten op het specifiek oefenen van die sommen die hij maar niet kan onthouden. Haasje over is een variant op het spel Jakkiebak Kippenkak.

Het spel bestaat uit (24) rode sommenkaartjes en (12) gele antwoordkaartjes (zie kopieerbladen op www.volgens-bartjens.nl). Er zijn bij elk antwoord twee dezelfde sommenkaartjes. U kunt zelf variëren in het aantal kaartjes'.

Vooraf

De spelers leggen de rode sommenkaartjes in een cirkel of ovaal op de tafel met de sommen naar boven, zodat de sommen te zien zijn: dit is het hazenpad. Ze leggen de gele antwoordkaartjes binnen in de cirkel met de getallen naar beneden, zodat die niet te zien zijn. Ze leggen de 10 blokjes verdeeld over de cirkel op verschillende sommenkaartjes. De spelers bepalen zelf waar ze die neerleggen. De spelers zetten hun pion (haasje) naast elkaar op één sommenkaartje. Dit is de startplaats. Ze lopen het hazenpad over de sommenkaartjes met de klok mee.

Spel

De langste speler begint. Hij ziet op het kaartje voor zijn pion een som staan. Hij rekent deze uit en moet het antwoord vinden bij de gele kaartjes. Hij



draait een geel kaartje om. Als het antwoord bij de som hoort, dan mag de pion op het rode sommenkaartje gaan staan en mag hij nog een keer. Hij mag net zo lang doorgaan, tot hij niet het juiste antwoord bij de som omdraait. In het begin is het natuurlijk gokken waar de goede gele antwoorden liggen, maar als je goed onthoudt, wordt het steeds makkelijker. Dan moet hij wel het antwoord op de som weten natuurlijk. Als er op het sommenkaartje een blokje ligt en de speler heeft het juiste antwoord omgedraaid, dan mag hij het blokje houden. Als het niet het goede gele kaartje was, dan mag de speler wel over het blokje springen naar het volgende kaartje, maar hij moet het blokje laten liggen. Als een speler niet meer kan (niet het juiste gele kaartje draait), dan is de volgende speler aan de beurt. Staat vóór jou op een sommenkaartje een pion, dan hoef je niet dat sommenkaartje te nemen maar het volgende kaartje. Als je het goede gele antwoordkaartje hierbij vindt, speel je

Haasje over: je springt over de pion heen. Die speler moet jou dan een blokje van hem zelf geven, als hij die heeft. 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 de meeste blokjes heeft, is winnaar.

Tip

Speel dit spel met alleen sommen die jij zelf nog goed moet oefenen. Maak dan van elke som twee of drie rode sommenkaartjes en één geel antwoordkaartje. Maak het hazenpad zo lang als je zelf wil.

Haasje over en rekenen-wiskunde

Bij Haasje over gaat het om het automatiseren en memoriseren van de bewerkingen die kinderen vlot uit het hoofd moeten kennen. Een zeer belangrijke vaardigheid in onder- en mid-

denbouw. De bedoeling is dat kinderen zich richten op opgaven die nog niet goed gaan en die intensief oefenen. Welke dat zijn, bepalen ze zelf (met de leraar). Het spel richt zich niet op tempo, maar wel op veel herhalen, waardoor gestimuleerd wordt dat kinderen antwoord en opgave direct aan elkaar gaan koppelen.

Peilen en stimuleren van de rekenvaardigheid

Bij dit spel is het belangrijk om voordat kinderen het spelen, na te gaan welke sommen van een bepaalde bewerking ze nog niet goed weten of moeten oefenen. Dit kan bijvoorbeeld door een dictee af te nemen, of door alle sommen waar het om gaat (bijvoorbeeld alle aftrekkingen onder 10) te laten maken². De leerling zoekt vervolgens zelf uit welke opgaven nog niet goed gaan. Die opgaven vormen de sommen voor de rode kaartjes van Haasje over. Op die manier wordt gestimuleerd specifiek te oefenen wat nog niet snel gaat. Belangrijk is wel, dat de leerling aan de oefenfase toe is. Als hij nog geen inzicht heeft of voornamelijk nog tellend rekt is het nog niet geschikt.

Iets voor de rekenles?

Haasje over is zeer geschikt als aanvulling op de rekenmethode in groep 3, 4 en 5, voor kinderen die niet alle vermenigvuldigingen uit de tafels, of de optellingen en aftrekkingen die vlot uit



3. Gericht oefenen

het hoofd gekend moeten zijn, beheersen. Juist omdat hier alleen sommen gekozen worden die de kinderen nog niet goed kennen, oefenen ze intensief. Kinderen die dezelfde sommen moeilijk vinden, oefenen samen.

Gegevens

Materiaal: kopieerkaarten met sommen en antwoorden, of lege bladen waarop de sommen en antwoorden kunnen worden ingevuld (zie www.volgens-bartjens.nl). Verder 10-15 blokjes en per persoon een pion.

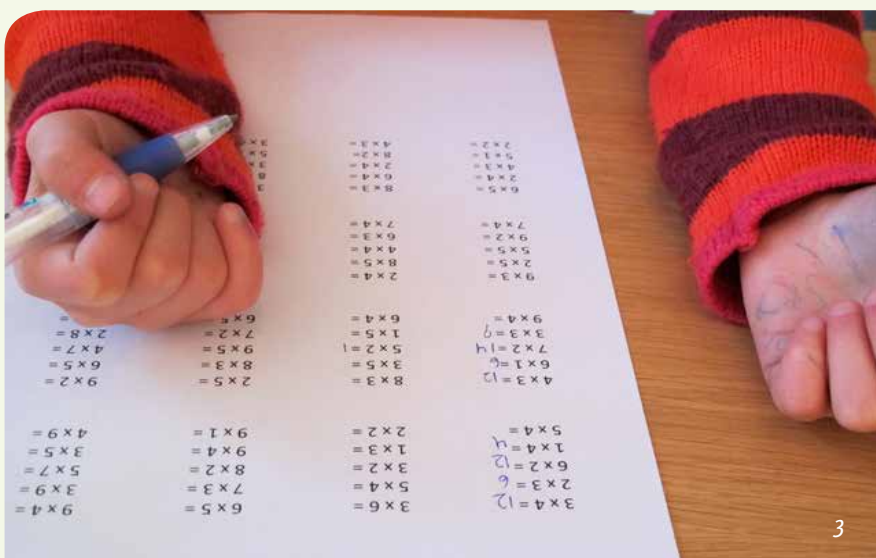
Doelgroep: groep 3 en 4 (en 5)

Aantal spelers: 2-3

Duur: ±10-15 minuten

Noten

- Op de website www.volgens-bartjens.nl staan kopieerbladen met de aftrekkingen tot en met tien (sommenkaartjes en antwoordkaartjes), maar ook lege kopieerbladen, waarop u of de leerling zelf de sommen en antwoorden kan schrijven. Het aantal sommenkaartjes moet minimaal twee keer zo groot zijn als het aantal antwoordkaartjes. Er kunnen ook verschillende sommen zijn met hetzelfde antwoord. Uiteraard kunt u dergelijke kaartjes ook zelf eenvoudig knippen (± 4 cm bij 4 cm).
- Zie filmpjes op www.leraar24.nl, bijvoorbeeld: <http://www.leraar24.nl/dossier/110>.



2. Welke zijn nog lastig?