

# Getallen vangen met Catch!<sup>1</sup>

*De leerlijn getalbegrip in ruim 50 spelletjes*

**'Catch' is een van de rekenspellen uit het pakket Rondje Rekenspel<sup>2</sup>. Dit pakket bevat een groot aantal spellen voor groep 1 tot en met 8 waarmee kinderen hun inzicht in en vaardigheid op het gebied van getalbegrip kunnen vergroten. De spellen gaan specifiek in op cruciale leermomenten uit de leerlijn getalbegrip. In dit artikel gaan de auteurs in op één spel uit dit pakket en hoe dit ingezet kan worden in een groep, ook als er grote verschillen in niveau zijn.**

## **Catch!' in de klas**

Catch! is een spel (zie voor de spelregels [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl)) waarin leerlingen getallen moeten vergelijken en ordenen. Bovendien moeten de leerlingen hun oplossingen ook kunnen uitleggen aan elkaar en aan de leerkracht. Het gaat er bij Catch! om dat kinderen het spel slim kunnen spelen, door bepaalde getallen bewust te laten liggen en andere juist meteen

te spelen. Ze moeten daarvoor hun inzicht en kennis van de telrij gebruiken. De kinderen spelen het spel ieder op eigen niveau door getallen(kaarten) uit een bij hen passend getallengebied te gebruiken.

## **Peilen en oefenen met Catch!**

Juf Nelleke van groep 6 kijkt mee als Joep en Karima het spel met kaarten tot 1000 spelen. Ze wil weten hoe de kinderen redeneren en wat ze kennen en kunnen. Ze laat het tweetal de puzzelvragen op de leerlingkaart bespreken.

Tijdens de bespreking leggen Karima en Joep elkaar (en Nelleke) uit, waarom bepaalde getallen wel kunnen en welke getallen niet. Ze gebruiken bij de uitleg hun kennis en inzicht in de getallenrij. Bij de vraag (zie afbeelding 2) welk getal Niels het beste kan kiezen, gaat het er ook om alvast rekening te houden met de volgende beurt. Welk getal heb je straks misschien nog nodig voor een volgende beurt, of hóe kun je je te-

genstander het meeste tegenzitten? Als blijkt dat een van de kinderen nog erg veel moeite heeft met dit spel, kan besloten worden Catch! met de getallen onder 100 te spelen. Het gaat om hetzelfde inzicht, maar de getallen zijn misschien vertrouwd. Bij de bespreking let Nelleke op de redeneringen (hoe bepaal je welk getal groter is) maar ook let ze erop, of de kinderen de getallen correct uitspreken.

## **Spel als aanvulling op de rekenles**

Een rekenspel kan een goede manier zijn om kinderen hun rekenvaardigheid te laten vergroten. In een eerder nummer van Volgens Bartjens (jrg. 29, nummer 2, november 2009) schreven we al, dat zo'n spel dan wel aan een aantal voorwaarden moet voldoen om ingezet te kunnen worden binnen de rekenles. Zo moet het spel een specifiek rekendoel aan de orde stellen en moet het op meerdere niveaus te spelen zijn. Daarnaast moet het onder meer eenvoudig, eenduidig, uitdagend en leuk zijn. De meeste scholen werken met een rekenmethode. In de rekenmethode wordt getalbegrip als een belangrijke basis voor het (leren) rekenen gezien en daarom worden veel verschillende activiteiten geboden: leerkrachtgebonden en vervolgens oefenactiviteiten. Na verloop van tijd wordt getalbegrip als bekend verondersteld. Dat geldt helaas niet voor alle leerlin-



### 'Catch!' roept Joep terwijl hij twee kaarten omdraait

Met 'Catch!' bedoelt hij dat hij een kaart van zijn tegenspeler Karima heeft 'gevangen': Hij heeft een getalkaart omdraaid met een getal dat groter is dan het getal van Karima en een kaart met een getal dat kleiner is. 'Gevangen' betekent dat hij alle drie getalkaarten mag hebben: drie punten binnen! Nu is Karima aan de beurt.

Joep en Karima zitten in groep 6 en spelen het spel met getalkaarten tot 1000. Verderop in de klas spelen Leroy en Emma ook het spel Catch!, maar dan met kaarten onder 100. Zij hebben nog wat moeite met rekenen. Daarentegen hebben Jop en Daniël het doosje met breukenkaarten gepakt en spelen met deze kaarten ook Catch!. Dat valt niet mee. Hoe zoek je uit en leg je uit aan elkaar waarom  $\frac{1}{3}$  groter is dan  $\frac{2}{12}$ . Ze hebben echter deze moeilijkheid zelf gekozen, Jop en Daniël zijn erg goede rekenaars.

*Catch!*



2. Niels en Anne spelen Catch.

- Niels is aan de beurt. Anne had de kaart 549 gedraaid. Nu draait Niels 798. Kan Niels de kaart van Anne nog vangen? Welk getal moet hij dan bijvoorbeeld draaien? Welke niet?
- Niels weet nog waar de getallen 498 en 112 liggen. Welke zou jij dan kiezen? Waarom?

gen. Sommige hebben meer herhaling nodig. Voor anderen is verdiepen van het inzicht in de getalstructuur bijvoorbeeld nog essentieel, terwijl dat in de rekenmethode niet meer aan de orde komt. Voor hen kan het spelen van spellen rond getalbegrip een goede aanvulling zijn. Ze herhalen en verdiepen in een getalgebied dat gepasseerd is, zonder dat ze dat in de gaten hebben. Ze doen succeservaring op en leren redeneren over relaties tussen getallen, en over de telrij en hoeveelheden, in een voor hen betekenisvolle situatie. Maar juist ook voor de betere leerlingen vormen de spellen een uitdaging, omdat er van hen ook tactiek en redeneren wordt gevraagd.

#### Noten

1. Op [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl) kunt u de spelregels voor Catch! gratis downloaden samen met de kopieerbladen met getalkaarten tot 1000.
2. Rondje Rekenspel komt in het voorjaar uit als map met ± vijftig spelbeschrijvingen en met kopieerbladen. Bij deze map zit een complete set van speldoosjes met getalkaarten die bij veel spellen te gebruiken zijn. In de doosjes zitten spelregels van enkele spellen.

*De auteur is leerplanontwikkelaar bij SLO, Enschede*

De spelbeschrijvingen zijn ook gratis te downloaden via [www.rekenspel.slo.nl](http://www.rekenspel.slo.nl). De speldoosjes (zie info op website) zijn te bestellen via [verkoop@slo.nl](mailto:verkoop@slo.nl). Voor vragen kunt u terecht bij: [rekenspel@slo.nl](mailto:rekenspel@slo.nl).

