

# Spel in de rekenles

Anneke Noteboom



**Materiaal**  
Spelborden (downloads),  
pionnen, blokjes en fiches

**Doelgroep**  
groep 3 t/m groep 8  
(afhankelijk van het  
gekozen spel)

**Aantal spelers**  
2

**Duur**  
10-15 minuten

Te downloaden via  
[www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl)

# Dobbeldraai en Canadees rekenen

Eén speelbord, twee verschillende spellen, en oefenen van het automatiseren van meerdere essentiële basisvaardigheden. Wat wil je nog meer? We beschrijven hier beide spellen, de verschillende speelborden vindt u op [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl). Je kunt ze gratis downloaden.

## Beschrijving van de spellen

Voor beide spellen zijn verschillende varianten. Bij elke variant hoort een ander speelbord:

- Optellen onder 10  
( $1+, 2+, 3+, 4+, 5+ / 1, 2, 3, 4, 5$ )
- Optellen over de 10  
( $6+, 7+, 8+, 9+ / 5, 6, 7, 8, 9$ )
- Vermenigvuldigen: Kleine tafels  
( $5\times, 6\times, 7\times, 8\times, 9\times / 2, 3, 4, 5$ )
- Vermenigvuldigen: Grote tafels  
( $6\times, 7\times, 8\times, 9\times / 6, 7, 8, 9$ )

We beschrijven eerst Canadees rekenen en daarna Dobbeldraai en nemen als voorbeeld het speelbord met: Optellen over de 10.

## Canadees rekenen

Canadees rekenen speel je met twee spelers. Elke speler heeft 20 fiches van zijn eigen kleur nodig. Verder zijn er twee blokjes/fiches of ringetjes. De spelers spelen op het speelbord: 'Canadees rekenen: Optellen over de 10':

Speler 1 neemt de twee ringetjes (blokjes) en legt die op de getallen die onder het speelbord staan: een op de bovenste rij en een op de onderste rij. De twee getallen waarop hij de ringetjes legt, telt hij bij elkaar. Het antwoord van deze optelling vindt hij op het speelbord. Op een van deze getallen legt hij zijn fiche met zijn kleur neer.

Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij neemt één van de twee ringetjes: of op de bovenste rij, of op de onderste rij en kiest op welk getal in die rij hij het ringetje legt. Nu telt hij deze twee getallen op en zoekt op het speelbord naar de uitkomst. Daar legt hij zijn fiche met zijn kleur neer.

Zo spelen de spelers door. Ze proberen daarbij met hun fiches vier op een rij te krijgen. De speler die het eerst 4 op

een rij heeft, is winnaar. Als een speler niet meer kan, is de ander weer aan de beurt. Kunnen ze beiden twee beurten na elkaar niet meer, dan is het spel ook afgelopen. Er is dan geen winnaar.

## Dobbeldraai

De twee spelers nemen het speelbord 'Dobbeldraai: Optellen over de 10' (zie [www.volgens-bartjens.nl](http://www.volgens-bartjens.nl) of [www.rekenspel.slo.nl](http://www.rekenspel.slo.nl)),

36 tweekleurige fiches (bijvoorbeeld ene kant blauw, andere kant rood) en twee kleine blokjes, fiches of ringetjes. Beide spelers kiezen een kleur.

Speler 1 neemt de twee ringetjes (blokjes) en legt die op de getallen die onder het speelbord staan: een op de bovenste rij en een op de onderste rij. De twee getallen waarop de ringen liggen, telt hij bij elkaar. Het antwoord van deze optelling vindt hij op het speelbord. Op een van deze getallen legt hij zijn fiche met zijn kleur naar boven.

Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij neemt één van de twee ringetjes: of op de bovenste rij, of op de onderste rij en kiest op welk getal in die rij hij het ringetje legt. Nu telt hij deze twee getallen op en zoekt weer op het speelbord naar de uitkomst. Daar legt hij zijn fiche neer, met zijn eigen kleur naar boven. Zo spelen de spelers door, maar... je kunt ook op een andere manier meer fiches van jouw kleur op het bord krijgen! Hoe?

Als een speler tijdens zijn beurt met zijn eigen fiche één of meer fiches van zijn tegenstander insluit: horizontaal, vertikaal en/of diagonaal, dan mag hij die fiches van zijn tegenstander omdraaien. Zo komt zijn eigen kleur boven te liggen (zie het voorbeeld op deze pagina).

Zo spelen de spelers door tot de fiches op zijn en het speelveld vol ligt. Als beide spelers twee beurten achter elkaar elk niet meer kunnen, is het spel afgelopen. Dan tellen ze de fiches van hun kleur.

De speler die aan het einde van het spel de meeste fiches van zijn kleur op het speelveld heeft, is winnaar.

Spelvariant	Basisvaardigheden
Vier op een rij: Optellen onder 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optellen onder 10 (1+, 2+, 3+, 4+, 5+ / 1, 2, 3, 4, 5)</li> <li>• Relatie tussen optellen en aftrekken</li> <li>• Strategisch spelen, redeneren</li> </ul>
Dobbeldraai/Canadees rekenen: Optellen over de 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optellen met overschrijding van 10 (6+, 7+, 8+, 9+ / 5, 6, 7, 8, 9)</li> <li>• Relatie tussen optellen en aftrekken</li> <li>• Strategisch spelen, redeneren</li> </ul>
Dobbeldraai/Canadees rekenen: Kleine tafels	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermenigvuldigen (5×, 6×, 7×, 8×, 9× / 2, 3, 4, 5)</li> <li>• Relatie tussen vermenigvuldigen en delen</li> <li>• Strategisch spelen, redeneren</li> </ul>
Dobbeldraai/Canadees rekenen: Grote tafels	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermenigvuldigen (6×, 7×, 8×, 9× / 6, 7, 8, 9)</li> <li>• Relatie tussen vermenigvuldigen en delen</li> <li>• Strategisch spelen, redeneren</li> </ul>

#### Dobbeldraai en Canadees rekenen en rekenen-wiskunde

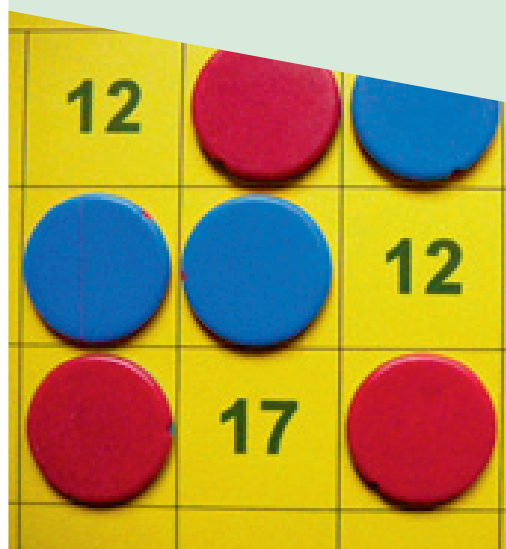
Met de spellen *Dobbeldraai* en *Canadees rekenen* oefenen kinderen in het automatiseren van enkele essentiële basisvaardigheden onder 100 (zie de tabel hierboven).

#### Iets voor de rekenles?

Ja, beide spellen zijn zeer geschikt voor de rekenlessen, maar vooral ook als aanvulling op de rekenmethodes.

De basisvaardigheden die van groot belang zijn voor het verdere rekenen en die leerlingen moeten blijven onderhouden, kunnen ze met deze spellen op een speelse manier oefenen. Daarom zijn de spellen ook juist geschikt voor de bovenbouw. Leerlingen kiezen precies het speelbord dat past bij de vaardigheid die ze moeten oefenen. Canadees rekenen is een iets makkelijkere variant als je kijkt naar de spelregels.

## Voorbeeld



Anniek speelt met rood, Robin met blauw.

Anniek is aan de beurt. Als zij 17 kan maken (met 8 en 9) en haar rode fiche op 17 legt, dan sluit ze de blauw fiche erboven in en mag ze die omdraaien naar rood.

Maar als ze 12, links boven, kan maken (6 en 6 of 7 en 5) dan kan ze verticaal een blauw fiche insluiten én diagonaal ook een blauw fiche. Ze mag dan beide fiches omdraaien naar rood. Het gaat er altijd om dat je alleen de fiches mag omdraaien die door het fiche dat je in die beurt legt, insluit.