


	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren
	<p>Doelen bij het spel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vlot leren uitrekenen van de optellingen over de 10 • Relaties benutten tussen optellen en aftrekken • Kritisch denken en redeneren <p>Drempel 3A: Optellen over de 10</p> <p>Aantal spelers: 2 (of 2 teams van 2)</p> <p>Speelduur: ±10 minuten</p>			

Rekeninhouden

- Automatiseren van de moeilijkere optellingen over de 10: $5,6,7,8,9 + 6,7,8,9$
- Relatie doorzien tussen optellen en aftrekken
- Handig en strategisch spelen

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

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

Spelverloop*

De spelers leggen het speelbord voor zich en kiezen elk een kleur fiches. Speler 1 neemt de twee mannetjes en legt die op twee getallen van de losse hokjes: een op een getal in de bovenste rij en een op een getal in de onderste rij. De speler telt deze twee getallen bij elkaar op. De uitkomst hiervan vindt hij in het speelbord. Hierop mag hij zijn fiche leggen.

Nu is speler 2 aan de beurt. Hij mag één van de twee mannetjes verplaatsen en op een ander getal in die rij leggen. Nu kan hij een nieuwe optelling maken. Hij legt zijn fiche op de uitkomst van deze optelling op het speelbord. Op deze manier veroveren de spelers steeds een hokje op het speelbord. Steeds mogen ze per beurt maar één mannetje verzetten in de rij waar het staat. Ze mogen het neerzetten op elk getal in die rij.

De speler die als eerste vier fiches op één rij heeft, is winnaar. Dat mag horizontaal, verticaal of diagonaal zijn. De spelers moeten het er natuurlijk wel samen mee eens zijn, dat een uitkomst klopt.

Tips

- Als je slim bent, kijk je eerst op het speelveld welk hokje je wilt veroveren. Die uitkomst moet je dus zien te

maken met een optelling. Lukt dat door één mannetje te verplaatsen? En lukt het je ook nog om je tegenstander te blokkeren, zodat hij bepaalde hokjes niet kan veroveren?

- Speel eens in twee teams van twee spelers tegen elkaar, dan kun je overleggen en het extra moeilijk maken!

Spelgegevens

Canadees rekenen-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 ook 'Kopieerblad Canadees rekenen-Optellen over de 10' dat u kunt printen. U heeft daarbij 40 fiches nodig (20 van elke kleur) en 2 blokjes/pionnen.
- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u 'Drempelkaart 3A: Optellen over de 10' waarop kinderen hun vorderingen kunnen bijhouden.

Drempelkaart 3A: Optellen over de 10											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2										2+9	
3									3+8	3+9	
4								4+7	4+8	4+9	
5							5+6	5+7	5+8	5+9	
6						6+5	6+6	6+7	6+8	6+9	
7					7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9	
8				8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9	
9			9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	
10											

*Dit spel is een variant op een oud spel: Canadees vermenigvuldigen