

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/ Redeneren	
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
Executieve functies:								
Doelen bij het spel:								
<ul style="list-style-type: none"> Oefenen van de getallenrij Herkennen van de getsymbolen van 1 tot en met 10 								
Drempel: 0A: Getalbegrip t/m 12								
Aantal spelers: 2-3								
Speelduur: 5-10 minuten								

Rekeninhouden

- Herkennen en benoemen van de getsymbolen tot en met 10
- Oefenen van de volgorde van de getallen in de getallenrij tot en met 10
- Redeneren over handige oplossingsmanieren

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- De getsymbolen van 1 tot en met 10 herkennen en kunnen benoemen
- Kennis gemaakt hebben met de volgorde van de getallen in de getallenrij tot en met 10

Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)
- Nadenken over wat je doet en kunt (MC)

Toelichting bij het spel

In dit spel oefenen de kinderen de volgorde van de getallen in de getallenrij tot en met 10. Dit hoort bij de leerstof eind groep 2, begin groep 3. Voor kinderen in groep 1 is dit nog niet nodig, maar veel kinderen met een (ontwikkelings-)voorsprong zijn al druk bezig met het leren van deze getallenrij en vinden dat boeiend. Doordat op een kaart steeds één getal ontbreekt, lopen ze in gedachten de rij af tot ze zien welk getal dat is. Er zijn verschillende aanpakken, waarvan de één handiger is dan de ander: kinderen kunnen denken dat ze er een missen en die meteen kiezen. De kans op een fout is dan groot.

Ze kunnen ook de telrij aflopen en doortellen tot ze zien dat een getal mist. Dat kost meer tijd, maar leidt wel eerder tot het juiste antwoord. Deze strategieën uitproberen is ook een goede reken-wiskundige activiteit.

Het spel uitleggen

Alle tien gezien! heeft weinig spelregels en is het beste uit te leggen door het meteen te spelen. Steeds wordt een kaart van de stapel omgedraaid en zoeken de spelers uit de getallenkaarten die open op tafel liggen de kaart, waarop het getal staat dat ontbreekt op de kaart die net gedraaid is. Ze slaan zo snel mogelijk op die kaart. Leerlingen zullen in hun haast nog wel eens te snel de verkeerde kaart kiezen. Spreek af hoe ze hiermee omgaan. Let erop dat beide spelers nadenken of inderdaad op de goede kaart is geslagen. Een moeilijker variant is om de kaarten te wisselen: dan komen de blauwe kaarten op een stapel te liggen en de groene kaarten verspreid op tafel.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen de getsymbolen en hun volgorde in de getallenrij tot en met 10 herkennen en kunnen benoemen en in hoeverre ze hierover kunnen redeneren.

Met de volgende vragen/interventies kunt u een leerling aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat de leerling kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- 'Welk getal zie je niet op de kaart staan? Zoek en sla op dat getal...!' Als een kind slaat, vraag dan hoe hij te werk gaat.
- 'Hoe kun je uitzoeken welk getal er niet is?' Bijvoorbeeld door gokken, maar ook door de telrij aflopen en de

getallen erbij zoeken. Ziet het kind wat voordelen en nadelen van deze strategieën zijn? Laat het kind eens hardop denken.

- Ga na of het kind kan reflecteren op zijn eigen aanpak en of die handig is.
- 'Hé, ik denk dat de 9 er niet op staat, klopt dat?'
- 'Wanneer weet je snel welk getal er niet bij staat? Bijvoorbeeld als het een 1 of een 2 is. Waarom is dat?'
- 'Wie staat voor (heeft al de meeste kaarten)?'
- 'Kun je nog winnen?' Ziet het kind de relatie tussen het aantal kaarten dat ieder heeft en wat nog op de tafel ligt?

Stimuleren van executieve vaardigheden

Bij *Alle tien gezien!* moet een kind bij elke kaart die wordt omgedraaid snel reageren zonder fouten te maken. Dit vraagt een goede regulatie van het uiten van de reactie (RI). Bij dit spel is het ook belangrijk om een soort balans te vinden tussen de snelheid van de reactie en het geven van het juiste antwoord. Dit vraagt ook dat een kind voortdurend zijn aandacht bij het spel houdt (VA). Door met kinderen te reflecteren op de denkstrategieën middels vragen en interventies besteedt u aandacht aan hun

metacognitieve vaardigheid (MC). Dit kan eventueel ook door het spel even stil te leggen. Zo kan het kind ook nadenken over een andere handige aanpak en die gaan toepassen (FLX).

Spelgegevens

Alle tien gezien is een van de acht spellen uit de doos

Drempel 0: Drempel 0.

Prijs van de doos: € 57,95

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- Zie voor meer informatie over de drempel 0: www.rondjerekenspel.nl en www.wizz-spel.nl.
- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u 'Kopieerbladen Alle tien gezien' waarmee u eventueel dit spel zelf kunt maken.