

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/ Redeneren	
	<b>Executieve functies:</b>							
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
<b>Doelen bij het spel:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Flexibel omgaan met de getallen t/m 20</li> </ul>								
<b>Drempel:</b> 0B: Getalbegrip t/m 20								
<b>Aantal spelers:</b> 2-4								
<b>Speelduur:</b> ±10 minuten								

## Rekeninhouden

- Oefenen van de volgorde van de getallen in de getallenrij tot 20
- Vergelijken en ordenen van getallen tot en met 20
- Inschatten hoe getallen in de getallenrij tot 20 ten opzichte van elkaar in de getallenrij liggen
- Logisch denken en redeneren over getallen tot en met 20
- Splitsen van 10

## Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- De getalsymbolen, de telrij en getallenrij tot 10 enigszins kennen

## Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Doorzetten om je doel te bereiken (DG)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)
- Een plan bedenken voor wat je wil doen (PP)
- Nadenken over wat je doet en kunt (MC)

## Toelichting bij het spel

*Rondje rekenspel tot 20* bestaat uit 2x de getalkaarten van 0 t/m 20 en 2 jokers. In het doosje zitten verder spelregelkaarten met beschrijvingen van 9 spelletjes die kinderen met de kaarten kunnen spelen. In de tabel op de volgende pagina kunt u lezen welke rekeninhouden bij de diverse spellen aan de orde komen.

Er zit niet echt een volgorde in moeilijkheid van de spellen. Maar spellen waarin van de kinderen ook logisch denken en redeneren gevraagd worden, vragen meer inzicht in de

getallenrij en de plaats van getallen ten opzichte van elkaar. De spellen *Yepp* en *Op een rij* zijn de meest eenvoudige spellen. *Catch* en *Hebbes* zijn voor de meeste leerlingen de moeilijkste.

## Het spel uitleggen

Alle 9 spellen van *Rondje rekenspel tot 20* hebben hele eenvoudige spelregels en zijn zo uit te leggen en te begrijpen. Ze kunnen in korte tijd gespeeld worden, ook door leerlingen zonder begeleiding van de leraar. De spellen *Yepp* en *Op een rij* zijn de meest eenvoudige spellen. *Catch* en *Hebbes* zijn voor de meeste leerlingen de moeilijkste.

Zie voor de spelregels de spelregelkaartjes in het doosje.

## Peilen, stimuleren, leren

Met deze spellen kunt u peilen in hoeverre de kinderen inzicht hebben in de getallenrij tot en met 20 en vaardigheid hebben in het toepassen van hun inzicht en kennis. Daarnaast kunt u met *Memo* samen tien en *Duo Tien!* nagaan in hoeverre de kinderen de splitsingen van 10 hebben geautomatiseerd en gememoriseerd. Met de volgende vragen/interventies kunt u het kind aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat het kind kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- 'Kun je nog winnen? Waarom denk je van wel of niet?' *Bij Duo tien!*
- Laat kinderen voorspellen welke kaart moet gedraaid worden om Duo Tien te draaien; bespreek of ze van te voren nadenken of pas beginnen te kijken als de kaart is omgedraaid. Wat is handiger voor het spel? *Bij Catch*
- 'Waar let je op bij het kiezen van een startkaart voor de andere speler? Hoe maak je het moeilijker voor hem? Waarom is dat zo?'

### Bij Dichtste erbij

- 'Waar let je op als je wil weten welk getal er dichtst bij is? Moet je altijd rekenen?'

### Bij Zoek mijn getal

- Welke vraag is bijvoorbeeld handiger: 'Is het getal groter dan 10?' of: 'Is het 10?'. 'Waarom denk je dat?'

Zie voor meer vragen en aanwijzingen voor de leraar de website [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl).

interventies, biedt u de mogelijkheid te werken aan hun metacognitieve vaardigheden. Dit kan bijvoorbeeld door het spel even stil te leggen. Op deze manier kan het kind ook nadenken over een andere handige aanpak en die gaan toepassen (FLX).

Bij sommige spellen is een kind ook afhankelijk van de actie(s) van een medespeler. En daarom is het goed dat een kind van te voren een strategie bepaalt (PP). Bij alle spellen speelt wel mee dat er emoties zullen zijn (ER).

### Stimuleren van executieve vaardigheden

*Rondje rekenspel tot 20* bevat een negental spelletjes die ieder een beroep doen op een aantal executieve vaardigheden. Een kenmerk dat bij alle spellen sterk naar voren komt is die van de Metacognitie (MC). In sommige gevallen zult u daarbij de kinderen ook in eerste instantie moeten ondersteunen. Door met kinderen te reflecteren op hun denkstrategieën en aanpak via vragen en

### Spelgegevens

Prijs: € 3,25

Uitgever: Wizz Spel

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

### Rekeninhouden bij de spellen van Rondje Rekenspel tot 20

Spel	Rekeninhouden
1. Yepp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grootste/kleinste getal bepalen</li> </ul>
2. Dichtste erbij	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Getallen vergelijken en ordenen: Welke liggen het dichtste bij elkaar in de getallenrij</li> </ul>
3. Memo samen tien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Automatiseren van de splitsingen van 10</li> </ul>
4. Duo Tien!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoriseren van de splitsingen van 10</li> </ul>
5. Straatje tot 20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vergelijken en ordenen van getallen tot 20</li> <li>• Strategisch spelen</li> </ul>
6. Zoek mijn getal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oefenen met de volgorde van getallen in de getallenrij en de plaats ten opzichte van elkaar</li> <li>• Strategische vragen stellen en redeneren</li> </ul>
7. Catch tot 20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vergelijken en ordenen van getallen</li> </ul>
8. Hebbes tot 20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoeken van getallen die bepaalde kenmerken of eigenschappen gemeen hebben</li> <li>• Logisch denken en redeneren</li> </ul>
9. Op een rij	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenen van alle getallen tot en met 20 in de getallenrij</li> </ul>