

DUO TIEN!

ANNEKE NOTEBOOM

Korte beschrijving van het spel

Als u Halli Galli kent, dan zijn de spelregels voor Duo Tien! direct duidelijk. Benodigdheden voor dit spel: 2x getal kaarten' 0 tot en met 10, twee jokerkaarten en een kleine knuffel/zachte bal of de bel van Halli Galli.

De spelers (minimaal 2, maximaal 4)² verdelen de kaarten en leggen die met de getallen naar beneden op een stapeltje voor zich op tafel. De bel, knuffel of ander voorwerp wordt midden op tafel gezet zodat iedereen er goed bij kan. De jongste speler begint. Hij draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt die open op tafel. Nu is de speler die links van hem zit aan de beurt. Ook hij draait een kaart om. Als twee kaarten precies samen tien zijn (Duo Tien!) mag ieder op de bel slaan/knuffel pakken. Wie het eerst is, krijgt alle kaartjes die open op tafel liggen. Hij legt deze kaartjes onder zijn eigen stapel. Daarna gaat het spel weer verder. Ligt er nog geen 10 samen, dan is de volgende speler aan de beurt. Kunnen de spelers nú met de twee getallen die er liggen tien maken? Ja? Bel gauw! Nee? Dan is de volgende speler weer aan de beurt. Als iedereen geweest is, en er is geen 'samen tien' te zien, gaan de spelers door. Ze leggen de volgende kaart gewoon op de kaart die in de vorige ronde is neergelegd.

Pas op: Twee kaarten moeten samen tien zijn, dus bij de '10' hoort de '0'.

Als iemand de joker draait, dan kan ieder snel op de bel slaan of de knuffel pakken: voor de joker mag de speler zelf een getal bedenken. Kies een getal dat samen met een ander kaartje tien is en de buit is voor jou! Het spel is afgelopen als een van de spelers geen kaarten meer heeft. Wie dan de meeste kaarten heeft, is winnaar. En daarna speel je gewoon nog een potje.

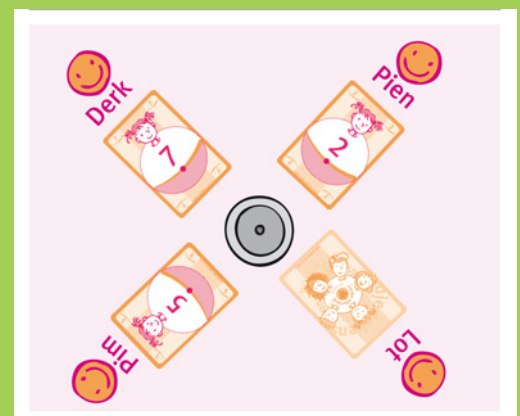


Het leren van de splitsingen van 10 vraagt van veel kinderen oefenen en blijven onderhouden. Werken op tempo is daarbij belangrijk. Duo Tien! is een rekenspel, waarin de leerlingen de splitsingen van 10 in tempo oefenen en daarbij ook nog moeten redeneren.

Vier kinderen spellen samen Duo Tien! Ze hebben al een rondje gespeeld, maar er ligt nog geen 'samen tien'. Pim, Derk en Pien hebben al een tweede kaart neergelegd. Nu is Pien aan de beurt. Wat moet Pien draaien om Duo Tien! te krijgen?

Er zijn meer mogelijkheden:

- draait ze 5, dan heeft ze met Pims kaart een duo tien.
- draait ze een 3, dan is het met 7 samen 10
- en draait ze een 8, dan is het met Pien samen 10.
- en draait ze een joker, dan kan een speler kiezen wat de joker is: 5, 3 of 8 is



Varianten:

Bij dit spel gaat het om splitsen van 10 in twee getallen. Kinderen die deze splitsingen al vlot kennen, kunnen het spel ook spelen met de afwijkende regel, dat het niet met precies twee, maar bijvoorbeeld ook met drie kaarten samen tien mag zijn.

Een andere optie is, dat het niet gaat om duo *tien*, maar dat een ander getal centraal staat dat gesplitst moet worden, bijvoorbeeld 8 (Duo Acht!) of 5 (Duo Vijf!). In dat geval worden de getallen groter dan het te splitsen getal, uit de set gehaald. Het kan zinvol zijn, om dan het aantal kaarten uit te breiden, bijvoorbeeld door 3 of 4 setjes getalkaarten te nemen. Is een leerling nog niet toe aan op memoriseren van de splitsingen van 10 op tempo, laat dan de kaarten nemen en hiermee memory spelen, waarbij elk setje een splitsing van 10 is. Nu speelt tempo geen rol en kan de leerling vaardiger worden in het leren van de splitsingen (automatiseren).

Duo Tien! en rekenen-wiskunde

Bij Duo Tien! gaat het simpelweg om het leren memoriseren van de splitsingen van 10. Het vlot kennen van de splitsingen van getallen is noodzakelijk voor goed leren rekenen. Al meteen bij het overschrijden van het eerste tiental ($8+5$; $13-4$) wordt het splitsen van 10 gevraagd: $8+5$ via het tiental uitrekenen: $8+2+3$, betekent dat je moet weten hoeveel je moet aanvullen bij 8 om tot 10 te komen. Hoe beter de leerling deze splitsingen goed en vlot kent, des te sneller gaat het rekenen. Uiteraard moet de leerling ook de splitsingen van andere getallen vlot kennen (bij het voorbeeld: weten dat 5 gesplitst kan worden in 2 en ...). Ook die splitsingen zijn te oefenen met dit spel (bijvoorbeeld Duo Zes! of Duo Acht!), als de juiste kaarten geselecteerd worden.

Peilen en stimuleren van de rekenvaardigheid

In groep 3 leren de kinderen begrijpen wat splitsen van 10 inhoudt, oefenen ze de vaardigheid van het splitsen van 10 en uiteindelijk wordt verwacht dat

ze de splitsingen vlot uit het hoofd kennen. In groep 4 wordt dit nog af en toe herhaald. Met Duo Tien! kunt u na gaan in hoeverre de kinderen de splitsingen vlot kennen, dan wel kunnen uitrekenen en anders, of het begrip er wel is. Het gaat er dan om, de leerling tijdens het spel te observeren en naar aanleiding van wat u ziet interventies te plegen, zodat u een beeld krijgt van het niveau van de leerling.

Bijvoorbeeld: u speelt het spel met twee leerlingen als het gaat om tempo en met één leerling als u niet zozeer het tempo wilt peilen, maar de vaardigheid in het splitsen. Dan gaat het er vooral om of de leerling met kale getallen in staat is, de splitsing van 10 in twee getallen te kunnen uitrekenen. Welke oplossingmanieren gebruikt hij hierbij en zijn die wenselijk (rekenen, tellen op vingers)? Is de leerling onzeker om te vertrouwen op feitenkennis, of kan hij het nog niet? In dat laatste geval is het belangrijk om stil te staan bij het structureren van tien met getalbeelden, bijvoorbeeld met de vingers of het rekenrek. Dan is de leerling nog niet toe aan Duo Tien!

Gaat het wel, maar nog moeilijk, dan kunt u hem extra stimuleren door dit spel vaker te laten spelen of door zelf tips te geven hoe u te werk zou gaan. Hiervoor kunt u ook de interventies en tips gebruiken die bij verschillende spelsituaties bij Duo Tien! op de website www.rekenspel.slo.nl gegeven worden.

Andere vragen die u zou kunnen stellen en die zich richten op het peilen van getalbegrip zijn bijvoorbeeld:

- Welk getal moet jij nu draaien om Duo Tien! te krijgen?
- Als ik nu een 3 draai, hebben we dan Duo Tien? Waarom wel/niet?
- Bedenk een getal dat je niet moet draaien. Weet je er nog een?
- Als je nu een joker draait, wat bedenkt jij dan voor een getal voor de joker? Waarom?
- Stel je voor dat er twee jokers liggen.... Wanneer zou je dan op de bel mogen slaan? Welke getallen kies je dan? Weet je meer mogelijkheden?

Iets voor de rekenles?

Duo Tien! (en ook de andere duo spellen zoals Duo Zes) is zeker geschikt als aanvulling op de rekenmethode in groep 3 en 4, voor kinderen die de splitsingen van tien op tempo uit het hoofd moeten leren. De methode vereist meestal niet dat kinderen op tempo moeten werken, zodat ze kunnen blijven tellen en rekenen.

Kinderen kunnen het spel gewoon samen spelen. En u kunt het gebruiken bij het peilen van getalbegrip en het bieden van extra hulp.

Gegevens

Materiaal: 2x Getalkaarten 0 t/m 10 en 2 jokers

Doelgroep: eind groep 2, groep 3 (en 4)

Aantal spelers: 2-4

Duur: ±10 minuten

Dit spel is afkomstig van: <http://rekenspel.slo.nl>

Noten

1. Zie voor de getalkaarten de spellenset tot 20 van Rondje Reken spel (www.rekenspel.slo.nl).
2. Naarmate er meer spelers meedoen, krijgen ze minder kaarten per persoon. Indien mogelijk, kunt u ook 3x of 4x de getalkaarten 0 t/m 10 nemen.