

Rekenspellen bij Sommen Versnellen

Korte rekenspelletjes ter automatisering van
de sommen tot en met tien en tot en met twintig

Harrie Meinen

The logo for DUFORCE features a stylized 'D' composed of three horizontal bars in yellow and green, followed by the word 'DUFORCE' in a bold, purple, sans-serif font. Below this, the words 'educatieve uitgeverij' are written in a smaller, lowercase, yellow-green font.**DUFORCE**
educatieve uitgeverij

Harrie Meinen is intern begeleider en heeft in zijn praktijk 'Sommen Versnellen' ontwikkeld: een programma om sommen tot en met 20 te automatiseren. Daarnaast is hij de auteur van 'Hollen naar 100' en 'Nog één keer – tafels, maar dan anders' (Uitgeverij Eduforce, Drachten).

Daarnaast heeft hij de digitale uitgaven 'Digitale Signalering SiDi-R', 'Digitale Formulieren SiDi-R', 'Digitale Registratie Dyslexieprotocol' (Uitgeverij Eduforce, Drachten) en 'Signalering OPSEO' (Boom test uitgevers, Amsterdam) ontwikkeld. Ook het protocol 'Analyse en rapportage van jaaropbrengsten' (Boom test uitgevers, Amsterdam) voor het basisonderwijs is van zijn hand.

Na de specialisatie Remedial Teacher, Intern Begeleider en Video Interactie Begeleider heeft hij zich recentelijk verder gespecialiseerd in het intern begeleiden waarvan de graad van Master Special Educational Needs (M SEN) het resultaat was. Het praktijkonderzoek dat deel uitmaakte van de laatst genoten opleiding heeft geresulteerd in het verder optimaliseren van de methode 'Sommen Versnellen'. De 'Rekenspellen bij Sommen Versnellen' zijn geschreven naar aanleiding van dit praktijkonderzoek.

Vormgeving: *Cedin educatieve dienstverlening*

Druk: *Cedin educatieve dienstverlening*



Uitgeverij Eduforce
CEDIN
Lavendelheide 21
9202 PD Drachten

Tel.: 088 – 0200 300
E-mail: mail@eduforce.nl
www.eduforce.nl

© **2009 Eduforce**. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, computersoftware, of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.

Kopers van deze uitgave mogen de als zodanig aangegeven kopieerbladen – uitsluitend voor gebruik op de eigen school – vermenigvuldigen. De kosten van dit kopierecht zijn namelijk in de aanschafprijs opgenomen. Kopers staan daarom bij de uitgever geregistreerd.

Inhoud

Inleiding	4
Automatiseren, waar moet ik rekening mee houden?	5
De rekenspelletjes	9
Alle 9	10
Dobbel 3 keer	13
Domi-meest	15
Dominospel – samen 12	16
Getallen schijven	17
Knijp-goed	25
Maak 10	37
Raad mijn getal	38
Samen 15	43
Splitsen	46
Gek rekenrek	48
Kleurendobbel	60
Eurorace	63
Mag het er eentje meer zijn?	67
Plussen en minnen	72
Triatlon	74
Puzzelen tot 10	76
Puzzelen boven 10	94
Priksplits	110
Sommenwiel	121
Handig	127
Schuifplits	151

Inleiding

Ten aanzien van het automatiseren vertelt Ton Braams (2001) het volgende:

Het gebrek aan automatisering heeft verregaande gevolgen.

Hoe meer een kind moeite moet doen voor het uitrekenen van eenvoudige sommen, hoe minder capaciteit het werkgeheugen beschikbaar heeft voor het verwerken van, overdenken van en redeneren met gegeven informatie.

Automatisatie is een sleutelwoord. Automatiseren van de sommen tot en met twintig is voor het rekenonderwijs zeer belangrijk. Zonder automatisatie kan geen energie worden vrijgemaakt voor hogere denkprocessen en vaardigheden die bijvoorbeeld bijvraagstukken of andere problemen nodig zijn (Biervliet, 1995). Wanneer een leerling 'vastloopt' in het rekenonderwijs is vaak de diepere oorzaak van het rekenprobleem het niet automatisch beheersen van de sommen tot en met twintig en de tafels tot en met tien.

Het is daarom heel belangrijk dat leerlingen binnen het onderwijs goed leren automatiseren. Door alleen de rekenmethode te volgen wordt bij veel kinderen het automatiseren van de genoemde rekenhandelingen niet gehaald. Naast de rekenmethode zal daarom met vaste regelmaat geoefend moeten worden met sommen tot en met 20.

Enkele jaren geleden heb ik daarom een methode bedacht om het automatiseren tot en met 20 te versnellen: "Sommen Versnellen". Met deze methode leren kinderen handige strategieën aan. Deze gaan, naast het snel kunnen splitsen van het getal 10, vooral uit van het verdubbelen en halveren van getallen. Zo kunnen de bewerkingen tot en met 20 snel uitgevoerd worden.

Automatiseren – waar moet ik rekening mee houden?

Waar moet ik rekening mee houden om te komen tot geautomatiseerd beheersen van de basisvaardigheden: optellen en aftrekken tot en met 20 en de (deel)tafels van 1 tot en met 10.

Getalbegrip

Gersten & Chard (1999) en Braams (2000) noemen getalbegrip een noodzakelijke voorwaarde voor het leren rekenen. Zonder getalbegrip verwordt rekenen tot het uitvoeren van trucjes. Hiermee wordt bepleit dat getalbegrip komt voordat je gaat automatiseren.

Kinderen komen met een verschillend niveau op de basisschool. Dat heeft met name te maken met de verschillende milieus waaruit de kinderen komen. Kinderen uit een hoger niveau zijn meer in aanraking geweest met getallen en getalbegrip. Ouders kunnen kinderen helpen hun getalbegrip te ontwikkelen: stappen tellen, helpen bij het tafel dekken, aantal plaatsen tellen, bestek tellen... (Gersten & Chard, 1999). Ook onder andere door het noemen van huisnummers bij een wandeling door de straat. Ouders hebben invloed op de ontwikkeling van het getalbegrip en de rekenontwikkeling van hun kinderen. Ze voeren gesprekjes met hun kind, zingen liedjes en lezen voor uit prentenboeken (Gelderblom, 2007).

Vroege interventie

Een voorschotbenadering (extra hulp in groep 1 en 2) bij kinderen met weinig getalbegrip kan ertoe leiden dat ze beter zijn voorbereid op het rekenen in groep 3 (Braams, 2000).

Een vroege instructie en interventie (bij problemen) vermindert het risico van falen op latere leeftijd (Gersten, 1999). Dat betekent dat er bij het rekenen op jonge leeftijd veel aandacht moet zijn voor getalbegrip, aanleren van rekenstrategieën en het automatiseren van rekenkennis (Braams, 2001).

Instructie

Kinderen hebben gerichte instructietijd nodig. Kinderen met rekenproblemen krijgen vaak te weinig instructie, terwijl zij juist meer instructie (verlengde instructie) nodig hebben dan de rest van de klas (Gelderblom, 2007). De hoeveelheid gerichte instructietijd, vooral voor rekenzwakke kinderen, is meer bepalend voor hun rekensucces dan de hoeveelheid verwerkingstijd (oefentijd) (Braams & Denis, 2001).

Treffers & de Goeij (1997) pleiten voor een vorm van didactiek die gekenmerkt wordt door

klassikale interactieve instructie waarbij de differentiatie zit in de ruimte die kinderen geboden wordt om oplossingswijzen van verschillend niveau aan te dragen. Vooral die klassikale interactieve instructie kan een hoog rendement opleveren.

Met betrekking tot het automatiseren betekent dat een korte en krachtige klassikale instructie waarbij klassikaal en individueel geoefend wordt. De leerkracht is model, de opstelling van de leerlingen is frontaal, het oefenen verloopt elke keer in dezelfde volgorde en kent veel herhaling (Schraven, 2004).

Strategieën

Aanleren van rekenstrategieën is belangrijk. Stimuleren van meerdere oplossingsstrategieën kan echter juist verwarrend werken. Goede rekenaars hebben het niet nodig want die gaan vanzelf wel 'slim rekenen'. Bevindingen van Timmermans (2005), Milo & Ruijsenaars (2004) pleiten voor het geven van een meer expliciete en eenduidige instructie van in eerste instantie één strategie aan rekenzwakke kinderen. Waarbij Gersten (1999) nog opmerkt dat de omkeerstrategie ($3+8 = 8+3$, de laatste som is gemakkelijker) één van de belangrijkste strategieën is. Torbeyns (2001), toonde in haar studie "Strategiekeuze en strategieontwikkeling bij het aanvankelijk rekenen" aan dat niet enkel rekensterke maar ook rekenzwakke eersteklassers in staat zijn efficiënt en adaptief gebruik te maken van handige rekenstrategieën bij het optellen tot 20 indien daar in de instructie expliciet aandacht aan wordt besteed.

Het is niet alleen belangrijk rekenkennis te automatiseren, maar ook om rekenstrategieën aan te leren. Het gaat dus niet alleen om het leren van de uitkomsten van sommen, maar ook om het rekenproces (Gersten, 1999; Braams & Denis, 2001).

Kinderen met rekenproblemen hebben moeite om de strategieën in nieuwe situaties toe te passen. Volwassenen onderschatten vaak de tijd die het een kind kost om zo'n nieuw geleerde strategie consistent te leren gebruiken. Daarmee wordt het belang van het regelmatig, kort en krachtig automatiseren waarbij je strategieën inslijpt, nog eens benadrukt (Gelderblom, 2007).

Verbaliseren

Door leerlingen aan te moedigen hun handelingen te benoemen (verbaliseren) wordt het leren verhoogd (Braams & Denis, 2001). Uit onderzoek (Prenger, 2005) is bekend dat een goede woordenschat bijdraagt aan het vlot leren rekenen.

Structuur

Wat te zeggen van de bladspiegel? De rekenboekjes zien er vaak leuk uit, maar hebben

een onrustige verwarrende bladspiegel. Bied structuur door niet te veel verschillende soorten sommen aan te bieden (Braams, 2000).

Volgens Gelderblom (2007) is er niets mis met het automatiseren en memoriseren van de basisvaardigheden aan de hand van voorgestructureerde oefenrijtjes. Het gaat hierbij namelijk niet om het gedachteloos instampen, maar om het steeds sneller rekenen op basis van reeds gekende rekenfeiten.

Oefening

Er is voor veel kinderen te weinig langdurige oefening om tot automatiseren van basiskennis te komen (Braams, 2001).

Naarmate je vaker een bepaalde optelling hebt uitgevoerd (bijv. $3+4$) dan wordt de kans groter dat je de uitkomst van deze optelling op een bepaald moment uit je geheugen kunt terugvinden (Braams, 2001).

Het is belangrijk dat de basisvaardigheden vaak en veel geoefend worden. Elke les kan gestart worden met een gezamenlijke activiteit. Vaak is dat een activiteit om de basisvaardigheid te oefenen (Gelderblom, 2007). Vlot, vaardig en geautomatiseerd rekenen en parate kennis is alleen mogelijk bij standaardisering en veel oefenen. Het aantal deelstappen moet hierbij zo klein mogelijk zijn omdat het werkgeheugen beperkt is (Feys, 1998). Hij pleit dan ook voor een strakkere, meer gestructureerde aanpak waarbij tegelijkertijd aandacht is voor het automatiseren van de basisvaardigheden.

Spelletjes

Optellen en aftrekken tot 20 gaat soms beter als het kind thuis veel spelletjes speelt waarbij gerekend moet worden (bijvoorbeeld Yahtzee en Triominos). Gelderblom (2007) noemt de volgende spelletjes: Halli Galli, Take 5, RushHour en Koehandel. Hiermee is het rekenplezier te vergroten. Overigens is het de vraag of kinderen alleen rekenspelletjes thuis zouden moeten spelen. Ook in de schoolse setting is het zeer verantwoord de rekenvaardigheden te oefenen met rekenspelletjes.

Computerprogramma's

Doordat rekenlessen over het algemeen vrij vol zitten, schieten de automatiseringsoefeningen er dan vaak als eerste bij in. Methodemakers hebben de neiging om een groot deel van de automatiseringsoefeningen weg te stoppen in computerprogramma's. In een klas staan in het meest gunstige geval drie tot vier computers. Wanneer deze efficiënt worden gebruikt, kunnen leerlingen per week hooguit een kwartier hiermee aan het werk. Voor veel leerlingen is dit echter niet toereikend (Gelderblom, 2007). Waarmee niet gezegd is dat computergebruik niet efficiënt is. Door

onderzoekers is vastgesteld dat het gebruik van computers ondersteunend kan zijn bij het vergroten van het automatiseren maar dat dit lang niet opgaat voor leerlingen met leermoeilijkheden (Gersten, 1999).

Onderhoud

En wat te zeggen van het onderhouden van de basisvaardigheden? Gelderblom (2007) stelt dat het belangrijk is de basisvaardigheden ook in de hogere leerjaren te blijven onderhouden. Wanneer hier geen systematische aandacht voor is, vallen vooral zwakke rekenaars terug op allerlei inefficiënte telstrategieën. Aandacht voor oefenen en automatiseren is een verantwoordelijkheid van het hele team en niet alleen van de leerkrachten van groep 4 en 5.

Menig rekenprobleem dat in de bovenbouw van de basisschool wordt gesignaleerd heeft te maken met vaardigheden die in de onderbouw onvoldoende zijn aangeleerd: getalbegrip (groep 1 en 2), getallenlijnoefeningen in groep 3, 4 en 5) en automatiseren van de basisvaardigheden (groep 3 t/m 8), (Menne, 2001, Braams, 2000, Gelderblom, 2007).

Succeservaringen

Verder noemt Gelderblom (2007) het belang van het opdoen van succeservaringen voor leerlingen.

Leerlijnbeschrijvingen

Het is belangrijk doelen en tussendoelen te beschrijven in leerlijnen. Leerlijnbeschrijvingen en helder geformuleerde tussendoelen kunnen houvast geven. Het wordt dan helder wanneer kinderen het optellen en aftrekken tot 10, tot 20 en tot 100 geautomatiseerd moeten hebben en wanneer de kinderen de tafels van vermenigvuldiging moeten beheersen. Zo kunnen veel rekenproblemen (en daarmee problemen met het zelfvertrouwen en motivatie) voorkomen worden (Gelderblom, 2007).

De Rekenspelletjes

Als kinderen de basisschool binnen komen weten ze al een heleboel. Ze hebben in hun dagelijkse leven al de meest uiteenlopende ervaringen opgedaan. Zo zijn er heel wat kinderen die thuis regelmatig rekenspelletjes spelen. Ze leren bijvoorbeeld dobbelsteenbeelden te herkennen, ze worden geconfronteerd met scores, leren omgaan met betaalmiddelen, raken vertrouwd met winnen, verliezen. Spel is een prima middel om op informele wijze basale reken-/wiskundevaardigheden en inzichten te verwerven (Moerlands, 2003). Het onderwijs lijkt vooral gebaat te zijn bij kleine spelletjes. Een spelletje in het onderwijs moet niet te lang duren. Vaak is een kwartiertje al lang genoeg. Spel is veelal slechts een onderdeel van de les: een opstart of verwerking. Het wordt ingepast in een circuit of een roulatiesysteem.

Door het schrijven van korte spelinstructies bij kleine en vooral bestaande spelletjes kunnen leerkrachten en leerlingen wellicht gemotiveerd worden het onderdeel spel meer te betrekken in het lesgebeuren. Om dit doel te realiseren zijn zo'n 20 spelinstructies geschreven. De bedoeling hiervan is dat de kinderen na het lezen van de instructie het spel kunnen spelen (eventueel kan de leerkracht of een leerling die het spel al kent hulp bieden als dat nodig is).

In de praktijk blijkt dat de leerkracht een spel vaak zelf nog moet maken. Dat vergt dus enige inspanning. Tijdgebrek en werkdruk kunnen een leerkracht weerhouden een spel te maken. Daarom zijn de spelletjes niet alleen beschreven, maar ook op A4 formaat gedrukt. De gebruiker hoeft de bladen alleen maar te lamineren (dat geeft een spelblad stevigheid) en uit te knippen.

Elk spel wordt vervolgens overzichtelijk opgeborgen in een kastje met 20 laatjes. Wanneer kinderen een spel spelen wordt het laatje (met spel en instructie) meegenomen naar de werkplek.

Voor geschikte kastjes (die ook niet te duur zijn) zou gedacht kunnen worden aan kastjes van IKEA.



Veel info is te vinden op: het Rekenweb (<http://www.rekenweb.nl>), de Internetwijzer basisonderwijs (<http://www.internetwijzer-bao.nl>), de site van POLS netwerk (<http://www.polsnetwerk.nl>), de Belgische site Rekenspelletjes (<http://www.rekenspelletjes.be>), de Digitale school – Kennisnet (<http://mijn.digischool.nl>) en de site van Letop (<http://www.letop.be>).

Veel plezier en succes met de rekenspelletjes!

Harrie Meinen (Master SEN)

December 2008

Alle 9

Hoeveel spelers?

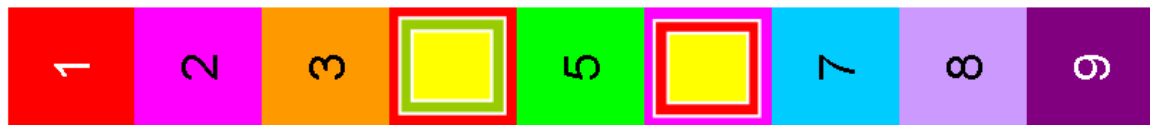


Wat heb je nodig?

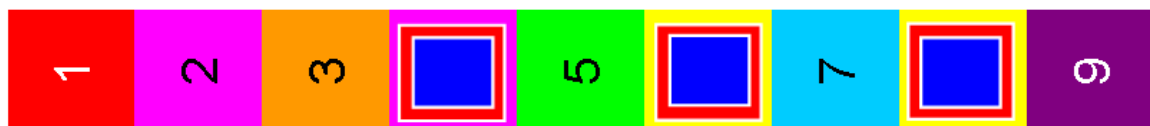
- het spelbord
- 2 x 9 kaartjes of blokjes
- 2 dobbelstenen

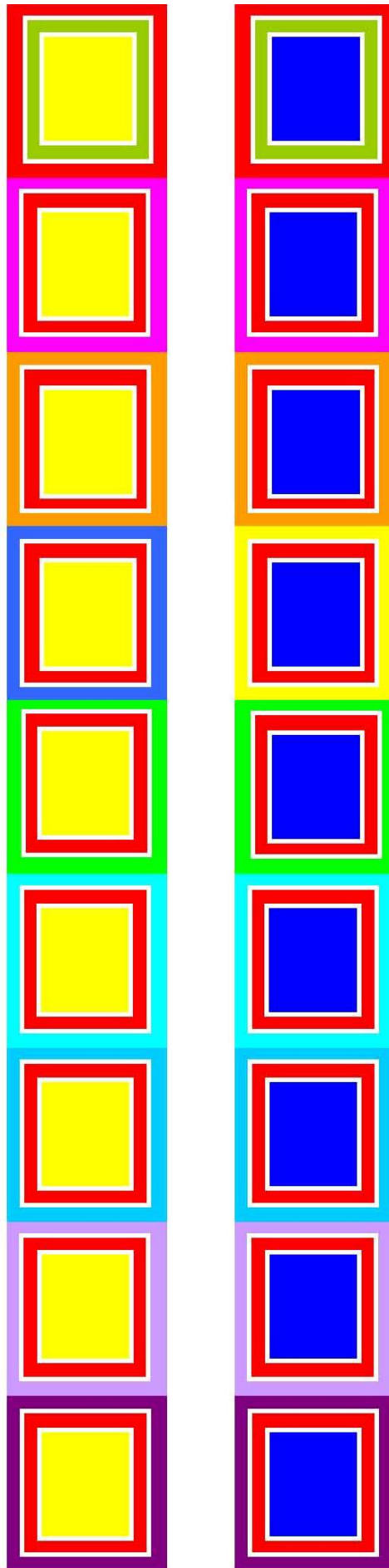
Hoe speel je het spel?

1. je gooit om de beurt met de twee dobbelstenen
2. gooi je een 3 en een 6, dan is dat samen 9
3. je kunt een kaartje (of blokje) op 9 leggen / of op 6 en 3, maar ook 2, 8, 1 of 1, 3, 5
4. winnaar is degene die het eerst ALLE 9 kaartjes (blokjes) heeft neergelegd.



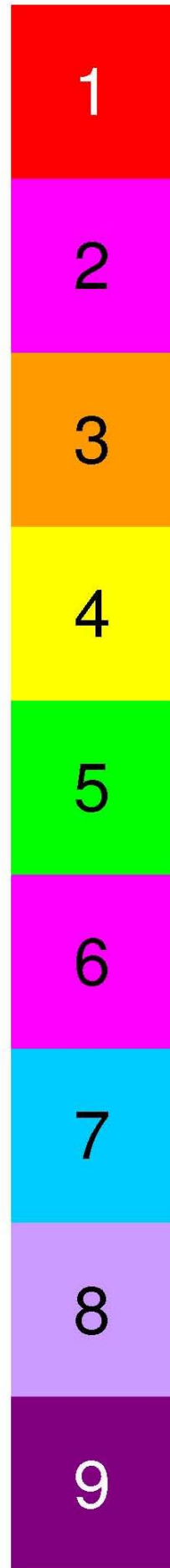
alle 9







alle 9



Dobbel drie keer



Hoeveel spelers?



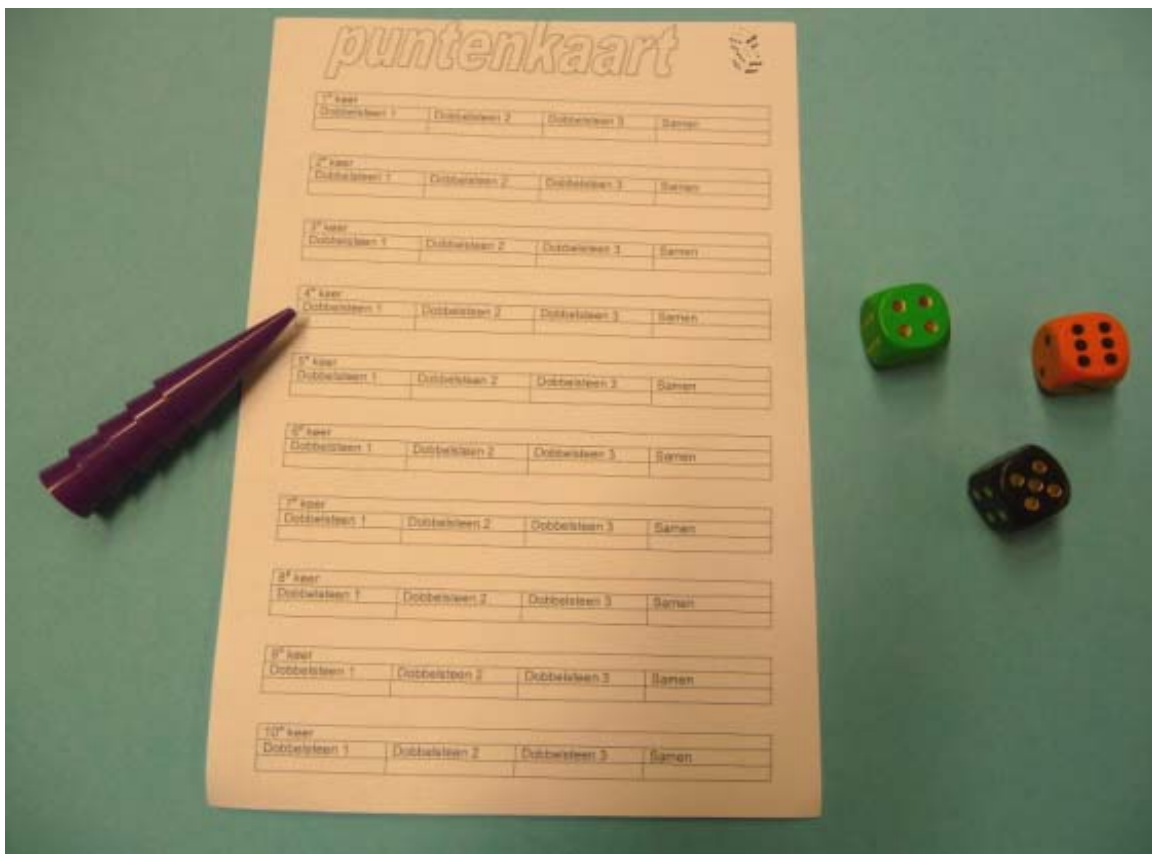
Wat heb je nodig?

- 3 dobbelstenen
- een puntenkaart
- 10 punten

Hoe speel je het spel?

1. gooi met 3 dobbelstenen
2. na de 1^e beurt, mag je nog twee keer gooien (hoeft niet)
3. laat steeds de hoge getallen liggen
4. hoeveel punten heb je na 3 keer gooien?
5. dan krijgt de ander de beurt
6. wie gooit het meest?
7. die krijgt een punt

Het spel is afgelopen als alle 10 punten zijn verdeeld.
Wie heeft de meeste punten?



puntenkaart



1 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

2 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

3 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

4 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

5 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

6 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

7 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

8 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

9 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

10 ^e keer			
Dobbelsteen 1	Dobbelsteen 2	Dobbelsteen 3	Samen

Domi-meest

Hoeveel spelers?

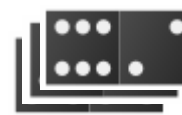


Wat heb je nodig?

- een doosje met dominostenen

Hoe speel je het spel?

1. leg alle dominostenen op de kop
2. verdeel de stenen tussen de spelers (een steen die over is leg je aan de kant)
3. iedereen maakt een stapeltje van zijn stenen (op de kop leggen)
4. draai allemaal het bovenste steentje om
5. wie heeft de meeste punten op het steentje staan?
6. die krijgt de stenen (zijn de punten gelijk, dan kijk je naar de meeste punten op één vlakje)
7. speel het spel tot alle stenen verdeeld zijn
8. winnaar is de speler met de meeste stenen



Dominospel – Samen 12

Hoeveel spelers?

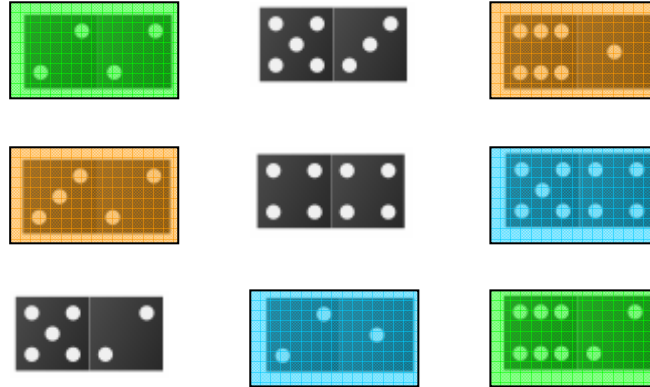


Wat heb je nodig?

- een doosje met dominostenen

Hoe speel je het spel?

1. leg drie rijen van 3 dominosteentjes
2. de steentjes die samen 12 zijn mag de eerste speler pakken
3. kun je geen 12 meer maken, dan is de volgende speler aan de beurt
4. speler 2 legt in totaal weer 9 steentjes neer
5. speel tot de dominosteentjes op zijn of je wanneer je niet meer kunt
6. tel jullie stenen
7. wie heeft de meeste stenen?



Getallen schijven

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

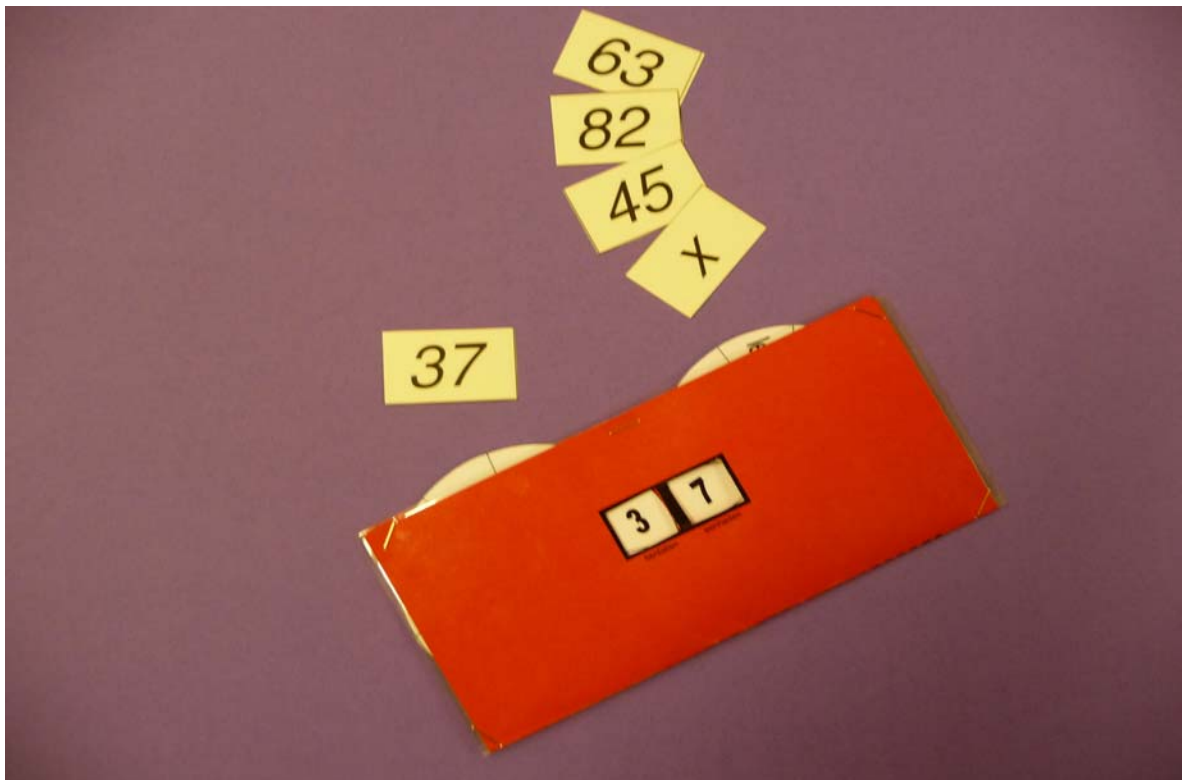
- het getallenwiel
- de getallenkaartjes

Hoe speel je het spel?

1. speler één heeft het getallenwiel
2. speler twee heeft de getallenkaartjes
3. leg de getallenkaartjes op de kop
4. je draait een getallenkaartje om (niet laten zien aan de andere speler)
5. noem het getal
6. de andere speler draait het goede getal
7. goed? – dan het volgende getal

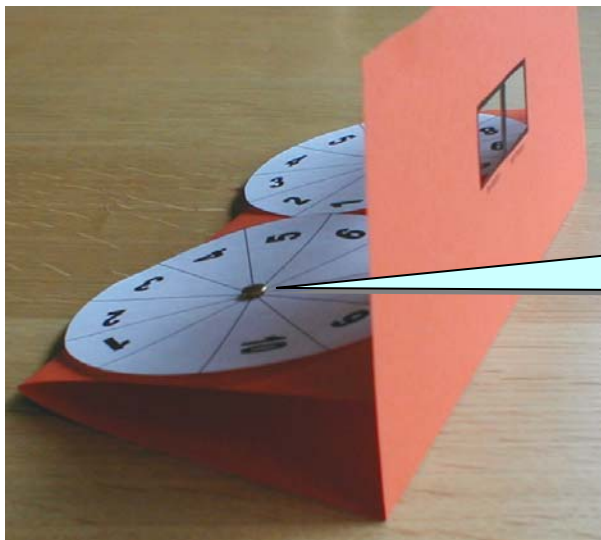
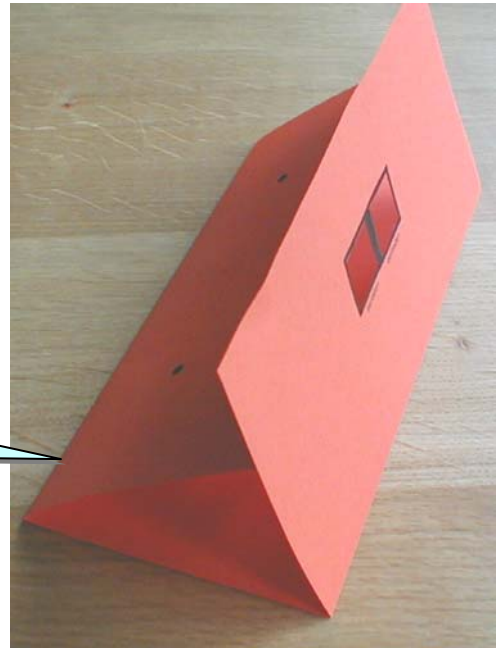
Ruilen van beurt als:

- er een fout getal wordt gedraaid
- je een kaartje trekt met een kruis



Zo maak je de getallenwielen

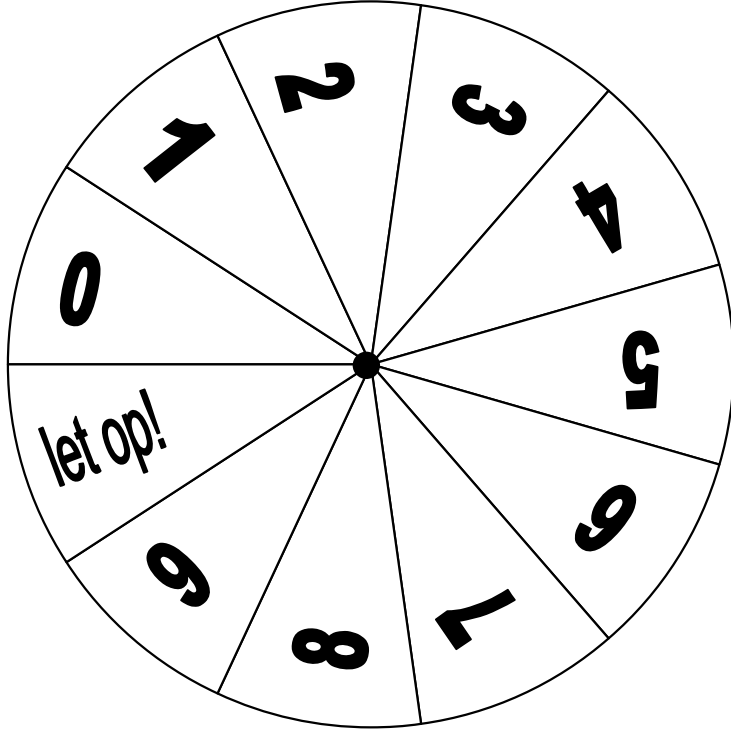
1. Print de houder en knip de raampjes uit.
2. Vouw de houder zoals op de foto.



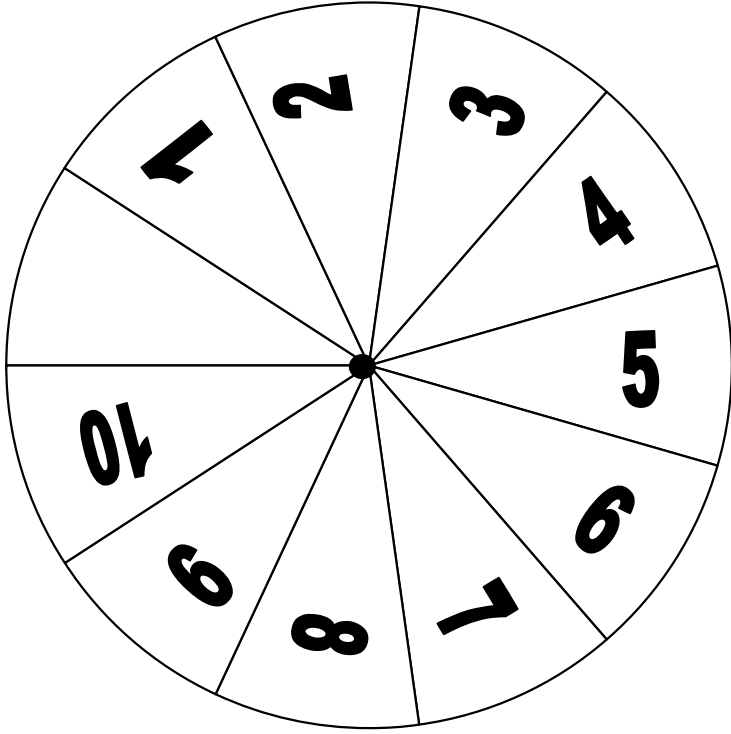
3. Print de twee schijven (eventueel eerst lamineren) en monteer ze met splitpennen op de houder.

4. Maak de houder met een aantal nietjes dicht.

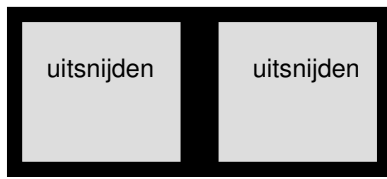




eenheden



tientallen



tientallen

eenheden



11	31	51	71	91
12	32	52	72	92
13	33	53	73	93
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95

16	36	56	76	96
17	37	57	77	97
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99
20	40	60	80	X

21	41	61	81	X
22	42	62	82	X
23	43	63	83	X
24	44	64	84	X
25	45	65	85	X

26	46	66	86	X
27	47	67	87	X
28	48	68	88	X
29	49	69	89	X
30	50	70	90	X

Knijp-goed

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- wasknijpers
- knijp-goed kaarten

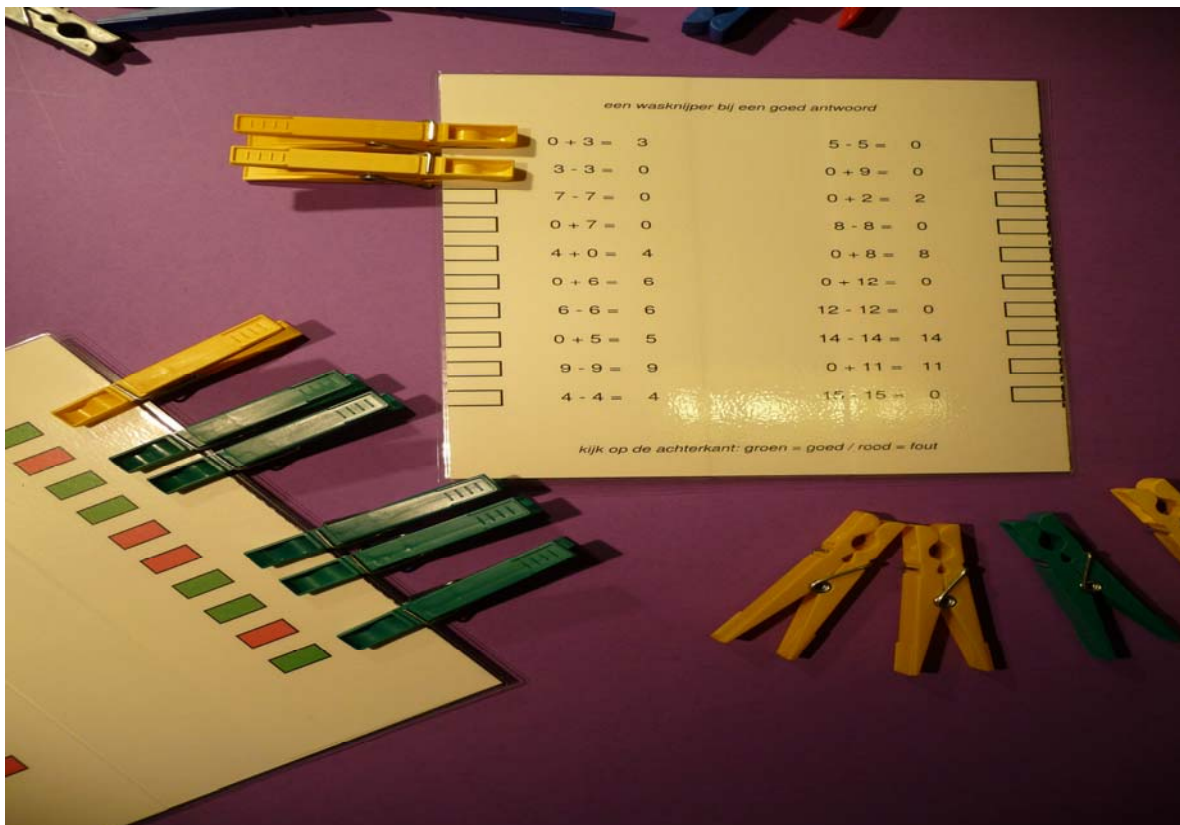
Hoe speel je het spel?

1. pak een knijp-goed kaart
2. pak wasknijpers
3. knijp een wasknijper bij een GOEDE som

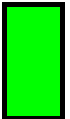
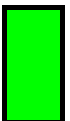
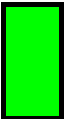
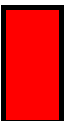
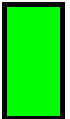
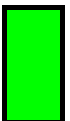
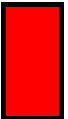
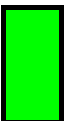
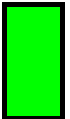
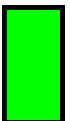
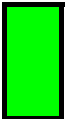
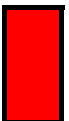
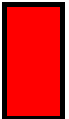
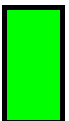
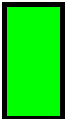
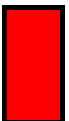
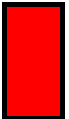
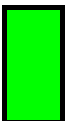
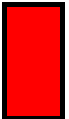
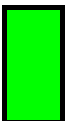
KLAAR?

4. kijk op de achterkant van de kaart
5. een groen vakje bij de knijper = goed
6. een rood vakje bij de knijper = fout

Heb je alles goed? – mooi – pak een andere kaart of een ander spelletje

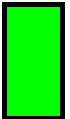
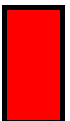
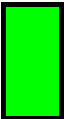
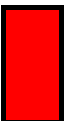
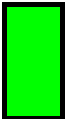
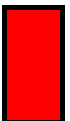
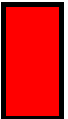
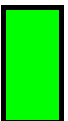
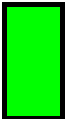
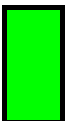
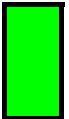
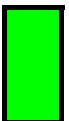
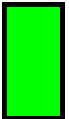
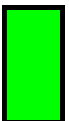
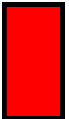
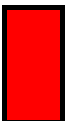
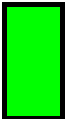
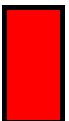
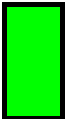
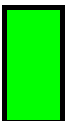


een wasknijper bij een goed antwoord

	$0 + 3 = 3$	$5 - 5 = 0$	
	$3 - 3 = 0$	$0 + 9 = 0$	
	$7 - 7 = 0$	$0 + 2 = 2$	
	$0 + 7 = 0$	$8 - 8 = 0$	
	$4 + 0 = 4$	$0 + 8 = 8$	
	$0 + 6 = 6$	$0 + 12 = 0$	
	$6 - 6 = 6$	$12 - 12 = 0$	
	$0 + 5 = 5$	$14 - 14 = 14$	
	$9 - 9 = 9$	$0 + 11 = 11$	
	$4 - 4 = 4$	$15 - 15 = 0$	

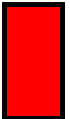
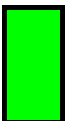
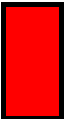
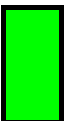
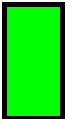
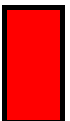
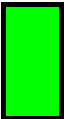
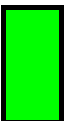
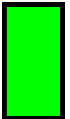
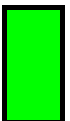
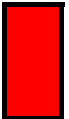
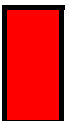
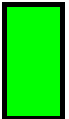
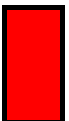
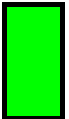
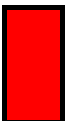
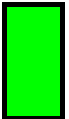
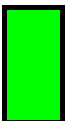
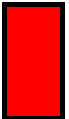
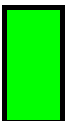
kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een waskrijper bij een goed antwoord

	$11 - 8 =$	3	$12 - 6 =$	4	
	$13 - 7 =$	6	$11 - 3 =$	6	
	$16 - 7 =$	9	$15 - 8 =$	13	
	$12 - 7 =$	3	$11 - 6 =$	5	
	$14 - 9 =$	5	$13 - 4 =$	9	
	$11 - 2 =$	9	$15 - 6 =$	9	
	$12 - 3 =$	9	$13 - 5 =$	8	
	$14 - 5 =$	11	$13 - 8 =$	6	
	$15 - 7 =$	8	$11 - 4 =$	6	
	$16 - 8 =$	8	$12 - 5 =$	7	

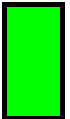
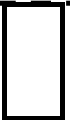
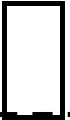
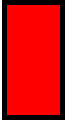
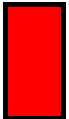
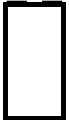
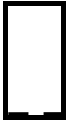
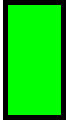
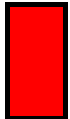
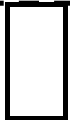
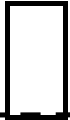
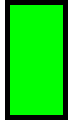
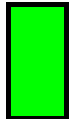
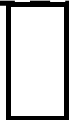
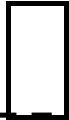

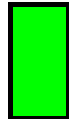


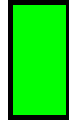
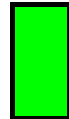
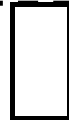
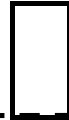
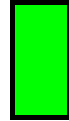
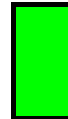


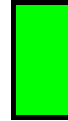



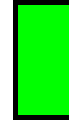








kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	$17 - 8 = 11$	$12 - 4 = 8$	
	$12 - 9 = 4$	$13 - 9 = 4$	
	$14 - 8 = 6$	$14 - 9 = 3$	
	$12 - 8 = 4$	$17 - 9 = 8$	
	$18 - 9 = 9$	$12 - 5 = 7$	
	$11 - 5 = 5$	$13 - 4 = 11$	
	$16 - 9 = 7$	$16 - 8 = 12$	
	$14 - 6 = 8$	$11 - 9 = 3$	
	$13 - 6 = 7$	$14 - 7 = 7$	
	$15 - 9 = 7$	$11 - 7 = 4$	


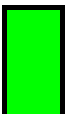
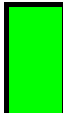
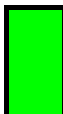
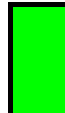



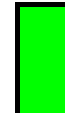
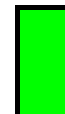
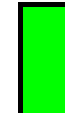



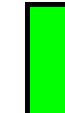
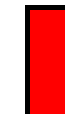

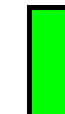


kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

		$9 + 7 = 16$	$8 + 9 = 16$		
		$7 + 4 = 3$	$6 + 7 = 13$		
		$7 + 5 = 11$	$6 + 5 = 11$		
		$8 + 3 = 11$	$9 + 5 = 13$		
		$5 + 7 = 12$	$8 + 7 = 15$		
		$8 + 8 = 16$	$7 + 6 = 13$		
		$6 + 8 = 14$	$9 + 6 = 15$		
		$4 + 9 = 14$	$7 + 8 = 15$		
		$9 + 2 = 12$	$9 + 3 = 12$		
		$4 + 8 = 11$	$5 + 8 = 12$		

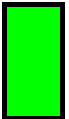
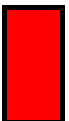
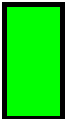
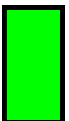
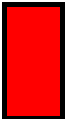
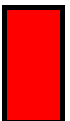
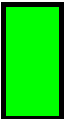
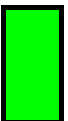
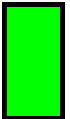
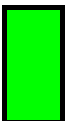
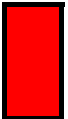
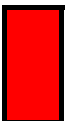
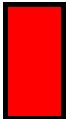
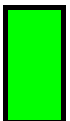
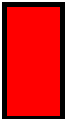
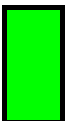
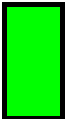
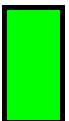
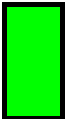
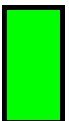
kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	<input type="text"/>	$7 + 7 = 0$	$6 + 6 = 12$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$6 + 9 = 15$	$8 + 7 = 15$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$9 + 4 = 13$	$9 + 8 = 1$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$3 + 8 = 11$	$3 + 9 = 12$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$8 + 6 = 14$	$7 + 6 = 13$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + 8 = 13$	$9 + 9 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + 9 = 15$	$5 + 8 = 13$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$7 + 9 = 16$	$4 + 7 = 3$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + 6 = 12$	$8 + 4 = 12$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$7 + 8 = 15$	$2 + 9 = 12$	<input type="text"/>	

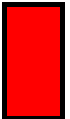
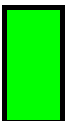
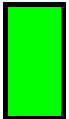
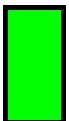
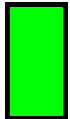
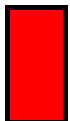


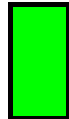
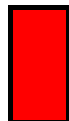
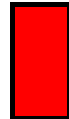
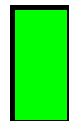
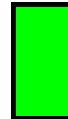
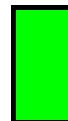
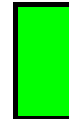
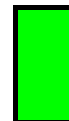


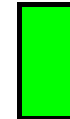

kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	$3 + 5 = 8$	$3 + 4 = 1$	
	$4 + 5 = 9$	$6 + 3 = 9$	
	$3 + 2 = 1$	$9 - 3 = 7$	
	$9 - 5 = 4$	$8 - 3 = 5$	
	$7 - 3 = 4$	$6 - 4 = 2$	
	$3 + 6 = 8$	$4 + 3 = 12$	
	$5 + 3 = 7$	$2 + 3 = 5$	
	$5 + 4 = 8$	$9 - 4 = 5$	
	$9 - 6 = 3$	$8 - 5 = 3$	
	$7 - 4 = 3$	$6 - 5 = 1$	

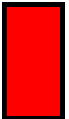
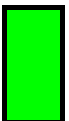
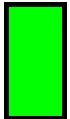
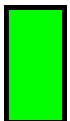
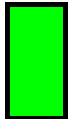
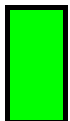
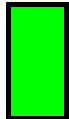
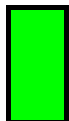
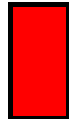
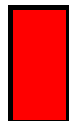
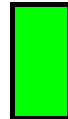
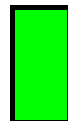


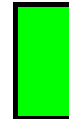





kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	<input type="text"/>	$2 + 3 = 6$	$5 - 2 = 3$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$3 - 2 = 1$	$7 + 2 = 9$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$7 - 5 = 2$	$1 + 2 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$2 + 7 = 8$	$8 - 2 = 5$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$4 - 2 = 2$	$2 + 8 = 11$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$2 + 6 = 4$	$4 - 2 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$6 - 2 = 4$	$9 - 2 = 7$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$2 + 5 = 7$	$8 - 6 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$9 - 7 = 2$	$6 - 4 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$7 - 2 = 5$	$10 - 8 = 3$	<input type="text"/>	

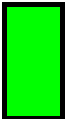
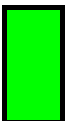
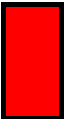
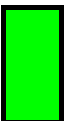
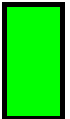
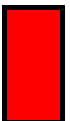
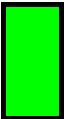
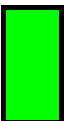
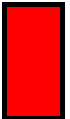
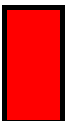
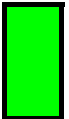
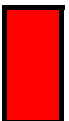
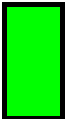
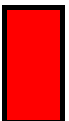
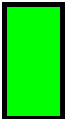
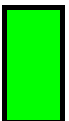
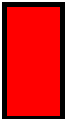
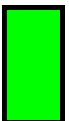
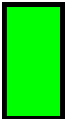
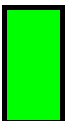
kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een waskrijper bij een goed antwoord

	<input type="text"/>	$1 + 9 = 8$	$3 + 7 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + 5 = 10$	$7 + 3 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$9 + 1 = 10$	$2 + \dots = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$4 + \dots = 10$	$6 + \dots = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$8 + \dots = 10$	$10 - 9 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$2 + 8 = 10$	$4 + 6 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$6 + 4 = 9$	$8 + 2 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$1 + \dots = 10$	$3 + \dots = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + \dots = 10$	$7 + \dots = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$9 + \dots = 10$	$10 - 8 = 3$	<input type="text"/>	

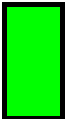
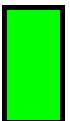
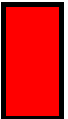
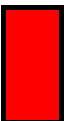
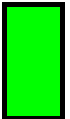
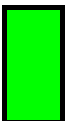
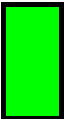
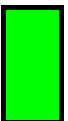
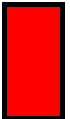
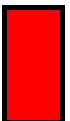
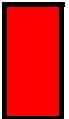
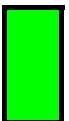
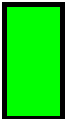
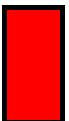
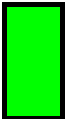
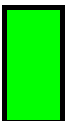
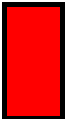
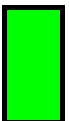
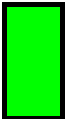
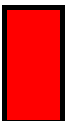
kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	$1 + 3 = 4$	$5 - 4 = 1$	
	$3 - 2 = 5$	$1 + 9 = 10$	
	$7 - 6 = 1$	$1 + 2 = 1$	
	$1 + 7 = 8$	$8 - 1 = 7$	
	$4 + 1 = 4$	$1 + 6 = 7$	
	$1 + 6 = 7$	$4 - 1 = 5$	
	$6 - 1 = 5$	$9 - 8 = 2$	
	$1 + 5 = 6$	$8 - 7 = 1$	
	$9 - 1 = 10$	$6 - 5 = 1$	
	$7 - 1 = 6$	$5 - 1 = 4$	

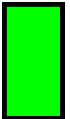
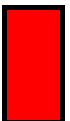
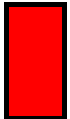
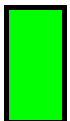
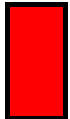
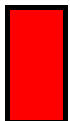
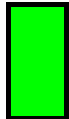
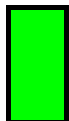
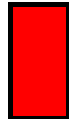
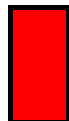
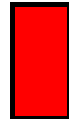
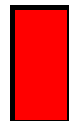
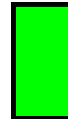
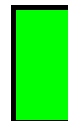

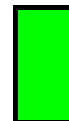


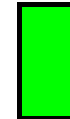
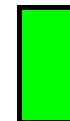
kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	<input type="text"/>	$2 + 2 = 4$	$1 + 1 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$4 + 3 = 6$	$5 + 4 = 10$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$3 + 2 = 5$	$10 - 5 = 5$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$5 + 5 = 10$	$4 - 2 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$7 = 3 + 5$	$5 = 2 + 7$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$2 + 3 = 6$	$3 + 3 = 6$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$4 + 4 = 8$	$3 + 4 = 5$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$4 + 5 = 9$	$8 - 4 = 4$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$6 - 3 = 9$	$2 - 1 = 1$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$9 = 4 + 5$	$3 = 1 + 4$	<input type="text"/>	

kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

een wasknijper bij een goed antwoord

	<input type="text"/>	$19 - 6 = 13$	$15 - 3 = 18$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$15 - 14 = 11$	$17 - 5 = 12$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$17 - 15 = 3$	$17 - 14 = 2$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$16 - 3 = 13$	$16 - 12 = 4$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$13 - 12 = 11$	$19 - 8 = 9$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$14 - 2 = 8$	$13 - 2 = 9$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$15 - 4 = 11$	$14 - 3 = 11$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$14 - 10 = 5$	$15 - 12 = 3$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$18 - 5 = 3$	$19 - 3 = 16$	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	$17 - 13 = 4$	$17 - 16 = 1$	<input type="text"/>	

kijk op de achterkant: groen = goed / rood = fout

Maak 10



Hoeveel spelers?

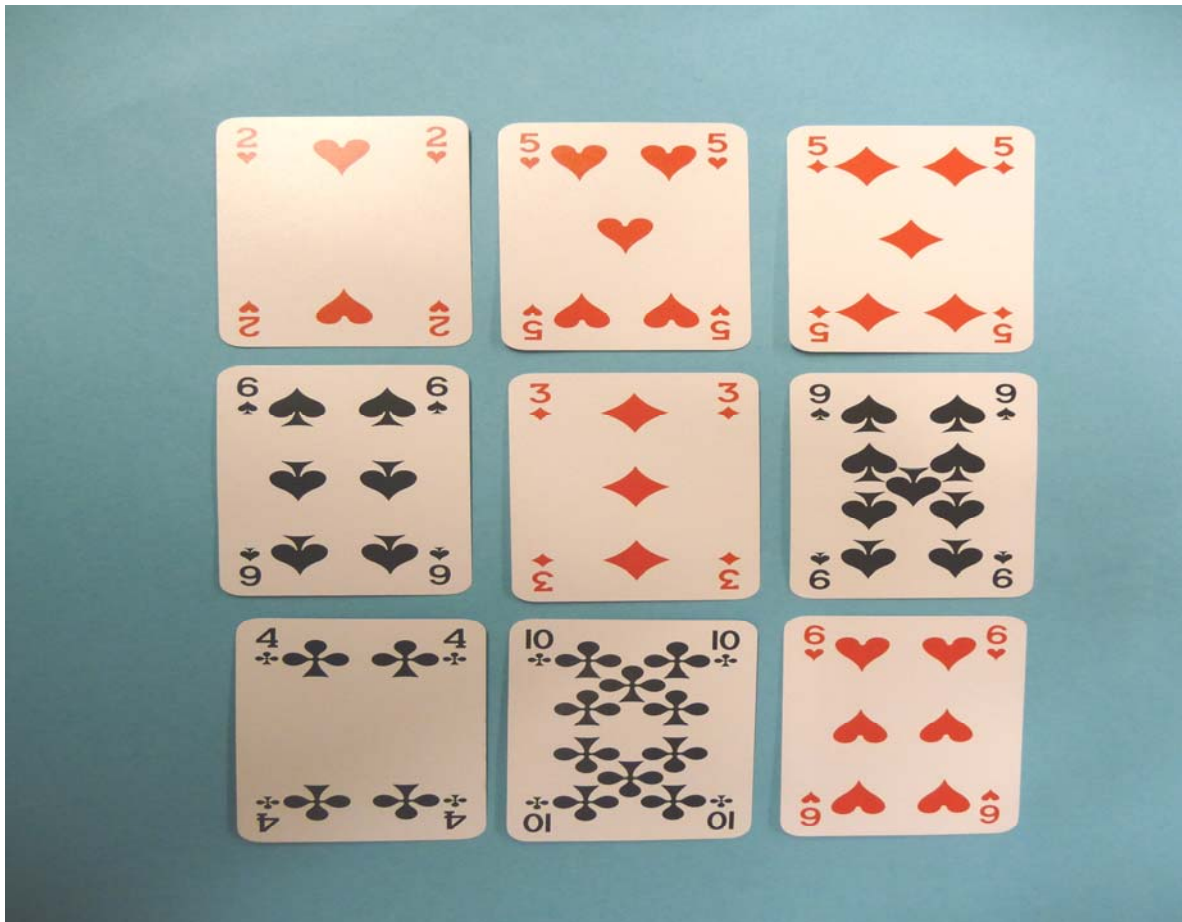


Wat heb je nodig?

- kaarten van 1 tot 10 uit een kaartspel

Hoe speel je het spel?

1. leg 3 rijen van 3 kaarten. Zorg dat je de getallen ziet
2. leg de rest op een stapel ernaast, met de cijfers naar beneden
3. pak 2 kaarten die samen 10 zijn.
4. ligt er een 10, dan mag je die ook pakken
5. leg een kaart van de stapel in de plaats
6. als je geen 10 kunt maken, vervang je 2 kaarten door 2 andere
7. speler 2 is aan de beurt
8. speel tot de kaarten op zijn of je niet meer kunt
9. tel jullie kaarten
10. wie de meeste kaarten heeft is de winnaar



Raad mijn getal

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- 6 spelkaartjes met getallen
- getallenwiel

Hoe speel je het spel?

1. jij hebt de 6 kaartjes – je vriendje heeft het getallenwiel
2. vraag je vriendje een getal onder de 64 op zijn getallenwiel te draaien
3. jij ziet het getal niet
4. nu laat je jouw kaarten één voor één aan je vriendje zien
5. vraag elke keer of zijn getal op jouw kaarten voorkomt
6. hij mag "ja" of "nee" zeggen
7. als alle kaarten zijn geweest, weet jij welk getal er op het getallenwiel staat

Hoe kun je het getal "raden"?

1. neem het 1^e getal van de kaart waarbij je vriendje "ja" zei
2. tel al die getallen bij elkaar op
3. de uitkomst is het gezochte getal

Voorbeeld

1. het getal 45 is op het getallenwiel gedraaid
2. dat getal staat op kaart 1, kaart 3, kaart 4 en kaart 6
3. tel de getallen linksboven op de kaarten bij elkaar op
4. dus: $32+8+4+1=45$

kaart 1				kaart 2			
32	40	48	56	16	24	48	56
33	41	49	57	17	25	49	57
34	42	50	58	18	26	50	58
35	43	51	59	19	27	51	59
36	44	52	60	20	28	52	60
37	45	53	61	21	29	53	61
38	46	54	62	22	30	54	62
39	47	55	63	23	31	55	63
kaart 3				kaart 4			
8	24	40	56	4	20	36	52
9	25	41	57	5	21	37	53
10	26	42	58	6	22	38	54
11	27	43	59	7	23	39	55
12	28	44	60	12	28	44	60
13	29	45	61	13	29	45	61
14	30	46	62	14	30	46	62
15	31	47	63	15	31	47	63
kaart 5				kaart 6			
2	18	34	50	1	17	33	49
3	19	35	51	3	19	35	51
6	22	38	54	5	21	37	53
7	23	39	55	7	23	39	55
10	26	42	58	9	25	41	57
11	27	43	59	11	27	43	59
14	30	46	62	13	29	45	61
15	31	47	63	15	31	47	63

kaart 1

32	40	48	56
33	41	49	57
34	42	50	58
35	43	51	59
36	44	52	60
37	45	53	61
38	46	54	62
39	47	55	63

kaart 2

16	24	48	56
17	25	49	57
18	26	50	58
19	27	51	59
20	28	52	60
21	29	53	61
22	30	54	62
23	31	55	63

kaart 3

8	24	40	56
9	25	41	57
10	26	42	58
11	27	43	59
12	28	44	60
13	29	45	61
14	30	46	62
15	31	47	63

kaart 4

4	20	36	52
5	21	37	53
6	22	38	54
7	23	39	55
12	28	44	60
13	29	45	61
14	30	46	62
15	31	47	63

kaart 5

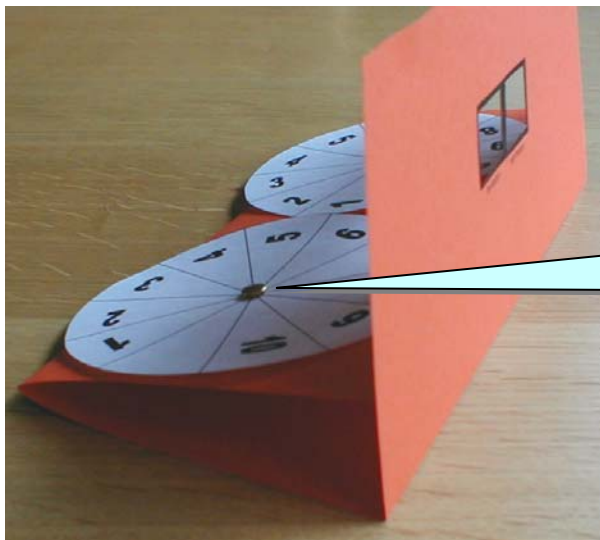
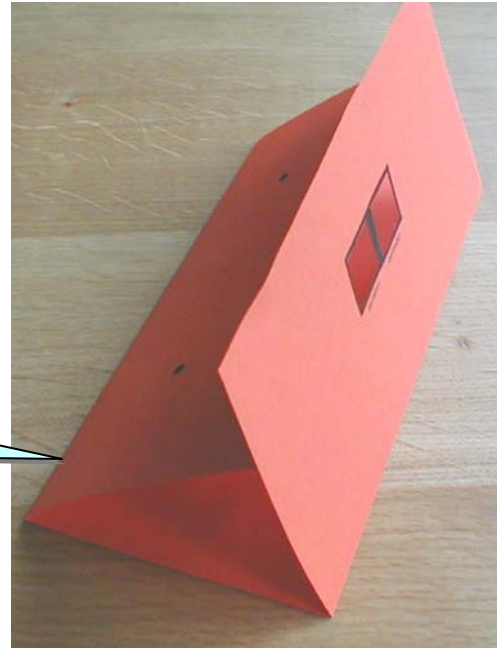
2	18	34	50
3	19	35	51
6	22	38	54
7	23	39	55
10	26	42	58
11	27	43	59
14	30	46	62
15	31	47	63

kaart 6

1	17	33	49
3	19	35	51
5	21	37	53
7	23	39	55
9	25	41	57
11	27	43	59
13	29	45	61
15	31	47	63

Zo maak je de getallenwielen

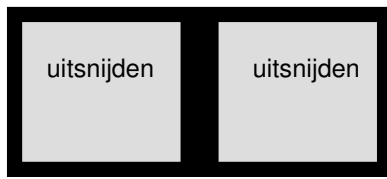
3. Print de houder en knip de raampjes uit.
4. Vouw de houder zoals op de foto.



4. Print de twee schijven (eventueel eerst lamineren) en monteer ze met splitpennen op de houder.

5. Maak de houder met een aantal nietjes dicht.



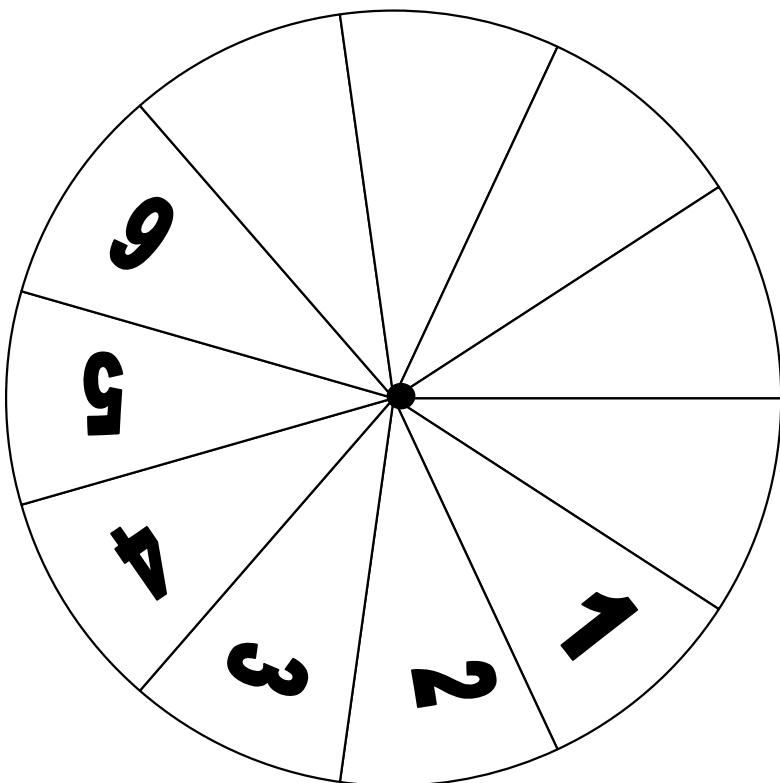


tientallen

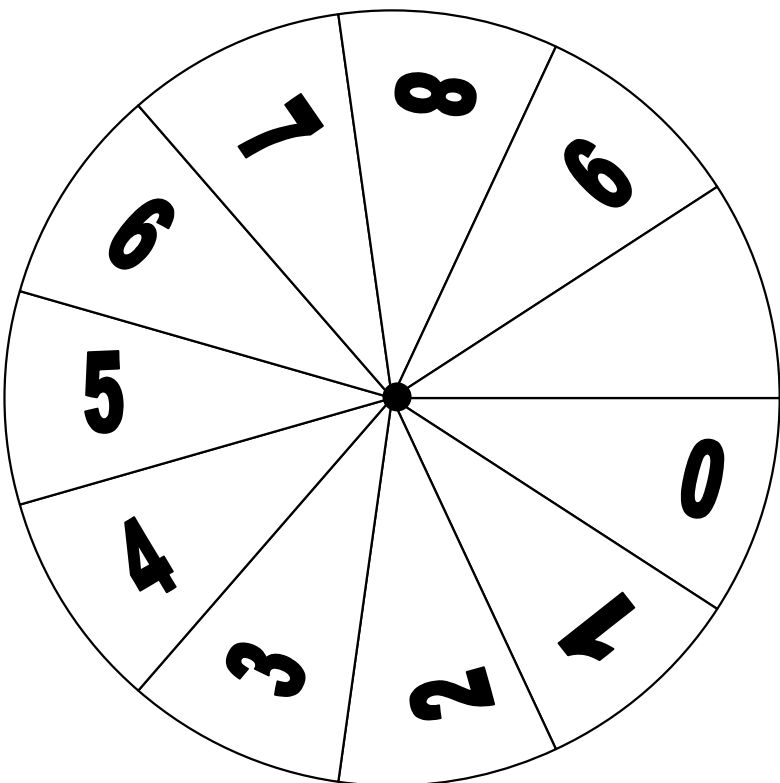
eenheden



tientallen



eenheden



Samen 15

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

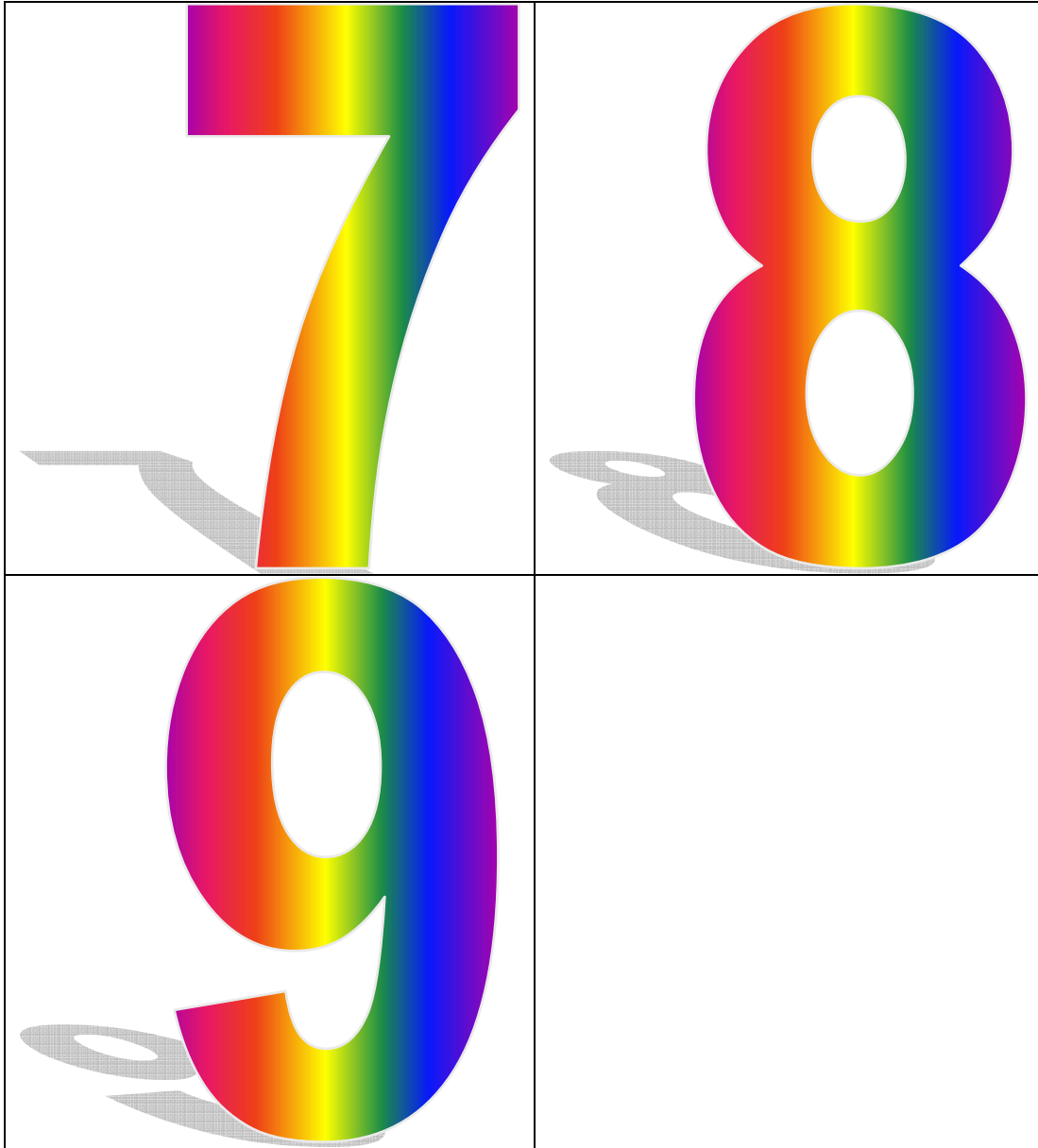
- spelkaartjes met de cijfers 1 t/m 9

Hoe speel je het spel?

1. de negen kaarten leg je op tafel, met de getallen naar boven
2. om de beurt mogen de spelers een kaart pakken
3. degene die **drie** kaartjes heeft die bij elkaar 15 zijn (bijvoorbeeld $1 + 9 + 5$) heeft gewonnen







Splitsen

Hoeveel spelers?

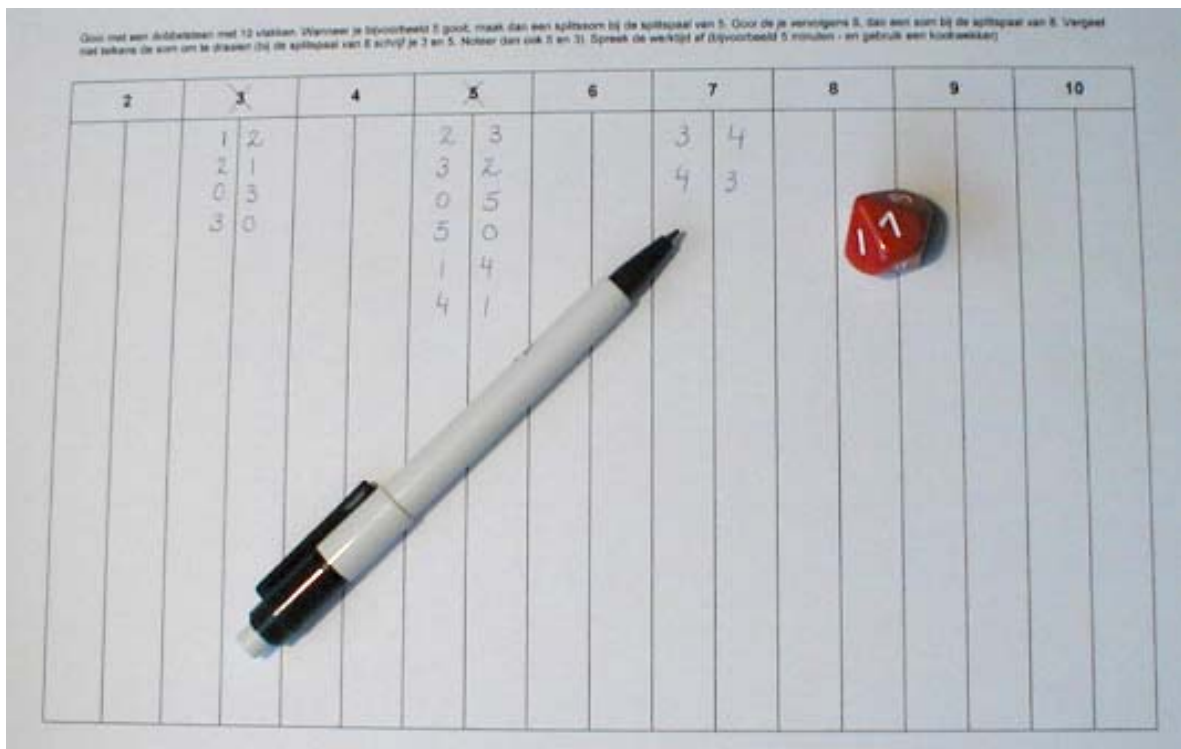


Wat heb je nodig?

- een dobbelsteen tot 10
- het splitsblad
- zandloper of kookwekker of klokje

Hoe speel je het spel?

1. gooi met de dobbelsteen met 10 vlakken.
2. wanneer je bijvoorbeeld 5 gooit, maak dan een splitsom bij de splitspaal van 5. Gooi de je vervolgens 8, dan een som bij de splitspaal van 8.
3. vergeet niet telkens de som om te draaien (bij de splitspaal van 8 schrijf je 3 en 5. Noteer dan ook 5 en 3). Spreek de werktijd af (bijvoorbeeld 5 minuten - en gebruik een kookwekker)
4. wat ook kan: alle sommen van de splitspaal binnen 5 minuten opschrijven. Noteer telkens de tijd die over is als alle splitpalen gemaakt zijn - gebruik hiervoor een digitaal kookwekkertje. (Heb je steeds meer tijd over?)



Gek rekenrek

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- de getallentol (getallen t/m 10)
- 40 rekenrek kaartjes

Hoe speel je het spel?

1. leg de rekenrek kaartjes op een stapel
2. om en om pakken de spelers 7 kaartjes
3. kaartjes die over zijn leg je op de kop op een stapel

Het spel kan beginnen

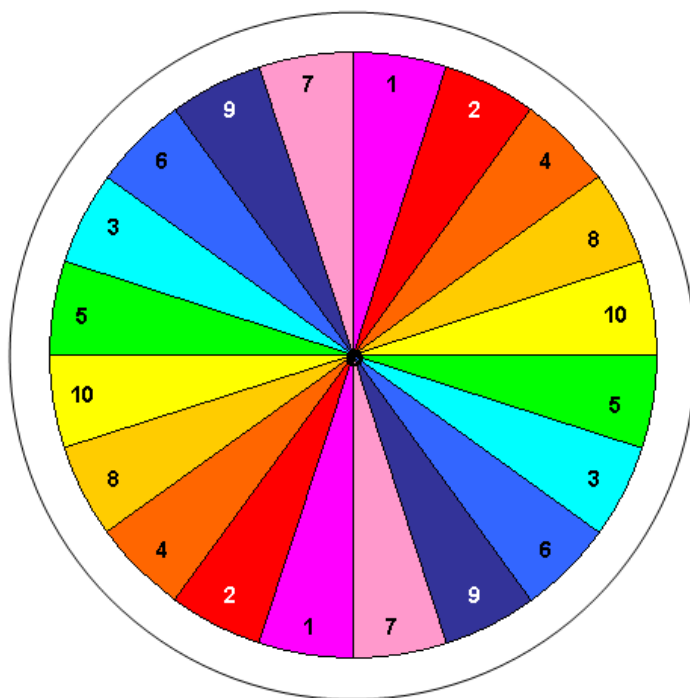
4. de 1^e speler tikt tegen de getallentol
5. de tol blijft op een getal staan (bijvoorbeeld 7)
6. heeft de 1^e speler dat getal op een rekenrek kaartje, dan legt hij dat kaartje voor zich op de tafel (heb je meer kaartjes met hetzelfde getal, dan die ook voor je neerleggen)
7. de 2^e speler is aan de beurt
8. ook hij tikt tegen de getallentol
9. kaartjes die je hebt; voor je neer leggen

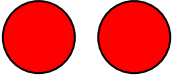
Kun je geen kaartje voor je neer leggen?



Dan een kaartje van de stapel pakken


Je het gewonnen als:

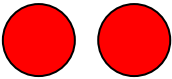

Je alle kaartjes voor je op tafel hebt liggen

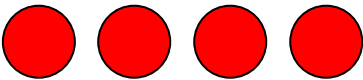


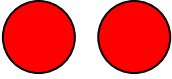
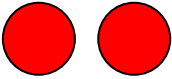
	



	
	

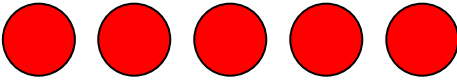
	


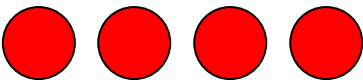
	
	

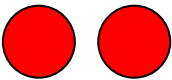
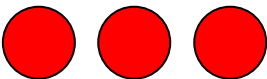
	

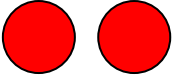
	
	



	
	


	

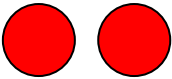

	
	

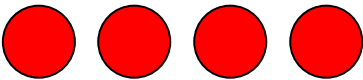
	
	

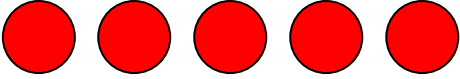


	

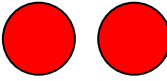
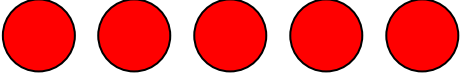
	
	

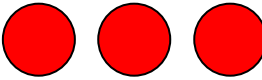
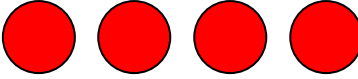
	


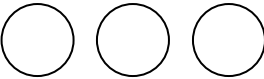
	
	

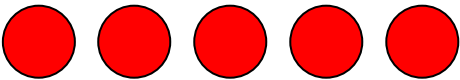
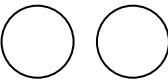

	

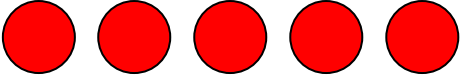

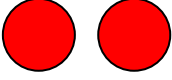
	
	

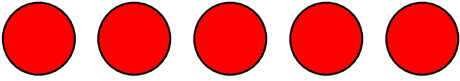
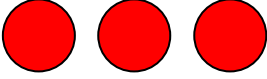
	
	

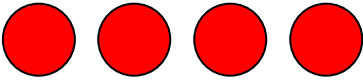
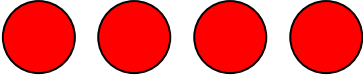
	
	


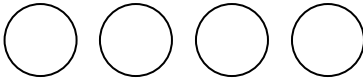
	

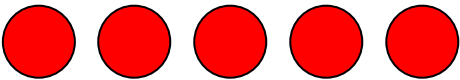
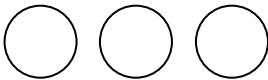

	
	

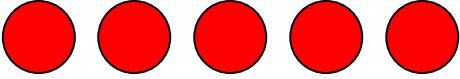
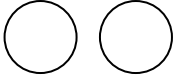
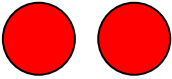
	
	

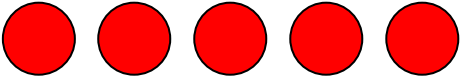

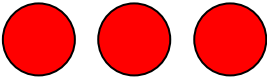
	
	


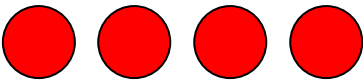
	
	


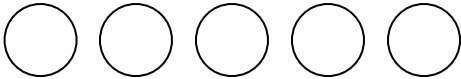
	

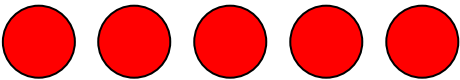
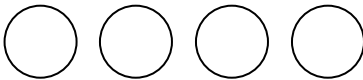

	
	

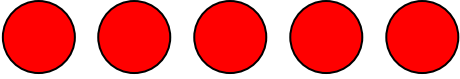
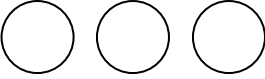
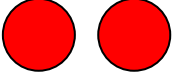
	
	

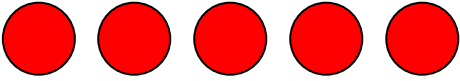
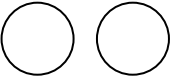
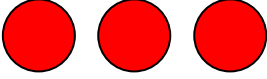
	
	



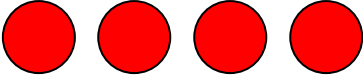
	
	



	


	
	

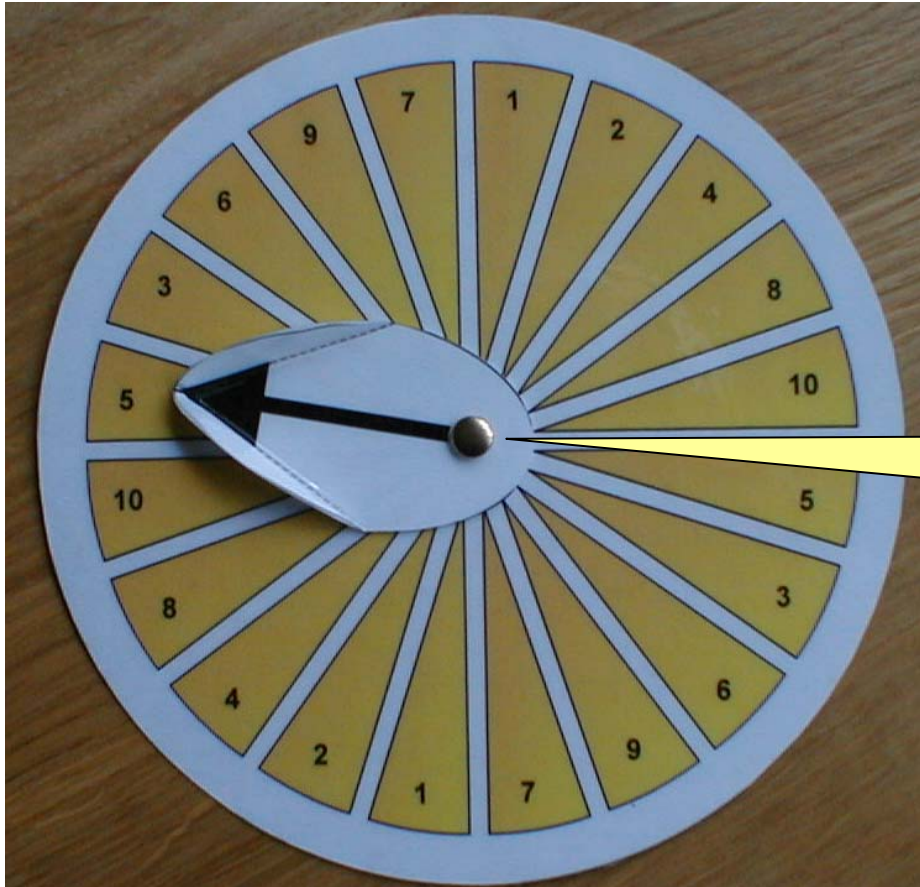
	
	

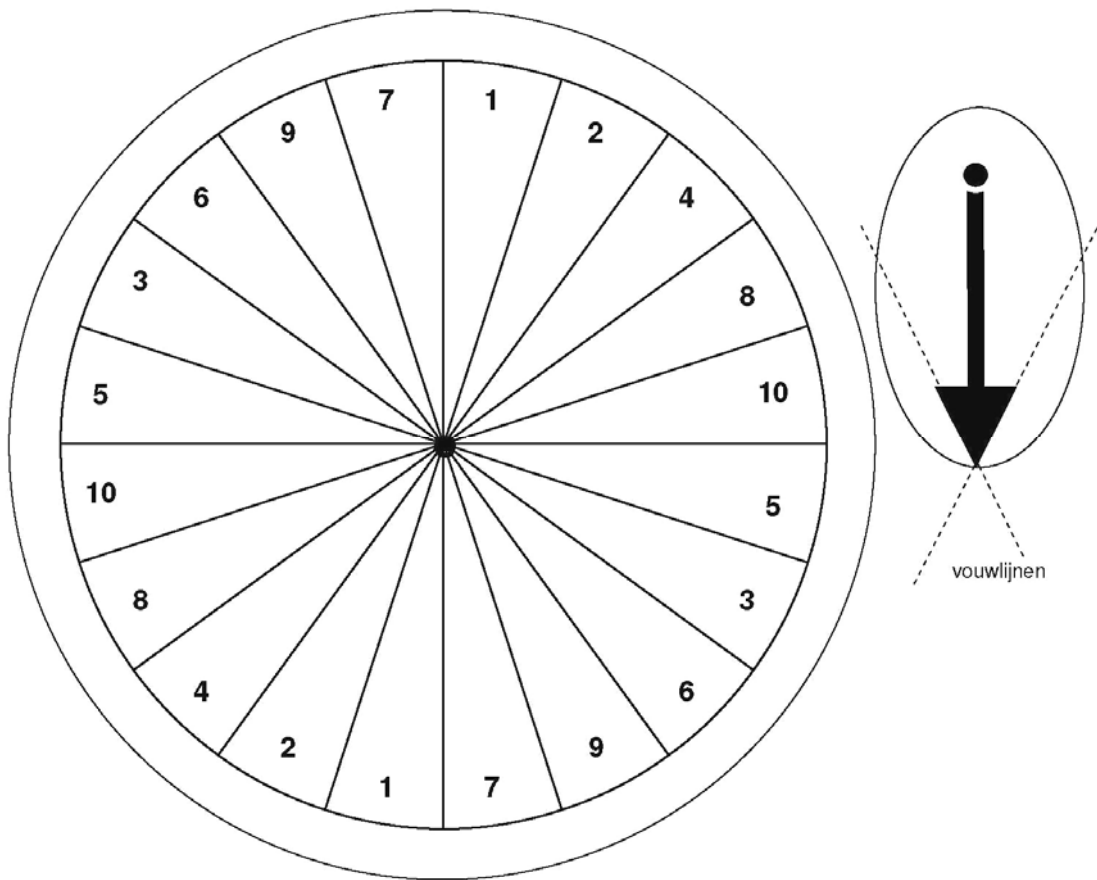
Maak een getallentol

- Print de getallentol (eventueel de gekleurde versie) - laat de kinderen hun eigen tol kleuren
- De tol wordt extra stevig als je hem lamineert
- Het in elkaar zetten van de tol spreekt voor zich

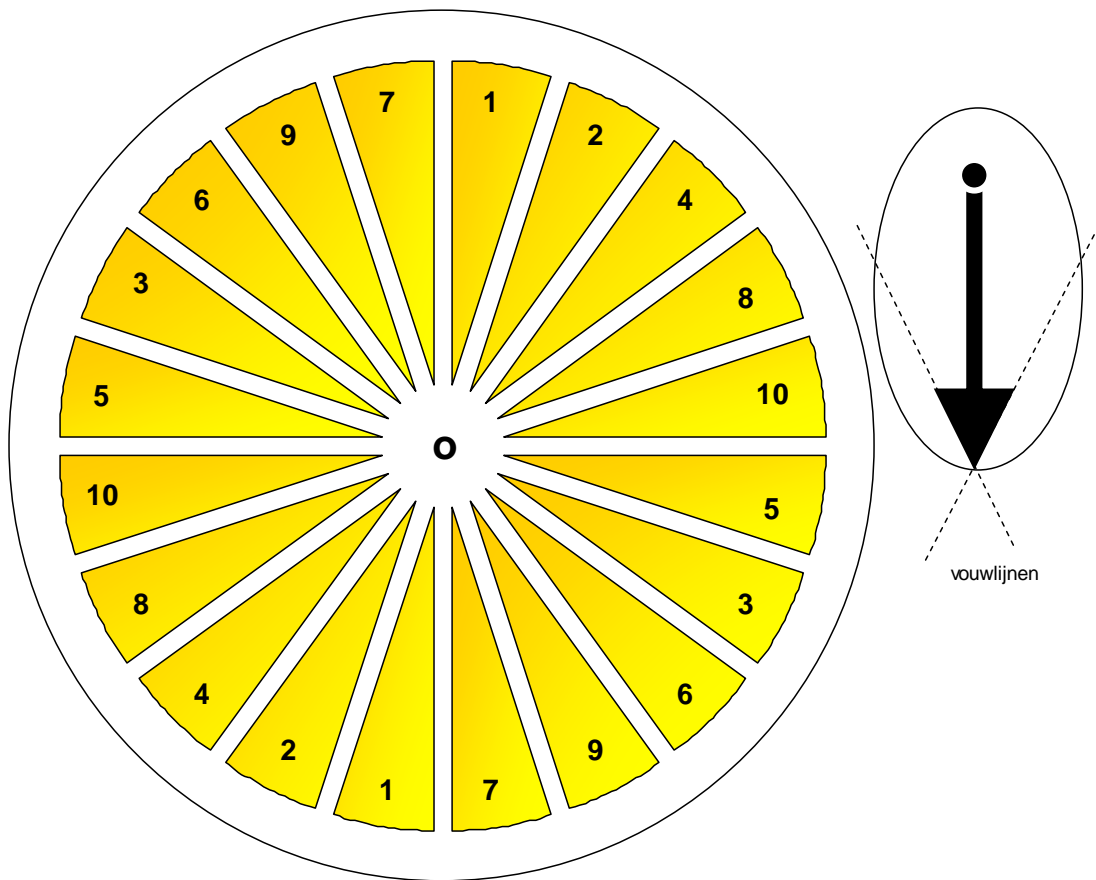


Maak het gaatje
onder de splitpen niet
te klein
De splitpen niet te
strak

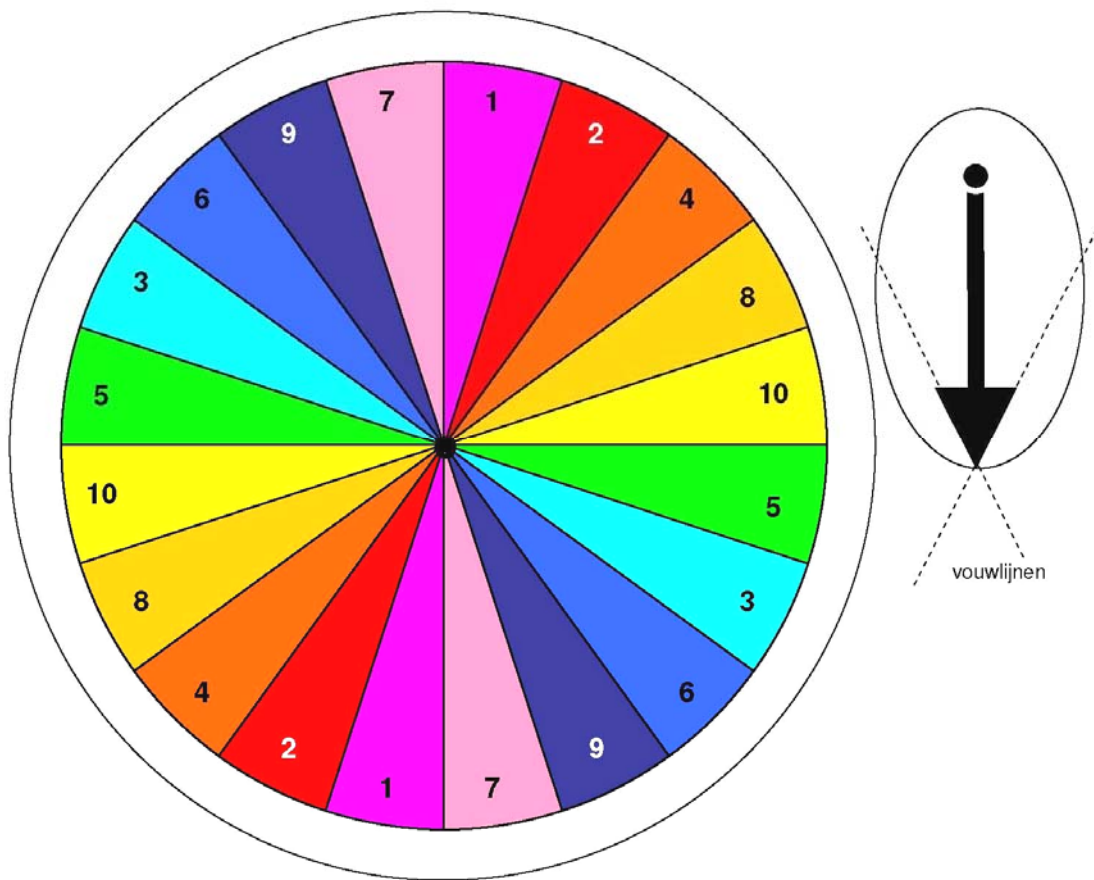
Getallentol



Getallentol



Getallentol



Kleurendobbel

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- het spelbord
- de optelkaart
- een kleurendobbelsteen
- 2 pionnen

Hoe speel je het spel?

Begin van het spel

1. gooi om de beurt met de kleurendobbelsteen
2. gooi je groen, dan zet je de pion op het buitenste groene vakje – gooi je rood, dan zet je de pion op het buitenste rode vakje

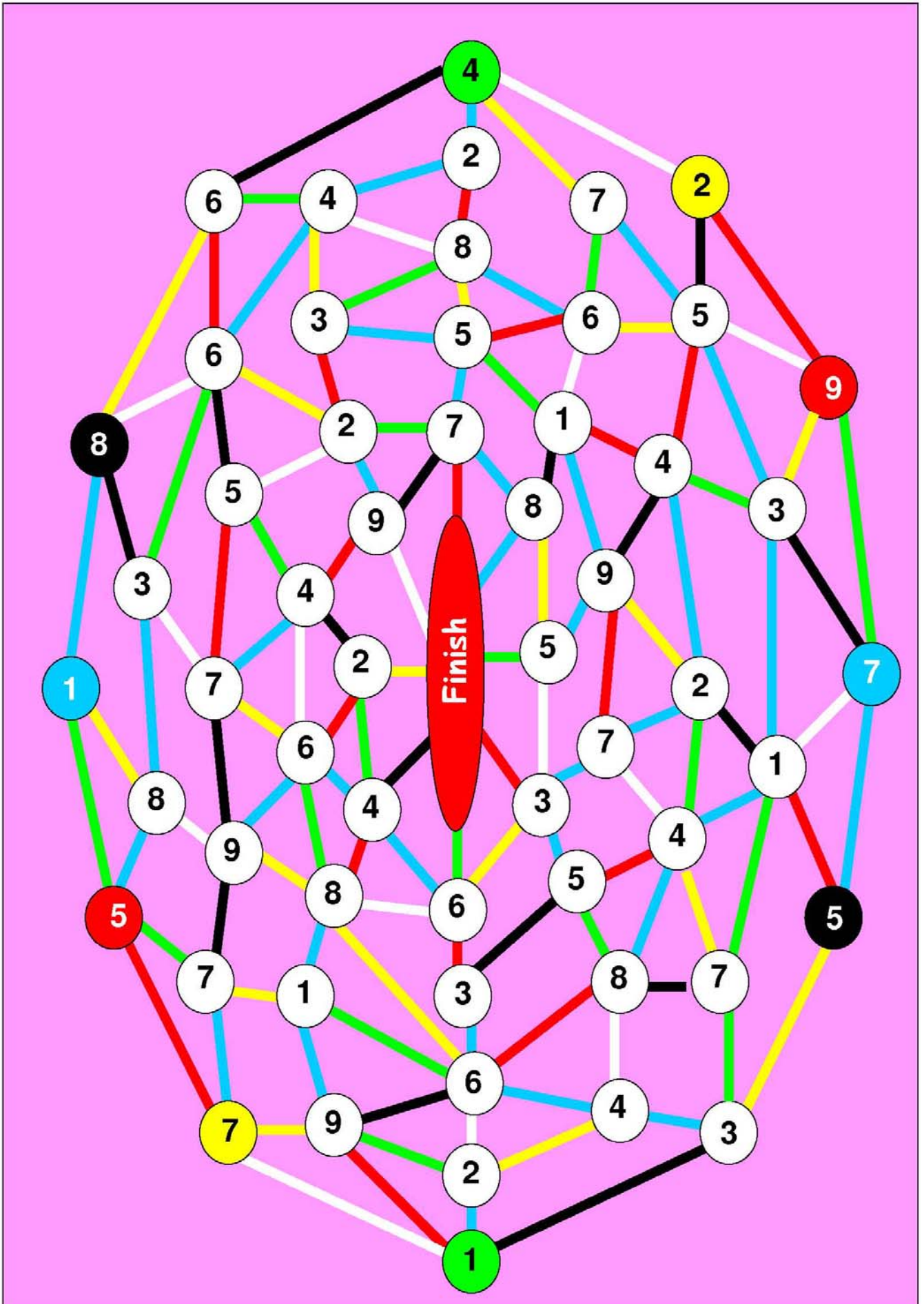
Zo gaat het verder

1. gooi je groen, dan kijk je of er een groene lijn loopt naar een volgend vakje
2. je blijft staan als je een kleur gooit waarvan geen lijn naar een volgend vakje loopt
3. gooi je een kleur waarvan wel een lijn loopt naar een volgend vakje dan kom je bij een ander getal
4. maak daar een + som van
5. de ander controleert met de antwoordkaart
6. som goed – dan mag je blijven staan / som fout – dan terug
7. de ander is aan de beurt
8. wie is het eerst op het binnenste rode vak (Finish)? – die is winnaar!

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1+1=2	1+2=3	1+3=4	1+4=5	1+5=6	1+6=7	1+7=8	1+8=9	1+9=10
2	2+1=3	2+2=4	2+3=5	2+4=6	2+5=7	2+6=8	2+7=9	2+8=10	2+9=11
3	3+1=4	3+2=5	3+3=6	3+4=7	3+5=8	3+6=9	3+7=10	3+8=11	3+9=12
4	4+1=5	4+2=6	4+3=7	4+4=8	4+5=9	4+6=10	4+7=11	4+8=12	4+9=13
5	5+1=6	5+2=7	5+3=8	5+4=9	5+5=10	5+6=11	5+7=12	5+8=13	5+9=14
6	6+1=7	6+2=8	6+3=9	6+4=10	6+5=11	6+6=12	6+7=13	6+8=14	6+9=15
7	7+1=8	7+2=9	7+3=10	7+4=11	7+5=12	7+6=13	7+7=14	7+8=15	7+9=16
8	8+1=9	8+2=10	8+3=11	8+4=12	8+5=13	8+6=14	8+7=15	8+8=16	8+9=17
9	9+1=10	9+2=11	9+3=12	9+4=13	9+5=14	9+6=15	9+7=16	9+8=17	9+9=18



+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1+1=2	1+2=3	1+3=4	1+4=5	1+5=6	1+6=7	1+7=8	1+8=9	1+9=10
2	2+1=3	2+2=4	2+3=5	2+4=6	2+5=7	2+6=8	2+7=9	2+8=10	2+9=11
3	3+1=4	3+2=5	3+3=6	3+4=7	3+5=8	3+6=9	3+7=10	3+8=11	3+9=12
4	4+1=5	4+2=6	4+3=7	4+4=8	4+5=9	4+6=10	4+7=11	4+8=12	4+9=13
5	5+1=6	5+2=7	5+3=8	5+4=9	5+5=10	5+6=11	5+7=12	5+8=13	5+9=14
6	6+1=7	6+2=8	6+3=9	6+4=10	6+5=11	6+6=12	6+7=13	6+8=14	6+9=15
7	7+1=8	7+2=9	7+3=10	7+4=11	7+5=12	7+6=13	7+7=14	7+8=15	7+9=16
8	8+1=9	8+2=10	8+3=11	8+4=12	8+5=13	8+6=14	8+7=15	8+8=16	8+9=17
9	9+1=10	9+2=11	9+3=12	9+4=13	9+5=14	9+6=15	9+7=16	9+8=17	9+9=18



Euro-race

Hoeveel spelers?



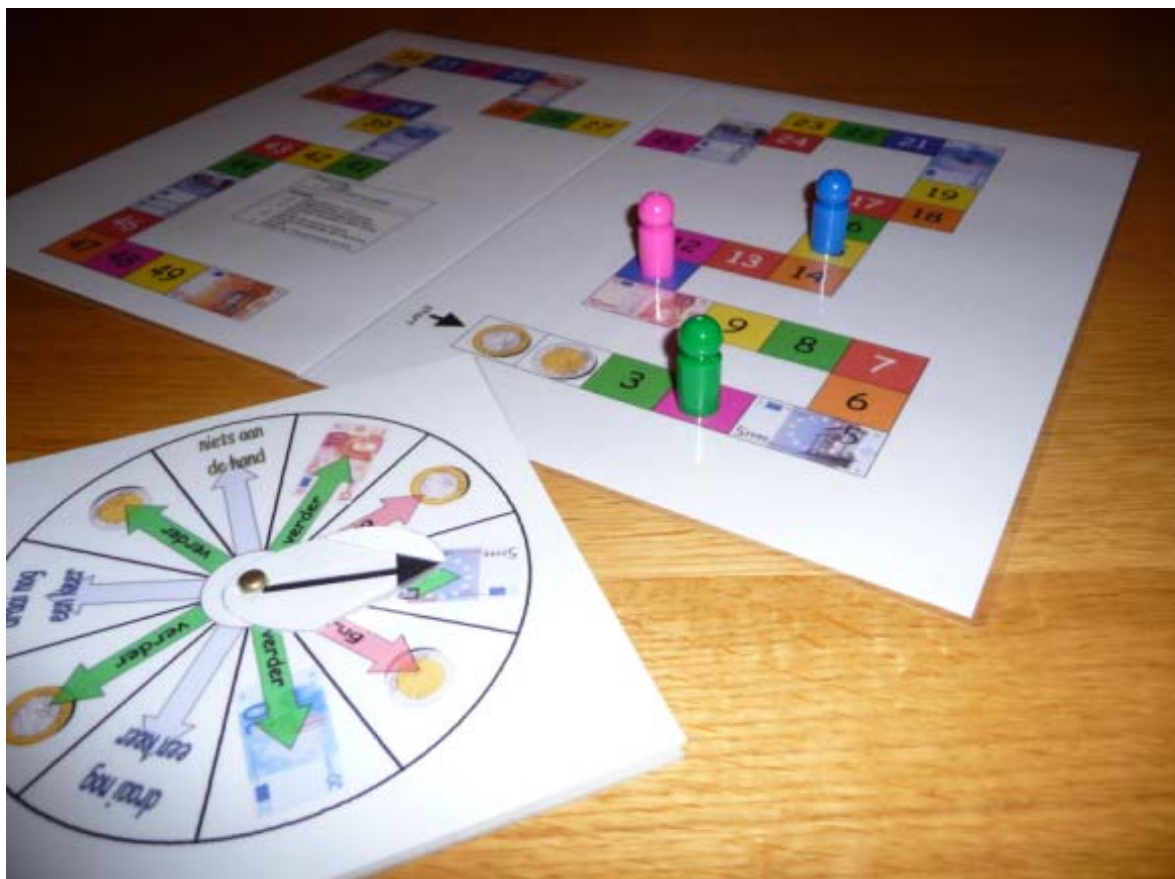
Wat heb je nodig?

- de geldtol
- het spelbord
- 2, 3 of 4 pionnen (hangt van het aantal spelers af)

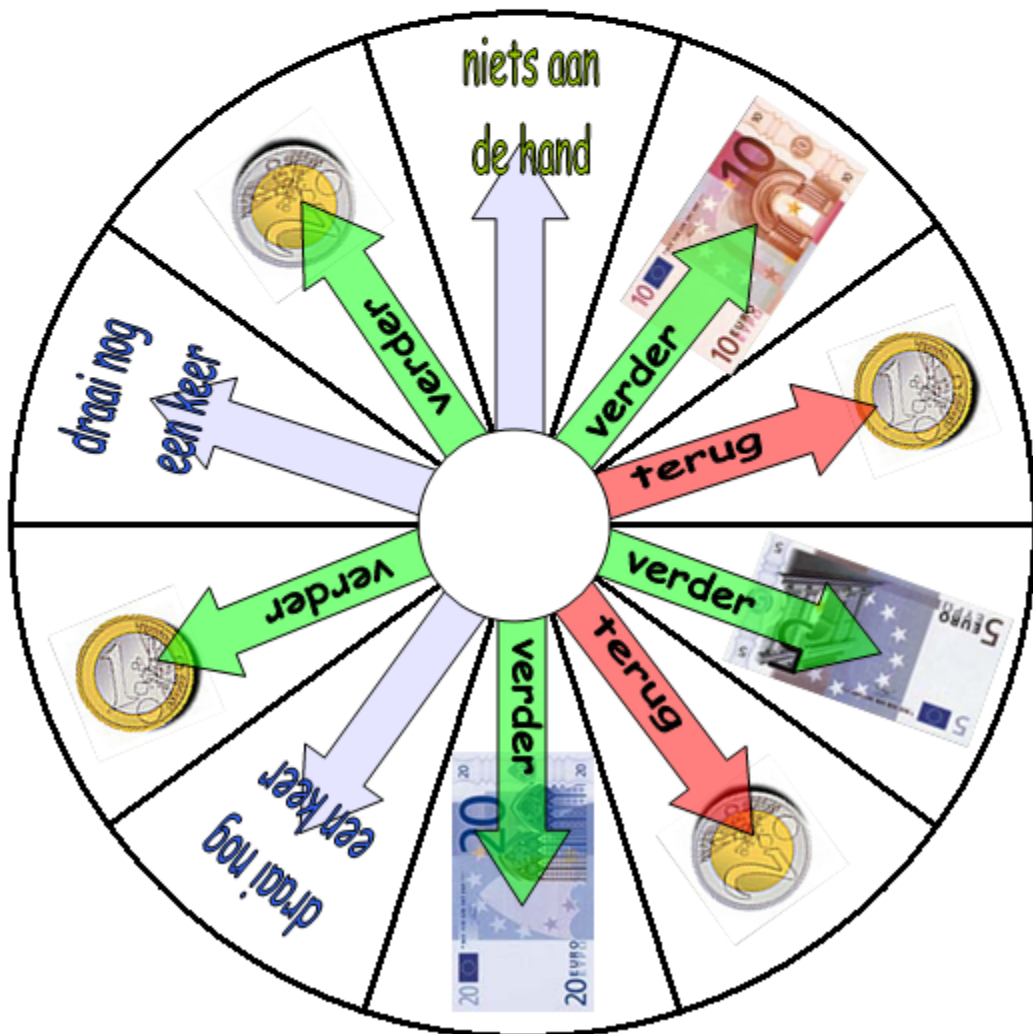
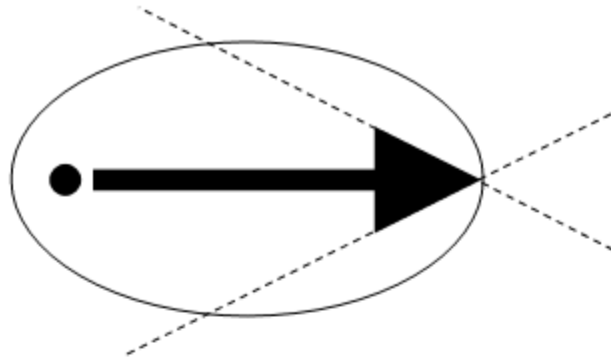
Hoe speel je het spel?

1. tik tegen de wijzer van de geldtol
2. wie het hoogste bedrag heeft begint het spel (je speelt met de klok mee)
3. groene pijl = een grote of kleine sprong vooruit
4. rode pijl = een sprong achteruit
5. blauwe pijl = draai nog een keer / niets aan de hand
6. kom je op een vakje met een geldbedrag dan mag je nog een keer
7. winnaar: de 1^e die op of voorbij de 50 is

Veel spelplezier!



Geldtol



The image displays a grid of numbers from 31 to 49, arranged in a descending staircase pattern. Each number is contained within a colored square. The numbers are: 34 (yellow), 33 (blue), 32 (magenta), 31 (blue), 29 (orange), 28 (green), 27 (yellow), 36 (orange), 37 (magenta), 38 (blue), 39 (yellow), 43 (red), 42 (yellow), 41 (green), 44 (green), 46 (red), 47 (orange), 48 (magenta), and 49 (yellow). The grid is surrounded by Euro banknotes: 10 Euro notes are placed vertically to the right of numbers 31-34 and 27-29; 5 Euro notes are placed vertically to the left of numbers 31-34 and 41-44; 20 Euro notes are placed vertically to the right of numbers 39-40 and 45-46; and a 50 Euro note is placed vertically to the right of numbers 47-49. A large, empty white rectangular area is located between the top row of numbers (31-34) and the middle row (36-38).

The staircase consists of 26 steps, numbered 1 to 26, arranged in a descending staircase pattern from right to left. Each step is represented by a colored square containing a number. The staircase is decorated with Euro banknotes and coins:

- Step 1: 1 Euro coin
- Step 2: 2 Euro coin
- Step 3: Green background
- Step 4: Purple background
- Step 5: 5 Euro banknote
- Step 6: Orange background
- Step 7: Red background
- Step 8: Green background
- Step 9: Yellow background
- Step 10: 10 Euro banknote
- Step 11: Blue background
- Step 12: Purple background
- Step 13: Red background
- Step 14: Orange background
- Step 15: Yellow background
- Step 16: Green background
- Step 17: Red background
- Step 18: Orange background
- Step 19: Yellow background
- Step 20: 20 Euro banknote
- Step 21: Blue background
- Step 22: Green background
- Step 23: Yellow background
- Step 24: Red background
- Step 25: 5 Euro banknote
- Step 26: Purple background

An arrow labeled "start" points to the beginning of the staircase at step 1.

Mag het er eentje meer zijn?

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- Getallenstroken
- Rekenboog
- 20 blokjes – in twee kleuren

Hoe speel je het spel?

1. de eerste speler wijst een getal aan op de rekenboog
2. je zegt dat getal aan je vriendje, maar laat het niet zien
3. je vriendje maakt het getal met de stroken, maar het getal moet één hoger zijn.
4. goed: dan krijg je een blokje

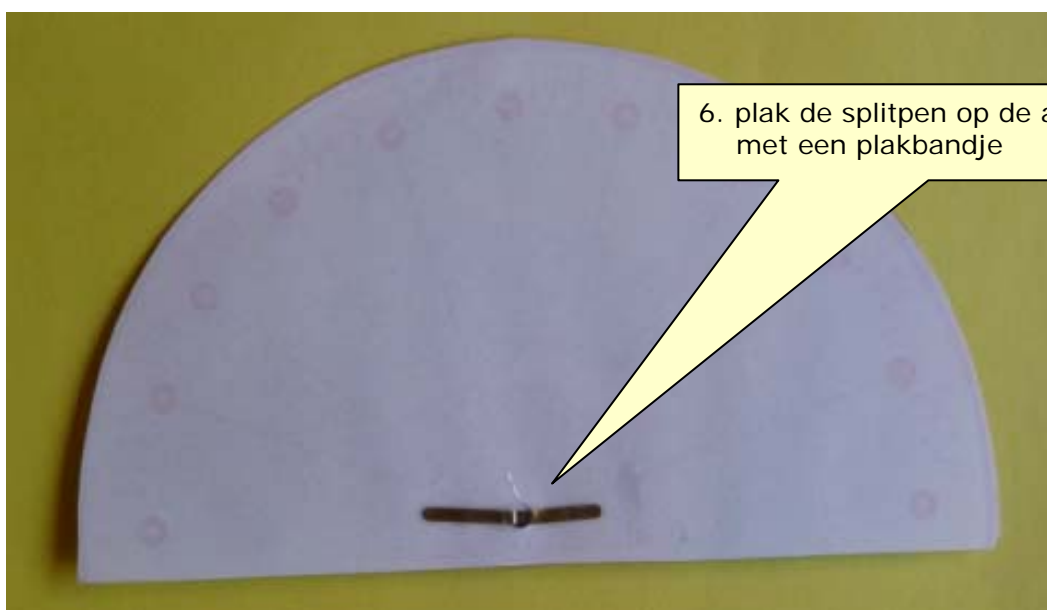
Hoe kun je dit spel ook spelen?

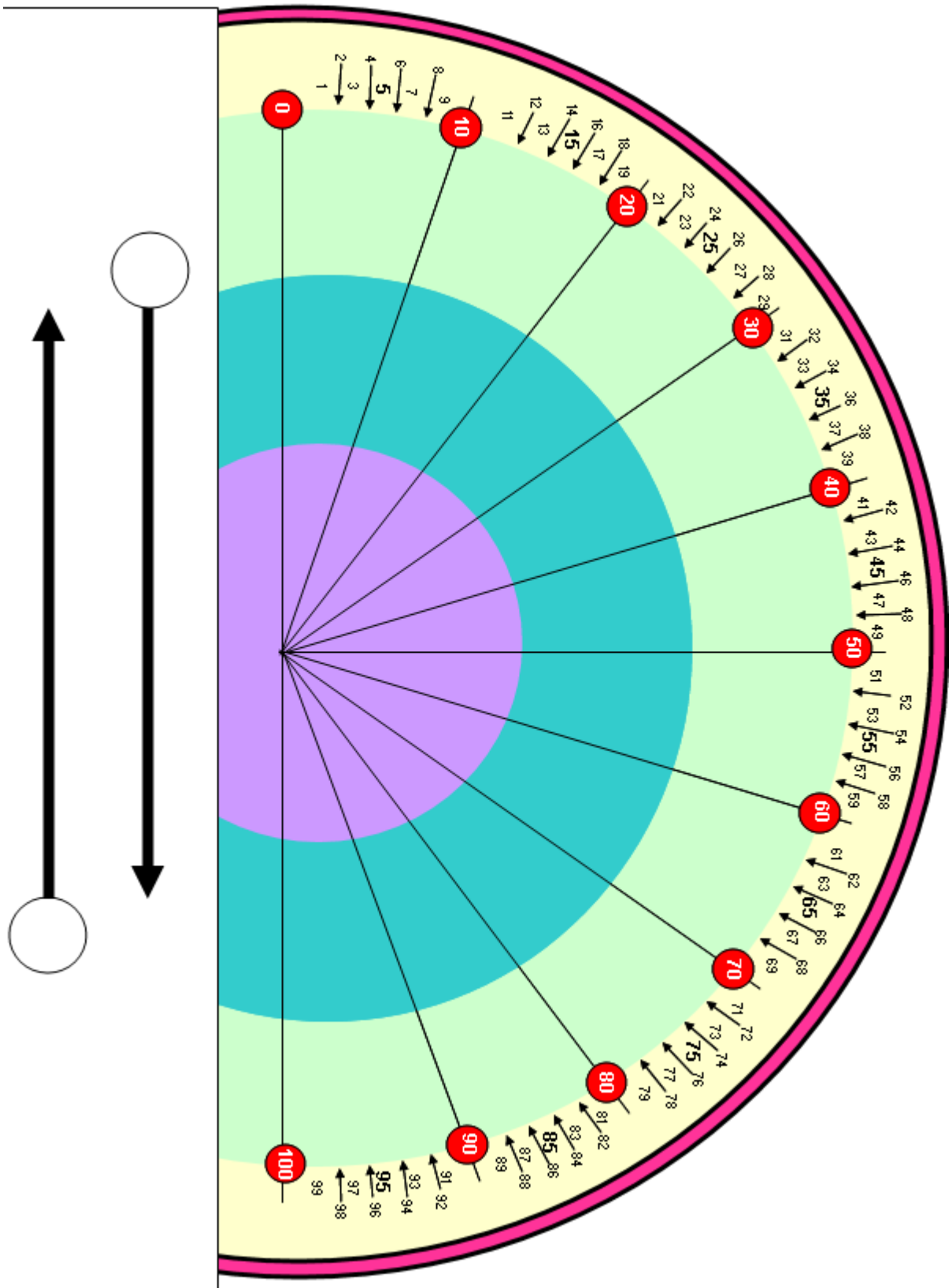
- je vriendje legt een getal dat één lager is dan het getal op de rekenboog
- je spreekt met elkaar af dat het strokengetal 10 meer, of 10 minder is.

Wissel van beurt als

- het antwoord fout is
- je 10 blokjes hebt







1	0	2	0
3	0	4	0
5	0	6	0
7	0	8	0
9	0	1	2
3	4	5	6
7	8	9	0
1	0	0	

Plussen en minnen

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- één spelkaart
- twee kleurpotloden (twee verschillende kleuren)

Hoe speel je het spel?

1. Je speelt samen met één spelkaart
2. Elk kind werkt met een eigen kleur potlood
3. Bepaal samen met welk getal je speelt (bijvoorbeeld 8)
4. Dat getal schrijf je in het vierkantje bovenaan de kaart.
5. Probeer nu om beurten sommetjes te maken waar 8 uitkomt.
6. Dat doe je door getallen uit *aan elkaar grenzende* hokjes te rijgen.
7. Dat mag omhoog, omlaag en schuin (bijvoorbeeld: $1+3+1+1+2=8$ of $6+2=8$)
8. Probeer zoveel mogelijk sommen te maken
9. Werk net zo lang door, tot de kaart vol is, of tot je geen sommetjes met uitkomst 8 meer kunnen maken.
10. Het kind dat de meeste vakjes heeft ingekleurd, heeft gewonnen

Het getal waarmee we spelen:

8

spelkaart 1

1	3	5	2	1	7	2	4	6	0
0	1	2	0	3	5	3	1	0	2
3	1	0	4	2	0	1	6	3	2
4	2	3	1	1	4	7	0	2	0
1	3	2	5	1	2	2	4	8	1
9	0	4	2	6	1	3	2	0	5
1	4	2	3	1	5	6	1	3	3
5	0	6	1	2	4	0	3	7	2

Het getal waarmee we spelen:

spelkaart 1

1	3	5	2	1	7	2	4	6	0
0	1	2	0	3	5	3	1	0	2
3	1	0	4	2	0	1	6	3	2
4	2	3	1	1	4	7	0	2	0
1	3	2	5	1	2	2	4	8	1
9	0	4	2	6	1	3	2	0	5
1	4	2	3	1	5	6	1	3	3
5	0	6	1	2	4	0	3	7	2

Het getal waarmee we spelen:

spelkaart 2

0	2	5	3	1	3	6	7	1	3
1	1	0	7	4	2	2	1	5	8
4	2	3	1	0	5	3	4	1	2
2	1	4	5	8	6	0	2	3	6
3	6	3	5	3	1	4	2	0	1
1	9	0	8	2	3	5	2	1	9
8	6	2	1	2	3	0	9	7	4
4	0	7	3	2	4	8	6	0	1

Triatlon

Hoeveel spelers?

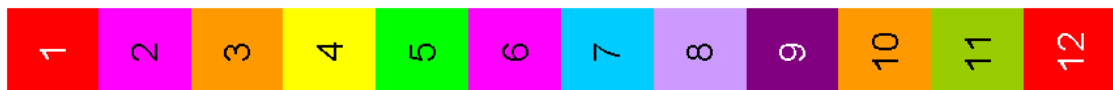


Wat heb je nodig?

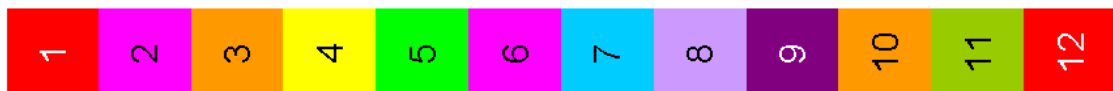
- het spelbord
- 2 x drie pionnen
- 2 dobbelstenen

Hoe speel je het spel?

1. gooi om de beurt de twee dobbelstenen.
2. Kies daarna of je 1 of 2 pionnen vooruit wilt plaatsen.
3. bij een worp van bijvoorbeeld 2 en 4 kan gekozen worden voor één pion 6 vakjes vooruit, of voor één pion 2 vakjes vooruit en een andere pion 4.
4. je mag kiezen of je daarvoor een nieuwe pion in het veld brengt of verder gaat met een pion die al op het spelbord staat.
5. de eerste speler die al zijn pionnen van het bord gespeeld heeft, is de winnaar.



triatlon





triatlon



Puzzelen tot 10

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- de sommenkaartjes
- de antwoordenkaart

Hoe speel je het spel?

1. let erop dat de sommenkaartjes en het antwoordenblad **dezelfde kleur** hebben
2. pak een kaartje met een som
3. leg de sommenkaart op het goede antwoord van de antwoordenkaart
4. soms staat er op de sommenkaart ook nog een ander teken (rondje – vierkantje -.....)
5. heb je het goed gedaan dan verschijnt er een mooie tekening



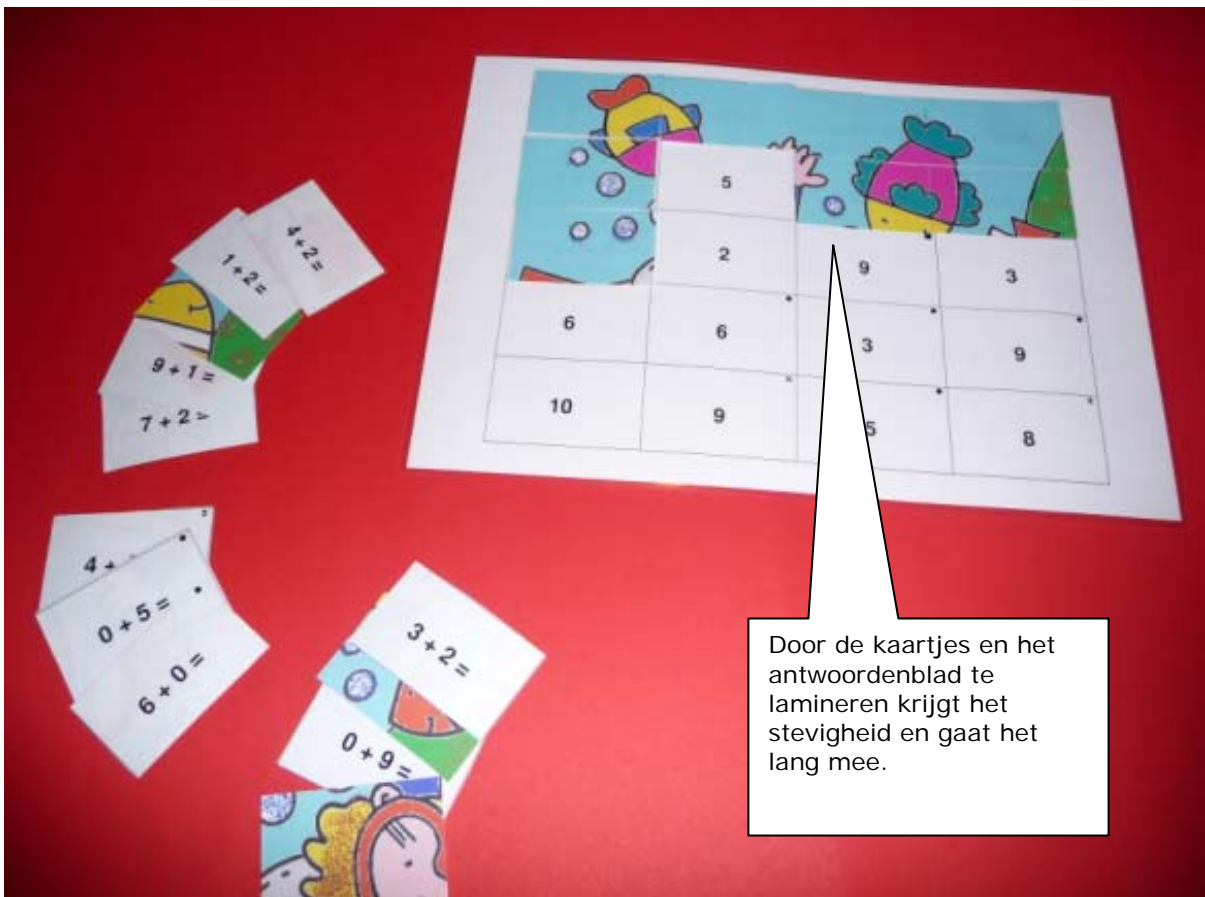
Zo maak je dit spel

Kopieer elk spelletje op licht gekleurd papier (pastelkleur)

Op deze foto ziet u pagina 1 en 3



Op de achterkant van de tekening wordt pagina 2 geprint





$3 + 7 =$

$1 + 3 =$

$5 + 1 =$

$3 + 4 =$

$2 + 4 =$

$6 + 3 =$

$5 + 5 =$

$8 + 1 =$

$3 + 6 =$

$3 + 5 =$

$2 + 7 =$

$4 + 1 =$

$1 + 5 =$

$1 + 8 =$

$7 + 3 =$

$4 + 6 =$

$1 + 6 =$

$5 + 2 =$

$2 + 8 =$

$3 + 1 =$

7	6	4	10	■
9	10	9	6	●
5	9	8	9	●
10	10	9	6	◆
4	10	7	7	●



$6 + 4 =$



$6 + 2 =$



$5 + 0 =$



$1 + 7 =$



$10 + 0 =$

$7 + 1 =$

$3 + 2 =$

$8 + 2 =$



$2 + 1 =$

$0 + 9 =$

$1 + 1 =$

$1 + 9 =$



$5 + 4 =$

$1 + 2 =$

$6 + 0 =$

$4 + 2 =$



$4 + 4 =$

$0 + 5 =$

$7 + 2 =$

$9 + 1 =$

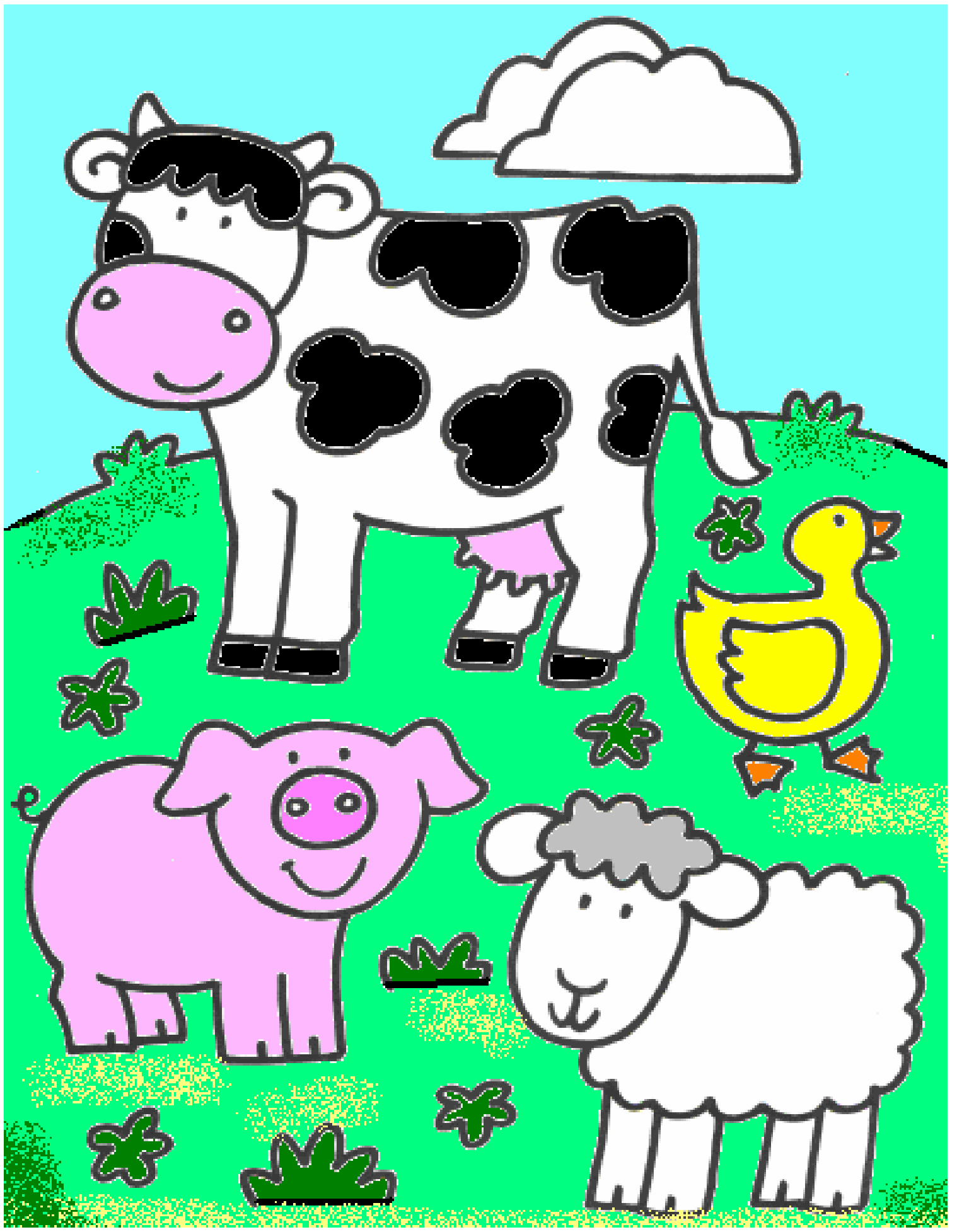
$6 + 4 =$	$6 + 2 =$	$5 + 0 =$	$1 + 7 =$
$10 + 0 =$	$7 + 1 =$	$3 + 2 =$	$8 + 2 =$
$2 + 1 =$	$0 + 9 =$	$1 + 1 =$	$1 + 9 =$
$5 + 4 =$	$1 + 2 =$	$6 + 0 =$	$4 + 2 =$
$4 + 4 =$	$0 + 5 =$	$7 + 2 =$	$9 + 1 =$

8	5	8	10	■
10	5	8	10	•
10	2	9	3	■
10	6	3	9	•
10	9	5	8	•
10	9	5	8	◄



8 - 6 =	10 - 6 =	9 - 5 =	2 - 1 =
4 - 3 =	6 - 4 =	9 - 4 =	5 - 3 =
7 - 7 =	9 - 8 =	3 - 2 =	7 - 3 =
10 - 8 =	8 - 4 =	2 - 2 =	6 - 3 =
6 - 5 =	9 - 3 =	7 - 5 =	8 - 2 =

1	4	4	2	■
2	5	2	1	●
4	1	1	0	■
3	0	4	2	●
6	2	3	1	◄



$10 - 3 =$

$8 - 7 =$

$3 - 1 =$

$4 - 2 =$

$7 - 4 =$

$7 - 6 =$

$5 - 2 =$

$9 - 6 =$

$10 - 7 =$

$9 - 9 =$

$5 - 4 =$

$8 - 3 =$

$9 - 4 =$

$8 - 1 =$

$10 - 2 =$

$4 - 4 =$

$8 - 5 =$

$7 - 0 =$

$9 - 7 =$

$10 - 5 =$

2	2	1	7	■
3	3	1	3	●
5	1	0	3	x
0	8	7	5	●
5	2	7	3	◀▶
■	■	■	■	■



$3 + 1 =$

$2 + 2 =$

$3 + 3 =$

$2 + 3 =$

$1 + 4 =$

$2 + 6 =$

$4 + 0 =$

$0 + 8 =$

$4 + 4 =$

$6 + 1 =$

$2 + 5 =$

$4 + 0 =$

$1 + 5 =$

$2 + 8 =$

$7 + 2 =$

$4 + 6 =$

$1 + 6 =$

$5 + 2 =$

$2 + 8 =$

$3 + 4 =$

5	6	4	4	■
8	4	8	5	■
4	7	7	8	x
10	9	10	6	■
7	10	7	7	●

Puzzelen boven 10

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- de sommenkaartjes
- de antwoordenkaart

Hoe speel je het spel?

1. let erop dat de sommenkaartjes en het antwoordenblad **dezelfde kleur** hebben
2. pak een kaartje met een som
3. leg de sommenkaart op het goede antwoord van de antwoordenkaart
4. soms staat er op de sommenkaart ook nog een ander teken (rondje – vierkantje -.....)
5. heb je het goed gedaan dan verschijnt er een mooie tekening





$19 - 6 =$	$14 - 2 =$	$15 - 3 =$	$13 - 2 =$
●	■	●	●
$15 - 14 =$	$15 - 4 =$	$17 - 5 =$	$14 - 3 =$
●	■	●	×
$17 - 15 =$	$14 - 10 =$	$17 - 14 =$	$15 - 12 =$
●	■	■	
$16 - 3 =$	$18 - 5 =$	$16 - 12 =$	$19 - 3 =$
●	■	●	
$13 - 12 =$	$17 - 13 =$	$19 - 8 =$	$17 - 16 =$
			■



$9 + 7 =$	$8 + 8 =$	$8 + 9 =$	$7 + 6 =$
●	■	■	■
$7 + 4 =$	$6 + 8 =$	$6 + 7 =$	$9 + 6 =$
x	●	■	■
$7 + 5 =$	$4 + 9 =$	$6 + 5 =$	$7 + 8 =$
●	●	■	
$8 + 3 =$	$9 + 2 =$	$9 + 5 =$	$9 + 3 =$
●	●		
$5 + 7 =$	$4 + 8 =$	$8 + 7 =$	$5 + 8 =$
●	●	x	x

13	17	16	16	●
15	13	14	11	x
15	11	13	12	x
12	14	11	11	●
13	15	12	12	■



$11 - 8 =$

$11 - 2 =$

$12 - 6 =$

$15 - 6 =$

$13 - 7 =$

$12 - 3 =$

$11 - 3 =$

$13 - 5 =$

$16 - 7 =$

$14 - 5 =$

$15 - 8 =$

$13 - 8 =$

$12 - 7 =$

$15 - 7 =$

$11 - 6 =$

$11 - 4 =$

$14 - 9 =$

$16 - 8 =$

$13 - 4 =$

$12 - 5 =$

9	6	9	3	■
8	8	9	6	■
5	7	9	9	◀
7	5	8	5	●
7	9	8	5	●



$17 - 8 =$	$11 - 5 =$	$12 - 4 =$	$13 - 4 =$
$12 - 9 =$	$16 - 9 =$	$13 - 9 =$	$16 - 8 =$
$14 - 8 =$	$14 - 6 =$	$14 - 9 =$	$11 - 9 =$
$12 - 8 =$	$13 - 6 =$	$17 - 9 =$	$14 - 7 =$
$18 - 9 =$	$15 - 9 =$	$12 - 5 =$	$11 - 7 =$

9	8	6	9	■
8	4	7	3	●
2	5	8	6	●
7	8	7	4	■
4	7	6	9	×



$7 + 7 =$



$5 + 8 =$



$6 + 6 =$

$9 + 9 =$

$6 + 9 =$



$5 + 9 =$



$8 + 7 =$

$5 + 8 =$

$9 + 4 =$



$7 + 9 =$

$9 + 8 =$

$4 + 7 =$

$3 + 8 =$



$5 + 6 =$



$3 + 9 =$

$8 + 4 =$

$8 + 6 =$



$7 + 8 =$

$7 + 6 =$

$2 + 9 =$



18	12	13	14	14
•	■	•	■	■
13	15	14	15	
				x
11	17	16	13	
•	■	■	•	•
12	12	11	11	
x				
11	13	15	14	

Prikplits

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- de houder
- splitskaartjes
- de prikker

Hoe speel je het spel?

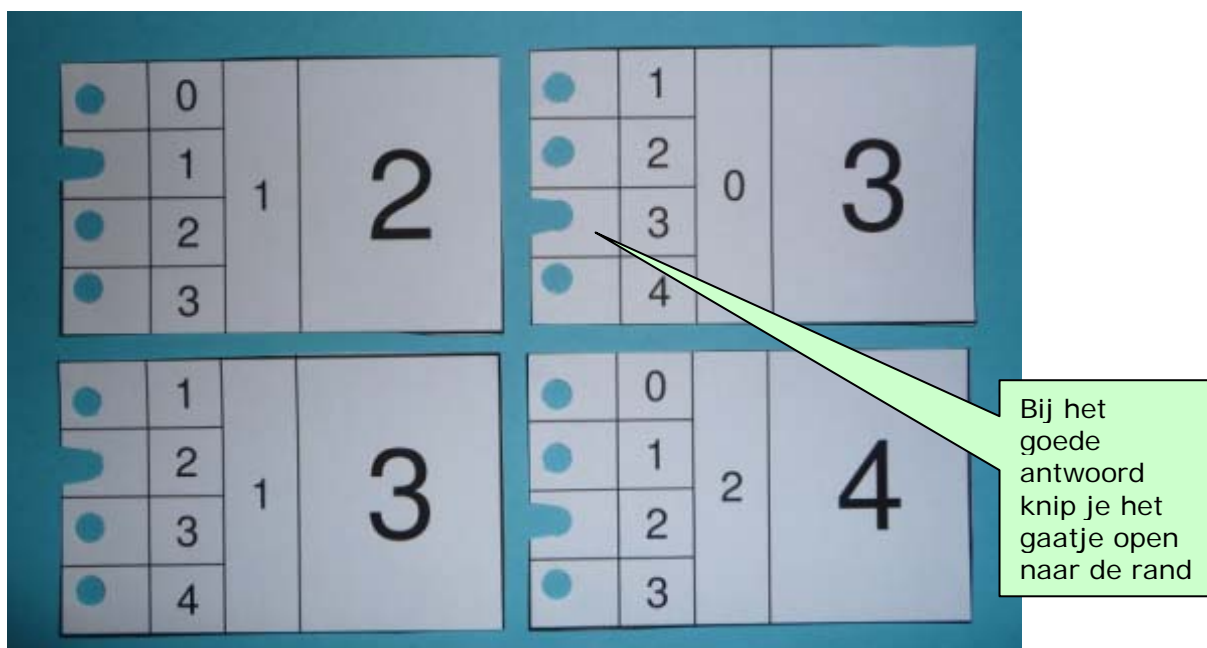
1. leg een stapeltje kaarten in de houder
2. het GROTE getal wordt gesplitst in twee andere getallen
3. in het lange vak staat het eerste getal
4. kies uit de vier getallen welk getal erbij hoort
5. doe je het goed, dan kun je het kaartje uit de houder schuiven



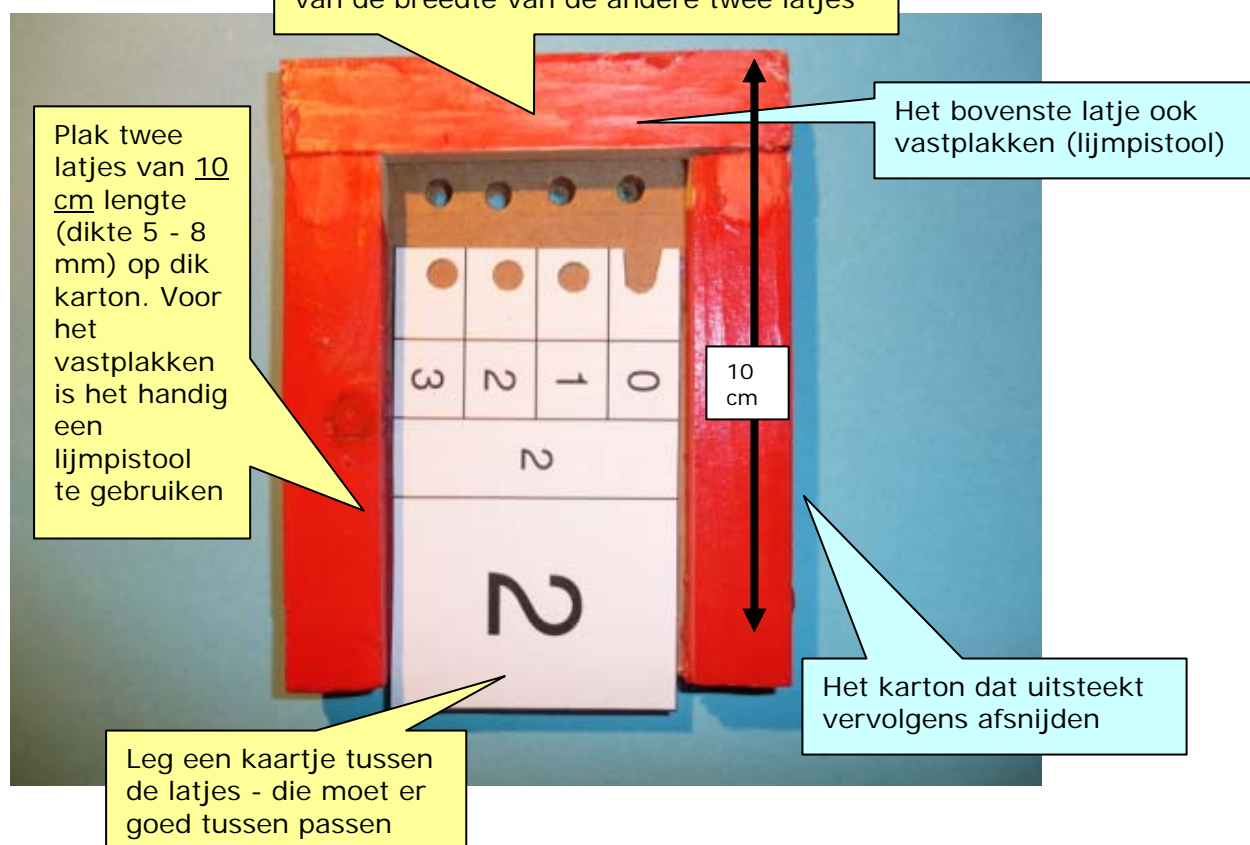
Prikplits

Hoe maak je dit spel?

- Print eerst de splitsbladen
- Voor stevigheid is het aan te bevelen de bladen te lamineren
- Knip de kaartjes vervolgens uit
- Gebruik de 25-gaats perforator om de gaatjes te maken
- Bij het goede antwoord wordt het gaatje opengeknipt



De houder

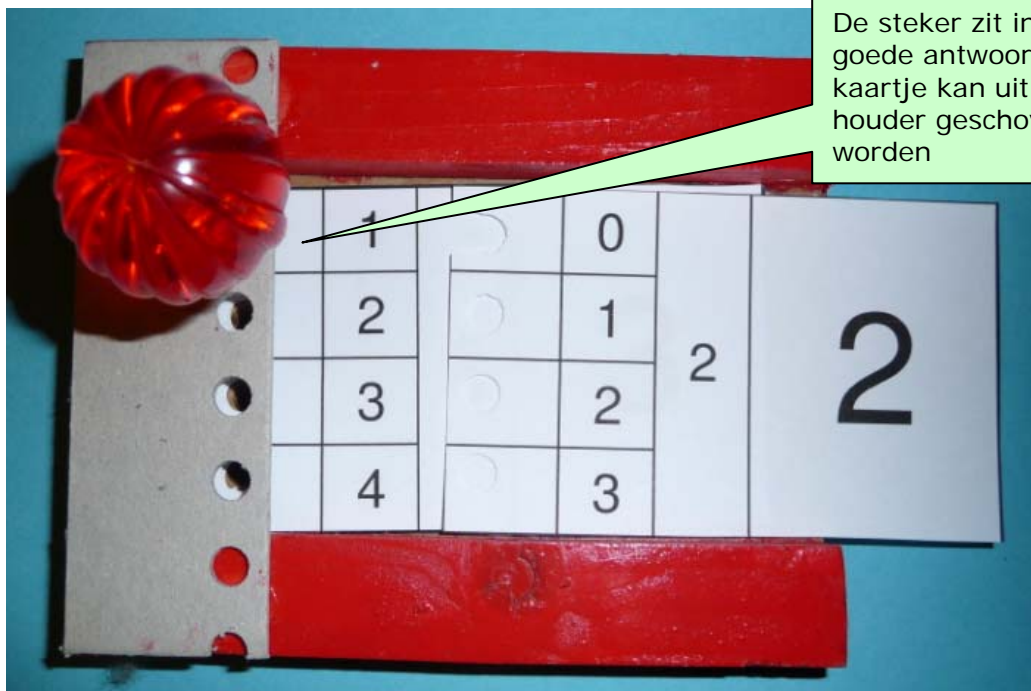




Plak hier een strook karton met gaatjes aan één kant. Plak het karton vast. Let erop dat de gaatjes van het karton precies boven de gaatjes van de kaartjes komen

Voor de steker kun je een kastknop gebruiken, waarin je een stukje rondhout plakt

Prik met een spijker de gaatjes door en door het onderste dikke karton



De steker zit in het goede antwoord. Het kaartje kan uit de houder geschoven worden

- Het spel is klaar!
- Als je de steker in het gaatje van het goede antwoord steekt, kun je het kaartje uit de houder schuiven
- Om de houder helemaal af te maken kun je de bovenkant in een leuk kleurtje verven



	0	0	2		0	1	2
	1						
	2						
	3						
	0	2	2		1	0	3
	1						
	2						
	3						
	1	1	3		1	2	3
	2						
	3						
	4						
	0	3	3		0	1	4
	1						
	2						
	3						
	0	2	4		0	3	4
	1						
	2						
	3						

	0	2	4		0	3	4	
	1							1
	2							2
	3							3
	0	0	5		1	1	5	
	2							2
	3							3
	5							4
	0	2	5		1	3	5	
	2							2
	3							3
	5							4
	1	4	5		1	5	5	
	2							2
	3							0
	5							4
	1	0	6		2	1	6	
	3							5
	6							3
	4							0

	1	2	6		2	3	6
	3						
	6						
	4						
	1	4	6		2	5	6
	2						
	6						
	4						
	1	6	6		7	0	7
	2						
	6						
	0						
	1	1	7		7	2	7
	2						
	6						
	0						
	2	3	7		7	4	7
	4						
	6						
	0						

	2	5	7		7	6	7								
	4			7	7				5	0	8				
	6							8	8				2	2	8
	0											1	8		
	2	3	8				7								
	4			5	8		5			6	8				
	6					5	8		2					6	8
	0							5	8				8		
	8	5	8										6		
	4			5	8						5	6	8		
	6					5	8				2			6	8
	7							5	8		7				
	8	5	8								6				
	5			5	8						5	6	8		
	6					5	8				4			6	8
	7							5	8		3				
	8	5	8								4				
	5			5	8						3	6	8		
	4					5	8				2			6	8
	3							5	8		1				

	1	7	8		3	8	8	
	2							2
	3							1
	4							0
	7	0	9		7	1	9	
	8							8
	9							9
	10							10
	7	2	9		7	3	9	
	8							6
	9							5
	10							4
	7	4	9		7	5	9	
	6							6
	5							5
	4							4
	2	6	9		2	7	9	
	3							3
	4							4
	5							5

	1	8	9		0	9	9
	2				5		
	3				3		
	4				1		
	8	0	10		8	1	10
	9				9		
	10				10		
	11				11		
	8	2	10		8	3	10
	9				7		
	10				6		
	11				5		
	7	4	10		8	5	10
	6				7		
	5				6		
	4				5		
	7	6	10		5	7	10
	6				7		
	5				3		
	4				1		

	2	8	10		5	9	10
	3				7		
	0				3		
	10				1		
	2	10	10				
	3						
	0						
	10						

Sommenwiel

Hoeveel spelers?

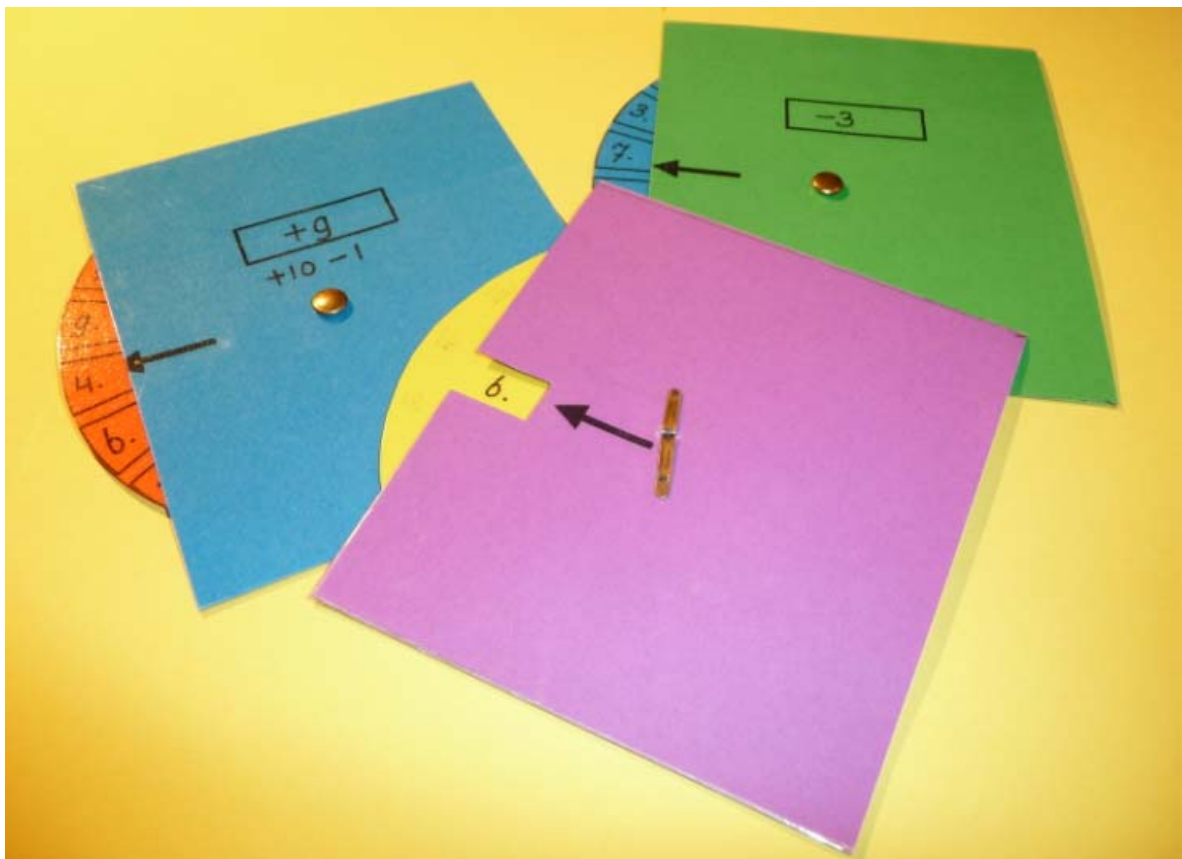


Wat heb je nodig?

- sommenwielen

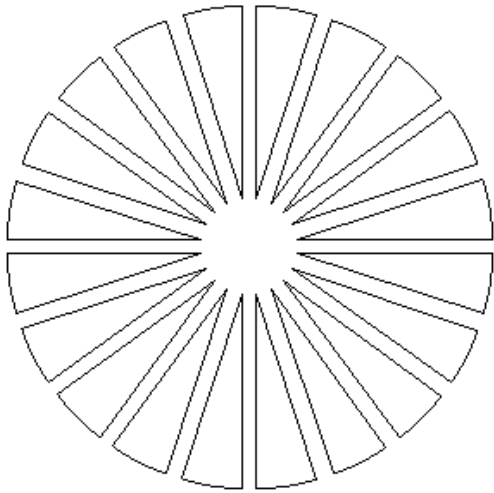
Hoe speel je het spel?

1. pak een sommenwiel
2. lees de opdracht – die staat in het vakje op de kaart
3. maak de opdracht – schrijf de som (of het antwoord) ook op.
4. draai de kaart om en kijk of het antwoord goed is

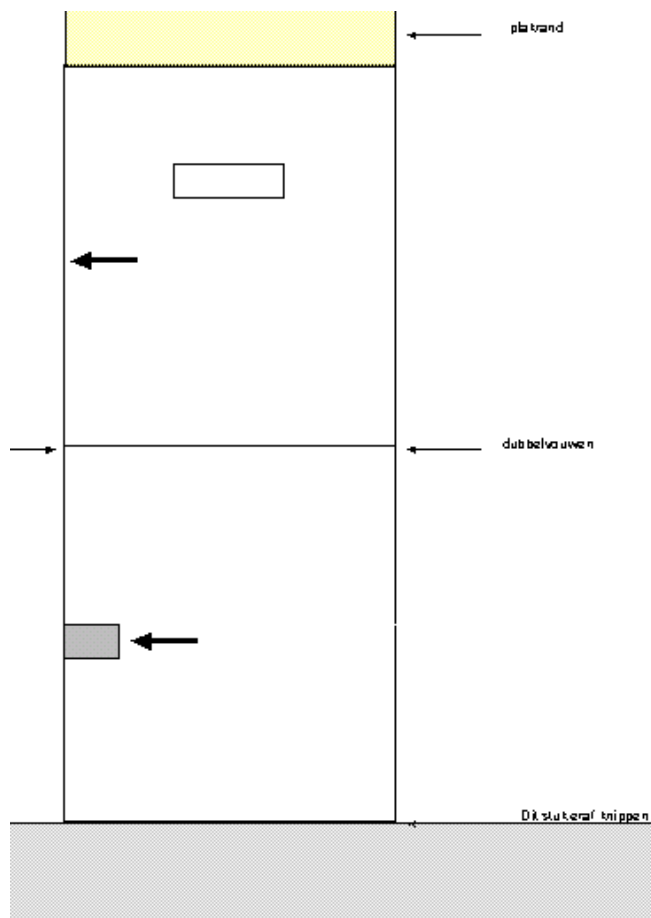


Het is leuk om met de kinderen een 'sommenwiel' te maken.

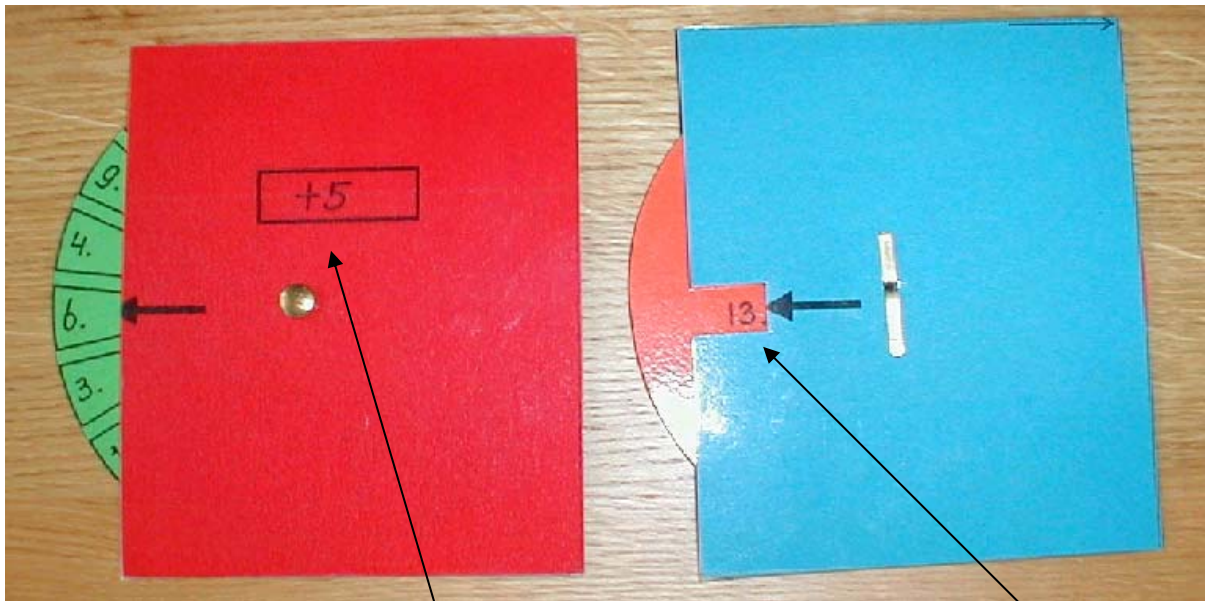
- ❑ Kopieer het sommenwiel



- ❑ Knip de schijf uit langs de buitenrand
- ❑ Maak een gaatje in het midden
- ❑ Kopieer het Sommenwiel deel 2



- ❑ Knip deel 2 uit en vouw dit dubbel
 - ❑ Knip het grijze vlakje uit (bij de grote pijl)
 - ❑ Schrijf de opdracht in het venster
 - ❑ Plak de twee kanten op elkaar (plakrand)
 - ❑ Monteer de schijf in het hoesje met een splitpen
 - ❑ Noteer getallen (t/m 20) op het sommenwiel
 - ❑ Schrijf het antwoord van de som achterop de schijf (waar het kleine grijze vlak heeft gezeten)
-
- ❑ Leer de sommen die je hebt gemaakt



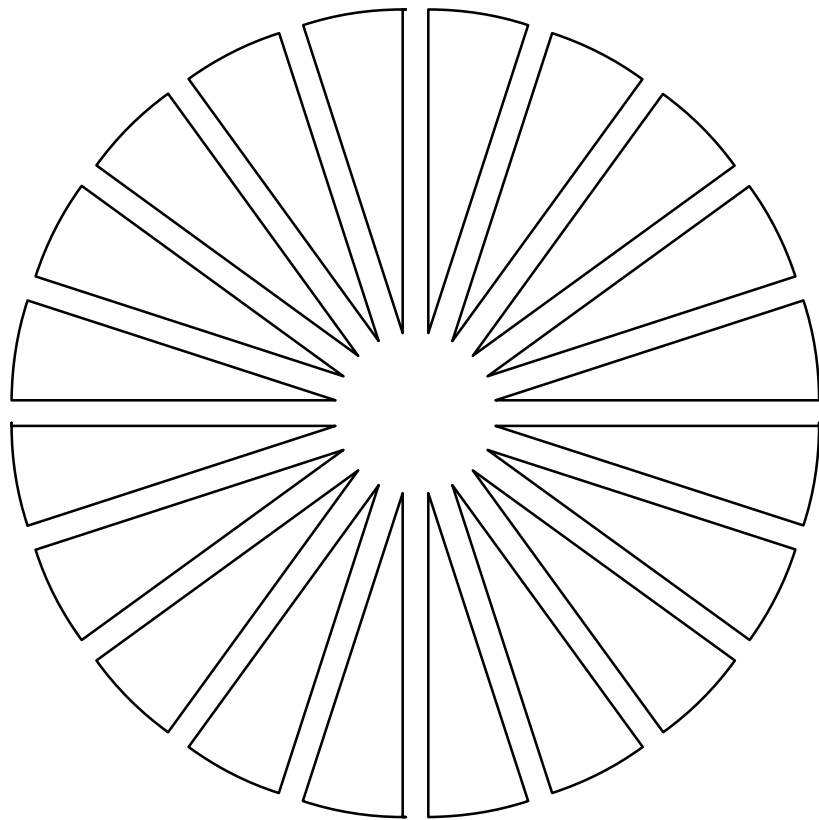
↑
voorkant

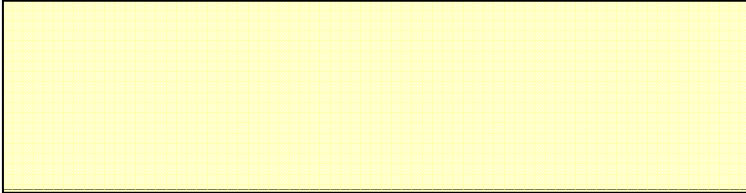
opdrachtvenster

↑

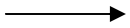
Het uitgeknipte
grijze vlakje
Hier schrijf je het
antwoord van de
som.

achterkant





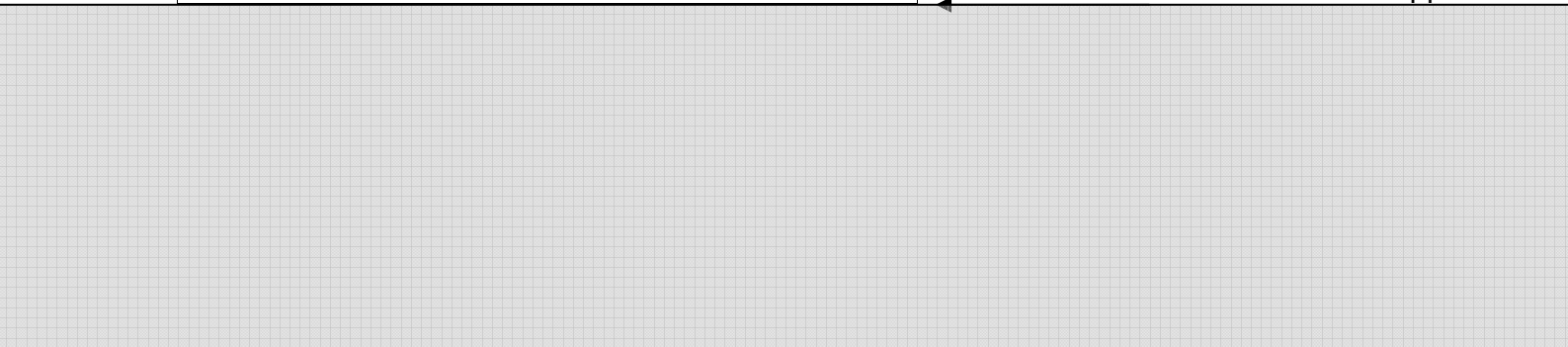
← plakrand



← dubbelvouwen



← Dit stuk eraf knippen



Handig

Hoeveel spelers?



Wat heb je nodig?

- de kaarten met de handen

Hoe speel je het spel?

1. je hebt een aantal kaarten
2. aan de ene kant zie je een som (je ziet de som door het aantal vingers)

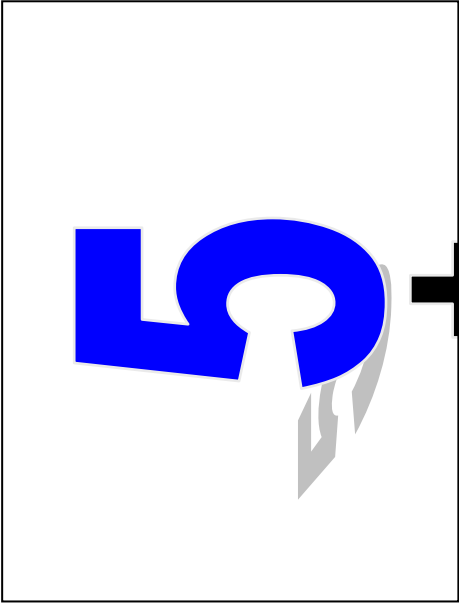


3. aan de andere kant zie je de 10-som (2 x 5 vingers = 10 vingers)

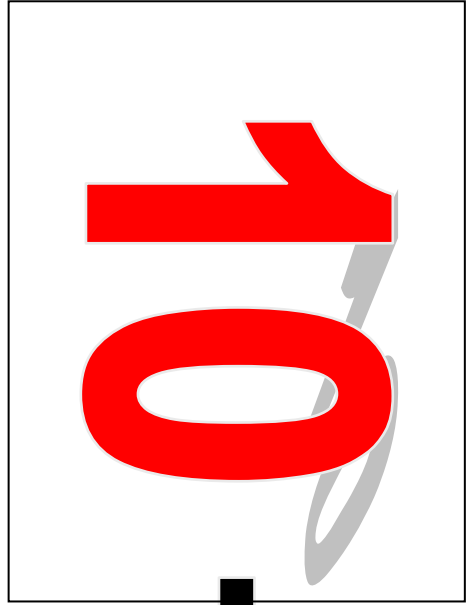
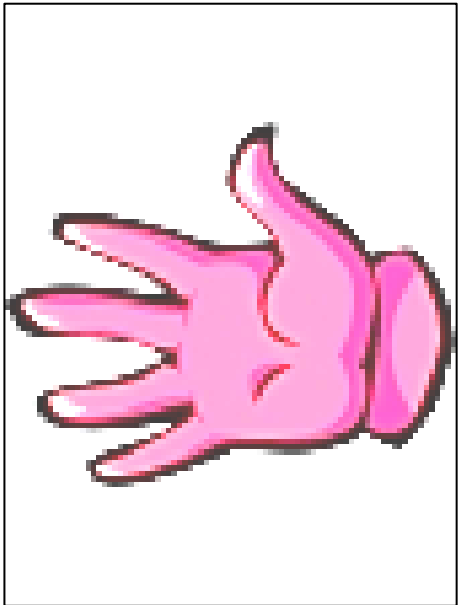
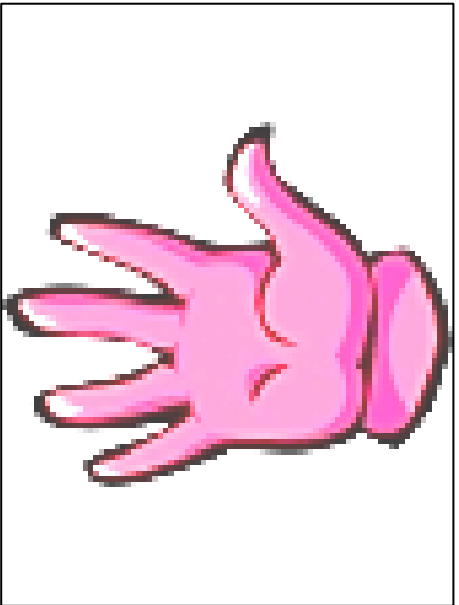
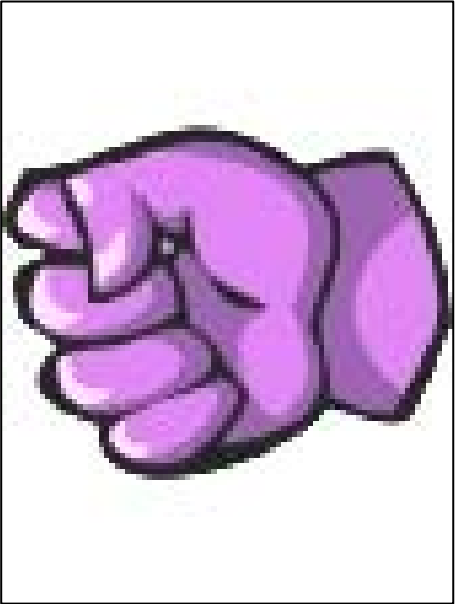
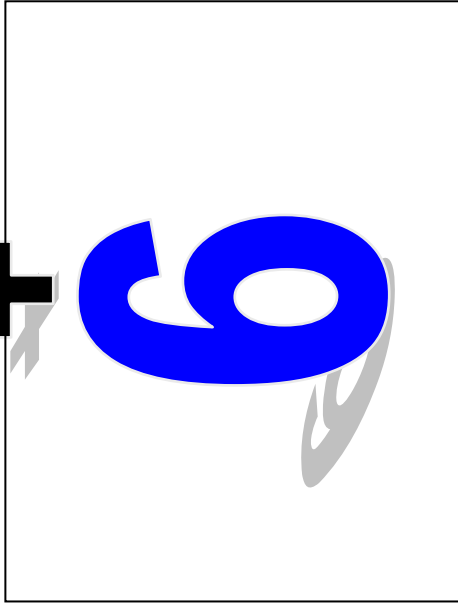


4. je houdt de kaart zo dat je alleen de handen-som ziet
5. de andere speler die tegenover je zit ziet de 10-som
6. **jij zegt de som EN de 10-som EN DAN het antwoord**
7. is het goed: dan pak je een volgende kaart
8. fout: dan is de andere speler aan de beurt
9. wissel ook van beurt als je alle kaarten hebt gehad

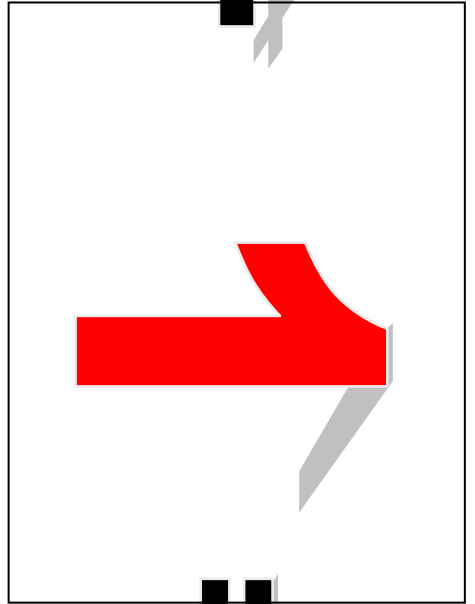




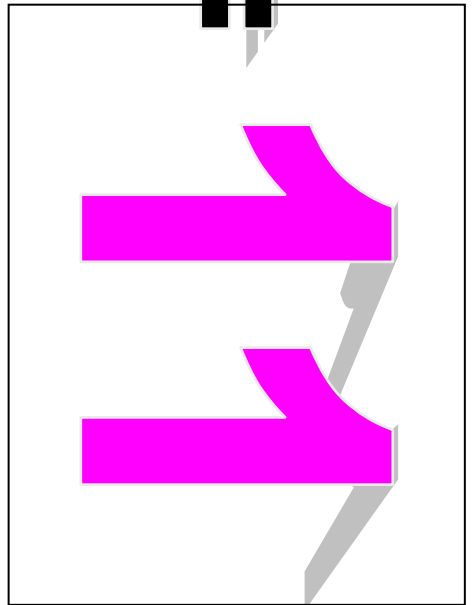
+



+



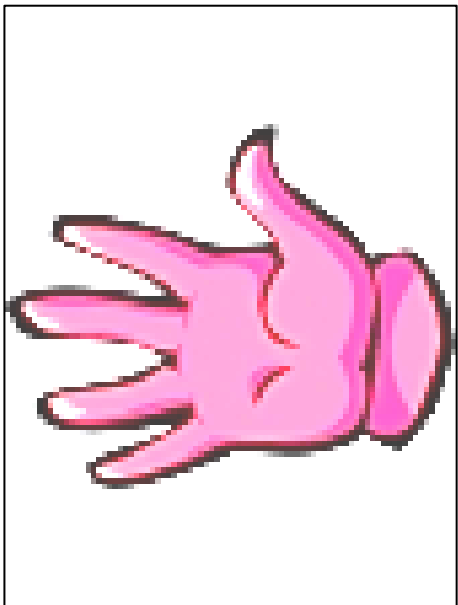
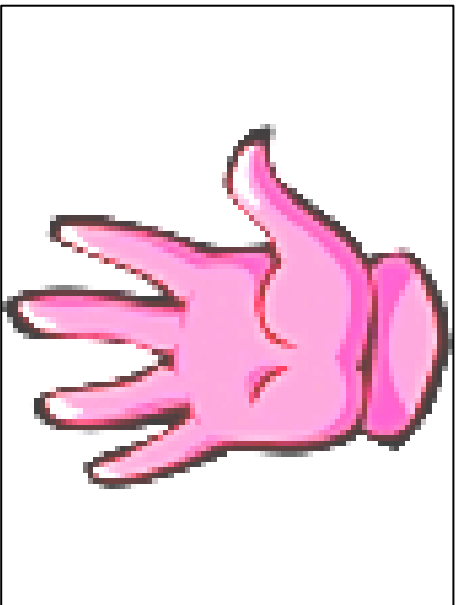
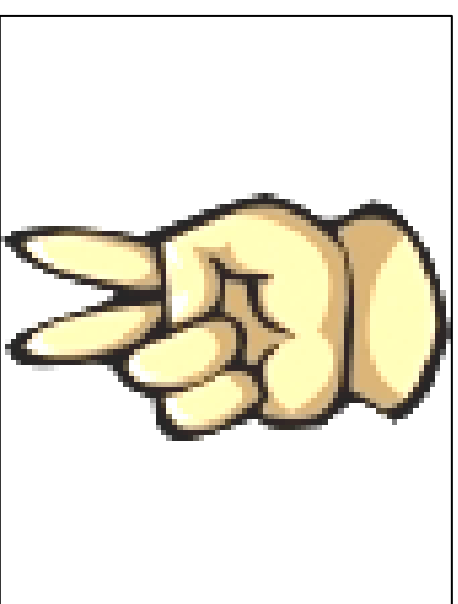
=



5

+

7



10

+

2

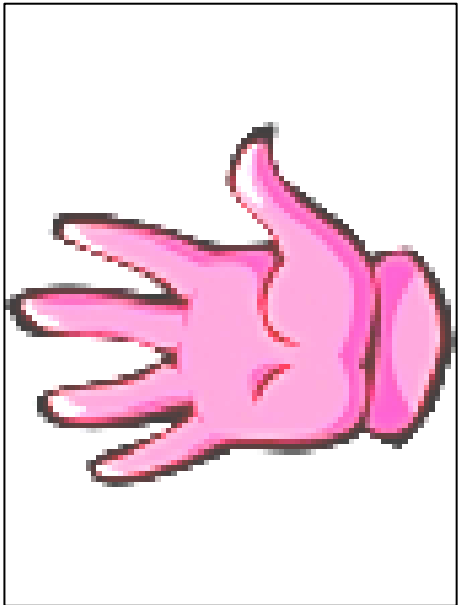
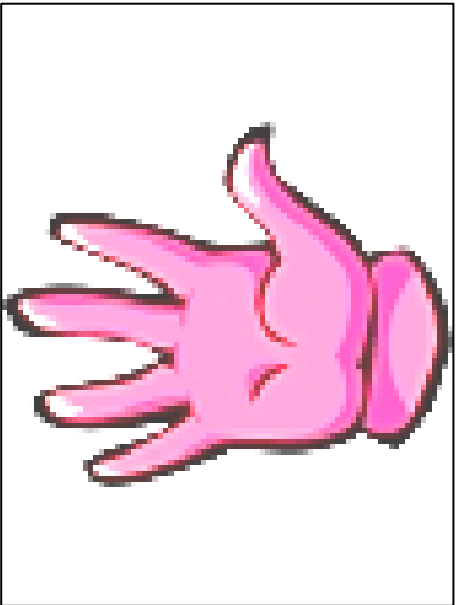
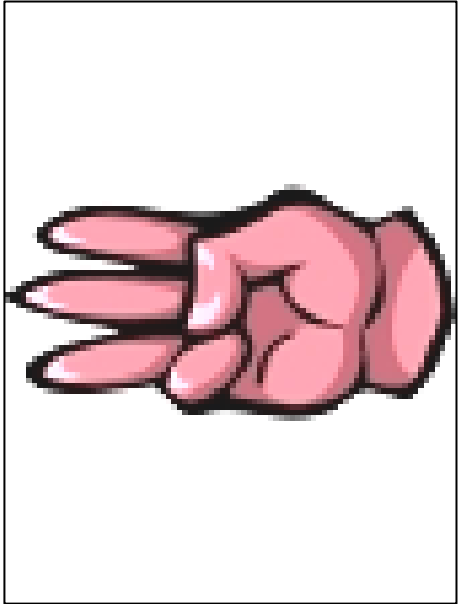
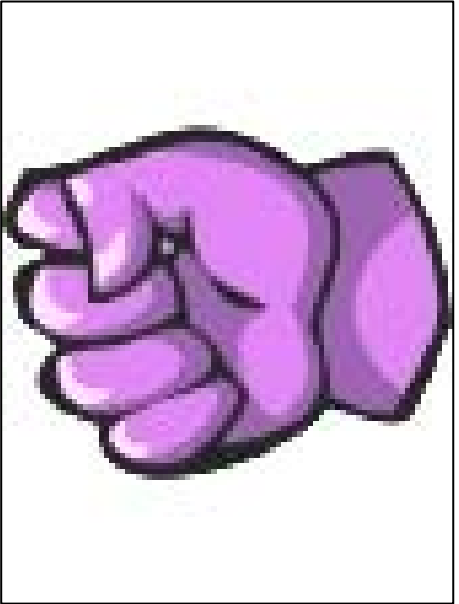
=

12

5

+

8



10

+

3

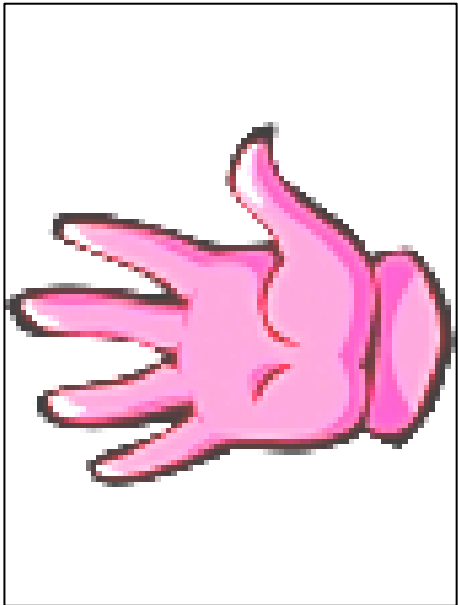
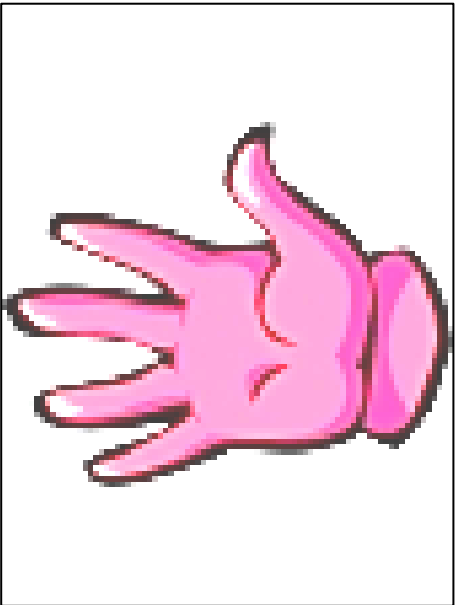
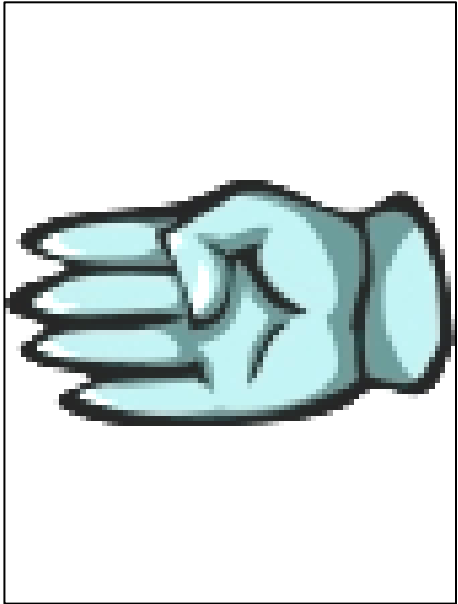
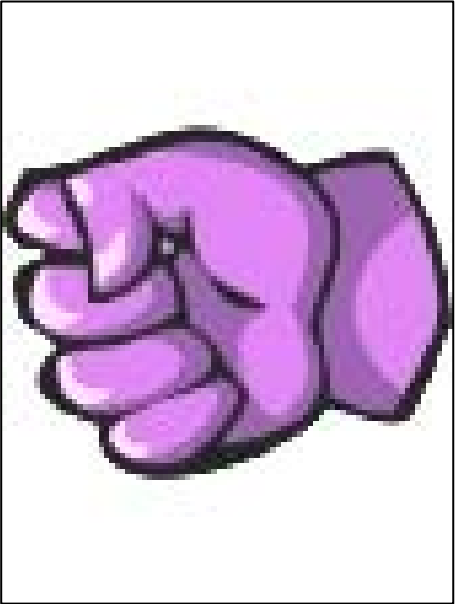
=

13

5

+

5



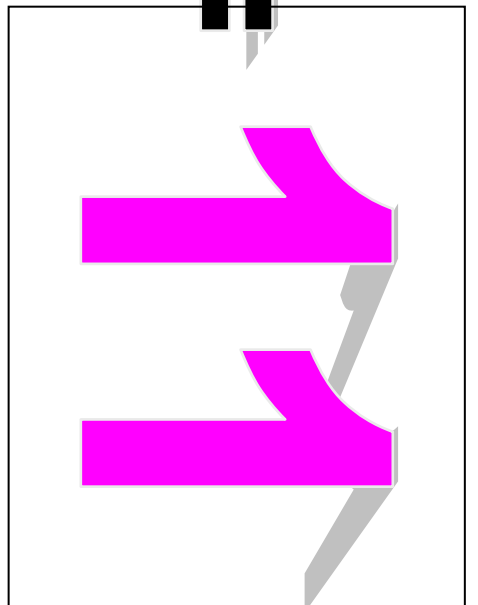
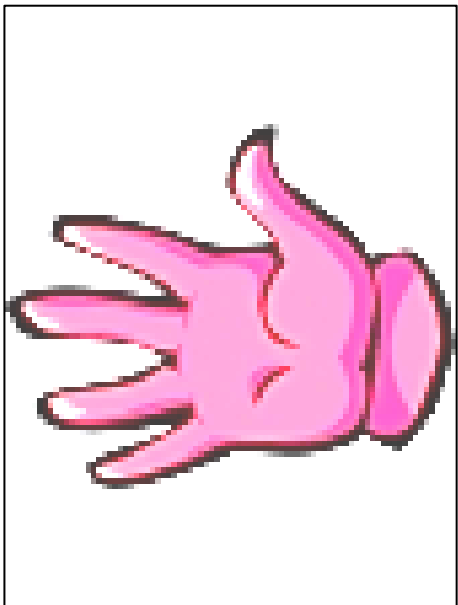
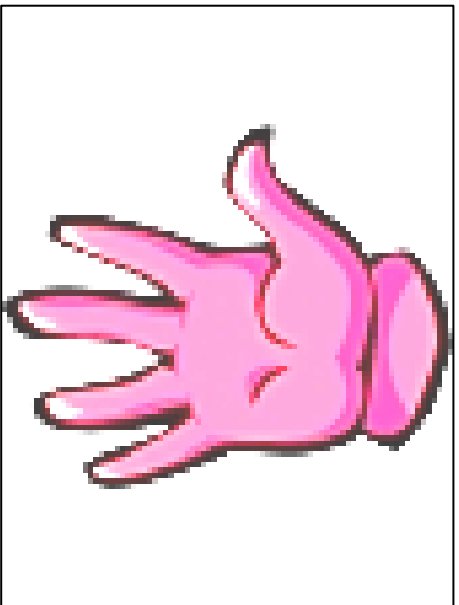
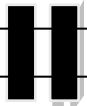
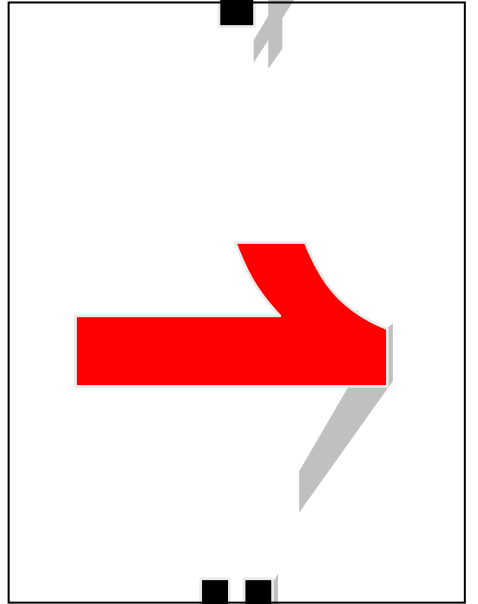
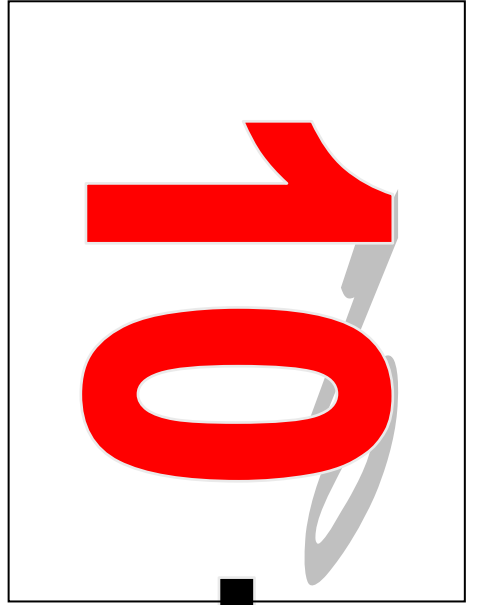
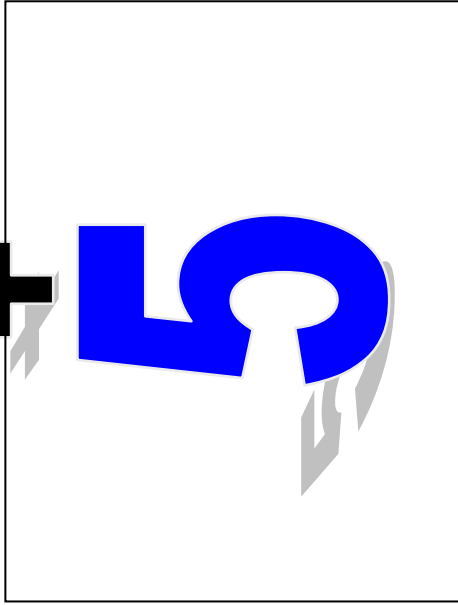
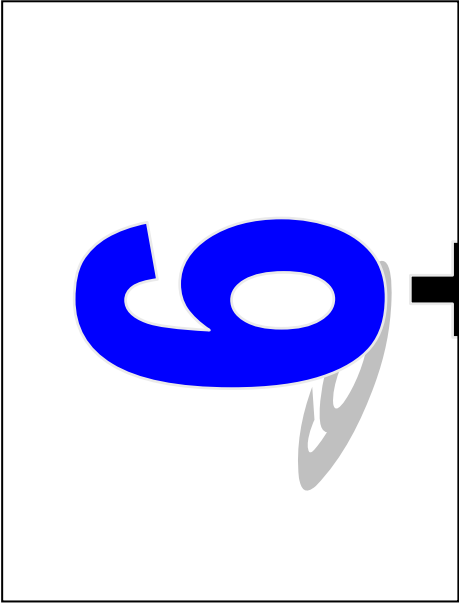
10

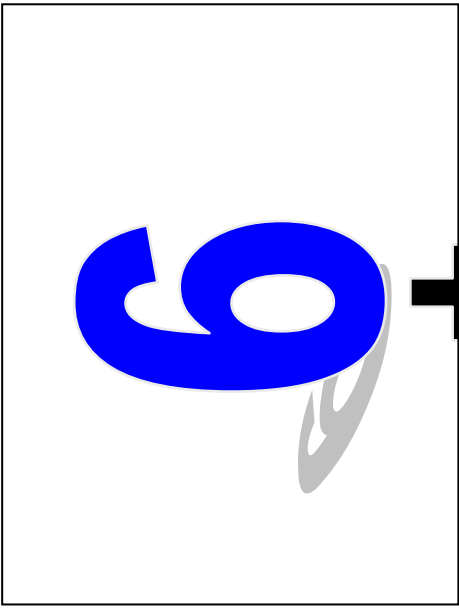
+

4

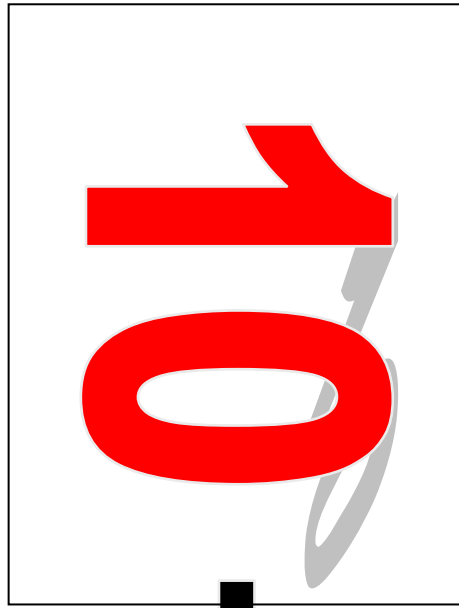
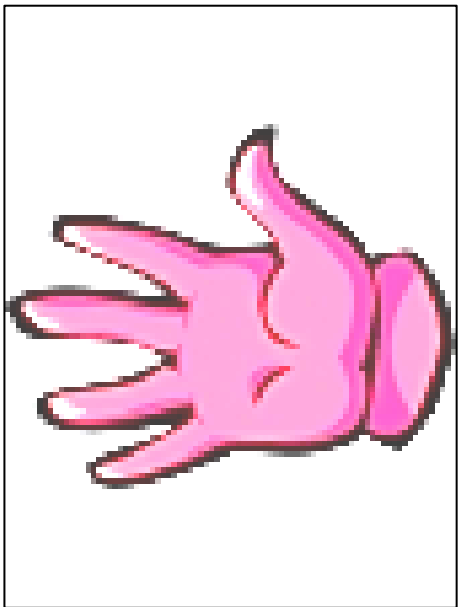
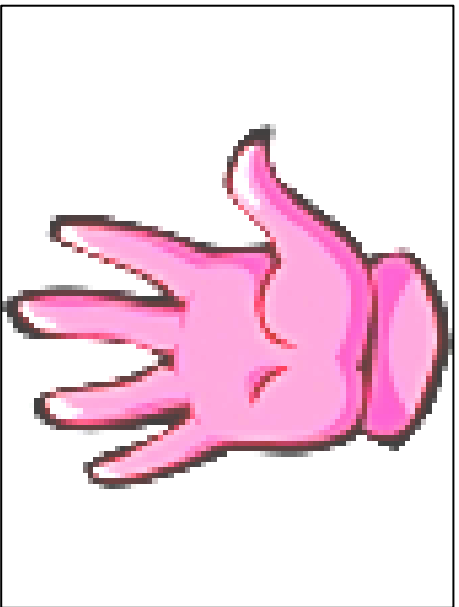
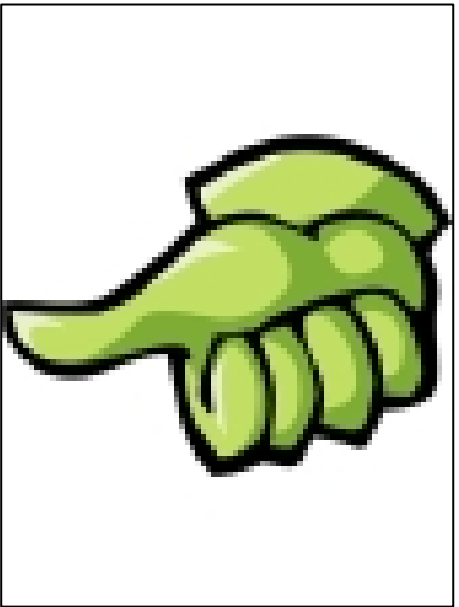
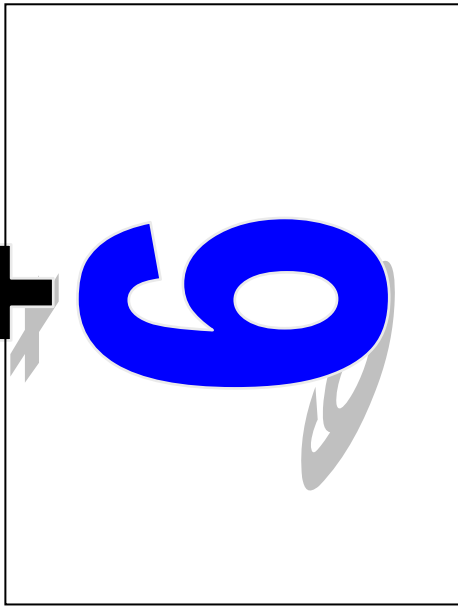
=

14

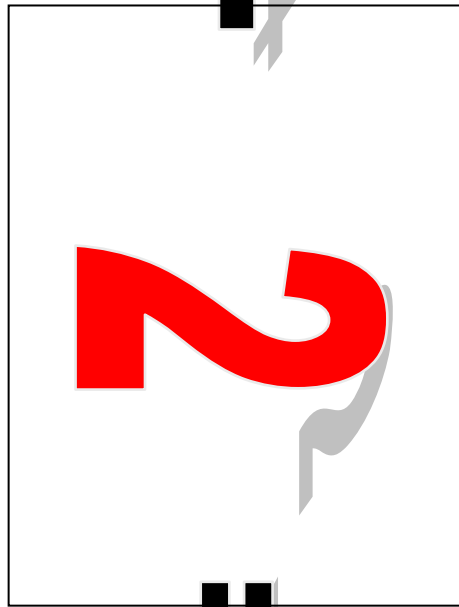




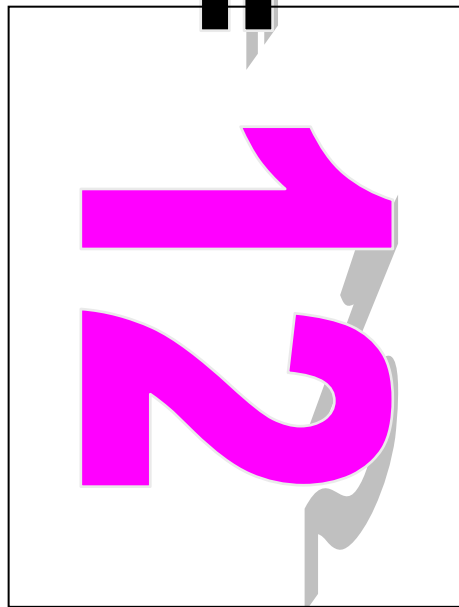
+



+



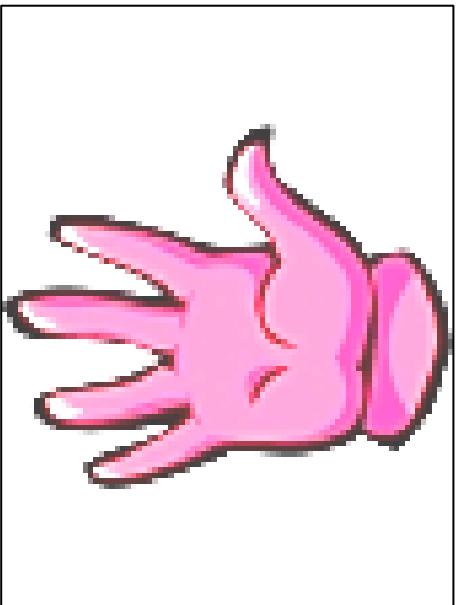
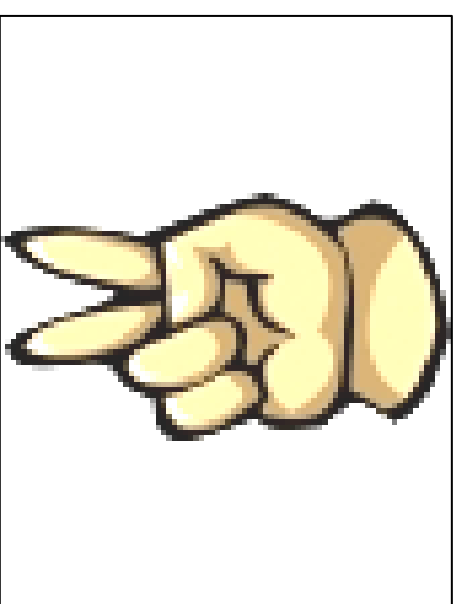
=



6

+

7



10

+

3

=

13

6 + 8

10

+

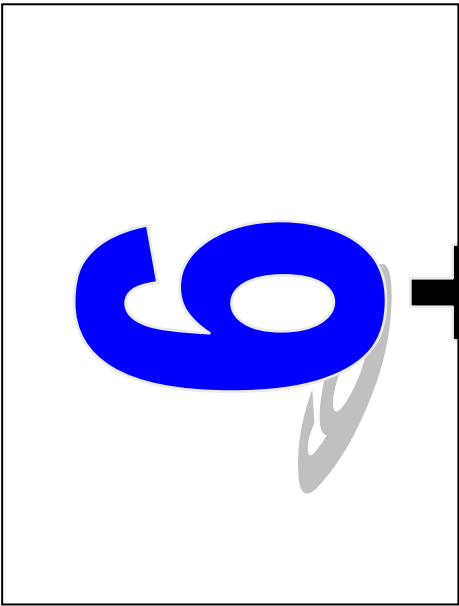


4

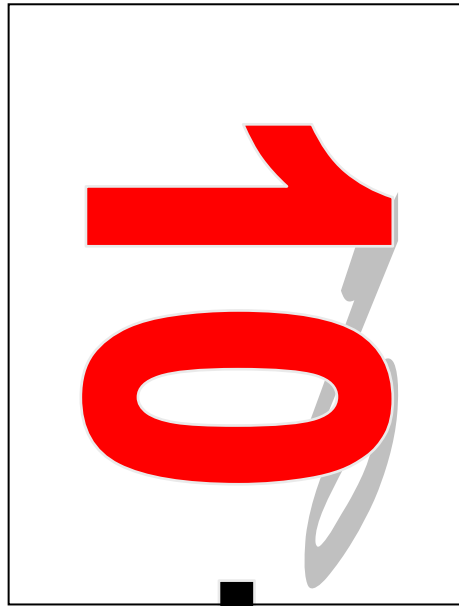
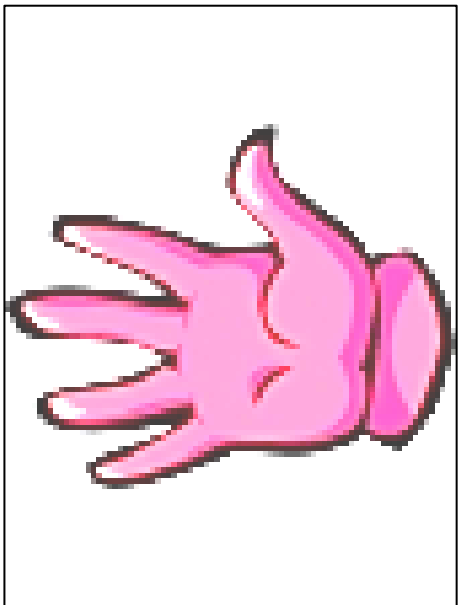
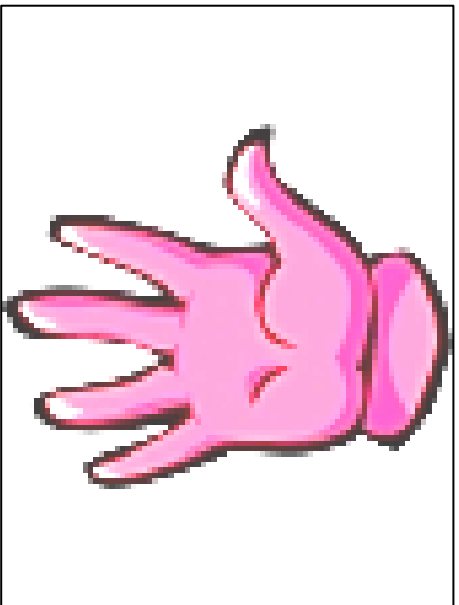
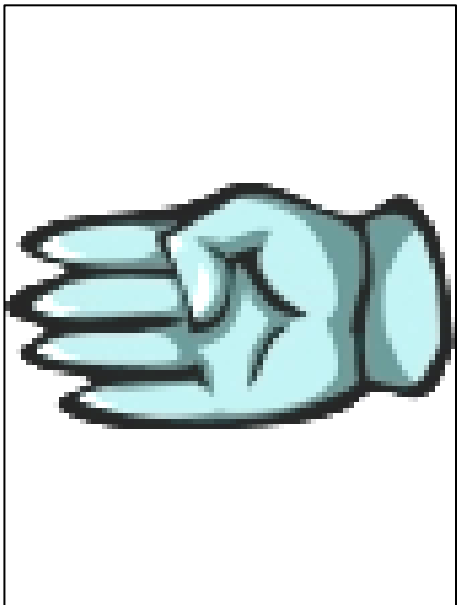
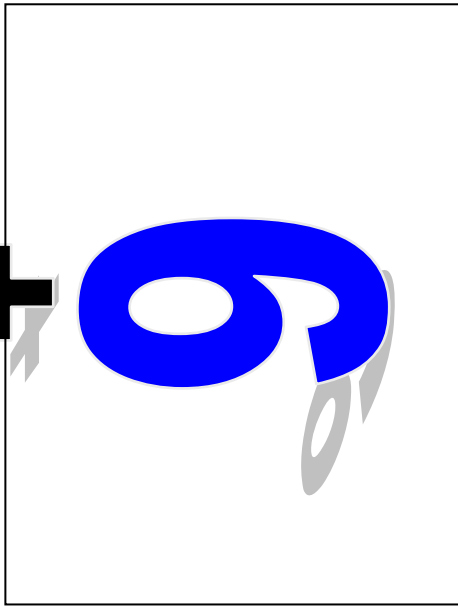
=



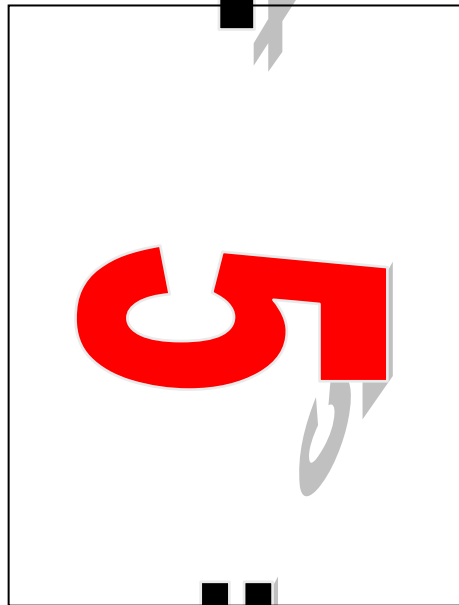
14



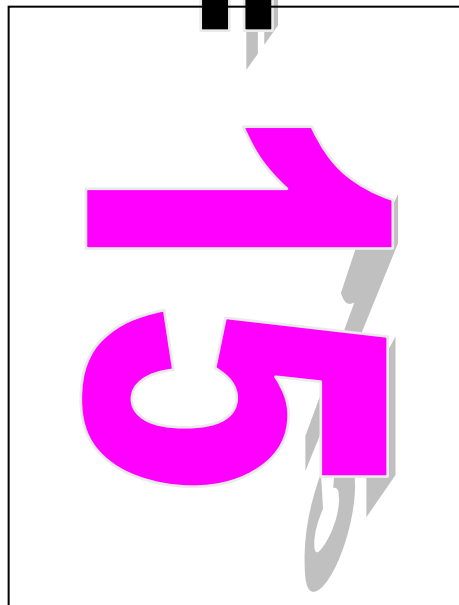
+



+



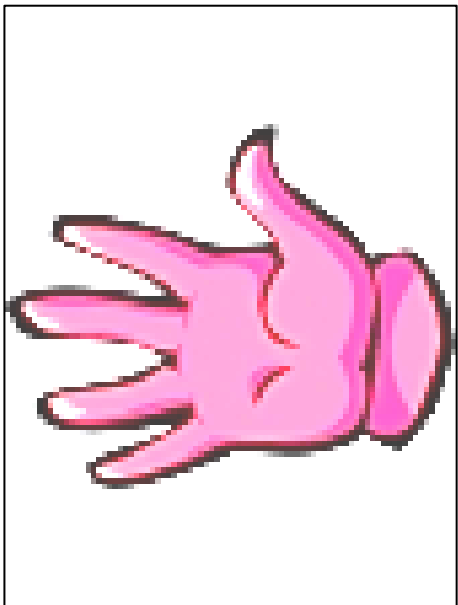
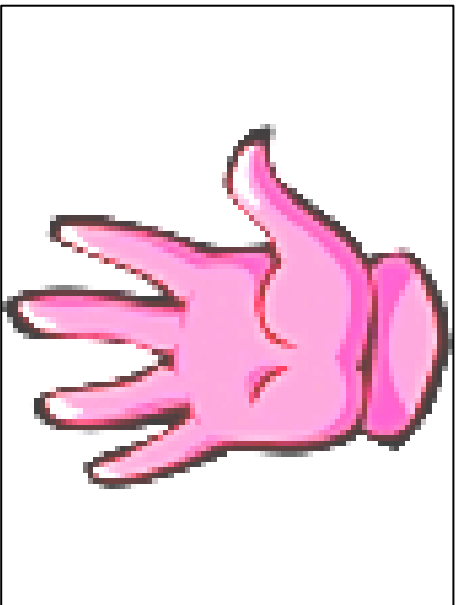
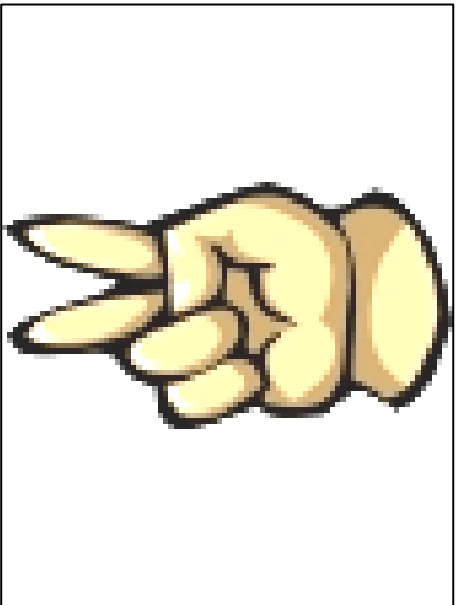
=



7

+

5



10

+

2

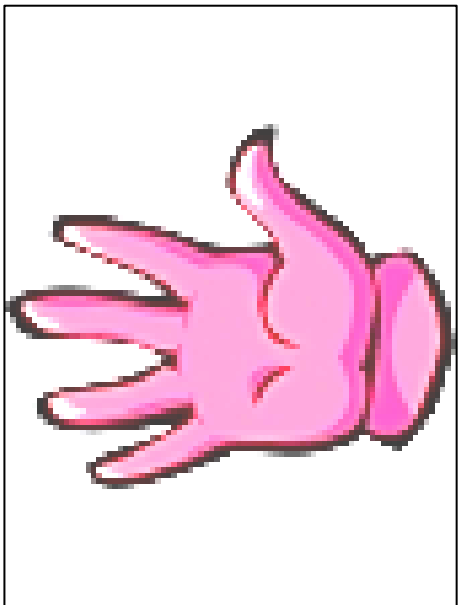
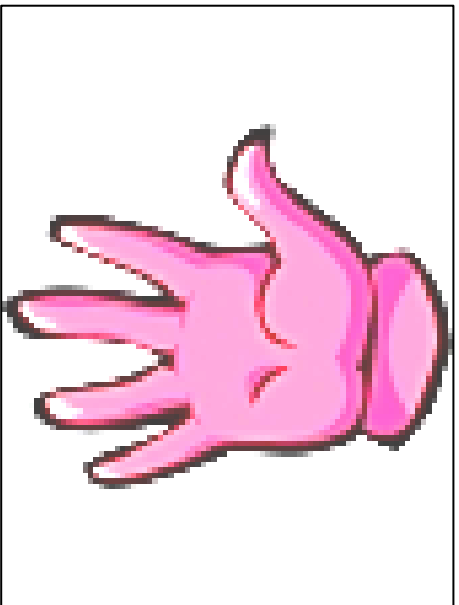
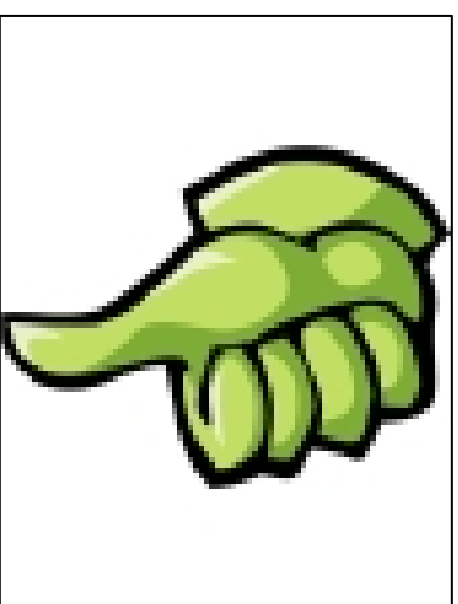
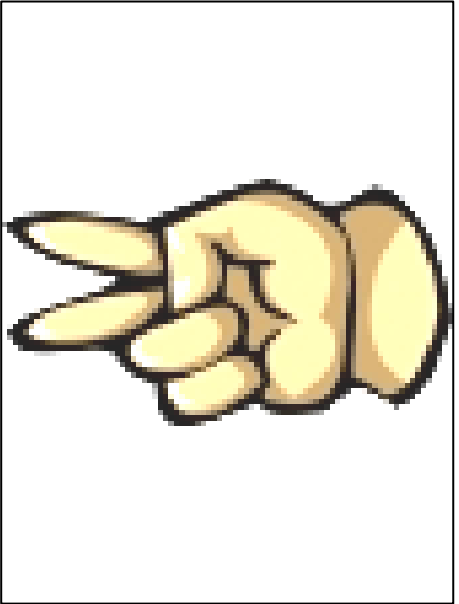
=

12

7

+

6



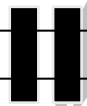
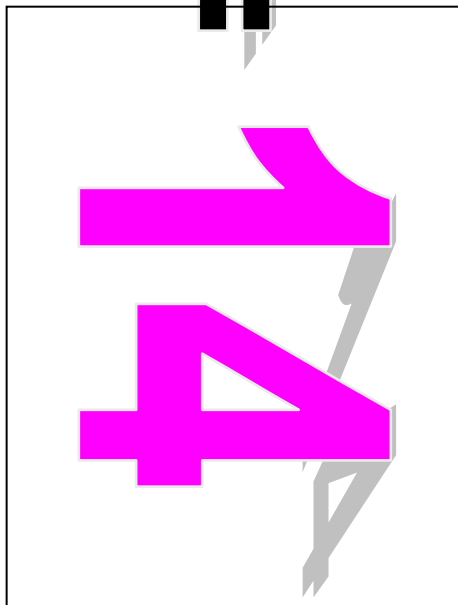
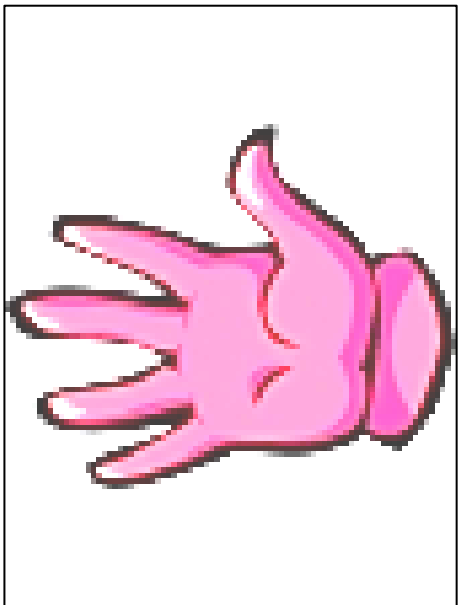
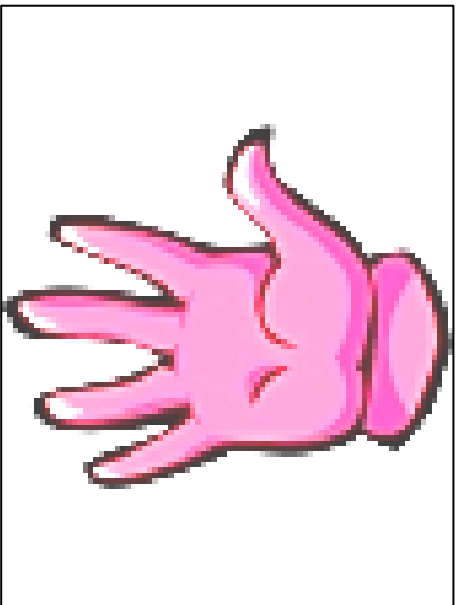
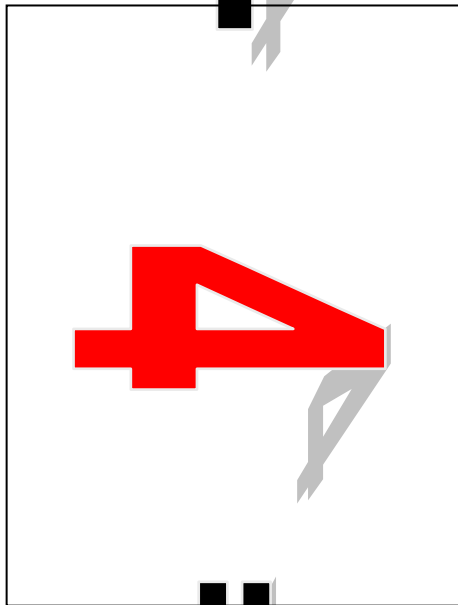
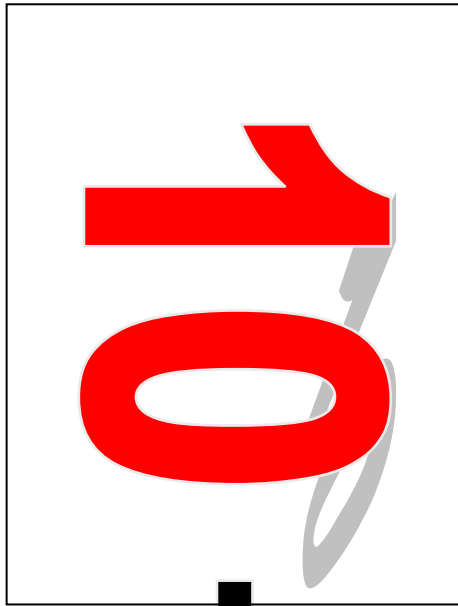
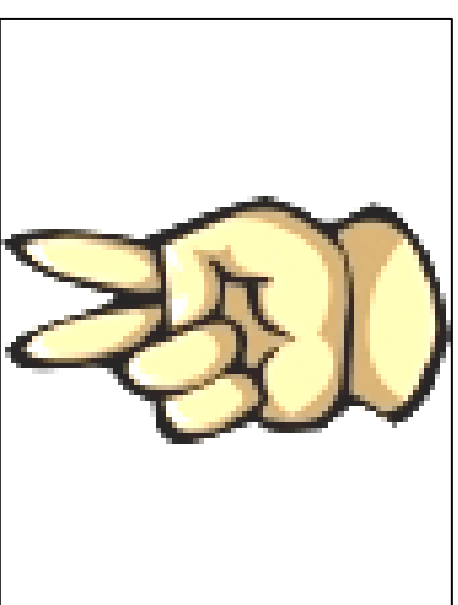
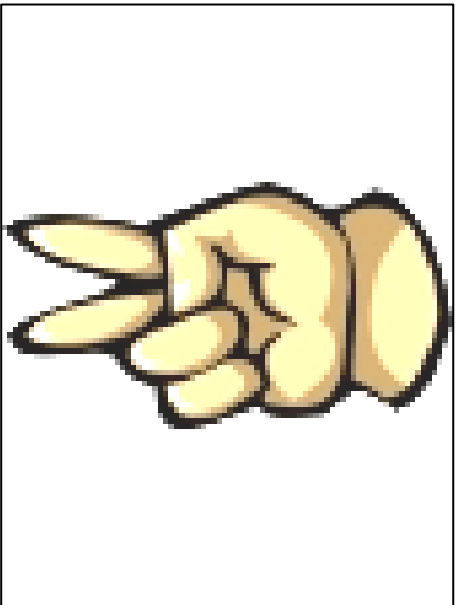
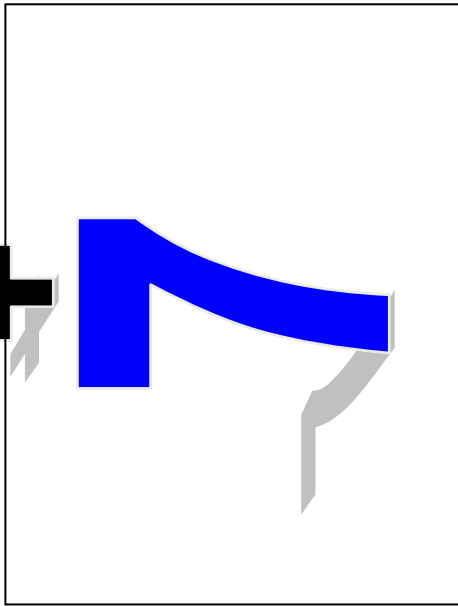
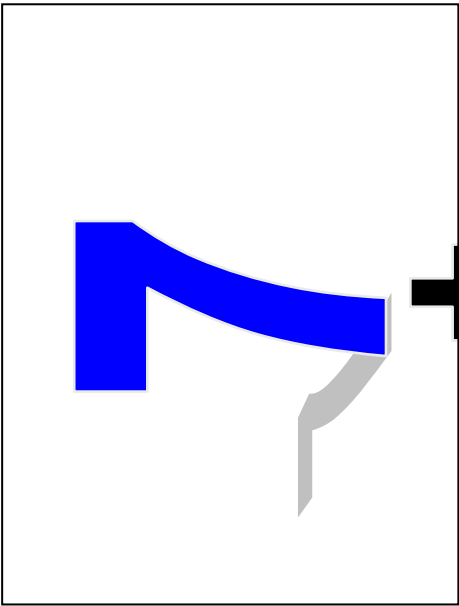
10

+

3

=

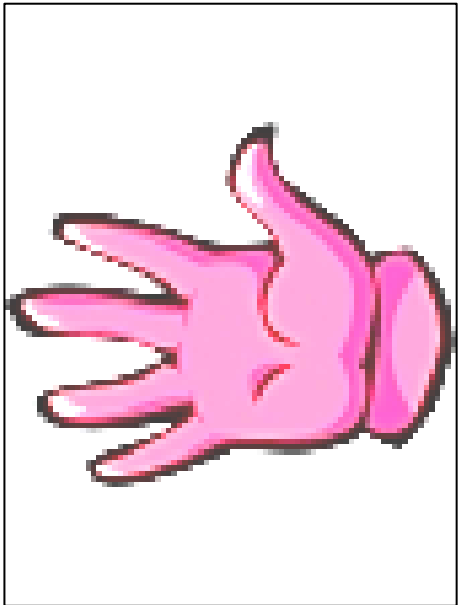
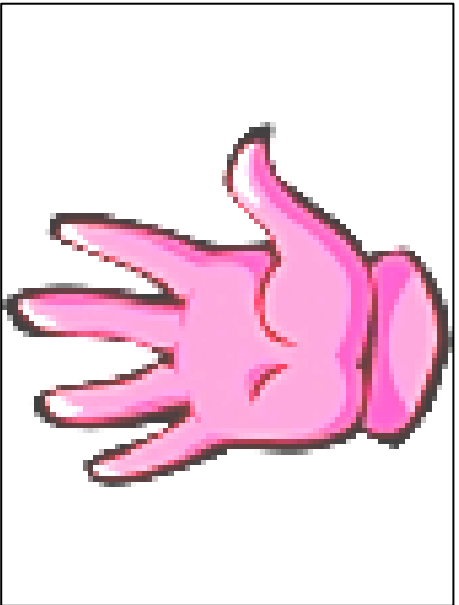
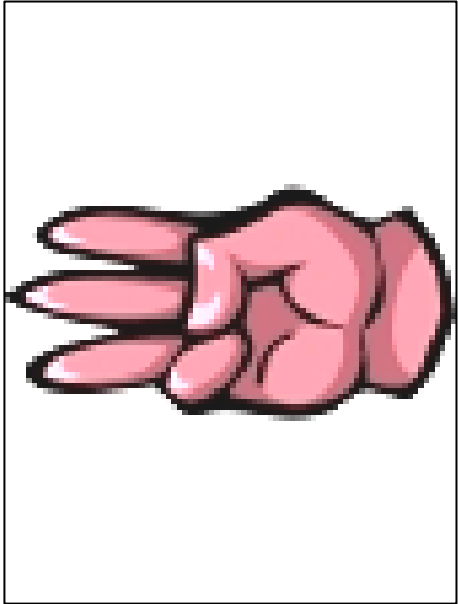
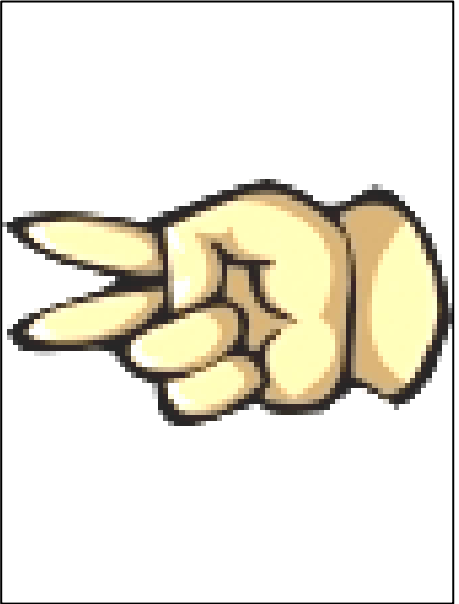
13



7

+

8



10

+

5

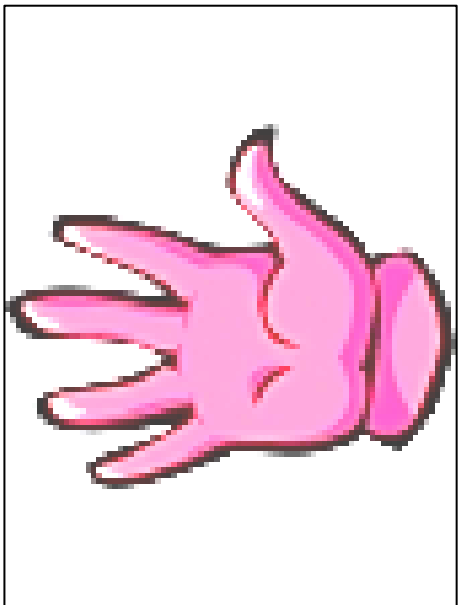
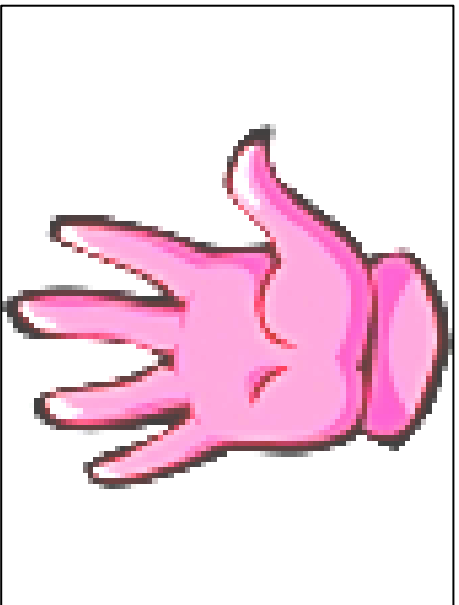
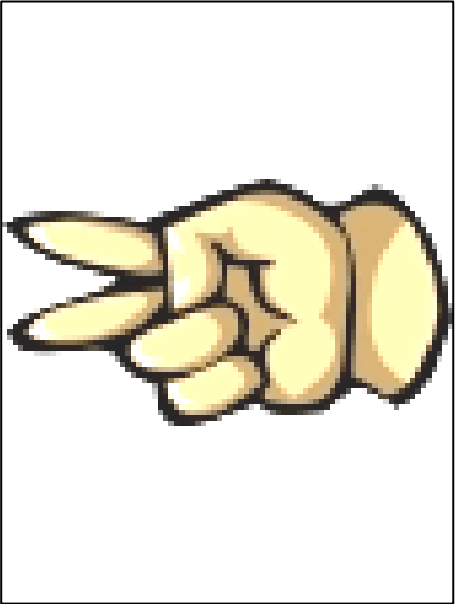
=

15

7

+

9



10

+

6

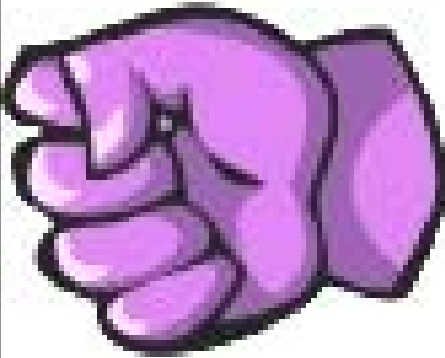
=

16

8 + 5

10

+

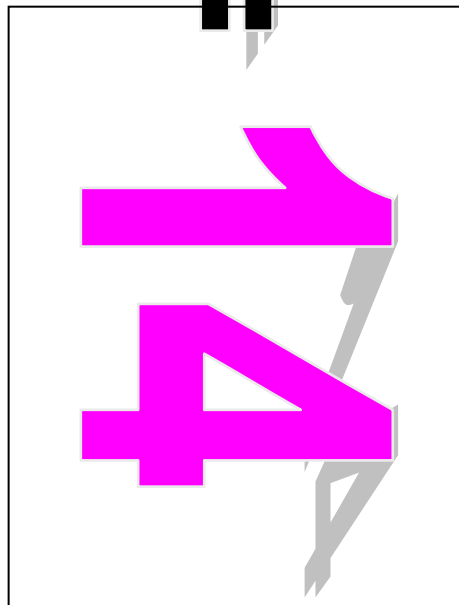
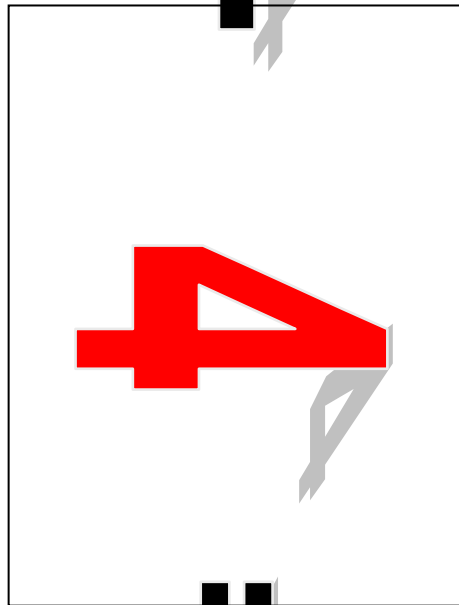
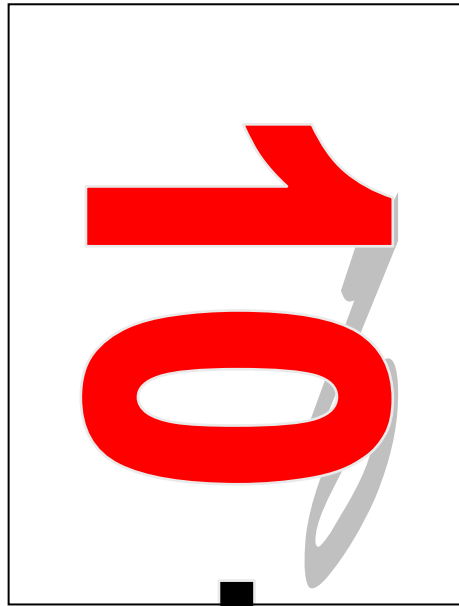
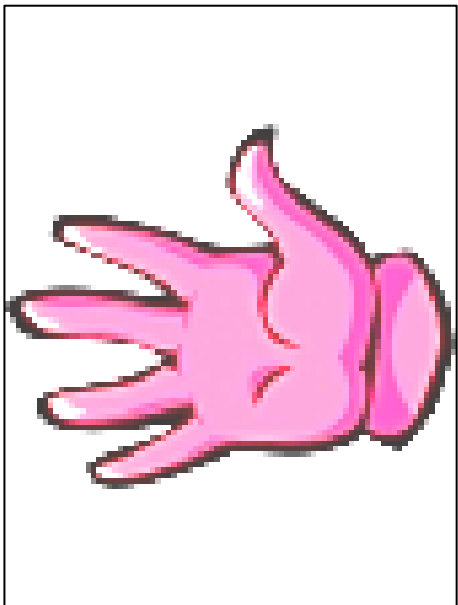
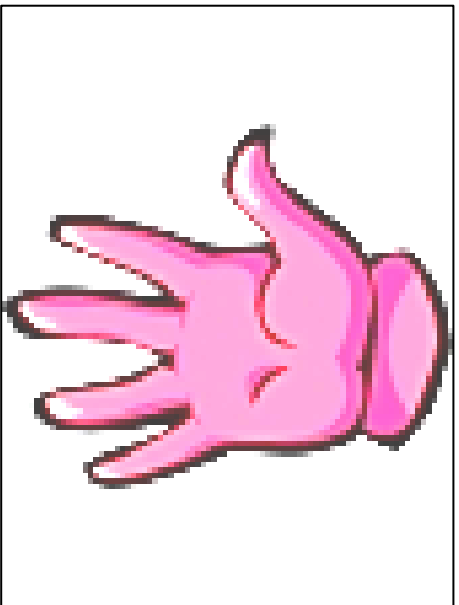
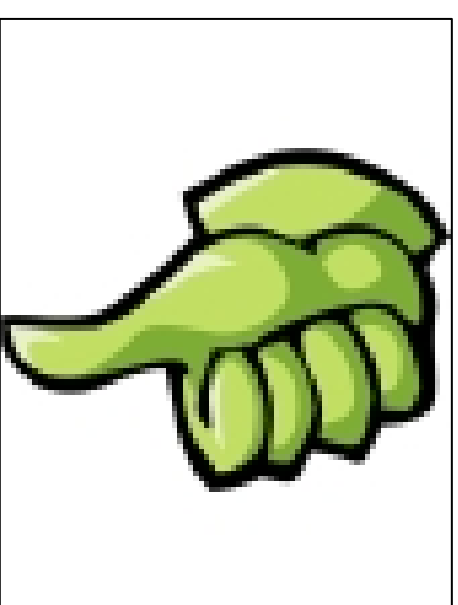
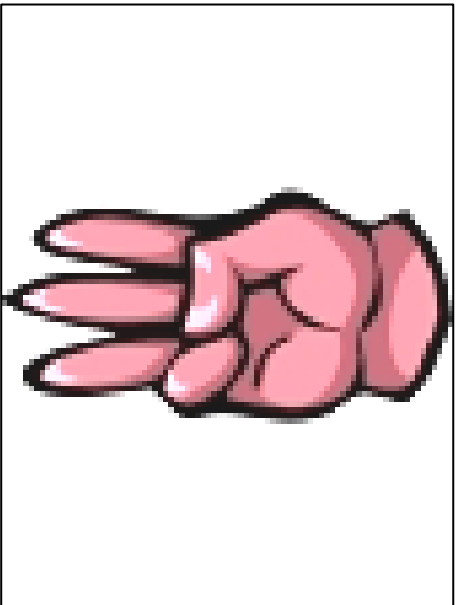
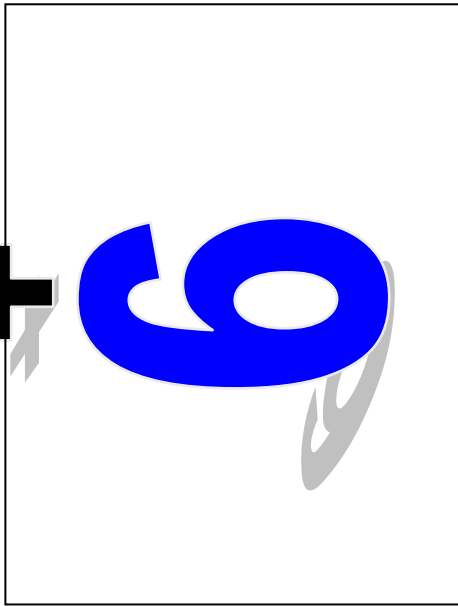
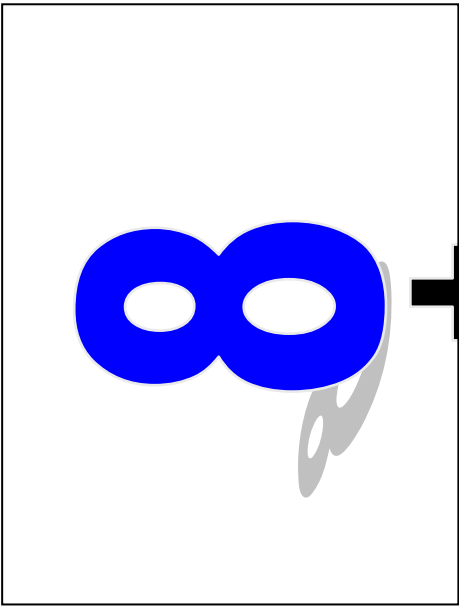


3

=



13



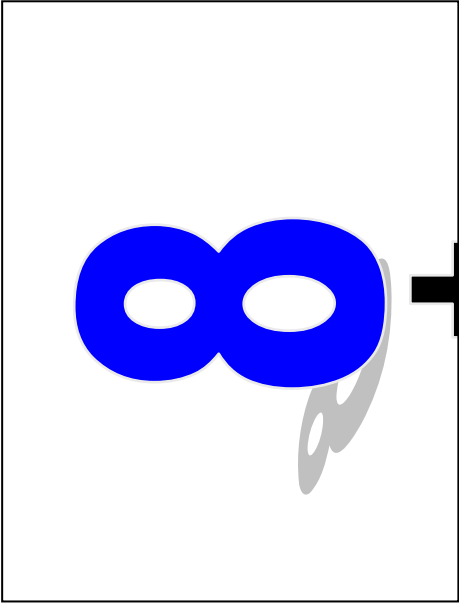
8 + 7



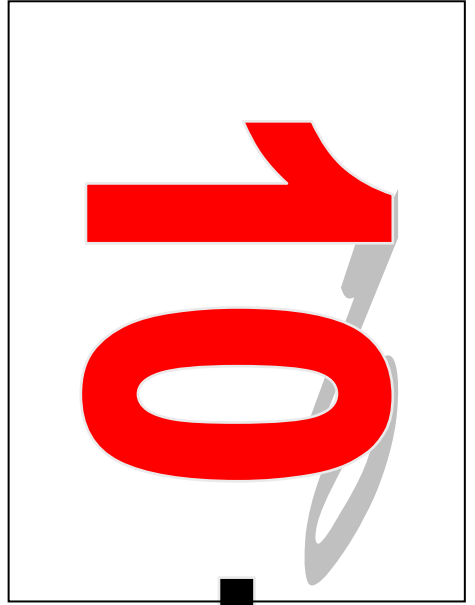
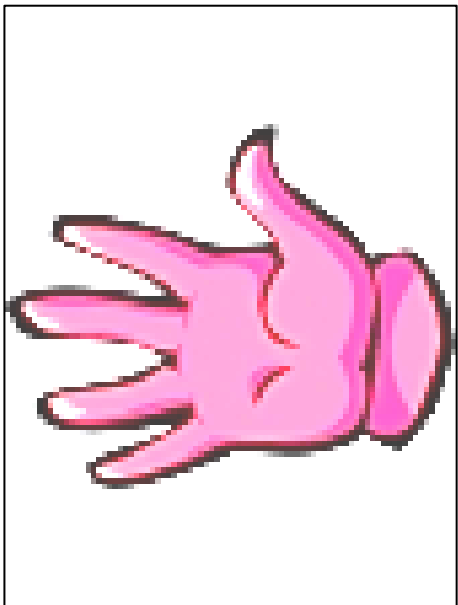
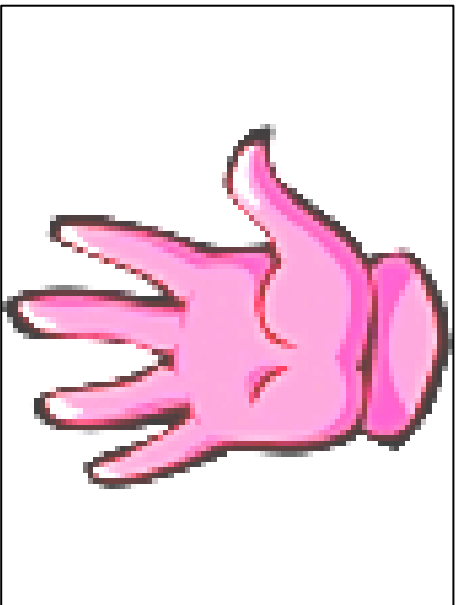
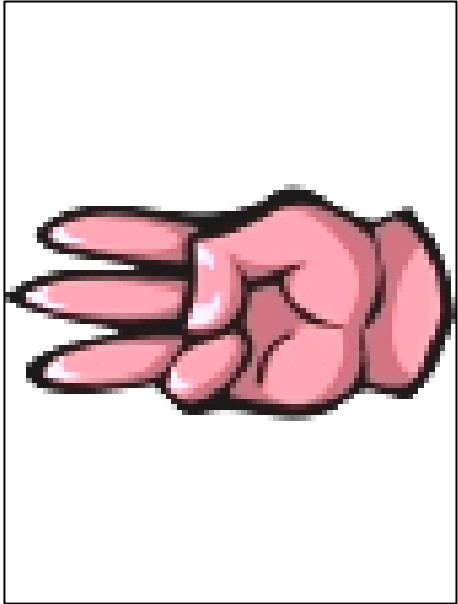
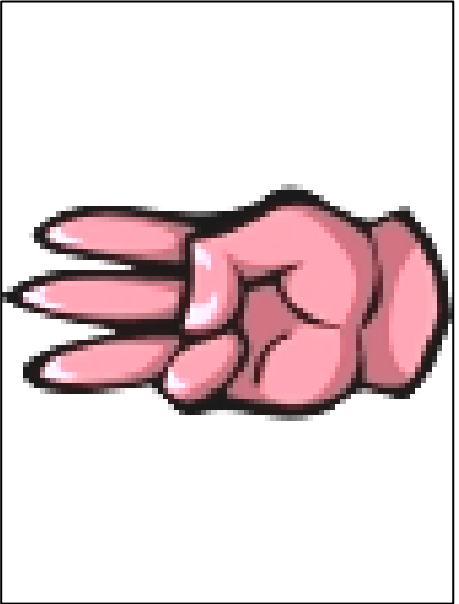
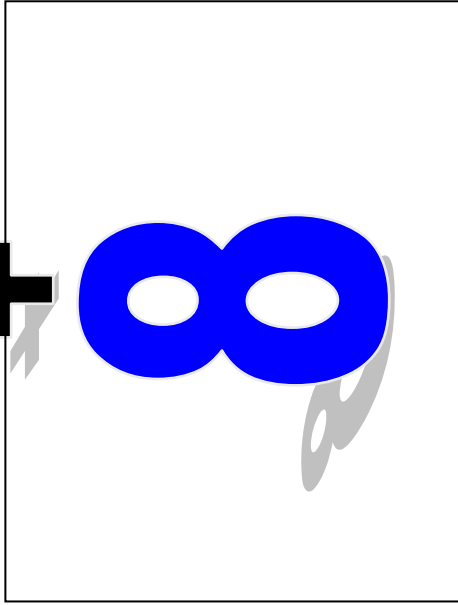
10 +

5 =

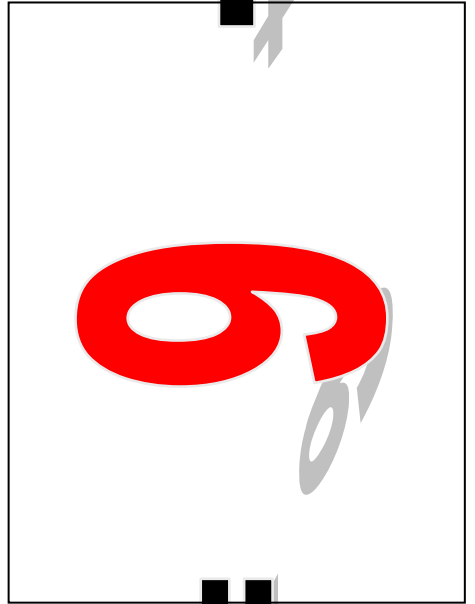
15



+



+



=



8 + 6

10

+



7

=

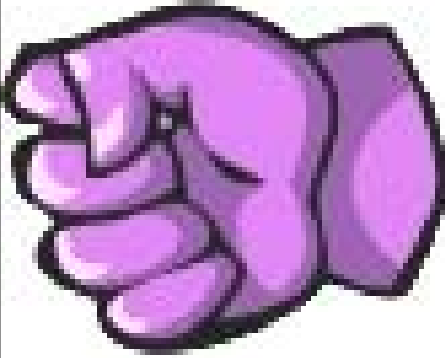


17

$9 + 5$

10

+



4

=

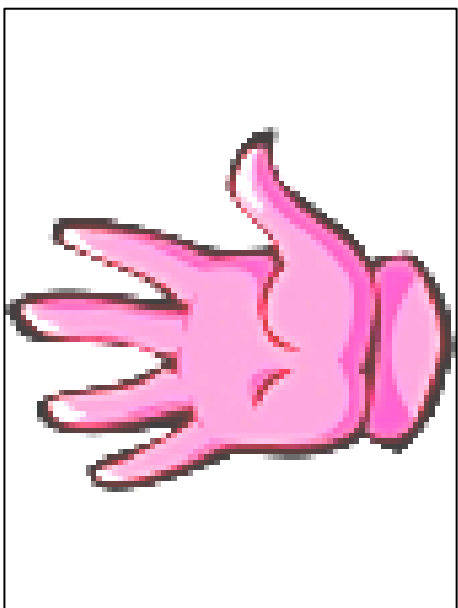
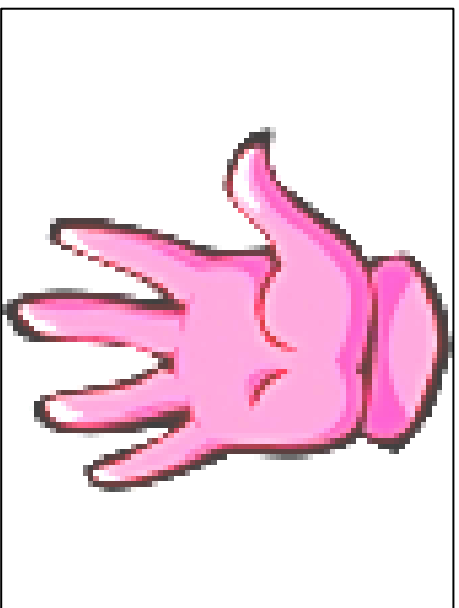
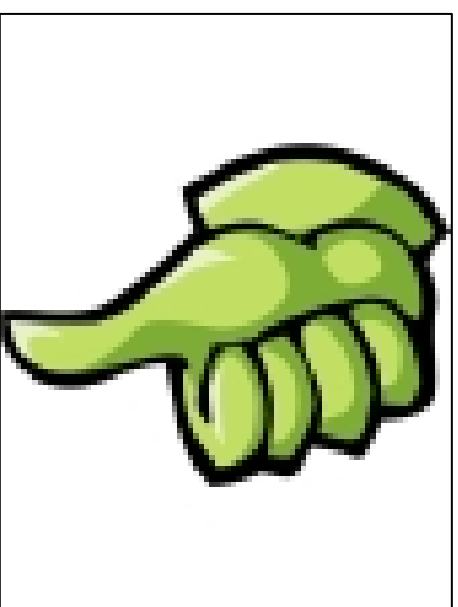
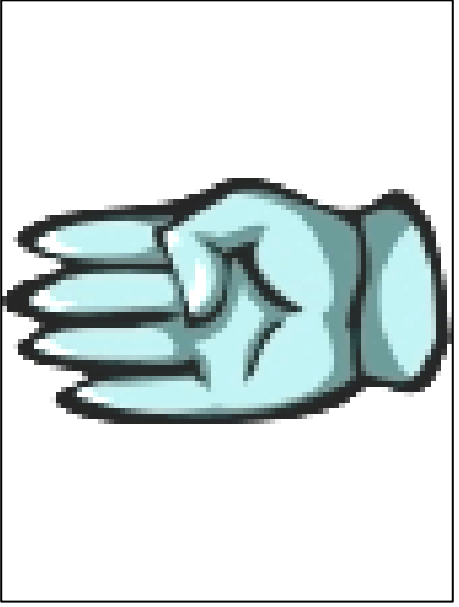


14

9

+

9



10

+

5

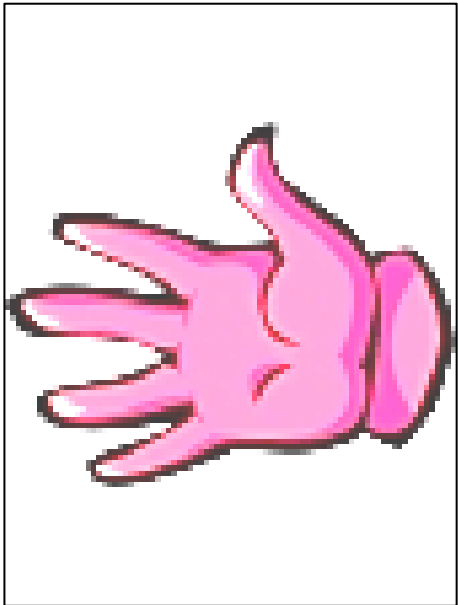
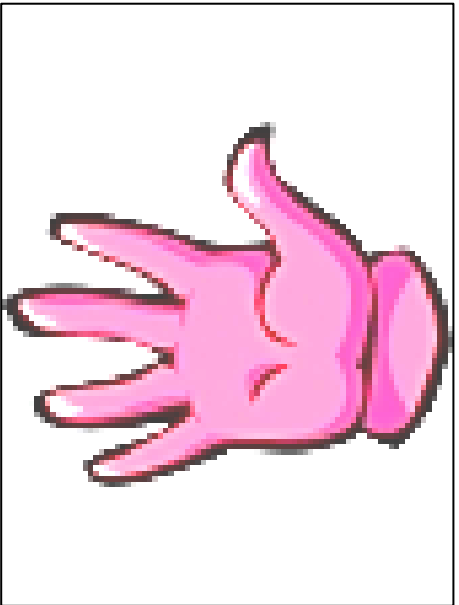
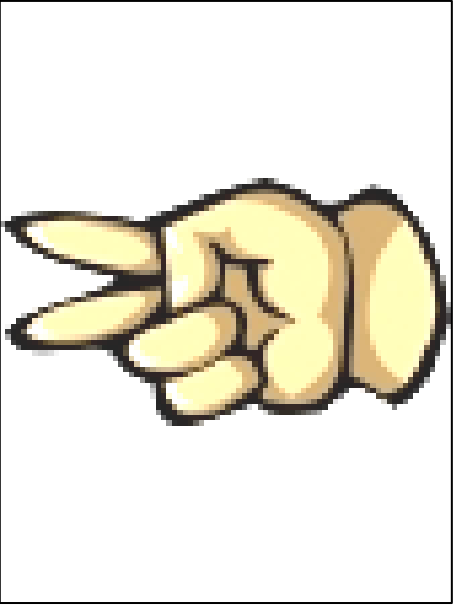
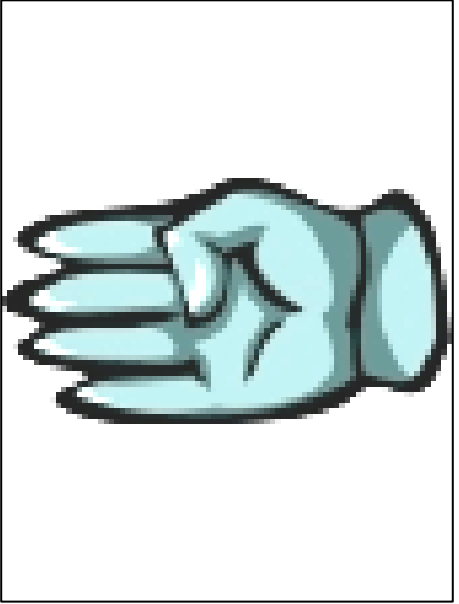
=

15

9

+

7



10

+

6

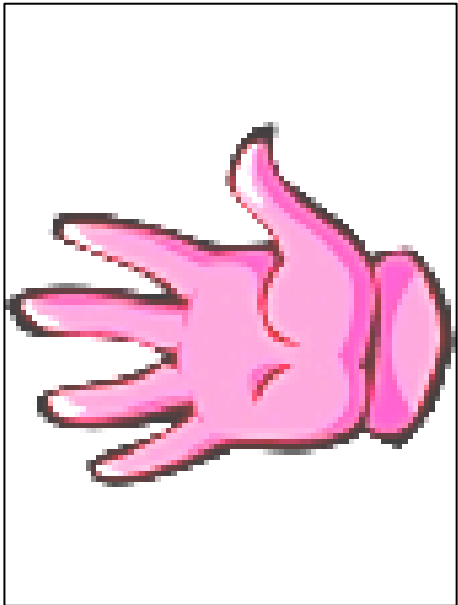
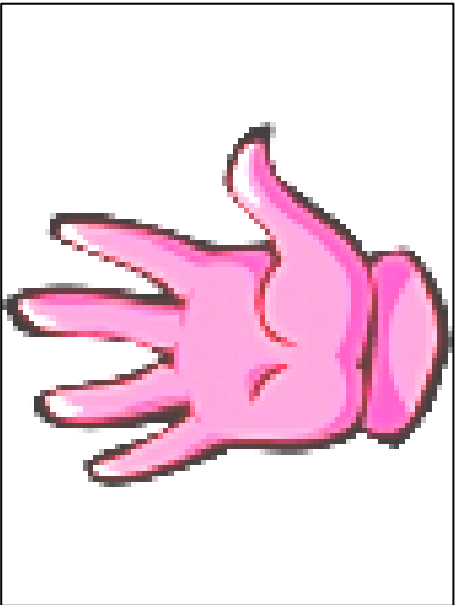
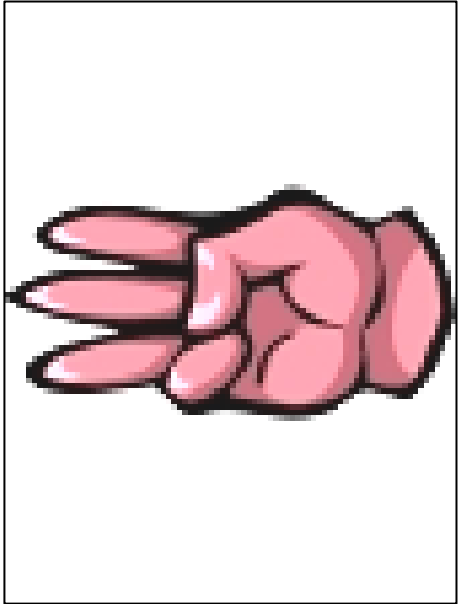
=

16

9

+

8



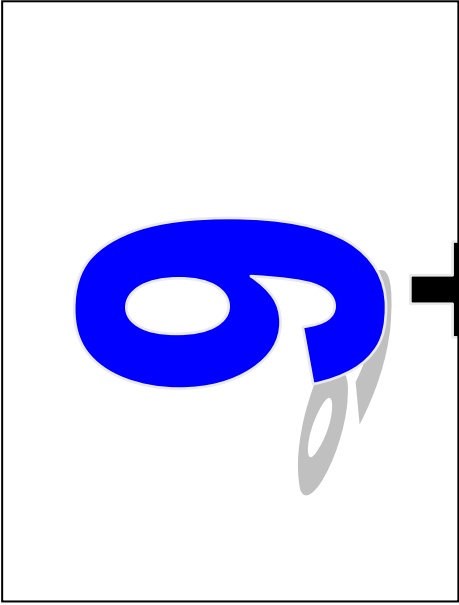
10

+

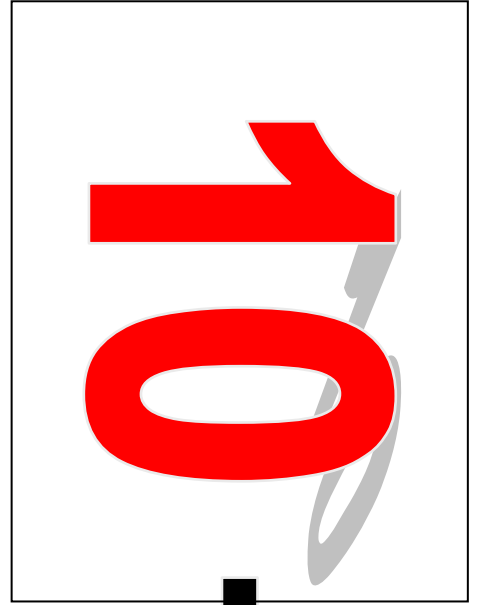
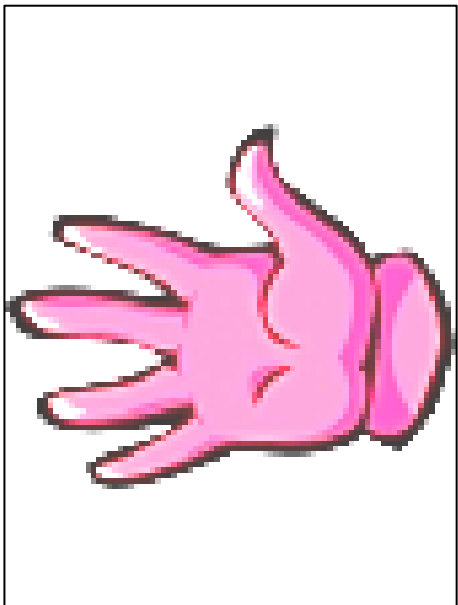
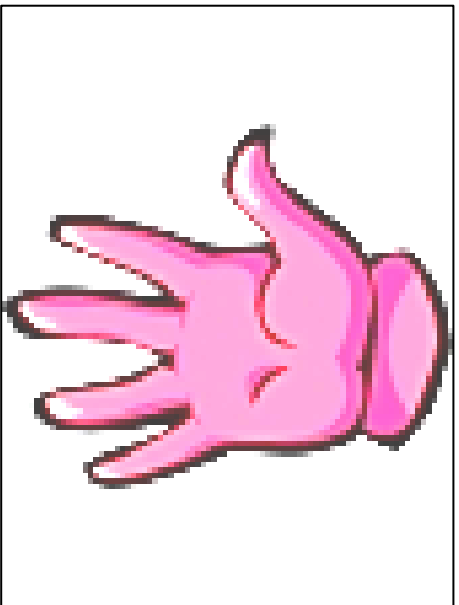
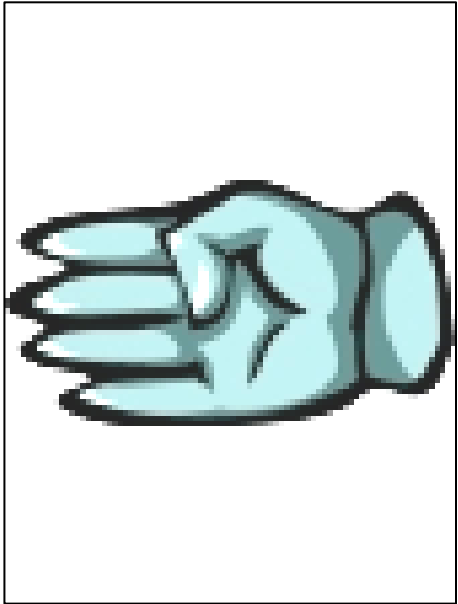
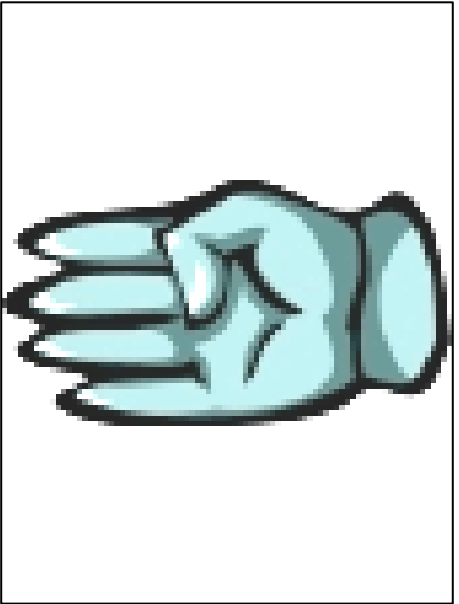
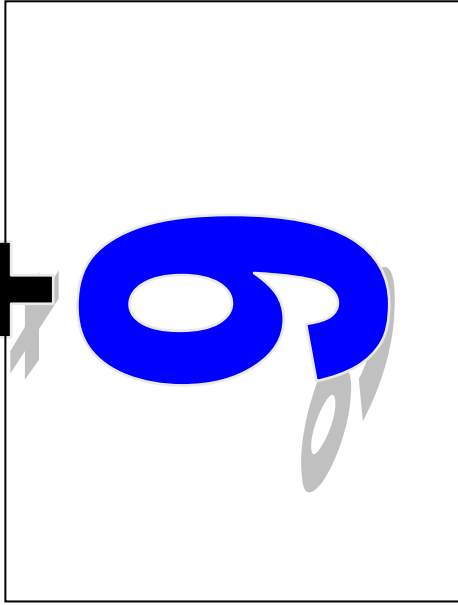
7

=

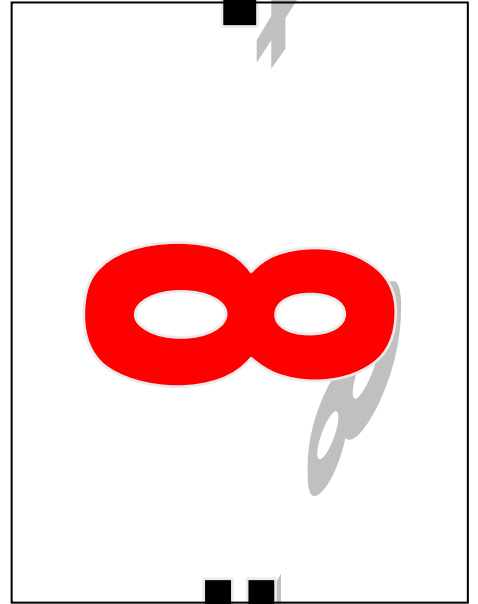
17



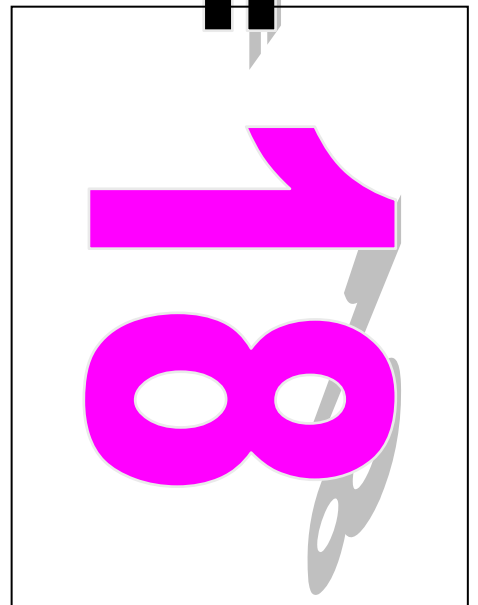
+



+



=



Schuifsplits

Hoeveel spelers?

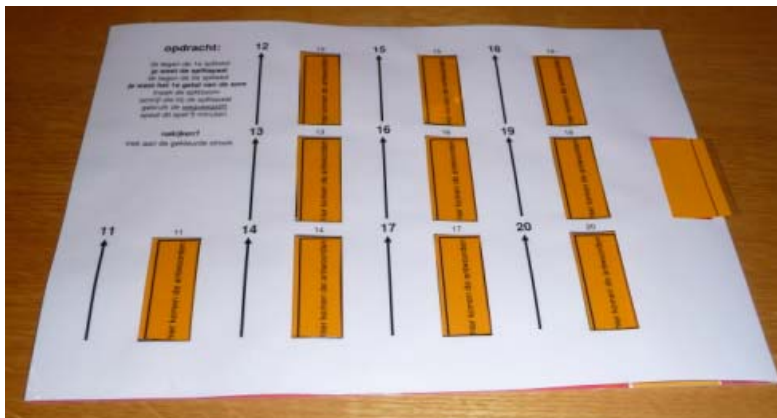


Wat heb je nodig?

- de splits-schuif-kaart
- de kaart met 2 tollen
- een wegveegstift
- een klokje / stopwatch

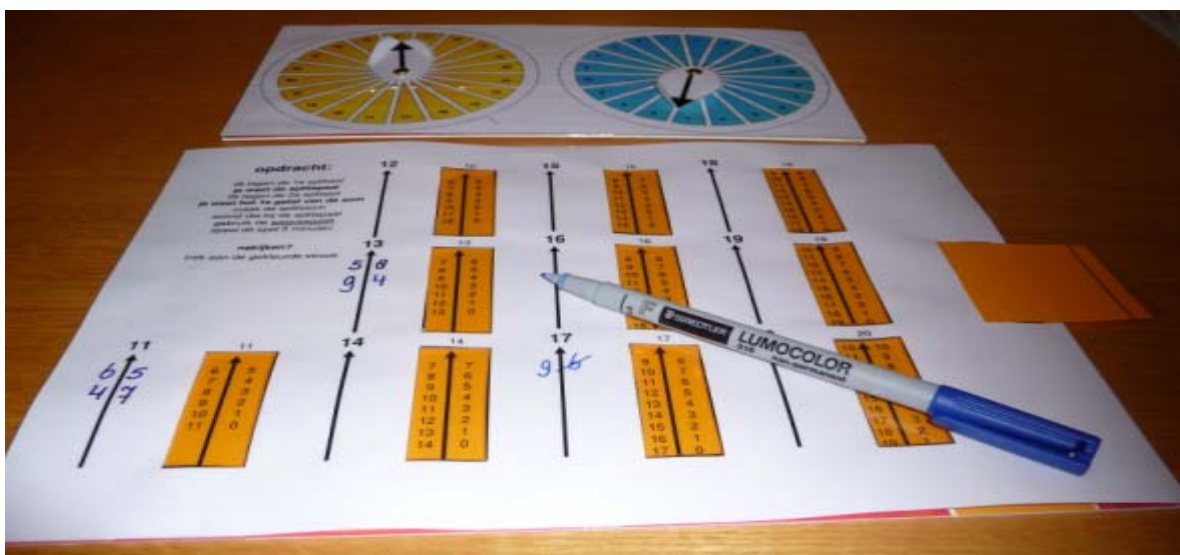
Hoe speel je het spel?

1. tik tegen de 1^e splitsstol
2. **je weet nu de splitspaal**
3. tik tegen de 2^e splitsstol
4. **je weet nu het 1^e getal van de som**
5. maak de splitsom
6. schrijf die bij de splitspaal (gebruik de wegveegstift)
7. speel dit spel 5 minuten

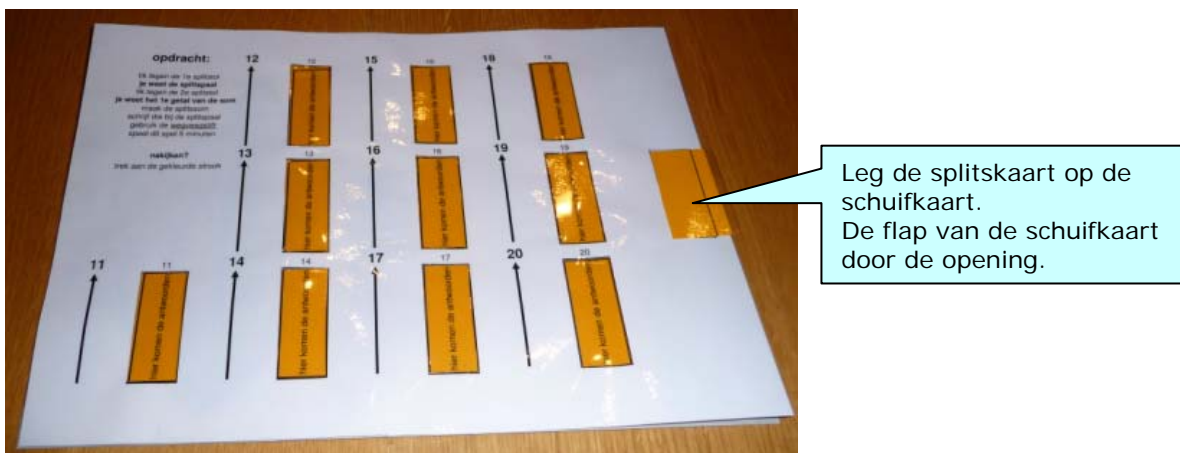
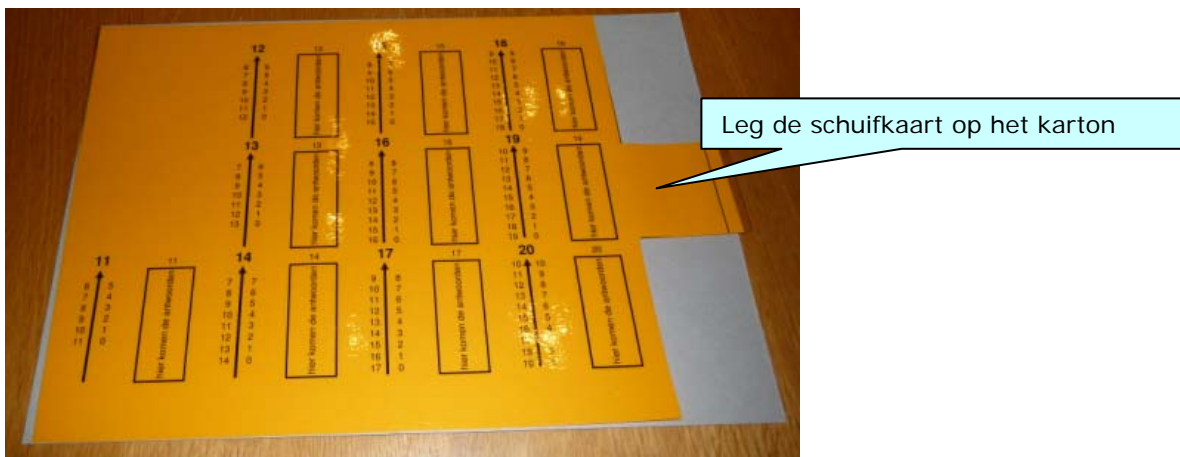


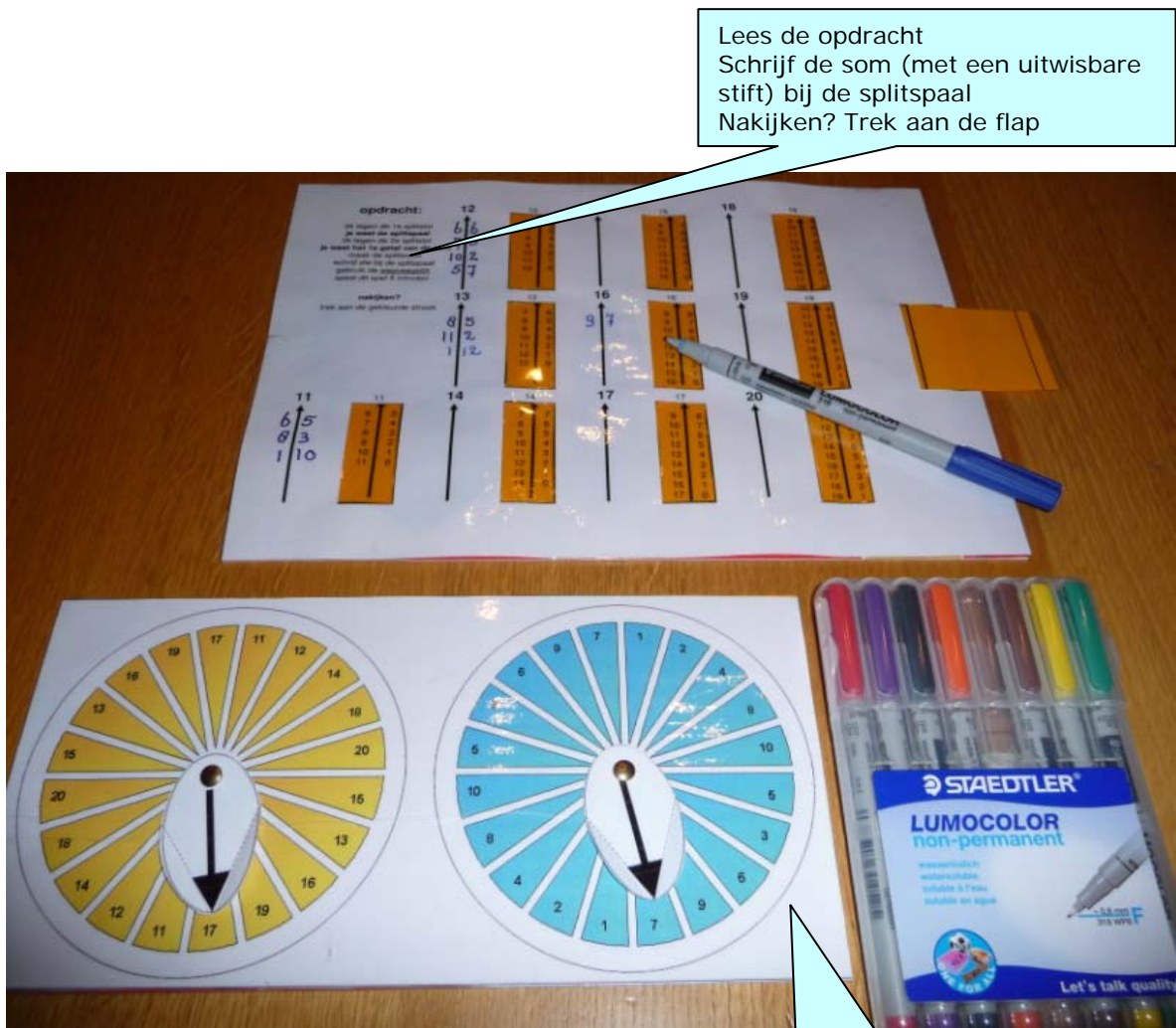
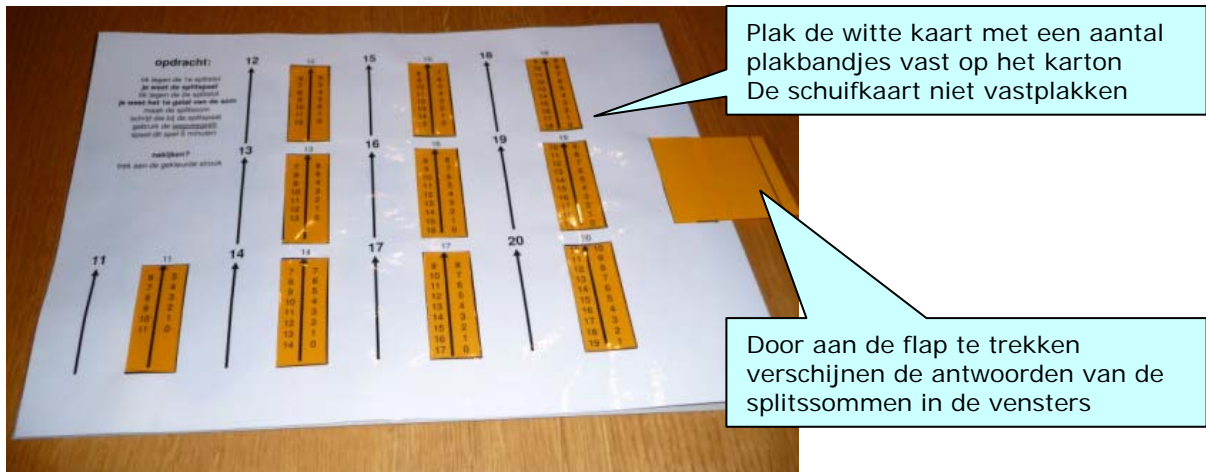
Nakijken?

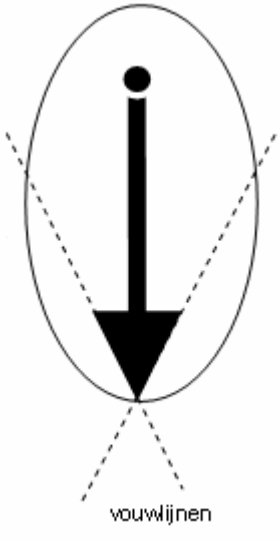
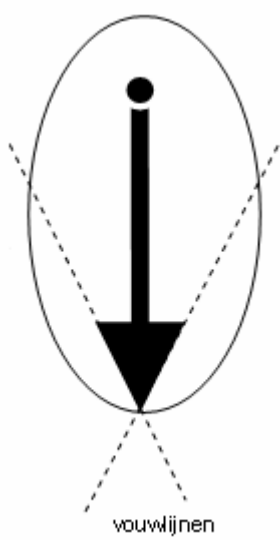
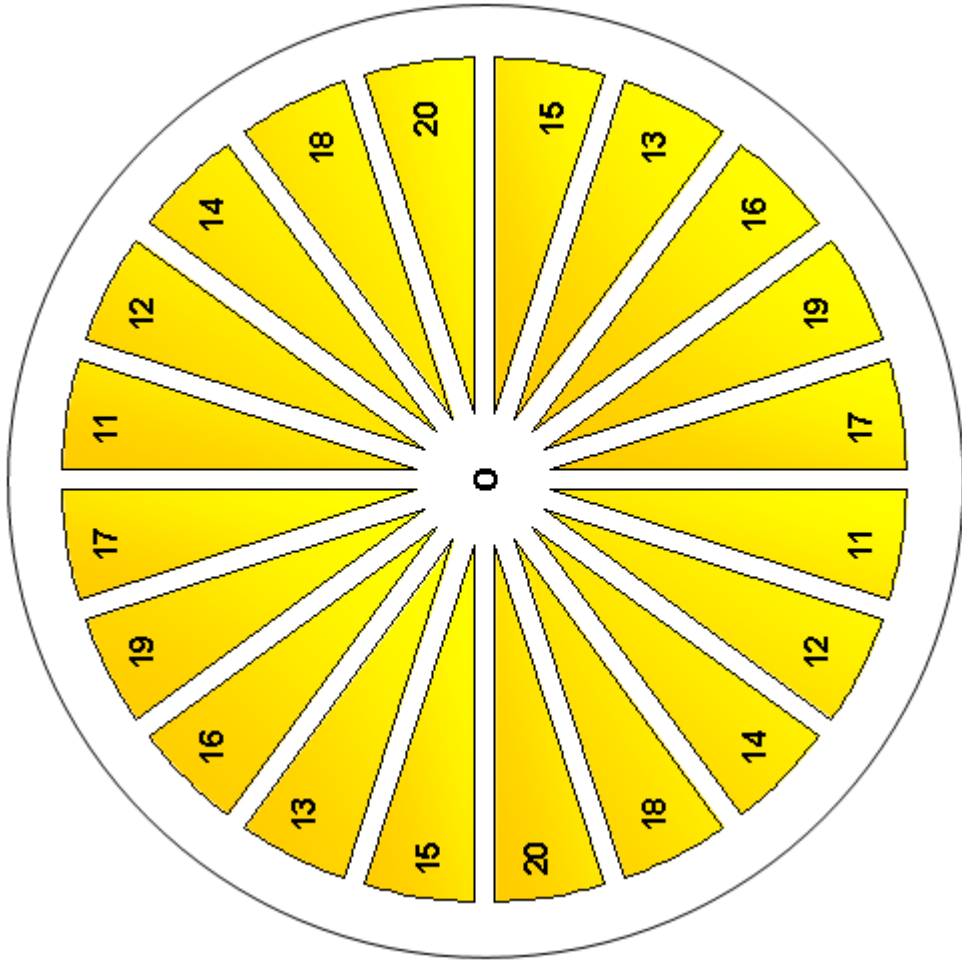
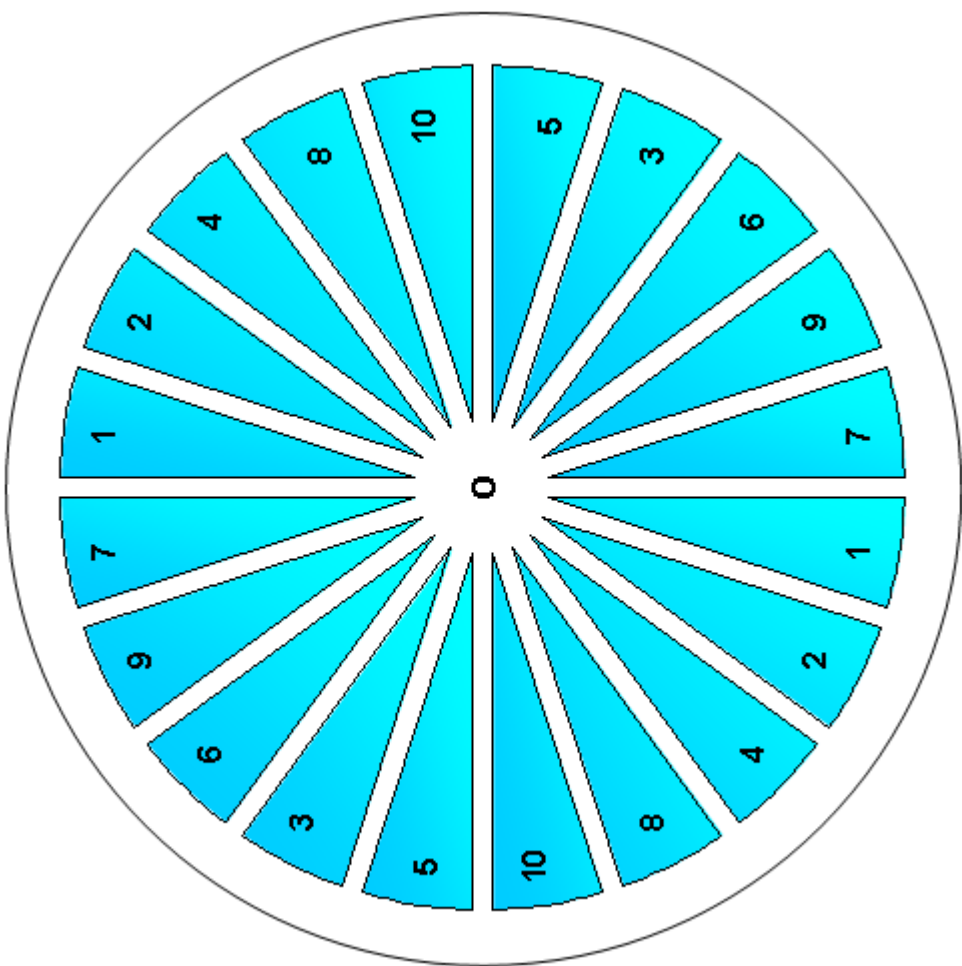
Trek aan de gekleurde strook



Zo maak je de splits-schuif-kaart







opdracht:

tik tegen de 1e splitstol

je weet de splitspaal

tik tegen de 2e splitstol

je weet het 1e getal van de som

maak de splitssom

schrijf die bij de splitspaal

gebruik de wegveegstift

speel dit spel 5 minuten

nakijken?

trek aan de gekleurde strook

12

12

uitsnijden / uitknippen

13

13

uitsnijden / uitknippen

14

14

uitsnijden / uitknippen

11

11

uitsnijden / uitknippen

15

15

uitsnijden / uitknippen

16

16

uitsnijden / uitknippen

17

17

uitsnijden / uitknippen

18

18

uitsnijden / uitknippen

19

19

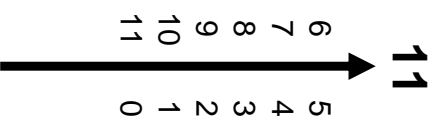
uitsnijden / uitknippen

20

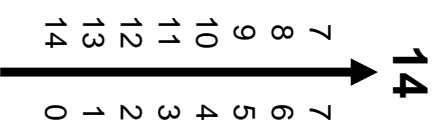
20

uitsnijden / uitknippen

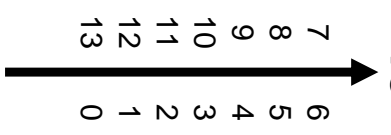
uitsnijden / uitknippen



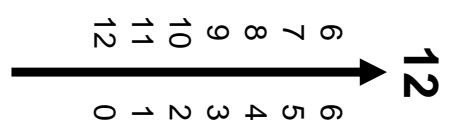
11
hier komen de antwoorden



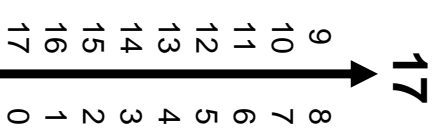
14
hier komen de antwoorden



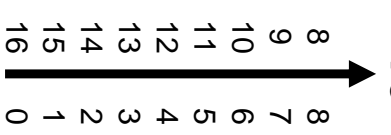
13
hier komen de antwoorden



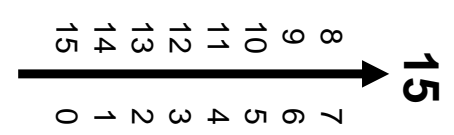
12
hier komen de antwoorden



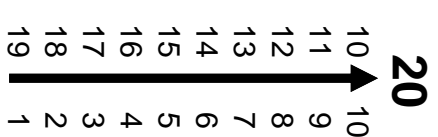
17
hier komen de antwoorden



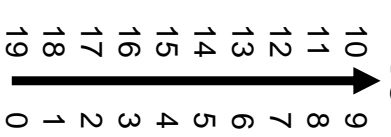
16
hier komen de antwoorden



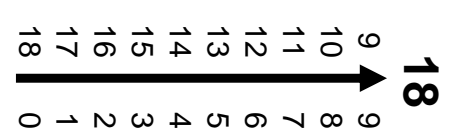
15
hier komen de antwoorden



20
hier komen de antwoorden



19
hier komen de antwoorden



18
hier komen de antwoorden

