

DE WONDERE WERELD VAN

HOOFDREKENEN



SYNIAWSKY EVI

VOORWOORD

Beste,
Welkom in de wondere wereld van hoofdrekenen. U hebt dit boekje waarschijnlijk gevonden omdat u op zoek was naar krachtig spelmateriaal dat u kan inzetten tijdens wiskunde uurtjes, meer bepaald rond hoofdrekenen.

In het kader van mijn bachelorproef, die rond spelintegratie tijdens wiskundelessen ging, meer bepaald de leerprestaties van hoofdrekenen ontwierp ik dit spelboek in de hoop dat leerkrachten vaker aan de slag gaan met allerlei manieren om te spelen met wiskunde.

In dit spelboek kan u allerlei kopieerbladen vinden, spelfiches en natuurlijk ook de uitleg om deze spelletjes ten volle te kunnen inzetten in je klas. Daarnaast vindt u ook enkele tussendoortjes of zelfs spelideeën die u zelf in de klas kan gaan gebruiken mits wat aanpassing.

Ik hoop dat u, maar bovenal de leerlingen, kunnen genieten van wat ik u in dit boekje aanbiedt.

Wiskundige groetjes,
Juf Evi



SPELUITLEG: 4 OP EEN RIJ

Ideaal in een hoekenwerk!

Aantal spelers: max. 4

Tijd: 10 minuten

Op de volgende pagina's kan u allerlei verschillende kopieerbladen terugvinden waarmee u dit spel kan spelen.

Doel:

Krijg als eerst vier op een rij en wordt de winnaar.

Hoe:

Plaats een paperclip in het midden van het radje. Plaats een potlood binnenin de paperclip en spin door middel van je vinger. Je paperclip eindigt op een cijfer (bijvoorbeeld: 9). Je gaat nu op zoek naar een meervoud van het getal dat je spinde (bijvoorbeeld: 81). Kleur dit vakje in met jouw gekleurde stift of potlood. Hierna is het de beurt aan de volgende, hij of zij doet hetzelfde. Je probeert vier op een rij te krijgen door na te kijken of er een meervoud in de buurt van je reeds ingekleurde vakjes ligt.

Tip: probeer elkaar misschien te blokkeren, net zoals bij het échte vier op een rij.

Veel plezier!

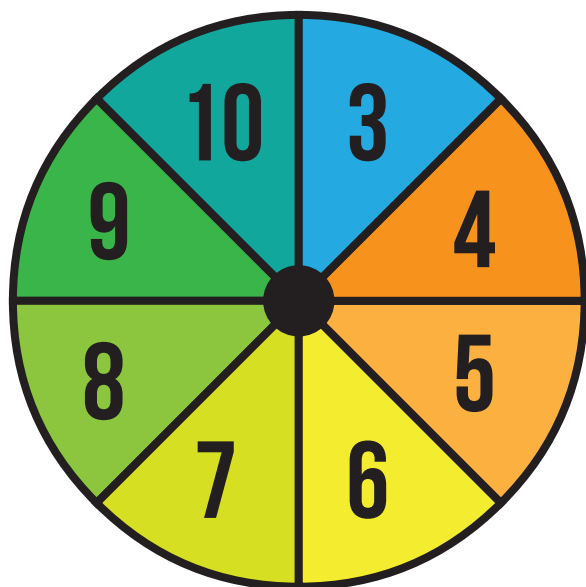
BENODIGDHEDEN

- gekleurde stiften of potloden
- kopieerblad
- 1 à 2 paperclips (per schijf)

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

Eén van de werkblaadjes heeft nog een leeg radje, vul hier de getallen in die jij wil dat je klas nog eens inoefenen!

Wil je toch liever dat ze echt de tafels oefenen? Er steekt ook een versie in met twee radjes, waarbij de leerlingen aan beide radjes spinnen en hier de twee getallen met elkaar vermenigvuldigen. Deze versie duurt uiteraard langer. Vul zelf de gewenste getallen in het radje en op het grid in en voila! Je kan aan de slag!

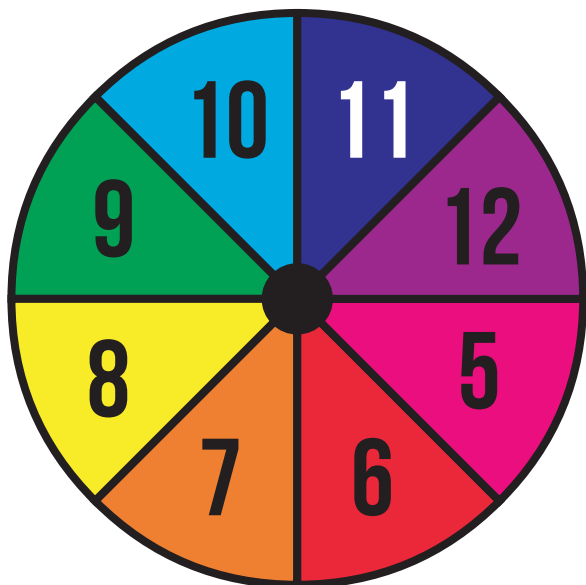


VIER OP EEN RIJ

Plaats een paperclip in het midden van het radje. Plaats een potlood binnenin de paperclip en spin door middel van je vinger. Je paperclip eindigt op een cijfer (bijvoorbeeld: 9). Je gaat nu op zoek naar een meervoud van het getal dat je spinde (bijvoorbeeld: 81). Kleur dit vakje in met jouw gekleurde stiften of potlood. Hierna is het de beurt aan de volgende, hij of zij doet hetzelfde. Je probeert vier op een rij te krijgen door na te kijken of er een meervoud in de buurt van je reeds ingekleurde vakjes ligt.

Tip: probeer elkaar misschien te blokkeren, net zoals bij het echte vier op een rij.

3	8	48	81	32	27	8	63
4	10	49	15	50	30	10	7
5	42	80	28	70	10	5	64
36	14	12	45	90	49	36	6
7	72	20	60	21	28	15	35
64	9	35	63	36	64	24	42
100	16	54	90	24	54	72	28
6	25	56	18	40	6	99	15

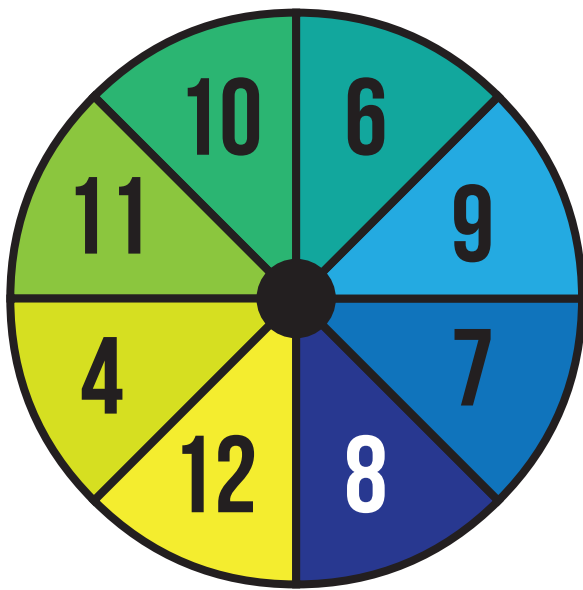


VIER OP EEN RIJ

Plaats een paperclip in het midden van het radje. Plaats een potlood binnenin de paperclip en spin door middel van je vinger. Je paperclip eindigt op een cijfer (bijvoorbeeld: 9). Je gaat nu op zoek naar een meervoud van het getal dat je spinde (bijvoorbeeld: 81). Kleur dit vakje in met jouw gekleurde stift of potlood. Hierna is het de beurt aan de volgende, hij of zij doet hetzelfde. Je probeert vier op een rij te krijgen door na te kijken of er een meervoud in de buurt van je reeds ingekleurde vakjes ligt.

Tip: probeer elkaar misschien te blokkeren, net zoals bij het échte vier op een rij.

5	10	108	28	95	20	45	66
70	75	21	36	36	56	16	30
6	12	27	25	10	63	54	91
96	102	22	90	49	40	33	90
7	14	20	120	54	8	77	55
9	18	85	35	35	48	81	48
12	15	24	45	100	24	50	72
11	80	114	30	42	72	32	120



VIER OP EEN RIJ

Plaats een paperclip in het midden van het radje. Plaats een potlood binnenin de paperclip en spin door middel van je vinger. Je paperclip eindigt op een cijfer (bijvoorbeeld: 9). Je gaat nu op zoek naar een meervoud van het getal dat je spinde (bijvoorbeeld: 81). Kleur dit vakje in met jouw gekleurde stiften of potlood. Hierna is het de beurt aan de volgende, hij of zij doet hetzelfde. Je probeert vier op een rij te krijgen door na te kijken of er een meervoud in de buurt van je reeds ingekleurde vakjes ligt.

Tip: probeer elkaar misschien te blokkeren, net zoals bij het echte vier op een rij.

4	48	30	120	105	144	55	36
44	18	113	98	136	44	32	76
6	108	91	128	30	28	72	90
102	77	104	33	24	68	84	49
70	96	22	20	64	78	35	133
88	20	16	60	66	21	126	77
10	12	56	54	14	119	160	66
8	52	42	7	112	152	50	40

SPELUITLEG: WISKUNDE JUNGLE SPEED

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 4 - 6

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

Verdien het meeste aantal kaarten en win het spel!

Hoe:

Bent u bekend met het spel jungle speed? Dit is een spel waarbij er verschillende soorten kaarten gelijk worden verdeeld over de groep leerlingen. Om beurten wordt er een kaart omgedraaid en op tafel gelegd. In het midden van de tafel staat een totem. Indien er exact twee dezelfde kaarten op tafel liggen, grijpen de leerlingen om ter snelst de totem en krijgen ze alle kaarten die onder dat paar dezelfde kaarten ligt.

Hoe maken we daar een hoofdrekenspel van?

De leerlingen draaien om beurten een kaart (normale speelkaarten) om. Indien er twee maal een 7 op tafel ligt, vermenigvuldigen de leerlingen de twee getallen met elkaar, grijpen en de totem en zeggen het product (49).

Indien er een 5 en een 6 op tafel ligt, dan gebeurt er niets TENZIJ deze hetzelfde symbool hebben (harten, schoppen, klaveren of ruiten).

Indien dat het geval is, doen de leerlingen hetzelfde als bij twee dezelfde getallen. Ze vermenigvuldigen ze met elkaar, grijpen naar de totem en zeggen luidop het product (30).

De leerlingen spelen door tot één leerling alle kaarten heeft of tot de tijd op is.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- spel kaarten (zonder K, Q, J, A, Joker)
- totem (een flesje bijvoorbeeld)
- tafel

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

In het begin begeleidt u deze oefening best even. Dit kan voor verwarring bij de leerlingen zorgen, maar vanaf dat ze dit spel kennen, is het de moeite waard!



SPELUITLEG: HOOFDREKEN JENGA

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 4-6

Tijd: 10 minuten

Doel:

Los zoveel mogelijk vragen op zonder de toren te doen omvallen.

Hoe:

De leerlingen gaan het gekende spel Jenga spelen. Om beurten trekken ze er een blokje uit. Indien u over een gekleurde toren beschikt, kan u de opdrachtenkaartjes in de kleuren maken van de toren. Op die manier kan elke kleur bijvoorbeeld een andere opdracht bevatten (optellingen, delingen, vermenigvuldiging, aftrekkingen,...).

De leerlingen trekken om beurten een blokje, indien de toren blijft staan nemen ze een opdrachtenkaartje en lossen deze op. Correct? Dan mogen ze het kaartje bijhouden en het blokje terug bovenop de toren leggen. Het doel is om zoveel mogelijk kaartjes te hebben zonder de toren te doen omvallen.

De leerlingen controleren elkaar hier.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Jenga toren (liefst in kleurtjes)
- Opdrachtenkaartjes

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

Indien je aan de slag gaat met deze spelvorm kan het fijn zijn dat de leerlingen zichzelf of de anderen kunnen controleren. Dit kan bijvoorbeeld door zelf een controlekaart aan te maken of met een oefenschijf rond vermenigvuldiging te werken. Deze oefenschijven zijn vaak te vinden in de winkel Action.



SPELUITLEG: STENENTIJDPERK

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2 - 4

Tijd: 10 minuten

Doel:

Verover als eerste alle stenen van je medekandidaat!

Hoe:

De leerlingen gaan in duo's aan de slag. Elke leerling krijgt 10 steentjes (of iets anders) en elk duo krijgt 2 dobbelstenen.

Speler één gooit met de twee dobbelstenen en vermenigvuldigt het aantal ogen met elkaar.

Deze speler onthoudt zijn product.

Speler twee gooit nu met de twee dobbelstenen en doet hetzelfde. Indien het product van speler één hoger is, mag hij een steentje van zijn tegenstander afnemen.

Doel van het spel: om ter eerst twintig steentjes in je bezit hebben.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Dobbelstenen (Of polydice D8, D10, D12 of D20 afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad)
- 10 steentjes per leerling (mogen ook tokens zijn, pionnen,...)

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

De moeilijkheidsgraad van deze oefening kan omhoog gaan door met polydice te werken, dit zijn dobbelstenen met meer dan 6 zijden en kunnen oplopen van 8 tot 10, 12, 20 en zelfs 100. Ideaal om mee te spelen dus.

Op deze manier kan u het spel dan ook gemakkelijk aanpassen en bijvoorbeeld een D100 laten werpen met daarnaast een D20 en het spel met optellingen en aftrekkingen laten werken. De keuzes en mogelijkheden zijn eindeloos!

SPELUITLEG: DOMINO DAY

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 1 - 2

Tijd: 10 minuten

Doel:

De leerlingen leggen de juiste domino blokjes op de juiste oplossing

Hoe:

De leerlingen krijgen elk een kopieerblad met daarop spelfiches in de vorm van domino-blokjes. Om beurten trekken de leerlingen een domino-blokje. Als een leerling een domino-blokje zou trekken met aan de ene kant 5 ogen en aan de andere kant 6 ogen kan de leerling deze met elkaar vermenigvuldigen en op zoek gaan naar het juiste product. In elk vakje staat een product (bijvoorbeeld: 30). Op het vakje waarop het juiste product staat, wordt dan het domino blokje gelegd.

De bedoeling is om als eerste het werkblaadje volgelegd te krijgen.

Variatie: stel een leerling trekt een blokje waarvan hij het product niet op zijn werkblaadje heeft, dan moet hij deze bij een andere leerling leggen.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

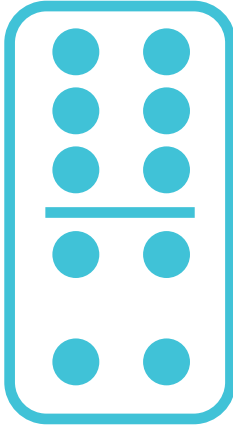
- Domino blokjes (meer dan 1 volledig spel)
- Kopieerblaadjes

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

Plastificeer gerust deze werkblaadjes! Dit is beter voor het milieu, want zo het kan jaren mee!



DOMINO



Draai alle dominoblokjes met de ogen naar beneden op tafel. Speler één draait een domino steen om, vermenigvuldigt de ogen met elkaar en kijkt of het product op zijn of haar kaart staat. Is dat niet het geval? Leg de steen dan terug op tafel. Speler twee doet hetzelfde. Als de steen wel op je kaart ligt, dan leg je deze bovenop het product. Om te winnen heb je om ter eerste je kaart vol!

4

10

15

1

3

2

5

8

6

36

20

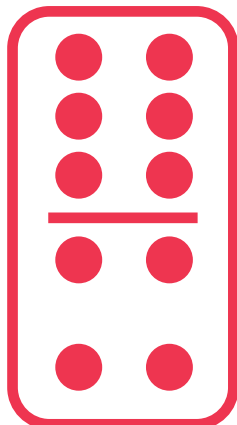
12

24

25

16

DOMINO



Draai alle dominoblokjes met de ogen naar beneden op tafel. Speler één draait een domino steen om, vermenigvuldigt de ogen met elkaar en kijkt of het product op zijn of haar kaart staat. Is dat niet het geval? Leg de steen dan terug op tafel. Speler twee doet hetzelfde. Als de steen wel op je kaart ligt, dan leg je deze bovenop het product. Om te winnen heb je om ter eerste je kaart vol!

16

36

24

20

5

30

10

2

15

8

4

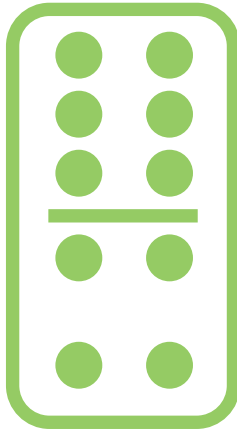
3

1

12

0

DOMINO



Draai alle dominoblokjes met de ogen naar beneden op tafel. Speler één draait een domino steen om, vermenigvuldigt de ogen met elkaar en kijkt of het product op zijn of haar kaart staat. Is dat niet het geval? Leg de steen dan terug op tafel. Speler twee doet hetzelfde. Als de steen wel op je kaart ligt, dan leg je deze bovenop het product. Om te winnen heb je om ter eerste je kaart vol!

8

20

0

12

25

24

15

36

6

18

30

3

2

4

5

SPELUITLEG: HET IS GELIJK AAN 10

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 4 - 6

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

Verdien het meeste aantal kaarten en win het spel!

Hoe:

Bent u bekend met het spel jungle speed? Dit is een spel waarbij er verschillende soorten kaarten gelijk worden verdeeld over de groep leerlingen. Om beurten wordt er een kaart omgedraaid en op tafel gelegd. In het midden van de tafel staat een totem. Indien er exact twee dezelfde kaarten op tafel liggen, grijpen de leerlingen om ter snelst de totem en krijgen ze alle kaarten die onder dat paar dezelfde kaarten ligt.

Hoe maken we daar een hoofdreken spel van? De leerlingen draaien om beurten een kaart (normale speelkaarten) om. Deze keer draait het niet om dezelfde soorten kaarten, maar om de cijfers die op de kaarten staan. Stel er ligt reeds een 6 op tafel en er wordt nadien een 5 gelegd, dan gebeurt er niets. Wordt door de volgende speler een 4 op tafel gelegd, dan proberen alle spelers om ter snelst de totem te grijpen. Waarom? $6 + 4 = 10$.

De bedoeling van deze variant is dat telkens je enkele kaarten kan doen optellen tot de som van 10. Als dat gebeurt, dan mogen de spelers om het eerst de totem proberen te nemen. De winnaar krijgt de kaarten waarmee 10 gevormd werd.

Tip: zorg ervoor dat de leerlingen hun kaart in ronde twee bovenop de andere kaart leggen die zij reeds hebben afgelegd. Op die manier komen er niet te veel kaarten op tafel te liggen en blijft het voor de leerlingen overzichtelijk.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- spel kaarten (zonder K, Q, J, A, Joker en 10)
- totem (een flesje bijvoorbeeld)
- tafel

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

In het begin begeleidt u deze oefening best even. Dit kan voor verwarring bij de leerlingen zorgen, maar vanaf dat ze dit spel kennen, is het de moeite waard!



SPELUITLEG: SNAP

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 4 - 6

Tijd: minstens 10 minuten

Verzin als leerkracht enkele (honderdtal) oefeningen en noteer deze op je computer in een tabel. Printen, plastificeren en snijden en je kan aan de slag.

Doel:

Verdien het meeste aantal kaarten en win het spel!

Hoe:

De leerlingen leggen alle kaarten op een stapeltje met de opgave aan de onderkant. Om beurten draait één leerling één kaart om. De leerlingen werken de oefening in stilte uit. Indien ze de oplossing weten, slaan ze op de kaart en zeggen ze de oplossing. Indien het correct is, mogen ze de kaart bijhouden. Dit is één punt. Hebben ze het fout, geven ze een reeds verworven kaart terug af en leggen deze onderaan de stapel.

Verzamel zoveel mogelijk kaarten en wordt de winnaar!

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Honderdtal opdrachtenkaartjes

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

Zit je met sterke en zwakkere leerlingen in één groepje? Geef dan de sterkste leerling de opdracht om vooraleer hij het antwoord mag geven rond zijn as te draaien. Op deze manier geef je de iets tragere/zwakkere leerling de kans om ook punten te scoren en dat zelfvertrouwen een boost te geven!



SPELUITLEG: VAKJESLANG

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2-4

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

De leerling die het meeste vakjes aan elkaar kan verbinden is de winnaar.

Hoe:

Op het kopieerblad kan u allerlei vakjes zien met daarin getallen. Deze getallen kunnen door middel van het gooien van twee dobbelstenen 'gewonnen' worden. U kan als leerkracht zelf kiezen of u de leerlingen laat vermenigvuldigen of laat optellen, afhankelijk van de dobbelstenen die u gebruikt en het kopieerblad.

Leerling één gooit de dobbelstenen en telt deze bij elkaar op of vermenigvuldigt ze met elkaar. De leerling zoekt de gegooide som of product op het werkblaadje en doorkruist deze. Hierna is het de beurt aan leerling 2. Deze doet hetzelfde. De bedoeling is om zoveel mogelijk vakjes met elkaar te laten verbinden.

Tip: probeer de andere leerling eens te blokkeren!

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Twee dobbelstenen of polydice
- Gekleurde potloden of stiften
- Kopieerblad 1: vermenigvuldigen D6
- Kopieerblad 2: vermenigvuldigen D8
- Kopieerblad 3: vermenigvuldigen D12
- Kopieerblad 4: optellingen D12
- Kopieerblad 5: optellingen D20





SPELER 1 GOOIT MET DE DOBBELSTEEN EN VERMENIGVULDIGT DE OGEN MET ELKAAR.

SPELER 1 ZOEKT OP HET GRID HET JUISTE PRODUCT EN KLEURT DIT VAKJE IN IN ZIJN GEKOZEN KLEUR.

SPELER TWEE DOET HETZELFDE.

DOEL VAN HET SPEL: DEGENE MET HET MEESTE AANTAL AANEENGESLOTEN VAKJES IS DE WINNAAR!

V a k j e s s l a n g

1	3	2	36	20	4	9	5
15	6	16	4	24	6	12	6
2	8	20	5	25	8	10	8
18	30	24	10	30	12	8	10
4	36	36	12	36	36	5	12
5	12	30	9	1	30	4	8
6	10	12	15	3	2	1	20
24	9	4	18	5	1	15	30



SPELER 1 GOOIT MET DE DOBBELSTEEN EN VERMENIGVULDIGT DE OGEN MET ELKAAR.

SPELER 1 ZOEKT OP HET GRID HET JUISTE PRODUCT EN KLEURT DIT VAKJE IN IN ZIJN GEKOZEN KLEUR.

SPELER TWEE DOET HETZELFDE.

DOEL VAN HET SPEL: DEGENE MET HET MEESTE AANTAL AANEENGESLOTEN VAKJES IS DE WINNAAR!

V a k j e s s l a n g

1	48	20	25	64	5	16	3
9	4	64	12	36	6	24	9
36	21	7	30	15	7	40	15
2	49	24	14	21	10	32	30
15	5	8	35	24	32	48	56
42	24	28	16	40	49	24	28
3	56	32	40	16	36	12	24
18	6	10	1	30	64	6	20



SPELER 1 GOOIT MET DE DOBBELSTEEN EN VERMENIGVULDIGT DE OGEN MET ELKAAR.

SPELER 1 ZOEKT OP HET GRID HET JUISTE PRODUCT EN KLEURT DIT VAKJE IN IN ZIJN GEKOZEN KLEUR.

SPELER TWEE DOET HETZELFDE.

DOEL VAN HET SPEL: DEGENE MET HET MEESTE AANTAL AANEENGESLOTEN VAKJES IS DE WINNAAR!

V a k j e s s i a n g

1	63	27	120	60	11	40	27
20	108	45	8	80	32	66	60
15	3	77	33	132	54	81	28
56	24	110	55	10	96	18	80
99	35	6	64	28	12	48	15
2	70	30	121	42	60	49	36
22	100	50	9	88	72	90	18
25	5	84	36	144	14	22	21



SPELER 1 GOOIT MET DE DOBBELSTEEN EN TELT DE OGEN BIJ ELKAAR OP.

SPELER 1 ZOEKT OP HET GRID DE JUISTE SOM EN KLEURT DIT VAKJE IN IN ZIJN GEKOZEN KLEUR.

SPELER TWEE DOET HETZELFDE.

DOEL VAN HET SPEL: DEGENE MET HET MEESTE AANTAL AANEENGESLOTEN VAKJES IS DE WINNAAR!

V a k j e s s l a n g

10	2	19	7	13	2	23	18
24	20	20	3	2	3	24	17
12	18	21	4	4	6	2	19
6	19	23	6	6	7	5	22
9	15	11	19	7	9	8	20
3	13	10	16	9	10	9	10
4	14	9	13	11	22	11	8
24	3	8	12	15	21	13	7



SPELER 1 GOOIT MET DE DOBBELSTEEN EN TELT DE OGEN BIJ ELKAAR OP.

SPELER 1 ZOEKT OP HET GRID DE JUISTE SOM EN KLEURT DIT VAKJE IN IN ZIJN GEKOZEN KLEUR.

SPELER TWEE DOET HETZELFDE.

DOEL VAN HET SPEL: DEGENE MET HET MEESTE AANTAL AANEENGESLOTEN VAKJES IS DE WINNAAR!

V a k j e s s i a n g

40	6	19	2	12	24	25	30
36	9	20	3	14	25	26	37
32	8	21	5	13	29	28	39
21	10	23	7	16	31	32	12
10	12	11	36	19	34	33	15
11	15	10	38	17	35	27	16
2	14	9	39	18	38	34	14
4	18	8	29	22	40	35	17

SPELUITLEG: REKENDOBBELEN

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2-4

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

De leerling die het meeste aantal fiches op het spelbord heeft liggen is de winnaar.

Hoe:

Alle spelers beginnen door hun pion op start te zetten. Speler 1 gooit met de dobbelsteen en mag het aantal ogen vooruit zetten. Het vakje waarop hij terecht bevat een oefening. De speler lost deze oefening op en indien het antwoord correct is mag de speler een fiche in zijn kleur op het goede antwoordcirkeltje in het midden leggen. Hierna doet speler twee hetzelfde. Stel speler twee komt op een opdracht uit waarvan de oplossing reeds bezet is, dan heeft de speler pech en slaat hij zijn beurt over. Het spel eindigt als alle antwoorden zijn bedekt of de tijd om is.

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Spelbord
- Dobbelsteen
- gekleurde fiches en pionnen voor elke speler



START

24:6

NOG EEN KEER

VERWIJDER
ÉÉN FICHE

7X9

8X8

40:4

12X3

8X3

7X7

4X12

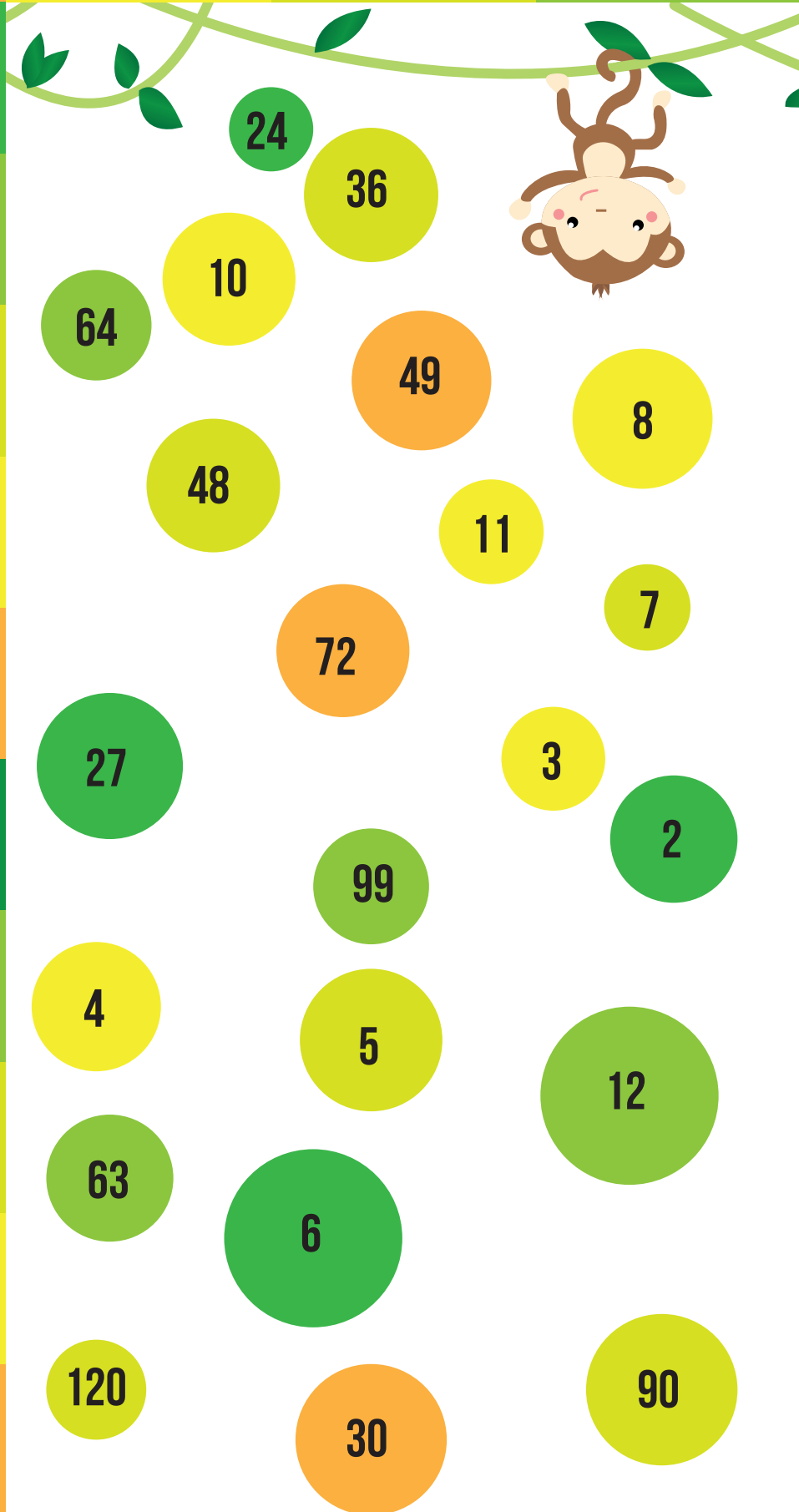
8X9

3X9

9X11

45:9

54:9



10X9

15X2

12X10

88:8

72:9

63:7

8X9

42:6

39:13

48:24

VERWIJDER
ÉÉN FICHE

NOG EEN KEER

108:9

7X4

SPELUITLEG: CIJFERBOM

Tussendoortje

Aantal spelers: heel de klas

Tijd: 5 minuten

Doel:

De leerlingen die als laatste overblijven, nadat de tijd op is, zijn de winnaar.

Hoe:

De leerkracht vertelt een verhaal over een cijfer dat kwaadaardig is geworden. Vanaf nu wordt dat cijfer verbannen uit de klas. Bijvoorbeeld het cijfer 3

De eerste leerling begint en zegt luidop: "één."

De tweede leerling zegt: "twee."

De derde leerling zegt: "vier." Het getal drie is kwaadaardig, dus moet overgeslagen worden.

Dit gebeurt dan ook in het cijfer '13' of '30'.

Tip: Om het uitdagend te houden kan je ook de veelvouden van dat getal uitsluiten, al raad ik dan wel hogere cijfers aan om als kwaadaardig aan te duiden.

Tip: Om het uitdagend te houden kan je ook een duo of een trio van cijfers aanduiden die kwaadaardig zijn.

Veel plezier!



SPELUITLEG: DOBBELSTEEN BINGO

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2-4

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

De leerling die als eerste vier op een rij, horizontaal, diagonaal of verticaal krijgt en BINGO kan roepen wint.

Hoe:

Om beurten rollen de leerlingen met de dobbelstenen. Ze vermenigvuldigen de ogen met elkaar en gaan op zoek naar het product op hun eigen bingokaart. Indien het product op de kaart staat, leggen ze een fiche bovenop dat vakje. Iedere speler doet dit. Daarna is het de beurt aan speler twee om met de dobbelstenen te rollen. Wie oh wie wordt de eerste BINGO kampioen?

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Twee dobbelstenen
- Kopieerbladen
- Fiches of whiteboard marker indien geplastificeerd

6	25	12	5
3	8	4	30
9	10	36	24
18	2	15	1

4	25	1	5
2	18	20	30
8	24	10	25
3	12	36	6

1	25	20	30
24	2	10	16
12	15	8	5
9	36	3	18

2	5	8	10
25	9	1	36
30	15	16	24
6	18	3	4

6	16	5	1
20	10	8	24
36	2	4	18
3	25	12	30

9	3	1	36
25	4	15	2
24	16	10	6
20	18	30	12

16	3	12	18
4	25	8	1
36	2	20	24
6	10	30	5

9	6	18	36
25	1	15	3
20	16	10	2
12	30	4	24

SPELUITLEG: HONDERDRACE

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2-4

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

Race om ter snelst naar het vakje van 100.

Hoe:

Speler 1 gooit de dobbelseen en kleurt het vakje met dat aantal ogen in (bijvoorbeeld:6).

Speler 2 doet hetzelfde. Indien speler 2 een 5 gooit, kleurt ook hij dat vakje in. Stel speler twee gooit ook 6, dan doet speler twee niets en is het terug de beurt aan speler 1.

Speler één gooit opnieuw met de dobbelsteen en telt het aantal ogen op bij zijn of haar laatst ingekleurde vakje (bijvoorbeeld: worp 4 + 6= 10). Speler twee doet nu hetzelfde.

Wie vult als eerste het vakje van de 100 in?

Veel plezier!

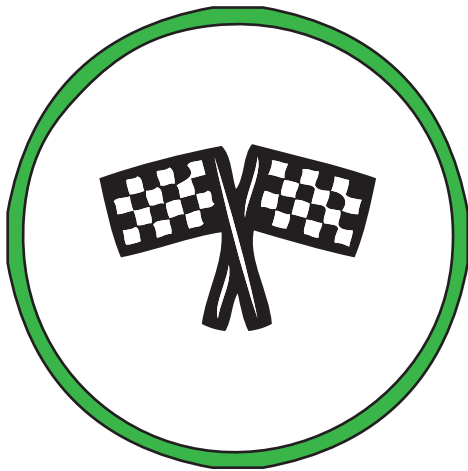
BENODIGDHEDEN

- Dobbelsteen
- Gekleurde stift of potlood per speler

TIP VOOR DE JUF OF MEESTER

Je kan hier door middel van polydice gemakkelijk een duizendrace van maken, waarbij de leerlingen bijvoorbeeld D20 bij elkaar gaan optellen of zaken met elkaar gaan vermenigvuldigen. Een werkblaadje is snel gemaakt met een tabel in excel, dus de mogelijkheden zijn eindeloos!

HONDERDRACE



Speler 1 gooit de dobbelseen en kleurt het vakje met dat aantal ogen in (bijvoorbeeld:6). Speler 2 doet hetzelfde. Indien speler 2 een 5 gooit, kleurt hij dat vakje in. Stel speler twee gooit ook een 6, dan doet speler twee niets en is het terug de beurt aan speler 1.

Speler één gooit opnieuw met de dobbelsteen en telt het aantal ogen op bij zijn of haar laatst ingekleurde vakje (bijvoorbeeld: worp 4 + 6= 10). Speler twee doet nu hetzelfde.

Wie vult als eerste het vakje van de 100 in?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

SPELUITLEG: VAN 100 NAAR 0

Ideaal voor in een hoekenwerk

Aantal spelers: 2

Tijd: minstens 10 minuten

Doel:

Race om ter snelst van 100 naar 0.

Hoe:

Speler 1 gooit twee dobbelstenen en schrijft in de eerste twee vakjes het gegooide aantal ogen. (bijvoorbeeld: 3 en 6) In de tweede kolom schrijft de leerling de optelling ($3+6=9$) In de laatste kolom trekt de leerling de som van de vorige kolom af van het laatste opgeschreven getal, bij de start is dit honderd ($100-9=91$).

Speler twee doet nu hetzelfde in zijn kleurtje. Speler één is weer aan de beurt en doet opnieuw hetzelfde, maar start nu met het getal 91.

Wie komt als eerste bij de 0?

Veel plezier!

BENODIGDHEDEN

- Twee dobbelstenen
- Gekleurde stift of potlood per speler
- Kopieerblaadje



SYNIAWSKY EVI
STUDENTE AP HOGESCHOOL
LERARENOPLEIDING LAGER ONDERWIJS