



HANDLEIDING
Rekenspellen groep 3



WWW.MENNE-INSTITUUT.NL

Gefeliciteerd met de aanschaf van deze kist!

Deze praktische kist vol rekenspellen zal u ondersteunen bij het aanbieden van de rekenstof voor groep 3 en voor het geven van verlengde instructie en remedial teaching.

Wilt u deze kist optimaal gebruiken? Dan kunt u het beste de bijbehorende cursus volgen: Met Sprongen Vooruit Middenbouw (groep 3 en 4). U kunt zich hiervoor aanmelden via www.menne-instituut.nl of via julie.menne@menne-instituut.nl.

Tijdens deze nascholing krijgt u in- en overzicht hoe u de rekenspellen in de leerlijn voor het rekenen tot 100 kunt inzetten, welke stappen eraan vooraf gaan, hoe u daarna verder kunt oefenen, wat u kunt doen bij een fout en welke interventies u kunt plegen.

Maar, ... om nu alvast aan de slag te kunnen, vindt u in deze handleiding de spelregels en een aantal didactische aanwijzingen. Ook zijn de rekenspellen in een leerlijn geplaatst (bladzijde 2).

Wit u verder oefenen met rekenspellen? Dan kunt u de kist 'Rekenspellen groep 4' aanschaffen. Voor het verzorgen van interactieve, klassikale oefenlessen is de kist 'Rekenmaterialen oefenlessen groep 3 en 4' verkrijgbaar.

Bestellen kan via www.menne-instituut.nl. Tijdens de cursus Met Sprongen Vooruit Middenbouw komen deze kisten ook aan bod en worden de oefeningen en rekenspellen in de leerlijn geplaatst.

Inhoud van de kist

	Bladzijde
1. De dienaren van de koning 1 t/m 130	3
2. Burenbingo 1 t/m 20, 20 t/m 50, 50 t/m 100	5
3. Straatje maken 1 t/m 30 en 1 t/m 100	7
4. Gok een hok 1 t/m 60 en 1 t/m 100	9
5. Erop of eronder 20 t/m 100	11
6. Domino 0 t/m 6	13
7. Samen 5	15
8. Kampen 1 t/m 12	17
9. Verliefde-harten memory	19
10. Maak 10	20
11. Vrienden-van-100 memory	22
12. Bamzaaien	24
13. Splitsmemory	25
14. Boeven vangen	26
15. Drie op een rij	27

Leerlijn in *Met Sprongen Vooruit* rekenspellen groep 3

Getallen			Bewerkingen met getallen		
Leren tellen	Ordenen & lokaliseren	Springen naar getallen	Aanvullen tot 10	Splitsingen	Sprong van 10
De dienaren van de koning 1 t/m 30*			Domino 0 t/m 6		
Burenbingo 1 t/m 20			Samen 5 0 t/m 5		
De dienaren van de koning 1 t/m 50*	Kampen getalbeelden/ symbolen 1 t/m 12		Kampen getalbeelden en -symbolen 1 t/m 12		
Burenbingo 20 t/m 50				Bamzaaien 1 t/m 6	
De dienaren van de koning 1 t/m 100*	Straatje maken 1 t/m 30	Erop of eronder 20 t/m 50** met sprongen (10) en huppen (1)	Verliefde-harten memory	Splitsmemory 1 t/m 10	Erop of eronder 20 t/m 50** met sprongen (10) en huppen (1)
	Gok een hok 1 t/m 60		Maak 10 0 t/m 20		
Burenbingo 50 t/m 100			Vrienden-van-100 memory		
De dienaren van de koning 1 t/m 130	Straatje maken 1 t/m 100	Erop of eronder 20 t/m 100 met sprongen (10) en huppen (1)	Boeven vangen 1 t/m 20		Erop of eronder 20 t/m 100 met sprongen (10) en huppen (1)
	Gok een hok 1 t/m 100		Drie op een rij 1 t/m 20		

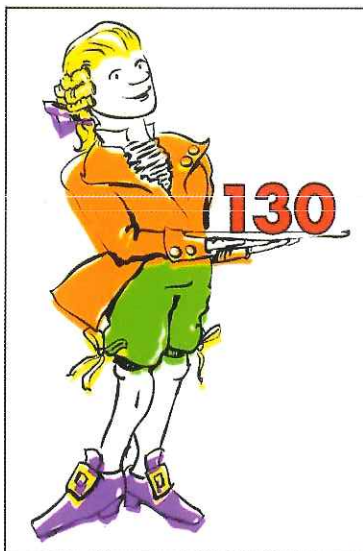
* Gebruik de kaarten uit *De dienaren van de koning 1 t/m 130*

** Gebruik de kaarten uit *Erop of eronder 20 t/m 100*

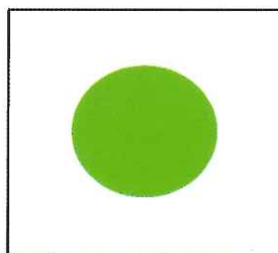
1. De dienaren van de koning

Materiaal

- 72 kaarten met een groene stip
- 12 kaarten met een rood kruis
- 13 dienaren die op hun dienblad het tiental 10, 20, 30, ..., of 160 hebben staan
- Hokjesgetallenlijn (1 t/m 130)



Dienaar met 130 op dienblad



Groene stip



Rood kruis

Inhoudelijk doel

Leren tellen vanaf een willekeurig getal tot en met 130

Doel van het spel

Zoveel mogelijk dienaren verzamelen.

Spelregels

- Dit spel kan met 2 t/m 12 personen worden gespeeld.
- Verdeel de kaarten met een groene stip en rood kruis over de spelers. Zorg bij de verdeling dat iedereen minimaal één kaart met rood kruis heeft. Iedere speler heeft nu een blinde stapel met stippen en kruisen voor zich. De dienaren worden opgedraaid en overzichtelijk op tafel uitgestald.
- De jongste speler begint met het één voor één omdraaien van zijn of haar stapel kaarten en telt ondertussen de telrij vanaf 1. Voor elke kaart met een stip mag een getal worden genoemd. Draait een speler een kaart met een kruis, dan neemt de speler links van de jongste speler de beurt over en telt door vanaf het getal waar de vorige speler was gebleven. Zijn de kaarten op, dan wordt de stapel omgedraaid en opnieuw gebruikt. Wie op een tiental komt, heeft recht op een dienaar die hierbij hoort. Het spel is afgelopen als alle dienaren zijn geroofd.
- Wie de meeste dienaren heeft, is de winnaar.
- Als spelers evenveel dienaren hebben verdiend, kan er worden gekampt om alsnog een winnaar te bepalen. Dit gaat als volgt: leg de dienaren van klein naar groot. De tegenstander doet dit ook. Vergelijk de twee hoogste kaarten met elkaar. Wie heeft de hoogste kaart? Vergelijk nu de volgende twee kaarten met het hoogste aantal punten. Wie het vaakst de hoogste dienaar heeft, is de winnaar. Als er nu nog geen winnaar is, kunnen de punten bij elkaar worden opgeteld. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Didactische aanwijzingen

- Speel het spel eerst t/m 30, dan t/m 50, vervolgens t/m 100 en ten slotte t/m 130.
- Hebben kinderen moeite met het overbruggen van tientallen? Oefen eerst akoestisch de grote telrij (10, 20, 30, ..., 130).
- Slaan kinderen getallen over? Schrijf dan delen van de telrij op. Geschreven getallen maken de systematiek duidelijk. Hierbij kunt u ook de hokjesgetallenlijn 1 t/m 130 laten raadplegen
- Kunnen de kinderen slecht tegen hun verlies? Leg de kaarten met een stip en een kruis, net zoals bij memory, in een rechthoekstructuur. Zorg dat u weet waar de kruisen liggen. Nu kunt u zichzelf bij bijvoorbeeld 29 af draaien. Op deze manier heeft de tegenstander meer kans om te winnen.
- Beheersen de kinderen het één voor één tellen vanaf een willekeurig getal? Speel dan *De dienaren van de koning*¹ voor groep 4. Hier oefenen ze in het leren tellen met herhaalde sprongen van dezelfde eenheid (≥ 1) vanaf een willekeurig getal tot en met 160.

- ¹ Dit spel maakt deel uit van de rekenspelkist voor groep 4 en is te bestellen via www.menne-instituut.nl, artikelnummer 09.003.

2a. Burenbingo

Materiaal 2a

- Getalkaarten 1 t/m 20
- Kopieerblad 3x3 hokjes
- Zakje
- Hokjesgetallenlijn 1 t/m 20

2b. Burenbingo

Materiaal 2b

- Getalkaarten 1 t/m 50
- Kopieerblad 4x4 hokjes
- Zakje
- Hokjesgetallenlijn 20 t/m 50

2c. Burenbingo

Materiaal 2c

- Getalkaarten 50 t/m 100
- Kopieerblad 5x5 hokjes
- Zakje
- Hokjesgetallenlijn 50 t/m 100



Kopieerblad 2a. Burenbingo

Inhoudelijk doel

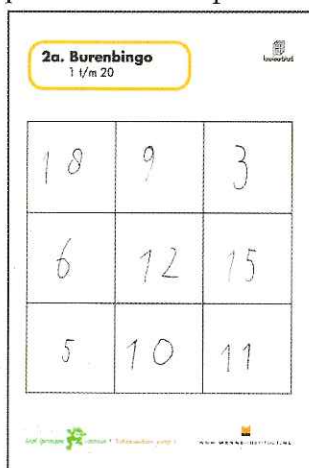
Tellen vanaf een willekeurig getal in heen- en terugwaartse richting
Ordenen van opeenvolgende getallen

Doel van het spel

Alle getallen doorstrepen op de bingokaart

Spelregels

- Dit spel kan met de hele groep worden gespeeld of in een klein groepje.
- Voor spel 2a, 2b en 2c gelden dezelfde spelregels. Kies welk spel er wordt gespeeld.
- Kies een spelleider. De spelleider krijgt het zakje met de getalkaarten.
- De overige spelers krijgen een leeg, vierkant speelveld met de opdracht in elk hokje een ander getal te noteren uit het getallengebied waarin wordt gespeeld. Stel, u hebt gekozen voor de getallen 1 t/m 20, dan kan een ingevulde bingokaart er zo uitzien:



Ingevulde bingokaart

Vervolg spelregels

- Vervolgens trekt de spelleider een getalkaart uit het zakje, bijvoorbeeld 11. Nu mag iedereen die een buurgetal van 11 op zijn of haar bingokaart heeft, deze doorstrepen. Dus 12 en 10 mogen worden doorgestreept, maar 11 zelf niet!
- De spelleider trekt kaarten totdat iemand *bingo* heeft geroepen. Er mag bingo worden geroepen als alle getallen op de kaart zijn doorgestreept. De spelleider controleert of het een valse bingo is.
- Wie de eerste goede bingo heeft, mag in de volgende ronde spelleider zijn.

Didactische aanwijzingen

- Hebben de kinderen moeite met bedenken van verschillende getallen? Geef ze een hokjesgetallenlijn. Hierop kunnen ze de notatie van getallen aflezen en overschrijven.
- Hebben de kinderen moeite met de koppeling tussen uitspraak en notatie van getallen? Toon na elke trekking de getalkaart terwijl u zegt hoe het getal heet.
- Zet een goede en een zwakke rekenaar bij elkaar en laat ze samenwerken.
- Wie slim is, noteert op zijn speelveld alles behalve 1, 20, 50 en 100. Deze getallen hebben in de spellen maar één buur en dus heb je minder kans dan met de overige getallen dat je dit getal mag doorstrepen.
- Laat de spelleider de getalkaarten ordenen. Dit vergemakkelijkt het nakijken van een bingokaart.
- Iedere gekopieerde bingokaart kan twee keer worden gebruikt. Vouw het speelveld over de zwarte lijnen, en draai het om. De vouwlijnen markeren de hokjes waarin de getallen moeten worden geschreven.

3a. Straatje maken

Materiaal 3a

- Getalkaarten 1 t/m 30
- Hokjesgetallenlijn 1 t/m 30

Inhoudelijk doel

Ordenen van willekeurige getallen

Doel van het spel

Zoveel mogelijk rijtjes van vier kaarten maken. De kaarten liggen van laag (klein) naar hoog (groot).

Spelregels

- Dit spel wordt gespeeld met 2 t/m 4 personen.
- Voor spel 3a en 3b gelden dezelfde spelregels. Kies welk spel er wordt gespeeld. Schud de stapel getalkaarten goed door elkaar.
- Leg de stapel kaarten blind in het midden van de tafel.
- Om de beurt trekken de spelers een kaart om een eigen straatje van kaarten te maken.
- Een straatje wil zeggen dat wanneer er vier getalkaarten op volgorde liggen zonder dat er een kaart tussen de kaarten wordt gelegd die al op tafel ligt. Met andere woorden, als u een getal wordt getrokken kleiner of groter dan de getallen die er al liggen, is het goed. U maakt dan het straatje langer door het getal aan het rijtje toe te voegen.



Helaas, deze kun je niet in je eigen straatje kwijt

- Als u een kaart niet in uw eigen straatje kwijt kunt, legt u deze kaart en de kaarten van het straatje waar u mee bezig was terzijde. Deze kaarten doen niet meer mee.
- Als u vier kaarten op een rij hebt liggen, heeft u een straatje gemaakt.
- Het spel is afgelopen als de kaarten van de stapel op zijn. Winnaar is degene die de meeste straatjes heeft kunnen maken.

Didactische aanwijzingen

- Een voorwaarde voor *Straatje maken* is dat kinderen de telrij kunnen opzeggen (akoestisch).
- Hebben de kinderen moeite met de notatie en ordening van getallen? Geef ter ondersteuning een hokjesgetallenlijn 1 t/m 30 of 1 t/m 100. Hierop kunnen ze de notatie en ordening van getallen aflezen. Door het spelen van het spel oefenen ze de notatie en ordening van getallen in.
- Houden of weggeven? (verdieping 1):
Er gelden dezelfde spelregels als bij *Straatje maken*. Echter, de kaart die je niet kwijt kunt of wilt, mag ook aan een tegenspeler worden gegeven, mits deze dan niet af is. Als u de kaart aan een tegenspeler geeft, hoeft u uw straatje niet op te ruimen. U gaat in dat geval de volgende beurt verder met het straatje waar u mee bezig was.

Vervolg didactische aanwijzingen

- Een voorbeeld waarbij u een kaart niet in uw eigen straatje kwijt **wilt**:
U trekt een kaart met het getal 87. Deze kunt u in uw straatje kwijt (zie de afbeelding op de vorige bladzijde). Uw tegenstander heeft echter kaarten met de getallen 5 en 12 liggen. Het is nu erg aantrekkelijk om de kaart met 87 aan uw tegenstander te geven. De kans dat de tegenstander in de volgende beurt af is, wordt hiermee aanzienlijk vergroot. U kunt 87 dus wel in uw straatje kwijt, maar u **wilt** het niet. U geeft deze kaart aan de tegenspeler.
- Twee trekken, eentje houden (verdieping 2):
Er gelden dezelfde spelregels als bij *Straatje maken* en *Houden of weggeven*? Alleen trekt u nu per beurt twee kaarten van de stapel en kiest u welke van die twee u toevoegt aan uw straatje of aan de ander weggeeft. De kaart die u niet kiest, legt u onderop de stapel. Kunt u geen van beide kaarten houden of weggeven? Dan legt u deze kaarten samen met de kaarten uit uw straatje onderop de stapel. U begint dan bij de volgende beurt opnieuw met het verzamelen van kaarten voor uw straatje.
- Midden zoeken tussen getallen.
Om *Houden of weggeven*? en *Twee trekken, eentje houden* strategisch te kunnen spelen, is kennis van de onderlinge ligging van getallen vereist. Laat kinderen hiertoe het midden tussen getallen zoeken. Zoek het midden tussen tientallen op een kralenketting met 10-structuur. Voor het zoeken van het midden tussen overige getallen, kan een lege getallenlijn dienst doen.
Voor het midden zoeken tussen getallen, kan ook de hokjesgetallenlijn gebruikt worden. Leg de hokjes met de getallen waarvan het midden moet worden gezocht op elkaar en vouw de hokjesgetallenlijn dubbel. Bij het midden zoeken tussen twee even of twee oneven getallen is het getal in het hokje met de vouw het midden. Dit is een geheel getal. Bij een even en een oneven getal kom je op een vouw tussen twee hokjes uit. Het midden is dan het getal tussen de twee hokjes. Dit is niet een geheel getal.

4a. Gok een hok

Materiaal 4a

- Getalkaarten 1 t/m 60
- Twee jokerkaarten
- Speelbord: Gok een hok 1 t/m 60
- Hokjesgetallenlijn 1 t/m 60

4b. Gok een hok

Materiaal 4b

- Getalkaarten 1 t/m 100
- Twee jokerkaarten
- Speelbord: Gok een hok 1 t/m 100
- Hokjesgetallenlijn 1 t/m 100

4b. Gok een hok
1 t/m 100

1.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

5.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Met Sprongen Vooruit - Rekenspelgroep 3

WVA BEROEPEN INSTITUUT NL

Kopieerblad 4b. Gok een hok

Inhoudelijk doel

Globaal lokaliseren van willekeurige getallen

Doel van het spel

Als laatste overblijven die nog een getal op het speelbord mag schrijven

Spelregels

- Dit spel wordt één tegen één, één tegen twee of twee tegen twee gespeeld.
- Voor spel 4a en 4b gelden dezelfde spelregels. Kies welk spel er wordt gespeeld.
- Iedere speler of tweetal neemt een kopie van het speelbord voor zich.
- Schud de getalkaarten en leg deze blind op een stapel in het midden van de tafel.
- Om de beurt nemen de partijen een getalkaart van de stapel. Het getal dat partij 1 trekt moet deze partij in een van de hokjes van de eerste rij op hun eigen blad noteren. Partij 2 noteert het getal dat zij trekken in een hokje van de eerste rij op hun blad. Het getal kan worden weggeschreven waar u wilt zolang het de ordening maar niet verstoort. In elk hokje mag slechts één getal worden genoteerd en eenmaal opgeschreven mag dit getal niet meer worden verplaatst. De getrokken kaarten blijven uit het zakje. Noteer het getal op de kaart in de volgende rij als het niet meer past in de vorige rij. Een getal past niet meer in de rij als u bijvoorbeeld 64 trekt en u had 59 al eerder in het hokje direct naast het hokje met 72 geplaatst.
- Eenmaal verder gegaan met een volgende rij mag niet meer worden teruggekeerd naar een vorige rij. Dit gaat zo verder totdat iemand een getal niet meer kan noteren in een hokje van de vijfde rij: die is dan "af".

4b. Gok een hok

1 t/m 100



1.		13		39		59	72			
2.										
3.										
4.										
5.										

Met Sprongen Vooruit • Rekenspellen groep 3

WWW.MERRE-INSTITUUT.NL

64 past voor een goede ordening niet meer in de eerste rij. Noteer 64 in de tweede rij en speel in deze rij verder

- Als u een jokerkaart trekt, mag u zelf weten welk getal u opschrijft. Dit getal mag nog niet eerder zijn genoteerd. Trekt u vervolgens de kaart met dit gekozen getal, dan hoeft u die beurt niets op te schrijven. Dit geldt niet voor de tegenstander!
- Winnaar is de partij die als laatste een getal in een hokje kan noteren.

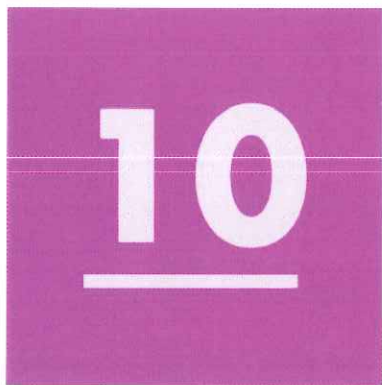
Didactische aanwijzingen

- Een voorwaarde voor *Gok een hok* is dat kinderen de telrij kunnen opzeggen (akoestisch).
- Hebben de kinderen moeite met de notatie en ordening van getallen? Geef ter ondersteuning de hokjesgetallenlijn 1 t/m 60 of 1 t/m 100. Hierop kunnen ze de notatie en ordening van getallen aflezen. Door het spelen van het spel oefenen ze de notatie en ordening van getallen.
- Midden zoeken tussen getallen. Om dit spel strategisch te kunnen spelen is kennis van de onderlinge ligging van getallen vereist. Hebben kinderen geen idee van de onderlinge ligging van getallen? Laat ze dan het midden tussen getallen zoeken. Zoek het midden tussen tientallen op een kralenketting met 10-structuur. Voor het zoeken van het midden tussen overige getallen, kan een lege getallenlijn of hokjesgetallenlijn dienst doen. Leg de getallen waarvan het midden moet worden gezocht op elkaar en vouw de hokjesgetallenlijn dubbel. Bij het midden zoeken tussen twee even of twee oneven getallen is het getal in het hokje met de vouw het midden. Dit is een geheel getal. Bij een even en een oneven getal kom je op een vouw tussen twee hokjes uit. Het midden is dan het getal tussen de twee hokjes. Dit is een niet geheel getal.
- Voor *Gok een hok* 1 t/m 60 staan er op het speelbord per rij 6 hokjes. Voor *Gok een hok* 1 t/m 100 staan er op het speelbord 10 hokjes per rij. Het is dus aanvankelijk verstandig om de eerste tien getallen te reserveren voor het eerste hokje, de tweede tien voor het tweede hokje en zo verder. Naarmate er echter meer getallen zijn getrokken, zult u deze strategie moeten aanpassen. Stel u hebt 23 en 26 in het derde en vierde hokje geplaatst. Nu trekt u 47. Is het nu een slimme zet om aan uw eerste strategie vast te houden en dit getal dus in het vijfde hokje te plaatsen? Nee, u kunt beter een hokje overslaan en in het geval je op het spelbord t/m 100 speelt wellicht twee hokjes.
- Laat de keuze van het hokje ook afhangen van de getalkaarten die al zijn geweest. Naarmate het spel verder vordert, wordt het belangrijker te kijken naar de getallen die de tegenpartij al heeft gehad en die al op uw eigen speelbord staan. Kinderen kunnen de stand bijhouden door op de hokjesgetallenlijn de getallen die aan de beurt zijn geweest weg te strepen. Een ander mogelijkheid voor het behoud van overzicht is de getallen die zijn getrokken globaal te laten lokaliseren op een denkbeeldige getallenlijn.

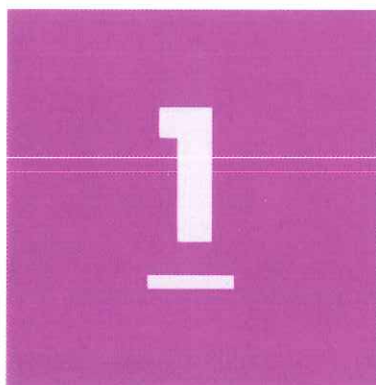
5. Erop of eronder

Materiaal

- Getalkaarten met het getal 10 (70 kaarten)
- Getalkaarten met het getal 1 (25 kaarten)
- Blokje post-it velletjes
- Hokjegetallenlijn 20 t/m 100



70 kaarten met het getal 10



25 kaarten met het getal 1

Inhoudelijk doel

- Begrijpen van de decimale structuur van getallen
- Vanaf een willekeurig getal een sprong van 10 kunnen maken.

Doel van het spel

Maken van het doelgetal of zo dicht mogelijk hiertoe naderen.

Spelregels

- Dit spel heeft enige verwantschap met het kaartspel *Eenentwintigen* en wordt gespeeld met twee tot vier personen.
- Kies een getal tussen 20 en 100. Gebruik hiervoor eventueel het meetlint. Noteer dit getal op een post-it velletje.
- Schud de getalkaarten 10 en 1 door elkaar en maak hiervan een blinde stapel. Deze stapel is de pot.
- Het getal op het post-it velletje is het doelgetal. Dit getal moet ieder voor zich proberen te maken. Het wordt gemaakt door de kaarten uit de pot bij elkaar op te tellen.
- Trek nu om de beurt een kaart uit de pot en leg de kaarten opengedraaid voor u op tafel. Dit gaat net zolang door totdat een speler zegt: 'Erop of eronder'. De andere spelers mogen dan nog maximaal twee kaarten trekken, maar dit hoeft niet.
- Wie precies het doelgetal heeft of er het dichtst tot is genaderd, is winnaar van deze ronde en eigent zich het post-it velletje toe. Zijn er twee of meer spelers met precies het doelgetal of er het dichtstbij, dan eindigt deze ronde onbeslist. Wie over het doelgetal is heengegaan, is af en doet bij het volgende doelgetal weer mee.
- Het spel is afgelopen als de pot leeg is. Winnaar is degene die de meeste doelgetallen heeft.

Didactische aanwijzingen

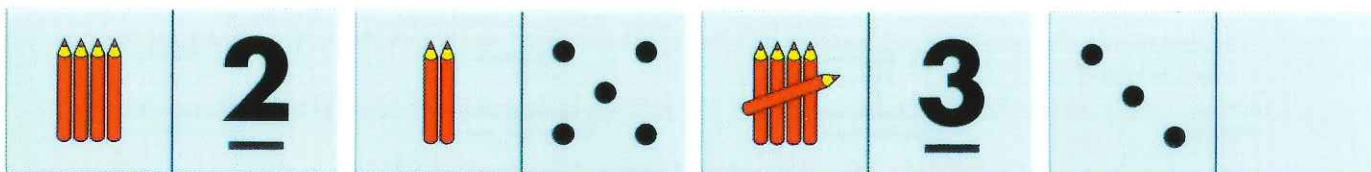
- Een voorwaarde voor het spelen van *Erop of eronder* is dat de kinderen de kleine (1, 2, 3, ...) en grote telrij (10, 20, 30, ...) kunnen opzeggen.
- Een andere voorwaarde is dat kinderen een sprong van 10 vanaf een tiental kunnen nemen. Kunnen ze geen tientallen bij elkaar optellen? Maak dan op een kralenketting met 10-structuur inzichtelijk dat de sprong van het ene tiental naar het daaropvolgende tiental altijd 10 is.
- Het (tussentijds) bepalen van het totaal kan worden vereenvoudigd door de getalkaarten met 10 te scheiden van die met 1. Tel de kaarten met 10 bij elkaar op en voeg vervolgens aan dit totaal de kaarten met 1 toe.
- Met behulp van de hokjesgetallenlijn 1 t/m 100 kunnen ze bepalen of ze nog een getalkaart zullen trekken of niet.
- Als u meer dan 20 punten hebt dan de tegenspeler(s), is het strategisch het beste 'Erop of eronder' te zeggen. U wint het doelgetal dan immers altijd, omdat de tegenstanders nog maar twee kaarten mogen trekken en dus maximaal hun aantal punten met 20 kunnen ophogen. Om te kunnen bepalen of u meer dan 20 punten dan de tegenspeler(s) hebt, is het handig als u een (samengestelde) sprong van 10 vanaf een willekeurig getal kunt maken. Op een kralenstang met tienvanger kunnen kinderen op een inzichtelijk manier een sprong van 10 vanaf een willekeurig getal leren maken.²
- Kunnen de kinderen de kaarten in hun handen vasthouden? Zo ja, dan is het mogelijk het spel ook blind te spelen. U weet dan niet hoeveel een andere speler van het doelgetal af is op het moment dat 'Erop of eronder' wordt gezegd. Dit maakt het extra spannend. Pas als iedereen klaar is met het trekken van de kaarten worden de kaarten open op tafel gelegd.
- Wanneer meerdere spelers evenveel doelgetallen hebben vergaard, kan er toch een winnaar worden bepaald door de doelgetallen te ordenen van hoog naar laag en te vergelijken met de geordende doelgetallen van de andere speler. Wie de meeste keren de hoogste kaart heeft, is de winnaar. Echter, het kan voorkomen dat het spel dan toch nog gelijk eindigt.

² Tienvangers maken deel uit van de oefenmaterialen voor groep 3 en 4. Ze zijn te bestellen via www.menne-instituut.nl, artikelnummer: 09.001.

6. Domino

Materiaal

21 kaarten met dobbelsteenconfiguratie, turfbeelden en getallen 0 t/m 6



Sliert van 4 aangesloten kaarten uit Domino

Inhoudelijk doel

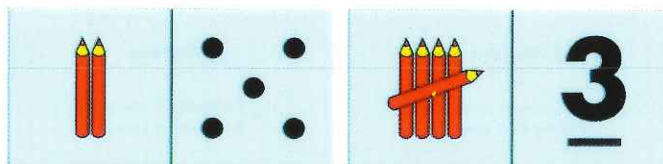
Herkennen van en relaties zien tussen getalbeelden in de dobbelsteenconfiguratie, turfbeelden en getalsymbolen 0 t/m 6

Doel van het spel

Als eerste al je kaarten kwijt raken

Spelregels

- Dit spel gaat volgens de spelregels van het klassieke domino en wordt gespeeld met twee tot vier personen.
- Schud de kaarten. Iedere speler krijgt vier kaarten. Als de spelers hun kaarten niet kunnen vasthouden, leggen ze deze open voor zich op tafel. De overige kaarten liggen op een blinde stapel op tafel. Dit is de pot.
- De bovenste kaart van de pot is de beginkaart. Leg deze open op tafel. Stel, hier is op de ene helft twee als turfbeeld te zien en op de andere helft vijf volgens de dobbelsteenconfiguratie. De jongste speler mag nu een kaart aanleggen met op de linker- en/of rechterhelft hetzelfde aantal als op een van de helften van het kaart op tafel. Stel, de kaart met vijf in turfbeeld en drie als getalsymbool wordt aangelegd. Op tafel liggen nu de volgende twee kaarten op elkaar aangesloten:



- Vervolgens mag de tweede speler een kaart aanleggen. Op deze kaart moet op de ene helft een '2' en/of '3' staan. Dit zijn dezelfde aantallen als aan het uiteinde van de kaarten die er al liggen.
- Kunt u niet aanleggen, dan mag u een kaart uit de pot trekken. Kunt u nu wel? Dan mag u deze beurt alsnog deze kaart aanleggen. Kunt u nu nog niet, dan gaat uw beurt over en is de volgende speler. Kunt u niet en is de pot leeg? Dan gaat de beurt sowieso voorbij en is de volgende speler aan de beurt.
- Wie het eerst zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.
- Kan niemand meer aanleggen en is de pot leeg, dan heeft u het niet goed gedaan. Het spel komt altijd uit. Op beide uiteinde van de sliert met kaarten staat hetzelfde aantal.

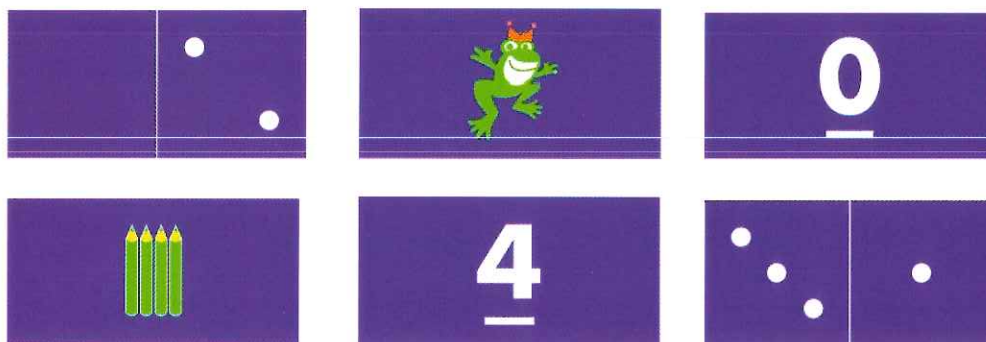
Didactische aanwijzingen

- Het spel kan ook door een speler alleen worden gespeeld. De opdracht hierbij luidt: Leg de kaarten volgens het domino-principe aan elkaar. Hebt u het goed gedaan? Dan zijn alle kaarten gebruikt. Op beide uiteinde van de sliert met kaarten staat hetzelfde aantal.
- Een voorwaarde voor het spelen van deze domino is dat de kinderen zich bevinden op het niveau van het objectgebonden tellen. Dit betekent dat ze objecten tot tien (in dit geval tot zes) kunnen ordenen, vergelijken, schatten en tellen. Dit niveau is vereist voordat ze naar groep 3 gaan.
- Hebben de kinderen nog moeite met het herkennen van het aantal stippen volgens de dobbelsteenconfiguratie? Laat hen dan de stippen tellen en stimuleer dit verkort te doen door gebruik te maken van de structuur. Zien ze bijvoorbeeld drie stippen in een oogopslag? Dan kan bij het bepalen van 6 op de dobbelsteen hiervan gebruik worden gemaakt door vanaf drie verder te tellen: 4, 5, 6.
- Hebben de kinderen nog moeite met het herkennen van de turfsymbolen? Laat hen dan de turven tellen en stimuleer dit verkort te doen door gebruik te maken van de 5-structuur. De afbeelding met een dwarse turf over een aantal rechtopstaande turven betekent een groepje van 5. Deze hoeven ze niet meer te tellen. Zo'n groepje en nog een losse is dus 6.
- Hebben de kinderen nog moeite met het herkennen van de getalsymbolen? Breng deze in verbinding met de aantallen. Laat ze bijvoorbeeld in de sliert van kaarten die al op tafel ligt eens zoeken naar een aantal dat past bij het getalsymbool op hun kaart. Een andere mogelijkheid is om de getalsymbolen in verbinding te brengen met de ordening van getallen. Leg de getalkaarten 1 t/m 6 van laag naar hoog op tafel. Vraag om de ogen te sluiten. Haal een getalkaart weg, sluit de rij, vraag de ogen weer te openen en vraag welke er weg is.

7. Samen 5

Materiaal

- Een belletje
- 14 getalkaarten 0 t/m 5
- 11 dominokaarten
- Vijf kaarten met geturfd getalbeeld
- Twee jokerkaarten



Aantal kaarten uit Samen 5

Inhoudelijk doel

- Herkennen van getalbeelden en -symbolen 0 t/m 5
- Splitsingen 0 t/m 5

Doel van het spel

Als eerste al de kaarten kwijtraken

Spelregels

- Het spel vertoont gelijkenis met 'Halli Galli: Het spel met de bel' en wordt gespeeld met twee personen.
- Schud de kaarten en verdeel deze in twee gelijke stapels.
- Leg de stapel kaarten blind voor u neer. Het belletje bevindt zich midden tussen u in.
- Tel hardop: 'Eén, twee, drie' en leg op de laatste tel de bovenste kaart van u stapel open voor u op tafel.
- Is het totaal op beide kaarten '5'? Laat dan als eerste het belletje horen.
- Wie als eerste heeft gebeld, geeft alle opgedraaide kaarten op tafel aan de tegenspeler. Maar, .. dan moet het totaal ook echt '5' zijn. Bij een vergissing krijgt de valse beller de kaarten van zijn tegenstander.
- Slaat er niemand op de bel, dan gaat u gewoon door met het draaien van de volgende kaart. De opgedraaide kaarten blijven op tafel liggen totdat er weer iemand belt.
- Is er een joker gedraaid? Dan is het totaal altijd 5. Slaat u als eerste op de bel, dan moet u zeggen waarvoor de joker geldt, zodat het samen 5 is. Kunt u dat niet of is het fout, dan bent u een valse beller en krijgt u de kaarten van je tegenstander.
- Zijn er twee jokers gedraaid? Dan is het totaal ook 5. Noem snel een paar dat samen 5 is. Is dit correct? Dan kunt u uw kaarten kwijt aan uw tegenstander. Zo niet, dan ontvangt u de opgedraaide kaarten van uw tegenstander.
- De kaarten die u van uw tegenstander krijgt, komen onderop uw stapel met blinde kaarten.
- Wie als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

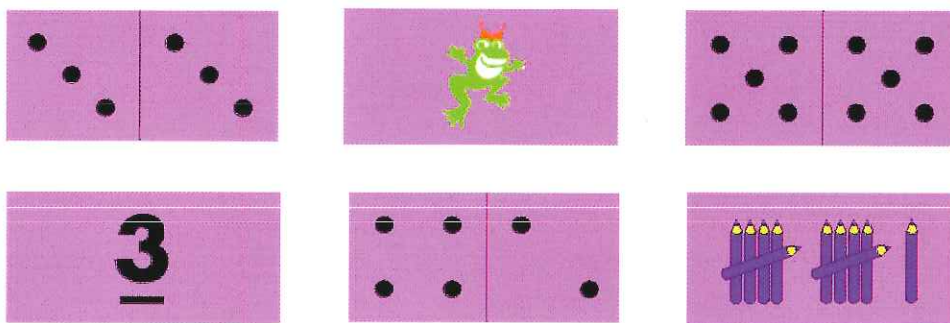
Didactische aanwijzingen

- Dit spel is een vervolg op het hiervoor beschreven spel 6. *Domino*. In tegenstelling tot *Domino*, speelt snelheid nu wel een rol.
- Spreek af dat u uw eigen open te draaien kaart mag bekijken op tel één en twee, terwijl de ander deze nog niet kan zien. Wat verwacht u dat de ander draait? Dit kunt u nu vooraf bedenken (behalve als u een joker draait). Als u dit kunt, bent u in uw voordeel. U kunt hiermee net iets sneller zijn dan uw tegenstander. Maar pas op, als u uw kaart als eerste mag bekijken dan mag uw tegenstander dat ook. Met deze uitbreiding nodigt u kinderen uit aan hoeveelheden te denken en werken ze aan het memoriseren van de splitsingen van 5.

8. Kampen

Materiaal

- 27 dominokaarten 1 t/m 12
- 12 getalkaarten 1 t/m 12
- 12 kaarten met turfbeeld 1 t/m 12
- Een jokerkaart (= hoogste kaart)



Aantal kaarten uit Kampen

Inhoudelijk doel

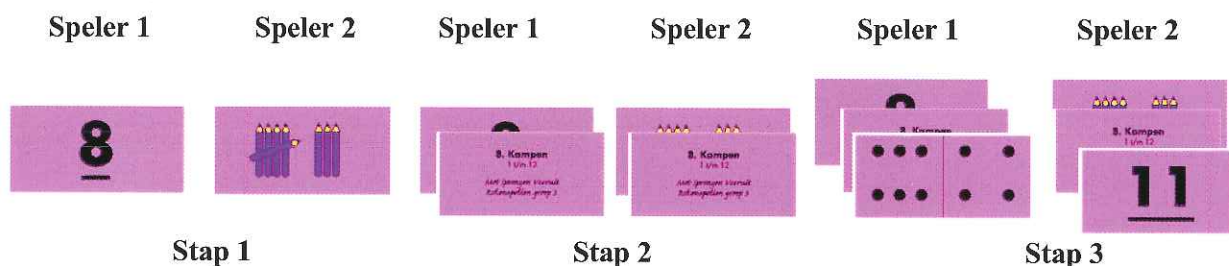
Vergelijken en ordenen van en relaties zien tussen getalbeelden en getalsymbolen 1 t/m 12

Doel van het spel

De ander(en) blut spelen

Spelregels

- Dit spel wordt gespeeld met 2 t/m 4 personen.
- Schud de kaarten en verdeel deze eerlijk over het aantal spelers. Iedere speler legt zijn stapel kaarten blind voor zich op tafel. Alle spelers draaien tegelijk hun bovenste kaart open en leggen deze op tafel, zodat de anderen kunnen zien wat er op staat.
- Wie het hoogste aantal op zijn kaart heeft, wint de slag en mag alle opengedraaide kaarten hebben. Deze kaarten legt u onderop uw stapel. De joker is het hoogst.
- Zijn er twee (of meer) spelers die de hoogste kaart hebben, dan wordt er tussen deze spelers gekampt. Dit gaat als volgt. Stel, twee spelers draaien allebei de hoogste kaart met 'acht' er op (stap 1). Zij moeten dan kampen om te bepalen wie de opengedraaide kaarten op tafel mag hebben. Beide spelers leggen de bovenste kaart van hun blinde stapel blind op hun opengedraaide kaart die al op tafel ligt (stap 2). Daarna leggen ze de volgende kaart van hun blinde stapel open op de blinde kaart (stap 3). Kampen in drie stappen:



- Wie heeft nu de hoogste kaart? Speler 2 die de kaart met 'elf' draaide. Speler 2 mag deze ronde alle opengedraaide en blinde 'tussen'kaarten hebben. Tijdens kampen maakt u dus kans om de joker te bemachtigen! Bij een gelijke kamp moet er nog een keer worden gekampt. Soms is een driedubbele kamp nodig om een winnaar van een slag aan te wijzen!
- Winnaar is degene die de andere speler(s) blut heeft gespeeld.

Didactische aanwijzingen

- Dit spel is te beschouwen als een vervolg op *Domino* en *Samen 5* en een voorloper van *Straatje maken*.
- Vijf tegen vijf (verdieping voor twee spelers).

Speler 1 draait van zijn of haar stapel achter elkaar vijf kaarten open op tafel. Deze kaarten mogen in een rij geordend worden van laag naar hoog, maar dat hoeft niet. Vervolgens draait speler 2 vijf kaarten van zijn of haar stapel open en kiest per kaart naast welke kaart van de tegenstander deze moet komen te liggen. Eenmaal een kaart neergelegd, mag deze niet meer worden geschoven. Als alle tien de kaarten op tafel liggen, wordt per paar uitgemaakt wie de hoogste heeft en dat paar dus mag hebben. Bij een gelijk aantal zal er moeten worden gekampt zoals hiervoor beschreven. Leg de gewonnen kaarten onderop uw stapel.

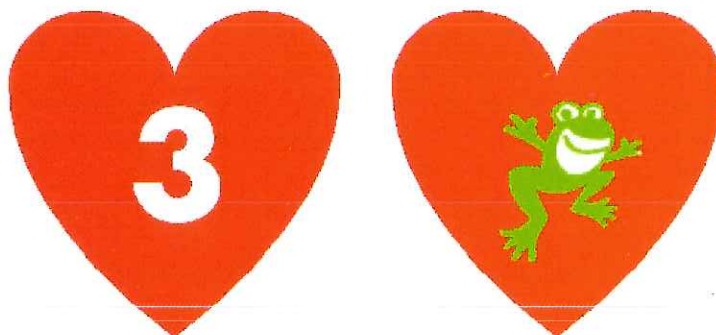
Nu draait speler 2 als eerste vijf kaarten van zijn of haar stapel open op tafel en mag speler 1 kiezen waar zijn of haar kaarten naast moeten komen te liggen.

Met deze extra spelregel gaat u weliswaar nog uit van gelijk geluk, maar winnen is nu gerelateerd aan slim spelen.

9. Verliefde-harten memory

Materiaal

24 getalkaarten 0 t/m 10 in de vorm van een hart. Van elke getalkaart twee kaarten en van 3 en 7 drie kaarten



Voor- en achterkant van het getal 3 van de Verliefde-harten memory

Inhoudelijk doel

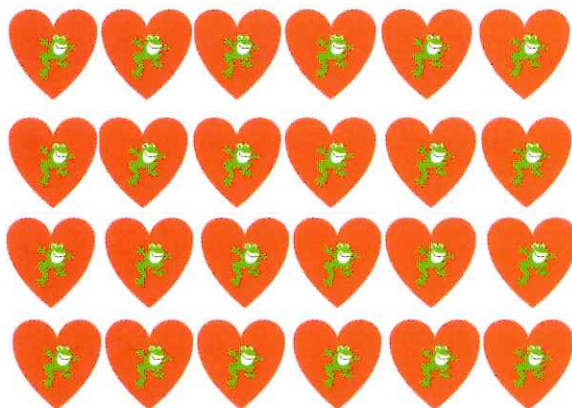
Memoriseren van het aanvullen tot 10

Doel van het spel

De meeste verliefde-hartenparen verzamelen

Spelregels

- Dit spel gaat zoals memory en wordt gespeeld met 2 t/m 4 personen.
- Schud de kaarten en leg deze omgedraaid op tafel in de vorm van een rechthoek: 4 bij 6



Startopstelling verliefde-harten memory

- Speler 1 begint met het omdraaien van twee kaarten. Is dit samen 10? Zo ja, dan mag deze speler dit paar houden en nog eens twee kaarten draaien. Als het samen geen 10 is dan is speler 2 aan de beurt.
- Wie aan het eind de meeste paren heeft bemachtigd, is de winnaar.

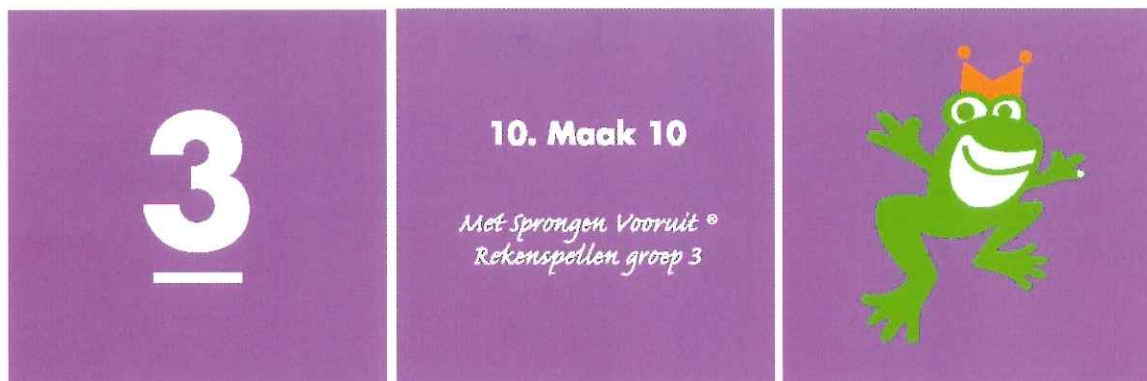
Didactische aanwijzingen

- Een verliefd hartenpaar is altijd samen 10. In totaal zijn er zes paren, te weten: 5+5, 6+4, 7+3, 8+2, 9+1 en 10+0. Memoreer deze paren voordat met het spel wordt begonnen.
- De verliefde harten zijn afgeleid van de getalbeelden op de bovenste staaf van het rekenrek. Breng bij een fout de getalbeelden op het rekenrek in herinnering.

10. Maak 10

Materiaal

- Een belletje
- Getalkaarten 0, 10 t/m 20 (van elke getalkaart 1 kaart)
- Getalkaarten 1 t/m 9 (van elke getalkaart 2 kaarten)
- Twee jokerkaarten



Voor- en achterkant van een kaart en de joker uit Maak 10

Inhoudelijk doel

Toepassen verliedde-harten-kennis in het getallengebied 0 t/m 20

Doel van het spel

Alle kaarten kwijt raken

Spelregels

- Dit spel vertoont gelijkenis met 'Halli Galli: Het spel met de bel' en wordt gespeeld met twee personen.
- Schud de kaarten en verdeel deze in twee gelijke stapels. Elke speler krijgt een stapel.
- Leg de stapel kaarten blind op tafel. Het belletje bevindt zich midden tussen de spelers.
- Tel hardop: 'Eén, twee, drie' en leg op de laatste tel de bovenste kaart van de stapel open op tafel.
- Lukt het met de getallen op tafel '10' te maken door er een optelling of aftrekking van te maken? Laat dan als eerste het belletje horen. Elk getal mag slechts één keer gebruikt worden.
- Wie als eerste heeft gebeld, zegt welke opgave en welke uitkomst horen bij de getallen. Is dit correct en is de uitkomst 10? Dan geeft deze speler alle opengedraaide kaarten aan de tegenspeler. Bij een vergissing krijgt de valse beller de kaarten van zijn tegenstander.
- Slaat er niemand op de bel, dan gaat u gewoon door met het draaien van de volgende kaart. De opengedraaide kaarten blijven op tafel liggen totdat er weer iemand belt.
- Is er een joker gedraaid? Dan kunt u er altijd 10 van maken. Slaat u als eerste op de bel, dan moet u zeggen met welke opgave u de uitkomst '10' krijgt. Let op, het moet een optelling of aftrekking zijn. Kunt u dat niet of is het fout dan bent u een valse beller en krijgt u de kaarten van uw tegenstander.
- Zijn er twee jokers gedraaid? Bel dan snel, noem een opgave waar '10' uitkomt en geef de kaarten op tafel aan uw tegenspeler.
- Wie als eerste al zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen.
- De kaarten die u van uw tegenstander krijgt, komen onderop uw stapel met blinde kaarten. Heeft u al uw kaarten opengedraaid en nog altijd geen '10' kunnen maken? Draai dan uw stapel om, schud ze en begin opnieuw.

Didactische aanwijzingen

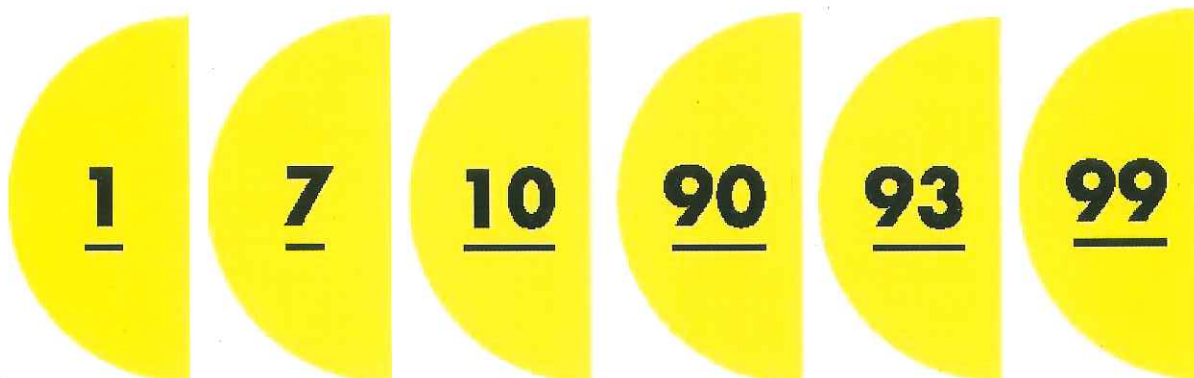
- De spelregels van dit spel komen overeen met *Samen 5*. Wat betreft de leerstof is dit spel een vervolg op *Verliefde-harten memory*.
- Kennen de kinderen de decimale opbouw van de getallen 11 t/m 20? Deze kennis hebben ze nodig om bijvoorbeeld van '17' en '7' 10 te maken. Oefen zo nodig op het rekenrek en met de flitskaarten³ de getalbeelden 11 t/m 20 in. Laat ze vervolgens aftrekkingen bedenken waar 10 uitkomt.
- Getallen meerdere keren gebruiken (verdieping 1):
Spreek af dat de getallen op de kaarten meerdere keren mogen worden gebruikt. Stel, u draait 18 en 4. Hiermee kunt u 10 maken: $18-4-4=10$. Maar ook met 2 en 4 kunt u nu 10 maken, bijvoorbeeld zo: $4+4+2$ of $2+2+2+4$. U moet elke kaart wel minstens een keer gebruiken en de opgave juist zeggen. Bij het trekken van de kaarten met een 2 en 4 mag niet met alleen tweeën 10 worden gemaakt. Dit mag dus niet: $2+2+2+2+2=10$.
- Maak 10 of 20 (verdieping 2):
Spreek af dat er ook 20 mag worden gemaakt. Het spel heet nu 'Maak 10 of 20'. Draait u 17 en uw tegenstander 3, dan mag u op het belletje drukken, want $17+3=20$. Ook met 8 en 4 kunt u samen 20 maken, bijvoorbeeld zo: $8+8+4$ of $4+4+4+8$. Ook nu geldt dat u elke kaart minstens een keer moet gebruiken.

³ De flitskaarten met de zogenaamde 10+ getallen maken deel uit van de oefenmaterialen voor groep 3 en 4. Ze zijn te bestellen via www.menne-instituut.nl, artikelnummer: 09.001.

11. Vrienden-van-100 memory

Materiaal

30 halve cirkels met de getallen: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50 (2x!) 60, 70, 80, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99 en 100



Aantal kaarten uit Vrienden-van-100 memory

Inhoudelijk doel

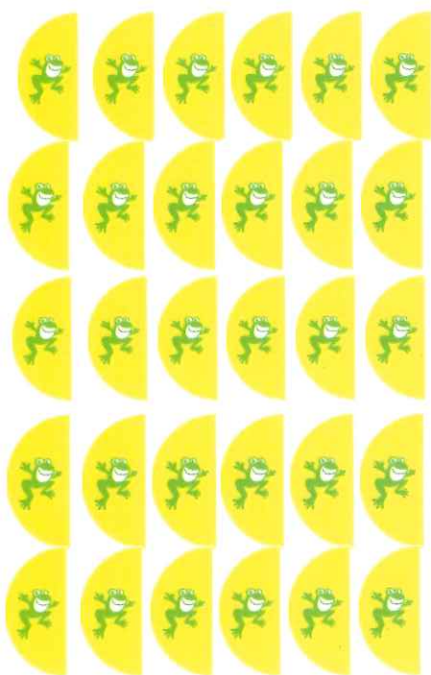
Automatiseren van het aanvullen tot 100

Doel van het spel

De meeste vrienden-van-100 paren verzamelen

Spelregels

- Dit spel gaat zoals memory. Dit spel gaat zoals memory en wordt gespeeld met 2 t/m 4 personen.
- Schud de kaarten en leg deze omgedraaid op tafel in de vorm van een rechthoek: 5 bij 6.



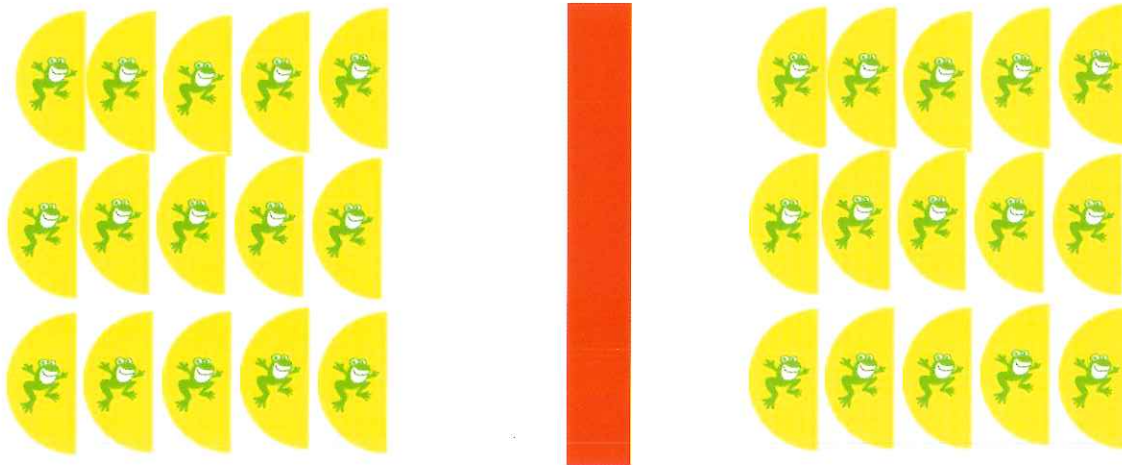
Startopstelling Vrienden-van-100 memory

- Speler 1 begint met het omdraaien van twee kaarten. Is dit samen 100? Zo ja, dan mag deze speler dit paar houden en nog eens twee kaarten draaien. Als het samen geen 100 is, dan is speler 2 aan de beurt.
- Wie aan het eind de meeste paren heeft bemachtigd, is de winnaar.

Didactische aanwijzingen

Voorafgaand aan het spelen van het spel:

- Een vrienden-van-100-paar is altijd samen 100. De makkelijkste koppels zijn: $100+0$, $90+10$, $80+20$, $70+30$, $60+40$ en $50+50$. Laat deze zes koppels bij elkaar zoeken. ‘Wie is de vriend van 50? En van 100?’ enzovoort. Bij een fout brengt u de verliefde harten in herinnering en laat u de koppels achterhalen op een kralenketting met 10-structuur.
- In totaal zijn er vijftien koppels te maken. Laat ook de overige negen koppels bij elkaar zoeken.
- Verdeel de tafel in tweeën, bijvoorbeeld door middel van een strook papier van 30 cm. Op de linkerhelft legt u de ene helft van de koppels (15 kaarten) en op de rechterhelft de andere helft van de koppels (ook 15 kaarten). De kaarten liggen op beide velden open en in de vorm van een rechthoek: 3 bij 5. Vraag de kinderen om de beurt een koppel bij elkaar te zoeken.
- Idem, maar nu draait u de kaarten om, schud ze en laat de kinderen memory spelen.



*Startopstelling Vrienden-van-100 memory in vereenvoudigde vorm.
Een halve cirkel links en een halve cirkel rechts zijn samen 100*

12. Bamzaaien

Materiaal

9 stokjes (+ 9 reserve stokjes)

Inhoudelijk doel

Splitsingen tot 6

Doel van het spel

Als eerste al je stokjes kwijt raken



Drie stokjes per persoon voor Bamzaaien

Spelregels

- Dit spel wordt gespeeld met twee personen.
- Iedere speler krijgt 3 stokjes.
- Beide spelers houden de stokjes achter hun rug. Neem nu ieder 0, 1, 2 of 3 stokjes in de ene hand. Houd de rest in de andere hand, zonder dat de tegenspeler dit kan zien. Maak een vuist van die ene hand en steek deze naar voren. De stokjes zijn nog steeds niet zichtbaar.
- Speler 1 raadt hoeveel stokjes er samen in de naar voren gestoken vuisten kunnen zitten. Vervolgens doet speler 2 een gokje. Speler 2 mag niet hetzelfde getal noemen als speler 1. Als beide spelers zich hebben uitgesproken worden de vuisten geopend en het totaal bepaald. Wie het aantal stokjes goed heeft geraden, mag er eentje wegleggen. Vervolgens wordt er verder gespeeld met het aantal stokjes dat overblijft. Heeft niemand het totaal goed geraden, dan mag er geen stokje worden weggelegd. Er wordt nu ook verder gespeeld met het aantal stokjes dat nog in het spel is.
- De spelers raden om de beurt als eerste wat het totaal aantal stokjes in de vuisten kan zijn.
- Speel het spel totdat een van beiden geen stokjes meer heeft.
- Wie als eerste al zijn stokjes kwijt is, heeft gewonnen.

Didactische aanwijzingen

- Stel tijdens het spel de volgende vragen:
 - 'Hoeveel stokjes hebben we samen?'
 - 'Hoeveel stokjes kunnen we samen in onze naar voren gestoken vuist hebben? Noem alle mogelijkheden eens op.'
 - 'Stel, je hebt twee stokjes in je hand. Hoeveel kunnen we dan samen hebben?'
 - 'Wie denk je dat er gaat winnen? Waarom denk je dat?'
- Splitsingen tot 9 (verdieping). Speel het spel met drie spelers. U oefent nu de splitsingen tot 9.

13. Splitsmemory

Materiaal

Getalkaarten 0 t/m 9 (van elk getal vier kaarten)



Getalkaarten 0 t/m 9 uit Splitsmemory

Inhoudelijk doel

Splitsingen tot 9

Doel van het spel

De meeste splitsingen verzamelen

Spelregels

- Dit spel gaat volgens de spelregels van memory en wordt gespeeld met 2 t/m 4 personen.
- Kies van welk getal 3 tot en met 10 u de splitsingen wilt gaan oefenen.
- Haal de benodigde kaarten uit de stapel kaarten en leg deze blind op tafel. Stel, u kiest voor de splitsing van 6.
- Overleg hoe je de kaarten zult neerleggen.
- Speler 1 begint met het omdraaien van twee kaarten. Is dit samen 6? Dan mag speler 1 dit paar houden en nog eens twee kaarten omdraaien. Als het samen geen 6 is dan is speler 2 aan de beurt.
- Wie aan het eind de meeste paren heeft, is de winnaar.



Startopstelling Splitsmemory met de splitsingen van 6

Didactische aanwijzingen

Laat de kinderen zelf de voorbereidingen verrichten. Stel ze vragen als:

- 'Welke splitsing gaan jullie oefenen?'
- 'Welke kaarten moeten er dan meedoen?'
- 'Hoe weet je dat je ze allemaal hebt?' (Stimuleer ze om de kaarten die meedoen eerst ordelijk neer te leggen.)

14. Boeven vangen

Materiaal

- Vier platonische dobbelstenen met zes-, acht-, twaalf en twintigvlak (dit zijn de boeven)
- Zes gewone dobbelstenen (dit zijn de bewakers)
- Twee dobbelbekers (de witte voor de boeven en de blauwe voor de bewakers)
- Constructiemateriaal (*Niet* in de kist)
- Scorebord (kopieerblad)

Inhoudelijk doel

- Relatie leggen tussen getalbeelden en getsymbolen
- Optellingen t/m 20

Doel van het spel

Boeven vangen met zo min mogelijk worpen

Spelregels

Vier boeven zijn ontsnapt uit de gevangenis. Zes bewakers gaan de boeven achterna en proberen ze te vangen. Het zes-, acht-, twaalf- en twintigvlak zijn de boeven. De gewone dobbelstenen zijn de bewakers. Een boef kan worden gevangen door een of meerdere bewakers. Hoe gaat dat in zijn werk? Als het aantal ogen op de gewone dobbelsteen overeenkomt met het 'rugnummer' van de boef kan deze gevangen worden genomen. Een bewaker met vijf ogen kan een boef vangen met rugnummer '5', maar deze bewaker kan samen met een bewaker met vier ogen een boef vangen met rugnummer '9'.

- Speel dit spel met 2 t/m 4 spelers.
- Bouw met het constructiemateriaal een gevangenis.
- Doe de boeven in een beker en de bewakers in een andere beker.
- De eerste speler begint en gooit eerst met de boeven. Zorg ervoor dat ze uit elkaar stuiven.
- Dan gooit deze speler de bewakers en beslist of hij/zij boeven gaat vangen of niet. Vangt hij/zij boeven, dan gaan die met hun bewakers naar de gevangenis.
- De overgebleven bewakers en de overgebleven boeven gaan weer in de bekertjes. Speler 1 gooit opnieuw en het vangen gaat verder.
- Het kan zijn dat u na een worp geen boeven kunt of wilt vangen. Dan werpt u meteen opnieuw.
- Houdt op het scorebord bij hoeveel keer u hebt gegooid om alle boeven te kunnen vangen.
- Het kan gebeuren dat u geen bewakers meer hebt om mee te gooien, maar nog wel loslopende boeven! U krijgt dan het maximale aantal worpen op uw naam (9).
- Nadat speler 1 klaar is met boeven vangen, is speler 2 aan de beurt en zo verder. Ieder speelt in totaal twee potjes.
- Winnaar is degene die het minste aantal worpen nodig had.

Didactische aanwijzingen

- Het spel kan ook zonder gevangenis worden gespeeld, wat iets minder enthousiasmerend dan met.
 - Het hoeft niet precies! (vereenvoudiging). Een of meerdere bewakers kunnen een boef vangen als het totaal van de ogen van de bewakers evenveel of *meer* is dan het rugnummer van de boef. Dus als een bewaker zes ogen heeft en de andere bewaker vijf ogen heeft, kunnen ze een boef met rugnummer '10' vangen.
- Het volgende is ook toegestaan. Een bewaker heeft zes ogen en de andere bewaker heeft vijf ogen. Nu kunnen ze samen een boef met rugnummer '8' en rugnummer '2' vangen.

Leporello

14. Boeven vangen

Naam speler:

Aantal worpen eerste potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aantal worpen tweede potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Totaal aantal worpen									

Naam speler:

Aantal worpen eerste potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aantal worpen tweede potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Totaal aantal worpen									

Naam speler:

Aantal worpen eerste potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aantal worpen tweede potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Totaal aantal worpen									

Naam speler:

Aantal worpen eerste potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aantal worpen tweede potje	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Totaal aantal worpen									

Met Sprongen Vooruit - Rekenspelgroep 3

www.mene-instituut.nl

Scorebord Boeven vangen

15. Drie op een rij

Materiaal

- Speelbord
- Twee doorzichtige fonkelaars (pionnen)
- Fiches (11 rode en 11 gele)

Inhoudelijk doel

Optellingen en aftrekkingen t/m 20

Doel van het spel

Als eerste drie fiches van dezelfde kleur op een rij leggen

Spelregels

- Dit spel wordt één tegen één, één tegen twee, of twee tegen twee gespeeld.
- In de 3x7-tabel wordt gespeeld met rode en gele fiches. De ene partij speelt met de rode, de andere met de gele fiches. Onder de tabel staan de getallen 1 tot en met 10 in hokjes. Daarbij horen twee fonkelaars.
- U wint het spel als u in de 3x7-tabel als eerste drie hokjes op een rij hebt veroverd. De richting van de rij mag horizontaal, verticaal of diagonaal zijn.
- Wanneer u aan de beurt bent, probeert u een hokje van de 3x7-tabel te veroveren met een optelling van twee getallen. Die getallen staan in de hokjes onder de tabel en worden bedekt door de twee fonkelaars. Op een veroverd hokje in de 3x7-tabel legt u een fiche.
- Wanneer u aan de beurt bent, mag u maar één fonkelaar verplaatsen. Alleen degene die begint mag beide fonkelaars op een getal zetten. U hoeft bij het verplaatsen van een fonkelaar niet te kiezen voor een vakje dat grenst aan het vorige vakje waar de fonkelaar stond. De fonkelaars mogen ook op hetzelfde getal staan.
- Winnaar is de partij die als eerste drie op een rij heeft.
- Uitbreiding: Wanneer u aan de beurt bent, kunt u proberen een hokje van de 3x7-tabel te veroveren met een optelling *of aftrekking* van twee getallen.

Didactische aanwijzingen

Wie dit spel strategisch speelt maakt vele optellingen en/of aftrekkingen. Help kinderen in het strategisch denken. Stel voordat ze een zet doen vragen als:

- 'Waar wil je drie op een rij maken?'
- 'Wat is een handig hokje om te veroveren?'
- 'Wat kan de andere partij maken als jij deze zet doet?'
- 'Welk hokje wil je niet hebben? Waarom niet?'
- 'Hoe kan je het de tegenpartij moeilijk maken?'
- 'Ga je nu zelf een rij van drie proberen te maken of werk je de ander tegen?'

15. Drie op een rij

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9		10

Met Sprongen Vooruit - Rekenspelletjes groep 3

www.menne-instituut.nl

Speelbord Drie op een rij