

Rekenduo

Doel:

Het spel bestaat uit 4 sets, elke set is een zelfstandig spel en de spellen (kunnen) onafhankelijk van elkaar gespeeld worden. Elk domein van het rekenen heeft zijn eigen spel en tevens zijn eigen kleur.

Het spel is in een 1F uitvoering en een 2F uitvoering.

Het aanvangsdoel is om de begrippen beter te laten landen bij de leerlingen.

Na het doorkrijgen van de begrippen wordt het rekenen ermee ook beter.

Vervolgens gaat de leerling meer automatiseren en ook gemakkelijker rekenen.

Wij gebruiken het veel om bij aanvang van een domein dit te gebruiken ter illustratie en vervolgens te laten spelen na de introductieles van het domein.

Na een paar weken werken in het bewuste domein spelen we het weer en zien dat het spel sneller gaat, de competitie onderling aanwakkert dat elke leerling rekent terwijl deze niet eens aan de beurt is.

Het is wel belangrijk dat de docent leerlingen van redelijk hetzelfde niveau bij elkaar zet of in ieder geval benadrukken dat ieder de tijd krijgt om te voorkomen dat de zwakkere rekenaar ondersneeuwt.

Na het aanleren van het betreffende domein is het ook een prima methode om gedurende het jaar de herhaling van het domein spelenderwijs te doen.

Spelregels:

In de eerste ronde liggen de kaartjes open op tafel en zoekt de leerling de twee bij elkaar horende kaartjes bij elkaar. Dat vormt een DUO. Dat kan zijn opgave en antwoord, afbeelding en antwoord of de ene berekening bij de berekening met dezelfde uitkomst (denk bv aan inhoud)

Nadat de leerling kennis gemaakt heeft met het spel, de bekendheid met de begrippen en het rekenen/omrekenen, is de volgende ronde aan de beurt en ga je het spel spelen met de afbeelding naar beneden. De speler die aan de beurt is mag twee kaartjes omdraaien en moet uitrekenen of deze twee bij elkaar horen. Zo wordt naast het elke keer uitrekenen van de opgave ook het geheugen van de leerling getraind in het onthouden welk kaartje waar ligt.

De speler met de meeste duo's wint.

Je kunt het spel moeilijker maken door diverse sets door elkaar te gebruiken, bijvoorbeeld de set van meten en meetkunde 1F en 2F.

Een andere optie is om na het aanleren van domein 1, vervolgens domein 2, het spel te spelen met domein 1 en 2 door elkaar. Zo onderhoud je ook de vaardigheden per domein.

Tijdsduur:

Een spel kan tussen de 15-20 minuten duren, zeker in het begin van het domein.

Rekenduo

Uitspraken van gebruikers en uitgever:

Bedankt voor het toesturen. De spellen zijn in goede orde ontvangen en ik moet zeggen: erg leuk! Een fantastische en afwisselende manier voor leerlingen om met het vak rekenen bezig te zijn. Ik heb de spellen aan Rob Lagendijk overhandigd. Hij doet veel voorlichtingen op scholen en kan het materiaal daarbij ook laten zien.

En het resultaat mag er zijn. Het ziet er erg strak uit allemaal.

Collega van de extra rekenlessen voor de zwakkere rekenaars (onze huiswerkklas):

Mark, ze zijn dolenthousiast en het werkt!!

Wat ziet het er gelikt uit.

Mijn vrouw werkt in het basisonderwijs, mag ik een spel van je meenemen om aan haar te laten zien? Ik had al verteld dat jullie bezig waren en ze is erg benieuwd.