

De rekenmeester

Ontwerper: Edwin van Eijk

25 september 2021

3 Inleiding en gebruik

Dit spel is gemaakt om te oefenen met rekenen (cijferen) en een beter begrip te krijgen van berekeningen, cijfers en getallen. Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden. Er zijn een aantal spelvarianties uitgewerkt die als voorbeeld kunnen dienen maar eigen varianties zijn natuurlijk ook mogelijk.

Variaties zijn te maken door de variatie in aantal spelers maar je kunt dit ook spelen in teams om de samenwerking en het samen leren te stimuleren. De moeilijkheid kan gevarieerd worden door het aantal posities van het te maken antwoord te variëren en te variëren in tijd.

Op deze wijze is het mogelijk om ook oudere en of betere rekenaars te laten spelen met leerlingen die de rekenvaardigheid nog aan het ontwikkelen zijn.

3 Sociale veiligheid

- Natuurlijk is er altijd maar één winnaar. Maar eigenlijk is iedereen een winnaar omdat hij/zij aan het oefenen is met rekenen. Ook het maken van fouten hoort bij het proces en leerlingen worden niet uitgelachen.
- Mocht er toch een onveilige situatie komen dan is het mogelijk om bij deze leerlingen bijvoorbeeld de verwerkingstijd te verkorten of de moeilijkheidsgraad te verhogen.

3 Gebruikte begrippen

Rekenkaartjes

Kaartjes met de berekeningen zoals keer, plus, min en gedeeld door.

Cijferkaartjes

Kaartjes met cijfers waarmee de berekening gemaakt gaat worden.

Cijferuitkomstkaartjes

Cijferkaartjes die samen het te maken antwoordgetal gaan maken

Antwoordgetal

Het antwoord wat gemaakt moet worden met de berekening

Moeilijkheidsgraad

Variatie in moeilijkheid op basis van aantal posities in **het antwoordgetal**, aantal beschikbare **cijferkaartjes** en geboden tijd.

3 Spelverloop

- 1) Je pakt een aantal **rekenkaartjes** van de stapel volgens de gekozen moeilijkheidsgraad. Je mag de kaartjes direct bekijken.
- 2) Je pakt een aantal **cijferkaartjes** van de stapel volgens de gekozen moeilijkheidsgraad. Je mag de kaartjes direct bekijken.
- 3) Je krijgt nu een aantal **cijferuitkomstkaartjes** volgens de gekozen moeilijkheidsgraad. De cijfers en de volgorde bepalen het **antwoordgetal** wat je moet maken met de **rekenkaartjes** en **cijferkaartjes** uit punt 1 en 2.
- 4) Maak zo snel mogelijk maar binnen tweeënhalve minuut een berekening met de **rekenkaartjes** en de **cijferkaartjes** zodat die gelijk of zo dicht mogelijk bij het te maken **antwoordgetal** ligt. Je gebruikt het aantal **rekenkaartjes** en **cijferkaartjes** volgens de moeilijkheidsgraad en mag **cijferkaartjes** niet combineren tot een nieuw getal zonder berekening.
- 5) Je bent de winnaar als je als eerste het **antwoordgetal** hebt gemaakt of als de tijd verlopen is en je de kleinste afwijking tot het te maken **antwoordgetal** hebt. Bij gelijke stand is de winnaar diegene met de minst gebruikte **rekenkaartjes**.
- 6) Geef een duidelijke uitleg van je berekening en rekenvolgorde

Moeilijkheidsgraad

Aantal groene kaartjes (Aantal antwoord posities)	Aantal rode cijferkaartjes	Aantal zwarte berekeningkaartjes	Doel
1	3	Onbeperkt	Gebruik alle kaartjes om zo dicht mogelijk bij het antwoord te komen
2	3	Onbeperkt	Gebruik alle kaartjes om zo dicht mogelijk bij het antwoord te komen
2	5	Onbeperkt	Gebruik maximaal het aantal gegeven kaartjes om tot het antwoord te komen
3	6	Onbeperkt	Gebruik maximaal het aantal gegeven kaartjes om tot het antwoord te komen
4	7	Onbeperkt	Gebruik maximaal het aantal gegeven kaartjes om tot het antwoord te komen

3 Spelvariaties (1-speler)

Voer het spel uit zoals in het spelverloop is beschreven.

- Varieer in moeilijkheidsgraad
- Meet de en schrijf de tijd op die je nodig had om tot een oplossing te komen
- Stop de tijd als je na 2:30 minuten niet tot een oplossing bent gekomen.
- Heb je 5 keer op rij de vraag opgelost binnen de tijd, ga dan een level hoger

Datum	Level	Te maken Antwoordgetal	tijd	Afwijking

Spelvariaties (1 tegen 1 of team tegen team)

Voer het spel uit zoals in het spelverloop is beschreven.

- Leg het de antwoordgetal dicht op tafel
- Gebruik niet de rekenkaartjes maar maak de berekening op 1 van de wisbordjes met stift.
- De eerste die de berekening weet op te lossen roept stop
- Stop de tijd als je na 2:30 minuten niet tot een oplossing bent gekomen.
- Je wint als de berekening als eerste correct is opgelost. Bij een foute oplossing wint de tegenstander.
- Speel een wedstrijd van “best of 5 of best of 7” berekeningen
- Is er een uitgesproken winnaar van de wedstrijd, dan spelen de winnaars de volgende wedstrijd een moeilijkheidsgraad hoger

Teamnaam	Deelnemers	Turf de overwinningen	Eindstand

Spelvarianties (Leerling tegen expert)

Gelijk aan 1 tegen 1 of team tegen team maar nu varieer je met

- Minder tijd voor de experts
- Experts moeten meer kaartjes gebruiken dan de leerling

Teamnaam	Deelnemers	Turf de overwinningen	Eindstand

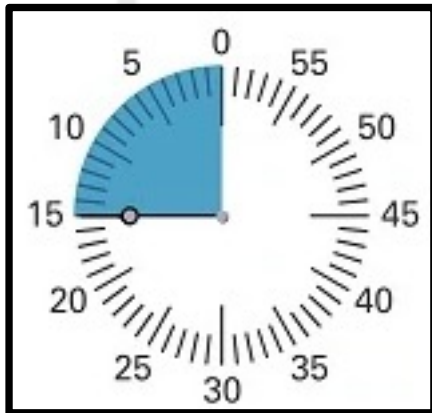
Spelvarianties (Klassikaal)

Voer het spel uit zoals in het spelverloop is beschreven.

- Maak teams van twee en leerlingen maken de berekeningen op papier met pen.
- Schrijf de cijferkaartjes op het bord
- Schrijf het te maken antwoord op het bord
- Leg het de antwoordgetal dicht op tafel
- Stop de tijd na 2:30
- Vraag wie er tot de exacte oplossing is gekomen, vraag wie er dichtbij het antwoord is gekomen.
- Laat de berekening uitleggen. (Eventueel op het bord)
- Optie: Hou een lijst bij op het bord met teams met beste antwoorden

Materialen

Print dubbelzijdig, lamineer en snij



Timer nodig? Klik op onderstaande link

<https://basisonderwijs.online/timers.html>



0

0

0

0

1

1

2

2

2

2

1

1

3

3

3

3

4

4



4

4

5

5

5

5

6.

6.

6.

6.

7

7

8

8

8

8

7

7



9.

9.

9.

9.



:

-

+

X

-

-

+

X

X

-

-

+

+

X

X

:

:

=



|

|

|

|

|

|

=

-

-

+

+

X

X

:

:

=



10

10

10

10

1

1

2

2

2

2

1

1

3

3

3

3

4

4



4

4

5

5

5

5

6.

6.

6.

6.

7

7

8

8

8

8

7

7



9.	9.	9.	9.	11	13
17	19	23	29	31	37
41	43	47	53	59	61



25

10

100

50

75

5

25

10

100

50

75

5

25

10

100

50

75

5

