



#### VOORBEREIDINGSTIJD

10 minuten

#### LESTIJD

60 minuten



rekenen

## KEERSOM-SPELLETJES

GROEP 4

#### LESDOEL

De leerlingen oefenen en automatiseren een al bekende tafel.

**Kerdoel 27:** De leerlingen leren de basisbewerkingen met gehele getallen in elk geval tot 100 snel uit het hoofd uitvoeren, waarbij optellen en aftrekken tot 20 en de tafels van buiten gekend zijn.



#### BENODIGDE MATERIALEN

- Stoepkrijt
- Stopwatch
- 5x de tafel van 5, met het antwoord erbij (zie bijlage 1)
- Speelgeld uit de betreffende tafel (in dit geval €5)
- Spullen uit de natuur om in het winkeltje te verkopen (zie bijlage 2)
- Basketbal (kan bij een basketbalkorf, maar zou ook tegen een muur kunnen)

#### INHOUD

##### Voorbereiding

Denk van tevoren een circuit uit op je schoolplein en zorg dat alle materialen voor het circuit klaarliggen. Bij winderig weer is het aan te raden om de papieren vast te zetten met bijv. steentjes.

##### Inleiding

Introduceer de keersom spelletjes. Vertel welke tafel straks geautomatiseerd wordt. Het is de bedoeling dat de kinderen deze tafel al (redelijk) kennen. Als het nodig is, schrijf dan samen nog één keer de tafel met krijt op het schoolplein.

##### Aan de slag

De kinderen gaan in groepjes oefenen met de keersommen. Elke opdracht kan in principe zelfstandig worden uitgevoerd. Het is wel belangrijk dat er even kort voorgedaan wordt wat de opdracht is. Overal ligt een antwoordblad met de juiste tafel erop (zie bijlage 3). Deze kunnen de leerlingen gebruiken om elkaar positief te ondersteunen bij de opdracht. Elke spelvorm wordt na 7 minuten gewisseld.

1. **Tafeltikkertje.** Er is 1 tikker, als hij een leerling tikt, roept de tikker een som uit de tafel. Heeft de leerling het antwoord goed dan is hij vrij, is het antwoord fout, dan is hij af en gaat met de benen wijd staan. Als er iemand onderdoor kruipt is de leerling alsnog vrij.

- 2. Hardlopen** (met behulp van bijlage 1). Aan de ene kant ligt de som. Leerlingen moeten het antwoord meenemen en aan de overkant bij de juiste som leggen. Laat iemand met de stopwatch bijhouden wie van het groepje dit het snelste kan.
- 3. Geld betalen** (met behulp van bijlage 2). Laat de kinderen een winkeltje maken, waarin alles evenveel kost als de tafel (bijvoorbeeld: elk voorwerp is € 5,-). Ze betalen met speelgeld. Hoeveel briefjes of munten moet je geven als je één voorwerp koopt? En hoeveel als je er 3 of 4 koopt?
- 4. Spring de tafel.** Één leerling van het groepje is de spelleider. De spelleider zegt een som van de tafel, bijvoorbeeld  $3 \times 5 =$ . De andere leerlingen springen naar het antwoord door bij elk antwoord uit de tafel te springen en te stoppen bij het antwoord dat bij de som hoort. Bij  $3 \times 5$  springen ze 5, 10... 15! Daarna zegt de spelleider de tweede som, bijvoorbeeld  $6 \times 5 =$  en springen de kinderen weer, maar nu naar 5, 10, 15, 20, 25 .... 30!
- 5. Basketbal gooien van de keersom.** Eerst de som stouterend zeggen, overgooien naar je maatje en tegelijkertijd het antwoord geven. Om de beurt een som zeggen.

### Afsluiting

Keersomtikkertje, zoals in opdracht 1 van het circuit, maar dan met de hele klas.

### Reflectie

Bespreek met de leerlingen hoe het oefenen van de tafels is gegaan. Welke tafels zijn lastig? Kennen ze manieren om die snel uit te rekenen? Bespreek strategieën om moeilijke keersommen op te lossen (hulpsommen uit makkelijkere tafels, een som omkeren ( $7 \times 2$  of  $2 \times 7$ ) enz).



*Bijlage 1: Hardlopen*

$1 \times 5 =$	5
$2 \times 5 =$	10
$3 \times 5 =$	15
$4 \times 5 =$	20
$5 \times 5 =$	25
$6 \times 5 =$	30
$7 \times 5 =$	35
$8 \times 5 =$	40
$9 \times 5 =$	45
$10 \times 5 =$	50

**WELKOM!!**

**Alles voor €5**



*Bijlage 3: Antwoordvel*

$$1 \times 5 = 5$$

$$2 \times 5 = 10$$

$$3 \times 5 = 15$$

$$4 \times 5 = 20$$

$$5 \times 5 = 25$$

$$6 \times 5 = 30$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$8 \times 5 = 40$$

$$9 \times 5 = 45$$

$$10 \times 5 = 50$$