

## Handleiding rekenspel: Reken en Ruil

### Rekendoelen:

- oefenen en versnellen van de basisbewerkingen van rekenen (erbij- en erafsommen, tafels of deelsommen)
- kies hierbij zelf je eigen rekendoel voor jouw groep op dit moment

**Doel van het spel:** Alle leerlingen zijn in beweging aan het rekenen en iedereen kan meedoen.

**Beginsituatie:** De leerlingen staan verspreid in een ruimte waarbij ze voldoende kunnen bewegen (eventueel buiten op het schoolplein). De leerlingen hebben allemaal een RekenGym-kaartje. Ze houden met twee handen het kaartje vast met de som zichtbaar aan de voorkant.

**Startsignaal:** De leerlingen gaan rondlopen en houden hun kaartjes omhoog. Wanneer ze iemand tegenkomen die ook zijn kaartje in de lucht houdt, tikken ze de kaartjes tegen elkaar aan en zeggen 'Chop!'. De kleinste leerling geeft als eerste antwoord op de som van de ander. Het goede antwoord wordt bevestigd met 'goed!'. Bij geen of een fout antwoord, wordt het goede antwoord voorgezegd ("jammer, het is X") en daarbij draait de leerling zijn kaartje om het juiste antwoord ook te laten zien (visueel maken). Daarna geeft de grootste leerling antwoord op de som. Het antwoord wordt bevestigd of voorgezegd/verbeterd. Als afsluiting ruilen ze van kaartje en draaien zich om.

**Einde spel:** De leerkracht bepaald wanneer de tijd voorbij is en laat een signaal horen, vaak is 2-3 minuten voldoende.

## *Let op: Hou de snelheid in het spel!*

Wordt er niet binnen 3 seconden antwoord gegeven, dan mag de andere leering het antwoord 'voorzeggen'. Gebeurt dit vaker, dan is dit een moment van zelfreflectie voor de leerling.

"Deze RekenGym-kaartjes ken ik **nog** niet snel genoeg, daar ga ik deze week aan werken" (mindset!)

De leerkracht geeft hiervoor ruimte bv tijdens het zelfstandig werken, waarbij de leerling zelfstandig & zelfcorrigerend kan oefenen met deze kaartjes. Zo wordt dit spel voor deze leerling aantrekkelijker, wanneer hij sneller antwoord kan geven op de sommen.

## **Spelvarianties:**

- Nadat het startsignaal is gegeven, kan je leuke muziek opzetten waarbij de focus niet op het mee-zingen mag komen te liggen. Hou rekening met de verschillende muziekmaken in je groep, waarbij je afwisselt. Ging het nu beter? Wat vindt de groep zelf?
- De leerling schrijft steeds de som en het antwoord op die hij heeft gemaakt. Wie kan er in 3 minuten wel 10 verschillende sommen opschrijven? Zo stimuleer je ook dat leerlingen steeds een ander maatje opzoeken.
- Een te grote groep om dit spel in jouw klas te spelen? Verdeel de groep in tweeën. De eerste groep verdeelt zich overal in de klas. Ze houden met twee handen het kaartje vast met de som zichtbaar aan de voorkant. Na het startsignaal gaat deze eerste groep joggen op de plaats!  
De tweede groep beweegt zich door de ruimte, waarbij de werkwijze is zoals hierboven beschreven. Wisselen na 1,5 -2 minuten.

## *Waarom zeggen de leerlingen "Chop!" als ze elkaar tegenkomen?*

Dit is een manier om ook hoorbaar de snelheid van het sommen maken te verhogen.

De leerkracht hoort dat de leerlingen vaak wisselen en dus meer sommen aan het maken zijn. Tevens kan de leerkracht op een ludieke manier coachen "Chop chop chop... dat kan sneller!" wat ook motiverend werkt.

Dankjewel namens je leerlingen!

Ben jij ook enthousiast?



- Gebruiken voor jouw groep en jouw school
- Een RekenGym Fan worden en dit laten zien op social media door reclame te maken voor RekenGym
- Doorgeven aan anderen
- Foto's of filmpjes op social media plaatsen

**Volg jij RekenGym al op social media? Leuk!**

