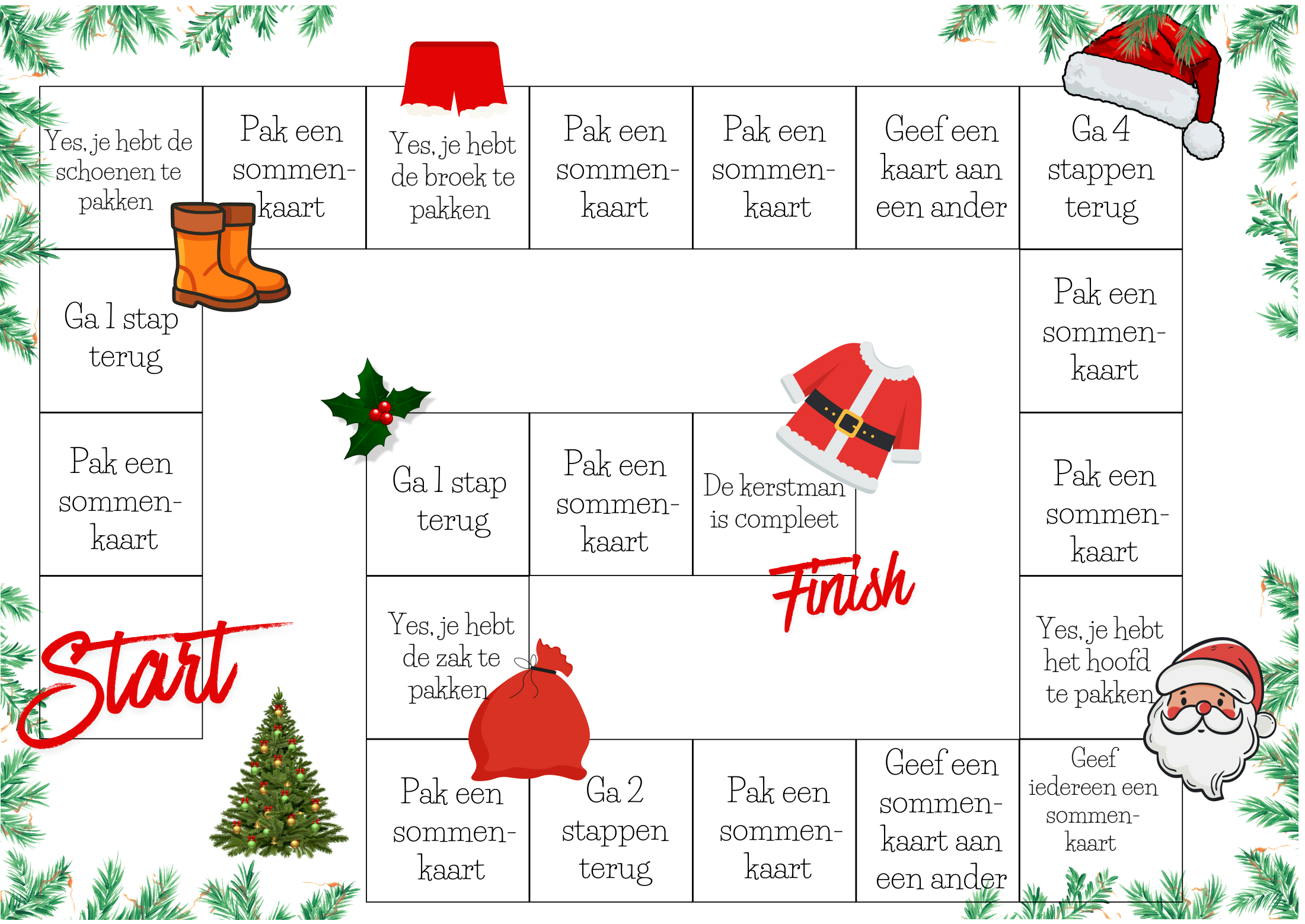




Start

Finish

Yes, je hebt de schoenen te pakken

Pak een sommen-kaart

Yes, je hebt de broek te pakken

Pak een sommen-kaart

Pak een sommen-kaart

Geef een kaart aan een ander

Ga 4 stappen terug

Ga 1 stap terug

Pak een sommen-kaart

Pak een sommen-kaart

Ga 1 stap terug

Pak een sommen-kaart

De kerstman is compleet

Pak een sommen-kaart

Yes, je hebt de zak te pakken

Ga 2 stappen terug

Pak een sommen-kaart

Pak een sommen-kaart

Geef een sommen-kaart aan een ander

Geef iedereen een sommen-kaart

Yes, je hebt het hoofd te pakken

$$35 : 7$$

$$42 : 6$$

$$72 : 8$$

$$24 : 8$$

$$63 : 7$$

$$56 : 4$$



$$36 : 4$$

$$84 : 7$$

$$54 : 6$$

$$48 : 4$$

$$16 : 8$$

$$100 : 10$$



$$90 : 9$$

$$81 : 9$$

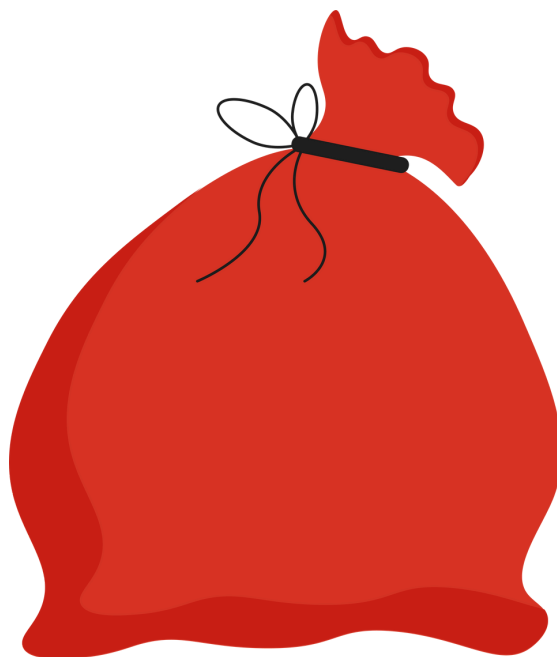
$$36 : 9$$

$$45 : 9$$

$$20 : 5$$

$$35 : 5$$





Ieg hies je Koistman

Uitleg van het spel

Doel van het spel:

Het spel is bedoeld om het automatiseren van deelsommen op een speelse manier te oefenen. De kinderen herhalen delen door middel van een bordspel waarin ze onderdelen van de kerstman verzamelen.

Het spel bevordert:

- vlot rekenen met deelsommen
- spelend leren en samenwerken

Wat heb je nodig?

- Het spelbord (Start - Finish)
- De kaarten met deelsommen
- Dobbelsteen
- Een pion per speler
- Kerstman-onderdelen voor elke speler (schoenen, broek, shirt, zak, hoofd)

Vorbereiding

- Print en knip alle sommenkaarten uit.
- Leg de sommenkaarten op één gedekte stapel.
- Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
- Iedere leerling kiest een pion en plaatst deze op Start.
- Zorg dat elke speler een leeg "kerstman-blad" heeft om onderdelen op te leggen.

Uitleg van het spel

Spelregels

De eerste speler die álle onderdelen van de kerstman verzameld heeft (schoenen - shirt - broek - zak - hoofd) én de finish bereikt, wint het spel.

De jongste speler begint, gooit met de dobbelsteen en gaat het aantal gegooide ogen vooruit. De speler voert de opdracht uit die in het vakje staat. Moet er een sommenkaart gepakt worden, dan leest de speler de som hardop voor en zegt meteen het antwoord. De controle wordt door de medespelers gedaan.

Lukt dit niet, dan gaat de pion van de speler **twee stappen terug** (de opdracht in het vakje hoeft dan niet uitgevoerd te worden).

Lukt dit wel, dan blijft de pion van de speler staan. De kaart gaat telkens weer onder op de stapel.

Belangrijk!

Bij vakjes als: "Yes, je hebt de broek te pakken!" ontvangt de speler dat onderdeel van de kerstman.

Ze kunnen pas winnen als ze álle onderdelen verzameld hebben. Zijn de kinderen bij de finish maar hebben ze nog niet alle onderdelen van de kerstman? Dan moeten ze terug, de kinderen kunnen er ook tijdens het spel voor kiezen om terug te gaan i.p.v. vooruit. (Bijv. een kind gaat net voorbij de laarzen, hij of zij mag dan bij zijn of haar volgende beurt het gegooide aantal ogen terug i.p.v. vooruit)

Wil je het extra lastig maken?

De kinderen krijgen het onderdeel van de kerstman dan alleen als ze precies op het vakje landen. Dat kan betekenen dat ze soms terug moeten.

Winnaar

Het kind dat alle onderdelen van de kerstman verzameld heeft (schoenen - broek - shirt - zak - hoofd) én de finish bereikt, is de winnaar.

Uitleg van het spel

Differentiatie

- Sterkere rekenaars pakken 2 somkaarten per beurt.
- Zwakkere rekenaars mogen bij een fout antwoord opnieuw proberen.