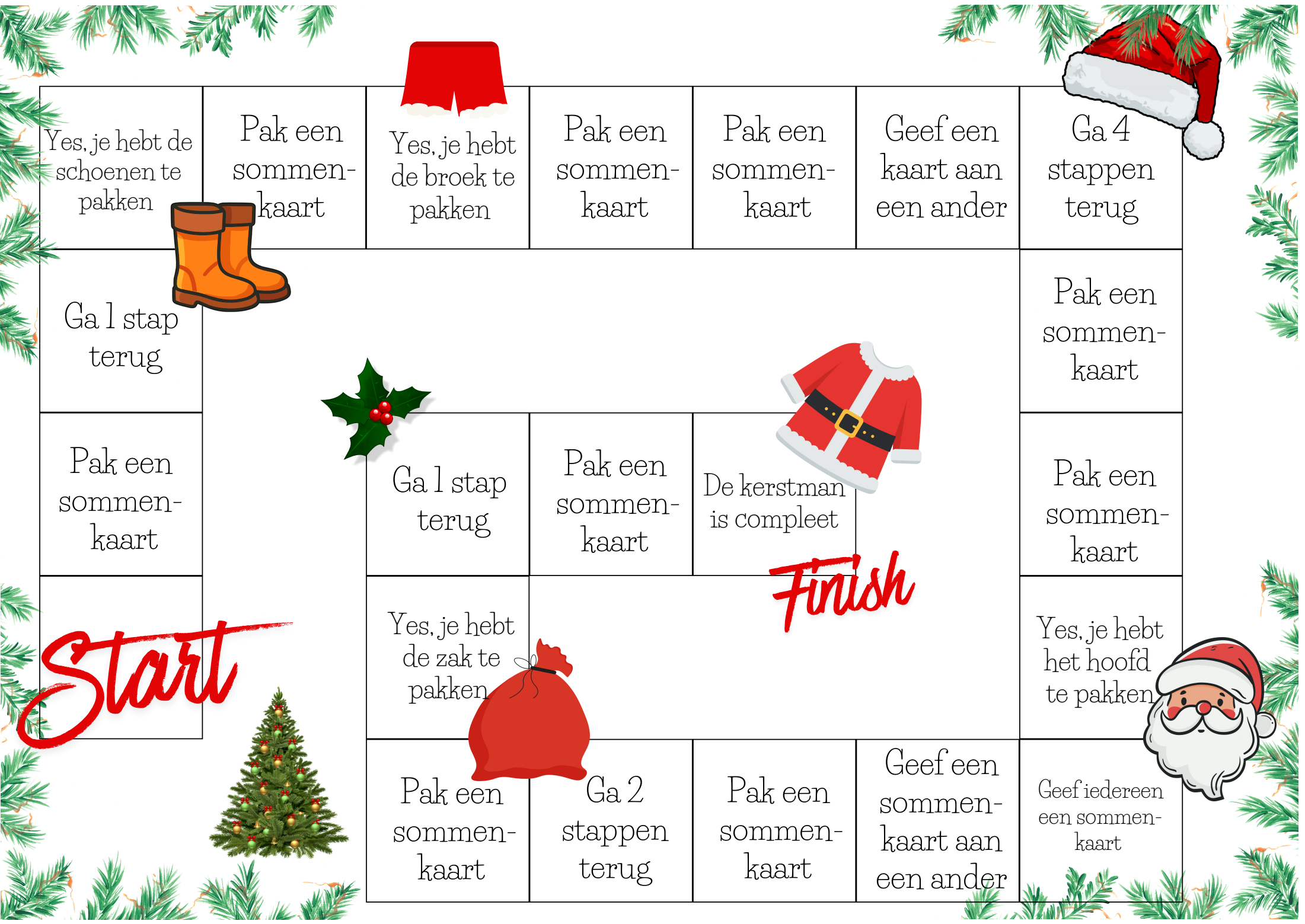




Yes, je hebt de
schoenen te
pakken

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

Start

Yes, je hebt
de zak te
pakken

Finish

Yes, je hebt
het hoofd
te pakken

Pak een
sommen-
kaart

Ga 2
stappen
terug

Pak een
sommen-
kaart

Geef een
sommen-
kaart aan
een ander

Geef iedereen
een sommen-
kaart

$$7 \times 8$$

$$9 \times 6$$

$$8 \times 6$$

$$7 \times 6$$

$$7 \times 7$$

$$7 \times 9$$



$$8 \times 7$$

$$8 \times 9$$

$$8 \times 6$$

$$8 \times 8$$

$$9 \times 6$$

$$9 \times 7$$



$$9 \times 9$$

$$9 \times 10$$

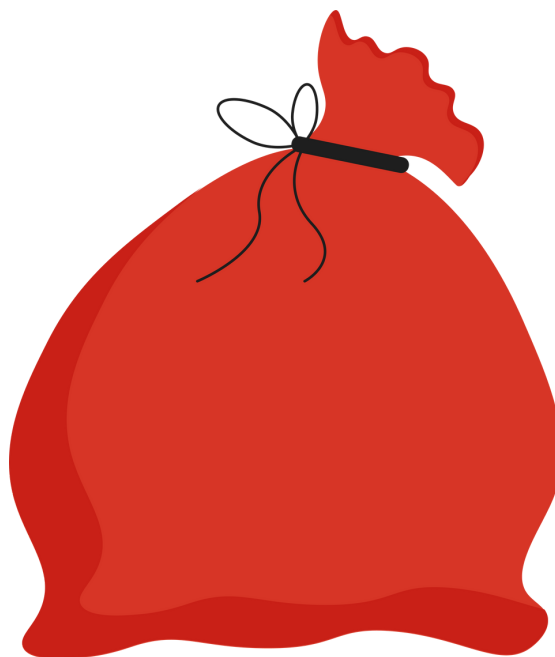
$$7 \times 10$$

$$8 \times 10$$

$$4 \times 5$$

$$5 \times 7$$





Ieg hies je Koistman

Uitleg van het spel

Doel van het spel:

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

Het spel bevordert:

- vlot rekenen met keersommen
- spelend leren en samenwerken

Wat heb je nodig?

- Het spelbord (Start – Finish)
- De kaarten met keersommen
- 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.