

## Rekenspellen ABC voor thuis

### Groep 1-2

Nu de kinderen niet naar school kunnen, hebben zij via de scholen allerlei materialen gekregen voor thuisonderwijs. Voor ouders is het verzorgen van thuisonderwijs niet altijd vanzelfsprekend en makkelijk. Via deze speltips willen wij het rekenen leuk maken. Ongemerkt wordt er door de kinderen heel veel gerekend met deze spelletjes.

#### A. Spel 'Vormen zoeken'

Je hebt nodig: papier en potlood of stift en diverse spullen die aanwezig zijn in huis.

##### Spelverloop:

Jullie gaan op zoek naar diverse vormen in huis, waarvan zijn de meeste en waarvan de minste? Kunnen jullie ook vormen vinden waarvan er evenveel zijn?

Je start met alles dat rond is (teken een cirkeltje of pak een voorbeeld van iets dat rond is als geheugensteuntje), zoals een bord, de onderkant van flesjes, kussentjes, snoepjes, etc. Je legt alle ronde materialen die je gevonden hebt naast elkaar op de grond of op tafel. Daarna tellen jullie hoeveel ronde spullen jullie hebben gevonden en je schrijft dat getal in een cirkel. Kunnen jullie misschien nog ronde voorwerpen zelf maken, zoals bijvoorbeeld een plakje komkommer?

Daarna gaan jullie op zoek naar alles dat vierkant is, of een driehoek (kies of maak een voorbeeld) en na de zoektocht tellen jullie hoeveel vierkanten of driehoekige spullen jullie hebben gevonden. Hebben jullie meer ronde, vierkanten of driehoekige voorwerpen gevonden? Kunnen jullie ook een vierkanten bouwsel maken met blokjes, of een driehoek?

#### B. Spel 'Pak je plek'

Je hebt nodig: stroken papier (per speler een strook), waarop je van links naar rechts vakken tekent met de cijfers 1 t/m 12 erin. En een bak met auto's, blokjes, lego of duplo en twee dobbelstenen.

Variante voor de jongste kleuters of als er een (of meer) jonger broertje(s) of zusje(s) meespeelt: gebruik 1 dobbelsteen en 1 strook met de cijfers 1 t/m 6.

##### Spelverloop:

Bij het spel met twee dobbelstenen, mag op de plaats met 1 alvast de eerste auto geparkeerd worden, omdat er met twee dobbelstenen geen één gegooid kan worden.

Speler 1 gooit de dobbelstenen en telt (of ziet meteen) het aantal ogen bij elkaar op. Op dat getal mag de speler een auto parkeren. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Als de parkeerplaats met het aantal ogen dat gegooid wordt al vol is, gaat de beurt helaas voorbij.

Wie als eerste de parkeerplaats vol heeft, heeft gewonnen!

**Tips:** je kunt je kind uitdagen met hogere ogen/aantallen dan hij of zij al (direct) weet.

Je kunt je kind leren dat de aantallen verschillend getekend zijn, maar bij ieder aantal steeds op dezelfde manier (als symbool) dus je hoeft niet steeds te tellen, op een gegeven moment wéét je het en vertrouwt je daar op.

Bij twee dobbelstenen kun je ook oefenen met handig tellen: je ziet op één dobbelsteen vijf en probeer dan met de andere dobbelsteen (waarmee drie is gegooid bijv.) door te tellen, na 5 komt...6,7,8!

*Bewerking van een les-idee van Basisschool Opmaat, Nieuw-Vennep*

[www.hetabc.nl](http://www.hetabc.nl)

Dianne Roerdink ([droerdink@hetabc.nl](mailto:droerdink@hetabc.nl)), Esther van den Berg ([evandenbergh@hetabc.nl](mailto:evandenbergh@hetabc.nl)), Jessica Nelissen ([jinelissen@hetabc.nl](mailto:jinelissen@hetabc.nl))

## C. Spel 'Het hoogste getal'

Je hebt nodig: kaartspel en eventueel papier, stift of potlood en plakband en/of blokjes/lego/duplo.

### Spelverloop voor twee spelers:

Neem uit een spel met kaarten alleen de getal-kaarten en de aas van elke kleur. De aas staat voor het getal 1. Eventueel plak je op alle azen een papiertje met een '1'.

Je krijgt ieder de helft van de kaarten, zonder te kijken en na goed schudden. Ieder heeft de kaarten op de kop liggen, zodat de getallen niet te zien zijn. Tegelijk draaien ze nu de bovenste kaart om. De getallen worden met elkaar vergeleken: wie heeft het hoogste getal? De speler met het hoogste getal krijgt beide kaarten en legt ze onderop zijn of haar stapel.

Wanneer de spelers twee gelijke kaarten trekken, leggen ze die in het midden van de tafel en pakken vervolgens tegelijk een nieuwe kaart. Of ze leggen allebei hun kaart onder op hun stapel, dat kan onderling worden afgesproken.

Wie als eerst zijn kaarten op heeft, heeft verloren.

**Variant:** spelen met een bepaalde tijd. Zet bijvoorbeeld een kookwekker of alarm, wie de hoogste stapel kaarten heeft als het alarm afgaat, is de winnaar!

**Tips:** als de kinderen nog niet alle getallen kennen die op de kaarten staan, pas het spel dan aan en gebruik alleen de kaarten met cijfers die ze kennen. Eventueel met een tussenstap: pak het aantal blokjes (lego of duplo) dat bij het cijfer hoort. Wie heeft de meeste blokjes? Die heeft gewonnen! Weten ze wat er bedoeld wordt met 'hoogste' en 'meeste'? Laat het zien en herhaal zoveel als nodig is

*Bewerking van een les-idee van Basisschool Opmaat, Nieuw-Vennep*

### Tips voor (gezelschaps)spellen voor kleuters:

- Farm Yathzy
- Ganzenbord
- Halli Galli
- Speed cups
- Hide and Seek: Piraten
- Rupsen race
- SET Junior
- Regenwormen Junior

Tips voor apps voor kleuters:

- Garfield's Count Me In
- Kikker Games
- WholeRepMatch by mathies
- Cijfers leren tellen met Juf Jannie – leer rekenen
- Loco Mini
- Kleutereiland

Wij wensen jullie veel speel- en rekenplezier!

**Dianne Roerdink, Esther van den Berg en Jessica Nelissen (onderwijsadviseur bij Het ABC)**

[www.hetabc.nl](http://www.hetabc.nl)

Dianne Roerdink ([droerdink@hetabc.nl](mailto:droerdink@hetabc.nl)), Esther van den Berg ([evandenber@hetabc.nl](mailto:evandenber@hetabc.nl)), Jessica Nelissen ([inelissen@hetabc.nl](mailto:inelissen@hetabc.nl))