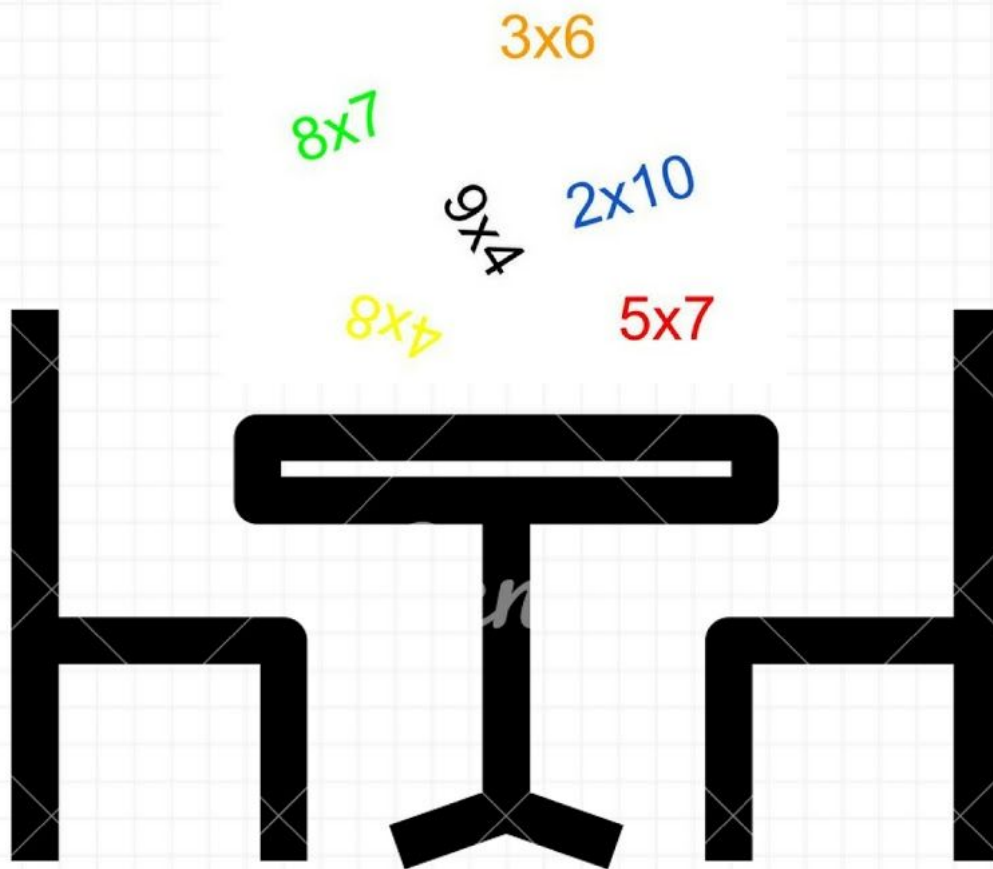


TAFEL SPELLETJES

Om op een leuke manier met tafels bezig te zijn.

Gemaakt door Marije Turel - Tureluurs Educatie



Op een leuke manier de tafels 'stampen'

Allereerst bedankt voor het downloaden van dit ebook 'tafel spelletjes'.
Hiermee kun je met het hele gezin de tafels oefenen!

Ik ben Marije Turel. Ik begeleid anders lerende kinderen en hun ouders en leerkrachten. Ik heb 12 jaar met plezier voor de klas gestaan. Ik merkte dat mijn hart steeds meer uitgaat naar die kinderen die moeite hebben met leren. Daar wil ik hen bij helpen, zodat ze lekkerder in hun vel zitten. Ik wil deze kinderen inzicht geven in wat ze moeilijk vinden en hen leren hiermee om te gaan.

Het is mijn passie deze kinderen en hun ouders te helpen. En daarbij ook de scholen en leerkrachten die met deze kinderen te maken krijgen. Samenwerking met ouders en school vind ik heel belangrijk omdat het er in het onderwijs om gaat dat leerkrachten en ouders (h)erkennen dat zij een gemeenschappelijk belang hebben, nl. dat hun kind c.q. leerling zich met al zijn mogelijkheden en talenten optimaal ontwikkelt, zowel op school als thuis.

Daarom heb ik dit ebook gemaakt. Eén van mijn doelen is om tafels leuk te maken, om kinderen gemotiveerd te krijgen om te leren. Soms leren kinderen anders en hebben ze wat tips nodig om de stof op een ander manier te leren.

Misschien zijn ze hoogbegaafd of beelddenker. Dan willen ze heel graag het nut inzien van het leren. En in dit geval het nut van het leren van de tafels. Want zeg nou zelf, stampen is niet leuk, maar het is wel handig om de tafels te kennen!

Tips:

Je kunt de speelborden steeds uitprinten en gebruiken, maar je kunt het ook uitprinten en lamineren. Dan gebruik je whiteboard stiften, die je na het spel weer kan uitwissen. Zo kun je het speelbord vaker gebruiken!

Veel plezier met het oefenen van de tafels!

Groetjes Marije



P.S. Misschien heeft je kind toch een stok achter de deur nodig? Ik geef de training 'Tafels stampen', waar kinderen in 5 uur verdeeld over 5 weken de tafels 1 t/m 5 of 6 t/m 10 leren. Kijk voor meer informatie op www.tureluurs-educatie.nl.

Het nut van tafels leren

'Waarom moet je die tafels uit je hoofd leren? Ik kan het toch ook gewoon uitrekenen? Dat kan ik ook heel snel hoor! Want 8×8 is het dubbele van 4×8 .'

Maar ja, wanneer je veel rijtjes moet maken of sommen over breuken, procenten of delen, dan is het wel handig om het gelijk te weten/zien, zonder het steeds te moeten uitrekenen. Want je werkgeheugen kan maar 7 items (=dingen) per keer kort opslaan om mee te kunnen werken en dat werkgeheugen werkt heel nauw samen met je langetermijngeheugen (daar waar dus die tafels komen te staan wanneer je ze wél uit je hoofd kent).

Wanneer je meerdere stappen in een som moet maken is het fijn als je het werkgeheugen niet teveel hoeft te belasten. Dus door ervoor te zorgen dat er al veel in het langetermijngeheugen staat, raak je de eerste stappen van de som niet 'kwijt' en hoef je niet weer opnieuw beginnen met uitrekenen.



- werkgeheugen = mini-kladblokje in je hoofd
- 7 korte dingen erop
(als je nog jong bent is dat veel minder!)
- gebruik je om informatie kort te 'bewaren'
- en om er iets mee te gaan doen

- Het eerste op je lijstje gaat vanzelf weg als het vol raakt.

Voorbeeld:

Stel... je speelt een spel, bijvoorbeeld voetbal. Je moet de spelregels weten, je eraan houden, bedenken naar wie je bal speelt, weten waar je medespelers staan, reageren en handelen.

Een aantal dingen is handig om te weten, zoals de regels en de posities van de spelers (= langetermijn geheugen), als je daar tijdens het spel over moet nadenken, is de kans groot dat je de bal kwijt raakt aan de tegenpartij of dat je de verkeerde kant op speelt! Wanneer je de regels weet, kan je snel bedenken wat handig is om te doen en naar wie je de bal kan doorspelen (=werkgeheugen).

Korte termijn geheugen → korte tijd opslaan → werkgeheugen bewerkt deze informatie → met informatie uit je lange termijn geheugen

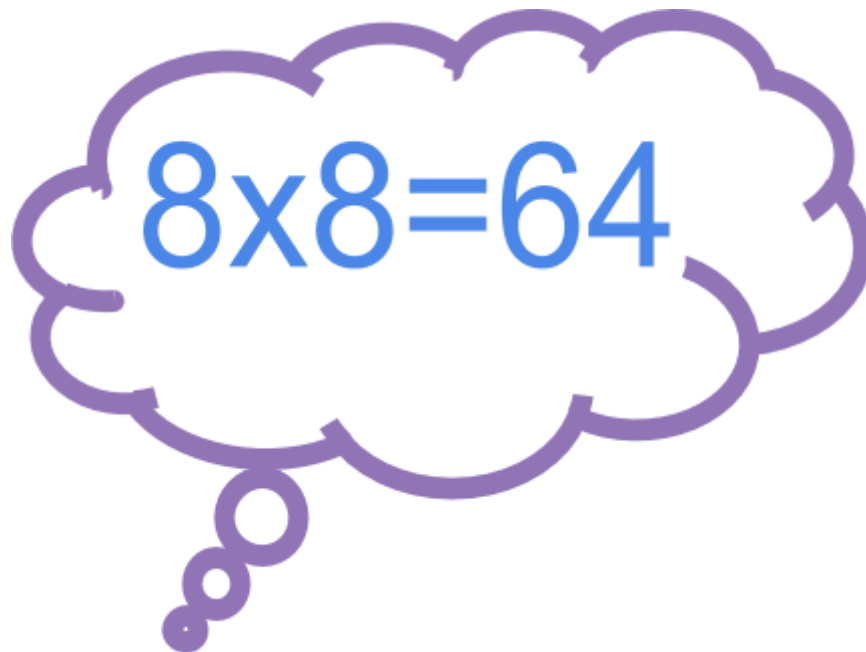
Wil je meer weten en leren over het werkgeheugen? Volg dat de werkgeheugentraining voor kinderen of de workshop voor ouders over werkgeheugen. Kijk voor meer informatie op www.tureluurs-educatie.nl.

Maar...daarnaast heb je de tafels ook nodig **na schooltijd**. Denk maar eens aan...

- Je hebt snoepjes gekregen die je over je vriendjes moet verdelen. Hoeveel snoepjes krijgt ieder?
- Wanneer je speelgoed gaat kopen dat afgeprijsd is voor 30%. Hoeveel kost het dan?
- Je moet je zakgeld sparen om dat ene spel te kunnen kopen. Hoe lang moet je nog sparen?
- Je mag een uur op de computer vandaag, maar je mag dit ook verdelen. Hoeveel minuten mag je steeds als je 4x op de computer wil?
- Je moet komende 3 weken nog 9 opdrachten maken voor rekenen. Hoeveel opdrachten zijn dat per week?

Wil je eerst de tafels goed oefenen, voor je de spelletjes gaat spelen? Dan kun je bijvoorbeeld elke dag 4 minuten de [tempotoets](#) doen. Wanneer je bijhoudt voor jezelf hoeveel je er goed hebt, kun je goed zien dat je vooruit gaat! En dat gebeurt echt als je elke dag oefent en wat is nu 4 minuten op een dag?

Wanneer er echt een paar tafelsommen niet in je hoofd willen, maak dan een schilderijtje van die ene som en hang die boven je bed. Wedden dat je aan het eind van de week die som wel weet? Dan kun je de volgende week een ander schilderijtje ophangen. Eén per week dus, anders lukt het niet.



Spelletjes

- Uno Flip
- Tafel Bingo
- Tafel-4-op-een-rij
- Kamertje verhuur
- Ganzenbord
- Jenga

UNO Flip

Gebruik je UNO kaarten eens om de sommen te oefenen.

Wat heb je nodig

- Uno spelkaarten (zonder de 'pestkaarten')
- briefje met X en =



Wat zijn de spelregels

Je kunt het spel alleen spelen, dan schrijf je de som op zoals op het plaatje.

Je kunt het spel ook samen spelen met een vriendje of je vader/moeder/opa/oma/zus/broer/tante/oom.... Dan kun je het antwoord gewoon zeggen.

- Maak twee stapels van alle cijferkaarten en leg die op z'n kop neer.
- Leg je X ertussen en = erachter
- Draai steeds de bovenste van elke kaart om en er ontstaat een som.

Winnaar

Wil je er een win/verlies spel van maken? Degene die het antwoord het snelst zegt, krijgt de kaarten. Winnaar is degene die de meeste kaarten heeft.

Tip

Je kunt natuurlijk op deze manier ook de +, - en : sommen oefenen!

Wanneer je de deelsommen wilt oefenen, leg je een 1, 2, 3, 4, 5 als 10tal neer en laat deze liggen, op de andere kaarten leg je dan wel steeds een nieuwe kaart.

(zo krijg je dan bijvoorbeeld $12:6=$ als je de 1 laat liggen of $24:8=$ als je de 2 als 10tal neerlegt)

Tafel Bingo

In de methode 'Met sprongen vooruit' staat een leuk spel om de tafels te oefenen.

Wat heb je nodig

- speelbord
- kaartjes met de uitkomsten

Vorbereiding

In elk vakje schrijf je een tafelsom zonder uitkomst. Bijvoorbeeld 3x4 of 5x5 of 6x3.

Wat zijn de spelregels

- Iemand trekt steeds een kaartje en zegt wat er op staat
- Nu mag iedereen die een keersom met als antwoord van het kaartje op zijn Bingokaart heeft, deze doorstrepen.
- bijv. op het kaartje staat **12**. Dan mag je 3x4, 4x3, 2x6 en/of 6x2 afstrepen. (Je mag er dus meerdere wegstrepen in 1 keer!)

Winnaar

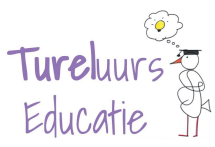
Wie als eerste een bingo heeft, heeft gewonnen. Je kunt zelf kiezen of de bingo een rijtje is of de hele kaart vol. Wie als eerste Bingo heeft, mag in de volgende ronde spelleider zijn.

Tip

De kaartje kun je uitprinten en lamineren voor je ze uit knipt of je print op dikker papier en knipt ze daarna uit. Stop ze dan in een zak en trek steeds een kaartje. Je kunt het blad ook meerdere keren uitprinten en gewoon afstrepen.

Tafelbingo

tafels 1 t/m 10

Te gebruiken om af te strepen bij Bingokaart

0	1	2	3	4	5
6	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
50	54	56	60	63	64
70	72	80	81	90	100

Tafel-4-op-een-rij

Ook dit spel komt uit de methode 'Met sprongen vooruit'. Het is een vorm van het spel Vier-op-een-rij.

Wat heb je nodig

- Spelbord (tafels 1 t/m 5 en 10 óf tafels 1 t/m 10)
- 2 gekleurde pionnen (of gummetje, paperclip of verzin maar iets)
- 2 gekleurde potloden

Wat zijn de spelregels

- Je kunt het spel één tegen één of twee tegen twee spelen.
- Speler 1 begint. Hij mag de gekleurde pionnen op twee verschillende cijfers op de cijferkaart neerzetten. Dit is alleen bij de eerste zet.
- De twee cijfers vormen samen een keersom. Het antwoord streept hij door op het spelbord.
- Speler 2 is aan de beurt. Hij mag **één** pion verschuiven, zodat er een andere som ontstaat.
- Hij maakt de som en streept het antwoord van de kaart.
- Speler 1 is aan de beurt. Ook hij mag nu maar **één** pion verschuiven.
- Ga zo door tot een speler '4-op-een-rij' heeft.
- De spelers hebben beiden een ander kleur potlood.

De winnaar

- De speler die als eerste vier op een rij (horizontaal, verticaal, diagonaal) heeft is de winnaar.
- De spelers moeten elkaar dus gaan tegenwerken! Daardoor moet je goed vooruit denken en de tafels kennen.

Vier op een rij

tafels 1 t/m 5 en 10

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	12	14	15	16
18	20	24	25	26
27	28	30	32	35
36	36	40	45	50
60	70	80	90	100

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9		10

Vier op een rij

tafels 1 t/m 10

0	1	2	3	4	5
6	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
50	54	56	60	63	64
70	72	80	81	90	100

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9		10

Kamertje verhuur

Wie kent het spel niet? Nu ook t/m de tafel van 10.

Wat heb je nodig

- speelbord
- 2 dobbelstenen van 6 óf 2 dobbelstenen van 10

Wat zijn de spelregels

- Gooi met 2 dobbelstenen
- maak de keersom
- Kleur 1 zijde van het hokje
- Wie het hokje dichtmaakt (de 4de zijde kleurt), mag het hokje inkleuren.

Winnaar

Degene met de meeste hokjes heeft gewonnen.

Tips

- Je kunt het spel ook weggelaten en later afmaken.
- Dobbelstenen van 10 kun je bij de [leestotaalshop](#) of [spellenrijk](#) kopen. Tegenwoordig heb je ook verschillende apps waar je de dobbelstenen kunt kiezen. Bij android is dat bijvoorbeeld '[Dice](#)'. Er is ook een website die je kunt gebruiken '[virtuworld](#)'. Hier kun je zelf het aantal dobbelstenen instellen en de aantal zijden.



Kamertje verhuur

tafels 1 t/m 6

4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	16

Kamertje verhuur

tafels 1 t/m 10

1	42	2	63	15	3	5	64	4	81
32	5	100	28	6	90	35	8	45	27
54	9	30	72	10	48	25	12	70	60
14	80	49	15	24	7	36	18	56	20
50	21	5	21	2	10	25	20	40	28
30	27	24	30	4	54	32	18	35	42
36	20	40	0	42	10	3	45	16	48
9	49	6	50	12	100	18	54	45	56
48	60	8	14	63	35	16	64	18	70
15	72	24	12	80	30	2	8	81	90

Ganzenbord

Het eeuwenoude spel Ganzenbord nu met de moeilijkste tafels.
Het spel komt uit de methode 'maatwerk'.

Wat heb je nodig

- speelbord
- 1 dobbelsteen
- pionnen voor elke speler

Wat zijn de spelregels


























- Gooi om de beurt met de dobbelsteen. Ga steeds net zoveel vakjes verder als je hebt gegooid.
- Als je op een vakje met een keersom komt, reken je het antwoord uit. Zoek het vakje met dat antwoord. Of wanneer je op een vakje met een antwoord komt, zoek je het vakje met de som. Zet daar je pion op. Soms moet je dan terug. Maar als je geluk hebt, mag je vooruit.

Winnaar

Degene die precies op het hokje van de gans met 64 komt is de winnaar! Gooien de spelers meer ogen, dan tellen ze weer terug en zoeken het bijbehorende hokje.

Ganzenbord

moeilijke tafels

 18	8 × 0	3 × 5	 15	 12	3 × 6	 0	BEGIN 
3 × 4	5 × 9	 40	4 × 8	8 × 5	4 × 7	 36	 35
 21	 42	7 × 8	 81	9 × 5	 63	8 × 7	8 × 4
 24	6 × 6	 70	7 × 9	9 × 8	8 × 8	6 × 9	6 × 5
3 × 7	6 × 7	8 × 9	 64	7 × 10	 56	 32	
4 × 6	 45	9 × 7	9 × 6	 72	9 × 9	8 × 6	3 × 9
8 × 3	5 × 7	6 × 8	7 × 6	 48	 54	5 × 8	7 × 4
 25	 27	5 × 5	3 × 8	9 × 3	 28	6 × 4	 30

Jenga

Het bekende spel 'Jenga' kun je nu ook inzetten voor de tafels.

Voor je het de eerste keer kunt spelen, zul je er met (watervast) stift de tafelsommen (zonder antwoord) erop moeten schrijven. Begin dan bij de moeilijkste tafels. Je hebt net niet genoeg voor alle tafels.



Wat heb je nodig

- Jenga spel met sommen erop

Wat zijn de spelregels

- Stapel de toren
- Pak omstebeurt een blokje en geef het antwoord
- Leg het blokje bovenop de toren

Winnaar

Degene die de toren laat omvallen is de verliezer.

Tips

- Wanneer je met 2 kleuren stift werkt, kun je op de achterkant de deeltafels met een andere kleur schrijven. Of op de ene kant de tafels 1 t/m 5 met zwart en op de andere kant met rood de tafels 6 t/m 10.
- Op deze manier kan je natuurlijk ook de plus- en minsommen t/m 20 oefenen.
- Bij de 'Action' kun je vaak wel een goedkope variant van het Jenga spel kopen.
- Je kunt eventueel een [tafelkaart](#) in de doos doen, als de kinderen samen spelen en een 'antwoordenkaart' nodig hebben.