

Spellen integreren in de reken-wiskundemethode

Hans Vermeer Uitgeverij Zwijsen

De grondbeginselen van rekenen-wiskunde leren de kinderen in de leerjaren 1 en 2 vooral door middel van spel. In leerjaar 3 staat bij rekenen-wiskunde plotseling een methode centraal. Dat betekent zowel voor het kind als voor de leerkracht een flinke verandering. De vraag is of een dergelijke abrupte overgang nodig en zelfs wenselijk is!

Een belangrijk grondbeginsel van het realistisch rekenen - de interactie - komt tijdens het spel immers op een meer natuurlijke manier naar voren dan in een methode! Dus waarom zou je op de juiste momenten binnen de methode geen gebruik maken van die sterke kant van rekenspellen? In deze workshop proberen we dan ook met name te komen tot een antwoord op de volgende vraag: hoe en wanneer kun je spellen geïntegreerd opnemen in de reken-wiskundemethode?

Bij het beantwoorden van deze vraag nemen we als concreet uitgangspunt drie sets rekenspellen die sinds kort op de markt zijn verschenen. De drie sets bestrijken de rekendomeinen die in groep 3 aan bod komen, namelijk Getalbegrip, Bewerkingen en Meten en meetkunde. Elk spel uit de sets is zelfstandig door de leerlingen te spelen. Elk spel is inzetbaar binnen de leerlijnen van de bestaande realistische methoden. Daartoe is een matrix gemaakt. In die matrix kan de leerkracht opzoeken wanneer hij een bepaald spel binnen zijn methode kan inzetten.

Na een korte toelichting willen we iedereen in de gelegenheid stellen om kennis te maken met de spellen. Via een roulatiesysteem kan ieder aan de hand van een lesbeschrijving en een matrix een spel zoeken. De spelhandleiding zou voldoende moeten zijn om het spel vervolgens zelfstandig te spelen. Tenslotte komen we in een gezamenlijke afsluiting terug op de centrale vraag: hoe en waar kun je spellen geïntegreerd opnemen in de reken-wiskundemethode?