

Rekenspellen voor groep 3 en 4

Julie Menne

Wie droomt er niet van: leren rekenen door het spelen van spelletjes. Dat kan! Kinderen zien hun rekenprestaties verbeteren als deze spellen aan een aantal voorwaarden voldoen. Zo moeten de spellen aansluiten bij de rekenleerlijn, uitdagend zijn, uitgaan van gelijk geluk, maar winnen dient wel gerelateerd te zijn aan goed spelen. Ook voor de leerkracht geldt een aantal criteria, willen de spellen zo optimaal mogelijk kunnen worden ingezet. Overzicht van en inzicht in de tussendoelen en leerlijnen van het reken-wiskundeonderwijs zijn daar de belangrijkste van. Dit houdt onder meer in dat, wanneer de leerling een vergissing begaat, de leerkracht de leerling met zichzelf in conflict kan brengen.

In deze werkgroep spelen we in een circuitmodel geschikte rekenspellen voor leerlingen in groep 3 en 4. We stellen een lijst met criteria op waaraan de spellen moeten voldoen. We ordenen de spelletjes van makkelijk naar moeilijk zodat u zicht krijgt op de tussendoelen en leerlijnen in het getalengebied tot 100. Aan het eind van deze werkgroep bent u in het bezit van alle spelregels en krijgt u een overzicht mee waarin de gespeelde rekenspellen in de leerlijn voor het rekenen tot 100 zijn geplaatst.

De spellen zijn eenvoudig zelf te vervaardigen. Het is ook mogelijk om de spellen aan te schaffen via www.heutink.nl. De rekenspelletjes zijn verkrijgbaar in een kist voor groep 3 en in eentje voor groep 4. De titels hiervan luiden: '1, 2, 3 Met Sprongen Vooruit' en: '1, 2, 3, 4 Met Sprongen Vooruit'.

