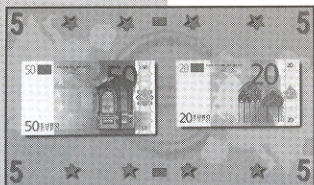
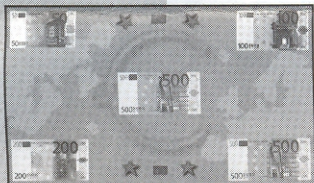


EURO REKENSPEL



Spelidee: Henk Logtenberg



Koopman Heeresweg 14
8701 PR Bolsward Holland
Tel.: **31.515.57 22 28
Fax.: **31 515.57 50 88

EURO REKENSPEL

" Just play it and you make it "

Sterke punten van het Euro rekenspel !

1. Sluit aan bij de internationale maatschappelijke behoefte om met de Euro te leren werken (Europese dimensie van het spel).
2. Spelenderwijs raken de leerlingen van het primair onderwijs vertrouwd met de Euro-symbolen en het Euro-rekensysteem.
3. In het spel zelf zit een sterke uitdaging naar de leerlingen toe.
4. Sluit qua didactische lijn goed aan bij het huidige reken-wiskunde onderwijs (probleem-oplossend leren-hoekwerking). En kan gemakkelijk geïntegreerd worden.
5. Er is een doorgaande lijn van groep 3 / 7-jarigen tot en met groep 8 /12-jarigen.
6. Uireidings- en doorgroeimogelijkheden naar het secundair onderwijs.
7. Het kan multi-functioneel binnen het onderwijsleerproces gebruikt worden.
8. Het biedt differentiatiemogelijkheden binnen adaptief onderwijs.
9. Vanwege het internationale karakter leent het spel zich ook voor interactieve communicatie technologie.

EURO REKENSPEL

ref.: 017775

Leeftijd	van 6 - 12 jaar
Ontwikkelingsgebied	rekenen-wiskunde
Domein	- hoofdrekenen - rekenen met de Euro
Werkvorm	individueel of in groep
Pedagogische waarde	didactisch : * vertrouwd raken met de Euro * past binnen elke reken-wiskunde methode * bruikbaar voor remediëring en verrijking * er zit een automatiserings en uitdagingsmoment in.
Inhoud	110 kunststof kaarten - 90 Euro combinatiekaarten - 20 Euro doelhoekkaarten

De Eurokaarten bestaan uit 2 sets :

Combinatiekaarten & Doelhoekkaarten

Op de combinatiekaarten staan twee getallen, altijd van groot naar klein.

Met deze twee getallen wordt het optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen geoefend.

De getallen: 1,2,5,10,20,50,100,200,500 worden voorgesteld door de Euromunten en Eurobiljetten.

Op de achterkant van de kaarten onder het teken +, -, x de oplossing voor de respectievelijke som, aftrekking en vermenigvuldiging.

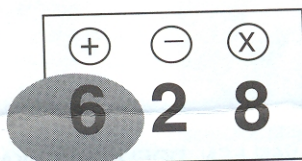
Combinatiekaarten met een biljet groter dan 10 kan je alleen vermenigvuldigen. Om te delen neem je van de achterkant de oplossing van de vermenigvuldiging en één getal van de voorkant.

EEN VOORBEELD

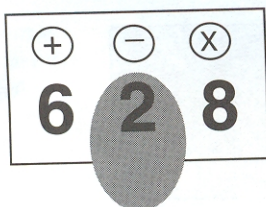


VOORZIJD VAN EEN COMBINATIEKAART

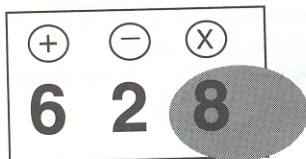
Op de achterkant
de oplossing van de
optelling.



Op de achterkant
de oplossing van de
aftrekking.



Op de achterkant
de oplossing van de
vermenigvuldiging.

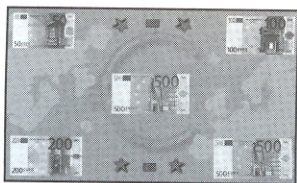


Als je met z'n tweeën speelt, zit je tegenover elkaar.
Eén speler laat een kaart zien, de andere berekent bv. de som.

Diegene die de kaart laat zien, controleert het antwoord op de achterzijde van de kaart.

Als je met een groepje speelt, kan je alle spelers een andere bewerking laten kiezen.

VOORBEELD VAN EEN DOELHOEKENKAART



Op de doelhoekkaarten staan 5 Euroafbeeldingen.

De middelste is het doelgetal.

Gebruik de hoekgetallen om het doelgetal te vinden.

VOORBEELD VAN EEN SPEL MET DOELHOEKENKAART EN TWEE COMBINATIEKAARTEN

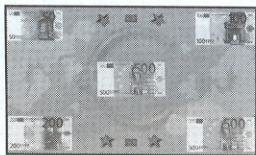
Je legt één willekeurige doelhoek-
kaart in het midden. Daar boven en
onder leg je een combinatiekaart.
Je mag met de vier getallen van de
combinatiekaarten en één wille-
keurig hoekgetal van de doelhoek-
kaart, proberen het doelgetal **500**
te bereiken.

Je mag optellen, aftrekken, vermen-
igvuldigen en delen. Elk getal mag
maar één keer gebruikt worden.
Het is wel de bedoeling dat je het
antwoord uit het hoofd rekent.
Speel dit spel met 2 - 4 spelers. Wie
het eerst het goede antwoord hardop
voorrekent krijgt beide combinatie-
kaarten.

Mogelijke antwoord :

$$\begin{aligned} & * (4:2=2) (20:2=10) (50:10=5) \\ & 100 \times 5 = \mathbf{500} \end{aligned}$$

*



Zo zijn er per opgave vaak vele mogelijkheden om tot het antwoord te komen.

Het spel kan het best in een groepje van 2 tot 4 spelers gespeeld worden. De speler die het eerst het goede antwoord hardop voorrekent krijgt beide combinatiekaarten.

Daarna mag je met dezelfde doelhoekkaart en twee nieuwe combinatiekaarten doorgaan of met een nieuwe doelhoekkaart en twee nieuwe combinatiekaarten.

PUNTENVERDELING

Op de combinatiekaarten zie je in de hoeken de punten 1, 2, 5 of 10. Na het spel tel je al de punten op en wie dan de meeste punten heeft, is de winnaar.

TIPS

- * De speler die het eerst het doelgetal aantikt mag het antwoord geven.
- * Je kan op voorhand afspreken welk hoekgetal je mag gebruiken.
- * Je kan ook afspreken om het doelgetal met bv. drie keer een verschillend hoekgetal te berekenen.

Overzicht in "raster-model" van de combinatiekaarten.

1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1
	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2	9/2	10/2
		3/3	4/3	5/3	6/3	7/3	8/3	9/3	10/3
			4/4	5/4	6/4	7/4	8/4	9/4	10/4
				5/5	6/5	7/5	8/5	9/5	10/5
					6/6	7/6	8/6	9/6	10/6
						7/7	8/7	9/7	10/7
							8/8	9/8	10/8
								9/9	10/9
									10/10

Raster-model 2

20/1	50/1	100/1	200/1	500/1
20/2	50/2	100/2	200/2	500/2
20/5	50/5	100/5	200/5	500/5
20/10	50/10	100/10	200/10	500/10
20/20	50/20	100/20	200/20	500/20
	50/50	100/50	200/50	500/50
		100/100	200/100	500/100
			200/200	500/200
				500/500

Leerstofoverzicht Euro

Leeftijd	Raster 1	Raster 2
6	optellen en aftrekken	
7	optellen, aftrekken en vermenigvuldigen	
8	optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen	optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen (eerste 3 kolommen horizontaal)
9	de 4 rekenkundige bewerkingen	de 4 rekenkundige bewerkingen (eerste 5 kolommen horizontaal)
10	de 4 rekenkundige bewerkingen	de 4 rekenkundige bewerkingen van het gehele raster
11/12	de 4 rekenkundige bewerkingen	de 4 rekenkundige bewerkingen van het gehele raster plus differentiatie-opdrachten