

Ene mene

NL

Een spel voor de deeltafels van 1-10

Voor 1 – 4 spelers

Auteur Martina Humbach

Handleiding

Aanbevolen wordt dat een deel van de tafels van vermenigvuldiging ingeoefend is.

Inhoud

- Spelbord
- 100 opdrachtkaarten met deeltafels 1-10
- 10 koeienkaarten
- 10 transparante speelstenen in de kleuren rood, geel, blauw en groen
- Handleiding

Doel van het spel

Bij dit spel wordt het automatiseren van de deeltafels 1-10 op een speelse manier ingeoeft. Het bijzondere in dit spel is dat de rekenkundige eisen die aan de opgaven gesteld worden steeds naar niveau kunnen worden aangepast. Zo kunnen de meer eenvoudige opgaven eerst eigen gemaakt worden en dan daarna de opgaven stap voor stap uitgebreid worden. Daarmee is dit spel bijzonder geschikt voor de rekenzwakke kinderen.

Spelregels

- Het spelbord wordt in het midden neergezet.
- Ledere speler krijgt 6 stenen van één kleur. Het spel kan ook met 7 of 8 stenen per speler gespeeld worden, waardoor de speelduur verlengd wordt. Ook moeten er dan ook minstens 50 opdrachtkaarten gebruikt worden.
- De opdrachtkaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel op de tafel gelegd.
- Eén speler mag beginnen en pakt een kaart van de stapel. Hij rekent de opgave uit en legt de uitkomst, met één van zijn eigen stenen, op één van de getallen (1-10) op het spelbord.
- De gebruikte opdrachtkaart wordt aan de kant gelegd.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Staat er op het spelbord, in het speelvakje, al een steen van één van de medespelers, dan wordt deze steen eraf gegooid en door de eigen steen vervangen.
- Staat er al een steen van jezelf in het speelhokje, dan mag je even niet meedoen.
- Trek je een koeienkaart, dan mag de speler zijn steen op een vrij hokje naar eigen keuze leggen. Hij kan ook een andere speler eraf gooien.
- Winnaar is degene, die als eerste al zijn stenen op het spelbord gelegd heeft.

Kaartkeuze

Er kan naar keuze met alle opdrachtkaarten gespeeld worden, bijvoorbeeld: de deeltafels 1, 2, 5, 10 of 1, 3, 6, 9 of 2, 4, 8, 10 en andere combinaties.

Aanpassingen aan individuele eisen

Ene Mene kan door de samenstelling van de opdrachtkaarten aan het leerniveau worden aangepast. Bij het uitzoeken van de kaarten moet je erop letten, dat de uitkomsten van de opdrachten ongeveer gelijkwaardig zijn. Aanvullend moeten in elk spel 10 % koeienkaarten aanwezig zijn.

1. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 1, 2, 5, 10.

Er wordt met 40 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 4 koeienkaarten

→ zie lijst 1, pagina 7

2. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 1, 2, 3, 4, 5, 10.

Er wordt met 60 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 6 koeienkaarten

→ zie lijst 2, pagina 7

3. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 6, 7, 8, 9.

Er wordt met 40 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 4 koeienkaarten

→ zie lijst 3, pagina 7

4. Voorbeeld van een spel met een speciaal aangepaste kaartkeuze.

Vaak is een kaartkeuze raadzaam, die voor 50 % uit opdrachten bestaat, die al goed beheerst worden en voor 50 % uit opdrachten, die nog veel geoefend moeten worden. Op deze manier wegen

succes en uitdaging tegen elkaar op. Anna kan bijvoorbeeld opdrachten met deeltal 1, 2, 3 of 5 goed oplossen. Ook de eerste opdrachten uit de vierde en zesde reeks kent ze goed. Om de kennis van Anna stap voor stap te vergroten worden er de gemarkeerde 60 kaarten gekozen en minstens 6 koeienkaarten.

→ zie lijst 4, pagina 8