

SPELEND LEREN

MET DE

TAFELS VAN

VERMENIGVULDIGING

*Voor meer informatie over onze producten :
optellingen, lottospelen, domino, enz
kunt u ons schrijven.*

LUNADIS 24 Cours Marigny BP4 94301 VINCENNES CEDEX FRANCE
Tél 01 43 65 28 69 Fax 01 41 74 01 12

SPELEN LEREN MET DE TAFELS VAN VERMENIGVULDIGING

Tafel per tafel leren

Elke dag 2 tot 5 minuten oefenen

OP VOLGORDE

De kaarten op volgorde leggen: 1×0 , 1×1 ... 1×10 , de kant met de opgave naar boven gekeerd. De opgave lezen, de uitkomst geven en de kaart omdraaien, om het antwoord te controleren. De juiste antwoorden op één stapel leggen en de foute op een andere stapel. Hetzelfde spel nogmaals spelen met de stapel fout beantwoorde kaarten.

DOOR ELKAAR

De kaarten van één tafel van vermenigvuldiging schudden. Spelen zoals hierboven staat beschreven.

BATAILLESPELEN

DE BATAILLESPELEN helpen snel te leren antwoorden

De kaarten schudden en elke speler hetzelfde aantal kaarten geven. Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Om te voorkomen dat de andere spelers in de kaarten van hun burens de uitkomsten lezen, verdient het aanbeveling de kaarten, met de opgave naar boven gekeerd, op een stapel te houden, verborgen onder de handpalm.

Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van een klok, hetzij om beurten a), hetzij door alle spelers tegelijk (b) naar gelang het gekozen bataillespel. In het eerste geval (a), begint de jongste speler. De kaarten worden altijd met de opgaven naar boven gekeert neergelegd. De eerste speler die het juiste antwoord geeft wint de kaart of de kaarten. Als twee spelers gelijktijdig het juiste antwoord geven wint in geval (a) speler die de kaart heeft neergelegd, en als meerdere kaarten zijn neergelgd (b), de speler die de kaart heeft neergelegd met de hoogste uitkomst. Winnaar is de speler die de meeste kaarten heeft vergaard.

Wanneer een speler een kaart neerlegt, moeten alle spelers zo snel mogelijk antwoorden.

BATAILLESPEL 1

Dit spel wordt gespeeld met elf kaarten van eenzelfde tafel (spel voor beginners).

De spelers leggen om beurten één kaart tegelijk neer. Alle spelers mogen antwoorden.

BATAILLESPEL 2

em als bataillespel 1, maar met **verschillende tafels door elkaar.**

BATAILLESPEL 3

De spelers leggen tegelijkertijd een kaart neer.

en te winnen moet de kaart met de hoogste uitkomst worden genoemd.

t bataillespel helpt kinderen vertrouwd te raken met het principe van de omkeerbaarheid van vermenigvuldigingen, volgens welk principe $a \times b = b \times a$ of $2 \times 3 = 3 \times 2$

opgaven moeten in gedachten worden gerangschikt. Bijvoorbeeld 5×4 en 5×9 . De neergelegde kaarten horen alle tot dezelfde tafel van vermenigvuldiging., die van 5 bijvoorbeeld. Het eerste getal van elke vermenigvuldiging is 5. De spelers moeten het hoogste getal vinden dat na het "maalteken" komt, hier de 9 en vervolgens de uitkomst geven.

BATAILLESPEL 4

ke speler kiest elf kaarten van eenzelfde tafel van vermenigvuldiging. De spelers leggen om beurten een kaart neer. Alle spelers mogen antwoorden en proberen een kaart te winnen van een andere tafel, van een andere speler dus.

n te winnen moet men erin slagen zoveel mogelijk kaarten van de gekozen tafel te behouden. De spelers weten de gekozen tafel dus goed kennen en snel kunnen antwoorden. Een uitstekende herhalingsoefening.

VAN UITKOMST NAAR OPGAVE

Met de uitkomst als uitgangspunt moeten alle mogelijke combinaties worden gegeven die deze uitkomst opleveren. Bijvoorbeeld voor 12, moet men zeggen 2×6 , 3×4 , 6×2 , 4×3 .

SNELHEIDSTOERNOOI

Er worden twee of meer ploegen gevormd. Alle spelers beschikken over een "joker".

Met de stopwatch in de hand wordt het startsein gegeven. Om beurten geeft elke speler van een ploeg de uitkomst van een kaart die door de andere ploeg wordt getoond met de kant met de opgave naar boven gekeerd. Indien een speler het antwoord niet weet mag hij zijn "joker" gebruiken. Of men toont hem een andere kaart en zijn ploeg krijgt één strafpunt, of een ander speler uit zijn ploeg antwoordt in zijn plaats, hetgeen zijn ploeg twee strafpunten oplevert. Elke strafpunt verlengt de totale tijd die een ploeg nodig had om teantwoorden met vijf seconden. Dit spel helpt kinderen met leermoeilijkheden gemakkelijker te onthouden doordat zij op de andere spelers moeten letten.

LOTTO 1

De lottokaarten worden apart verkocht. Op de ene kant staan de opgaven, op de andere kant de uitkomsten. Er bestaat echter geen verband tussen voor- en achterkant.

Van opgave naar uitkomst

Elke speler krijgt een lottokaart van dezelfde tafel van vermenigvuldiging (optelserie) en legt deze voor zich met de kant met de uitkomsten naar boven toe. Na het schudden worden de kaarten van deze tafel met de opgaven naar boven weer in het doosje teruggelegd. De andere kaarten worden niet gebruikt. Om beurten trekt elke speler op goed geluk een kaart uit de doos en leest de opgave hardop voor. De eerste speler die de goede uitkomst geeft, krijgt de kaart en legt deze op zijn lottokaart. Winnaar is de speler die de meeste kaarten op zijn lottokaart heeft gelegd.

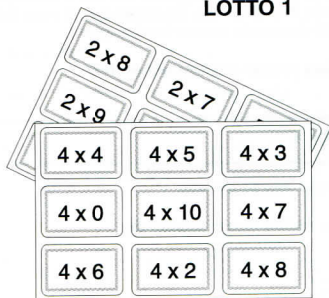
LOTTO 2

Van uitkomst naar opgave (leren delen)

De regels zijn hetzelfde als hierboven, maar de lottokaarten worden andersom gelegd met de opgaven naar boven gekeerd en de speelkaarten met de uitkomsten naar boven.

Men kan met één tafel van vermenigvuldiging spelen of met meerdere tafels tegelijk. Als men bijvoorbeeld met de tafels van 2 en 3 speelt, kunnen de spelers, als de uitkomst 18 wordt gegeven, als antwoord geven 2×9 of 3×6 .

LOTTO 1



LOTTO 2

