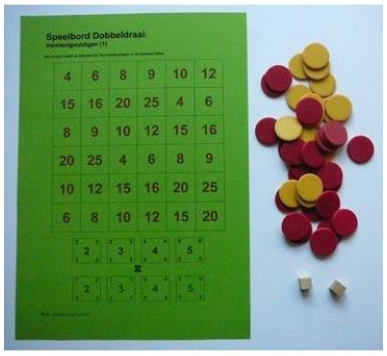
Dobbeldraai: Vermenigvuldigen (1)

1 2 3 4 5 6 7 8

Getalbegrip | **Bewerkingen** | Meetkunde | Logisch denken/ Redeneren



Materiaal
- Speelbord *Dobbeldraai: Vermenigvuldigen (1)*
- 40 fiches in twee kleuren, 20 van elke kleur
- 2 blokjes (of ringetjes, pionnen)

Aantal spelers 2 (of twee teams van 2) | **Speelduur** ± 10 minuten

Doel van het spel
Automatiseren en strategisch spelen: vermenigvuldigen: 2, 3, 4, 5 x 2, 3, 4, 5.

Drempel
Met dit spel werken de kinderen aan drempel 5A.

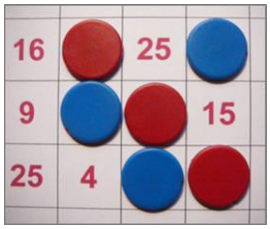
Extra
Op www.rekenspel.slo.nl vindt u een kopieerblad met het speelbord van dit spel.

Rekeninhouden
- Automatiseren van de kleinere vermenigvuldigingen in de makkelijkere tafels: 2,3,4,5 **X** 2,3,4,5;
- Relatie doorzien tussen vermenigvuldigen en delen;
- Handig en strategisch spelen.

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden
- Vermenigvuldigingen uit de makkelijkere tafels kunnen uitrekenen 2,3,4,5 **X** 2,3,4,5.

Spelverloop
Dobbeldraai speel je met twee personen. Beide spelers kiezen een kleur.
Speler 1 neemt de twee blokjes en legt die op de getallen die onder het speelbord staan: één op de bovenste rij en één op de onderste rij. De twee getallen waarop de blokjes liggen, vermenigvuldigt hij met elkaar. Het antwoord van deze 'keersom' vindt hij op het speelbord. Op een van deze getallen legt hij een fiche met zijn kleur naar boven.
Hierna is speler 2 aan de beurt. Hij neemt één van de twee blokjes, of op de bovenste rij, of op de onderste rij. En kiest op welk getal in die rij hij het blokje legt. Nu vermenigvuldigt hij deze twee getallen en zoekt weer op het speelbord naar de uitkomst. Daar legt hij een fiche neer, met zijn eigen kleur naar boven. Zo spelen de spelers door, maar… je kunt ook op een andere manier meer fiches van jouw kleur op het bord krijgen! Hoe?
Als een speler tijdens zijn beurt met zijn eigen fiche één of meer fiches van zijn tegenstander insluit: horizontaal, verticaal en/of diagonaal, dan mag hij die fiches van zijn tegenstander omdraaien. Zo komt zijn eigen kleur boven te liggen (zie voorbeeld).

Voorbeeld
Mo speelt met rood, Yassin met blauw.
Mo is aan de beurt. Hij kan 4 maken (met 2 x 2).
Als hij dit doet, dan kan hij verticaal een blauw fiche insluiten én horizontaal ook een blauw fiche. Hij mag dan beide blauwe fiches omdraaien. Je mag alleen fiches omdraaien die door het fiche dat je in díe beurt legt, insluit.



Zo spelen de spelers door tot de fiches op zijn en het speelveld vol ligt.
Als een speler twee keer na elkaar niet meer kan, is het spel ook meteen afgelopen.
De speler die aan het einde van het spel de meeste fiches van zijn kleur op het speelbord heeft, is winnaar.

© 2015 SLO rondje rekenspel; rekenspellen voor het oefenen van basisvaardigheden (http://rekenspel.slo.nl/)