

TIENen



Rekenspel groep 3 t/m 8 voor buiten!

Inhoudelijk doel

- Ontdekken van structuren in de getallenrij
- Vlot en flexibel rekenen met herhaalde sprongen van eenzelfde grootte

Doel van het spel

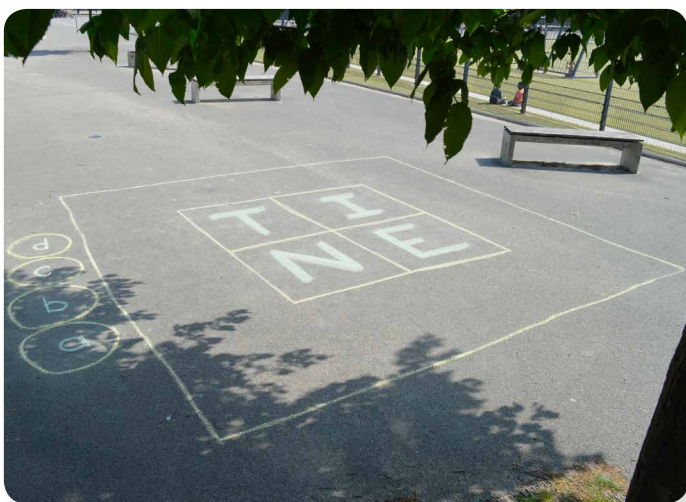
- De baas van vak 'T' zijn op het moment dat de tijd om is.

Materiaal

- Buitenbal
- Rolmaat
- Pleintekening: TIENen, zie de bijlage
- Stoeptkrijt: groen en geel
- Wisbordje en stift
- Vierkante en ronde opdrachtkaarten, zie de didactische aanwijzingen

Vorbereiding

Print de pleintekening uit en teken dit speelveld op het plein. Teken een groot vierkant van 4 bij 4 meter en teken precies in het midden van dit vierkant een kleiner vierkant van 2 bij 2 meter. De afstand in horizontale en verticale richting tussen deze twee vierkanten is 1 meter. Verdeel vervolgens het kleine vierkant in vier gelijke vierkanten van ieder 1 meter bij 1 meter. Zet in elk vak van 1 m² de letters 'T', 'I', 'E' of 'N'. Doe dit zoals aangegeven op de pleintekening. Teken op 10 cm van het grote vierkant ter hoogte van vak 'N' en 'T' vier cirkels met de letters 'a', 'b', 'c' en 'd'. De cirkels hebben elk een doorsnede van 50 cm.



Pleintekening: TIENen



Benodigd materiaal TIENen

Beschrijving

- Dit spel is afgeleid van het buitenspel 'KINGen' en wordt tijdens de pauze gespeeld met vier spelers in het grote vierkant en met maximaal vier spelers in de cirkels.
- De vier spelers zijn ieder de eigenaar van een vierkant vak met een letter. De jongste speler is de baas van vak 'T', de speler die daarna de jongste is, beheert vak 'I', daarna de jongste krijgt vak 'E' onder zijn beheer en de oudste heeft vak 'N' onder zijn hoede. Zijn er meer dan vier spelers? Dan nemen deze oudste spelers op volgorde van jong naar oud plaats in de wachtrij. De wachtrij bestaat uit de cirkels met respectievelijk 'a', 'b', 'c' en 'd'.
- De speler die eigenaar van vak 'N' is, heeft de bal en bepaalt met welke grootte van sprongen herhaaldelijk door de getallenrij wordt gegaan. Hij gooit de bal in een vak van een van de andere spelers en zegt een getal. Bijvoorbeeld '3'. De speler die hoort bij het vak waar de bal de grond raakt, vangt de eenmaal gestuiterde bal, gooit deze in een ander vak en zegt '6'. De speler van dit vak vangt ook de eenmaal gestuiterde bal, gooit deze weer in ander vak en zegt '9'. En zo verder. Als het goed is, klinkt hierna: 12-15-18-21-... Als het startgetal anders is dan 0 dan moet de speler van vak 'N' dit vooraf melden.

Meer leuke rekenlessen? Volg een Met Sprongen Vooruit cursus en ontvang het bijbehorende Rekenspellenboek!

www.metsprongenvooruit.nl



Buitenspeeldag groep 3 t/m 8 - TIENen



M E N N E I N S T I T U U T



De speler van vak 'T' heeft de bal na een stuit gevangen, zegt '12' en ...



... speler 'N'. Deze speler vangt na een stuit, zegt '21' en ...



*... gooit de bal in vak 'E'.
De speler van vak 'E' vangt de bal na een stuit, zegt '15' en ...*



... nu vangt na een stuit speler 'T' de bal, enz.



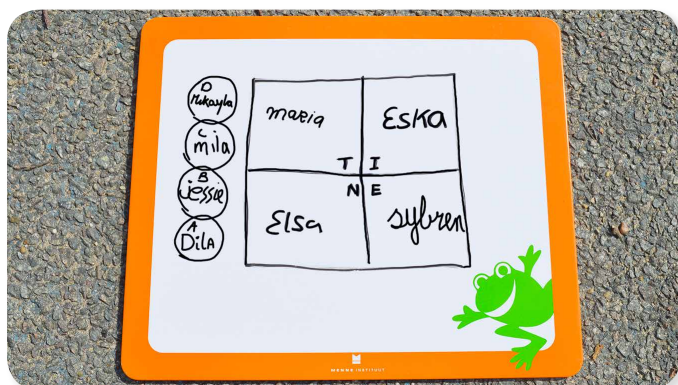
... gooit de bal in vak 'I'.



*Ook deze speler vangt na een stuit,
zegt '18' en gooit in het vak van ...*

- De speler van vak 'T' mag de bal in vak 'E' gooien, maar de speler in vak 'E' mag vervolgens niet direct de bal in vak 'T' teruggooien. Dit mag wel: T-E-N-T.
- Gooit een speler de bal in het verkeerde vak of buiten een vak van een andere speler of zegt deze speler het verkeerde getal, dan is hij af. Hij mag kiezen (1) achteraan in de wachtrij plaatsnemen of (2) zijn deelname aan het spel beëindigen. In geval van optie (2) kan er een andere leerling de plaats innemen die deze speler anders zou hebben ingenomen.
- Nadat een speler 'af' is, stijgen de andere spelers in rang doordat ze een 'hoger' vak onder hun hoede krijgen. Dat wil zeggen, de spelers worden eigenaar van het vak in omgekeerde volgorde van de letters in het woord TIEN. Dus, is de speler van vak 'T' af, dan wordt de speler van vak 'I' de baas van vak 'T', de speler van vak 'E' krijgt vak 'I' onder zijn beheer en de speler van vak 'N' krijgt vak 'E'. De wachtenden schuiven op van cirkel 'd' naar cirkel 'c', van cirkel 'c' naar cirkel 'b', van cirkel 'b' naar cirkel 'a' en van cirkel 'a' naar vak 'N'. De speler van vak 'T' neemt plaats achteraan in de wachtrij. Is er geen wachtrij, dan wordt de speler die af is de baas van vak 'N' of blijft daarvan de eigenaar als hij daar al stond. De rest van de spelers verschuiven in dat geval niet. De speler van vak 'N' bedenkt met welke grootte van sprongen nu herhaaldelijk door de getallenrij wordt gegaan.
- Vangt een speler de bal na meer dan één stuit en/of vangt een speler de bal buiten de buitenrand van het speelveld dan is deze speler ook af. Ook nu geldt dat hij moet plaatsnemen achteraan in de wachtrij en dat de overige deelnemers een plaatsje opschuiven.

- De speler die op het moment dat de tijd om is, in vak 'T' staat, heeft een Tien gescoord. Deze speler is de Topper en wint het spel. De tijd is om als bijvoorbeeld de pauze voorbij is en de bel gaat.
- Op een wisbordje wordt genoteerd in welke opstelling de spelers en wachtenden zijn geëindigd op het moment van het verstrijken van de tijd. De eerstvolgende keer dat het spel wordt hervat, moet degene die de Topper was het spel verlaten of achteraan in de wachtrij gaan staan en schuiven de overige deelnemers een plaatsje op.



Opstelling van de spelers en de wachtenden op het moment dat de bel ging.



Meer leuke rekenlessen? Volg een Met Sprongen Vooruit cursus en ontvang het bijbehorende Reken spellenboek!

www.metsprongenvooruit.nl

Didactische aanwijzingen

- Spreek af uit welke grootte van sprongen gekozen mag worden. Er volgt een richtlijn:
Groep 3: met sprongen van 1, 2 of 3 *
Groep 4: met sprongen van 2, 3, 4, 5, 9 of 10 *
Groep 5: met sprongen van 2 t/m 10, 20, 30, 40, 50, 100 en 1000 *
Groep 6: met sprongen van 3 t/m 12, 15, 25, 90, 150 en 250 *
Groep 7: met sprongen van 3 t/m 12, 15, 25, 90, 150 en 250 vanaf een willekeurig getal
Groep 8: met sprongen van 3 t/m 12, 15, 25, 90, 150 en 250 vanaf een willekeurig getal heen of terug!

* Gaat dit goed? Moedig aan om ook eens vanaf een ander getal dan 0 te starten. Gebruik hierbij de vierkante en ronde opdrachtkaarten van het spel De dienaren van de koning. Deze kaarten zitten in de kist Rekenspelletjes groep 4. De speler in vak 'N' trekt van beide soorten een kaart en (her)start vervolgens het spel. Volgens onderstaande trekking moet er na iedere stuit respectievelijk '5-8-11-14-..' klinken.



Gebruik de opdrachtkaarten van De dienaren van de koning.

De spelers tellen: 5-8-11-14-..

- Wordt er geteld in teruggaande richting? Op het moment dat het volgende getal dat genoemd moet worden onder nul komt, mag de speler die aan de beurt is dit getal zeggen en bepalen wat de nieuwe opdracht wordt.
- Ontstaat er discussie over de juistheid van het genoemde getal? Op de rolmaat kan worden gecontroleerd wat het moet zijn.
- Bij elk tiental dat wordt genoemd, springen alle deelnemers, inclusief de wachtenden omhoog. Wordt er een tiental overschreden, dan wordt er ook omhoog gesprongen. Bij elk honderdtal, duizendtal, tienduizendtal, ..., of passering daarvan springen de deelnemers niet alleen omhoog maar klappen daarbij ook in hun handen. Met deze extra (spring)regels, is het spel ook geschikt bij koud(er) weer.
- Wijs de spelers erop dat ze ook buiten hun vak mogen staan zolang ze maar binnen het grote vierkant blijven. Dit maakt het vangen van de bal na een stuit in hun vak eenvoudiger.

TIENen - Pleintekening

