

# Tafels leren aan #beelddenkers

## 3D & 2D

## Spel en oefenideeën

## 3D Oefeningen

- Tafels in kruispatroon
- Kruisloop
- Tafels meppen
- Tafels gooien
- Speurtocht
- Tafels springen
- Tafelhapper

## Bewegingsoefening: Tafels in kruispatroon.

### Tafels in kruispatroon

#### Hoe gaat de oefening tafels leren met beweging van het kruispatroon?

##### Leer het kind eerst de volgende beweging aan:

Tik met de rechterhand de linkerschouder aan  
Tik met de linkerhand de rechterschouder aan  
Tik met de rechterhand de linker knie aan  
Tik met de linkerhand de rechter knie aan  
Klap in de handen.

##### Als de beweging soepel verloopt komen de tafelsommen van de tafel van 2 erbij.

Tik met de rechterhand de linkerschouder aan en zeg tegelijkertijd 1  
Tik met de linkerhand de rechterschouder aan en zeg tegelijkertijd x  
Tik met de rechterhand de linker knie aan en zeg tegelijkertijd 2  
Tik met de linkerhand de rechter knie aan en zeg tegelijkertijd =  
Klap in de handen en zeg tegelijkertijd 2.

Daarna  $2 \times 2 = 4$  tijdens de beweging van het kruispatroon enz



## Bewegingsoefening Kruisloop

### Benodigheden:

Spiekbrief  
Spelbegeleider

### Spelverloop:

- Oefen de kruisloop, linkerhand naar rechterknie, rechterhand naar linker knie.
- Loop naar voren en naar achteren
- Plak de spiekbrief met sommen en uitkomst op de muur op ooghoogte
- Doe de kruisloop en zeg hardop de tafel op.
- Begin van boven naar beneden
- Daarna van onder naar boven
- Daarna door elkaar (Spelbegeleider wijst dan een tafel aan en dekt de uitkomst af met de vinger)



## Tafels meppen

### Benodigheden:

10 post-its  
Spiekbrief  
Vliegenmepper



### Spelverloop:

Op de muur hangen de uitkomsten van de tafel die je oefent.  
Daarnaast hangt een spiekbrief (Spieken moet bij beelddenkers)

*De spelbegeleider zegt een tafel (1x8)*

*Het kind, of kinderen, mept/ meppen op de juiste uitkomst. (8)*

In het begin meppen we de tafels van 1-10. Nog niet door elkaar dus.

De volgende ronde meppen we van 10-1

De laatste ronde meppen we door elkaar

## Tafels gooien

### Benodigheden:

Een bal

### Spelverloop:

*Je speelt dit spel met minimaal 2 personen, maximaal 10*

De kinderen staan in een cirkel. Degene die begint zegt een tafel en gooit de bal naar iemand anders. Diegene zegt het antwoord. (Snelheid is niet belangrijk!)



Daarna zegt dit kind een som en gooit de bal naar iemand anders. Diegene geeft het antwoord.

Let op! Sommige kinderen vinden het lastig om onder druk te presteren. Hierdoor klappen ze dicht, hamer daarom niet op de snelheid!

### Of:

Je kunt dit ook alleen spelen:

Leg de bal in je rechterhand, laat hem stuiten naar je linkerhand. Breng de bal achter je rug door naar je rechterhand.

Zeg de som en uitkomst terwijl je dit doet!-

## Speurtocht:

### Benodigheden:

10 post-its  
Ruimte

### Spelverloop:

Op de voorkant van de post-its schrijf je de som met uitkomst

Op de achterkant schrijf je alleen de som

Plak de post-its verspreid over de ruimte. Maak samen een route, 1x, 2x, 3x enz.

Het kind loopt de route en leest de 10 sommen met uitkomsten hardop voor.

Draai daarna som "1x" om, je ziet dan alleen de som.

Het kind loopt de route opnieuw. Nu moet het weten wat de uitkomst is van "1x"

Draai daarna de som "2x" om.

Herhaal bovenstaande stappen totdat de laatste tafel omgedraaid is.

Let op: Wanneer een kind een bepaalde tafel niet meteen weet, draai de post-it dan om.  
Spieken is erg belangrijk voor beelddenkers!



## Tafels springen

### Benodigheden:

Stoepkrijt of grote vellen papier

### Spelverloop:

Op de grond staan de uitkomsten die bij de tafel horen die centraal staat.

Ieder kind springt op een uitkomst en zegt hardop de som erbij.

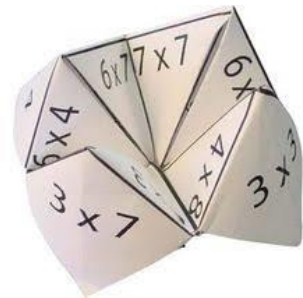
Veeg na iedere ronde een som uit, of haal een vel papier weg. Kunnen ze het ook zonder uitkomst?



## Tafelhapper

Ga naar <https://www.youtube.com/watch?v=eBQT4o3ZzXs> om de tafelhapper te maken.

Laat kinderen lekker oefenen en spelen met deze tafelhapper!



## 2D oefeningen:

- Tafeltrix
- Tafelmandala
- Tovertekening
- Boter kaas en eieren
- Ganzenbord
- Cijferveld
- Doodlen

## Tafel Mandala

*Je hebt hiervoor de tafelmantala nodig*



Stap 1: Kies een tafel die je wilt oefenen (ik kies voor de tafel van 6)

Stap 2: Sleep het touwtje naar de uitkomst die bij "1x" hoort (bijvoorbeeld:  $1 \times 6 = 6$ ) Sleep het touwtje naar de 6

Stap 3: Sleep het touwtje naar de uitkomst die bij "2x" hoort. ( $2 \times 6 = 12$  Je sleept het touwtje naar de eenheden, 2 dus)

Stap 4: Sleep het touwtje naar de uitkomst die bij "3x" hoort. ( $3 \times 6 = 18$  Je sleept het touwtje naar de eenheden, 8 dus)

Doe hetzelfde voor de overige tafels.

## Tovertekening

### Benodigheden:

Strook wit papier  
2 gekleurde stiften

### Hoe het werkt:

Wanneer er 1 of 2 tafels maar niet willen blijven plakken dan is de tovertekening een goed idee.

Met 2 stiften schrijf je de tafel op die nog niet blijft plakken. Je ziet dan een "3D tekening". Je hersenen willen goed zien wat er staat dus gaan ze extra goed focussen.

Hang hem op, kijk ernaar en haal hem een week later weg. Vertel de kinderen dat ze deze over een week moeten kennen!

## Doodlen:

### Benodigheden:

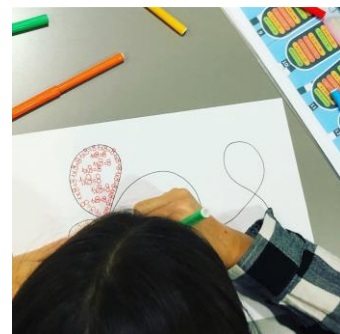
A4 Papier  
Stiften

### Hoe het werkt:

Op een A4 vel teken je met zwart een "vrije lijn" zodat er figuren ontstaan.

In ieder figuur schrijven de kinderen een tafel op zodat het hele figuur gevuld wordt met die tafel.

Iedere tafel krijgt een eigen kleur.



## Boter Kaas en Eieren

### Benodigheden:

Papier of spel van de Action  
2 verschillende pionnen

### Spelverloop:

Je hebt gewonnen als je 3 op een rij hebt. Horizontaal, verticaal of diagonaal.

In ieder vakje staat een som. Als jij je pion in dat vakje wil leggen moet je eerst de goede uitkomst zeggen



## Ganzenbord

### Benodigheden:

Ganzenbord (Pinterest)  
Fiches  
Pionnen  
Dobbelsteen



### Spelverloop:

Degeene die het eerst zijn bingoveld vol heeft, is de winnaar.

Om te bepalen wie er begint, gooi je met de dobbelsteen, degene met de grootste hoeveelheid ogen mag beginnen.

Zet je pion op "start" en gooi met de dobbelsteen, zet zoveel stappen vooruit.

Reken de som uit. Staat deze uitkomst in jouw bingoveld? Dan mag je een fiche neerleggen.

## Cijferveld

### Benodigheden

Cijferveld (zie bijlage)  
Stiften

### Hoe werkt het?

Schrijf de gehele tafel op onder het cijferveld. (Tip: Geef iedere tafel een andere kleur)

Omcirkel de uitkomsten van de tafel die op dat moment centraal staat.

Beelddenkers onthouden patronen goed.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



## Aan de slag met de tafels

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100