

Deel 2

Een rekenidee: Het Grote Flippokampioenschap!



Domein: getallen

Doelen: met plezier rekenen; inzicht in getallen vergroten; van elkaar leren.

Bruikbaar voor **alle niveaus**: je kunt gebruikmaken van alleen de '1-punters' of je gebruikt de 1-, 2- en 3-punters door elkaar. (zie in bovenstaand plaatje de twee witte stippen in het midden; dat is een 2-punter, die iets moeilijker is dan een 1-punter en iets makkelijker dan een 3-punter). De flippo's zijn op de andere kant genummerd.

Tijdsduur: bij 1^e jaars 3F, met uitleg, groepjes maken enz. is eenmalig een tijdsduur van 30 – 45 minuten nodig. Het maakt het spannend een tijdslimiet te stellen, bijvoorbeeld m.b.v. een (digitale) wekker of een zandloper.

Variant: een collega bij niveau 2F speelt dit spel 10 minuten, maar dan elke week een keer, zes weken lang en maakt er op deze manier een competitie van!

Omschrijving:

Vooraf: Ik ken de flippo's nog van vroeger. Die zaten in chipszakken, hadden allerlei thema's (Pokemon bijvoorbeeld) en met bepaalde flippo's kon je rekenen. Die blijken 24-game te heten. Het schijnt dat op een bepaald moment een oude dame chips zat te eten, een flippo in haar mond stak en toen bijna is gestikt. Dat vertel ik er altijd even bij.

24-game: de bedoeling is dat je de vier getallen op de flippo elk één keer gebruikt. Je mag optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Het antwoord moet altijd 24 zijn. In bovenstaand plaatje: $2 \times 8 = 16$. $16 + 1 + 7 = 24$.

Serendipity: Ooit zocht ik op Marktplaats iets anders en ik zag hoeveel flippo's er te koop zijn. Ik kwam op het idee van een rekenspel. Ik heb er 50 gekocht, heb deze eerst zelf uitgerekend en heb daarna het spel gespeeld met mijn 1^e jaars. Ik was benieuwd hoe zij zouden reageren, en wat ik dacht, gebeurde: op een enkele leerling na deed ieder fanatiek mee met de drie taken: rekenen, schrijven, snel lopen. Het kunnen winnen van een prijs (iets lekkers) bleek een vrolijke stimulans.

→ Tip: er zijn nog erg veel flippo's te koop op Marktplaats.

De les:

Ik vertel iets over flippo's, laat via de beamer een paar makkelijke en daarna niet te makkelijke voorbeelden zien, en leg het spel uit:

- We maken groepjes van drie (een overblijvend viertal wordt twee groepjes van twee).
- Leerlingen verdelen de taken: allemaal rekenen, één moet duidelijk het nummer van de flippo's én de berekeningen noteren, één moet steeds naar de docent lopen met de berekening en om de flippo te ruilen.
- Als dit gebeurd is, kunnen we starten. Ik heb 1-, 2- en 3-punters door elkaar in een doos. Elk groepje krijgt 1 flippo en de tijd start. Zodra een groepje een flippo heeft opgelost, laat één van hen mij de berekening zien en krijgt hij/zij een nieuwe flippo. Belangrijk: daarbij mogen ze kiezen of ze een 1-, 2- of 3-punter willen hebben. Dan kunnen ze zelf hun tactiek bepalen: snel makkelijke 1-punters oplossen of minutenlang turen op een moeilijke 3-punter. Een variant is dat de regels worden aangescherpt en dat elke groep van elk van de drie soorten bijv. drie flippo's moet oplossen. Dan gaat de tijd een grotere rol spelen: als twee of meer groepen hierin zouden slagen, heeft ieder namelijk evenveel punten.
- De docent kijkt steeds snel de berekening na en noteert de punten. Dit laatste kan ook via de beamer, zodat de leerlingen het verloop kunnen zien. Belangrijk is dus dat de docent de antwoorden goed geordend bij elkaar heeft staan.
- Een prijsje voor de winnaar is op z'n plaats.

Motivatie:

Regelmatig begin ik de les met een lesstarter: een raadsel, een leuke som, een som n.a.v. iets uit de actualiteit enz. Ik probeer de leerlingen betrokken te houden door steeds verband te leggen tussen rekenen en wat om ons/hen heen gebeurt. Af en toe een leuk spel stimuleert, houdt de aandacht vast en leerlingen komen met meer plezier naar de les. Genoeg publicaties bevestigen dit. Ik gebruik hiervoor ook digitale middelen, zoals Kahoot, maar het blijkt dat leerlingen het echt leuk vinden bij dit spel échte flippo's te gebruiken, door de klas te moeten rennen en met pen en papier met elkaar te moeten rekenen.

Collega's van andere afdelingen hebben mijn idee inmiddels overgenomen, voor zover ik weet met succes!