



*Om aan het begin van een rekenles aandacht te geven aan de tafeltjes kun je één van deze twaalf manieren inzetten. Zo kun je ook zien wie er al goed aan het oefenen is met het automatiseren van de tafels en wie hier nog moeite mee heeft. Het kost je misschien 5 minuten, maar zo worden wel steeds op een andere manier de tafels herhaald.*

1. Dobbelstenen – [2 dobbelstenen](#) op het digibord geven aan welke som er moet worden uitgerekend. Wanneer de ene dobbelsteen 2 stippen heeft en andere dobbelsteen 3 stippen, dan wordt dus de som:  $2 \times 3 = 6$
2. Bedenk de som – op het digibord staan de keersommen van een tafel. De keersommen zijn niet compleet. Er staat bijvoorbeeld  $\_ \times 3 = 12$  De leerlingen moeten de som bedenken die bij de rest past. Ze schrijven op een kladblaadje de som op, erna wordt het antwoord kort besproken.
3. Bingo tafelsommen – de leerlingen noteren 5 tafelsommen zonder antwoorden op een blaadje. De juf noemt alleen antwoorden van sommen. Wie het eerste 5 complete sommen heeft, heeft gewonnen. De slimmeriken zullen  $2 \times 6$ ,  $6 \times 2$ ,  $3 \times 4$ ,  $4 \times 3$  opschrijven. Antwoord 12 en ze hebben meteen 4 sommen compleet!
4. Getallenplacemat – elk groepje krijgt een groot A3 vel. Op dit A3 vel is een placemat vorm (coöperatieve werkvorm) getekend. Elke leerling heeft een stukje van het placemat, op dit placemat schrijven de leerlingen alle keersommen die ze weten met antwoord op. Na een aantal minuten schrijven ze na overleg sommen die hetzelfde zijn in het midden op.
5. Twee cijfers een tafel – alle leerlingen schrijven op een blaadje een getal tussen 1 en 10 op. De leerlingen vormen een binnen – buitenkring. Op het teken van de juf laten ze aan elkaar de cijfers zien. Ze proberen om de cijfers keer elkaar te doen en hier het antwoord op te geven. Hebben ze

het antwoord gegeven, dan steken ze hun hand in de lucht. Zo kan de juf zien wanneer er doorgeschoven kan worden.

6. Voel cijfers – dit spel wordt gespeeld met 2 leerlingen. Een leerling schrijft met zijn vinger een cijfer op de rug van de andere leerling. Deze leerling raadt het cijfer en zegt hierachter 'keer'. De andere leerling schrijft een nieuw cijfer op de rug. De leerling raadt het cijfer en zegt de hele som met het antwoord. De rollen worden omgedraaid als het antwoord juist is.

7. Racen tegen de keersommen – de leerlingen krijgen een klein blad met een aantal keersommen. Op het digibord staat een zandloper. Wanneer de zandloper omgedraaid wordt, proberen de leerlingen om binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk sommen te beantwoorden. Wie heeft de meeste sommen goed?

8. Op goede volgorde – per groepje krijgt elke leerling een kaartje met een tafelsom. Deze tafelsom rekenen alle leerlingen apart uit. Als alle sommen zijn uitgerekend gaan de leerlingen in een rij van kleinste uitkomst naar grootste uitkomst staan. Wie heeft er als eerste een goede rij?

9. Bal overgooien – alle leerlingen staan in een kring. De juf bedenkt een som en zegt de som. Dan gooit de juf de bal naar een leerling. De leerling geeft een antwoord op de som en gooit de bal terug. Zo gaat dit spel verder. Je kunt er ook voor kiezen om de leerlingen ook sommen te laten bedenken.

10. Knie, klap, links, rechts – Iedereen in de klas doet de volgende beweging een paar keer na: 'Sla met je handen op je knieën, klap in je handen, linkse hand naar je linkeroor en dan je rechtse hand naar je rechter oor.' Wanneer iedereen weet hoe deze beweging gaat, zeg je een tafeltje op. Dus: sla met je handen op je knieën (2 keer), klap in je handen (3), linkse hand naar je linkeroor (is), rechtse hand naar je rechter oor (6). Bij deze opdracht is het belangrijk dat er versneld wordt in het klappen en opzeggen van het tafeltje.

11. Tafelliedjes of tafelrap – Door middel van een tafelliedjes of tafelraps worden de verschillende tafels aangeleerd. De leerlingen zeggen eigenlijk de tafels op, maar gebruiken hierbij een leuk melodietje om de tafels beter te kunnen onthouden. Tafelliedjes en raps vind je op youtube terug.

12. Lucht post – de juf zegt een tafelsom. De leerlingen schrijven het antwoord in de lucht. Een leerling geeft het antwoord hardop. De leerling die het antwoord hardop heeft gezegd, mag een nieuwe som bedenken.