

Sommen oefenen met de bal.

De goed practise methode van Meester Douwe Sikkes (Balans 2009).

De meester gebruikt een bal tijdens zijn automatiseringsoefeningen. Hij houdt er met behulp van de bal tempo en spanning in. De meester gooit de bal terwijl hij de som roept, de leerling vangt de bal en gooit de bal terug terwijl hij het antwoord zegt. Als een kind er niet uitkomt, vult de meester even aan, om het tempo erin te houden. Alle kinderen leren rekenen volgens een goede systematische opbouw die telkens herhaald wordt. Zo worden de sommen er grondig ingeslepen. De leerkracht moet zowel de leerstof als de bal goed in de vingers hebben. Ook speelt hij zorgvuldig in op het niveau van de verschillende leerlingen. Een zwakke leerling krijgt bijvoorbeeld de tafel van 2 een sterke die van 8. Zo komt iedereen aan de beurt en blijft het tempo erin. En als een kind het even niet weet springt de meester in. Niemand moet voor aap komen te staan. Iedereen moet zich lekker blijven voelen.

Elke groep krijgt een 'automatiseringsbal'.

Aanvullingen:

- Je kunt ook een pittenzakje of een ander gooi/vang object gebruiken.
- Laat de kinderen in een kring staan.
- Een leerling laten gooien en zelf een sommenblad met antwoorden voor je hebben liggen, levert voor jezelf meer aandacht voor de genoemde som op.
- Schrijf een getal (bijv 8) op het bord. Eén leerling wordt als schrijfhulp bij het bord gezet. De bal wordt gegooid naar een leerling. Deze leerling bedenkt bij de uitkomst 8 een eigen som (bijv: $7+1$, $9-1$, 2×4 , $16:2$, $1728:216$, etc) De bal wordt daarna naar een volgende leerling gegooid. Hij/zij moet daarna een andere som bedenken. De schrijfhulp schrijft alle sommen op het bord. Je kunt dit dan uitbreiden door twee getallen (vb: 8 en 9), drie getallen (vb: 7, 8 en 9) op het bord te schrijven.

Grote dobbelsteen.

Je spreekt van te voren het antwoord af. De leerkracht gooit de dobbelsteen, de leerling noemt het getal dat erbij of eraf moet om het antwoord te krijgen. Op deze manier oefen je het splitsen. Voor vermenigvuldigingen kun je werken met twee dobbelstenen. De twee getallen moet de leerling vermenigvuldigen. Je kunt hiervoor bestaande of zelfgemaakte dobbelstenen gebruiken.

Dit kun je ook heel mooi op het digibord doen.

Flitskaarten.

De leerkracht laat een kaartje met daarop een som kort zien, de leerling zegt het antwoord. Deze oefening kan ook heel goed met behulp van het digibord.

Som bedenken.

De leerkracht noemt een getal en het kind moet er zo snel mogelijk en aftrek- of optelsom bij bedenken. Hoeveel kunnen de leerlingen er in één minuut (of een andere afgesproken tijd)?

Antwoord staat vast.

Spreek vooraf een antwoord af. De leerkracht noemt een cijfer en de leerling moet het getal noemen dat erbij of eraf moet om het vooraf afgesproken antwoord te krijgen. Hoeveel kunnen de leerlingen er in één minuut (of een andere afgesproken tijd)?

Getalkaartjes.

Geef alle kinderen een getal op een kaartje (de antwoorden van bepaalde tafels, optel- of aftreksommen, deeltafels enz.). De leerkracht noemt een som en het kind dat het goede antwoord heeft moet gaan staan. Je kunt het uitbreiden door ook een buurgetal erbij te betrekken. Het antwoord moet gaan staan en de buurgetallen hun vinger opsteken bijvoorbeeld.

Tafels oefenen.

Klassikaal tellen vanaf 0. Spreek af dat de kinderen mogen klappen als ze een cijfer horen dat bij de tafel van 2 hoort. Je kunt dit uitbreiden door meerdere tafels tegelijkertijd te doen. Bijvoorbeeld klappen bij de tafel van 2, springen bij de tafel van 5, etc.

Het verboden cijfer.

Spreek vooraf een cijfer af dat niet genoemd mag worden. Tel klassikaal vanaf 0 en klap als het verboden cijfer in het getal zit. In hogere klassen kun je ook bij de tafels van het verboden cijfer klappen.

Somkaartjes.

Maak kaartjes met daarop getallen en maak kaartjes met optel- en aftreksommen of tafels of deelsommen. Laat de kinderen de sommen bij het goede getal (antwoord) leggen. Hoeveel kunnen ze er in één minuut (of een andere afgesproken tijd)?

Bingo.

De leerlingen hebben 'bingokaarten' voor zich met daarop willekeurige getallen. De leerkracht noemt op tempo de sommen. Staat het antwoord op de kaart dan mag de leerling hem wegstrepen. Wie heeft er het eerst een horizontale rij vol, een verticale rij vol, een diagonale rij vol of een hele kaart vol.

Getalbegrip.

Steek een aantal vingers op, laat deze drie seconden zien en vraag vervolgens aan een leerling hoeveel vingers je opstak.

Sommenslang.

De leerkracht noemt een som ($7+8= \dots$) een leerling geeft het antwoord (15), de leerkracht gaat direct verder door alleen de vervolgsom te noemen ($+9= \dots$), leerling antwoord: 24, leerkracht zegt $:8=$, leerling zegt: 3, leerkracht: $\times 7=$, leerling antwoord: 21 enz.

Sommenkaarten.

Maak kaarten met daarop een sommen die bij elkaar horen: erbij sommen, eraf sommen, keersommen, deelsommen, onder de tien, over het tiental enz. In tweetallen gaan de kinderen de sommen oefenen. Aan twee kanten staan sommen. Aan de ene kant met antwoord en aan de andere kant zonder. De ene leerling leest de som en zegt het antwoord en doet dit in een vlot tempo. De ander kijkt mee en controleert het antwoord. Is het fout, dan herhaalt deze leerling de som. Ik roep na een minuut: Wissel! Dan draaien de rollen om.

