

**ONTHOUD
BETER,
REKEN
SNELLER!**



BEWEGEND LEREN MET KURKEN

Wist je dat KURKEN een automatiseringsspel is voor de groepen 3 t/m 8? Dat je met KURKEN extra hulp kunt bieden aan de leerlingen die dit nodig hebben, passend bij de bouwstenen van de rekenmuur van Bareka? Dat KURKEN uitermate geschikt is voor extra uitdaging? En dat er ook een bewegend leren variant van KURKEN is?

HET AANBOD VAN KURKEN



Het KURKEN basisspel richt zich op het flexibel toepassen van de 4 hoofdbewerkingen. De leerlingen maken berekeningen met dobbelstenen om tot een vooraf genoemd getal te komen.



In de **KURKEN handleiding** staan 38 variaties op het basisspel beschreven. Met de differentiatietips kunnen leerlingen van verschillende niveaus tegen elkaar spelen.



Bij de **KURKEN-kaartjes** ligt de focus op berekeningen die altijd uitkomen, opgedeeld in 5 niveaus. In te zetten als extra ondersteuning, maar ook als extra uitdaging.



De Paardensprong is speciaal ontwikkeld voor de sterke-/ excellente rekenaar. Met een extra dimensie waar zelfs de leerkrachten stevig over na zullen moeten denken.

ONTHOUD BETER REKEN SNELLER!

Het spel KURKEN is een automatiseringsspel dat het rekenonderwijs ondersteunt. Het algemene spelverloop richt zich op het flexibel toepassen van de 4 hoofdbewerkingen; optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen.

KURKEN is een interactief spel, waarbij alle spelers continu actief meespelen. Door elkaar op een actieve manier uit te dagen, wordt het werkgeheugen van elke speler geactiveerd.

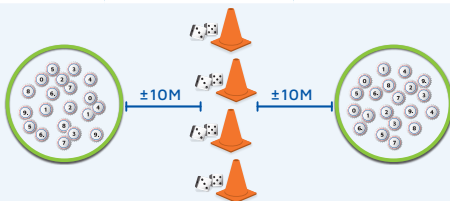
Hierdoor zal de speler eenvoudiger sommen kunnen maken, patronen herkennen en tussenberekningen onthouden.

Kijk op kurken1975.nl en zie wat KURKEN voor jou kan betekenen!

BEWEGEND LEREN MET KURKEN

VOORBEREIDING

Verdeel de leerlingen in groepjes van drie. Elk groepje krijgt 2 dobbelstenen en de startpunten worden gemarkeerd met krijt of een pylon. Leg aan weerszijden van de startpunten een hoepel met hierin 2 of 3 sets van de cijferkaartjes 0 t/m 9.



SPELVERLOOP

Per beurt loopt één leerling naar de ene hoepel en één leerling naar de andere hoepel, terwijl de derde leerling bij het startpunt dobbelt. De lopers pakken ieder 2 cijferkaartjes uit de hoepel en lopen hiermee terug naar het startpunt. Als de lopers terug zijn, proberen ze met de 4 cijferkaartjes een berekening te maken met het gedubbelde aantal ogen als antwoord.

Alle hoofdbewerkingen (+, -, x, :) mogen gebruikt worden. Kan de berekening gemaakt worden, dan schrijven ze deze met krijt bij hun startpunt.

Puntentelling: Elke goede berekening is één punt waard. De punten kunnen worden bijgehouden door te turven of met fiches (één fiche per punt).

Let op dat de leerlingen niet te lang met dezelfde cijferkaartjes blijven puzzelen. Bakken eventueel de tijd af, waarbinnen ze tot een oplossing moeten komen.

VOORBEELD

De volgende cijferkaartjes zijn gehaald: 7, 4, 9 en 3.

Het gedubbelde aantal (8):



**MET DE 4 HOOFD-
BEWERKINGEN**

$$7 \times 3 = 21$$
$$21 - 9 - 4 = \underline{8}$$

Verkorte notatie:
 $7 \times 3 - 9 - 4 = \underline{8}$

**MET ALLEEN
+ EN -**

$$9 + 3 = 12$$
$$12 - 4 = \underline{8}$$

Verkorte notatie:
 $9 + 3 - 4 = \underline{8}$

DIFFERENTIATIE

- Als leerlingen vastlopen kun je ze helpen door:
 - de cijferkaartjes dubbel te laten gebruiken. Zo is de berekening makkelijker te maken.
 - de optie aanbieden niet alle 4 de cijferkaartjes in de berekening te hoeven gebruiken. Dit maakt de kans om tot een antwoord te komen groter.
- Daag de groepjes bij wie het vlot verloopt uit om zo veel mogelijk bewerkingen in één berekening te stoppen. Lukt het om 3 van de 4 bewerkingen te gebruiken, dan krijgen ze een extra punt.
- Zijn de leerlingen nog niet toe aan alle 4 de hoofdbewerkingen, gebruik dan bijvoorbeeld alleen + en -. Hierbij hoeven ze niet alle 4 de cijferkaartjes te gebruiken.