

Het oefenen van alle tafels:

er wordt alleen gespeeld met de puntendobbelsteen, later met de cijferdobbelsteen. De resultaten worden genoteerd. Het gaat erom de worpen vaardig over de Flic-Flacs te verdelen. Voorbeeld: een kind gooit een 4 en rekt $4 \times 8 = 32$.

Bij de volgende worp gooit het een 6 en rekt $6 \times 12 = 72$, samen opgeteld dus $32 + 72 = 104$. Bij de derde beurt gooit het kind de 1 ($1 \times 1 = 1$), samen opgeteld dus $104 + 1 = 105$.

De spelers moeten proberen de Flic-Flacs met de hoge cijfers voor hoge worpen te bewaren. Men kan natuurlijk ook peh hebben: wanneer men de 11 en 12 bewaard heeft en dan b.v. alleen maar een 1 gooit.

Groep 6

Alle basis-rekenbewerkingen of het ontleden van cijfers of het maken van zetten met 3 (en meer) berekeningen (stappen):

Ook in Groep 6 wordt net zo fanatiek met Flic-Flac gespeeld als in voorgaande groepen. De mogelijkheden kunnen uitgebreid worden indien nog een of twee puntendobbelstenen erbij genomen worden. Bij het spel met vier puntendobbelstenen worden b.v. 1,3, 4 en 6 ogen gegooid. De speler dient nu de hoge cijfers op te tellen, hier dus $6 + 4 = 10$ (d.i. de eerste rekenstap) en de lage cijfers moeten afgetrokken worden, hier dus $3 - 1 = 2$ (d.i. de tweede rekenstap). Nu moeten nog $10 : 2 = 5$ of $10 - 2 + 8$ (d.i. de derde rekenstap). De 5 of de 8 maken de Flic-Flac. Verandert men de regels dan kan als vierde stap rekenstap het eindresultaat ook nog ontleed worden, in $4 + 1$ of $2 + 3$.

De spelregels kunnen naar believen gevarieerd worden. Kinderen zullen ongetwijfeld hun eigen spelregels bedenken, zodat zij ook, ondanks dat het resultaat maximaal 12 is, grotere getallen kunnen toepassen.

Rekenspel

FLIC-FLAC



Spelregels Flic-Flac

Voor het spelenderwijs oefenen van de vier basis-rekenelementen:

Flic-Flac is een reken- en strategiespel voor 1,2,3 of vier kinderen van Groep 3 t/m 6 (of ook ouder) voor het tellen, hoofdrekenen en combineren van de basisprincipes van rekenen.

I. Materiaal:

Het spel zelf is van hout, het bord om te dobbelen is bekleed met een groene viltlaag. Aan de vier zijanten is een lat met vierkante spijlen aangebracht die aan weerskanten met de cijfers 1 t/m 12 bedrukt zijn: de 'Flic-Flacs'. Deze worden tijdens het spel naar binnen geklapt. Tot het spel behoren twee puntendobbelstenen (met de ogen 1 t/m 6) en een cijferdobbelsteen (met de cijfers 1 t/m 12).

II Didactische Spelregels:

1. Flic-Flac is een spel, bedoeld voor wiskundig onderwijs, als educatief vrijetijds-spel of ook als leerzaam pauzespel. De Groepen 3 t/m 6 worden -stap voor stap -bij het aanleren van de vier basis-rekenbewerkingen begeleid. Maar de kinderen leren ook thuis spelenderwijs optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen en het ontleden van cijfers. Zij kunnen ook elkaars rekenkundige handelingen controleren. Er kunnen ook twee teams gevormd worden. Twee kinderen tegen twee kinderen, b.v. een sterker kind speelt samen met een zwakker kind. Zo worden ook minder getalenteerde kinderen gemotiveerd en ondersteund.

Flic-Flac *verhoogt de rekenkundige gaven en zekerheid.
 *eist een strategisch en steeds wisselend denken.
 *maakt directe controle door de medespeler mogelijk.

2. Stapje voor stapje wordt geleerd en geoefend, b.v. in Groep 3 het rangschikken van punten en cijfers, het herkennen van cijfers, optellen van twee getallen. Vanaf Groep 4 kan worden opgeteld en afgetrokken, vanaf Groep 5 kan men optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, waarbij de Basis-rekenbewerkingen naar behoefte, d.w.z. naar spelverloop, gecombineerd kunnen worden. Vanaf Groep 6 worden de oefeningen van de vier basis-rekenbewerkingen met 3 of 4 dobbelstenen uitgevoerd. In de Groepen 4, 5 en 6 kunnen de cijfers ook ontleed worden. Doel van het spel is alle Flic-Flacs om te draaien. Wie hierin het eerst geslaagd is, die heeft gewonnen.

III Variaties:

1 Groep 3:

1.1. Punten als cijfers zien, tellen, cijfers herkennen, cijfers leggen - met maar één puntendobbelsteen:

Bij het spelen met maar één puntendobbelsteen worden vanaf het begin 6 Flic-Flacs, dus die vanaf 7 t/m 12 naar binnen geklapt. Twee, drie of vier kinderen dobbelen om de beurt. De behaalde punten worden aan de Flic-Flac-houtjes afgeteld en het desbetreffende houtje wordt omgedraaid. Wordt een puntenaantal gegooid waarvan het Flic-Flac-houtje al omgedraaid is, dan moet de speler een beurt overslaan.

1.2. Cijfers herkennen, cijfers leggen, tellen met de cijferdobbelsteen: De spelers draaien dat Flic-Flac-houtje om, dat conform de gegooide punten van 1 t/m 12 daarvoor in aanmerking komt. Is een dergelijk houtje reeds gedraaid, dan moet de speler een beurt overslaan.

1.3. Optellen met de puntendobbelsteen:

Een speler gooit b.v. een 3 en een 5, dan worden 3 en 5 opgeteld, de speler geeft opgaaf en uitkomst duidelijk aan een het houtje met het cijfer 8 wordt omgedraaid. De overige spelers controleren deze handeling. Is de desbetreffende Flic-Flac reeds gedraaid, moet de speler een beurt overslaan.

Groep 4

Optellen, aftrekken of het ontleden van cijfers:

Gespeeld wordt met twee puntendobbelstenen. De speler tellen op en trekken af, naargelang welke berekening hun een Flic-Flac-houtje bezorgt. Zij geven de wijze van berekenen duidelijk aan: $3 + 5 = 8$.

De acht is al omgedraaid, dus $5 - 3 = 2$. De 2 maakt dan de Flic-Flac. Een tweede mogelijkheid is optellen en aftrekken: het resultaat hiervan maakt de Flic-Flac. Zijn deze beide variaties uitgeput kan het resultaat 8 ontleed worden in b.v. 6 en 2, als dan maken de 6 en de 2 de Flic-Flac.

Groep 5

Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen of het ontleden van cijfers: Er wordt gespeeld met de twee puntendobbelstenen. Alle basis rekenbewerkingen kunnen worden ingezet, b.v.: $3 + 4 = 7$; $4 - 3 = 1$ of $3 \times 4 = 12$.

Dus het puntenaantal 3 en 4 biedt in dit geval drie mogelijkheden. Een ander voorbeeld: $6 + 2 = 8$; $6 \times 2 = 12$; $6 - 2 = 4$; $6 : 2 = 3$; indien b.v. twee keer een vijf gegooid wordt is het resultaat of 10 of $5 : 5 = 1$. Dientengevolge kan het resultaat weer aangepast worden, zoals bij Groep 4 is aangegeven.

Worden en de cijferdobbelstenen en beide puntendobbelstenen gebruikt, kan b.v. ook zo gerekend worden: $8 - 6 + 4 = 6$ of $8 + 6 - 4 = 10$. Een verdere variatie is het doorgeven van een worp: wanneer het gegooide cijfer voor de speler niet bruikbaar is of de desbetreffende opgaaf niet gevonden wordt, dan kan de worp doorgegeven worden. Een voorbeeld: het spel is bijna ten einde. Beide kinderen hebben alleen nog maar een 11 nodig.

Het eerste kind gooit een 12, een 2 en nog 2. Na een poos geeft het de worp door. 'Hiermee bereik ik nooit de 11!' Het tweede kind denkt na, draait de 11 om en roept: 'Ik heb gewonnen!' Hoe heeft het kind de som gemaakt? (Oplossing: $12 - 2 : 2$, eerst $2 : 2 = 1$, vervolgens $12 - 1 = 11$)