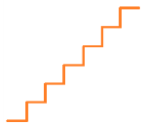


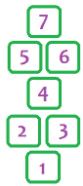
*In boekje 4 van de tafilverhalen , op bezoek bij opa en oma, staat een leuke suggestie die je met alle tafels kan gebruiken. Ik heb dit spel vaak gespeeld in mijn begeleiding en de kinderen beleven er veel plezier aan!*



### Traplopen

Door op de treden van de trap de uitkomsten van een tafel te leggen, zeg je elke keer de uitkomsten op als je naar boven loopt (6-12-18-24-30 etc) en naar beneden loopt (60-54-48-42-36 etc).

Welke briefjes kun je op al de kop leggen, omdat je de uitkomst al weet?



### Hinkelen

Teken een hinkelpad met de nummers 1-10. Spring in een tempo van 1 naar 10 en zeg de uitkomsten van een tafel op. (3-6-9-12-15-etc). Je kunt ook van 10 naar 1 springen. (30-27-24-21-18). Of alleen op de even getallen springen. (6-12-18-24-30, hé, wat valt je op?)



### Overgooien, overrollen, overschieten etc

Pak een bal en gooi over in 1 tempo naar elkaar. Houdt het ritme van het overgooien vast. De een zegt een tafel (2x6) en de ander gooit terug met het antwoord (12). Weet je het antwoord niet, dan gooi je toch terug omdat het tempo erin moet blijven en zegt je medespeler de uitkomst. Door deze tafelsom vaker te vragen, weet je op een gegeven moment de uitkomst.

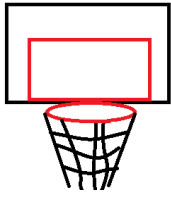
Dit kan natuurlijk ook schietend, rollend, tennissend, hockeyend, tafeltennissend, volleyend etc.



### Touwtje springen

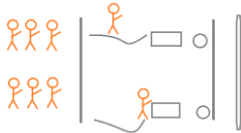
Bij elke sprong komt er een uitkomst van een tafel. Bij de eerste sprong zeg je 4, bij de tweede sprong zeg je 8 etc. Dit kun je ook doen:

Sprong	je zegt
Sprong 1	3
Sprong 2	keer
Sprong 3	4
Sprong 4	is
Sprong 5	12



### Basketballen

Leg hoepels neer met daarin kaartjes met een tafelsom. Dribbel met de bal en elke keer als je in een hoepel stuitert, zeg je de uitkomst. Dit kan natuurlijk ook andersom. Je legt de uitkomsten in de hoepel en je verzint er een tafelsom bij. Blijf ondertussen lekker stuiten.

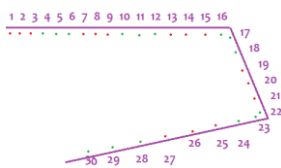


### Estafette

Hoe snel kun jij met je groepje de uitkomsten van de tafels geven? Zorg voor 10 kaartjes met tafelsommen. Het eerste kind pakt een kaartje en gaat van start. Zorg voor een aantrekkelijk parcours, waarbij je kruipt en rolt en uiteindelijk bij een waslijn komt waar alle getallen aanhangen. Knijp met een wasknijper je kaartje bij de juiste uitkomst, ren terug, tik de volgende aan en ga door totdat alle tafelsommen op de juiste plek hangen. Wie gaat er winnen? De tafel van drie of de tafel van vier?

Met deze vorm kun je eindeloos afwisselen.

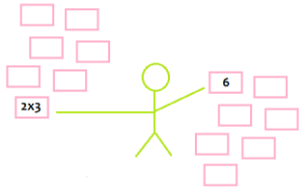
- In plaats van een waslijn kun je de uitkomst ook opschrijven met stoepkrijt.
- In plaats van een tafelsom, kun je ook een uitkomst meegeven en koppelen aan de juiste som.
- In plaats van een briefje kun je ook een zakje met steentjes meenemen en deze steentjes verdelen over 4 bakjes (tafel van 4, maar dan delend).
- In plaats van een kaartje met een tafelsom ophangen of een uitkomst opschrijven, kun je ook het aantal steentjes, milliliters water mee terug nemen.
- Hoe leuk om in de zomer een bekertje water naar de overkant te brengen en deze te gieten in de juiste fles. (10 flessen met de nummers 1 tot 10) De fles met de uitkomst van de deelsom die op jouw bekertje staat of de deelsom die jij te horen hebt gekregen.



### Getallenlijn

Maak grote getallenlijnen waarover of waarlangs je kan lopen. (Denk aan een touw met kaartjes, grote kralen, een lang touw op de grond waarbij je met stoepkrijt de getallen kunt zetten, leg hoepels, matjes, steentjes, blokjes neer of verzin zelf iets creatiefs).

- Laat kinderen springen op de getallenlijn. 5-10-15-20-25- etc. Kun jij tot de 100 komen?
- Laat kinderen samen springen. Het ene kind aan de ene kant en het andere kind aan de andere kant, maar ieder zijn eigen tafel. Staan ze soms op hetzelfde getal?
- Laat kinderen groepjes blokjes naast de getallenlijn leggen of aan gekleurde kaartjes aan de getallenlijn hangen.
- Laat kinderen tafelsommen bedenken en bij de uitkomsten schrijven (op kaartjes, met stoepkrijt etc)



### **Levend memory**

Een kind mag even ergens anders staan. De rest van de groep maakt tweetallen. Ze spreken een tafelsom met uitkomst af. Het ene kind is bijvoorbeeld  $3 \times 2$  en het andere kind is dan 6. Ook spreken ze een beweging af (springen, hinkelen, kikkersprong) die ze maken als ze een beurt krijgen. Als elk tweetal iets heeft afgesproken, gaat de groep uitkomsten aan de ene kant van de ruimte staan en de groep tafelsommen aan de andere kant van de ruimte. Als iedereen klaar staat wordt het kind dat weg moest, erbij gehaald. Het kind gaat memory spelen. Ze zegt de naam van een kind en dat kind vertelt zijn som of uitkomst en maakt de beweging. Dan wordt er een andere naam geroepen. Als het kind een memory weet, een kind en uitkomst met dezelfde beweging, moeten die kinderen gaan zitten.