



GROEP 4/5

Tafels van vermenigvuldiging

DOEL: Aan het einde van groep 5 zijn de tafels van vermenigvuldiging geautomatiseerd.

Tip (1) Veel aandacht voor het begrip vermenigvuldigen

Een voorwaarde bij het leren van de tafels is het begrip van wat vermenigvuldigen nu eigenlijk is. Met name zwakke rekenaars hebben hier moeite mee. Door kinderen regelmatig verhalen te laten bedenken bij de sommen wordt steeds de koppeling gemaakt tussen het verhaal en de rekentaal. Hierbij is het belangrijk dat kinderen steeds andere verhalen vertellen. Belangrijk bij het vertellen van deze verhalen is dat kinderen dit kunnen laten zien met materiaal, dat ze er een lange optelsom bij kunnen maken en dat ze dit verhaal kunnen vertellen in een tekening en laten zien met sprongen op de getallenlijn.

Tip (2) Wat te doen als kinderen problemen hebben met de reconstructie van tafels

Problemen met het reconstrueren (kennisopbouw) van de tafels komen vaak voort uit onvoldoende voorkennis in het rekenen tot 100. Voor de tafel van 7 is dat, het dubbele van 7 en 14, de helft van 70 en de volgende sommen: $14 + 7$, $35 - 7$, $35 + 7$, $42 + 7$, $63 - 7$ en $70 - 7$. Deze sommen kunnen eventueel getekend worden op de getallenlijn. Wanneer het probleem zit in de constructie van de tafel is het belangrijk om met concreet materiaal aan de slag te gaan, bijvoorbeeld met groepjes van 7 gummetjes. Vanuit dit materiaal kunnen de verschillende hulpsommen aan de orde komen

Tip (3) Maak gebruik van strategieën

- 1 x 7 een weetje
- 2 x 7 een dubbele 7 + 7
- 3 x 7 via (2 x 7) + 7; één maal meer
- 4 x 7 als verdubbeling van 2 x 7 of één maal minder (5 x 7) – 7
- 5 x 7 halveren van 10 x 7, de helft van 70
- 6 x 7 via (5 x 7) + 7
- 7 x 7 een weetje: een kwadraat, zoals 1 x 1, 2 x 2
- 8 x 7 via (7 x 7) + 7
- 9 x 7 (10 x 7) – 7, één maal minder
- 10 x 7 een weetje

Belangrijk is om kinderen te richten op de centrale steunpunten van 2x, 5x en 10x. Als kinderen vanuit de steunpunten de strategie één keer meer of één keer minder toepassen kunnen bijna alle sommen uitgerekend worden. De sommen 7 x 7 en 8 x 7 blijven dan over en verdienen extra aandacht. 7 x 7 is meestal een weetje. Vanuit hier kan dan 8x7 uitgerekend worden. Zwakke rekenaars gebruiken bij 8 x 7 zelden de verdubbeling van 4 x 7. Ze moeten dan eerst 4 x 7 uitrekenen, via 5 x 7; 35 -7. De 28 moet dan nog verdubbeld worden, wat dan nog een hele opgave is.

Naarmate de kinderen steeds meer tafelkennis bezitten kan ook de verwisselregel ingezet worden.

Tip (4) Wat te doen als kinderen problemen hebben met de reconstructie van tafels

- Ga altijd uit van de keersommen die kinderen al meteen weten. Deze kunnen als hulpsommen dienen voor het snel vinden van het antwoord op de andere sommen uit de tafel.
- Oefen een tafel tegelijk, begin met de steunpunten 2x, 5x en 10x. Als deze tafel wordt beheerst, kan er over gegaan worden naar de volgende tafel.
- Oefen vaak en kort. Na het gericht inoefenen van strategieën kan af en toe de tafels ook akoestisch (of zingend) opgezegd worden.
- Gebruik oefenspelletjes zoals tafelbingo, tafeldomino, tafeldwartet. Ook ouders kunnen hier een rol bij spelen. Hierbij is het wel van belang dat ouders weten hoe de tafels op school aangeboden worden.
- Zet de tafels die problemen geven op kaartjes. Deze tafels worden steeds geoefend, eventueel in tweetallen. Als de kinderen de tafel weten kan dit kaartje weg.

Geef zwakke rekenaars geen tafelkaart. Met deze kaart leren ze de tafels nooit wat veel problemen gaat opleveren in de bovenbouw. Voor deze kinderen is het zinvol om alleen in groep 5 een tafelkaart te maken met hierop alleen de antwoorden van de hulpsommen 2x, 5x en 10x.

Colofon

Deze Kwaliteitskaart *Groep 4/5 Tafels van vermenigvuldiging (020312)* is samengesteld door Arlette Buter en is een uitgave van Projectbureau Kwaliteit.

© Buiten het downloaden zijn alle rechten op dit product voorbehouden aan: