

In de rubriek ‘gewoon een leuke les’ is er plaats voor die briljante pareltjes die iedere docent wel eens (mee)maakt; deze keer is dat de som-productcompetitie van **Piet Dees**.

Gewoon een leuke les

De som-productcompetitie

Opzet

De competitie gaat als volgt:

In de eerste ronde spelen de leerlingen die naast elkaar zitten tegen elkaar. Die duurt twee keer drie of vijf minuten. Leerling A noemt een som-productcombinatie en leerling B moet het bijbehorende getal 1 en 2 bedenken. Als leerling B het niet weet, mag hij ook ‘passen’. Het gaat erom dat de leerling in de gestelde tijd zoveel mogelijk goede antwoorden heeft. Ieder goed antwoord is een punt. Na drie of vijf minuten draaien de rollen om. Nu krijgt leerling A drie of vijf minuten de tijd om zoveel mogelijk som-productcombinaties op te lossen.

Daarna inventariseer ik vier, zes of acht hoogste scores. Die mogen, op dezelfde manier als in de eerste ronde, in de tweede ronde tegen elkaar. Aan het eind van de tweede ronde kijk ik welke twee leerlingen de hoogste score hebben, en die spelen de finale. Die is iets anders, omdat ik in

deze ronde zelf de som-productcombinaties bedenk, erop lettend dat beide dezelfde moeilijkheidsgraad hebben. De winnaar van de finale krijgt een mooie som-product award.

Voordelen van deze opzet

Je legt allereerst de betekenis van de woorden som en product uit, want mijn ervaring leert dat de meerderheid van HAVO 2, maar ook VWO, deze begrippen niet kent.

Leuke tussentijdse oefening in rekenvaardigheid

Door eerst deze rekenvaardigheid te oefenen, kan ik mij daarna concentreren op het ontbinden met behulp van de som-productmethode. Ik stimuleer de leerlingen ook om dit spelletje thuis of met opa en oma te spelen. Ervaring leert dat bij twee tot drie jaar later refereren aan dit spel de leerlingen meteen weer weten waar het over ging.

Piet Dees

Herbert Vissers College, Nieuw Vennep

Opdracht

- Kies tien keer een willekeurig getal tussen -16 en +16 en vul dat getal in in kolom 1. Neem zowel positieve als negatieve getallen.
- Kies ook tien keer een willekeurig getal tussen -16 en +16 en vul dat getal in in kolom 2.
- Noteer vervolgens in kolom 3 wat de som is van getal 1 en getal 2. Vergeet niet het juiste teken te vermelden.
- Noteer in kolom 4 het product van getal 1 en getal 2.

Probeer dit in eerste instantie zonder gebruik te maken van je rekenmachine. Controleer in geval van twijfel je antwoorden met de rekenmachine.

Zorg dat je buurman of buurvrouw jouw blaadje niet te zien krijgt, want als je klaar bent, gaan we de uitkomsten gebruiken voor een competitie. Hoe, dat zal de docent uitleggen.

Getal 1	Getal 2	Som = getal 1 + getal 2	Product = getal 1 x getal 2