



Tafels automatiseren met het vliegenmepperspel

- Doel:** automatiseren van de tafels tot en met 10
- Bijkomstige doelen:** verbetering oog-hand coördinatie
oog-volgbewegingen
passeren middellijn
responsinhibitie
emotie regulatie
werkgeheugen
- Benodigdheden:** tafelkaartjes
antwoordkaartjes
2 vliegenmeppers
- Uitwerking:** Leg de kaartjes met de antwoorden van de te leren tafel verspreid op de tafel. Hussel de kaartjes waar de tafels op staan en leg deze op de kop op een stapel op tafel. Draai nu een voor een de tafelkaartjes om en mep zo snel mogelijk met de vliegenmepper op het juiste antwoord. Degene die het snelst op het goede antwoord mept mag het kaartje pakken.



1×1	2×1	3×1
4×1	5×1	6×1
7×1	8×1	9×1
10×1		



1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		



1×2	2×2	3×2
4×2	5×2	6×2
7×2	8×2	9×2
10×2		



2	4	6
8	10	12
14	16	18
20		



1×3	2×3	3×3
4×3	5×3	6×3
7×3	8×3	9×3
10×3		



3	6	9
12	15	18
21	24	27
30		



1×4	2×4	3×4
4×4	5×4	6×4
7×4	8×4	9×4
10×4		



4	8	12
16	20	24
28	32	36
40		



1×5	2×5	3×5
4×5	5×5	6×5
7×5	8×5	9×5
10×5		



5	10	15
20	25	30
35	40	45
50		



1×6	2×6	3×6
4×6	5×6	6×6
7×6	8×6	9×6
10×6		



6	12	18
24	30	36
42	48	54
60		



1×7	2×7	3×7
4×7	5×7	6×7
7×7	8×7	9×7
10×7		



7	14	21
28	35	42
49	56	63
70		



1×8	2×8	3×8
4×8	5×8	6×8
7×8	8×8	9×8
10×8		



8	16	24
32	40	48
56	64	72
80		



1×9	2×9	3×9
4×9	5×9	6×9
7×9	8×9	9×9
10×9		



9	18	27
36	45	54
63	72	81
90		



1×10	2×10	3×10
4×10	5×10	6×10
7×10	8×10	9×10
10×10		



10	20	30
40	50	60
70	80	90
100		