



ACHTERGRONDINFORMATIE

Deze handreiking is bedoeld om suggesties te geven aan leerkrachten/scholen die het rekenen meer spelenderwijs aan willen bieden.

De informatie in deze handreiking sluit direct aan bij de inhoud van de blokhandleidingen van *Pluspunt 4*, groep 4. In de blokhandleiding staan de doelen, de didactische informatie en de observatiepunten. Het is van belang om zowel de blokhandleiding als deze handreiking bij de voorbereiding van de lessen te gebruiken.

VISIE

Veel kinderen hebben baat bij het inoefenen van rekenvaardigheden op een gevarieerde manier in verschillende contexten. Naast het werken in het werkboek en/of met de software is het mogelijk om variatie aan te brengen door opdrachten in andere werkvormen aan te bieden, door spellen in te zetten waarmee de rekendoelen geoefend kunnen worden en door regelmatig een rekendoel te verwerken in een buitenactiviteit.

In deze handreiking geven we suggesties om het rekenonderwijs meer via spel en spelenderwijs vorm en inhoud te geven, aansluitend bij de doelen en didactiek van de methode *Pluspunt 4*. Deze aansluiting is cruciaal voor het behouden van de goede doorgaande lijn van groep 3 naar groep 4 en van groep 4 naar groep 5. Er worden per blok voorbeelden gegeven van activiteiten die aansluiten bij de lesdoelen, maar die zonder het werkboek of digitale verwerking kunnen worden uitgevoerd.

Per blok worden spellen en activiteiten gekoppeld aan de doelen van de conditietraining, worden suggesties gedaan voor verschillende hoeken en worden een aantal activiteiten voor buiten beschreven.

Voor het domein meten en meetkunde zijn extra suggesties gedaan ten opzichte van de methode. De doelen van meetkunde sluiten vaak goed aan bij creatieve opdrachten en in hoeken. Door met rekenogen te kijken naar andere vakgebieden en activiteiten, willen we laten zien dat rekenen ook naast de rekenmethode kan plaatsvinden.

Door te zorgen voor een gevarieerd aanbod, met spel, coöperatieve werkvormen en buitenactiviteiten, creëer je een rijke leeromgeving met als bijkomend voordeel extra aandacht voor rekenen.

ORGANISATIE

Voor de organisatie van het rekenonderwijs in groep 4 met gebruik van de katernen 'Spelenderwijs leren rekenen' gaan we van het volgende uit:

De lessen:

De instructielessen worden gegeven zoals de handleiding van de methode aangeeft.

Activiteiten op groepsniveau:

De activiteiten sluiten aan bij de doelen van de les. Ze kunnen ingezet worden als tussendoortje, als aanvulling op de les en/of als interactieve activiteit bij les 5, 10, 13, 14 of 15 van een blok en/of in de parkeerweken.

Conditietraining:

Bij de lessen van de conditietraining worden spellen/activiteiten genoemd die aansluiten bij de doelen van de conditietraining. Deze kunnen ingezet worden ter vervanging van een of meerdere opgaven in het werkboek of ter aanvulling. Er kan ook voor gekozen worden om (een deel van) deze spellen/activiteiten in te zetten in een circuit of als opdracht in de rekenhoek. Zie voor een overzicht de materialenlijst 'Spelenderwijs leren rekenen in groep 4' op Mijn Malmberg.

Les 11 (en het rekenlab):

Bij de lessen 11 staat het verwonderen, ervaren en doen centraal. Bij deze lessen zal vaak een verwijzing staan naar de mogelijkheid om het doel te verwerken in hoeken en/of om het doel verder uit te breiden. Het is van belang om de aanwijzingen bij deze les bij de voorbereiding van het blok vast door te nemen. Regelmatig wordt namelijk de suggestie gegeven om dit doel bij de start van het blok te introduceren. De hoek waarin het doel wordt aangeboden, is gedurende het hele blok beschikbaar, zodat alle kinderen minimaal 1 keer in de betreffende hoek kunnen werken.

Hoeken:

Er worden bij elk blok suggesties gegeven voor de volgende hoeken: meetkundehoek, meethoek, bouw-/constructiehoek, atelier en rekenhoek. In een aantal blokken worden suggesties gegeven voor een winkel. In een of meerdere hoeken worden de doelen van les 8/9 (doel 4), les 11 en het rekenlab verwerkt. In de rekenhoek wordt veelal een verwijzing gemaakt naar de spellen en activiteiten die beschreven staan bij de conditietraining. Daarnaast worden er aanvullingen gegeven voor de hoeken om het rekenen een extra impuls te geven en mogelijkheden om doelen te herhalen.



Voor het werken in hoeken is het niet nodig om allemaal fysieke hoeken te realiseren. Een hoek kan gecreëerd worden door het materiaal dat nodig is in een materiaalbox of laatje klaar te zetten. Dit kan op de momenten dat er in hoeken gewerkt kan worden op een groepje tafels worden gezet, waarmee de hoek is gevormd.

Bouwen en construeren doen kinderen graag op de grond. Een vloerkleed om op te werken kan dan fijn zijn.

Buiten:

Aansluitend bij de doelen van het blok worden suggesties voor activiteiten buiten (of in het spellokaal) gegeven. Deze activiteiten zijn zodanig van opzet dat er tijdens de activiteit voldoende kan worden gerekend. Het bewegen zorgt ervoor dat kinderen dit op een actieve manier doen.

WERKWIJZE

Elke school kiest voor een eigen werkwijze passend bij de visie van de school. In deze handreiking schrijven we geen vaste werkwijze voor.

Van belang is om de doelen, de didactische aanwijzingen en de observatiepunten te gebruiken zoals aangegeven in de blokhandleiding. We geven een tweetal voorbeelden. Deze voorbeelden zijn ter inspiratie, de school kan hier zelf een passende variant bij maken.

Voorbeeld werkwijze school A:

- De instructie wordt volgens de handleiding gegeven. De leerkracht kiest bij les 5, 10, 13 en 14 een activiteit uit 'aansluitend bij les' en vervangt daarmee per les een opdracht uit het werkboek.
- Van de spellen en activiteiten, zoals aangegeven bij de conditietraining in het katern 'Spelenderwijs leren rekenen' wordt er per week van elk doel minimaal 1 gekozen. Met deze spellen/activiteiten wordt 1 keer per week een rekencircuit gemaakt. De leerkracht begeleidt tijdens het circuit waar nodig groepjes of individuele kinderen. In week 3 worden spellen gekozen passend bij de doelen die extra aandacht nodig hebben.
- In week 3 en in de parkeerweken worden de hoeken ingezet.
- Minimaal 1x per week wordt er een buitenactiviteit gepland.

Voorbeeld werkwijze school B:

- School B werkt met een taakkaart per blok.
- Er wordt in de conditietraining per les een keus gemaakt in de opdrachten. De overige opdrachten worden vervangen door een selectie van spellen en activiteiten die beschreven staan bij de conditietraining van het blok in het katern 'Spelenderwijs leren rekenen'. De kinderen hebben een taakkaart per blok waarop een aantal verplichte spellen en activiteiten staan en een aantal keuzespellen en -activiteiten. Per dag werken ze 30 minuten aan de conditietraining en de activiteiten op de taakkaart. Ze houden zelf op de taakkaart bij wat ze hebben gedaan.
- 2x per week wordt er gewerkt in de hoeken. De activiteiten van de hoeken staan ook op de taakkaart, waarbij onderscheid is tussen verplichte en keuzeactiviteiten.
- Kinderen die meer aankunnen, krijgen ook 'Sprinters' en/of 'RekenXL' aangeboden. Dit wordt ook op de taakkaart vermeld.
- Minimaal 1x per week wordt er een buitenactiviteit gepland.



DOEL 1

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

De activiteiten sluiten aan bij de doelen van de les. Ze kunnen ingezet worden als tussendoortje, als aanvulling op de les en/of als interactieve activiteit bij les 5, 13 of 15 van dit blok en/of in de parkeerweken.

AANSLUITEND BIJ LES 1 EN 2:

1 Springen met sprongen van 10:

Maak tweetallen. Kind 1 zegt een getal en springt vervolgens op een denkbeeldige getallenlijn naast zijn tafel een aantal sprongen van 10. Kind 2 zegt welke som hierbij hoort en rekent deze uit op de lege getallenlijn. Daarna wisselen ze van rol. Doe hetzelfde met sprongen van 10 terug.

2 Maak de som:

- Maak tweetallen. Geef elk tweetal twee stapels getalkaarten, eventueel in een bakje. Stapel 1: de getalkaarten 21 t/m 59 zonder de tientallen. Stapel 2: alleen de getalkaarten met de tientallen 10 t/m 40. Kind 1 pakt een getalkaart van stapel 1, kind 2 pakt een getalkaart van stapel 2. Kind 1 zegt de plussom die erbij hoort en schrijft deze op. Kind 2 rekent deze uit op de lege getallenlijn, kind 1 controleert. Daarna wisselen ze van rol.
- Maak tweetallen. Geef elk tweetal twee stapels getalkaarten, eventueel in een bakje. Stapel 1: de getalkaarten 61 t/m 99 zonder de tientallen. Stapel 2: alleen de getalkaarten met de tientallen 10 t/m 50. Kind 1 pakt een getalkaart van stapel 1, kind 2 pakt een getalkaart van stapel 2. Kind 1 zegt de minsom die erbij hoort en schrijft deze op. Kind 2 rekent deze uit op de lege getallenlijn, kind 1 controleert. Daarna wisselen ze van rol.

3 Welke kom ik tegen?

Noem een getal, bijvoorbeeld 47. Zeg dat je gaat optellen met sprongen van 10 op de lege getallenlijn. Laat op een wisbordje een getal noteren waarvan de kinderen denken dat je die tegenkomt als je rekent met sprongen van 10. Maak samen de plussom op de lege getallenlijn. Vraag ook eens welk getal je niet tegen kunt komen. Doe hetzelfde met sprongen van 10 terug.

DOEL 2

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

Geschikt als activiteit in de les of bij les 5, 13 en 15.

AANSLUITEND BIJ LES 3 EN 4:

1 Keertafel:

Laat in tweetallen in de klas op zoek gaan naar materiaal waarmee ze een keersom (herhaalde optelling) kunnen laten zien. Ze bedenken hierbij eerst een verhaal en gaan dat dan uitspelen, bijvoorbeeld 3 groepjes van 4 potloden, 4 stapeltjes met 5 boeken. Met blokjes leggen ze dezelfde situatie neer. Laat daarna op een dubbelgevouwen A5 aan de ene kant de lange plussom noteren en aan de andere kant de keersom. Ze leggen de materialen, de blokjes en het papier (als een tentje, zodat aan de ene kant de lange plussom staat en aan de andere kant de keersom) bij elkaar op een centrale plaats in de klas; dit wordt de keertafel.

2 Zoek de lange plussom en de keersom:

Haal de A5-papieren van de keertafel. Geef elk tweetal een A5. Laat het tweetal samen op zoek gaan bij welk materiaal hun lange plussom en keersom hoort. Herhaal nog een keer.



DOEL 3

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

Geschikt als activiteit in de les of bij les 10, 14 of 15.

AANSLUITEND BIJ LES 6 EN 7:

1 Placemat:

Geef elk kind een 'placemat' (printblad 1) en een kaartje met een keersom (met lage cijfers). Laat de keersom in het vak linksboven noteren. Bij deze keersom bedenken de kinderen eerst een verhaal. Vervolgens vullen de kinderen de placemat door dit verhaal met fiches of blokjes neer te leggen, de tekening te maken en de lange plussom te noteren.

DOEL 4

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

Geschikt als activiteit in de les of bij les 10, 14 of 15.

AANSLUITEND BIJ LES 8 EN 9:

De opgaven bij deze les kunnen ook verwerkt worden in de meethoek/winkel. (Zie de kolom 'hoeken' bij dit blok.)





1 Mix en Koppel:

Geef de helft van de kinderen een stapeltje met geld, bijvoorbeeld 23 euro (een briefje van twintig en drie euro's). Zorg dat elk bedrag op een kaartje staat. Laat de kinderen rondlopen en op zoek gaan naar iemand waarbij het geld en het bijbehorende kaartje met het juiste bedrag bij elkaar passen. Laat de kinderen met geld hun bedragen met elkaar wisselen en de kinderen met de kaarten hun kaarten met elkaar wisselen. Laat ze opnieuw rondlopen en weer op zoek gaan.







Hier staan activiteiten en spellen die aansluiten bij de doelen van de conditietraining. Deze kun je inzetten als vervanging van de opgaven in het werkboek en/of ter aanvulling. Zet eventueel (een deel van) deze spellen en activiteiten in in een circuit of als opgave in de rekenhoek.

CONDITIETRaining WEEK 1

 Les 1	 Les 2
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welke som? Maak tweetallen. Elk kind heeft een blaadje waarop de lege getallenlijn getekend kan worden. Kind 1 zegt een getal, kind 2 springt op de lege getallenlijn 1 sprong van 10 verder en noteert de sprong en het antwoord op de lege getallenlijn. Kind 1 schrijft de som op. Wissel na twee getallen van rol. Doe hetzelfde met 1 sprong van 10 terug. • Rijtjes maken: Maak tweetallen en geef elk tweetal een set met getalkaartjes tot 100. Kind 1 pakt een willekeurig kaartje. Samen gaan de kinderen op zoek naar de kaartjes die je tegen kunt komen als je sprongen van 10 zou maken. Laat de kaartjes naast elkaar neerleggen, zodat er een rijtje ontstaat met getallen waarbij steeds een sprong van 10 gemaakt wordt. Herhaal nog een keer, nu pakt kind 2 een kaartje. Lukt het om alle rijtjes te maken? 	<p>RONDJE REKENSPEL TOT 100:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grote straat • Catch • Vijf op een rij • Dichtste erbij <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sommen darten: Hang de klittenband-dartborden met de getallen 1 t/m 20 en met de tientallen op. Het kind gooit op beide borden een getal, bijvoorbeeld 16 en 50. Op printblad 2 maakt het kind de sprongen van 10 vanaf het getal dat op het bord 1 t/m 20 is gegooid.
 Les 3	 Les 4
<p>DREMPELSPELLEN 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haasje over • Haaibaai t/m 20 • Canadees rekenen • Dobbeldraai <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samen sommen maken: Geef elk tweetal een aantal somkaarten (optellen en aftrekken over de 10). Laat deze kaarten met de som naar boven op een stapeltje leggen. Beide kinderen maken de bovenste som, laat noteren met het splitsdakje. Ze controleren elkaar. Daarna maken ze de volgende som. • Plussommen dobbelen: Laat met 2 tienzijdige dobbelstenen (1 t/m 10) dobbelen. Kun je er een som van maken die je via de 10 uitreken? Noteer dan de som, laat eventueel printblad 3 gebruiken. 	<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grote sommen maken: Gebruik de somkaarten met sommen t/m 10 (of gebruik printblad 4). Het kind pakt een somkaart. Dit is de kleine som. Vervolgens noteert hij de grote som op een wisbordje of een papier. Laat zowel plus- als minssommen maken. • Grote sommen – in tweetallen: Kind 1 pakt een kleine som, kind 2 benoemt de grote som en het antwoord. (Laat eventueel noteren.) • Kleine en grote sommen koppelen: Neem de somkaarten met plussommen t/m 10 en de somkaarten met plussommen tussen de 10 en 20. Het kind pakt eerst een kleine som en zoekt de grote som erbij. Tip: laat 10 kleine en grote sommen bij elkaar zoeken. Laat er daarna memory mee spelen. • Sommen flitsen: <ul style="list-style-type: none"> – Gebruik de somkaarten met plussommen tussen de 10 en 20. Laat in tweetallen werken. Kind 1 flitst een som, kind 2 geeft antwoord. Na 5 sommen wisselen ze van rol. – Laat sommen flitsen met minssommen. – Laat sommen flitsen met plus- en minssommen door elkaar. – Varieer door een zandloper van 1 minuut te gebruiken. Hoeveel sommen heeft het kind in 1 minuut kunnen maken? Daarna wisselen ze van rol.



CONDITIETRAINING WEEK 2

 Les 6	 Les 7
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <p>Doel: aanvullen t/m een tiental en afhalen van een tiental</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aanvullen maar: Doe de getalkaarten in een doosje of (knikker)zak. Het kind pakt er een getal uit en vult het aan tot het volgende tiental. Laat de sommen noteren. • Tiental tikken: Laat het spel in een klein groepje spelen. Neem de getalkaarten (zonder de tientallen). De tientallen liggen open op tafel. De spelleider krijgt de overige getallen. De spelleider draait een kaart om, de andere kinderen bedenken welke som er gemaakt moet worden om tot het volgende tiental aan te vullen. Weet het kind de som, dan tikt het het volgende tiental aan en noemt de som. Is het goed? Dan krijgt dit kind de getalkaart. Wie heeft als eerste 5 getalkaarten? Daarna wisselen ze van spelleider en wordt het spel opnieuw gespeeld. 	<p>RONDJE REKENSPEL TOT 100:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie conditietraining week 1, les 2 van dit blok. <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie conditietraining week 1, les 2 van dit blok.
 Les 8	 Les 9
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebruik printblad 5 en 6. Laat in tweetallen de tijden bij elkaar zoeken. • Geef printblad 7. Laat kinderen zelf kloktijden tekenen en de tijd erbij schrijven. • Geheime tijd: Maak klokkaartjes met halve uren (printblad 8) en kwartieren (printblad 5). Laat in tweetallen werken. Kind 1 pakt een klokkaartje, dit is de geheime tijd, en zet de tijd op het klokje. Kind 2 zegt de tijd. Kind 1 draait het klokkaartje om. Samen controleren de kinderen of de tijd op het klokje hetzelfde is als op het kaartje en of de tijd goed benoemd is. Daarna wisselen ze van rol. 	<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok.



LES 11 | MEETKUNDE

Dit doel is zeer geschikt om uit te breiden in hoeken (atelier en bouw-/constructiehoek).

Introduceer deze les aan het begin van het blok. Zorg dat elk kind in het blok een keer aan het werk is geweest in het atelier en/of de bouw-/constructiehoek.

REKENLAB

Het rekenlab 'Spiegeltje, spiegeltje, aan de wand' is geschikt om een vervolg aan te geven in hoeken. Introduceer het rekenlab in de parkeerweek en laat (een deel van) de verwerking uitvoeren in de meetkundehoek in blok 4. Zie aanwijzingen en tips voor uitbreiding bij de 'meetkundehoek'.



HOEKEN

Voor de hoeken worden suggesties gedaan aansluitend bij de doelen uit het blok.

1 Meetkundehoek

Neem het rekenlab 'Spiegeltje, spiegeltje, aan de wand' als uitgangspunt. Zorg voor een klassikale introductie, gebruik de handleiding en de digibordsoftware hierbij. Leg de materialen van het rekenlab, zoals aangegeven in de handleiding, in de hoek.

- Laat de verwerking of een deel hiervan uitvoeren in deze hoek. Geef de kinderen ook de gelegenheid om opdrachten te herhalen.
- Leg hoekspiegels en mozaïek neer in de hoek. Laat kinderen een figuur maken met draai- en spiegel-symmetrie. Laat ontdekken hoe je dat doet met een hoekspiegel.
- Maak foto's van de kinderen en print deze. Geef de helft van de eigen foto en laat deze opplakken. De andere helft tekenen ze zelf.

2 Meethoek

- Maak een winkelsituatie. Gebruik les 8 en 9 als uitgangspunt. Leg diverse materialen (of afbeeldingen van materialen) en geld neer in de hoek. Laat de kinderen die in de hoek werken prijskaartjes maken bij de verschillende materialen. Daarna kunnen ze winkelier en klant spelen. De klant gaat gepast betalen, de winkelier controleert.
 - Lukt het ook om met zo min mogelijk biljetten en munten te betalen?
 - Laat ook situaties spelen waarbij geld teruggegeven moet worden.
- Laat kinderen een prijslijst maken door afbeeldingen uit folders te laten knippen, op te plakken en er een prijs bij te noteren. In tweetallen gaan ze 'winkeltje' spelen; kind 1 kiest iets van de prijslijst van kind 2 en laat zien hoe het gepast betaald kan worden. Daarna wisselen ze van rol.

3 Bouw-/constructiehoek

Leg een aantal verschillende soorten constructiemateriaal klaar, zoals LaQ, K'nex, Lego. Laat met verschillende materialen vormen maken: balk, bol, cilinder, kegel, kubus. Met welk constructiemateriaal kun je vormen wel/niet maken? Laat na het maken van de vormen eventueel nog een kunstwerk maken.

4 Atelier

- Vormenkunst:
Laat van papier verschillende vormen knutselen, zoals kegels, balken, cilinders en kubussen. Van de gemaakte vormen maken de kinderen een kunstwerk. Als het kunstwerk klaar is, maken ze een vouwlijn in het midden van een A4. Links van de vouwlijn tekenen ze een vooraanzicht en rechts van de vouwlijn een zijaanzicht van het kunstwerk. Als er meerdere kunstwerken en tekeningen zijn, kunnen de tekeningen uitgewisseld worden en gaan kinderen in tweetallen kijken welk kunstwerk erbij hoort.
- Laat van doosjes, rolletjes e.d. vormenkunst maken. Vervolg zoals beschreven hierboven.
- Leg verschillende voorwerpen klaar, bijvoorbeeld passend bij het thema waar je mee werkt (zoals bij het voorbeeld over de ontbijttafel in les 11) en laat kinderen aanzichten tekenen: van voren, van opzij, van achter.

5 Rekenhoek

- Leg de spellen/activiteiten zoals beschreven bij de conditietraining in deze hoek.
- Leg activiteiten zoals beschreven bij 'activiteiten op groepsniveau' in de rekenhoek, zodat kinderen deze nog eens kunnen herhalen.
- Leg materialen in de rekenhoek neer waar kinderen keerverhalen (herhaalde optelling) mee kunnen maken, zoals potloden, fiches, blokjes en sponsjes. Laat de gemaakte verhalen tekenen en noteren in een lange plussom en keersom.



BUITEN

Aansluitend bij de doelen van het blok worden suggesties voor activiteiten buiten (of in het speellokaal) gegeven. Deze activiteiten zijn zodanig van opzet dat er voldoende kan worden gerekend tijdens de activiteit. Het bewegen zorgt ervoor dat kinderen dit op een actieve manier doen.

1 Springen met sprongen van 10:

Maak tweetallen. Kind 1 zegt een getal en springt vervolgens op een denkbeeldige getallenlijn een aantal sprongen van 10. Kind 2 zegt welke som hierbij hoort. Wissel van rol. Doe daarna hetzelfde, maar dan met sprongen van 10 terug.

Variante: doe de activiteit maar geef elk kind een getalkaart. Kind 1 springt eerst sprongen van 10 vooruit bij zijn getal, kind 2 zegt welke som erbij hoort. Daarna sprongen van 10 terug vanaf het getal. Wissel van rol. Beide kaartjes gedaan? Dan worden er nieuwe kaartjes gehaald.

2 Keersommen:

Gebruik buitenmateriaal van de onderbouw, zoals schepjes, emmertjes e.d. en maak gebruik van materialen die buiten te vinden zijn, zoals steentjes en takjes.

Laat in tweetallen keerverhalen (herhaalde optelling) neerleggen, bijvoorbeeld 4 groepjes van 3 scheppen. Daarna gaan de tweetallen naar een keerverhaal dat door een ander tweetal is gemaakt, ze noteren daarbij de lange plussom met stoepkrijt. Als bij alle keerverhalen een lange plussom staat, gaan ze naar een volgend keerverhaal en noteren onder de plussom ook de keersom.

Tot slot gaan de tweetallen een controleronde lopen. Kloppen de lange plussommen en keersommen bij de keerverhalen die met materiaal zijn neergelegd?

Tip 1: bij onvoldoende buitenmateriaal kunnen materialen als sponzen, blokken e.d. mee naar buiten worden genomen.

Tip 2: maak foto's van de keerverhalen en de genoteerde sommen, zodat ze in de klas nabesproken kunnen worden en eventueel opgehangen kunnen worden.

3 Plussommen dobbelen:

Leg verspreid op het schoolplein de stapgetallen of getalkaarten 2 t/m 20 neer. Geef elk tweetal 2 tienzijdige dobbelstenen (1 t/m 10). Beide kinderen rollen een van beide dobbelstenen. Welke sommen kunnen ze maken? Laat met de dobbelstenen naar het antwoord lopen en daar de som met stoepkrijt noteren. Daarna dobbelen ze een nieuwe som.

4 Samen keersommen maken:

Geef elk kind een getalkaart (2 t/m 8). Deel het zo uit dat als er groepjes gemaakt gaan worden er keersommen worden gemaakt. Bijvoorbeeld 5 kinderen met een 4, 3 kinderen met een 6, enz. Laat de kinderen met hun getalkaart in een afgebakend stuk op het plein staan. Op een teken gaan ze groepjes maken: alle kinderen met een 4 bij elkaar, met een 5, enz. Laat het groepje bespreken welke lange plussom gemaakt kan worden en laat vervolgens 1 kind uit het groepje met stoepkrijt de som noteren. Daarna bespreken ze welke keersom erbij hoort. Een van de kinderen uit het groepje noteert de keersom onder de lange plussom. Laat de getalkaarten inleveren en deel opnieuw uit. Let erop dat er nu andere keersommen gemaakt kunnen worden en herhaal.

5 Vormen tekenen:

Laat de kinderen buiten op zoek gaan naar voorwerpen waar ze het voor- of zijaanzicht van kunnen tekenen, bijvoorbeeld een klimrek, schuurtje of zandbak. Na het tekenen worden de tekeningen uitgewisseld en gaan de kinderen op zoek naar de getekende voorwerpen. Maak de kinderen attent op het tekenen van de voorwerpen.

Tip: plaats eventueel zelf een aantal voorwerpen op het plein, bijvoorbeeld een doos met een pion erop, of gestapelde dozen.



materiaal	lange plus
keersom	tekening

Dobbel een som en reken uit.

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \dots\dots\dots + \dots\dots = \dots\dots\dots \\ \quad \quad \quad \swarrow \quad \searrow \\ \dots\dots\dots \end{array}$$

$2 + 4 =$

$5 + 3 =$

$6 + 3 =$

$4 + 5 =$

$7 + 2 =$

$3 + 6 =$

$1 + 8 =$

$3 + 2 =$

$4 + 2 =$

$1 + 6 =$

$9 - 3 =$

$8 - 5 =$

$6 - 2 =$

$7 - 3 =$

$8 - 7 =$

$8 - 4 =$

$5 - 2 =$

$9 - 7 =$

$7 - 5 =$

$5 - 4 =$

kwart voor 1

kwart voor 2

kwart voor 3

kwart voor 4

kwart voor 5

kwart voor 6

kwart voor 7

kwart voor 8

kwart voor 9

kwart voor 10

kwart voor 11

kwart voor 12

kwart voor 1

kwart voor 2

kwart voor 3

kwart voor 4

kwart voor 5

kwart voor 6

kwart voor 7

kwart voor 8

kwart voor 9

kwart voor 10

kwart voor 11

kwart voor 12



