



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 speellokaal) 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 Genummerde koppen bij elkaar:

Maak drie- of viertallen. De kinderen krijgen denktijd en kruisen bij les 1 opgave 2 de sommen aan die je uitrekent met de strategie rijgen met teveel. Vervolgens steken ze de koppen bij elkaar en zorgen ze ervoor dat binnen het groepje iedereen het antwoord weet.

De sommen worden op een wisbordje geschreven. Bepaal welke kinderen de wisbordjes omhoog mogen houden.

2 Hoeveel samen?

Maak tweetallen. Elk tweetal heeft een aantal getalkaarten met getallen tussen 21 en 59, een beschrijfbaar dobbelsteen waarop de getallen 18, 19, 28, 29, 38 en 39 staan en printblad 1. Kind 1 pakt een getalkaart. Kind 2 rolt de dobbelsteen. Kind 1 noteert de plussom en rekt deze uit op de getallenlijn met de strategie rijgen met teveel. Kind 2 controleert. Daarna wisselen ze van rol.

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 Genummerde koppen bij elkaar:

Maak drie- of viertallen. De kinderen krijgen denktijd en kruisen bij les 3 opgave 2 de sommen aan die je uitrekent met de strategie rijgen met teveel. Vervolgens steken ze de koppen bij elkaar en zorgen ze ervoor dat binnen het groepje iedereen het antwoord weet. De sommen worden op een wisbordje geschreven. Bepaal welke kinderen de wisbordjes omhoog mogen houden.

2 Hoeveel samen?

Maak tweetallen. Elk tweetal heeft een aantal getalkaarten met getallen tussen de 21 en 99, een beschrijfbaar dobbelsteen waarop de getallen 18, 19, 28, 29, 38 en 39 staan en printblad 1. Kind 1 pakt een getalkaart. Kind 2 rolt de dobbelsteen. Kind 1 noteert de minsom en rekt deze uit op de getallenlijn met de strategie rijgen met teveel. Kind 2 controleert. Daarna wisselen ze van rol.



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 Bingo!

Geef elk kind een bingokaart van printblad 2 of laat de kinderen op een blaadje of op hun wisbordje 12 vakken tekenen, 3 bij 4 vakken. In elk vak schrijven ze de uitkomst van een keersom.

Noem keersommen op. Staat de uitkomst op de kaart, dan streept het kind het betreffende getal door. Wie alles (of een rij) heeft afgekruist, roept 'bingo!'.

2 Kaarten:

Maak tweetallen. Per tweetal zijn er twee setjes getalkaarten of speelkaarten van 1 t/m 10. De kaarten worden door elkaar geschud en verdeeld over de twee spelers. De twee kinderen leggen tegelijk een kaart op tafel. Het kind dat als eerste de strategie en het juiste antwoord van de keersom van deze getallen weet, krijgt de kaarten.

3 Eruit!

Maak tweetallen. Elk kind schrijft 5 uitkomsten van een tafel én een getal dat niet in die tafel thuishoort op een blaadje of wisbordje. Om de beurt vertelt de ander welke tafel er bedoeld wordt en streept het getal door dat er niet in thuishoort.

4 Laat van drempelspellen 5 – vermenigvuldigen het spel Canadees rekenen spelen.

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. (Zie de kolom 'hoeken' bij dit blok.)







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"> • Maak de plussom: Maak tweetallen. Geef elk tweetal twee stapels getalkaarten met getallen tussen de 11 en 50. Kind 1 pakt een getalkaart van stapel 1, kind 2 pakt een getalkaart van stapel 2. Kind 1 maakt van deze twee getallen een plussom, zegt deze hardop en schrijft deze op. Kind 2 zegt of de eenheden in de som wel of niet over het tiental gaan en rekent de som uit op de lege getallenlijn. Kind 1 controleert. Daarna wisselen ze van rol. • Maak de plussom (variant): Zet twee bakjes met getallen klaar. Bakje 1 met getallen tussen de 31 en 59 en bakje 2 met getallen tussen de 21 en 39. Het kind pakt uit beide bakjes een getalkaart en kijkt welke plussom gemaakt kan worden. De som wordt genoteerd en mag uitgerekend worden op de lege getallenlijn. 	<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maak de plussom: Maak tweetallen. Geef elk tweetal een stapel getalkaarten boven de 10 en de getalkaarten 1 t/m 9. Van beide stapels wordt er een kaart getrokken. Om de beurt wordt de bijpassende plussom gemaakt. Deze som wordt uitgerekend (op de getallenlijn) op een blad. Het andere kind zet een streep onder de som als deze over het tiental gaat. • Maak de minsom: Maak tweetallen. Geef een stapel getalkaarten boven de 20 en de getalkaarten 1 t/m 9. Van beide stapels wordt er een kaart getrokken. Om de beurt wordt de bijpassende minsom gemaakt. Deze som wordt uitgerekend op de lege getallenlijn. Het andere kind zet een streep onder de som als deze over het tiental gaat. • Tweetal coach: Gebruik de rijtjes van opgave 2, 3 en 4. Laat in tweetallen werken. Kind 1 noemt de sommen van het eerste rijtje met het antwoord, kind 2 controleert. Bij het volgende rijtje wisselen ze van rol. Zo maken ze zo veel mogelijk rijtjes. Variant: kopieer de rijtjes van opgave 2, 3 en 4 en plak elk rijtje op een kaartje. Laat in tweetallen werken. Kind 1 pakt een kaartje, noemt de sommen en de antwoorden, kind 2 controleert. Daarna wisselen ze van rol.
 Les 3	 Les 4
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maak de minsom: Maak tweetallen. Geef elk tweetal twee stapels getalkaarten met getallen tussen de 21 en 99, maar zonder de tientallen. Kind 1 pakt een getalkaart van stapel 1, kind 2 pakt een getalkaart van stapel 2. Kind 1 noemt het grootste getal en maakt samen met de andere getalkaart een minsom, zegt deze hardop en schrijft deze op. Kind 2 zegt of de eenheden in de som wel of niet over het tiental gaan en rekent de som uit op de lege getallenlijn. Kind 1 controleert. Daarna wisselen ze van rol. • Maak de minsom (variant): Zet twee bakjes met getallen klaar. Bakje 1 met getallen tussen de 59 en 99 en bakje 2 met getallen tussen de 21 en 49 (zonder de tientallen). Maak tweetallen. Kind 1 pakt een getal uit bakje 1 en kind 2 uit bakje 2. Welke minsom kan gemaakt worden? Beide kinderen noteren de som en rekenen deze uit op de getallenlijn. Ze vergelijken de sommen. Zijn ze allebei op dezelfde manier uitgerekend? Daarna pakken beide kinderen een nieuw getal. 	<p>DREMPELSPELLEN 5: VERMENIGVULDIGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canadees rekenen 1 • Canadees rekenen 2 • Haaibaai 1 • Haaibaai 2 <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flitsen: Gebruik van de somkaarten van de tafels de kaarten met de steunsommen $10 \times$, $5 \times$ en $2 \times$. Maak tweetallen en schud de kaarten. Kind 1 leest de som voor en laat de som zien. Kind 2 geeft antwoord. Kind 1 controleert. Na 3 sommen wisselen ze van rol. • De helft: Maak tweetallen en geef elk tweetal een stapel getalkaarten met alleen de tientallen. De stapel wordt omgekeerd op tafel gelegd. Om de beurt wordt er een kaart omgedraaid. De kinderen proberen zo snel mogelijk de helft van het tiental te noemen. Wie heeft de meeste kaarten?



CONDITIETRAINING WEEK 2

 Les 6	 Les 7
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Flitsen: Gebruik van de somkaarten van de tafels de kaarten met de sommen $7 \times$ en $8 \times$. Maak tweetallen en schud de kaarten. Kind 1 leest de som voor en laat de som zien. Kind 2 keert de som om en rekent deze uit. Kind 1 controleert. Na 3 sommen wisselen ze van rol.• Sommen omkeren: Maak tweetallen. Beide kinderen leggen met blokjes of fiches een som met $7 \times$ of $8 \times$ op een A5-papier (als een tegelpleintje). Geef aan dat ze een som neerleggen t/m de tafel van 5 (in verband met de hoeveelheid blokjes of fiches). De kinderen wisselen van plaats en schrijven op een A4-papier of wisbordje de keersom die bij die plaats ligt. Daarna draaien ze het papier met de blokjes een kwartslag en noteren de andere keersom die erbij hoort. Daarna gaan ze terug naar hun eigen plaats waar ze de opgeschreven sommen controleren. Laat nog een aantal keer herhalen.	<p>OVERIGE SPELLEN 3:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 2 van dit blok.
 Les 8	 Les 9
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <p>Gebruik de activiteiten uit de winkel uit blok 8 (kolom 'hoeken'). Laat kinderen in tweetallen winkeltje spelen. Wijzig eventueel het onderwerp (ijsjes i.p.v. broodjes).</p>	<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok.



LES 11 | METEN EN MEETKUNDE

Dit doel is zeer geschikt om uit te breiden in de meetkundehoek.

Introduceer deze les aan het begin van het blok. Zorg dat elk kind in het blok een keer aan het werk is geweest in de meetkundehoek.

REKENLAB

Het rekenlab 'Doe een stapje naar voren' is geschikt om een vervolg aan te geven in hoeken.

Zie hiervoor de aanwijzingen en tips bij 'de meetkundehoek' in het katern 'Spelenderwijs leren rekenen' van blok 8.

Als het rekenlab nog niet is uitgevoerd, dan kan de uitvoering in dit blok in de meetkundehoek. Creëer hiervoor een extra hoek.



HOEKEN

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

1 Meetkundehoek

Neem les 11 als uitgangspunt voor deze hoek.

- Laat de doen-activiteiten maken in de hoek.
- Leg diverse doosjes en rolletjes in de hoek. Laat de kinderen voorspellen hoe de uitslag eruit kan zien door de voorspelling te tekenen. Klopt de voorspelling?
- Laat een uitslag omtrekken, uitknippen en in elkaar zetten. Lukt het om hetzelfde doosje te maken?

2 Meethoek

Neem les 8 en 9 als uitgangspunt.

Richt de hoek in met linialen, meetlinten, een rolmaat en een bordliniaal.

De opgaven bij 'zelfstandig werken' kunnen ze in deze hoek maken.

- Leg materialen klaar die ze nauwkeurig kunnen meten, zoals potloden, gum, boeken, broodtrommel en foto's van voorwerpen die ze in de klas kunnen vinden, zoals van een stoel, tafel, deur, kast, enz. De kinderen noteren wat ze meten en de gemeten lengte. Ze kiezen zelf met welk meetinstrument ze dit doen.
- Laat de lichaamslengte van elkaar meten en de naam en lengte op een lange strook noteren die je in de hoek neerhangt.

3 Bouw-/constructiehoek

Bouwen met maten:

Laat van bouw- of constructiemateriaal een figuur maken, waarbij vooraf eerst de maten worden afgesproken, bijvoorbeeld:

- Maak een rechthoek van 30 cm lang en 10 cm hoog. (Geef eventueel nog de breedte aan.)
- Bouw een huis waarvan de lengte 40 cm is en de hoogte 60 cm.

4 Atelier

- Ontwerp een kamer:
De kinderen ontwerpen hun eigen (slaap)kamer. Laat een plaatje van een meubelstuk, bijvoorbeeld een bed, dat ze mooi vinden uit een folder of tijdschrift knippen. Dit leggen ze op een A4-papier en wordt de basis voor hun kamer. Ze maken de kamer af door andere meubels uit folders te knippen of zelf te tekenen en uit te knippen. Ze letten hierbij globaal op de verhoudingen. Een stoel kan niet groter zijn dan het bed. Stimuleer om te meten. Als het plaatje van een bed 10 cm is, dan kan een bureau ongeveer de helft, dus 5 cm, zijn.

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.
- Laat het Rekenplein uit les 13 en 14 maken.
- Spellens die nu geschikt zijn voor in de rekenhoek:
 - BEET! (groen)
 - Beverbende
 - Take 5
 - Eurospel t/m 100
 - Regenwormen
 - Lost Cities, kaartspel
 - Schubi Mathe Domino's tafels 2 t/m 9
 - Schubitrix Aftrekken onder 100
 - Schubitrix Optellen tot 100
 - Schubitrix Optellen en aftrekken tot 100
 - Schubitrix Vermenigvuldigen tafels 2 t/m 10



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 Hinkelen:

Teken met stoepkrijt een hinkelbaan op het schoolplein. Schrijf in elk vak een getal (1 t/m 10). Laat een pittenzak op een van de getallen gooien. Het kind gaat hinkelend naar het getal om de pittenzak te halen. Bij het getal aangekomen, noemt het kind een keersom en het antwoord bij dit getal. De pittenzak wordt mee teruggenomen en het volgende kind is aan de beurt.

2 Keersommen scoren:

Leg verspreid op het plein 18 hoepels neer en schrijf in elke hoepel een getal: gebruik de getallen 2 t/m 10 elk 2x. Elk tweetal krijgt een dobbelsteen 1 t/m 10 en een A4-papier. Ze gaan over het plein een route langs de getallen lopen. Als het tweetal bij een getal komt, gooit kind 1 de dobbelsteen in de hoepel en noteert kind 2 de keersom en het antwoord dat met het getal gemaakt kan worden in de hoepel en het gegooide aantal op de dobbelsteen. Ze gaan door naar de volgende hoepel en wisselen van rol.

3 Oversteken maar:

Maak of spreek een speelveld met de kinderen af. Maak groepjes van 4 of 5 kinderen. Een van de kinderen gaat bij de middenlijn staan. Leg bij de startlijn voor elk groepje een stapel somkaarten met tafelsommen klaar. Aan het eind van het speelveld staan bakjes om de somkaarten in te doen. Het eerste kind van elk groepje pakt een somkaart en denkt na over het antwoord. Vervolgens loopt hij naar het kind op de middenlijn, noemt de som en het antwoord. Het kind op de middenlijn controleert. Is het goed, dan loopt het kind met de somkaart door en brengt de som in het bakje aan het eind van het speelveld. Het volgende kind is aan de beurt.

Is de som niet goed, dan mag het kind terug naar het groepje en met het groepje overleggen over het antwoord.

Als de kaarten op zijn, kan het spel nogmaals gespeeld worden. Geef elk groepje een andere stapel somkaarten en wissel het kind op de middenlijn.

4 Lijnen tekenen:

Leg diverse meetinstrumenten, getalkaarten 1 t/m 100 en stoepkrijt klaar. Maak tweetallen. Kind 1 pakt een getalkaart, kind 2 pakt een meetinstrument. Samen zoeken ze een plek op het plein. Kind 2 tekent het getal in lengte in centimeters op het plein, kind 1 controleert. De kinderen wisselen van rol. Kind 1 haalt een nieuwe getalkaart en tekent de tweede lijn in een andere kleur aan de eerste lijn vast. Kind 2 controleert. Dit herhalen ze een aantal keer.

Lukt het als er 6 lijnen zijn getekend (of als de tijd om is) om de totale lengte van de lijn te meten?

5 Buiten meten:

- Neem diverse meetinstrumenten mee naar buiten. Laat in tweetallen diverse voorwerpen meten, zoals de zandbak, het klimrek, een deur, de lengte van een schuurtje, enz. Laat op een A4-papier noteren wat en hoeveel ze hebben gemeten.
- Laat in tweetallen op zoek gaan naar voorwerpen van bijvoorbeeld de volgende lengte/hoogte: 1 meter, 5 meter, 60 centimeter, 20 centimeter.



som:

som:

som:

som:

som:

som:



