

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 *De wereld in getallen 5*, 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 *De wereld in getallen 5*. 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 weektaak, 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 rekenen 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, 15, en 16 t/m 18 van een blok.

Weektaak:

Bij de taken van de weektaak worden spellen/activiteiten genoemd die aansluiten bij de doelen van de weektaak. 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 13:

Bij de lessen 13 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 aanwezigheid 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.

Les 20:

De Eurekalessen is een mooie afsluiting van het blok waarbij het meerwaarde heeft om met de hele groep te verwonderen, te puzzelen en te onderzoeken. Deze les wordt gegeven zoals aangegeven in de handleiding. Bij een aantal Eurekalessen worden suggesties gegeven om het onderwerp verder uit te breiden, bijvoorbeeld in een van de hoeken.

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 11/12 (doel 5) en les 13 verwerkt. In de rekenhoek wordt veelal een verwijzing gemaakt naar de spellen en activiteiten die beschreven staan bij de weektaak. 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, 15, en 16 t/m 18 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 weektaak 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 4 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 weektaak per taak een keus gemaakt in de opdrachten. De overige opdrachten worden vervangen door een selectie van spellen en activiteiten die beschreven staan bij de weektaak 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 weektaak 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 de plustaken 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 of 16.

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 de 21 en 59, een beschrijfbare 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 en 16.

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 beschrijfbare 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 en 17.

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 getal-kaarten 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 en 17.

AANSLUITEND BIJ LES 8 EN 9:

1 Boter, kaas en eieren:

Laat de kinderen op een blaadje of op hun wisbordje een rooster van 9 vakken tekenen, 3 bij 3. In elk vak schrijven ze de uitkomst van een keersom. Spreek van tevoren af van welke tafels de antwoorden moeten zijn. Noem keersommen uit de betreffende tafels op. Staat de uitkomst op de kaart, dan omcirkelt het kind het betreffende getal. Wie het eerst drie getallen op een rij heeft omcirkeld (horizontaal, verticaal of diagonaal), heeft gewonnen. Bespreek na afloop waar je bepaalde getallen plaatst. Veelbelovende getallen op de beste plaatsen zetten: het middenstuk (op vier manieren te gebruiken) en de hoekpunten (op drie manieren te gebruiken).

2 Honderdveld:

Maak tweetallen. Elk tweetal heeft printblad 3 en 10 fiches of blokjes voor zich. Noem door elkaar sommen uit de verschillende tafels. Bij elke som bedekken ze de uitkomst op het honderdveld. Laat een van de kinderen de getallen noemen die bedekt zijn, de andere kinderen controleren of zij dezelfde getallen hebben bedekt.

3 Honderdveld – een tafel:

Maak tweetallen. Elk tweetal heeft printblad 3 en 10 fiches of blokjes voor zich. Noem 9 sommen uit een van de tafels op. Elk tweetal legt een blokje op de uitkomst. Vraag welke som uit de tafel niet genoemd is. Elk tweetal schrijft deze som op een wisbordje. Laat deze uitkomst nu ook bedekken. Laat een van de kinderen de getallen noemen die bedekt zijn, de andere kinderen controleren of zij dezelfde getallen hebben bedekt. Bespreek steeds van elke tafel kort de structuur van de springrij.

- Bij de tafel van 2, 4, 6 en 8 begint de rij na 5× weer min of meer opnieuw. De laatste cijfers van de uitkomsten zijn hetzelfde.
- Bij de tafel van 5 is het laatste cijfer steeds 5 of 0.
- Bij de tafel van 3 is het laatste cijfer van de uitkomst op de volgende regel steeds één lager.
- De tafel van 9 is hetzelfde als 10 erbij en dan 1 eraf. De uitkomst verschuift steeds een regel naar beneden.
- De tafel van 7 heeft de meest onregelmatige structuur.
- De structuur van de tafel van 10 spreekt voor zich.

4 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 een keersom. Noem antwoorden van de keersommen op. Staat de bijbehorende keersom op de kaart, dan streept het kind deze door. Wie alles (of een rij) heeft afgekruist, roept 'bingo!'.

DOEL 5

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

Geschikt als activiteit in de les of bij les 15 en 18.

AANSLUITEND BIJ LES 11 EN 12:

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

1 Zoek de valse:





Maak viertallen. De schoudermaatjes 1 maken opgave 2 maar zorgen ervoor dat 1 antwoord fout is. De schoudermaatjes 2 maken opgave 3 en zorgen ervoor dat 1 antwoord fout is. Ze mogen zelf bepalen welk antwoord. De schoudermaatjes 1 lezen om de beurt de zinnen en de antwoorden voor. De schoudermaatjes 2 overleggen met elkaar en noemen de Valse. Daarna worden de rollen omgedraaid.

Hier staan activiteiten en spellen die aansluiten bij de doelen van de weektaak. 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.



WEEKTAAK WEEK 1

 Taak 1	 Taak 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 som: Maak tweetallen. Geef elk tweetal twee stapels getalkaarten. Stapel 1 met getallen tussen de 31 en 69, maar zonder de tientallen. Stapel 2 met de tientallen 10, 20 en 30. Kind 1 pakt een getalkaart van stapel 1, kind 2 pakt een getalkaart van stapel 2. Kind 1 zegt de plussom en schrijft deze op. Kind 2 rekent deze uit op de lege getallenlijn, kind 1 controleert. Daarna wisselen ze van rol. Herhaal, maar dan met sprongen van 10 terug. • Sommenmaker: Laat een sommenkaart van printblad 4 kiezen. Op de sommenkaart staan antwoorden. Het kind kiest een antwoord en bedenkt een plus- of minsom met een tiental en noteert deze. Het antwoord wordt op de sommenkaart gekleurd of er wordt een fiche op gelegd. Lukt het om uit elke rij bij minimaal 2 antwoorden een som te bedenken? • Sommenmaker – vier op een rij: Maak tweetallen. Het tweetal werkt samen met de sommenkaart van printblad 5. Op de sommenkaart staan antwoorden. Om de beurt maken de kinderen een plus- of minsom met een tiental en noteren deze. Het antwoord wordt op de sommenkaart gekleurd of er wordt een fiche op gelegd (ieder kind heeft een eigen kleur fiches). Wie heeft het eerst vier op een rij? Variant: laat eerst op printblad 6 zelf getallen invullen en vervolgens het spel spelen.
 Taak 3	 Taak 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>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? • 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.

WEEKTAAK WEEK 2

 Taak 6	 Taak 7
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flitsen: Gebruik de somkaarten van de tafels. Maak tweetallen en schud de kaarten. Kind 1 leest de som voor en laat de som zien. Kind 2 noemt de strategie en rekt de som uit. Kind 1 controleert. Na 3 sommen wisselen ze van rol. 	<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie weektaak week 1, taak 4 van dit blok.
 Taak 8	 Taak 9
<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 rekt 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). 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:</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.

WEEKTAAK WEEK 3

 Taak 11	 Taak 12
<p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebruik de activiteiten uit de winkel uit blok 7 (kolom 'hoeken'). Laat kinderen in tweetallen winkeltje spelen. Wijzig eventueel het onderwerp (ijsjes i.p.v. broodjes). 	<p>DREMPELSPELLEN 5: VERMENIGVULDIGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canadees rekenen 1 • Canadees rekenen 2 • Haaibai 1 • Haaibai 2 <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zie weektaak week 1, taak 4 van dit blok.

LES 13 | MEETKUNDE

Dit doel is zeer geschikt om uit te breiden in het atelier.

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.

LES 20 | EUREKA

Geef deze les volgens de aanwijzingen in de handleiding.

HOEKEN

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

1 Meetkundehoek

- Laat een dorpje, kinderboerderij of iets dergelijks bouwen van bouw- en/of constructiematerialen. Na het bouwen tekenen de kinderen de plattegrond.
- Laat in tweetallen werken. Kind 1 verandert iets aan het bouwwerk, kind 2 wijst op de plattegrond aan wat er is er veranderd. Daarna wisselen ze van rol.
- Laat eerst een plattegrond tekenen van het bouwplan. Daarna wordt er gebouwd.

2 Meethoek

Neem les 11 en 12 als uitgangspunt voor de hoek.

- Introduceer de kalender in de groep.
- Laat de opgaven van 'zelfstandig werken' van les 11 en 12 in deze hoek maken.
- Gebruik printblad 7. Maak met de kinderen een lijstje van activiteiten van de huidige of de komende maand en leg deze klaar in de hoek. Laat op het printblad eerst de data bij de dagen invullen en vervolgens de activiteiten. Kinderen die dat willen, kunnen ook een kalenderblad van een andere maand maken. Laat aanvullen met activiteiten/verjaardagen e.d. die de kinderen zelf belangrijk vinden.
- Leg verschillende soorten kalenders in de hoek, zoals agenda's, verjaardagskalenders en weekkalenders. Laat de kinderen de verschillen ontdekken. Laat het kind zelf een (deel van een) kalender ontwerpen. Bespreek de overeenkomsten en verschillen als er verschillende kalenders zijn gemaakt.

3 Bouw-/constructiehoek

Laat een knikkerbaan maken van constructiemateriaal en/of doosjes e.d. Laat kinderen eerst nadenken over de constructie en de route die de knikker af moet leggen. Laat vervolgens de knikkerbaan maken.

4 Atelier

Neem les 13 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?

5 Rekenhoek

- Leg de spellen/activiteiten zoals beschreven bij de weektaak 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 16 t/m 18 in deze hoek 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 Van boven naar beneden:

Zet een startlijn op het plein. Geef elk tweetal een dobbelsteen 1 t/m 10 en stoepkrijt. Kind 1 gooit de dobbelsteen. Kind 2 maakt de som 100 – het gegooide aantal en noteert deze bij de startlijn. Daarna gooit kind 2 de dobbelsteen. Kind 1 maakt de som door te starten met het antwoord van de vorige som – het aantal dat door kind 2 gegooid is. De som wordt onder de eerste som genoteerd. Zo spelen ze door en maken ze een rij sommen van boven naar beneden tot ze bij 0 zijn of de tijd om is. Hoeveel sommen heeft elk tweetal gemaakt?

2 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.

3 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.

4 Ik heb je:

Geef 3 kinderen een getalkaart tussen 2 en 10. Deze getallen vertegenwoordigen een tafel, de kinderen met deze kaarten zijn de tikkers. De andere kinderen hebben een kaart met de uitkomst van deze tafel. De tikkers proberen een kind te tikken. Samen kijken ze welke keersom er bij de uitkomst kan horen. Als het kind een uitkomst heeft die hoort bij de tafel van de tikker, gaat het kind de kaart inleveren bij de leerkracht en krijgt een nieuwe kaart (als er nog kaarten zijn, anders is de getikte af). Als het geen passende uitkomst is, mag het kind door. Laat een aantal minuten spelen. Ruil de tikkers en kies andere tafels.

5 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 en noemt de som en het antwoord. Het kind op de middenlijn controleert. Is het goed, dan loopt het kind met de somkaart door en legt 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.



som:

som:

som:

som:

som:

som:

som:

som:

som:

som:









1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



49	94	25	36
64	36	75	20
33	98	54	81
57	62	85	46

21	86	53	40
73	31	68	92
44	79	78	51
65	28	84	17

70	58	66	34
18	93	45	82
29	71	53	62
38	46	87	22

56	15	41	77
84	32	69	23
91	50	48	46
27	38	79	13



48	60	32	75	21	53
80	12	57	44	97	79
23	87	72	39	64	18
91	74	19	86	56	45
58	27	76	69	17	83
36	64	43	25	93	35





ma	di	wo	do	vr	za	zo



ma	di	wo	do	vr	za	zo