



CONCEPT

Arlette Buter
Margreeth Mulder

EINDREDACTIE

Merel Jongeling

AUTEURS

Arlette Buter
Margreeth Mulder



Achtergrondinformatie

De informatie in deze handreiking sluit direct aan bij de inhoud van de blokhandleidingen van *Pluspunt 4*, groep 3. 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.

Deze handreiking is bedoeld om het rekenen meer spelenderwijs aan te bieden. Hierdoor ontstaat er een goede doorgaande lijn van groep 2 naar groep 3, niet alleen in doelen, maar ook in de werkwijze. Er wordt in deze handreiking soms verwezen naar activiteiten of voorbeelden uit *Rekenplein* groep 1-2. *Rekenplein* groep 1-2 is de methodiek voor kleuters die als voorloper bij *Pluspunt 4* wordt ingezet.

Visie

De overgang van groep 2 naar groep 3 is voor veel kinderen een grote stap. Vaak heeft dit te maken met de verschillen in de wijze waarop het onderwijs in groep 2 en groep 3 is georganiseerd en met de wijze waarop jonge kinderen leren.

Bij de start van groep 3 is dit onder andere terug te zien in het volgende:

- veel kinderen hebben nog een grote behoefte aan spelen en bewegen;
- kinderen hebben nog moeite met het werken in werkboekjes;
- kinderen zijn nog niet gewend (en/of nog niet toe) aan de meer schoolse manier van werken, zoals het langer aan een tafeltje zitten, allemaal tegelijk meedoen aan de instructie en de verwerking;
- kinderen voelen zich minder autonoom; in groep 1 en 2 is er vaak meer keuzevrijheid en mogen kinderen zelf plannen.

In groep 3 heeft een groot deel van de kinderen nog behoefte aan spelen. (Rollen)spel speelt een belangrijke rol in de ontwikkeling van kinderen tot ongeveer 8 jaar. Naast (rollen)spel zorgt ook het meer spelenderwijs aanbieden van rekenen, door middel van spellen, interactieve betekenisvolle activiteiten en het werken in hoeken voor een actievere betrokkenheid van de kinderen.

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 op de doelen en didactiek van *Pluspunt 4* is cruciaal voor het behouden van de goede doorgaande lijn van groep 3 naar groep 4. Er worden per blok voorbeelden gegeven van alternatieven om de instructie en zelfstandige verwerking meer spelenderwijs uit te voeren. Per blok worden spellen gekoppeld aan de doelen van de conditietraining, worden suggesties gedaan voor verschillende hoeken en worden een aantal bewegingsactiviteiten 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, in hoeken en bij het (rollen)spel van de kinderen. Door met rekenogen te kijken naar andere vakgebieden en activiteiten, willen we laten zien dat rekenen ook naast de rekenmethode kan plaatsvinden. We spreken hierbij van integrale activiteiten; binnen een activiteit komen meerdere doelen van verschillende vakgebieden aan bod. Een rijke leeromgeving met als bijkomend voordeel extra aandacht voor rekenen.

Organisatie

Voor de organisatie van het rekenonderwijs in groep 3 gaan we uit van:

- Elke dag een instructie/interactief moment van 20 – 25 minuten. Hierbij worden de doelen van de blokhandleiding als uitgangspunt genomen. Voor de lessen 5, 10, 13, 14 en 15 kan gebruik gemaakt worden van de suggesties 'activiteiten op groepsniveau' die bij de doelen in deze handreiking staan, of kan er gekozen worden voor een activiteit 'buiten'.
- Per dag 30 – 40 minuten waarin eerder aangeboden reken-doelen spelenderwijs worden geoefend en toegepast in betekenisvolle situaties, zoals met spellen en in hoeken.

De werkboeken bij de methode:

In groep 3 zijn grote verschillen te zien tussen kinderen als het gaat om de wijze waarop zij leren. Bij veel kinderen zal 'spel' nog het leidend motief voor leren zijn, maar er zullen ook kinderen zijn die 'leren' als leidend motief hebben. De ontwikkeling van de kinderen, hun leeftijd en hun motorische vaardigheid zijn van invloed op wat de kinderen aan kunnen, als het gaat om het meer schoolse leren, waarvan werkboeken een onderdeel zijn. Het is aan de school om keuzes te maken in hoeverre de werkboeken worden ingezet. Deze keuzes baseer je op basis van de visie op het leren en ontwikkelen van jonge kinderen en de beginsituatie van de groep 3.

Zo zal de ene school ervoor kiezen om bij de start van groep 3 volledig over te gaan op een werkwijze waarbij spelenderwijs wordt gerekend en waarbij de doelen in (rollen)spel worden verwerkt. Een andere school kiest er wellicht voor om deels spelenderwijs, deels in werkboeken te gaan werken. Het is ook mogelijk om meer op individueel niveau te kijken wat bij een kind past. Kinderen die al verder zijn in hun rekenontwikkeling kunnen vaker wel het werken in werkboeken aan. Voor deze kinderen kan er de keus zijn om dit wel te doen.

Bij de opzet van deze handreiking gaan we ervan uit dat in de loop van groep 3 de werkboeken een grotere rol gaan spelen. Veel kinderen kunnen in de tweede helft van groep 3 het meer schoolse leren en daarbij het werken in werkboeken beter aan.



De activiteiten in dit katern

Doelen: lessen 1 t/m 4 en 6 t/m 9:

Hier worden suggesties ter vervanging en/of ter aanvulling gegeven die direct aansluiten bij het doel van de instructie en/of de zelfstandige verwerking en/of de reflectie. Door gebruik te maken van deze suggesties wordt er meer spelenderwijs gewerkt aan de rekendoelen.

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 op dag 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 de 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 3' 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 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 spelen.

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 en naar het *Rekenplein* van les 13 en 14. Daarnaast worden er aanvullingen gegeven voor de hoeken om het rekenen een extra impuls te geven, meer te kunnen herhalen en de doorgaande lijn vanuit groep 2 nog verder af te stemmen.

In de handleiding van de spelkaternen van *Rekenplein* (groep 1-2) is informatie te vinden over de achtergronden en de begeleiding bij het werken in hoeken. Het is raadzaam om gebruik te maken van deze informatie.

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.

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 grotendeels gegeven met gebruik van het werkboek. Af en toe wordt een opgave vervangen door een suggestie uit deze handreiking.
- Voor de conditietraining worden spellen en activiteiten, zoals aangegeven in deze handreiking, ingezet in een circuit. De leerkracht begeleidt waar nodig groepjes of individuele kinderen.
- In de derde week en in de parkeerweken worden de hoeken ingezet.
- Minimaal 1x per week wordt er een 'buiten'activiteit gepland.

Voorbeeld werkwijze school B:

- Bij de eerste blokken wordt er een aantal opgaven uit het werkboek gemaakt, zodat kinderen al enigszins gaan wennen aan het werken in het werkboek.
- De suggesties bij de lessen en op groepsniveau worden gebruikt ter vervanging van delen van de lessen.
- In de loop van het schooljaar wordt het werken met werkboeken opgebouwd.
- Tijdens de eerste blokken wordt een groot deel van de conditietraining vervangen door de spellen, de activiteiten en de hoeken uit deze handreiking. De kinderen werken dagelijks 35 minuten zelfstandig in hoeken en met de spellen. De leerkracht begeleidt waar nodig groepjes of individuele kinderen.
- Er is een planbord of de kinderen hebben een taakbrief voor het plannen en registreren wat ze hebben gedaan.
- In de loop van het schooljaar komen er ook delen van de conditietraining op het planbord/taakbrief. Dit wordt gedurende het schooljaar opgebouwd.
- Kinderen die meer aankunnen krijgen ook 'Sprinters' en/of 'RekenXL' aangeboden.
- Minimaal 1x per week wordt er een 'buiten'activiteit gepland.



DOEL 1

LES 1

- 1** Zelfstandig werken: vervang opgave 3 door dezelfde activiteit als bij opgave 2 van les 2. Gebruik het printblad met of zonder hulpgetallen dat bij de verlengde instructie beschreven staat (printbladen voor de leerkracht bij blokinfo van blok 9). Wissel na 2 getallen van rol. De getallen van opgave 3 kunnen hiervoor gebruikt worden.
- 2** Zelfstandig werken: vervang opgave 4 door de volgende activiteit:
Gebruik het printblad van blok 9, les 1 (met hulpgetallen). Nu andersom: kind 1 wijst een lijnstuk aan, kind 2 zegt het getal en maakt het getal vast.

LES 2

- 1** Zelfstandig werken: vervang opgave 3 door dezelfde activiteit als bij opgave 2. Gebruik het printblad van blok 9, les 2 (zonder hulpgetallen). Wissel na 2 getallen van rol. De getallen van opgave 3 kunnen hiervoor gebruikt worden.
- 2** Zelfstandig werken: vervang opgave 4 door de volgende activiteit:
Gebruik het printblad van blok 9, les 2 (zonder hulpgetallen). Nu andersom: kind 1 wijst een lijnstuk aan, kind 2 zegt het getal en maakt het getal vast.

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 op dag 5, 13 of 15 van dit blok en/of in de parkeerweken.

AANSLUITEND BIJ LES 1 EN 2:

Tip: gebruik beschrijfbare insteekhoezen voor de printbladen.



DOEL 2

LES 3

- 1** Zelfstandig werken: vervang opgave 4 door de volgende activiteit:
Geef elk tweetal een set met somkaarten (printblad 1 en 2). Kind 1 noemt de eerste som op. Kind 2 zegt wat voor somtype dit is en geeft het antwoord. Wissel na 3 sommen van rol.

LES 4

- 1** Zelfstandig werken: vervang opgave 3 door de volgende activiteit:
Geef elk tweetal een set met somkaarten met plus-sommen (printblad 1). Kind 1 noemt de eerste som op. Kind 2 zegt wat voor somtype dit is en geeft het antwoord. Wissel na 3 sommen van rol.
- 2** Zelfstandig werken: vervang opgave 4 door de volgende activiteit:
Geef elk tweetal een set met somkaarten met min-sommen (printblad 2). Kind 1 noemt de eerste som op. Kind 2 zegt wat voor somtype dit is en geeft het antwoord. Wissel na 3 sommen van rol.

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

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

AANSLUITEND BIJ LES 3 EN 4:

- 1** Stop de somkaarten in de zakken van een rekenschort (printblad 1 en 2). Haal de sommen er een voor een uit. De kinderen maken op hun wisbordje 2 kolommen. Sommen die ze al weten, schrijven ze met antwoord aan de linkerkant, de andere sommen schrijven ze zonder antwoord aan de rechterkant. Als alle sommen getoond zijn, maken de kinderen de sommen van de rechterkant eventueel met kijken naar het rekenrek.
- 2** **Sommen racen:**
Verstop op het schoolplein diverse getalkaarten t/m 10. Maak tweetallen. Geef elk tweetal een setje somkaarten (printblad 1 en 2) en laat ze de antwoorden op het schoolplein zoeken.
Tip: zet een doosje of emmertje bij het antwoord waar ze de somkaart in kunnen doen. Laat na afloop van het spel in twee- of drietallen de sommen in de emmertjes controleren (zie ook kolom 'buiten').



DOEL 3

LES 6

- 1 Zelfstandig werken: vervang opgave 4 door dezelfde activiteit als bij opgave 1 beschreven staat in tweetallen te laten doen. Wissel na 2 sommen van rol. De sommen van opgave 4 kunnen hiervoor gebruikt worden.

LES 7

- 1 Zelfstandig werken: vervang opgave 3 door de volgende activiteit:
Maak tweetallen. Kind 1 noemt een getal van 1 t/m 9. Kind 2 vult aan tot 10. Wissel na 2 getallen van rol. Als alle getallen genoemd zijn, noemt kind 1 een getal tussen de 10 en de 20. Kind 2 vult aan t/m 20.

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

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

AANSLUITEND BIJ LES 6 EN 7:

1 Wat hoort bij elkaar?

Geef elk tweetal somkaarten van de sommen t/m 10 en de sommen tussen de 10 en de 20 (printblad 3). Begin met de sommen tussen de 10 en de 20. Welke kleine som hoort hierbij?



DOEL 4

LES 8

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

LES 9

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

Als er in blok 8 een meethoek is gemaakt, wordt deze vervolgd met activiteiten van les 8 en 9 uit blok 9.

ACTIVITEITEN OP GROEPSNIVEAU

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





AANSLUITEND BIJ LES 8 EN 9:

- 1 Laat in de klas en op de gang in tweetallen op zoek gaan naar voorwerpen die ongeveer een meter zijn. Schrijf dit op en controleer met het meetlint.



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

<p> Les 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Getallen hangen aan de kralenketting: Leg een kralenketting klaar en een stapel getalkaarten. Het kind draait een getalkaart om van de stapel en hangt een knijper op de juiste plek aan de kralenketting. • Getallen darten: Hang de klittenband dartborden met tientallen (links) en eenheden (rechts) op in de rekenhoek. Leg een kralenketting en knijpers klaar. Het kind gooit eerst een bal op de tientallen en dan op de eenheden. Het kind zet het getal dat gemaakt kan worden, met een knijper op de kralenketting. (Na de instructie van doel 1 kunnen ook de printbladen van blok 9, doel 1 (met en zonder hulpgetallen) gebruikt worden.) Deze activiteit kan ook goed in tweetallen. • Newméro getallen: Het kind maakt een getal tot 100 met Newméro. Daarna plaatst het kind het getal met een knijper op de getallenlijn. (Na de instructie van doel 1 kunnen ook de printbladen van blok 9, doel 1 (met en zonder hulpgetallen) gebruikt worden.) Deze activiteit kan ook goed in tweetallen. 	<p> Les 2</p> <p>DREMPELSPellen 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duo 6 & 7 • Duo 8 & 9 • Duo 10 • Max 10! <p>OVERIGE SPellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Splitsingen van 6, 9 en 10 dobbelen: Laat voor de splitsing van 6 een cijferdobbelsteen 1 t/m 6 gebruiken, voor de splitsing van 9 een 10-kantige dobbelsteen 0-9 en voor de splitsing van 10 een 10-kantige dobbelsteen 1-10. De kinderen noteren een splitspaal op een leeg A4, in een schrift of gebruiken printblad 4. • Multisplit - splitsing van 10: Het kind maakt een splitsing van 10 met het Multisplit doosje. De splitsing en de bijbehorende som noteert het kind op printblad 5.
<p> Les 3</p> <p>DREMPELSPellen 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duo 10 <p>OVERIGE SPellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samen 10: Laat deze activiteit in tweetallen doen. Geef elk tweetal een 10-kantige dobbelsteen van 1-10 en de getalkaarten 0 t/m 10. De getalkaarten liggen open op tafel. Kind 1 gooit de dobbelsteen en zegt bij een worp van bijv. 3: '3 +'. Daarna wijst kind 2 de getalkaart aan die erbij hoort om 10 te maken (de 7), en zegt: '7 = 10'. Daarna gooit kind 2 de dobbelsteen en wijst kind 1 de getalkaart aan. Tip: laat de gemaakte sommen noteren op een blad of op een wisbordje. • Vrienden van 10-sommen: <ul style="list-style-type: none"> - Sommen met de eierdozen. Kind 1 doet een aantal eieren in de eierdoos. Kind 2 noteert de som die erbij hoort op een wisbordje. Na 2 beurten wisselen de kinderen van rol. - Sommen met het rekenrek. Kind 1 zet een aantal kralen op het rekenrek, kind 2 noteert de som die erbij hoort. - Laat ook minsommen maken. 	<p> Les 4</p> <p>DREMPELSPellen 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haasje over • Haaibaai, aftrekken onder de 5 • Haaibaai, aftrekken onder de 10 • Jippen • Vier op een rij • Max 10! <p>OVERIGE SPellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zonder te tellen: Het kind neemt 10 kaarten van de somkaarten met plussommen tot 10 (printblad 1). Het kind maakt 2 stapels; stapel 1 met sommen waarvan het kind het antwoord weet zonder tellen, stapel 2 met sommen waarvan het kind het antwoord niet in één keer weet. Vervolgens pakt het kind 10 minsommen (printblad 2). Daarna gaat het kind weer verder met 10 plussommen enz. • Sommen dobbelen: Neem 2 dobbelstenen van 0 t/m 9 of van 1 t/m 10. Het kind gooit de beide dobbelstenen. <i>Welke sommen kun je ermee maken? Noteer alle sommen die je weet bij deze worp.</i>



CONDITIETRAINING WEEK 2

 Les 6	 Les 7
<ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok.	<p>DREMPELSPELLEN 1:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok. <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok.• Sommen sorteren: Leg getalkaarten 0 t/m 10 naast elkaar boven aan de tafel (of zet doosjes klaar, genummerd van 0 t/m 10). Het kind heeft de somkaarten met plus- en min-sommen (printblad 1 en 2), deze zijn geschud. Het kind pakt steeds een kaart, rekt de som uit en legt de somkaart bij het juiste antwoord. Tip: zet een aantal zandlopers klaar. Het kind kiest zelf een zandloper variërend tussen 1 en 5 minuten. Hoeveel sommen kan het kind maken in een bepaalde tijd?
 Les 8	 Les 9
<ul style="list-style-type: none">• De kinderen maken in tweetallen samen 20 euro. Ze bedenken om de beurt hoe ze 20 euro kunnen samenstellen. Ze bedenken vier verschillende samenstellingen.• Verwerk dit doel in de hoek 'winkel' (zie 'hoeken' in blok 8).• Leg een doos klaar met spulletjes die geprijsd zijn. Laat in tweetallen 'winkeltje spelen' en gepast betalen. Lukt het met zo min mogelijk munten?	<p>DREMPELSPELLEN 1:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4 van dit blok. <p>OVERIGE SPELLEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zie conditietraining week 1, les 4, en week 2, les 7 van dit blok.



LES 11 | MEETKUNDE

Dit doel is zeer geschikt voor het werken in hoeken.

- 1** Introduceer dit doel volgens de aanwijzingen in de handleiding (verwonderen).
- 2** Zelfstandig werken: laat de doen-activiteiten uitvoeren in de meetkondehoek. Zorg voor voldoende verpakkingen, zie ook de materialenlijst op Mijn Malmberg.

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

REKENLAB

Het rekenlab 'Kraak de code' is geschikt om te verwerken in hoeken. Deze staat beschreven bij de meetkondehoek van blok 8.



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. Daarna mogen ze het doosje/rolletje uit elkaar halen. Klopt de voorspelling?
- Laat een uitslag omtrekken, uitknippen en in elkaar zetten. Lukt het om hetzelfde doosje te maken?
- Laat een dobbelsteen maken (printblad 6). Lukt het om de stippen op de juiste plaats te zetten? Maak nog een dobbelsteen, laat de kinderen daar zelf iets op noteren (bv. per vlak een somcategorie om daar zelf sommen mee te oefenen).

2 Meethoek

Neem les 8 en 9 als uitgangspunt.

Richt de hoek in met meetlinten, stroken en touwen van 1 meter lang.

- Leg foto's neer van ruimtes/objecten die langer zijn dan 1 meter, die opgemeten kunnen worden, zoals de gang, de deur, het klaslokaal.
- Laat op zoek gaan naar voorwerpen in de klas (en de ruimtes in de buurt van de klas) die ongeveer 1 meter lang zijn.
- Laat meten hoe lang/breed de klas, de gang, het speellokaal is.
- Laat posters maken door afbeeldingen uit kranten/tijdschriften te knippen. Een poster met 'langer dan 1 meter', 'korter dan 1 meter'.
- Laat 5 afbeeldingen uit kranten en tijdschriften knippen en deze in volgorde plakken van 'kort naar lang'.

3 Bouw-/constructiehoek

- Torenhoog:
Laat een toren bouwen van minimaal 1 meter hoog. Het moet een stevige toren zijn.
Bespreek met de kinderen welk materiaal geschikt is (bouwblokken, constructiemateriaal) en welke technieken (zoals verspringend bouwen) gebruikt kunnen worden.
Laat de kinderen vooraf bedenken hoe ze het gaan aanpakken en welke materialen ze gaan gebruiken. Ze kunnen hiervoor zelf een stappenplan maken.
- Ronde toren:
Laat de kinderen een ronde toren bouwen. *Lukt het dan ook om een stevige toren van minimaal 1 meter hoog te bouwen?*

4 Atelier

- Vouwen:
Laat de kinderen een doosje vouwen van 16 vierkantjes. In dit doosje kunnen ze kaartjes met sommen doen, die ze nog moeilijk vinden en willen oefenen.
- Meterslang:
Laat de kinderen een slinger maken van 2 kleuren vlechtstroken. Ze verdelen de vlechtstroken in vier stukken. Ze maken een cirkel van een vierde deel van een vlechtstrook en plakken deze vast. De kinderen steken er een volgend stuk doorheen, vormen dit ook weer tot een cirkel en plakken deze vast.
Laat eerst een stuk van 10 cirkels maken van één kleur, dan 10 van de andere kleur en zo om en om verder. *Lukt het om een slinger van een meter te maken of misschien nog wel meer meters?*
Als er meerdere kinderen een slinger hebben gemaakt, kunnen de kinderen dan schatten hoe lang de slinger zal zijn als alle stukken achter elkaar liggen?

5 Rekenhoek

- Leg de spellen/activiteiten zoals beschreven bij de conditietraining in deze hoek.
- Hang de klittenband dartborden op in de rekenhoek (zie conditietraining week 1, les 1 van dit blok).
- Laat het Rekenplein uit les 13 en 14 van *Pluspunt 4* maken.

* Laat een RekenXL-project maken door de kinderen die hiervoor in aanmerking komen.



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 Sommen racen:

Leg de stapgetallen t/m 10 (of neem getalkaarten t/m 10) enigszins verstopt op het schoolplein. Geef elk tweetal een setje somkaarten en laat ze de antwoorden op het schoolplein zoeken. Zet een doosje of emmertje bij het antwoord waar ze het somkaartje in kunnen doen. Laat na afloop van het spel in twee- of drietallen de sommen in de emmertjes controleren.

Variant: laat de sommen op het kaartje met stoepkrijt noteren bij het gevonden antwoord en het kaartje wisselen op een centrale plaats.

2 Oversteken maar:

Maak of spreek een speelveld met de kinderen af. Leg bij de startlijn een grote stapel somkaarten neer. Op de middenlijn staan 3 – 4 kinderen. Aan het eind van het speelveld liggen de stapgetallen 0 t/m 10. De kinderen bij de startlijn pakken een somkaart en steken via een van de kinderen op de middellijn over. Als ze langs het kind op de middellijn komen, laten ze somkaart zien. Het kind zegt de som en het antwoord, het kind op de middellijn controleert de som. Als het goed is, loopt het kind met de somkaart door en legt het zijn kaart op het stapgetal met het juiste antwoord. Vervolgens loopt hij langs het speelveld terug naar de startlijn en pakt een nieuw somkaart enz. Is het niet goed? Dan loopt het kind door, maar legt de kaart niet neer. Het kind neemt de somkaart mee en gaat het nog een keer proberen.

3 Sommen roven:

Maak 2 teams. Maak de teams herkenbaar, bijvoorbeeld door 1 team lintjes om te doen. Elk team krijgt een doos (schatkist) en zet die aan de rand van het speelveld. Elk kind krijgt een somkaart. De kinderen lopen op het plein en zoeken iemand van het andere team. Ze vergelijken de sommen. Het kind met de hoogste uitkomst wint de slag en krijgt de somkaart van het andere kind en brengt deze naar de schatkist van het eigen team. Het 'berooft' kind gaat een nieuwe somkaart halen. Het spel is afgelopen als er nog maar 1 kaart over is of als de tijd om is. De beide teams gaan de somkaarten tellen. Het team met het meeste somkaarten is winnaar.

Bij een gelijk antwoord wisselen de kinderen hun kaart en brengen deze naar de schatkist, daarna halen ze een nieuwe kaart.

4 Binnen de tijd:

Teken een ruime getallenlijn 0 – 100 op het plein. Noteer alleen de tientallen. Verdeel de getalkaarten over het plein. Zet een zandloper van 10 minuten klaar. Op een sein gaan de kinderen getalkaarten ophalen. Zodra ze een kaart gevonden hebben, leggen ze deze op de juiste plek op de getekende getallenlijn (1 kaart tegelijk). Daarna gaan ze op zoek naar een volgende kaart. Lukt het om de getallenlijn in 10 minuten compleet te maken?

5 Buiten meten:

- Neem meetlinten en stroken van een meter mee naar buiten. Laat buiten in tweetallen verschillende dingen meten: de zandbak, een muur, het klimrek, een hek, het schuurtje enz. Met stoepkrijt noteren de kinderen de lengte bij het stuk dat ze hebben gemeten. *Wat is het langste stuk dat gemeten is? En het kortste stuk? Waren er ook stukken even lang?* Maak eventueel foto's, toon die op het digibord en bespreek in de klas.
- *Hoe lang is 10 meter?* Laat de kinderen in tweetallen een lijn tekenen van 10 meter op het plein. Laat vooraf voorspellen. *Zou dat passen? Waar denk je dat je uitkomt?*
- *Past het?* Bespreek voor het naar buiten gaan, verschillende grote dingen, zoals een vrachtauto, boot, walvis, giraffe. Zoek met elkaar op hoe lang deze voorwerpen/dieren zijn. Noteer de lengtes. *Zou het passen op het plein?* Geef elk twee-/drietal de opdracht om de lengte van een voorwerp/dier op het plein te tekenen (maximaal 15 meter). *Welke voorwerpen passen niet op het plein?*

$1 + 9 =$

$1 + 1 =$

$1 + 2 =$

$9 + 1 =$

$2 + 1 =$

$2 + 2 =$

$2 + 8 =$

$3 + 1 =$

$3 + 2 =$

$8 + 2 =$

$4 + 1 =$

$4 + 2 =$

$3 + 7 =$

$5 + 1 =$

$5 + 2 =$

$7 + 3 =$

$6 + 1 =$

$6 + 2 =$

$4 + 6 =$

$7 + 1 =$

$7 + 2 =$

$6 + 4 =$

$8 + 1 =$

$4 + 5 =$

$5 + 5 =$

$5 + 4 =$

$5 + 3 =$

$1 + 5 =$

$2 + 5 =$

$3 + 5 =$

$3 + 3 =$

$4 + 4 =$

$6 - 1 =$

$2 - 2 =$

$6 - 5 =$

$6 - 5 =$

$2 - 1 =$

$7 - 7 =$

$7 - 2 =$

$3 - 3 =$

$7 - 6 =$

$7 - 5 =$

$3 - 2 =$

$8 - 8 =$

$8 - 3 =$

$4 - 4 =$

$8 - 7 =$

$8 - 5 =$

$4 - 3 =$

$9 - 9 =$

$9 - 4 =$

$5 - 5 =$

$9 - 8 =$

$9 - 5 =$

$5 - 4 =$

$10 - 10 =$

$10 - 5 =$

$6 - 6 =$

$10 - 9 =$

$1 - 1 =$

$3 - 1 =$

$4 - 1 =$

$4 - 2 =$

$5 - 1 =$

$5 - 2 =$

$6 - 2 =$

$7 - 1 =$

$8 - 1 =$

$8 - 2 =$

$9 - 1 =$

$9 - 2 =$

$10 - 1 =$

$10 - 2 =$

$2 + 4 =$

$12 + 4 =$

$5 + 3 =$

$15 + 3 =$

$6 + 3 =$

$16 + 3 =$

$4 + 5 =$

$14 + 5 =$

$7 + 2 =$

$17 + 2 =$

$3 + 6 =$

$13 + 6 =$

$1 + 8 =$

$11 + 8 =$

$3 + 2 =$

$13 + 2 =$

$4 + 2 =$

$14 + 2 =$

$1 + 6 =$

$11 + 6 =$

$9 - 3 =$

$19 - 3 =$

$8 - 5 =$

$18 - 5 =$

$6 - 2 =$

$16 - 2 =$

$7 - 3 =$

$17 - 3 =$

$8 - 7 =$

$18 - 7 =$

$8 - 4 =$

$18 - 4 =$

$5 - 2 =$

$15 - 2 =$

$9 - 7 =$

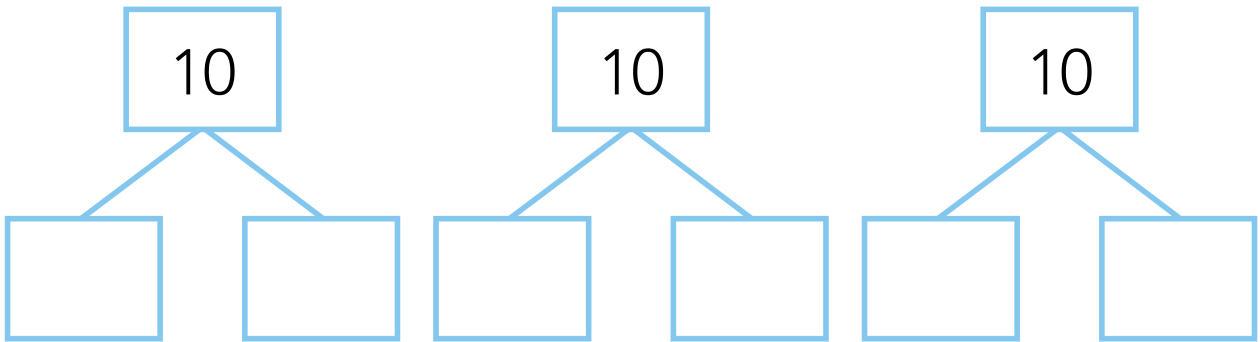
$19 - 7 =$

$7 - 5 =$

$17 - 5 =$

$5 - 4 =$

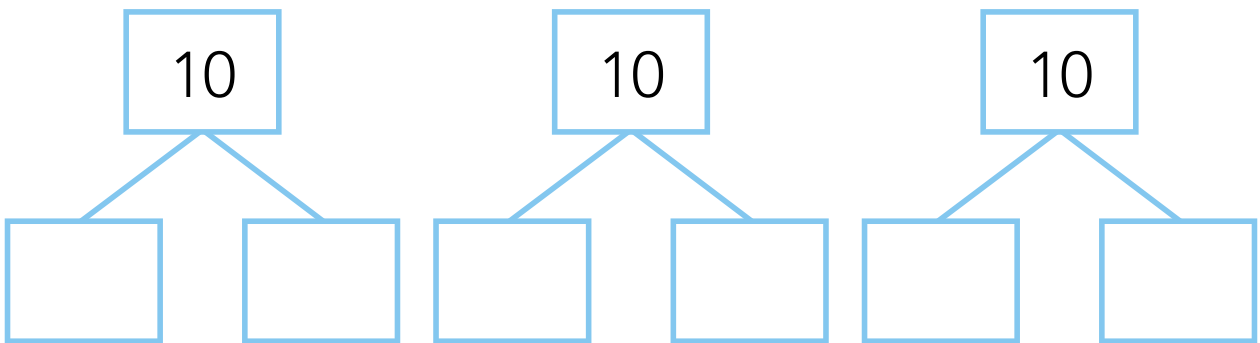
$15 - 4 =$



..... + = 10

..... + = 10

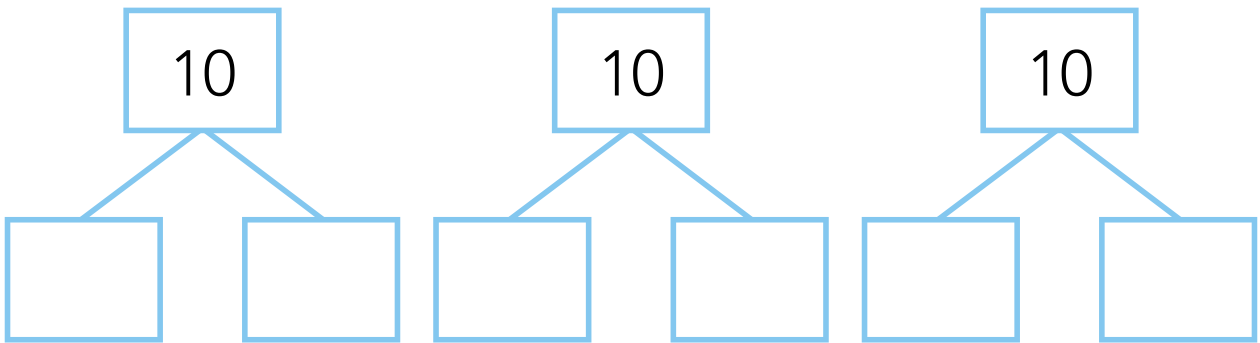
..... + = 10



..... + = 10

..... + = 10

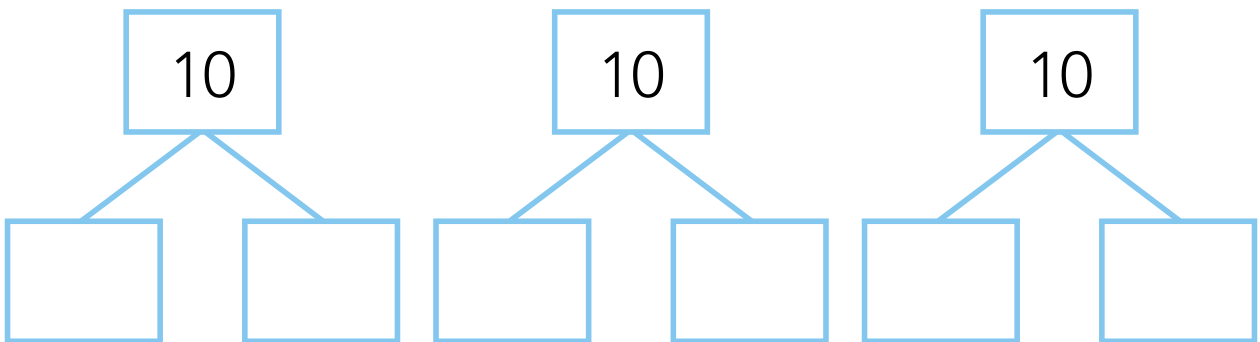
..... + = 10



..... + = 10

..... + = 10

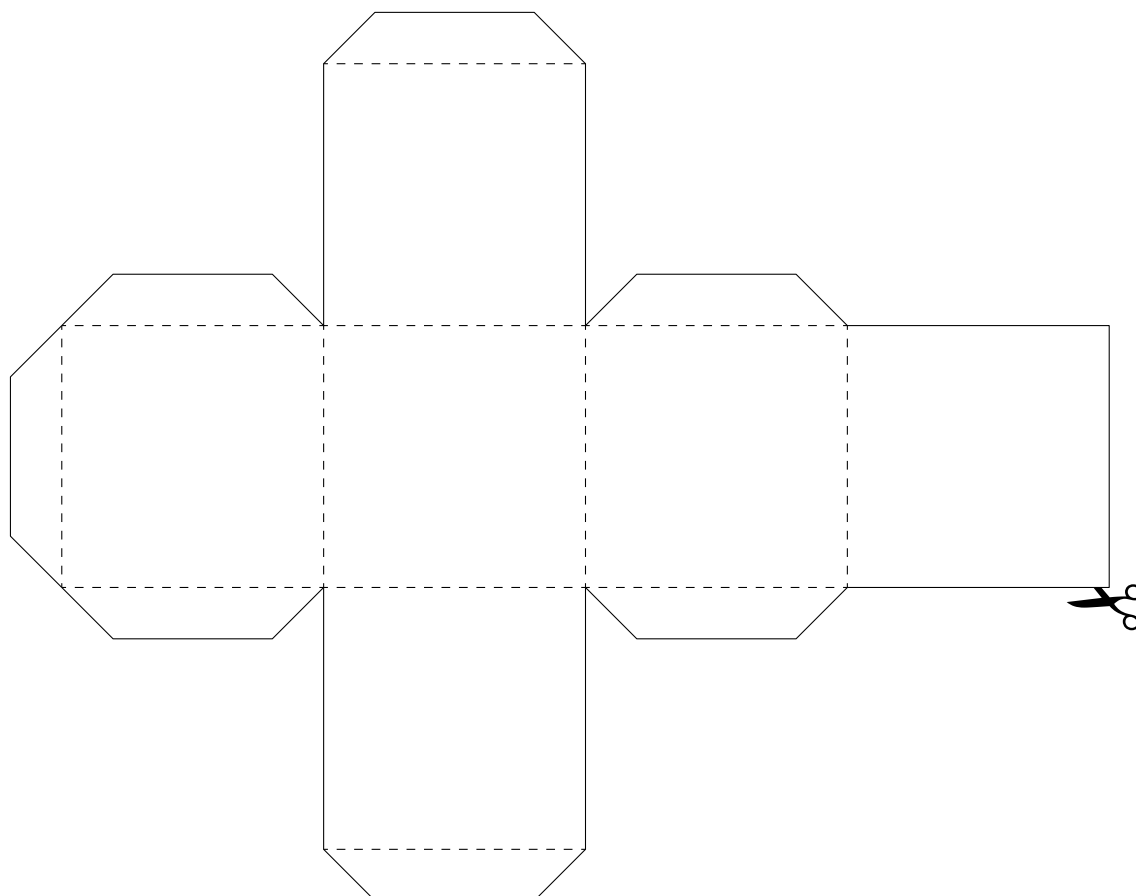
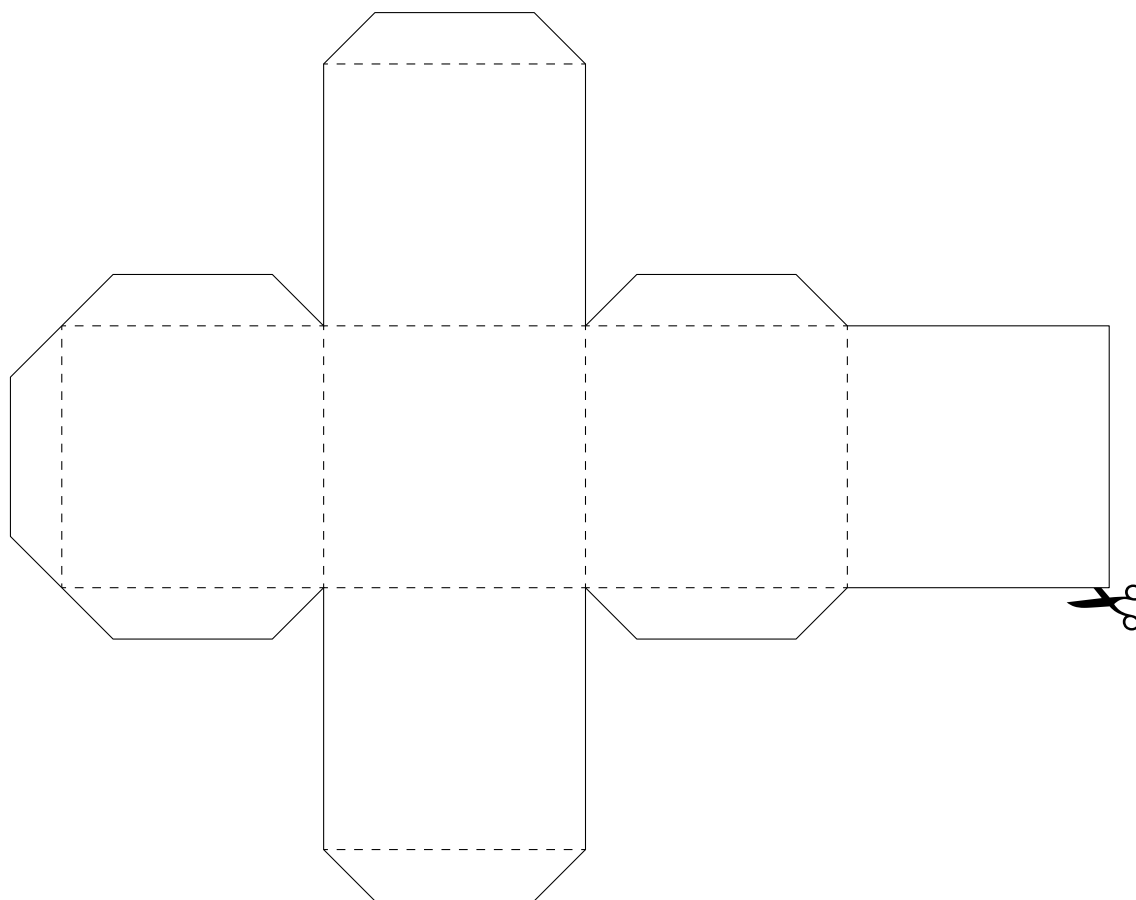
..... + = 10



..... + = 10

..... + = 10

..... + = 10





REALISATIE

Projectgroep Malmberg b.v.
PPMP

ONTWERP

Studio Panter

ILLUSTRATIES

Beeldbalie

599412
Spelend leren rekenen
Eerste druk, eerste oplage

MALMBERG

© Malmberg 's-Hertogenbosch

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.