

PLUSPUNT | HANDLEIDING NAAR BUITEN! | GROEP 6 - 8

Naar buiten!

Fijne afleiding en goede motivatie: een rekenles op het schoolplein! Met deze rekenspelletjes kunt u een les vullen, of u kiest een spelletje voor tussendoor.

De lessen zijn bestemd voor kinderen in de bovenbouw. U kunt sommige spellen met de kopieerbladen in moeilijkheid aanpassen aan het niveau van uw kinderen.

Benodigdheden

Algemeen:

- eventueel een megafoon;
- stoepkrijt;
- per groepje van 4 kinderen een pen of potlood.

Bij 'buigen en schatten':

- per groepje van 4 kinderen een keer kopieerblad 1.

Bij 'even - oneven'

- een exemplaar van kopieerblad 2, voor de leerkracht.

Bij 'precies op tijd':

- per groepje van 4 kinderen een stopwatch;
- per groepje van 4 kinderen een papier.

Bij 'sommenstrijd':

- een exemplaar van kopieerblad 3, voor de leerkracht;
- 10 lintjes (of andere items).

PLUSPUNT | HANDLEIDING NAAR BUITEN! | GROEP 6 - 8

Buigen en schatten

Verdeel de klas in groepjes van 4. Vertel dat ze gaan schatten hoe hoog verschillende objecten op het schoolplein zijn. Leg uit hoe ze dit moeten gaan doen:

Ik ken een heel handig trucje om er achter te komen hoe hoog een boom (of klimrek, lantaarnpaal, etc.) is. Voor ik jullie dit trucje vertel, wil ik eerst iets controleren. Kunnen jullie allemaal vooroverbuigen? En kunnen jullie dan jullie hoofd tussen jullie knieën plaatsen? Beoordeel of iedereen dit kan. Heel goed. Dan ga ik jullie nu mijn truc verklappen.

Richt u op een nabij object op het schoolplein. Bijvoorbeeld een boom. Terwijl u uitlegt, maakt u de bewegingen mee.

Als ik wil weten hoe hoog deze boom ongeveer is dan draai ik mijn rug naar de boom, buig voorover, en plaats mijn hoofd tussen mijn knieën. Ik kijk of ik zo de top van de boom kan zien. Als dat nog niet lukt moet ik wat verder weg van de boom gaan. Als ik dan de top kan zien, dan weet ik dat de afstand tussen mij en de boom gelijk is aan de hoogte van de boom.

Leg vervolgens uit hoe de kinderen dan de afstand ongeveer kunnen bepalen: door grote stappen (van ongeveer een meter) te maken en tellen naar de boom toe.

Geef elk groepje een exemplaar van kopieerblad 1 en een pen of potlood. Laat ze minimaal 4 objecten op het schoolplein kiezen waarvan ze de hoogte willen opmeten. Assisteer eventueel bij het meten van de afstand.

Even - oneven

Dit is een variant op het spel 'ratten en raven'. Verdeel de klas in twee groepen. Zorg ervoor dat u zelf een exemplaar van kopieerblad 2 heeft. Maak van het schoolplein een speelveld met een middenlijn en twee achterlijnen. De twee groepen kinderen gaan op de middenlijn staan, een kind van de ene groep telkens met de rug tegen het kind van de andere groep zodat er tweetallen (van beide groepen 1 kind) ontstaan. Benoem de ene groep kinderen tot de groep 'even', en de andere groep tot 'oneven'. Spreek met de kinderen de regels af:

- Als er een som wordt geroepen met als uitkomst een even getal dan mogen de kinderen uit de even groep de kinderen uit de oneven groep tikken. Als de oneven kinderen voorbij hun achterlijn zijn, zijn ze veilig.
- Als er een som wordt geroepen met als uitkomst een oneven getal dan mogen de kinderen uit de oneven groep de kinderen uit de even groep tikken. Als de even kinderen voorbij hun achterlijn zijn, zijn ze veilig.

Begin dan het spel. Roep elke ronde een som van het kopieerblad. Laat een groep na 5 rondes een paar plekken doordraaien zodat kinderen niet alle rondes tegen dezelfde tegenstander spelen.

PLUSPUNT | HANDLEIDING NAAR BUITEN! | GROEP 6 - 8

Precies op tijd?

Vorbereiding:

U verdeelt de kinderen straks in groepjes van 4. Teken voor elk groepje met stoepkrijt een rechthoek op het schoolplein waarover de kinderen straks moeten lopen (ze lopen dus op de lijn van de rechthoek).

Het spel:

Verdeel de kinderen in groepjes van 4. Elk groepje kinderen gaat bij een rechthoek staan en krijgt een stopwatch en pen en papier. Spreek af dat elk kind een keer de stopwatch hanteert, leg ze uit hoe ze dit moeten doen als dat nodig is. Kind 1 begint op een hoek van de rechthoek. Op het moment dat de stopwatch wordt ingedrukt mag het kind over de lijnen van de rechthoek gaan lopen. Dat mag zo hard of zo zacht als hij wil. Hij stopt wanneer hij denkt dat er precies een minuut voorbij is. Het kind dat de stopwatch hanteert drukt dan ook op stop. Laat voor elk kind de tijd opschrijven.

Sommenstrijd

Vorbereiding:

Teken met stoepkrijt op het schoolplein een lange getallenlijn van 1 tot 100, met streepjes en cijfers bij de tientallen. Zorg ervoor dat u kopieerblad 3 en voldoende lintjes bij de hand heeft.

Het spel:

Verdeel de klas in 4 - 5 groepen. Verdeel de groepjes over het schoolplein zodat ze allemaal tegenover de getallenlijn staan, alle groepjes staan op gelijke afstand van de getallenlijn. Vertel de kinderen dat ze om de beurt de runner zijn, laat ze zelf afspreken wie eerst mag.

Het spel begint als u de eerste som opleest. De kinderen mogen in hun groepje overleggen en proberen zo snel mogelijk het antwoord uit te rekenen. De runner rent vervolgens naar het juiste antwoord op de getallenlijn. Het groepje waarvan de runner het eerst bij het juiste antwoord is, heeft die ronde gewonnen. Geef die groep een lintje. Welke groep heeft aan het eind de meeste lintjes? Die mag een ererondje over het schoolplein rennen.