

Rekendoelen spelkaternen

doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
1	Tellen en getalbegrip: Omgaan met de telrij	opzeggen van de telrij tot ten minste 20 (ook met sprongen van 2), de structuur van de telrij verkennen en zo ver mogelijk tellen										
2	Tellen en getalbegrip: Omgaan met de telrij	vanuit elk getal tot 20 verder tellen; vanuit elk getal onder 10 terugtellen, buurtgetallen										
3	Tellen en getalbegrip: Omgaan met de telrij	herkennen en gebruiken van de rangtelwoorden tot ten minste 10: eerste, tweede, derde enzovoort										
	Tellen en getalbegrip: Omgaan met de telrij		Het rekenschort – Getallen (2) / Getallen (1) / Dobbelsteen- spelletjes / Stapgetallen	2, 5, 10, 12								
4	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	hoeveelheden tot ten minste 12 resultaatief tellen (en schatten)	Torenspel	16a	Mikken met ballen	4						
5	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	hoeveelheden tot ten minste 12 herkennen en representeren			Emmerbal / Ballen vissen / Mikken met ballen	1, 2, 4			Pixels tekenen	20		
6	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	hoeveelheden tot ten minste 20 vergelijken en ordenen	Torenspel / Ballen hoog houden / Literspel	16a, 17b, 19	Golfen met ballen	3			Kriebelbeesten	10		
7	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	kleine hoeveelheden t/m 6 herkennen zonder tellen										
8	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	verkort tellen van hoeveelheden tot ten minste 12	Parkeerplaats	16b	Emmerbal	1						
9	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	eenvoudige optel- en aftrekproblemen in een context met hoeveelheden tot ten minste 12 (handelend) oplossen			Ballen vissen / Golfen met ballen / Stappen dobbelen	2, 3, 5						
10	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	eenvoudige splitsproblemen in een context met hoeveelheden t/m 10 (handelend) oplossen										
11	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden	eenvoudige verdeelsituaties in contextsituaties met hoeveelheden t/m 12 (handelend) oplossen					Pizzaparty	1				
	Tellen en getalbegrip: Omgaan met hoeveelheden		Het rekenschort – Getallen (1) / Getallen (2) / Dobbelsteen- spelletjes / Gekleurde ballen / Dobbelen	1, 6, 10, 13, 15								

Rekendoelen spelkaternen



doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
12	Tellen en getalbegrip: Omgaan met getallen	de getsymbolen 0 t/m 10 herkennen	Telefoon!	17a	Stappen dobbelen	5						
13	Tellen en getalbegrip: Omgaan met getallen	de volgorde van de getsymbolen herkennen tot ten minste 10										
14	Tellen en getalbegrip: Omgaan met getallen	getsymbolen, telwoorden en hoeveelheden tot ten minste 10 aan elkaar koppelen	Parkeerplaats	16b	Getallenrace	6						
15	Tellen en getalbegrip: Omgaan met getallen	kritisch denken en redeneren over de telrij, hoeveelheden en getallen tot ten minste 10 in probleemsituaties										
	Tellen en getalbegrip: Omgaan met getallen		Het rekenschort – Getallen (1) / Getallen (2) / Dobbelsteen- spelletjes / Stapgetallen / Dobbelen	2, 6, 10, 12, 15								
	Tellen en getalbegrip: divers		Buiten	9								
	Meten		Meten / Buiten	7, 9								
16	Meten	begrippen rond lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht herkennen en gebruiken			Meters meten / Kronkel- weggetjes / Spelen met dozen	7, 16, 20	Een boot vol	14	Verven met touw	17		
		tegenstellingen herkennen bij lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht en deze kunnen gebruiken			Drumstel	15	Takelen / Het wormenhotel	5, 20				
		kritisch denken en redeneren over lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht in eenvoudige probleemsituaties			Jump / Waterflessen / Watermuur	8, 9, 19	De weegwip / De dierentuin	6, 8				
	Meten	ontdekken en ervaren van het meten van lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht	Het rekenschort – Metan	3								
		ontdekken en ervaren van lengte en omtrek			Kronkelweggetjes	16	Schaduw- tekeningen	12			Stoel + tafel = huis	13
		ontdekken en ervaren van oppervlakte			Kronkelweggetjes	16	Schaduw- tekeningen	12			Stoel + tafel = huis	13
		ontdekken en ervaren van inhoud					Koekjes bakken	4				
		ontdekken en ervaren wat gewicht inhoudt			Punten scoren	10	Koekjes bakken / Takelen / De weegwip	4, 5, 6				

Rekendoelen spelkaternen



doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
17	Meten	vergelijken en ordenen van lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht	Het rekenschort – Meten	3								
		lengte			Jump / Drumstel	8, 15	De schoenenwinkel / De was / Het wormenhotel	2, 7, 20			Bomen en bouwen	14
		omtrek					De dierentuin / Het wormenhotel	8, 20				
		oppervlakte			Drumstel	15	De dierentuin / Vloten bouwen	8, 19			Bomen en bouwen	14
		inhoud	Literspel	19	Waterflessen	9	Een boot vol	14			Bomen en bouwen	14
		gewicht			Punten scoren	10	Een boot vol	14				
18	Meten	lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht meten met een natuurlijke maat	Het rekenschort – Meten	3								
		lengte			Meters meten	7	Onder de grond	17	Vlechtwerk	8	Een hok voor olifant / Labyrint	6, 15
		inhoud										
		omtrek en oppervlakte									Om de wei / Een hok voor olifant	1, 6
		gewicht										
		alle grootheden										
	Meten: tijd		Meten	7								

Rekendoelen spelkaternen



doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
19	Metten: tijd	omgaan met begrippen rond tijdsindeling: namen van de dagen vd week, delen van de dag, seizoenen en namen van de maanden	Seizoenkwartet	20					Verjaardagskalender	19		
20	Metten: tijd	tijdsbegrippen in dagelijkse situaties herkennen en begrijpen										
21	Metten: tijd	gebeurtenissen in de goede volgorde beschrijven en ordenen					Koekjes bakken	4				
22	Metten: tijd	aangeven welke activiteiten langer of korter duren			Tijdtrace	11						
23	Metten: tijd	meten van tijd met (informele) tijdmeters			Tijdtrace	11	De zandloper	3				
24	Metten: tijd	weten dat je tijd verschillend kunt beleven (objectief en subjectief)										
25	Metten: tijd	oriënteren op de klok							De klok	18		
26	Metten: tijd	gebruiken van eenvoudige kalenders							Verjaardagskalender	19		
27	Metten: tijd	kritisch denken en redeneren over tijd in eenvoudige probleemsituaties					De zandloper	3				
28	Metten: geld	weten dat bedragen laten zien hoe duur voorwerpen zijn en dat je die voorwerpen kunt 'ruilen' tegen geld					De schoenenwinkel / Pinnen / De kringloopwinkel	2, 9, 10				
29	Metten: geld	gepast kunnen betalen van voorwerpen onder de 10 euro met munten van 1 euro					De kringloopwinkel	10				
30	Metten: geld	redeneren over 'geld en waarde' in eenvoudige probleemsituaties					Pinnen	9				
	Meetkunde		Buiten / Gekleurde ballen	9, 13								
31	Meetkunde: oriënteren en lokaliseren		Het rekenschort – Meetkunde / Meetkunde	4, 8								
		eenvoudige routes volgen en bekende routes globaal beschrijven			Op pad / Sturen met hoepels	12, 17	De weg van water	15			Labyrint / Bezoek	15, 18
		eenvoudige plattegronden aflezen en interpreteren			Op pad / Ballenspeurtocht	12, 14	Een gedekte tafel / Onder de grond	11, 17			Schatzoeken / Onze klas	16, 17
		in eenvoudige situaties ervaren wat wel en wat niet zichtbaar is vanuit bepaalde standpunten			Verstopperkje	13			Stilleven	16	De fotograaf	19

Rekendoelen spelkaternen



doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
32	Meetkunde: construeren	construeren	Het rekenschort – Meetkunde	4								
		tweedimensionale afbeeldingen van driedimensionale figuren herkennen en omgekeerd	Balpatronen	18					Kleedjes knippen / Vormenkunst / Verjaardagstaart	7, 13, 14	Onze klas	17
		een bouwwerk of constructie (na)bouwen ook als deze als foto is afgebeeld of in een stappenplan wordt weergegeven			De watermuur / Spelen met dozen	19, 20	De tunnel / Vloten bouwen	18, 19	De klok	18	Om de wei / Mien bouwt een huis / Naar de overkant / De toren / Een hok voor olifant / De hut van de boswachter / Na- apen / Een paleis / De knikkerbaan / Stevige kranten / Bomen en bouwen	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 1, 14
		de regelmaat in patronen herkennen, deze uitleggen en voortzetten zoals tekenen, rijgen, kleuren, met mozaïek of kralenplank, bouwen							Weven/ Spiegelen met kralen / Verjaardagstaart / Slinger / Verven met touw	9, 11, 14, 15, 17		
		construeren met papier en op papier							Vouwen / Kleedjes knippen / Vlechtwerk / Kriebelbeesten / Pixels tekenen	2 t/m 6, 7, 8, 10, 20		

Rekendoelen spelkaternen



doel	domein	doel	5 minuten-spelletjes	activiteit	Buiten	activiteit	Ontdekken	activiteit	Atelier	activiteit	Bouwen	activiteit
33	Meetkunde: opereren met vormen en figuren		Het rekenschort – Meetkunde	4, 8								
		de meetkundige figuren cirkel, driehoek, vierkant, rechthoek benoemen			Vormenkunst	18					De toren	4
		vierkanten, rechthoeken, cirkels en driehoeken in voorwerpen uit de omgeving herkennen			Vormenkunst	18						
		voorwerpen sorteren op minimaal twee kenmerken	Logiblokken	11			De was	7	Rommelkoffer	12		
		ervaringen opdoen met schaduw					Schaduwtekeningen	12				
		ervaring opdoen en experimenteren met spiegelen					Om een hoekje kijken	13	Spiegelen met kralen	11	Een huis voor Sam en Mas	5
	Meetkunde	ruimtelijke en meetkundige begrippen herkennen en gebruiken	Logiblokken / Wat zie je? / Balpatronen	11, 14, 18	Sturen met hoepels / Verstoppertje	13, 17	Om een hoekje kijken / De weg van water / Levend programmeren / De tunnel	13, 15, 16, 18	Vouwen/ Weven / Vormenkunst / Stillven	2 t/m 6, 9, 13, 16	Na-apen / Een paleis / Rijden maar! / Schatzoeken	8, 9, 10, 16
		redeneren over eenvoudige meetkundige problemen					Levend programmeren	16	Rommelkoffer	12	Rijden maar! / De knikkerbaan / Stevige kranten / Stoel + tafel = huis	10, 11, 12, 13
	Verhoudingen	begrijpen dat je hoeveelheden kunt vergelijken door objecten gesorteerd in rijen te leggen, waardoor een eenvoudig beelddiagram ontstaat										
		construeren van een beelddiagram of een staafdiagram en de informatie kunnen aflezen										