PLUS PUNT

SPELENDERWIJS LEREN REKENEN

SPELENDERWIJS LEREN REKENEN

GROEP 6

SPEED EN BEWEGEN

PLUS PUNT

Let op:
dit is een selectie van het complete katern spelenderwijs leren rekenen.

EAN 872 08 767 1904 3
8 720876 719043
607722-01

MALMBERG

MALMBERG

GROEP 6

SPELENDERWIJS LEREN REKENEN

SPEED EN BEWEGEN

PLUS PUNT

CONCEPT
Arlette Buter
Margreeth Mulder

EINDREDACTIE
Frank Kuijpers

AUTEURS
Arlette Buter
Peter Harkink
Margreeth Mulder

Malmberg 's-Hertogenbosch

ALGEMEEN

ACHTERGRONDINFORMATIE

De handreikingen in Spelenderwijs leren rekenen voor groep 6 (het katern Speed en Bewegen en het katern Breuken, Meten en Meetkunde) zijn bedoeld om suggesties te geven aan leerkrachten en scholen die:

- spellen en coöperatieve activiteiten doelgericht willen inzetten in hun rekenonderwijs;
- regelmatig beweegactiviteiten willen inzetten;
- op zoek zijn naar een passende aanvulling binnen de domeinen breuken, meten en meetkunde.

De informatie en suggesties in deze handreiking sluiten aan bij de inhoud van *Pluspunt 4*, groep 6. De doelen, didactische informatie en observatiepunten zijn te vinden in de blokhandleidingen. Het is van belang om hier gebruik van te maken bij de inzet van de activiteiten uit dit katern.

VISIE

Veel kinderen hebben baat bij het inoefenen van rekenvaardigheden op een gevarieerde manier met verschillende werkvormen. 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 meer handelend aan een rekendoel te werken of een rekendoel te verwerken in een beweegactiviteit.

In de katernen Spelenderwijs leren rekenen voor groep 6 geven we suggesties om spel en beweegactiviteiten doelgericht in te zetten bij de bouwstenen in de rekenmuur en om doelen uit de domeinen breuken, meten en meetkunde betekenisvol te herhalen.
Door te zorgen voor een gevarieerd aanbod met wisselende werkvormen, waaronder spel en beweegactiviteiten, creëer je een rijke leeromgeving met als bijkomend voordeel extra aandacht voor rekenen.

ORGANISATIE

In het katern Speed en Bewegen zijn spellen en activiteiten gekoppeld aan de bouwstenen van de rekenmuur. Deze kunnen ingezet worden als tussendoortje, als aanvulling op de les, als activiteit bij les 5, 10, 13, 14 of 15 van een blok, in de parkeerweek of in een rekencircuit.

De Speed-spellen/activiteiten zijn zo geschreven en vormgegeven dat ze geprint en als opdrachtkaarten klaargelegd kunnen worden samen met de benodigde materialen en/of printbladen. De kinderen kunnen dan zelfstandig aan de slag.

Achter in dit katern tref je een rekenmuur aan. Aan bepaalde somtypen in de rekenmuur zijn spellen, somkaarten en beweegactiviteiten gekoppeld. Lees meer hierover in de bijlage van dit katern.

Zie voor een overzicht van de materialen de materialenlijst 'Spelenderwijs leren rekenen groep 6' op www.onderwijsvanmorgen.nl. Op de website www.rondjerekenspel.nl zijn van de meeste spellen uitgebreide beschrijvingen te vinden.

In het katern Breuken, Meten en Meetkunde staan aanvullende opdrachten die aangeboden kunnen worden vanaf of in het eerste blok volgend op het blok waarin het doel een instructiedoel is geweest. Deze instructie is nodig om de opdrachten die in dit katern staan zelfstandig door de leerlingen uit te laten voeren. Ter voorbereiding staat er voor de leerkracht een toelichting op de activiteit in het katern. Voor de leerlingen zijn er printbladen met opdrachten die zij zelfstandig kunnen uitvoeren.

Circuit
Ook in de bovenbouw is het werken in een circuit leuk en zinnig. Dit kan op verschillende manieren. Afhankelijk van het doel en het type spellen en activiteiten kies je voor een passende vorm. We geven een aantal voorbeelden van circuits.

Een circuit met korte activiteiten
Kies voor dit circuit spellen en activiteiten die ongeveer 10 minuten duren. Een circuit met korte activiteiten is vooral geschikt voor het oefenen van basisvaardigheden rekenen. Deze kunnen gekozen worden uit de spel- en werkvormen in dit katern of uit de rekenmuur met spellen. De groep wordt in subgroepen verdeeld en na 10 minuten wordt er gewisseld van spel of activiteit. Een dergelijk circuit kan ook verdeeld worden over verschillende dagen. Per dag wordt het circuit 10 tot 15 minuten ingezet. Elke subgroep doet per dag een spel of activiteit; de volgende dagen draaien de groepen door naar het volgende spel of de volgende activiteit.

Een circuit met activiteiten die meer tijd kosten
Een circuit met activiteiten die 30 tot 45 minuten per activiteit kosten, wordt over meerdere dagen/weken uitgesmeerd. Per keer voeren de kinderen één activiteit uit. De daaropvolgende momenten worden dezelfde activiteiten aangeboden en wisselen de kinderen van activiteit. In een dergelijk circuit passen bijvoorbeeld activiteiten uit de domeinen meten en meetkunde goed. Vul het circuit bijvoorbeeld aan met activiteiten uit:

- de activiteiten die beschreven staan bij de lessen 8 uit de conditietraining die betrekking hebben op meten, (waaronder tijd en geld) en meetkunde van het betreffende blok of de blokken daarvoor;
- de extra oefenbladen (zie hiervoor de blokinfo).

Aandachtspunten bij het werken met een circuit

- Afhankelijk van het doel en het type spellen en activiteiten worden subgroepen homogeen of heterogeen samengesteld. Bij spellen die op tempo gespeeld moeten worden, worden groepen op niveau samengesteld van alleen de kinderen die rekenen in de fase van vlot leren rekenen/automatiseren. Bij meer open opdrachten – bijvoorbeeld bij het domein meten – kunnen groepen heterogeen zijn.
- Laat de kinderen weten met welk doel er voor bepaalde spellen of activiteiten is gekozen, zodat zij er gerichter mee aan de slag gaan.
- Bepaal als professional vooraf wat je wilt observeren of waar je wilt begeleiden.
- Kinderen die met bepaalde doelen moeite hebben, hebben instructie nodig. Plan de instructie als onderdeel van het circuit in. Zorg ervoor dat alle kinderen een keer aan bod komen, ook de sterke rekenaars. Bespreek met hen bijvoorbeeld verschillende strategieën om inzicht te krijgen in wanneer zij welke strategie toepassen.
- De kinderen kunnen zelf bijhouden welke activiteiten uit het circuit ze hebben gedaan. Geef hiervoor een taakkaart of laat het bijvoorbeeld op een takenbrief bijhouden.
- Bij activiteiten die gericht zijn op vlot leren rekenen/automatiseren is het mogelijk om groepsdoelen te stellen. Stel bijvoorbeeld als doel een hoeveelheid sommen die de klas gezamenlijk maakt in 2 minuten.

Hoeken
Gedurende een blok kun je één of meerdere rekenhoeken inrichten. Zie ook de activiteiten in het katern Spelenderwijs leren rekenen Breuken, Meten en Meetkunde. Zet een doel of domein centraal in de hoek, bijvoorbeeld automatiseren van de tafelsommen of wegen met kilogrammen en grammen. Leg meerdere spellen of opdrachtkaarten in de hoek. Laat de kinderen met spellen of opdrachten uit de hoek aan het werk gaan als onderdeel van hun taak, als keuzewerk of organiseer 'hoekenwerk'. Bij hoekenwerk zijn meerdere hoeken beschikbaar waarin per hoek een doel centraal staat en waarin activiteiten beschikbaar zijn waaruit de kinderen kunnen kiezen.

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 bijvoorbeeld een groepje tafels worden gezet, waarmee de hoek is gevormd. Een kleed op de grond kan eveneens dienstdoen als hoek.

BEGELEIDING SPELLEN EN ACTIVITEITEN

Bij het spelen van spellen, het werken in circuits, enzovoort heb je als professional een rol. Deze rol kan wisselen van het begeleiden van een spel tot het aanzetten tot kritisch denken en redeneren.
Zo kun je in een circuit als begeleider of medespeler participeren in een spel. Dit geeft de mogelijkheid om te observeren en vragen te stellen waardoor je als leerkracht meer inzicht krijgt in de rekenontwikkeling van de kinderen.
Ook bij de meetopdrachten in een circuit of in de hoeken is het van belang dat je regelmatig vragen stelt en met de kinderen reflecteert. Stel bijvoorbeeld vragen over het proces, zoals: Hoe heb je het gedaan?, Wat heb je ervan geleerd? en In welke volgorde heb je dit gedaan?. Of stel vragen die de kinderen uitdagen om een stap verder te gaan. Denk bijvoorbeeld aan: Kun je dit ook met ander materiaal maken? en Kun je een figuur tekenen met dezelfde omtrek?. Het begeleiden van spellen en activiteiten geeft ook de mogelijkheid om zelf rekenwiskundetaal toe te voegen, bijvoorbeeld door het stellen van een vraag: Wat is het verschil tussen de score van jouw medespeler en jouw eigen score?. Door de kinderen veel samen te laten spelen en werken, kun je het gebruik van rekenwiskundetaal door de kinderen zelf stimuleren.

ALGEMEEN

WERKWIJZE

Het is van belang dat de (instructie)lessen, doelen, didactische aanwijzingen en observatiepunten gebruikt worden zoals in de blokhandleiding is aangegeven. Voor het gebruik van de katernen Spelenderwijs leren rekenen kies je als school/ leerkracht voor een werkwijze die passend is bij de visie van de school. We geven een aantal voorbeelden. Deze voorbeelden zijn ter inspiratie, de school kan hier zelf een passende variant bij maken.

Voorbeeld werkwijze school A:

- Elke dag wordt er 10 minuten met een rekencircuit gewerkt. Er worden spellen en activiteiten gekozen uit het katern Spelenderwijs leren rekenen Speed en Bewegen. Per dag wisselen de kinderen van spel of activiteit, waarbij de instructie van de leerkracht ook een activiteit kan zijn.
- In de parkeerweek worden er activiteiten uit het katern Spelenderwijs leren rekenen Breuken, Meten en Meetkunde gepland (bijvoorbeeld in een circuit) en wordt er een beweegactiviteit gedaan.

Voorbeeld werkwijze school B:

- Per blok worden voor de rekenhoek een aantal spellen en activiteiten uitgezocht uit het katern Spelenderwijs leren rekenen Speed en Bewegen.
- Per blok wordt een meet- of meetkundehoek ingericht met activiteiten die betrekking hebben op meten of meetkunde.
- De kinderen plannen binnen hun takentijd in elk blok minimaal drie spellen uit de rekenhoek en minimaal één opdracht uit de meet- of meetkundehoek.
- In de derde week van elk blok wordt een beweegactiviteit gedaan.

Voorbeeld werkwijze school C:

- Tijdens de derde week van een blok en de parkeerweek worden spellen uit de katernen Spelenderwijs leren rekenen klaargelegd op een centrale plaats in de klas.
- De leerkracht geeft aan welke spellen/opdrachten ‘verplicht’ zijn; daarnaast kiezen de kinderen zelf spellen en opdrachten.
- Per blok wordt minimaal één beweegactiviteit gedaan.

Voorbeeld werkwijze school D:

- Eén keer per week wordt er 30 minuten met een rekencircuit gewerkt.
- Voor het rekencircuit worden per blok zes spellen en activiteiten gekozen uit de katernen Spelenderwijs leren rekenen (inclusief spellen uit de rekenmuur).
- In de circuittijd wisselen de kinderen één keer (na 15 minuten), zodat alle zes spellen en activiteiten in het blok aan bod zijn geweest.
- In de parkeerweek worden activiteiten die betrekking hebben op meten of meetkunde ingezet.

REKENMUUR

Spellen en somkaarten

Achter in het katern Speed en Bewegen vind je een overzicht van spellen en somkaarten gekoppeld aan de rekenmuur. In dit overzicht zijn ook enkele spellen opgenomen waarin vaardigheden uit de rekenmuur worden gecombineerd met of toegepast in een groter getalgebied.

De spelbeschrijvingen van de spellen zijn te vinden in de speldozen van de drempelspellen en rondje rekenspel en op www.rondjerekenspel.nl.
De activiteiten met de somkaarten zijn beschreven in de katernen.
De spellen zijn verkrijgbaar bij de schoolleverancier en bij de uitgever van de spellen: Wizz Spel. De spellen en somkaarten zoals deze gekoppeld zijn aan de rekenmuur zijn ook in een rekenkast verkrijgbaar bij Wizz Spel en bij Heutink.

De spellen en somkaarten kun je op verschillende manieren en momenten inzetten, bijvoorbeeld:

- Op het moment dat ze genoemd worden bij de power- of speedlessen.
- Als onderdeel van een rekencircuit.
- Als extra oefenmateriaal bij somtypen waar extra inoefening voor nodig is.

Beweegactiviteiten

Achter in het katern Speed en Bewegen vind je ook een overzicht van beweegactiviteiten gekoppeld aan de rekenmuur. Afhankelijk van de activiteit kan dit in de klas, een speellokaal of buiten worden uitgevoerd.
Je kunt ze inzetten om bepaalde bouwstenen op een motiverende manier te herhalen.
De beschrijvingen van de activiteiten zijn achter in het katern te vinden.

Tip: gebruik de activiteiten ook als inspiratie om te herhalen met een ander getalgebied of andere bewerking. Zo kan bijvoorbeeld Sommen roven (drempel 1, activiteit 6) ook gedaan worden met de Somkaarten vermenigvuldigen of delen.

REKENEN TOT EN MET 20 – OPTELLEN ZONDER OVERSCHRIJDING

OP TEMPO

aantal kinderen: 2
materialen:
- *somkaarten optellen tussen de 10 en 20*
- *zandloper van 1 minuut*

- Leg de kaarten op een stapel met de sommen naar boven.
- Spreek af wie begint.
- Zet de zandloper.
- De een laat de bovenste som zien.
- De ander geeft antwoord.
- Controleer het antwoord.
- Is het antwoord goed? Leg de kaart op een (nieuwe) stapel.
  Is het antwoord niet goed? Leg de kaart opzij.
- Hoeveel sommen maakt de ander in 1 minuut?
- Wissel na 1 minuut van rol.
- Herhaal een aantal keer.

15 + 2

SOMMEN FLITSEN IN TWEETALLEN

aantal kinderen: 2
materialen:
- *somkaarten optellen tussen de 10 en 20*
- *zandloper van 3 minuten*
- *zandloper van 2 minuten*

- Maak van de somkaarten twee stapels met de sommen naar boven.
- Neem ieder een stapel en leg voor je neer.
- Spreek af wie begint.
- Zet de zandloper.
- De een laat de bovenste som zien.
- De ander geeft antwoord.
- Daarna laat de ander de bovenste som zien, enzovoort.
- Speel door.
- Lukt het om alle sommen te maken in 3 minuten?
- Speel nog een ronde.
  Is het de eerste ronde gelukt om alle sommen in 3 minuten te maken? Neem dan in de tweede ronde de zandloper van 2 minuten.

15 + 2

SOMMEN FLITSEN

aantal kinderen: 1
materialen:
- *somkaarten optellen tussen de 10 en 20*
- *zandloper van 2 minuten*

- Leg de kaarten op een stapel met de sommen naar boven.
- Pak een kaart van de stapel en geef antwoord.
- Leg de kaarten met een som waarop je snel antwoord hebt gegeven terug in het doosje.
  Leg de kaarten met sommen die je niet direct weet apart. Herhaal deze sommen in de volgende ronde van 2 minuten als eerste.

15 + 2

MUURTJE KLIMMEN

aantal kinderen: 2
materialen:
- *somkaarten optellen tussen de 10 en 20*
- *zandloper van 2 minuten*
- *ieder een printblad 1: Muurtje klimmen*

- Leg de kaarten op een stapel met de sommen naar boven.
- Spreek af wie begint.
- Zet de zandloper.
- De een flitst een som.
- De ander geeft antwoord.
- Controleer het antwoord.
- Is het antwoord goed? Leg de kaart op een (nieuwe) stapel.
  Is het antwoord niet goed? Leg de kaart opzij.
- Hoeveel sommen maakt de ander in 2 minuten? Zo veel steentjes mag de ander in de 1e open kolom van de muur kleuren.
- Wissel daarna van rol.
- Herhaal nog twee keer.

15 + 2

TAFELS – ALLE TAFELS DOOR ELKAAR

DOBBELBINGO

aantal kinderen: 2-4
materialen:
- *twee dobbelstenen 1 t/m 10*
- *printblad 7*

- Neem ieder een bingokaart.
- Noteer in elk vak een antwoord van een tafelsom.
- Spreek af wie begint.
- Gooi om de beurt beide dobbelstenen. De gegooide ogen vormen samen een tafelsom.
- Staat het antwoord van de tafelsom op jouw bingokaart, streep dan dit antwoord af.
- Wie als eerste alle getallen op de bingokaart heeft afgestreept, is de winnaar.

Tip
Dit spel kun je ook spelen met de somkaarten vermenigvuldigen zonder antwoord. Je pakt dan een kaart in plaats van de dobbelstenen te gooien.

MINI-REKENMACHINE

aantal kinderen: 1 of 2
materialen:
- *dobbelsteen 1 t/m 10*
- *printblad 4*

- Vul de machientjes:
  Rij 1: × 2, × 3, × 4, × 5
  Rij 2: × 6, × 7, × 8, × 9
  Rij 3: × 2, × 4, × 6, × 8
  Rij 4: × 3, × 5, × 7, × 9
  Rij 5: × 9, × 8, × 7, × 6
- Gooi de dobbelsteen.
- Schrijf het gegooide getal boven één van de rekenmachientjes en reken de som uit.
- Herhaal dit tot alle rekenmachientjes vol zijn.

Variant
Speel je met twee kinderen?
- Gooi om de beurt de dobbelsteen.
- Noteer allebei het aantal gegooide ogen bij een rekenmachientje en reken uit.
- Alle machientjes vol? Controleer elkaars sommen.

OMGEKEERDE BINGO

aantal kinderen: 2 tot 4
materialen:
- *getalkaarten: sorteer de getallen waarop antwoorden van de tafels 2 t/m 10 staan*
- *printblad 7*

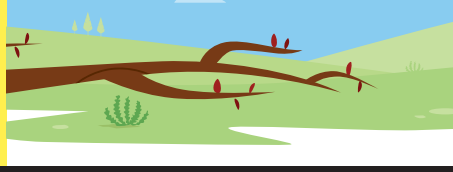
- Schud de getalkaarten.
- Leg ze op een stapel met het getal naar beneden.
- Neem ieder een bingokaart.
- Noteer in elk vak een tafelsom zonder antwoord.
- Spreek af wie begint.
- Speler 1 pakt een getalkaart.
  Staat er een tafelsom op de bingokaart die hoort bij het antwoord? Streep het getal door.
- Dan pakt speler 2 een getalkaart. Speel zo door.
- Wie als eerste alle getallen op de bingokaart heeft afgestreept, is de winnaar.

FLITSEN

aantal kinderen: 2
materialen:
- *somkaarten vermenigvuldigen met antwoord - set A, B of C*

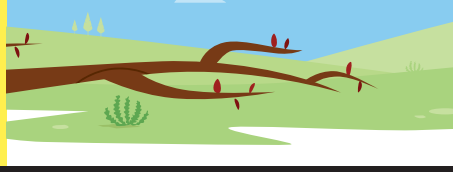
- Leg de kaarten op een stapel met de antwoorden naar beneden.
- Spreek af wie begint.
- De een pakt een kaart van de stapel.
- Lees de som voor en laat deze zien aan de ander.
- De ander geeft antwoord.
- Controleer het antwoord.
- Wissel na drie sommen van rol.

BEWEGEN | ACTIVITEITEN PER DREMPEL



Beweegactiviteiten gekoppeld aan rekeninhouden, zoals aangegeven in de rekenmuur.

Rekeninhoud	Beweegactiviteiten
Drempel 1 Rekenen t/m 10	
Optellen	• Op zoek • Sommen racen • Oversteken maar • Sommen roven • Zoveel mogelijk sommen
Aftrekken	• Op zoek • Sommen racen • Oversteken maar • Sommen roven • Zoveel mogelijk sommen
Drempel 2 Oriëntatie getallen t/m 100	
Oriëntatie getallen t/m 100	• Binnen de tijd • De langste straat • Getallenrace • Ren je rot • Getallen roven • Op de lijn • Sprinten maar • Springen naar getallen • Sprongen van 10
Drempel 3 Rekenen t/m 20	
Optellen met overschrijding	• Over de tien • Sommen sorteren • Plussommen dobbelen
Aftrekken met overschrijding	• Sommen sorteren
Drempel 4 Rekenen t/m 100	
Optellen met tientallen	• Springen met sprongen van 10
Aftrekken met tientallen	• Springen met sprongen van 10
Aanvullen tot en met een tiental	• Aanvullen tot en met het volgende tiental
Afhalen van een tiental	• Afhalen van een tiental
Optellen van eenheden met en zonder overschrijding	• Estafette
Aftrekken van eenheden met en zonder overschrijding	• Estafette
Optellen met en zonder overschrijding	• Plattegrond sommen • Sommen met 2 en 3 sprongen • Stapelsommen • Rekenmachine
Aftrekken met en zonder overschrijding	• Plattegrond sommen • Minsommen verzamelen • Rekenmachine



Rekeninhoud	Beweegactiviteiten
Drempel 5 Tafels van vermenigvuldiging	
Tafels 2 t/m 10, steunsommen: 2×, 5×, 10× van alle tafels	• Tafels mikken • 10 × en 5 ×
Alle tafels door elkaar	• Gooien maar • Keersommen scoren • Oversteken maar • Bingo buiten • Bingo buiten andersom • Sommen roven • Keersommen schieten • Op de lijn
Drempel 6 Delen	
Deelsommen	• Sommen roven • Deelsommen schieten • Binnen de tijd • Buiten bingo

BEWEGEN | ACTIVITEITEN REKENMUUR

Toelichting op de beweegactiviteiten die genoemd worden in het overzicht van de beweegactiviteiten per drempel van de rekenmuur.

DREMPEL 1

1 **Op zoek**
Leg verspreid op het plein de stapgetallen 0 tot en met 10. Geef elk tweetal stoepkrijt en een somkaart uit de somkaarten optellen tot 10 en/of aftrekken tot 10 of gebruik printblad 12 en 13. Het kind met de somkaart benoemt de som en het antwoord. Samen zoeken ze het stapgetal met dit antwoord. Het kind met het stoepkrijt noteert de som bij het stapgetal. Daarna halen ze een nieuwe somkaart en wisselen ze van rol.

2 **Sommen racen**
Leg de stapgetallen tot en met 10 (of neem getalkaarten tot en met 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.

3 **Oversteken maar**
Maak of spreek een speelveld met de kinderen af. Leg bij de startlijn een grote stapel somkaarten optellen tot 10 en aftrekken onder 10 of printblad 12 en 13 neer. Op de middenlijn staan drie of vier kinderen. Aan het eind van het speelveld liggen de stapgetallen 0 tot en met 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 de 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 nieuwe somkaart, enzovoort. 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.

4 **Sommen roven**
Maak twee teams. Maak de teams herkenbaar, bijvoorbeeld door één 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 uit de set optellen tot 10 (of in de variant aftrekken onder de 10) of gebruik printblad 12 en 13. 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 'beroofde' kind gaat een nieuwe somkaart halen. Bij een gelijk antwoord wisselen de kinderen hun kaart en brengen deze naar de schatkist, daarna halen ze een nieuwe kaart. Het spel is afgelopen als er nog maar één kaart over is of als de tijd om is. De beide teams tellen de somkaarten. Het team met de meeste somkaarten is winnaar.

5 **Zo veel mogelijk sommen**
Leg de stapgetallen 0 tot en met 10 neer of teken minimaal 11 cirkels op het plein en schrijf in elke cirkel een getal van 0 tot en met 10. Dit zijn de antwoorden bij een som. Geef alle kinderen een stuk stoepkrijt en laat ze naar een willekeurig stapgetal gaan. Bij het stapgetal schrijven ze een som die hoort bij het antwoord. Klaar? Dan gaan ze naar een volgend stapgetal. Probeer in de afgesproken tijd (bijvoorbeeld 10 minuten) zo veel mogelijk sommen te maken. Laat als de tijd om is de kinderen in twee- of drietallen naar een stapgetal gaan en de sommen bij het betreffende stapgetal controleren.

DREMPEL 2

1 **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 teken 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?

SPEED

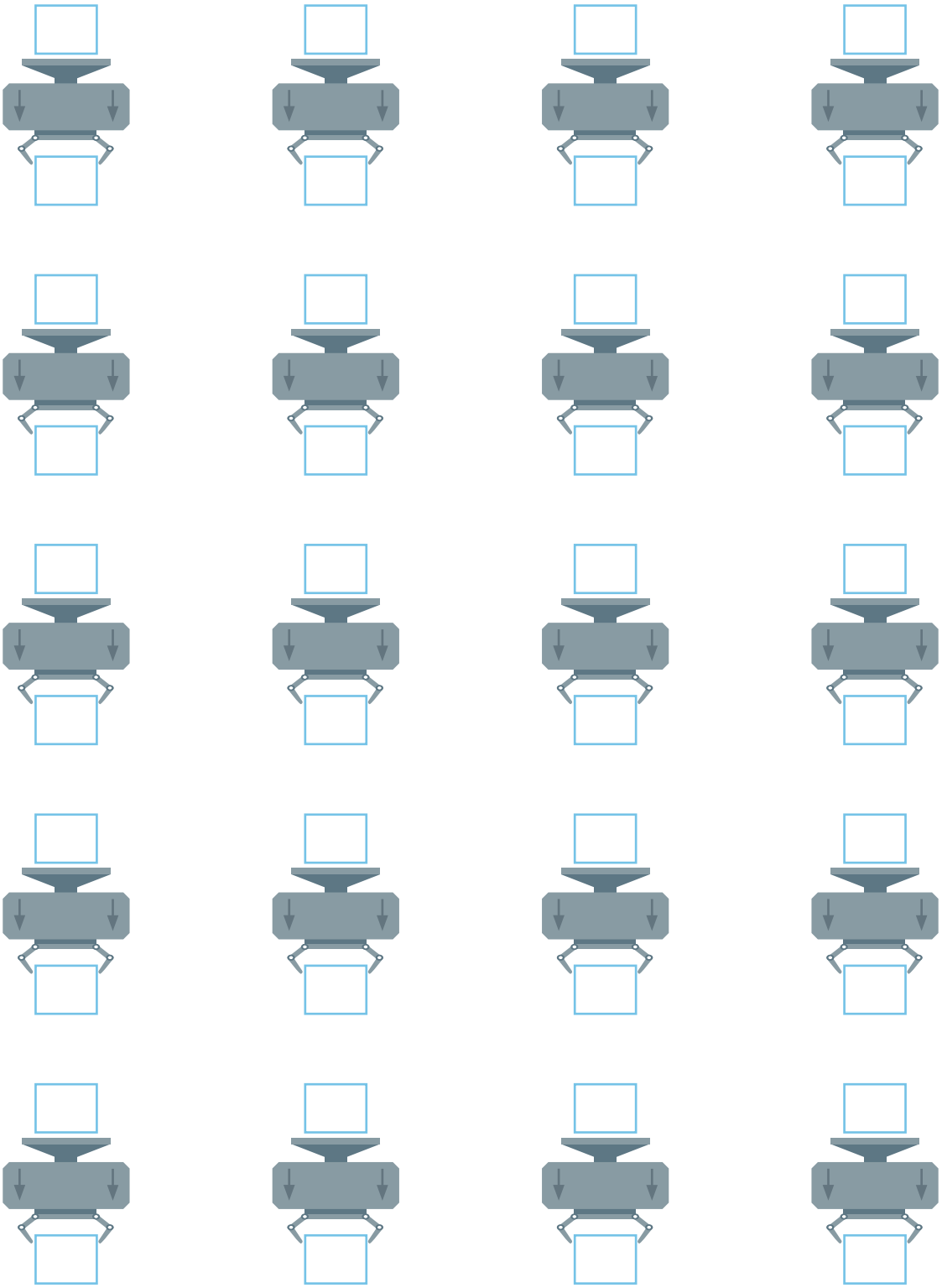
PRINTBLAD 1

Muurtje klimmen

naam: .....

datum: ..	datum:	datum:	datum:	datum: .....
tijd: ..... minuten	tijd: ..... minuten	tijd: ..... minuten	tijd: ..... minuten	tijd: ..... minuten
60	60	60	60	60
55	55	55	55	55
50	50	50	50	50
45	45	45	45	45
40	40	40	40	40
35	35	35	35	35
30	30	30	30	30
25	25	25	25	25
20	20	20	20	20
15	15	15	15	15
10	10	10	10	10
5	5	5	5	5
somtype:	somtype:	somtype:	somtype:	somtype:
.....	.....	.....	.....	.....

Rekenmachientjes



SPEED

PRINTBLAD 7

PRINTBLAD 12

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 =	

BEWEGEN

PRINTBLAD 13

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 =	