

Met Sprongen Vooruit (MSV) spellen in de Rekenmuur van *De wereld in getallen*

In deze muur vind je per drempel en bouwsteen MSV spellen die je in kunt zetten. Deze spellen sluiten aan op de didactiek van *De wereld in getallen*.



6 Delen

A. Delen zonder rest	B. Delen met rest	C. Delen met tientallen	D. Splitsend delen
14 : 2 • Koppels delen • Koppelen • Lijntikkertje	14 : 5 • Een-twee-drie	150 : 3 • Gestrikt! delen • Kampen • Koppelen	42 : 3

5 Tafels van vermenigvuldiging

A. Tafels 2 t/m 10, steunsommen: 2 x, 5 x, 10 x van alle tafels	B. Tafels 2 t/m 10, voorwaardelijke kennis R1000 voor drempel 5C	C. Tafels 2 t/m 10, vanuit steunsom m.b.v. strategieën: 1x meer en 1x minder	D. Tafels 2 t/m 10, 7 x en 8 x m.b.v. de omkeerstrategie en 7 x 8, 7 x 7 en 8 x 8 (3 uitzonderingen)	E. Alle tafels door elkaar	F. Vermenigvuldigen met tientallen	G. Splitsend vermenigvuldigen
2 x 4 5 x 4 10 x 4	18 + 9 35 + 7 30 - 6 45 - 9	2 x 4 → 3 x 4 4 x 4 ← 5 x 4 5 x 4 → 6 x 4 9 x 4 ← 10 x 4	7 x 3 7 x 9 8 x 6 8 x 4	4 x 7 2 x 9 6 x 3 • Maak 24 • Tafelbingo • Tafelmeppen • Trio • Vier op een rij (tafels t/m 10)	3 x 40 • Vier op een rij (tientaltafels)	4 x 23

4 Rekenen tot en met 100

A. Optellen met tientallen	B. Aftrekken met tientallen	C. Aanvullen tot een tiental	D. Afhalen van een tiental	E. Optellen van eenheden met en zonder overschrijding	F. Aftrekken van eenheden met en zonder overschrijding	G. Optellen met en zonder overschrijding	H. Aftrekken met en zonder overschrijding
50 + 20 56 + 20	50 - 20 56 - 20	48 + ... = 50	70 - 6	40 + 5 42 + 5 47 + 5	56 - 2 56 - 8	46 + 23 46 + 28	56 - 23 56 - 28 • Koppelen

3 Rekenen tot en met 20

A. Optellen zonder overschrijding	B. Aftrekken zonder overschrijding	C. Aanvullen t/m 10 en 20	D. Optellen met overschrijding	E. Aftrekken met overschrijding
15 + 2	15 - 2	6 + ... = 10 16 + ... = 20 • Maak 10	6 + 8 • Boeven vangen • Gestrikt! met plus en min • Sommenplof	16 - 8 • Gestrikt! met plus en min • Lijntikkertje, set c • Sommenplof

2 Oriëntatie getallen tot en met 100

Oriëntatie getallen t/m 100
97 98 99 100 • Burenbingo (20 t/m 50, 50 t/m 100, 80 t/m 130) • Dienaren van de koning • Erop of eronder (20 t/m 100, 20 t/m 130) • Gok een hok (1 t/m 100) • Sprintje trekken XL • Straatje maken (1 t/m 30, 1 t/m 100, 1 t/m 130)

1 Rekenen tot en met 10

A. Splitsen	B. Optellen	C. Aftrekken
5 → 2 3 • Bamzaaien • Splitsmemory • Zeventje gooien	5 + 2 • Hinkel de harten • Lijntikkertje, set a • Verliefde-harten-memory	5 - 2 • Lijntikkertje, set b

0 Oriëntatie getallen tot en met 20

Oriëntatie getallen 10/20
17 18 19 20 • Buitenbingo • Burenbingo • Dienaren van de koning • Kampen • Kastelen op stellen • Kikker en pad • Straatje maken

