



groep 1 en 2 leren waarderen





groep 1 en 2

overzicht van de activiteiten

De onderbouwactiviteiten van de Grote Rekendag spelen zich af rond het verzamelen van zogenaamd waardeloze spullen en het opnieuw waarderen daarvan. De kinderen krijgen tijdens de Grote Rekendag een dukaat als zakgeld en verdienen (en sparen) nog meer dukaten (dat zijn de zogenaamde Grote Rekendukaten, zie Grote Rekendukaat; bijlage 1). Aan het eind van de ochtend geven de kinderen dit geld weer uit. De waardeloze spullen blijken voor anderen misschien begerenswaardig en daardoor toch meer waard dan gedacht.

Enkele dagen voor de Grote Rekendag neemt ieder kind drie, voor zichzelf, waardeloze dingen mee. Deze kunnen worden uitgesteld op een speciaal daarvoor ingerichte tafel.

De Grote Rekendag begint met een schoolbrede activiteit. De dag bestaat voor groep 1 en 2 verder uit de volgende onderdelen:

- deel 1** Het waarderen en uitstellen van de voorheen waardeloze spullen.
Tijdsduur: 30 minuten.
- deel 2** Het uitdelen van het zakgeld; munten en schatkistspel.
Tijdsduur: 60 minuten.
- deel 3** Het verdienen van nog meer geld (spel- en activiteitenronde).
Tijdsduur: 40 minuten.
- deel 4** Het uitgeven van de Grote Rekendukaten.
Tijdsduur: 45 minuten.

De activiteiten van groep 1 en 2 lijken op die van groep 3 en 4. Dit maakt het eenvoudig om opdrachten voor (enkele kinderen in) groep 1 en 2 te vervangen door activiteiten voor groep 3 en 4. In het hoofdstuk 'Leeswijzer' (pagina 9-13) worden enkele andere voorbeelden van het naar de hand zetten van activiteiten uitgewerkt.

voorbereidingsactiviteit

Ongeveer een week voor de Grote Rekendag bereidt u de Grote Rekendag met de kinderen voor. In deze voorbereidingsactiviteit legt u de kinderen uit dat zij ieder drie voor hen waardeloze dingen van huis moeten meenemen. U bespreekt met de kinderen dat ze de spullen weg gaan geven. Dit laat u ook aan de ouders weten. De spullen worden op school voor ieder kind in een doos gestopt.

werkwijze U vraagt de kinderen drie waardeloze dingen mee te nemen. U zorgt er ook voor dat er voor ieder kind een lege (schoenen)doos is. Wanneer dergelijke dozen op school niet beschikbaar zijn, kunt u de kinderen vooraf vragen zo'n doos van huis mee te nemen.

U maakt van de dozen een stapel, die voor de kinderen goed zichtbaar buiten de kring staat. U zit met de kinderen in een kring. In het midden staat een dichte (versierde) doos. Daarin zitten drie voorwerpen, bijvoorbeeld:

- een (leeg) flesje, doosje, potje of zakje,
- een schelp, steentje of boomschors,
- een onderdeel van een oude fiets zoals het rode glas uit een fietsachterlicht of een fietsbel.

U vertelt dat u thuis aan het opruimen bent en alle waardeloze rommel weggooit. Dat



is een lastig werkje, want je merkt dat je sommige waardeloze spullen eigenlijk te mooi vindt om weg te gooien.

U vertelt een kort verhaal rond de drie voorwerpen en waarom die waardeloze rommel zijn geworden. U geeft ook aan waarom u aarzelt de spullen weg te gooien, bijvoorbeeld:

- Het lege flesje (parfum of badolie).
Het flesje is leeg, heeft geen nut meer en staat in de weg.
U wilt het weggooien, maar...(u vertelt uw eigen verhaal).
U bedacht: ik wil het niet meer hebben, maar geef het liever weg dan dat ik het weggooi.
- De schelp/steen.
U vertelt dat u thuis overal gevonden rommeltjes hebt liggen, herinneringen aan wandelingen en vakanties. De allermooiste spullen heeft u nu op één plank uitgesteld, de rest moet echt opgeruimd worden.
Maar (vertel waarom deze steen/schelp) toch bijzonder voor u is.
U bedacht weer: ik wil het niet meer hebben, maar geef het liever weg dan dat ik het weggooi.
- Het fietslampje of de bel.
U bent ook de garage, schuur of kelder aan het opruimen.
U vertelt weer uw eigen verhaal: u vindt dit glaasje zo mooi als je erdoor naar de zon kijkt of u vindt de bel mooi klinken.
U bedacht weer: ik wil het niet meer hebben, maar geef het liever weg dan dat ik het weggooi.

Spreek met elkaar af wat *voor iemand* waardeloos kan zijn, zoals:

- je wilt het zelf kwijt!
- het is niet kapot of vies,
- iets dat je gevonden hebt,
- niet kopen: het kost geen geld.

U vraagt of er kinderen zijn die al weten welke waardeloze spullen zij mee willen nemen.

In de aanloop naar de Grote Rekendag kunt u samen met de kinderen de doos versieren. Bij de afsluiting van de Grote Rekendag krijgen de kinderen hun eigen doos mee naar huis.

In de loop van de week komen de gevulde dozen binnen. U zorgt ervoor dat de dozen en de inhoud ervan uitgesteld kunnen worden. Bij deze uitstalling plaatst u de spullen van ieder kind bij elkaar en plaatst er een naambordje bij.

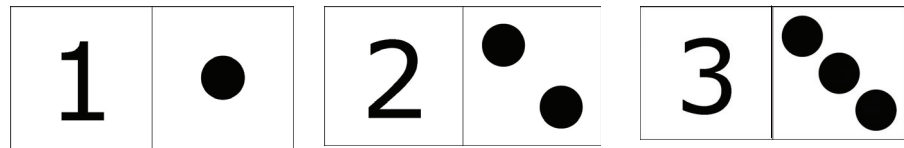
tip

Zorg zelf voor wat extra materialen, zodat er genoeg is tijdens de Grote Rekendag. Denk daarbij aan kleine spullen zoals: knopen, schelpen, steentjes, verzamelplaatjes, stickers, flippo's en smurfen.

deel 1 waarden van de verzamelde spullen

materiaal

- 'rommelspullen' van uzelf en van de kinderen,
- bordjes met cijfers en stippen. Wanneer dit materiaal niet op school beschikbaar is, is het eenvoudig zelf te maken.



voorbereiding

U zet drie tafels klaar, die samen een marktkraam gaan vormen. Het is daarom het mooiste als de tafels een soort marktkraamtafels zijn. Op iedere tafel legt u een bordje met een cijfer en stippen.



rommel verkopen

U pakt uw drie waardeloze voorwerpen. U vertelt dat u deze drie dingen wel wilt wegdoen, maar dat er nu zoveel mooie spullen liggen, dat u er met de groep een rommelmarkt van gaat maken.

U vertelt de kinderen: ‘We gaan onze ‘rommel’ verkopen!’

En alle rommel heeft een prijs!

U wijst bij uw eigen ‘rommelspulletjes’ aan wat u het mooist vindt en wat minder mooi. U zegt dan bijvoorbeeld: ‘Ik vind het flesje het mooist, dan de steen en dan pas de fietsbel.’ Het minst mooie legt u als eerste weg, bij de ‘1’. Het iets mooiere legt u bij de ‘2’. Het mooiste komt daarna terecht bij de ‘3’.

Merk op dat de getallen later meteen de prijskaartjes blijken te zijn!

Nadat u op deze manier uw spullen bij de ‘1’, ‘2’ en ‘3’ hebt neergelegd, vraagt u de kinderen na te denken op welke tafel hun spullen moeten staan. Laat ieder kind dat het al weet, naar voren komen en de spullen neerzetten.

Om de voortgang en betrokkenheid te stimuleren, kan bij ieder kind het volgende rijmpje (samen) worden opgezegd:

Dit doe ik weg,
dat is niet naar.
Ik zet het hier neer:
één, twee, drie, KLAAR!



(‘één’, ‘twee’, ‘drie’, heel langzaam zeggen, zodat het kind een keuze kan maken)

U bekijkt met de groep de marktkraam.

U bespreekt met de kinderen dat ze vast kunnen bedenken wat zij zouden willen kopen als ze geld hebben. U vertelt eventueel vast dat de kinderen straks twee keer iets mogen kopen!

Deze activiteit duurt ongeveer 30 minuten.

deel 2 munten en schatkistspel

Het tweede deel van de Grote Rekendag voor groep 1 en 2 bestaat uit een introductie gevolgd door twee activiteiten, die u na elkaar kunt uitvoeren. Wanneer u veel tijd wilt nemen voor het eerste deel, kunt u de tweede activiteit bewaren voor een moment na de Grote Rekendag. Wanneer u beide activiteiten met de kinderen doet, duurt de introductie niet langer dan 5 minuten, de eerste activiteit ongeveer 30 minuten en de tweede 20 minuten.

De schoolbrede start van de Grote Rekendag bestaat uit het openen van een kluis. Iedere groep neemt iets uit de kluis mee naar het eigen lokaal. Voor de kinderen in groep 1 en 2 zou in de kluis kunnen liggen:

- een zak met dukaten (zie bijlage 1) of glimmende steentjes,
- een brief van de bank.

Deze spullen spelen vanaf dit deel van de Grote Rekendag een rol.

In de brief uit de kluis staat wat de kinderen met het geld kunnen doen. Ieder kind krijgt één dukaat zakgeld. Wanneer de kinderen hun dukaat hebben gekregen zit er nog veel meer geld in de zak. Als de kinderen meer geld willen om bijvoorbeeld mooie spulletjes van te kopen, dan moeten ze het zelf verdienen.

2.1 je eigen munt maken

materiaal

- bierviltjes,
- verf,
- goud of zilverkleurig papier,

of

- deksel van een jampot of andere pot,
- klei of gips,
- een potlood of iets anders waarmee je in de klei kunt schrijven.

activiteit

De kinderen maken ieder hun eigen munt. De munt wordt vrij groot, zodat de kinderen er mee uit de voeten kunnen. De waarde van de munt doet er in deze activiteit niet toe. De basis van de munt kan bijvoorbeeld het volgende zijn:

- een bierviltje:

Een bierviltje heeft als voordeel dat het een forse afmeting heeft en karton is eenvoudig te beschilderen of te beplakken. Plak er bijvoorbeeld goudkleurig papier op en schilder er vervolgens de waarde van de munt op, of versier de munt op een andere manier. De kinderen mogen dit zelf bedenken. De munt is bedoeld voor de sier en om kennis te maken met het uiterlijk van geld.

- een deksel van een jampotje of andere pot:

Deksels van potjes jam of groenten zijn geschikt om op te vullen met klei of gips. Het materiaal blijft goed zitten door de opstaande rand van de deksels. Als de klei of het



gips nog nat is, kunnen kinderen de munt versieren door erin te schrijven. Als het materiaal gedroogd is, kan de munt nog verder versierd worden met verf. Dat zal wellicht na de Grote Rekendag plaatsvinden.

Veel deksels hebben een goudkleurig of glimmend uiterlijk, wat de munt nog 'echter' maakt, bovendien klinken ze als een echte munt en krijgen ze op deze manier ook een zeker gewicht. Als de klei of het gips gedroogd is, hebben de kinderen allemaal hun eigen stevige munt.

organisatie

De kinderen maken individueel hun eigen munt. U kunt de munten aan het eind van de activiteit op een tafel leggen, om ze door de kinderen te laten bekijken. Wat zien ze aan de munten? Wat staat erop? Welke vinden ze mooi en waarom? Lijken de munten op elkaar of juist niet?

2.2 het schatkistspel

materiaal

- twee dozen of bakken die als schatkisten kunnen fungeren,
- ruim 60 ballen, frisbees of dukaten die de kinderen in de schatkist moeten werpen,
- eventueel een touw dat als lijn kan dienen,
- eventueel een stopwatch om de tijd bij te houden,
- Grote Rekendukaten om uit te delen.



voorbereiding

Wanneer u de schatkisten echt ogende schatkisten wil laten zijn, kunt u al voor de Grote Rekendag enkele kinderen de schatkisten laten beplakken of schilderen.

organisatie

U kunt dit spel in het speellokaal spelen en - bij mooi weer - ook op het schoolplein.

activiteit 'Vul de schatkist'

U verdeelt de klas in twee even grote teams. Per team is er een schatkist beschikbaar die gevuld moet worden. De schatkist wordt op 3 meter afstand van een lijn gezet of op kortere afstand als kinderen deze afstand niet gooierend kunnen overbruggen. Om de beurt proberen de kinderen van de twee teams van achter de lijn een bal in de schatkist te gooien. Iedere leerling mag twee keer gooien. Er zijn voldoende ballen voor elk team.

De inhoud van de schatkisten van de teams wordt aan het eind met elkaar vergeleken. In welke kist zitten de meeste ballen? Dat team heeft gewonnen! Elke leerling krijgt een Grote Rekendukaat voor het meedoen.

variatie

- Gebruik in plaats van ballen als munten versierde frisbees om in de schatkist te werpen. Dit is moeilijker.
- Laat kinderen in twee of meer teams zoveel mogelijk dukaten naar de schatkist brengen. Elk kind rent met een dukaat op en neer naar de schatkist. Na een bepaalde tijdsduur stellen de kinderen het aantal munten vast in de schatkist van hun team. Wie heeft de meeste dukaten in de kist gegooid?

tips

Wanneer u de variatie met de frisbees wilt doen, kunt u de grote afbeelding van de Grote Rekendukaten in bijlage 1 kopiëren en op de frisbees plakken.

Geef de kinderen iets om de verdiende munten in te bewaren.



deel 3 het verdienen van dukaten (spelronde)

Spel is een mooie werkvorm voor kleuters, waarin ze op speelse wijze kennis kunnen maken met het nadenken over geld. We geven hieronder enkele suggesties van spellen die geschikt zijn om in de context van geld te doen. Door het meedoen aan het spel verdienen de kinderen telkens een Grote Rekendukaat waarmee ze aan het eind van de dag iets kunnen kopen.

De kinderen spelen de spellen in deel 3 van de Grote Reken dag in groepjes. U leidt de spelletjes kort in, zodat de kinderen hiermee zo veel mogelijk zonder uw hulp aan de slag kunnen. Als organisatie kunt u hier voor een circuitvorm kiezen, maar u kunt ook aansluiten bij de organisatie die in uw groep gebruikelijk is.

Neem voor ieder spel 8 tot 10 minuten. De kinderen spelen vijf spelletjes. In totaal duurt deel 3 van de Grote Reken dag zo'n 40 minuten.

3.1 dobbelsteenspel

materiaal

- een doos of bak die als schatkist fungeert,
- een hoeveelheid dukaten voor elk kind,
- een dobbelsteen.

spel

Het dobbelsteenspel wordt gespeeld met vier kinderen.

In een schatkist horen munten. Alle kinderen krijgen 10 munten. Ze gooien met de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft aan hoeveel munten ze in de grote schatkist moeten doen. Gooit een kind '5' dan telt het 5 munten, laat de andere kinderen controleren en legt ze daarna in de schatkist. Na enkele beurten kijken de kinderen hoeveel munten ze nog hebben.

U kunt het aantal beurten vooraf bepalen of aangeven dat het spel afloopt als een van de kinderen al de munten kwijt is. Samen tellen de kinderen hoeveel munten er uiteindelijk door hun spel in de schatkist terecht zijn gekomen.



3.2. sjoelen

materiaal

- sjoelbak,
- sjoelschijven,
- afbeeldingen van dukaten (bijlage 1).



voorbereiding

De sjoelbak wordt gebruikt om Grote Rekendukaten te verzamelen. Daartoe wordt de puntenaanduiding op de bak aangepast. Over de vakken met de aanduiding ‘3’ en ‘4’ plakt u resp. ‘1’ en ‘2’, wat staat voor ‘1’ en ‘2’ dukaten. Voor het beplakken kunt u de afbeeldingen van dukaten gebruiken uit bijlage 1.



spel

Dit sjoelspel wordt gespeeld met vier kinderen. De kinderen sjoelen om met elkaar zo veel mogelijk Grote Rekendukaten te verzamelen voor het eigen team. Alle kinderen mogen 10 schijven gebruiken. De punten worden bij elkaar opgeteld. Dit aantal is het aantal punten van het team. Voor de goede samenwerking krijgen alle kinderen na afloop een Grote Rekendukaart.

3.3 domino

materiaal

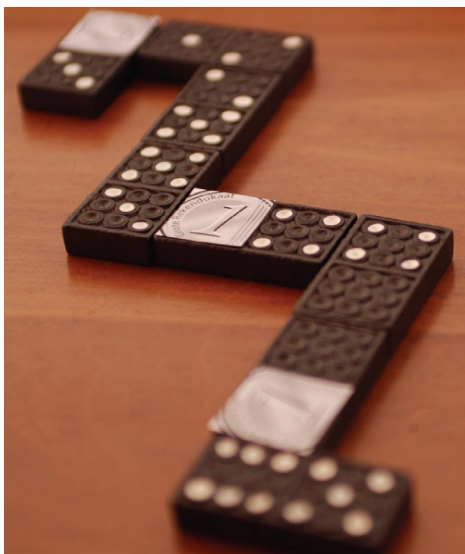
- dominostenen,
- afbeeldingen van dukaten (bijlage 1).

voorbereiding

U plakt enkele dominostenen af met afbeeldingen van dukaten. U kiest hiervoor stenen met verschillende aantallen stippen.

spel

Dit spel is geschikt voor vier kinderen. De dominostenen worden voor alle spelers open neergelegd. De gebruikelijke regels van het dominospel zijn nu ook van toepassing. Op sommige stenen zit op één helft een dukaatafbeelding geplakt. De dukaatafbeelding mag als ‘schat’ ingezet worden op het moment dat je geen gewone aansluitsteen hebt. Je mag dan zelf bedenken welk aantal er in plaats van de dukaat staat. Als beloning voor hun opletendheid krijgen de kinderen na afloop van het spel een Grote Rekendukaart.





3.4 speelgoedwinkel

materiaal

- een dobbelsteen,
- een A3 kopie van bijlage 2 met afbeeldingen van kleine voorwerpen,
- kleurpotloden.

spel

Dit spel wordt gespeeld met vier kinderen. In het midden ligt een A3 kopie van bijlage 2. Hierop staan allerlei afbeeldingen van kleine voorwerpen zoals knikkers, dobbelstenen en dergelijke. Elk kind heeft een eigen kleur potlood. De kinderen gooien om de beurt met een dobbelsteen. Van het blad mogen ze evenveel voorwerpen kopen als er ogen op de dobbelsteen staan. Ze kopen deze voorwerpen door ze in te kleuren. Als er nog maar een paar voorwerpen niet gekleurd zijn, moeten ze net zo lang doorgooien totdat het precies uitkomt. Pas dan is de winkel leeg.

3.5 muntendief

materiaal

- een hoeveelheid dukaten voor elke leerling (zie bijlage 1),
- voor elk kind een kopie van bijlage 3 met een afbeelding van een (open) schatkist.

spel

Doel van het spel is leerlingen te laten ervaren dat het aanbrengen van structuur in een ongeordende hoeveelheid dukaten loont; dit geeft overzicht over de hoeveelheid dukaten.

Elk kind krijgt een hoeveelheid dukaten en een kopie van bijlage 3 met daarop een schatkist. De kinderen leggen hun dukaten in de schatkist. U vertelt een verhaal over een dief die dukaten weghaalt uit de schatkist. De kinderen mogen vervolgens even niet kijken. U speelt de dief en haalt enkele dukaten weg (niet meer dan 3), zonder de rest van de dukaten aan te raken. Als het kind weer kijkt, moet het snel bepalen hoeveel dukaten de dief heeft weggehaald. Is het antwoord goed, dan krijgt de leerling de dukaten weer terug. Is het antwoord fout, dan is het kind de dukaten kwijt en speelt verder met de resterende dukaten. Hoe kun je ervoor zorgen dat je goed kunt zien hoeveel dukaten er weggehaald zijn door de dief?

tip

Kinderen gaan wellicht bij het kind kijken dat zijn dukaten niet kwijtraakt. Hoe doet hij of zij dat toch? Als leerkracht is het zaak om niet te sturen en om geen uitleg te geven. Laat de kinderen echt zelf het voordeel van structuur ontdekken en ervaren.





deel 4 dukaten uitgeven

In deel 4 van de Grote Rekendag worden de ‘waardeloze spullen’ verkocht. U mag zelf bepalen op welke manier u deze verkoop inricht. U kunt dat goed doen door ook hier een spelelement in te bouwen.

U kunt de kinderen met een dobbelsteen laten gooien, waar de 4, 5 en 6 stippen zijn vervangen door 1, 2 en 3 stippen. Op deze manier heeft de dobbelsteen twee vlakken met ieder 1, 2 en 3 stippen. Gooit een leerling 2, dan mag hij of zij iets kopen van de tafel met de 2. De prijs voor deze spullen is ook 2 dukaten. De leerling kan betalen met de Grote Rekendukaten die hij of zij verdiende met de activiteiten eerder op de dag. De juf of meester speelt de bank (zie ook deel 1).

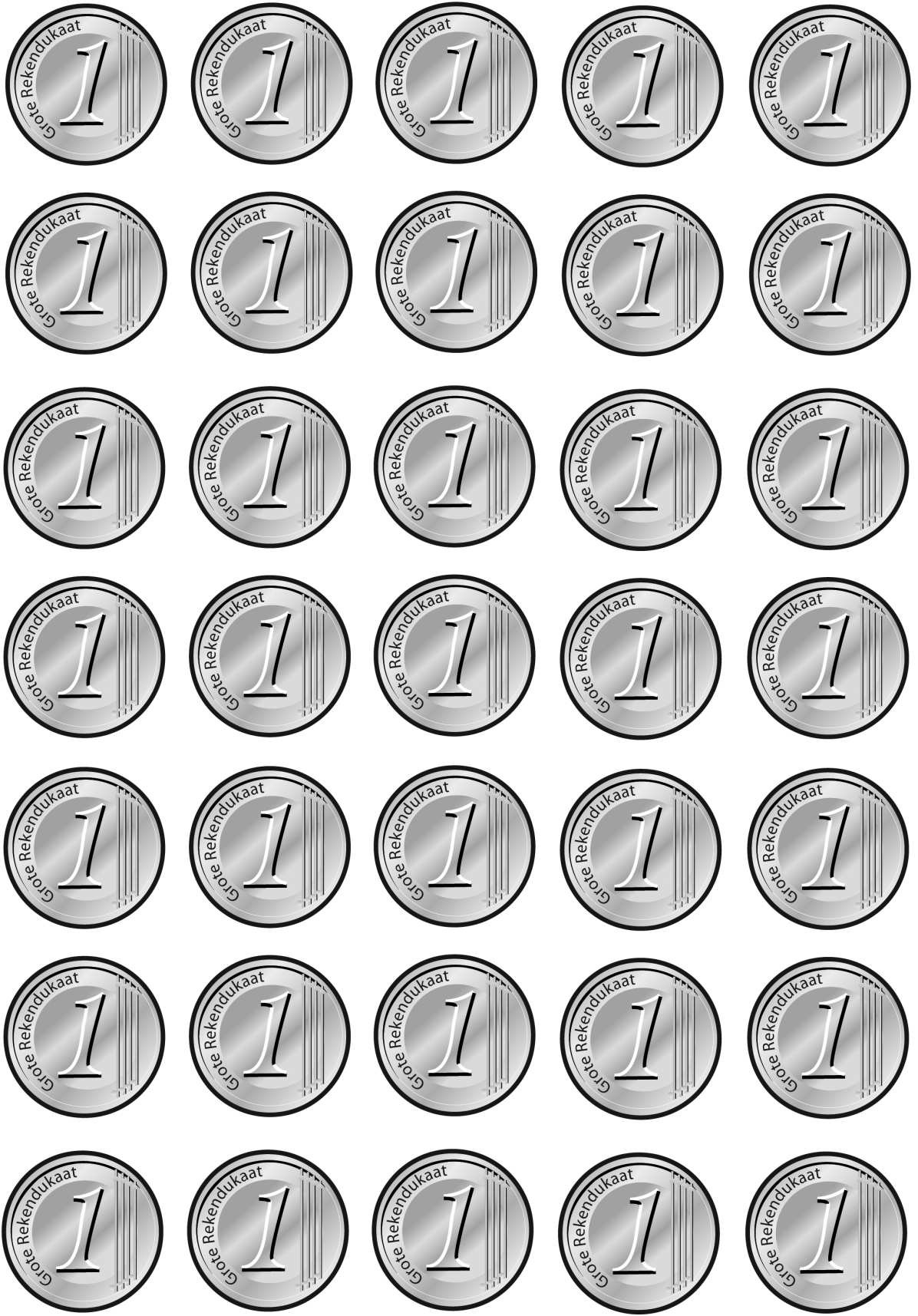
U kunt eventueel ook voor de volgende werkwijze kiezen. U legt de naamkaartjes in een grote bak (of in een schatkist). Eén kind pakt het naamkaartje, u leest de naam voor, het kind met deze naam loopt naar de kraampjes en pakt een voorwerp naar keuze. Dan moet er betaald worden. U controleert het betalen samen met de kinderen. U laat de kinderen kaartjes pakken totdat ze allemaal op zijn. Door de kaartjes in de bak of in de schatkist terug te doen, kunt u alle kinderen een tweede en derde voorwerp laten kopen.

Neem voor deze afsluitende activiteit ongeveer 45 minuten, zodat alle kinderen goed aan de beurt kunnen komen. Dat is inclusief een afsluitende evaluatie waarin u met de kinderen praat over wat ze nu gekocht hebben en of ze daar blij mee zijn? Heeft iemand iets gekocht wat hij zelf had meegenomen? Heeft iemand een idee wat je kan doen met spullen die je zelf niet meer gebruikt?

Waarschijnlijk zijn er leerlingen die niet al hun geld hebben uitgegeven. Het ligt voor de hand dat op te bergen in de kluis nu dat geld niet meer nodig is. Denkt u daarom bijvoorbeeld aan het verzamelen van de overgebleven munten en onverkochte spullen in een grote doos (de ‘schatkist’). Die kan met enig ceremonieel naar de kluis gebracht worden. Is daar ook de leerkracht die de kluis in de ochtend heeft geopend, dan kan hij of zij de kluis daarna zorgvuldig afsluiten. Natuurlijk kan de school hiervoor ook een andere werkwijze kiezen.

bijlage 1







bijlage 2

