

## Gerecht



Een gerecht

In de methodes komen opdrachten voor waarbij de leerlingen boodschappen of speelgoed uitzoeken voor een gegeven bedrag.

Deze opdrachten kunnen worden verrijkt door hen zelf op zoek te laten gaan naar producten (in folders e.d.) voor het samenstellen van een maaltijd en deze daarna op inhoud en kosten te laten vergelijken.

### In de methodes

Alles telt

Hoeveel krijg je terug?

Groep 4: Leerlingenboek, blok 3, les 19, pagina 73, opdracht 2

Pluspunt

Kopen in de boekwinkel

Groep 4: Lesboek, blok 8, les 6, pagina 91, opdracht 2

De wereld in getallen

Hoeveel krijg je terug?

Groep 4: Rekenwerkboek B, blok 3, taak 36, pagina 86, opdracht 2

Wis en Reken

Hoeveel houd je over?

Groep 5: Wisboek 5, blok 3, dag 3, pagina 34, opdracht 1

### Titel

Gerecht

### Groep / niveau

Groep 4/5

### Leerstofaspecten

Geldrekenen

Notatie van geldbedragen

Schatten

Bewustwording van prijzen

### Bedoeling

Aan de hand van producten uit reclamefolders stellen de leerlingen in tweetallen een gerecht samen voor vier personen en bepalen hiervan de totaalprijs. Tijdens de bespreking worden de gerechten vergeleken, zowel naar samenstelling (gezond!) als naar de kosten.

### Benodigheden

Per tweetal:

- enkele folders
- groot vel papier
- schaar en lijm
- stiften/potloden
- eventueel: rekenmachine

### Organisatie

Bij een aantal supermarkten zijn de reclameblaadjes in de winkel verkrijgbaar. Neem er hier een aantal van mee of laat de leerlingen deze van huis meenemen. Tijdens het werk kunnen de folders tussen de tweetallen rouleren.



### **Introductie van de context**

Vertel dat we het vandaag gaan hebben over gerechten. Vraag de kinderen of zij soms koken, of hun vader of moeder helpen bij het koken. Vraag ook wat ze dan koken of vraag naar hun lievelingsgerecht. Misschien zijn er ook kinderen die meegaan als er boodschappen moeten worden gedaan.

Vraag vervolgens hoe je kunt weten hoeveel boodschappen je moet doen als je bijvoorbeeld voor vier personen gaat koken.



### **Introductie van het probleem**

Vertel dat de kinderen zelf een avondmaaltijd gaan samenstellen voor vier personen. In tweetallen gaan ze in folders op zoek naar producten die ze nodig hebben om een maaltijd te kunnen maken. De kinderen zijn vrij in de boodschappen die ze kiezen.

Het is de bedoeling dat de kinderen er rekening mee houden dat de maaltijd voor vier personen wordt klaargemaakt. Er moet dus wel voldoende zijn.

Daarnaast is het de bedoeling dat zij vaststellen hoeveel de maaltijd in totaal kost. Het is daarom van belang om de prijzen van de producten in de gaten te houden. De leerlingen werken de opdracht uit op een groot vel papier. De producten mogen uit de folders worden geknipt.



### **Strategieën**

Om te bepalen hoeveel er nodig is van een bepaald product om een maaltijd voor vier personen samen te stellen, kun je:

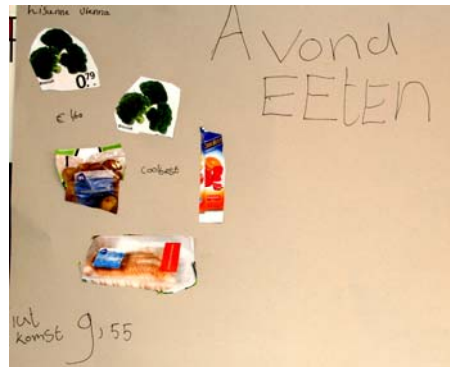
- producten tellen (bijvoorbeeld bij tartaartjes of aardappelen)
- schatten hoeveel je nodig hebt (bijvoorbeeld spruitjes of rijst)
- op basis van ervaring bepalen hoeveel je nodig hebt (je weet bijvoorbeeld dat één bloemkool voldoende is voor vier personen).



### **Bespreking**

Tijdens de bespreking staat het vergelijken van de samengestelde maaltijden centraal. Eerst wordt besproken hoe de kinderen hebben bepaald dat hun maaltijd geschikt is voor vier personen.

*Tijdens de try-out van deze activiteit koos de leerkracht ervoor om het werk van de leerlingen aan het bord te hangen. Zo konden de leerlingen elkaars werk goed bekijken.*



Vervolgens worden de maaltijden vergeleken naar zowel de inhoud als naar de kosten ervan.

Om de discussie op gang te brengen, stelt u vragen zoals:

- Waar bestaan de maaltijden uit?
- Welke maaltijd is het duurst en welke het goedkoopst?
- Zijn er bij de goedkopere maaltijden minder dure producten gebruikt of zijn deze maaltijden minder uitgebreid (minder gangen)?
- Hoeveel schelen de maaltijden in kosten? Hoeveel scheelt dat per week? Is dat veel?

*Laat de kinderen verwoorden welke keuzes ze hebben gemaakt bij het samenstellen van hun maaltijd en waarom.*