

GROEP 3 EN 4

## ALS JE OM JE HEEN KIJKT, ZIE JE OVERAL GETALLEN

In dit hoofdstuk zijn de activiteiten voor groep 3 en 4 beschreven in vier delen.

De indeling van de ochtend is als volgt:

### Schoolbrede start (15 min)

Zie hoofdstuk 'Schoolbrede start'.

### Deel 1 – Introductie (20 min)

De kinderen oriënteren zich op verschillende beelden uit hun leefomgeving, waarbij ze de vraag beantwoorden *Welk getal zou je hier willen schrijven?* Daarna volgt een toelichting op het programma van de ochtend: een circuit over getallen in de klas en een onderzoeksopdracht over (jouw) getallen, bij je in de buurt.

### Deel 2 – Circuit (60 min)

In het circuit gaan de kinderen in tweetallen aan de slag met puzzel- en spelvormen rond getallen waarmee ze dagelijks in de klas rekenen. Er zijn vier activiteiten:

- 1 Vingertwister
- 2 Getallen gooien (20 of 100 schieten)
- 3 Kleur je leeftijd
- 4 Rekenpuzzeldomino

### Deel 3 – Onderzoeksactiviteit (60 min)

Na een gezamenlijke verkenning krijgen de kinderen de opdracht om zichzelf in getallen weer te geven op een poster. Bij één van deze getallen bedenken ze een raadsel.

### Deel 4 – Afsluiting (15 min)

Een korte terugblik op de activiteiten van de ochtend.

## GROEP 3 EN 4

## DEEL 1      Introductie

20 minuten

**Materiaal**

- PowerPointpresentatie 'Overall getallen' (te vinden op de cd bij dit boek als PowerPointpresentatie en als pdf-bestand)
- eventueel zelf verzameld materiaal met bekende getallen in de omgeving
- getalkaartjes 1 t/m 9 (voldoende samen-10-kaartjes voor de hele groep)
- plattegrond van het lokaal met op de tafels de vriendjes van 10 getekend (zie voorbeeld)
- enkele dobbelstenen
- diverse flesjes en drinkkartonnetjes

**Vorbereiding**

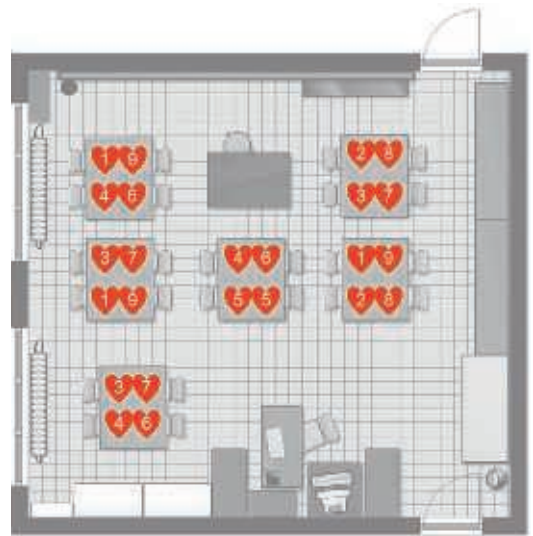
- Maak de plattegrond van het lokaal met op de tafels de vriendjes van 10 getekend (zie voorbeeld). Kopieer de plattegrond zodat u een exemplaar voor elk tweetal heeft.
- Zet de PowerPointpresentatie 'Overall getallen' klaar op de eerste dia en zet het beeld op zwart. Dit kunt u doen door in de presentatie op de toets 'z' of 'b' te drukken. (Nogmaals drukken op de toets 'z' of 'b' maakt de dia weer zichtbaar.)

**Activiteit**

- Geef ieder kind bij binnenkomst in de klas een getalkaartje met daarop een getal tussen de 1 en 9.
- Vertel de kinderen dat ze, zodra u een teken geeft, op zoek moeten gaan naar het eigen 'vriendje van 10'. Elk tweetal dat zo ontstaat, krijgt vervolgens een plattegrond van het lokaal en zoekt zijn plaats op deze plattegrond. De tweetallen die op deze manier ontstaan zijn, vormen ook het groepje voor het eerste circuit.
- Toon de dia's uit de PowerPointpresentatie 'Overall getallen'. Bespreek met de kinderen welke getallen er ontbreken in de plaatjes. Ga daarbij bijvoorbeeld in op:
  - Bij het gebodsbord snelheid is de context van het woonerf bepalend voor het getal. Weten de kinderen nog andere getallen en waar je de bijbehorende borden dan kunt vinden?
  - Hetzelfde geldt voor de inhoudsmaat op het waterflesje. Het kan gaan om een flesje met een inhoud van 300 ml of 500 ml. Nodig kinderen uit om op hun drinkkarton of flesje de inhoud te vinden.
  - De vraag welk getal er aan de onderkant van een dobbelsteen staat, berust op het gegeven dat tegenoverliggende getallen op een dobbelsteen samen zeven zijn. Ga na of de kinderen dit weten. Laat het ze anders ontdekken door op elke tafel een dobbelsteen neer te leggen. Bij de dobbelsteen met 12 vlakken werkt het net zo: de 1 en 12 liggen tegenover elkaar. Kunnen de kinderen met deze informatie de vraag oplossen?

**Extra**

- Voeg aan de presentatie een foto van het 'huisnummer' van de school toe, of anderen getallen die passen in de leefwereld van de kinderen in uw groep.
- Refereer aan de voorbereidende opdracht voor de Grote Rekendag. Zie hoofdstuk 'Schoolbrede start'.



Als je goed om je heen kijkt ....

# zie je overal getallen!

woonerf

Welk getal hoort er?

**GROTE REKENDAG**

**WOENSDAG**

**MAART 2017**

Welk getal zit onder de duim?

Welk getal hoort op rood?

Welk getal hoort op blauw?

Welk getal staat onder?

Welk getal hoort er?

**IN NOOD?**

**BEL...!**

Welk getal staat er?

Welk getal hoort op rood?

Welk getal hoort op blauw?

Overzicht PowerPointpresentatie 'Overal getallen'.

## GROEP 3 EN 4

## DEEL 2      Circuit

60 minuten

**Materiaal**

- Zie de beschrijving van de verschillende activiteiten.

**Vorbereiding**

- Zorg voor extra begeleiding door ouders of bovenbouwleerlingen.
- Neem de vier activiteiten in het circuit met de kinderen (en hun begeleiders) door.
- Laat de kinderen in tweetallen zitten, volgens de plattegrond 'vriendjes van 10' (zie introductie).
- Leg de materialen per activiteit klaar. Sommige werkbladen zijn er in twee varianten, kies de variant die uw voorkeur heeft.
- Zet iedere activiteit een paar keer klaar, zodat alle tweetallen tegelijk met een van de vier activiteiten bezig kunnen zijn.

**Activiteit**

- Vertel de kinderen wat er gaat gebeuren: ze gaan in tweetallen in circuitvorm een aantal korte activiteiten doen.
- Iedere activiteit bestaat uit een uitlegfase, een probeerfase en een speelfase.
- De activiteiten zijn:
  - 1 Vingertwister
  - 2 Getallen gooien (20 of 100 schieten)
  - 3 Kleur je leeftijd
  - 4 Rekenpuzzeldomino
- Wissel iedere 20 minuten van activiteit. Dat betekent dat ieder tweetal drie van de vier activiteiten kan doen.

**Extra**

- U kunt er ook voor kiezen om slechts drie activiteiten op te nemen in het circuit, zodat ieder tweetal alle activiteiten kan doen.
- U kunt een of meer activiteiten vervangen door een van de beschreven alternatieven.

**Afsluiting**

- Sluit het circuit af met een eet-of drinkpauze, waarin u met de kinderen terugblijkt op het circuit.

## GROEP 3 EN 4

## DEEL 2      Circuit – Activiteit 1

### Vingertwister

#### Materiaal

- video 'Vingertwister met twee vingers' op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=IDQQxhg8f2A>, ook bereikbaar via [groterekendag.nl](http://groterekendag.nl)
- blad 1 'Speluitleg vingertwister'
- blad 2a of 2b 'Spelbord vingertwister' (2a is de kleurenversie en 2b is de zwart-wit-versie)
- blad 3a of 3b 'Startkaartjes vingertwister'
- blad 4a of 4b 'Opdrachtkaartjes vingertwister'
- 10 fiches (of bonen, blokjes, knopen of andere voorwerpen die als fiche gebruikt kunnen worden)

#### Vorbereiding

- Kleur de zwart-wit versie van het spelbord eventueel in volgens het gegeven voorbeeld.
- Laat de kinderen werken in de tweetallen die tijdens de introductie gevormd zijn.
- Leg het materiaal klaar.
- Zet de YouTube-video klaar en lees de speluitleg op blad 1 door.



#### Activiteit

- De kinderen spelen twister met hun vingers.
- Bekijk samen met de kinderen de video waarin het spel wordt uitgelegd en/of lees samen de speluitleg op blad 1 door.
- Speel het spel.
- Bespreek het spel na afloop. Ga daarbij onder andere in op het plaatsen van de hand in de juiste startpositie. Daarvoor zijn altijd meerdere mogelijkheden. Stel vragen als: *Welke strategie hebben jullie gebruikt? Heb je ontdekt dat de kans om tien te maken, wordt vergroot door een slimme keuze bij de start? En heb je ontdekt dat sommige startkaartjes beter zijn dan andere? Zo ja, welke?*

#### Extra

- Plastificeer het spelbord en de kaartjes zodat het spel langer meegaat.
- Speel dit spel in de variant waarbij met drie vingers wordt gespeeld. Deze variant is wiskundig en motorisch iets moeilijker. Op <http://eurekanet.nl/video-s/vingertwister.html> staat deze drie-vinger-variant beschreven, met een link naar de benodigde materialen.

## BLAD 1 Speluitleg vingertwister

Zie ook: video 'Vingertwister met twee vingers' op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=IDQXhg8f2A>, ook bereikbaar via [groterekendag.nl](http://groterekendag.nl).

Beide spelers zitten naast elkaar. Het spelbord ligt voor hen op tafel. De startkaartjes en de opdrachtkaartjes liggen in twee aparte stapeltjes met de bedrukte kant naar beneden. De fiches liggen bij elkaar op een hoopje.

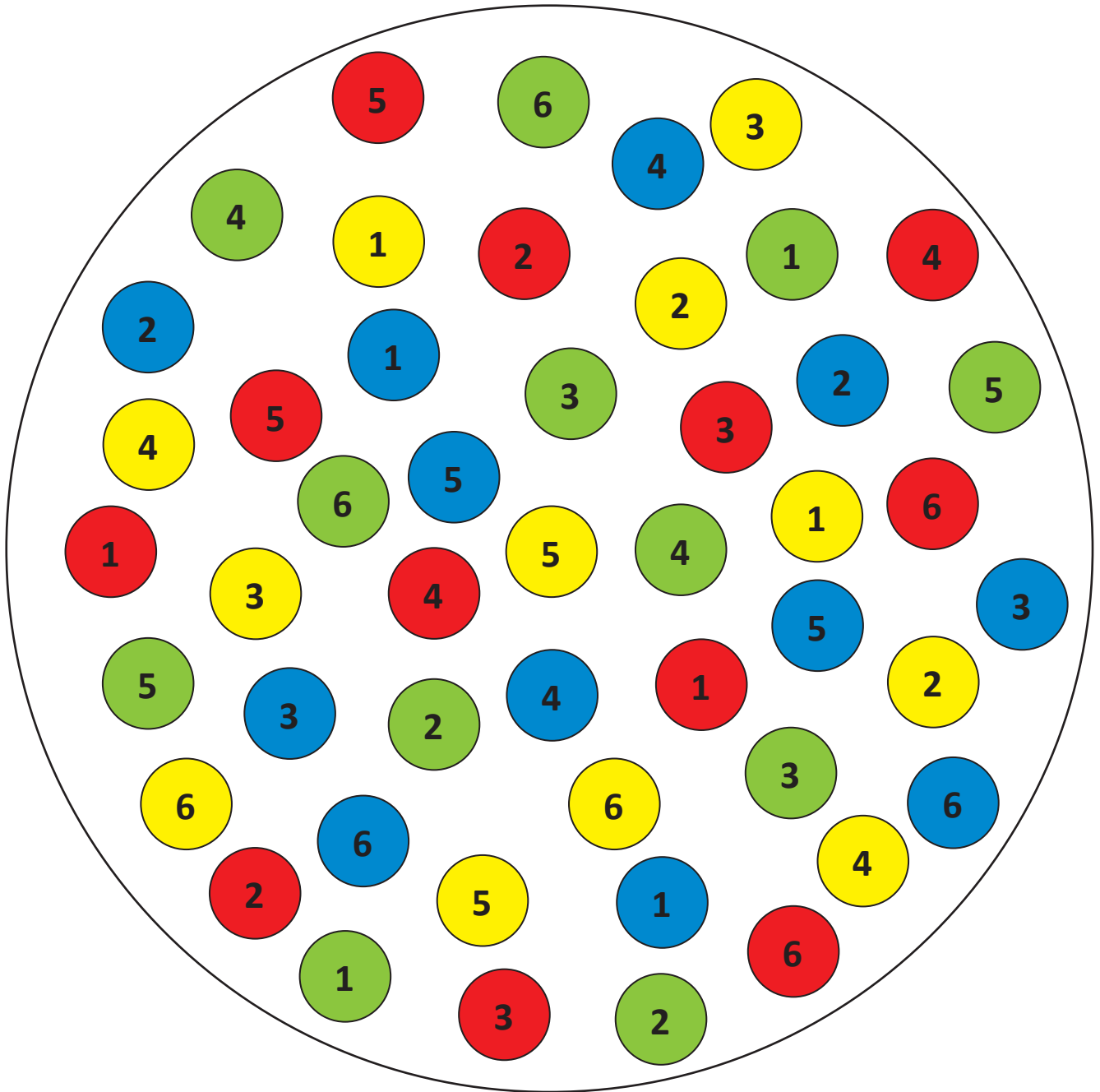
De twee spelers bedenken met welke hand ze gaan spelen: de linker of de rechter. Eerst draait speler A de kaartjes om en speelt speler B het spel. Daarna worden de rollen omgedraaid. Het doel van het spel is om twee vingers zó op het spelbord te plaatsen dat de som van de getallen die worden bedekt, tien is.

- Speler A draait een *start*kaartje om. Speler B zet zijn duim en wijsvinger op de twee kleuren die het startkaartje aangeeft. Hij doet dit zó dat de som van de getallen die zijn vingers bedekken, gelijk is aan het getal op het startkaartje. Speler B mag zelf bedenken welke stippen hij kiest. Er zijn altijd meerdere mogelijkheden.
- Speler A controleert of speler B zijn vingers goed heeft neergezet. Klopt het? De hand van speler B staat nu in de juiste startpositie. Het spel kan beginnen.
- Speler A draait nu een *opdracht*kaartje om en geeft speler B de opdracht. Bijvoorbeeld: *Zet je duim op blauw*. Speler B zet nu zijn duim op een blauwe stip in het spelbord. Hij mag zelf kiezen op welk getal. Speler A en B kijken samen of er tien is gemaakt. Als dit niet is gelukt, draait speler A een nieuw opdrachtkaartje om. Deze stap herhaalt zich totdat speler B tien heeft gemaakt. Hierna wisselen speler A en B van beurt. De kaartjes blijven op tafel liggen.
- Als speler A en B allebei een keer hebben gespeeld, is de spelronde afgelopen. Nu wordt gekeken wie de minste opdrachtkaartjes nodig had om tien te maken. Deze speler was het snelst en krijgt een fiche. Bij gelijkspel krijgen beide spelers een fiche.
- De twee gebruikte startkaartjes worden opzij gelegd en gaan uit het spel. De opdrachtkaartjes gaan terug onder op de stapel. Hierna wordt een nieuwe spelronde gespeeld.
- Het spel is afgelopen als de tien startkaartjes op zijn. Dit is na vijf spelrondes. Het kind dat de meeste fiches heeft behaald, is de winnaar.



GROEP 3 EN 4

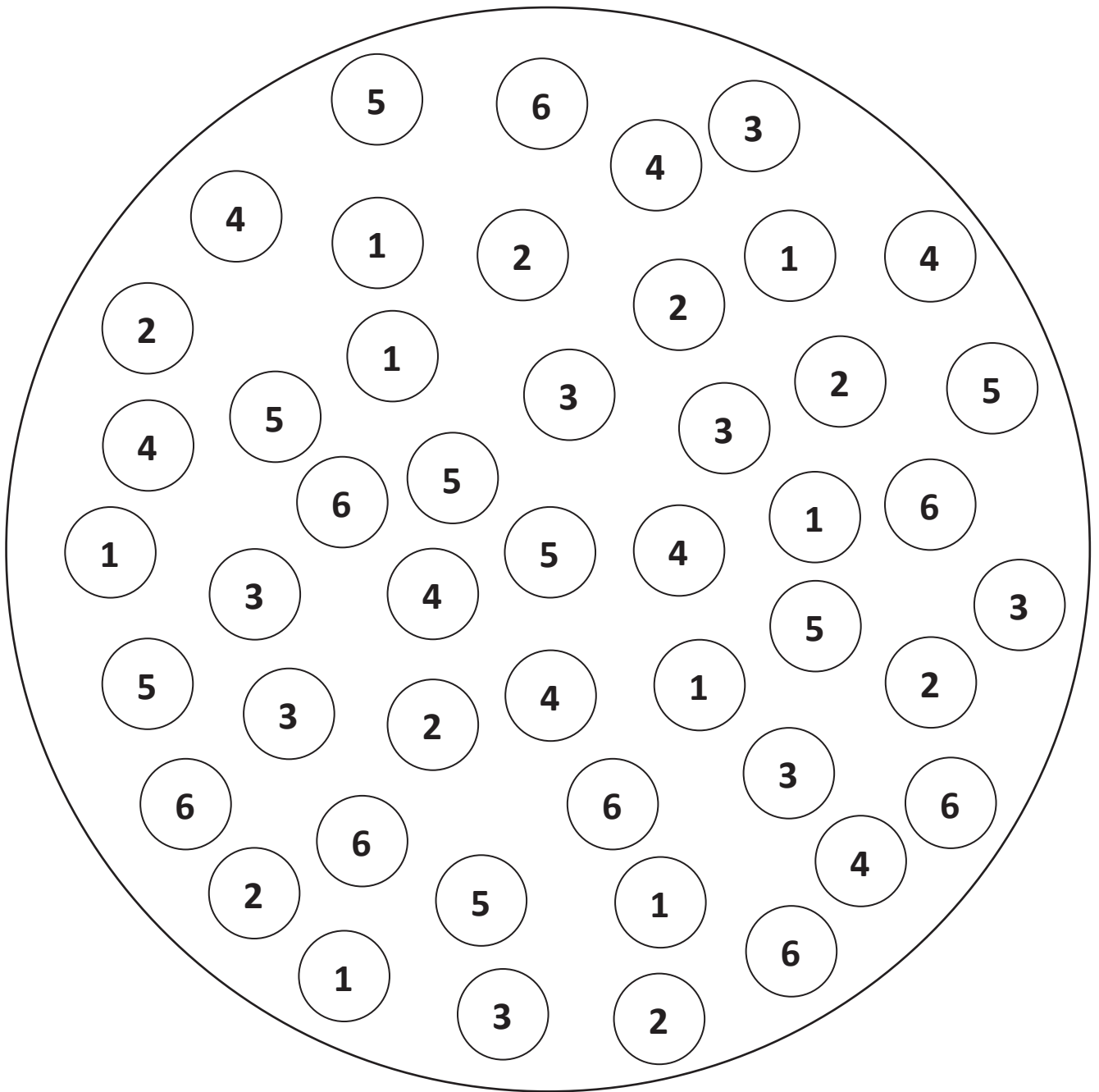
# BLAD 2A Spelbord vingertwister (kleur)



GROEP 3 EN 4

# BLAD 2B Spelbord vingertwister (zelf inkleuren)

Kleur het bord in zoals blad 2a.





GROEP 3 EN 4

# BLAD 3A Startkaartjes vingertwister (kleur)

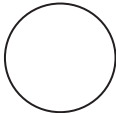
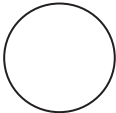

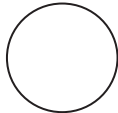
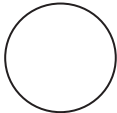

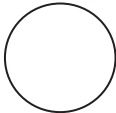
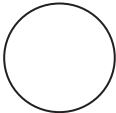

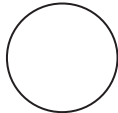
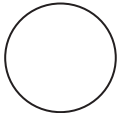

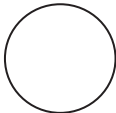
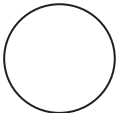

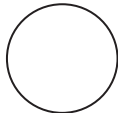
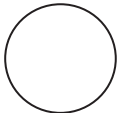

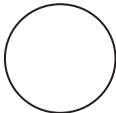
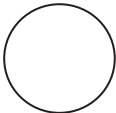

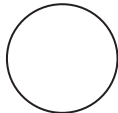
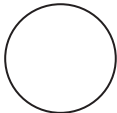

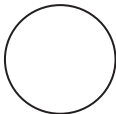
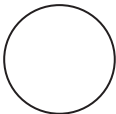

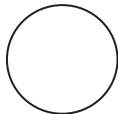
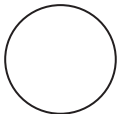

Kopieer de pagina en knip de kaartjes uit.

<p>start</p> <p>5   </p>	<p>start</p> <p>5   </p>
<p>start</p> <p>6   </p>	<p>start</p> <p>6   </p>
<p>start</p> <p>7   </p>	<p>start</p> <p>7   </p>
<p>start</p> <p>8   </p>	<p>start</p> <p>8   </p>
<p>start</p> <p>9   </p>	<p>start</p> <p>9   </p>

GROEP 3 EN 4

# BLAD 3B Startkaartjes vingertwister (zelf inkleuren)






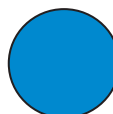
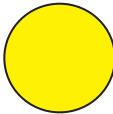

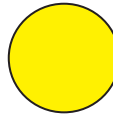

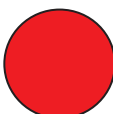

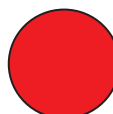
Kopieer de pagina en knip de kaartjes uit. Kleur ze in zoals blad 3a.

<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>5</b>            </p>	<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>5</b>            </p>
<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>6</b>            </p>	<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>6</b>            </p>
<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>7</b>            </p>	<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>7</b>            </p>
<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>8</b>            </p>	<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>8</b>            </p>
<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>9</b>            </p>	<p style="text-align: center;"><b>start</b></p> <p><b>9</b>            </p>

GROEP 3 EN 4

# BLAD 4A Opdrachtkaartjes vingertwister (kleur)

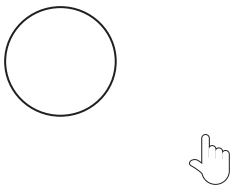
Kopieer deze pagina twee keer zodat u zestien opdrachtkaartjes heeft. Knip ze daarna uit.

<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  
<p><b>duim</b></p>  	<p><b>wijsvinger</b></p>  

GROEP 3 EN 4

# BLAD 4B      Opdrachtkaartjes vingertwister (zelf inkleuren)

Kopieer deze pagina twee keer zodat u zestien opdrachtkaartjes heeft. Knip ze daarna uit en kleur ze in zoals blad 4a.

<p><b>duim</b></p> 	<p><b>wijsvinger</b></p> 
<p><b>duim</b></p> 	<p><b>wijsvinger</b></p> 
<p><b>duim</b></p> 	<p><b>wijsvinger</b></p> 
<p><b>duim</b></p> 	<p><b>wijsvinger</b></p> 

## GROEP 3 EN 4

## DEEL 2      Circuit – Activiteit 2

### Getallen gooien

#### Materiaal

- blad 5 'Speluitleg getallen gooien'
- per kind: blad 6a of 6b 'Scoreblad 20-schieten' of 'Scoreblad 100-schieten'
- 9 A4'tjes (of 18 A4'tjes, als u zowel de variant 20-schieten als de variant 100-schieten klaarzet)
- schilderstape
- 4 pittenzakken
- potlood en gum
- eventueel een rekenrekje (groep 3)
- eventueel een A2- of A3-vel (zie extra)

#### Vorbereiding

- Bedenk welke spelvariant u wilt aanbieden. De eenvoudige versie voor groep 3 heet '20-schieten'. De variant '100-schieten' is iets moeilijker en is bedoeld voor groep 4. U kunt natuurlijk ook beide varianten aanbieden en de kinderen zelf laten kiezen.
- Noteer op elk A4'tje een getal (volgens onderstaand voorbeeld) en plak de A4'tjes in rijen van drie op deze manier met schilderstape op de vloer.

15	4	6
5	2	16
10	3	1

20-schieten

55	5	50
35	45	10
15	20	25

100-schieten

- Plak ongeveer twee meter voor het getallenveld met schilderstape een horizontale lijn. Dit is de schietlijn. De kinderen moeten achter deze lijn staan als ze gaan gooien met de pittenzakken.
- De kinderen spelen het spel in viertallen.

#### Activiteit

- De kinderen gaan proberen om met pittenzakken precies 20 of 100 te gooien.
- Leg de spelregels van blad 5 aan de kinderen uit.
- Leg uit hoe ze de resultaten op het scoreblad moeten noteren.
- Een spel bestaat uit vier rondes van elk vier worpen. Daarna rekenen de kinderen hun puntentotaal uit. Het kind met het hoogste puntentotaal heeft gewonnen.

#### Extra

- Kinderen in groep 3 die nog moeite hebben met het optellen, kunnen een rekenrekje gebruiken. Tijdens het gooien kunnen zij de stand bijhouden op het rekenrekje. Het aantal kralen aan de rechterkant geeft het resultaat van de worpen weer. Aan de linkerkant kan het kind zien hoeveel er nog bij moet om 20 te maken.
- Noteer de scores op posters (A2 of A3), die aan het eind van de dag besproken worden. Zie de uitleg onder 'extra' op blad 5.

GROEP 3 EN 4

# BLAD 5 Speluitleg getallen gooien

- Het doel van het spel is om precies 20 of 100 te ‘schieten’.
- Ieder kind mag per ronde maximaal vier keer schieten (gooien) met een pittenzak. Het kind moet tijdens het gooien achter de lijn staan. De getallen waarop de pittenzakken terechtkomen, worden bij elkaar opgeteld. Voorbeeld: Een kind kan bijvoorbeeld 20 schieten door een pittenzakje te gooien op de vakjes met 10, 5, 4, en 1. Het kan ook sneller 20 schieten door bijvoorbeeld twee pittenzakjes te gooien op het vakje met 10. In dat geval worden het derde en vierde pittenzakje niet gebruikt.
- Een pittenzakje dat buiten het getallenveld terecht komt, telt niet mee. Met dit zakje mag niet opnieuw worden gegooid.
- Een kind dat klaar is met gooien, schrijft de score op het scoreblad. Aan de hand van het geschoten aantal wordt bepaald hoeveel punten het kind krijgt. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

**Extra**

- Bespreek samen met de kinderen op hoeveel verschillende manieren ze 20 of 100 hebben geschoten. Vraag: *Hoeveel verschillende mogelijkheden zijn er eigenlijk?* Laat ze dit samen onderzoeken. Noteer alle mogelijkheden op een poster en hang deze op bij het getallenveld.
- De volgende groepjes inventariseren hun eigen resultaten en vergelijken die met de gevonden mogelijkheden op de poster. Staat een combinatie er nog niet op? Dan voegen ze die toe.
- Aan het einde van de ochtend kunnen alle combinaties worden besproken. Zijn ze allemaal gevonden?

Voorbeeldposters

20-schieten	
<b>2 keer schieten</b>	<b>3 keer schieten</b>
15-5	15-3-2
16-4	15-4-1
10-10	16-2-2
	16-3-1
	10-5-5
	10-6-4
<b>4 keer schieten</b>	
16-2-1-1	
15-3-1-1	
15-2-2-1	
10-6-2-2	
10-6-3-1	
10-5-3-2	
10-5-4-1	
10-4-4-2	
10-4-3-3	
6-6-6-2	
6-5-5-4	
5-5-5-5	

100-schieten	
<b>2 keer schieten</b>	<b>3 keer schieten</b>
55-45	55-35-10
50-50	55-25-20
	50-45-5
	50-35-15
	50-25-25
	45-45-10
	45-35-20
<b>4 keer schieten</b>	
55-35-5-5	
55-25-10-10	
55-20-20-5	
55-20-15-15	
45-45-5-5	
45-35-10-10	
45-25-25-5	
45-35-15-5	
45-25-20-10	
45-25-15-15	
35-35-25-5	
35-35-25-5	
35-35-15-15	
25-25-25-25	

GROEP 3 EN 4

## BLAD 6A Scoreblad 20-schieten

Naam: \_\_\_\_\_

Wat heb je gegooid? Hoeveel is het samen? Schrijf het op.  
Hoeveel punten krijg je? Kijk in de tabel.

Totaal	Aantal punten
20	5
19 of 21	3
18 of 22	1

	Worp 1	Worp 2	Worp 3	Worp 4	Totaal	Aantal punten
Ronde 1						
Ronde 2						
Ronde 3						
Ronde 4						

Puntentotaal: \_\_\_\_\_



**GROEP 3 EN 4**

# BLAD 6B Scoreblad 100-schieten

Naam: \_\_\_\_\_

Wat heb je gegooid? Hoeveel is het samen? Schrijf het op.  
 Hoeveel punten krijg je? Kijk in de tabel.

Totaal	Aantal punten
100	5
95 of 105	3
90 of 110	1

	Worp 1	Worp 2	Worp 3	Worp 4	Totaal	Aantal punten
Ronde 1						
Ronde 2						
Ronde 3						
Ronde 4						

Puntentotaal: \_\_\_\_\_

## GROEP 3 EN 4

## DEEL 2      Circuit – Activiteit 3

### Leeftijd kleuren

#### Materiaal

- per kind: blad 7a t/m c (opdracht 1 t/m 3)
- kleurpotloden
- kladpapier
- eventueel per kind: blad 8a en 8b (opdracht 4 en 5)
- eventueel een rekenrekje (groep 3)

#### Vorbereiding

- Bespreek de voorbeelden op de werkbladen.
- Laat de kinderen in tweetallen werken.
- Vertel dat ze elkaar kunnen helpen, maar dat ze eerst zelf moeten proberen. Daarna kunnen ze samen verder zoeken.

#### Activiteit

- De kinderen maken opdracht 1 t/m 3 en eventueel opdracht 4 en 5.
- Presenteer opdracht 4 en 5 als wedstrijd: *Wie maakt de langste sliert? Wie vindt de meeste sommen?*

#### Extra

- Maak van opdracht 4 en 5 een wedstrijd voor een tafelgroepje of voor de hele groep.

GROEP 3 EN 4

# BLAD 7A Leeftijd kleuren, opdracht 1 – optellen

**Wat moet je doen?**

Kijk naar het voorbeeld.

Ronaldo is 9 jaar en kleurt zijn leeftijd.

Hij kleurt 2, 3 of 4 getallen die samen 9 zijn.

De vakjes moeten tegen elkaar aan liggen.

Is Ronaldo nog vakjes vergeten?

Zie jij nog meer vakjes die samen 9 zijn?

Voorbeeld: Ronaldo is 9 jaar

2	3	6	4	2	3	1
1	1	4	3	3	7	8
5	5	2	7	5	7	4
4	3	2	4	5	1	6
6	4	6	2	1	2	7

**Opdracht 1**

Vul je leeftijd in.

Kleur dan jouw leeftijd in het getallenveld met erbij-sommen.

De vakjes moeten tegen elkaar aan liggen.

Doe dit vier keer.

Ik ben _____ jaar						+
2	3	3	4	2	3	1
1	1	4	3	3	5	2
5	4	2	1	5	3	4
4	3	2	4	5	1	1
3	4	2	2	4	3	1



GROEP 3 EN 4

# BLAD 7B Leeftijd kleuren, opdracht 2 – aftrekken

**Wat moet je doen?**

Kijk naar het voorbeeld.

Karin is 6 jaar en kleurt haar leeftijd.

Zij maakt 6 met eraf-sommen.

Bijvoorbeeld:

$$8 - 2 = 6$$

of

$$9 - 2 - 1 = 6$$

Welke hokjes heeft Karin gevonden?

Voorbeeld: Karin is 6 jaar

2	9	6	4	10	3	1
1	6	4	3	3	7	8
5	5	8	7	5	7	4
4	3	2	4	5	1	6
6	4	6	12	1	2	7

**Opdracht 2**

Vul je leeftijd in.

Kleur dan jouw leeftijd in het getallenveld met eraf-sommen.

De vakjes moeten tegen elkaar aan liggen.

Doe dit vier keer.

Ik ben _____ jaar						
2	9	3	1	8	3	1
11	1	4	10	3	5	8
5	4	2	1	5	3	4
4	3	12	4	5	10	1
3	9	2	2	11	3	1

GROEP 3 EN 4

BLAD 7C Leeftijd kleuren, opdracht 3 – optellen en aftrekken

**Wat moet je doen?**

Kijk naar het voorbeeld.

Selim is 6 jaar en heeft een leuk idee!

Hij wil erbij en eraf door elkaar.

Bijvoorbeeld:

$7 + 1 - 2 = 6$

of

$5 - 4 + 3 + 2 = 6$

Voorbeeld: Selim is 6 jaar						
2	9	6	4	10	3	1
1	1	4	3	3	7	8
5	5	8	7	5	7	4
4	3	2	4	5	1	6
6	4	6	12	1	2	7

**Opdracht 3**

Vul je leeftijd in.

Kleur dan jouw leeftijd in het getallenveld.

Gebruik erbij en eraf door elkaar. De vakjes moeten tegen elkaar aan liggen.

Doe dit vier keer.

Ik ben _____ jaar										+	-	
2	9	3	11	4	1	8	3	4	3	10		
11	1	4	4	3	10	3	4	3	5	8		
5	4	2	2	1	1	5	12	1	3	4		
4	3	12	2	4	4	5	2	4	10	1		
3	9	2	2	11	2	11	2	2	9	1		



GROEP 3 EN 4

# BLAD 8A Leeftijd kleuren, opdracht 4 – sliertsommen

**Wat moet je doen?**

Kijk naar het voorbeeld.

Sharla is 8 jaar.

Zij kleurt een sliert van 5 getallen.

De sliertsom is

$$11 - 2 + 4 - 4 - 1 = 8$$

Zij kleurt een sliert van 6 getallen.

De sliertsom is

$$2 + 9 + 3 - 11 + 4 + 1 = 8$$

Voorbeeld: Sharla is 8 jaar										
2	9	3	11	4	1	8	3	4	3	10
11	1	4	4	3	10	3	4	3	5	8
5	4	2	2	1	1	5	12	1	3	4
4	3	12	2	4	4	5	2	4	10	1
3	9	2	2	11	2	11	2	2	9	1

**Opdracht 4**

Vul je leeftijd in.

Kleur dan een lange sliert met jouw leeftijd als uitkomst.

Ik ben _____ jaar						slierten				
2	9	3	11	4	1	8	3	4	3	10
11	1	4	4	3	10	3	4	3	5	8
5	4	2	2	1	1	5	12	1	3	4
4	3	12	2	4	4	5	2	4	10	1
3	9	2	2	11	2	11	2	2	9	1

Schrijf jouw lange sliertsom hier op:

Wie maakt de langste sliert?

**GROEP 3 EN 4**

# BLAD 8B Leeftijd kleuren, opdracht 5 – alle hokjes?

**Wat moet je doen?**

Kijk naar het voorbeeld.

Joost is 7 jaar.

Hij heeft zijn leeftijd in 12 sommen gevonden.

Welke sommen heeft Joost gevonden?

Voorbeeld: Joost is 7 jaar						
2	3	3	4	2	3	1
1	1	4	3	3	5	2
5	4	2	1	5	3	4
4	3	2	4	5	1	1
3	4	2	2	4	3	1
samen 7				score: 12		

**Opdracht 5**

Vul je leeftijd in.

Kleur dan jouw leeftijd zo vaak mogelijk in. Lukt het om alle hokjes te gebruiken?

Gebruik verschillende kleuren.

Ik ben _____ jaar							alle hokjes?			
2	9	3	11	4	1	8	3	4	3	10
11	1	4	4	3	10	3	4	3	5	8
5	4	2	2	1	1	5	12	1	3	4
4	3	12	2	4	4	5	2	4	10	1
3	9	2	2	11	2	11	2	2	9	1
samen							score:			

Wie heeft de hoogste score?





GROEP 3 EN 4

# DEEL 2      Circuit – Activiteit 4

## Rekenpuzzeldomino

### Materiaal

- blad 9a t/m c (opdracht 1 t/m 3)
- een dominospel (gebruik eventueel blad 10)

### Vorbereiding

- Leg blad 9a t/m c en het dominospel klaar. Heeft u geen dominospel, knip dan de dominosteentjes van blad 10 uit.

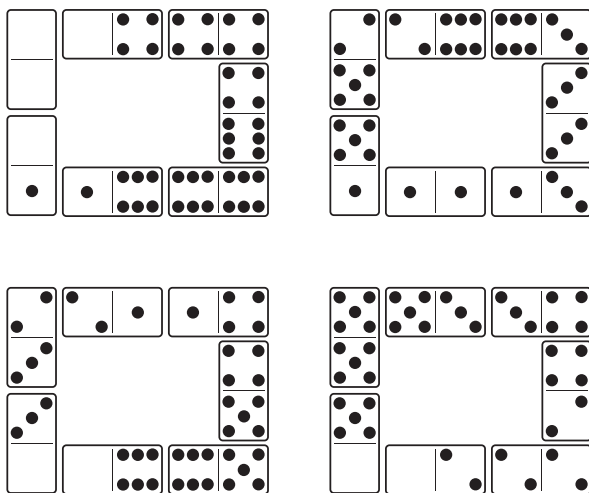
### Activiteit

- De kinderen maken opdracht 1 t/m 3. Ze moeten de dominostenen zo neerleggen dat de sommen kloppen.

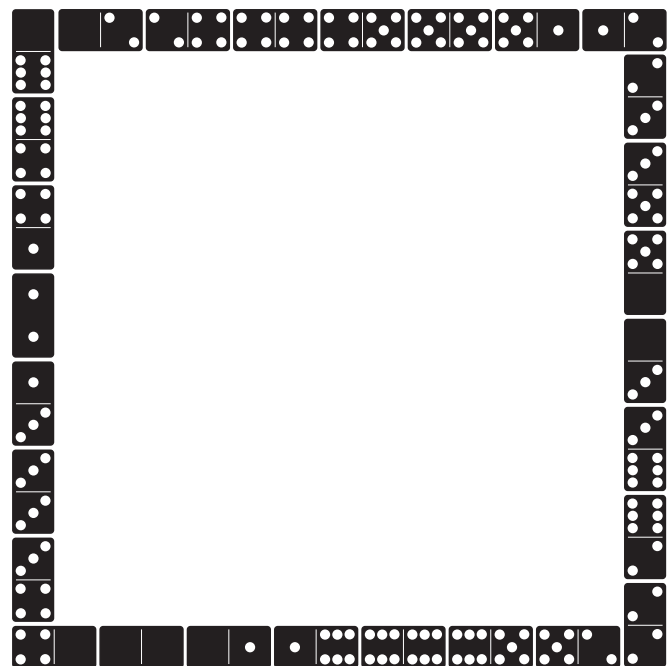
### Extra

- Bij opdracht 2 is het aantal ogen per rechthoek 42. Ga na of dit gegeven de kinderen helpt om de oplossing te vinden.
- Geef van twee rechthoeken de oplossing en laat kinderen de andere twee rechthoeken maken.
- Geef steeds na vijf minuten één van de rechthoeken prijs.

Oplossing opdracht 2



Mogelijke oplossing opdracht 3. Er zijn ook andere mogelijkheden.

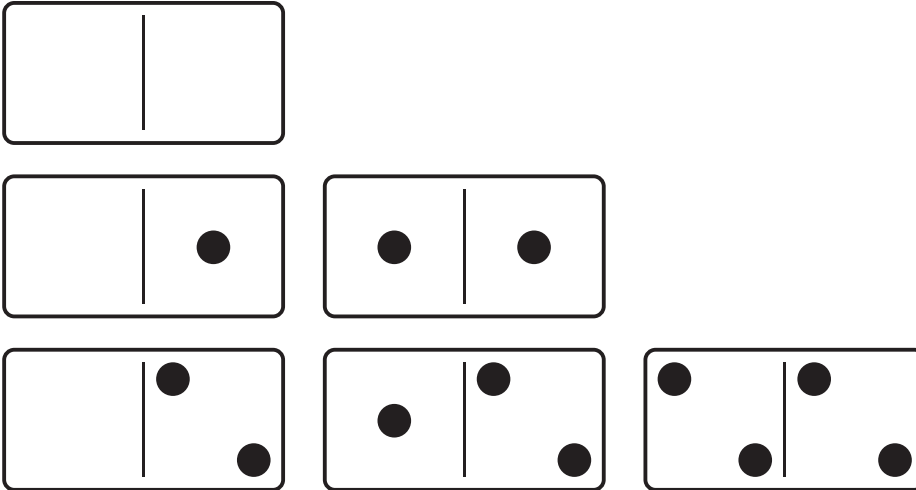


GROEP 3 EN 4

# BLAD 9A Rekenpuzzeldomino, dominostenen

## Opdracht 1

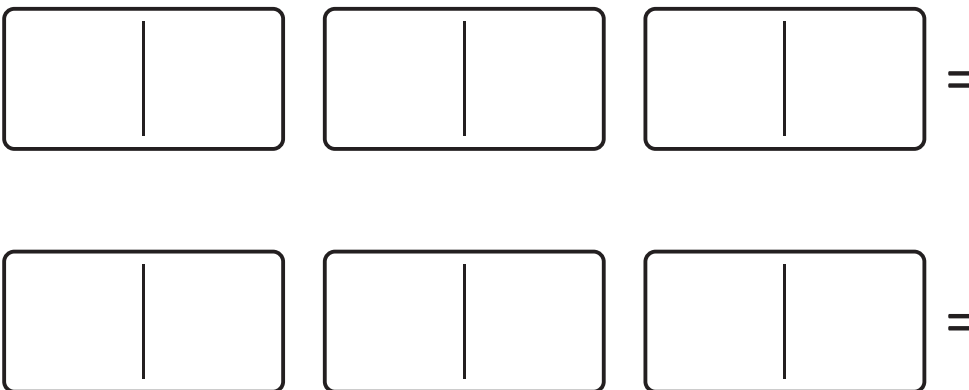
Gebruik alleen deze stenen:



Leg de zes dominostenen zo neer, zodat:

- het aantal ogen in iedere rij gelijk is en
- stenen met hetzelfde aantal ogen tegen elkaar liggen.

Aantal ogen



GROEP 3 EN 4

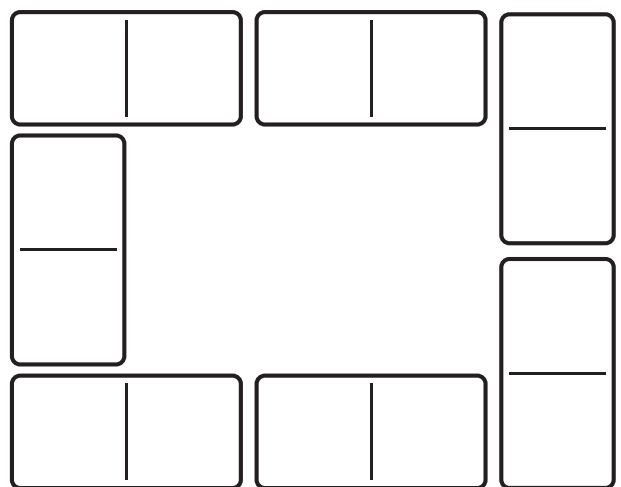
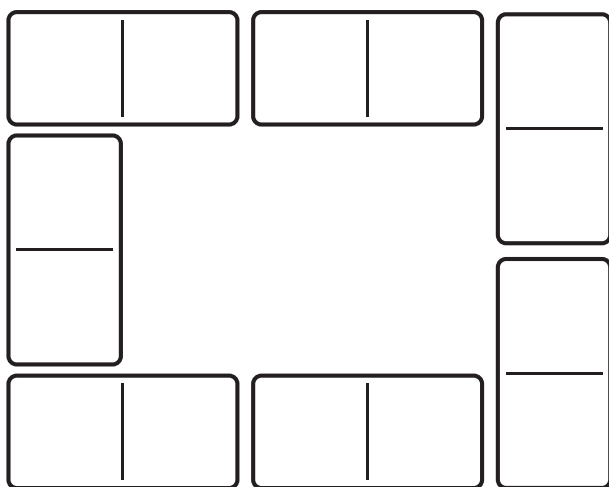
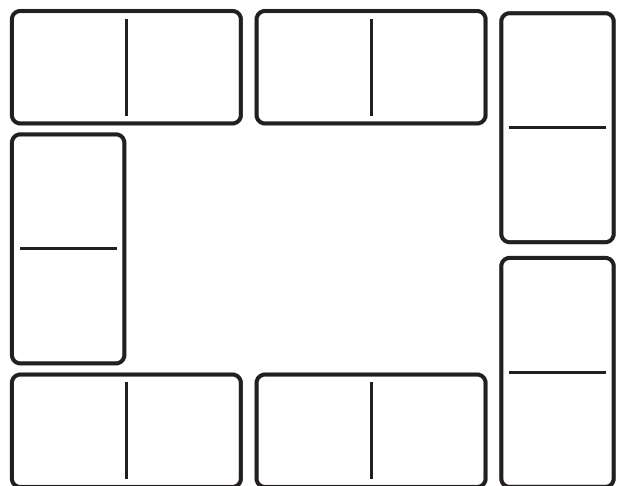
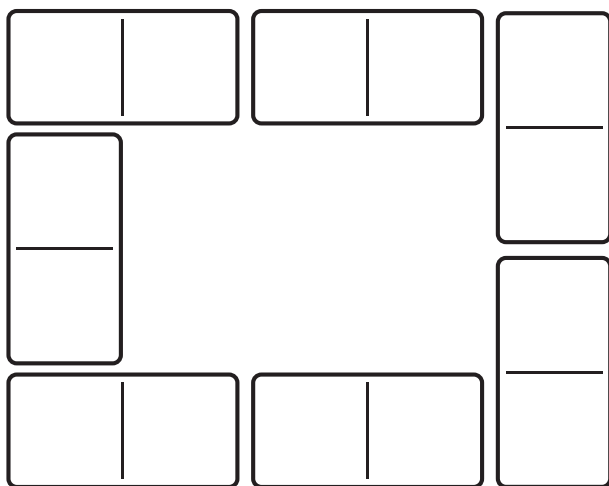
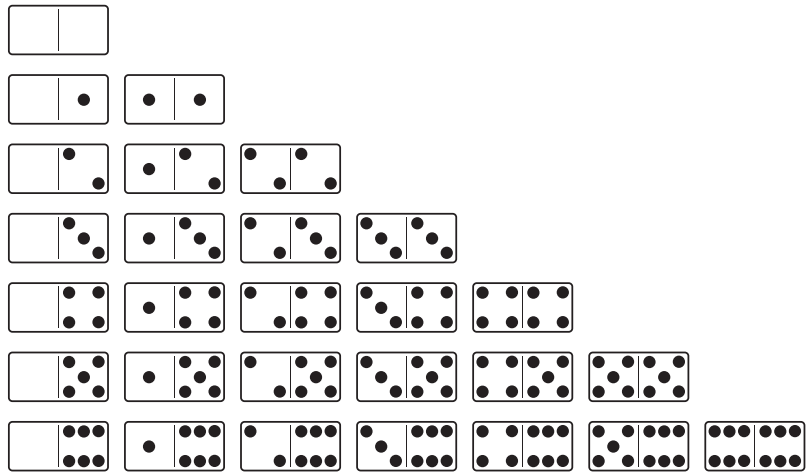
# BLAD 9B Rekenpuzzeldomino, vier rechthoeken

## Opdracht 2

Gebruik alle 28 dominostenen.  
Leg de stenen in de vier rechthoeken.  
Stenen met hetzelfde aantal ogen moeten tegen elkaar liggen.

### Tip:

in iedere rechthoek is het totale aantal ogen hetzelfde.



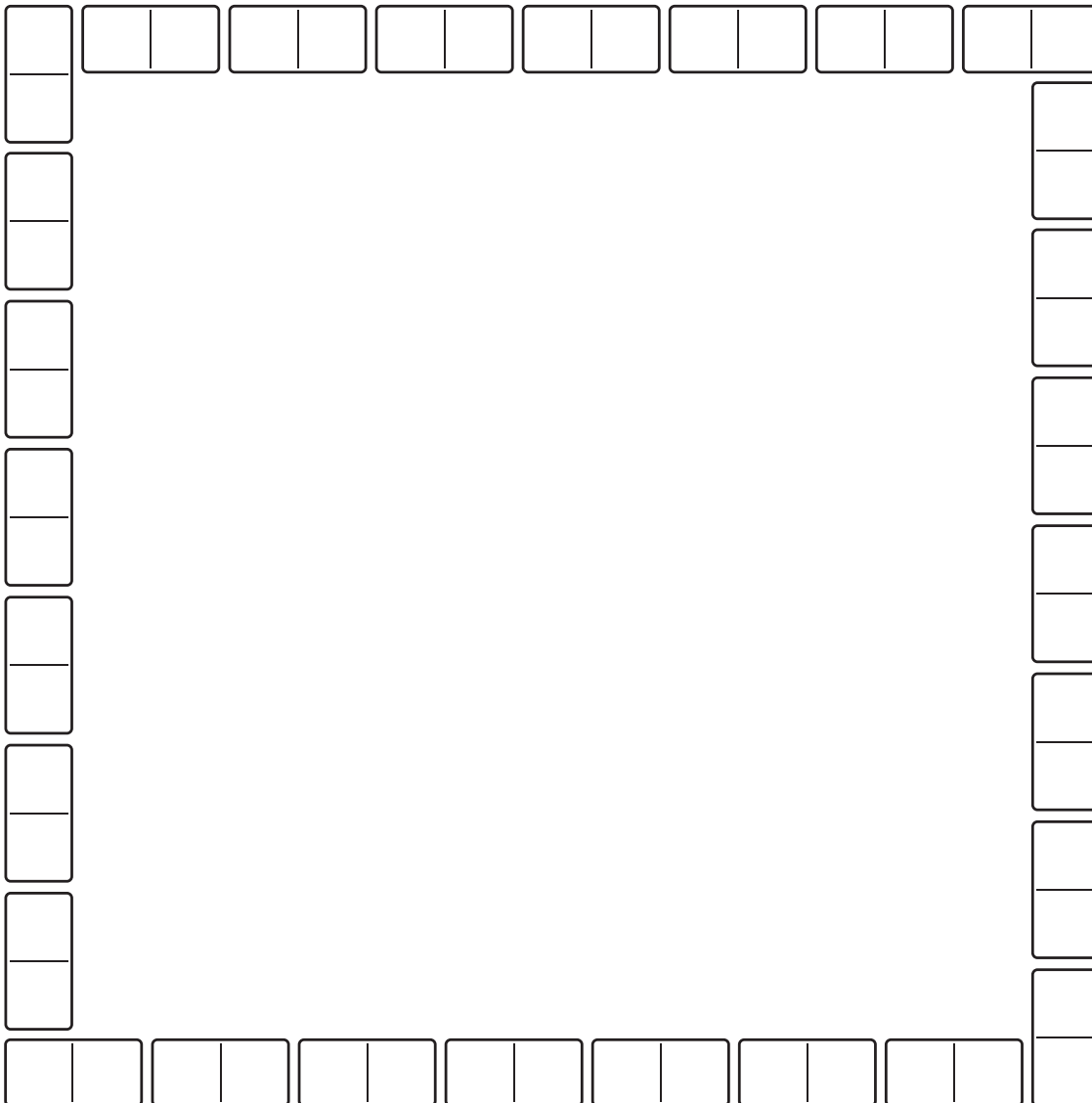
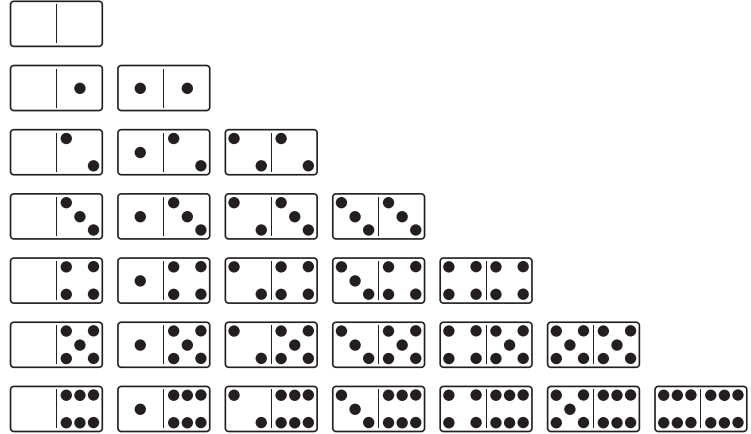
GROEP 3 EN 4

# BLAD 9C Rekenpuzzeldomino, groot vierkant

## Opdracht 3

Leg de stenen in een vierkant.  
Gebruik alle 28 dominostenenen.  
Stenen met hetzelfde aantal ogen moeten tegen elkaar liggen.

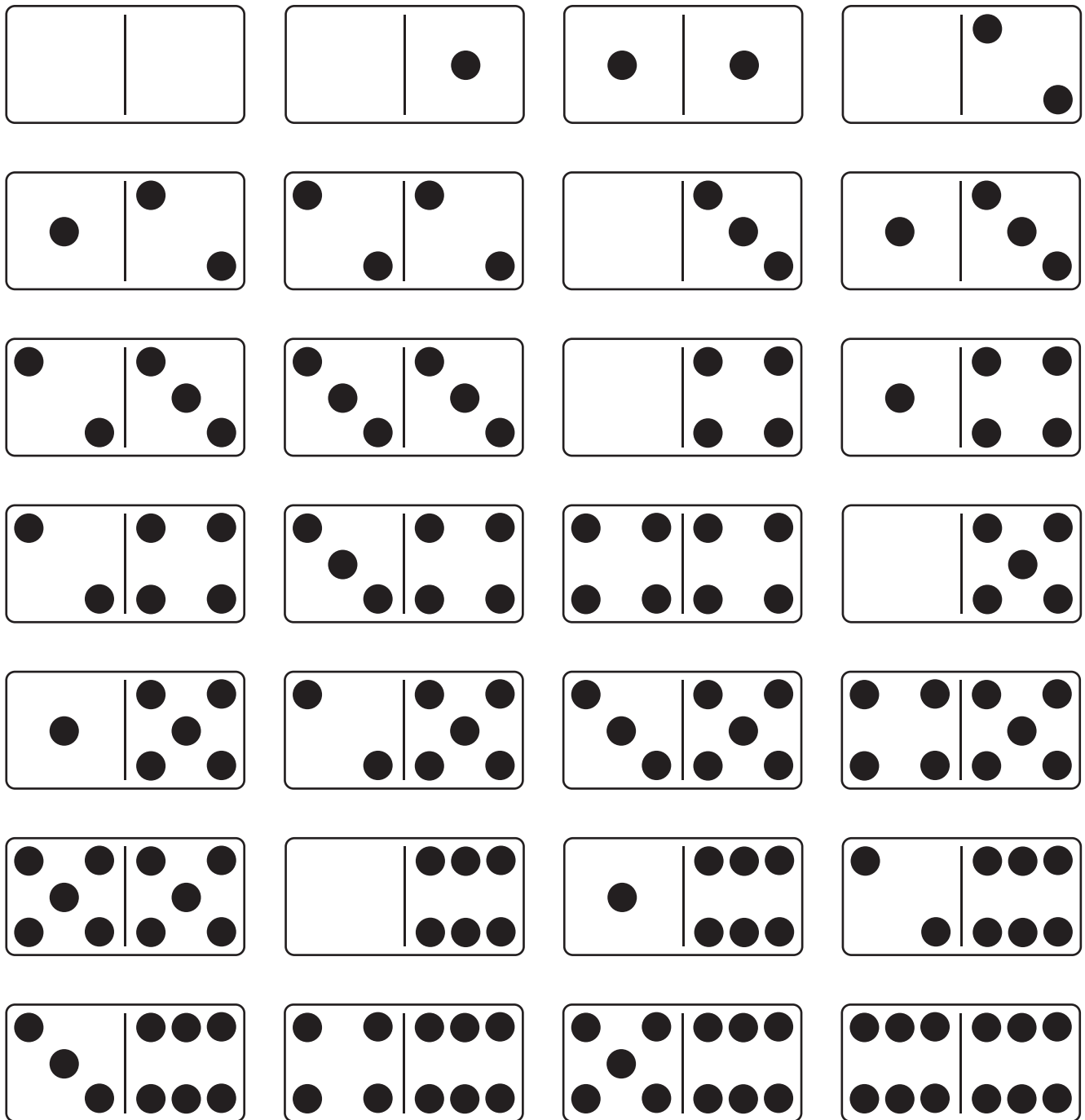
Deze puzzel is moeilijk, maar er zijn toch veel verschillende manieren waarop het lukt.  
Voor de doorzetter: er is een oplossing waarop het aantal ogen op elke zijkant hetzelfde is!



GROEP 3 EN 4

# BLAD 10 Rekenpuzzeldomino, knipblad dominostenen

Knip deze stenen uit als u geen dominospel tot uw beschikking heeft.



## GROEP 3 EN 4

## DEEL 3      Onderzoeksactiviteit

60 minuten

**Materiaal**

- per kind: 1 vel papier, A3 formaat
- instructiebladen voor de leerkracht met aanwijzingen voor onderzoek (11a t/m d, kopieer eventueel blad 11c voor ieder kind)
- voldoende kladpapier
- (kleur)potloden en pennen
- verschillende meetapparaten, zoals timer, kookwekker, zandloper, soepele meetlinten (bijvoorbeeld verkrijgbaar bij bouwmarkten) en personenweegschaal
- PowerPointpresentatie 'Getallen die bij mij horen' (te vinden op de cd bij dit boek als PowerPointpresentatie en als pdf-bestand)

**Vorbereiding**

- Zet de PowerPointpresentatie klaar.
- Geef elk kind een leeg A3-vel en kladpapier. Zorg dat alle kinderen een pen en een potlood hebben.

**Activiteit**

- Introduceer de opdracht klassikaal. Vertel de kinderen dat ze individueel en samen op zoek gaan naar hun eigen getallen. Neem de PowerPointpresentatie 'Getallen die bij mij horen' door. Op de vierde dia in deze presentatie wordt het onderzoek gepresenteerd. Dit onderzoek richt zich op getallen in de nabijheid van de kinderen, die verbonden zijn met thuis, met de buurt, met school en desgewenst met een vereniging (club).
- Laat de kinderen in tweetallen op onderzoek gaan en vraag ze ieder hun eigen poster op A3-formaat te maken. Ze tekenen op hun poster zichzelf en schrijven rond dit zelfportret getallen die bij hen horen. Door samen te overleggen, brengen ze elkaar op ideeën.
- Hang de posters aan het einde op of leg ze neer op een plek waar ze goed zichtbaar zijn voor anderen.

**Extra**

- Speel een van de varianten van het Grote Ontcijferspel met de kinderen.

GROEP 3 EN 4

# LEERKRACHTBLAD 11A    Onderzoeksactiviteit introductie

## 1    Introductie



De kinderen zitten klaar met kladpapier en een pen of potlood.  
Op het digibord staat de Powerpointpresentatie 'Welke getallen horen bij jou?' Loop de presentatie door en vertel: *Bij elke dia stel ik een vraag. Schrijf telkens het antwoord op een kladblaadje op.*



*Hoeveel tenen en vingers heb je? Wat heb je opgeschreven? Speel verwondering: Hé, dat is bij iedereen hetzelfde getal? Oké, hoe zit dat bij de volgende vraag?*



*Op welk huisnummer woon jij? (Welk getal staat er op de voordeur?) Wat heb je opgeschreven? Er zijn nu veel verschillende getallen. Hoe kan dat?*



*Zijn er ook getallen die alleen bij jou horen en die verder niemand heeft? Kun je er een noemen?*

Gebruik deze dia als toelichting op de onderzoeksactiviteit.

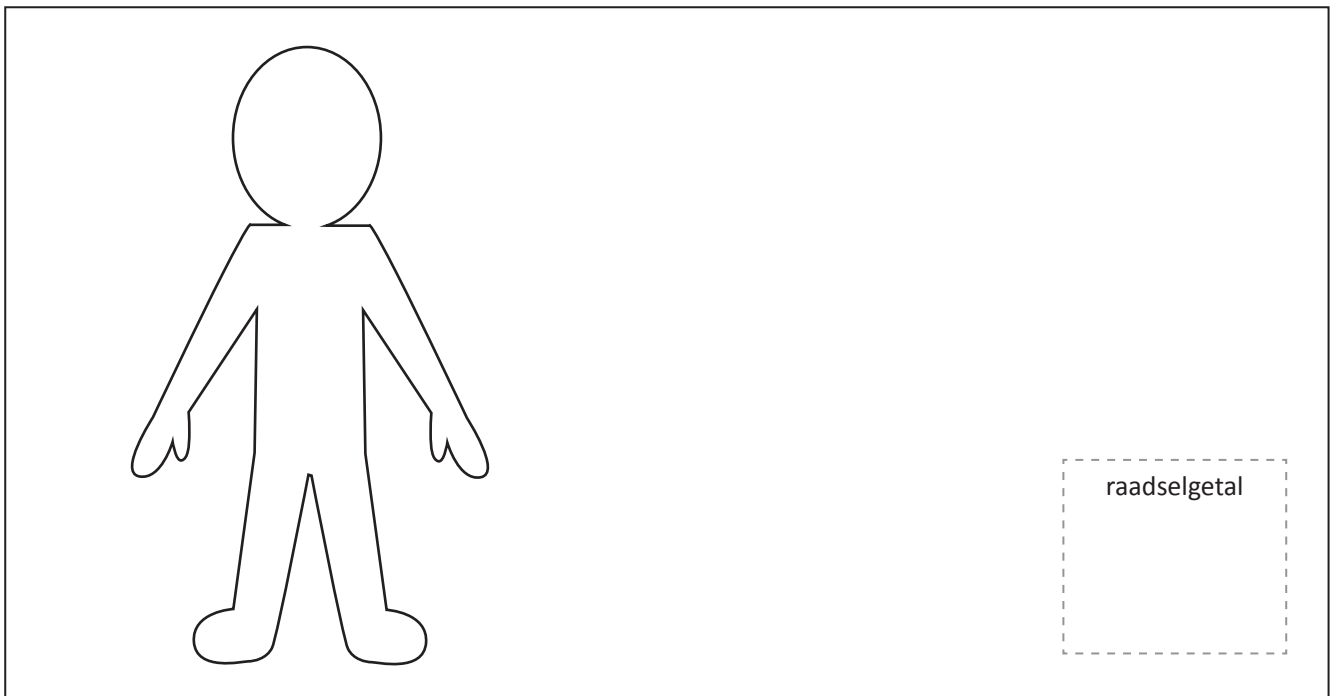


GROEP 3 EN 4

# LEERKRACHTBLAD 11B Onderzoeksactiviteit het onderzoek

## 2 Het onderzoek

- De kinderen zitten in tweetallen en elk kind heeft een A3-vel voor zich.
- Vraag de kinderen om een eenvoudige tekening van zichzelf te maken op het blad zonder hun naam erbij te zetten. U kunt er ook voor kiezen om een voorgedrukte afbeelding (een standaard silhouet van een kind) te gebruiken, zoals in het onderstaande voorbeeld.
- Vraag de kinderen om een deel vrij te houden voor een 'raadselgetal' (zie voorbeeld). Leg dit later uit.  
(Deze voorbereiding kan ook een dag van te voren worden gedaan.)



Het A3-vel waarop de kinderen gaan werken.

- Deel dan blad 11c uit of laat de vragen zien op het digibord. Ze brengen de kinderen op ideeën voor het vinden van persoonlijke getallen.
- Laat de kinderen zelf de vragen lezen en kort in tweetallen bespreken. Bespreek ze daarna eventueel klassikaal.
- Zorg voor genoeg meetlinten en voor een personenweegschaal. Laat de kinderen vooral in tweetallen werken.
- De gevonden getallen schrijft ieder kind op zijn eigen A3-vel, bij zijn zelfportret.
- Laat ze een raadsel bedenken over een van hun persoonlijke getallen. Dat raadsel schrijven ze in het vakje 'raadselgetal'. Ze mogen het raadsel in tweetallen bedenken, maar schrijven ieder uiteindelijk een eigen raadsel op. Vertel wat de bedoeling is: *Schrijf één getal dat bij je hoort niet op, maar bedenk er een raadsel over. Stel je woont op huisnummer 36. Schrijf dan geen 36 op je vel, maar maak er dit raadsel van: Mijn burens wonen op nummer 34 en 38. Rara, wat is mijn huisnummer? Of maakt een raadsel over je geboortemaand, bijvoorbeeld: Mijn geboortemaand is groter dan 5 en kleiner dan 7. Rara, wat is mijn geboortemaand?*
- Vraag aan het einde van de activiteit aan een paar kinderen om hun raadsel voor te lezen. Weet de rest van de groep het antwoord?

GROEP 3 EN 4

# BLAD 11C    Onderzoeksactiviteit ideeënlijst

## 3 Ideeënlijst

Schrijf en teken getallen die bij jou horen in je tekening.

Je kunt deze ideeën gebruiken, maar je mag ook zelf andere getallen bedenken. Bespreek ze eerst met je maatje. Help elkaar met meten en wegen.

- Met kleren en schoenen aan weeg ik \_\_\_\_\_ kilogram.
- Mijn geboortjaar is \_\_\_\_\_ .
- De lengte van mijn blote voet is \_\_\_\_\_ centimeter.
- Mijn moeder is \_\_\_\_\_ jaar.
- In mijn huis wonen \_\_\_\_\_ mensen en \_\_\_\_\_ dieren.
- Als ik in bed lig, zweef ik ongeveer \_\_\_\_\_ centimeter boven de vloer.
- Ik kan \_\_\_\_\_ tellen op een been staan met mijn ogen dicht.
- Teken een klok die aangeeft hoe laat je naar bed gaat.
- Mijn langste haar is \_\_\_\_\_ cm.
- Mijn geluksgetal is \_\_\_\_\_ .
- Mijn lievelingsgetal is \_\_\_\_\_ .
- Ik heb \_\_\_\_\_ hartsvriendinnen/vrienden.

GROEP 3 EN 4

# LEERKRACHTBLAD 11D    Onderzoeksactiviteit afronding

## 4 Afronding

Het grote ontcijferspel: wie hoort bij welke poster? (twee varianten)

- 1 Kies een of meer posters uit om het ontcijferspel mee te spelen. Maak een foto van de poster en projecteer hem op het digibord, of toon een lege poster op het digibord en voeg daar stap voor stap getallen aan toe door ze over te nemen van de uitgekozen poster. De kinderen moeten raden van wie de poster is.
- 2 De tweetallen leggen hun posters bedekt op elkaar. Zorg ervoor dat de twee posters van elk tweetal op een andere tafel belanden. De opdracht is: *Van wie zijn deze posters en welke naam hoort bij welke poster?* Laat de kinderen hier even over nadenken. Als de bedenktijd om is, schrijven ze de namen op kaartjes en leggen op elke poster een kaartje. Dan lopen alle kinderen rond op zoek naar hun eigen poster en als die niet voorzien is van een kaartje met hun naam dan draaien ze het geplaatste kaartje om. Daarna gaan ze weer terug naar hun eigen werkplek. Elk niet omgedraaid kaartje levert een punt op. Daaruit volgt de score van de groepjes en zelfs een klassenscore.

GROEP 3 EN 4

## DEEL 4 Afsluiting

15 minuten

### Activiteit

- Laat de kinderen kort iets vertellen over de activiteiten die ze tijdens de Grote Rekendag gedaan hebben. Stel vragen als: *Welke activiteit vond je leuk en welke vond je minder leuk? Wie was er goed in vingertwister? En in getallen gooien? Wat heb je geleerd? Hoeveel getallen stonden er op je poster? Welk getal past écht bij jou?*

### Extra

- Bespreek tijdens de afsluiting eerst de poster 'Getallen die bij mij horen' en blik daarna terug op de andere activiteiten.
- Sluit de dag af met het 'Grote ontcijferspel'.
- Deel foto's en ervaringen via Twitter [#GroteRekendag](#).