

Ritme



Doel van de activiteit: Optellen van getallen tot de magische... 11 (12-14-15) is bereikt

Spelers: 2 of 4

Vaardigheden die aan bod komen:

- Optellen
- Doorzettingsvermogen
- De ander aanmoedigen, complimenteren
- Ritmisch uitspreken van getallen

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per leerling
- Drie kleine cadeautjes/speeltjes/blokjes enzovoort voor iedere leerling

Speelwijze: De leerlingen zitten in een twee- of viertal rond een tafel of op de grond. De twee dobbelstenen worden gegeven aan de twee leerlingen die recht tegenover elkaar zitten. De cadeautjes, snoepje of blokjes liggen in het midden. Er wordt een startgetal afgesproken, bijvoorbeeld 11. Wanneer het afgesproken getal niet gegooid wordt, wordt de dobbelsteen doorgegeven aan het volgende tweetal of als in tweetallen wordt gewerkt, wordt doorgedaan tot het "magische getal" gehaald is. Alle leerlingen beginnen te klappen en/of op hun benen de trommelen in hetzelfde ritme. Als alle leerlingen hetzelfde ritme hebben start de tekst:

/ Ben je / klaar? / ben je / klaar? /

/ ja ~ / dan ~ / let's ~ / go! ~ /

/ Werp nu! / klap klap / wat heb je nu? / klap klap /

/ Geef maar door? / klap klap / is het? / klap klap /

Gelukt? Er wordt een nieuw "magisch getal" afgesproken en het spel gaat door.

Interactie: Voordat ze beginnen, spreken de leerlingen in hun twee- of viertal af dat de som van hun worp bijvoorbeeld 11 moet zijn. Wie van het tweetal wint of het tweetal dat wint, mag een cadeautje pakken.

Woorden maken



Doel van de activiteit: Cijfer en lettercombinaties herkennen en toepassen

Spelers: 2 of 4

Vaardigheden die aan bod komen:

- Optellen t/m 20
- Woorden maken
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Een 10-zijdige dobbelsteen per twee- of viertal
- Een pen en papier per leerling

Speelwijze: Een leerling gooit de dobbelsteen. Ieder getal van 0 t/m 20 correspondeert met een letter. De leerlingen maken een codering. De twee worpen worden bij elkaar opgeteld en de leerlingen bekijken welke letter daarmee correspondeert. Vervolgens maken ze een woord dat met die letter begint en schrijven het op. Heeft iedere leerling dezelfde beginletter van het woord? Dan kun je daarmee eventueel een punt verdienen. Diegene die het eerste 15 punten heeft, wint het spel.

Interactie: Leerlingen verwoorden hardop de som en wisselen hun gemaakte woord uit.

Variatie: Ieder twee – of viertal spreekt gezamenlijk af welk cijfer met welke letter correspondeert. Ze noteren dit en leggen de combinatie voor iedereen zichtbaar neer. Om de beurt wordt met de dobbelsteen gegooid en een woord bedacht met de letter die combineert met het cijfer. Hieraan kan desgewenst wel of niet een puntenaantal gekoppeld worden.

Wedstrijdelement: wie maakt het langste woord met die letter?

Maak 100!



Doel van de activiteit: Som van getallen en verschil tussen getallen kennen

Spelers: 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Optellen en aftrekken
- Om de beurt gaan
- Coachen en complimenteren

Benodigdheden:

- Een 10-zijdige dobbelsteen per tweetal
- Een pen en papier per tweetal

Speelwijze: Het doel is om 100 punten te behalen of om zo dicht mogelijk bij de 100 uit te komen. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en combineren de twee getallen (van de binnen- en buitendobbelsteen), door ze bij elkaar op te tellen of ze van elkaar af te trekken. Dit om in zo weinig mogelijk beurten op 100 punten uit te komen. Of na 10 beurten wordt gekeken wie er het dichtst bij de 100 zit.

Interactie: Leerling A denkt hardop en noteert de som, leerling B coacht en bevestigt. Daarna wisselen de leerlingen van rol.

Variatie: Het tweetal werkt om en om en probeert samen in 10 worpen zo dicht mogelijk bij 100 te komen.

100 punten



Doel van de activiteit: Bewerkingen als erbij tellen en/of eraf halen vlot kunnen uitvoeren

Spelers: 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Strategisch denken

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per tweetal
- Papier en pen

Speelwijze: De spelers gooien om de beurt en houden zich aan afgesproken spelregels, zoals bijvoorbeeld:

Je mag zo vaak achter elkaar gooien als je wilt. De punten die je gooit, tel je bij elkaar op. Je mag per worp vooraf aangeven of je met één of met twee dobbelstenen gooit.

Een 1 gooien = 0 punten en de beurt gaat over.

Gooi je met beide dobbelstenen een 1, dan gaat niet alleen de beurt over, maar start je opnieuw met 0 punten.

Wie heeft er als eerste 100 punten?

Interactie: Leerlingen verwoorden hardop hun som en noteren die. Ze wisselen hun puntentotaal met elkaar uit.

Maak...!



Doel van de activiteit: Vlot bewerkingen kunnen toepassen

Spelers: 1-2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen met getallen t/m 20
- Probleem oplossend denken
- Luisteren en positieve feedback geven

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per leerling

Speelwijze: Maak met 4 getallen (een willekeurig gekozen getal)!

De twee dobbelstenen worden gegooid, de vier getallen worden opgeschreven.

Je mag alleen optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen met de vier getallen en je moet alle vier de getallen gebruiken om op het gekozen getal uit te komen.

Voorbeeld:

De leerling werpt op de twee dobbelstenen: 4-9-8-2

De opdracht is om uit te komen op 50:

$$4 \times 8 = 32$$

$$9 \times 2 = 18$$

$$32 + 18 = 50$$

Of

$$9 - 4 = 5$$

$$8 + 2 = 10$$

$$5 \times 10 = 50$$

Interactie: Leerlingen werken individueel en wisselen na een afgesproken tijd, om de beurt, hun strategie uit in een tweetal.

Leerling A verwoordt en toont de aanpak.

Leerling B luistert, checkt en corrigeert eventueel en complimenteert.

Daarna wisselen de leerlingen van rol.



Doel van de activiteit: Plezier in tellen en spelplezier

Spelers: 2-4

Vaardigheden die aan bod komen:

- Ritmisch uitspreken van getallen
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per leerling
- 55 snoepjes*, fiches of blokjes per leerling
- 3 kleine cadeautjes/speeltjes enzovoort voor iedere leerling

Speelwijze: Alleen de buitenzijde van de dobbelsteen doet mee.

Alle leerlingen krijgen 55 snoepjes, fiches of blokjes.

Ze leggen de snoepjes, blokjes of fiches in rijtjes van 1 tot en met 10 op de tafel, in een driehoek of piramidevorm, bovenaan één, onderaan zes. Er wordt in twee- of viertallen gewerkt volgens gemaakte afspraken, zoals bijvoorbeeld:

Als je twee gooit, mag je het rijtje van twee opeten/wegnemen.

Gooi je drie, mag je het rijtje van drie fiches opeten/wegnemen.

Gooi je nog een keer drie heb je pech! Wachten tot je weer aan de beurt bent.

Wie heeft het eerste alle snoepjes op of alle blokjes of fiches weggenomen?

In de groep kun je teams maken. Als één kind van een team drie gooit, mag het hele team drie opeten. Welk team heeft als eerste alles op? (Tellen en teruggtellen stimuleren.)

* Kan ook met andere lekkernijen, zoals rozijntjes, stukjes brood, mandarijn of appel.

Interactie: De leerlingen verwoorden hardop wat ze gooien en tellen gezamenlijk op ritmische wijze, terwijl ze fiches/blokjes/snoepjes wegpakken.