

Ballonnen kleuren



Doel van de activiteit: Getallen t/m 10 kennen **Spelers:** 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Herkennen van de cijfersymbolen t/m 10
- Potlood gebruik
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Een 10-zijdige dobbelsteen per leerling
- Een A-4 met een aantal ballonnen, in elke ballon staat een cijfer tussen 0 en 10
- Kleurpotloden

Speelwijze: De leerlingen gooien om de beurt met de dobbelsteen en kleuren de ballon op hun blad die overeenkomt met het getal op de buitendobbelsteen. Er zijn bij dit spel geen winnaars of verliezers; als alle getallen aan bod gekomen zijn, is een mooi gekleurde plaat het resultaat.

Interactie: Wie aan de beurt is, benoemt het gegooide getal en bepaalt de kleur waarmee de ballon wordt ingekleurd.

Variaties: Nummer-Bingo

Spelers: 2 of meer

Benodigdheden:

- een 10-zijdige dobbelsteen per groepje leerlingen
- bingo-kaarten (kaarten met ballonnen in rijen en kolommen)
- kleurpotloden

Speelwijze: De leerlingen gooien om de beurt met de 10-zijdige dobbelsteen en benoemen het gegooide getal (op de buitendobbelsteen). De leerling die als eerste een rij of een kolom gekleurd heeft, wint. Met de opdracht kan gedifferentieerd worden van één volle rij en kolom tot een volledig gekleurde kaart.

Interactie: Als het tijd is of als één van de spelers Bingo heeft, tellen en benoemen de andere leerlingen de ballonnen die wél of (nog) niet gekleurd zijn en vergelijken hun kaarten.

Getalherkenning



Doel van de activiteit: Cijfers herkennen en benoemen

Spelers: 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Cijfers van 1 - 10 herkennen
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Een 10-zijdige dobbelsteen per tweetal
- Eventueel een potlood en een kladblaadje om te turven

Speelwijze: Twee leerlingen gooien om de beurt met de dobbelsteen. Degene met het hoogste aantal ogen (op de buitendobbelsteen) wint en verdient een punt. De leerlingen turven individueel het aantal verdiende punten. Die leerling die het eerste 10 punten haalt, wint het spel.

Interactie: De leerlingen benoemen het gegooide getal, vergelijken en wisselen uit over hoogste en laagste getal. Ze tellen het aantal geturfde punten en wisselen de stand van zaken uit.

Optellen



Doel van de activiteit: Met de som van 2 getallen een nieuw getal kunnen maken

Spelers: 2 of 4

Vaardigheden die aan bod komen:

- Optellen
- Potlood gebruik
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per groepje leerlingen
- Pen en score-papier

Speelwijze: De leerlingen gooien om de beurt met de dobbelsteen en onthouden het hoogste getal. Vervolgens doen zij dit ook met de tweede dobbelsteen. Ze tellen de twee hoogste getallen op en noteren deze op het score-formulier. De speler die na een aantal ronden de meeste punten heeft, wint.

Variaties:

- Tel de twee laagste getallen op.
- Gooi met twee dobbelstenen en tel ook de binnenste getallen bij de buitenste getallen op.

Interactie: De leerlingen benoemen wat ze hebben gegooid en maken er een 'erbij-verhaal' van, de andere leerlingen luisteren, coachen en/of bevestigen. Daarna noteert de leerling die verteld heeft de som op het notatieblad.

Oudere leerlingen kunnen eventueel ook de getallen met elkaar vermenigvuldigen.

Dobbelsteen Bingo



Doel van de activiteit: Som van 2 getallen kunnen maken

Spelers: 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Doortellen en optellen van getallen
- Om de beurt gaan
- Coachen en complimenteren

Benodigdheden:

- Een 10-zijdige dobbelsteen per tweetal
- Papier en een potlood

Speelwijze: De spelers maken een Bingo-formulier met daarop een afgesproken aantal getallen tussen de 0 en 20. Iedere speler gooit om de beurt met de dobbelsteen en telt de twee getallen (van de binnen- en de buitendobbelsteen) bij elkaar op. Staat de som van de getallen op de kaart, dan mag dat getal doorgestreept worden, maar ook de andere spelers mogen dat getal doorstrepen. De spelers noteren de combinaties en gaan hierover in interactie.

Wie heeft er als eerste een rijtje getallen doorgestreept op de kaart?

Interactie: De leerlingen benoemen de getallen en maken de som hardop, terwijl de ander luistert, coacht en bevestigt. Daarna kijkt ieder op het Bingo-formulier en streept de genoemde uitkomst door.

Differentiatie: Inzichtelijk maken waarom bepaalde sommen meer worden gegooid (dat is ook feitelijk juist, want er zijn bijvoorbeeld meer combinaties mogelijk om 7 te gooien, dan dat er combinaties zijn om 2 te gooien).

Pak 50!



Doel van de activiteit: Kunnen terugtellen

Spelers: 2

Vaardigheden die aan bod komen:

- Aftrekken
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Minimaal één 10-zijdige dobbelsteen per tweetal

Speelwijze: Iedere leerling begint met 50 punten. De leerlingen gooien om de beurt met de dobbelsteen en trekken de getallen (bij elkaar opgeteld) af van de 50 punten. Wie het eerste bij de 0 is, heeft gewonnen.

Variaties:

- Varieer met het startgetal.
- Varieer met het aantal dobbelstenen.

Interactie: De leerling benoemt de worp en telt hardop de getallen bij elkaar op en verwoordt hardop. De andere leerling luistert, coacht en bevestigt en geeft een compliment aan zijn spelgenoot.

Wie werpt het hoogste getal?



Doel van de activiteit: De waarde van de getallen kennen en slim kunnen toepassen

Spelers: 2 of 4

Vaardigheden die aan bod komen:

- Plaatswaarde bepalen
- Strategisch denken
- Om de beurt gaan

Benodigdheden:

- Twee 10-zijdige dobbelstenen per leerling
- Papier en een potlood

Speelwijze: De leerlingen gooien om de beurt met de dobbelstenen en bepalen het hoogste getal dat ze kunnen maken met de twee getallen (van de buitendobbelsteen). Bijvoorbeeld 6 en 3 maken 63. Wie het hoogste getal kan maken, wint. Op een scoreformulier kunnen de leerlingen de punten bijhouden, bijvoorbeeld door te turven per ronde.

Interactie: Leerlingen vergelijken met elkaar hun getal en wisselen uit wie het hoogste getal heeft gemaakt.