



HANDLEIDING
Rekenmaterialen groep 1 en 2



WWW.MENNE-INSTITUUT.NL



Handleiding

Rekenmaterialen groep 1 en 2

Auteur: dr. Julie Menne

Copyright © Menne Instituut B.V. 2010

Deze handleiding hoort bij de kist: Met Sprongen Vooruit, Rekenmaterialen groep 1 en 2. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch, digitaal of op welke andere wijze ook en evenmin in een retrieval system worden opgeslagen zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Menne Instituut B.V.

Gefeliciteerd met de aanschaf van deze kist!

Deze kist met rekenmaterialen ondersteunt u bij het geven van reken-wiskundeonderwijs in groep 1 en 2.

Wilt u deze kist optimaal gebruiken? Volg dan een cursus in Met Sprongen Vooruit groep 1 en 2. Deze cursus bestaat uit de deelleergebieden tellen-en-rekenen, meetkunde en meten en dekt de tussendoelen annex leerlijnen voor het rekenen in groep 1 en 2. Zie www.metsprongenvooruit.nl.

In deze handleiding vindt u acht voorbeelden van 5-minutenspelletjes waarbij het rekenmateriaal gebruikt kan worden. In het Rekenspellenboek dat u bij de cursus krijgt, staan nog eens negentig 5-minutenspelletjes waarbij u ditzelfde rekenmateriaal kunt gebruiken.

Inhoud van de kist

Materiaal	Bladzijde
1. Kroon	3
2. Dominostenen	4
3. Vingerbeelden	6
4. Getalkaarten	8
5. Kaartenlijn	9
6. Getalsymbolen	11
7. Figuurpuzzels	13
8. Figuurkaarten	14

1. Kroon

Materiaal: 1 kroon en 63 kaarten met
getalbeelden 0 tot en met 12

Doel: Opzeggen telrij, aantallen tellen, ordenen,
redelijk schatten, vergelijken op meer, minder en
gelijk, verkort tellen, telbaar representeren van
hoeveelheden, herkennen en benoemen van
getalbeelden tot en met 12.



Kroon met 63 getalbeeldenkaarten

Voorbeeld van oefening

Hoeveel jaar ben jij nou?

Met deze activiteit hoeft u niet te wachten totdat er een leerling jarig is. Dit kan altijd. De leerlingen zitten in de kring. Wijs een leerling aan waarvan jullie de leeftijd gaan raden. Deze leerling zoekt zijn of haar leeftijd op een kaart. Bevestig deze kaart in de gleufjes van de kroon zodat de leeftijd te zien is. Maak de kroon vervolgens pasklaar en zet deze op het hoofd van de leerling. Zing nu gezamenlijk op de melodie van 'Happy birthday to you':

Hoeveel jaar ben jij nou?

Hoeveel jaar ben jij nou?

Hoeveel jaar ben jij nou?

Hoeveel jaar ben jij nou?

Dan raden de leerlingen achtereenvolgens: '1?', '2?', '3?', '4?' (eventueel '5?' en '6?' ('7?')). Tijdens het raden tellen de leerlingen zichtbaar mee op hun vingers. De leerling waarvan de leeftijd moet worden geraden schudt nee als het niet klopt en knikt ja als het wel goed is. Is het geraden, laat de leeftijd van een andere leerling op eenzelfde wijze raden.



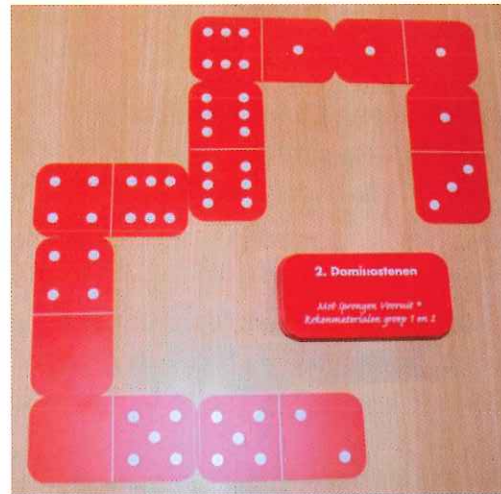
Kinderen met hun leeftijd op de kroon

Verdieping: Bevestig de kaart blind op de kroon. Heeft iedereen het geraden? *Hoe ziet de kaart er uit, denk je?* Er zijn meerdere mogelijkheden! *Kun je het laten zien op je vingers?* Draai de kaart om en controleer of het klopte.

2. Dominostenen

Materiaal: 28 dominostenen met 0 tot en met 12 stippen per steen

Doel: Aantallen tellen, ordenen, redelijk schatten, vergelijken op meer, minder en gelijk, verkort tellen, telbaar representeren van hoeveelheden, herkennen en benoemen van stippen op dominostenen 0 tot en met 12

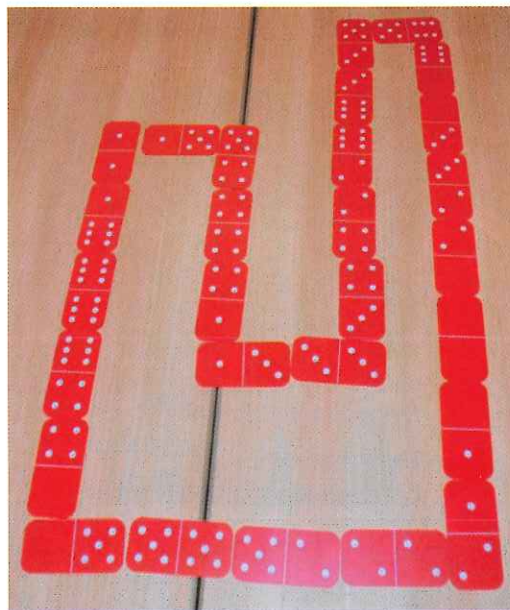


28 dominostenen

Voorbeeld van oefening

Een lange sliert

Dit spel kan met maximaal 28 leerlingen worden gespeeld. De leerlingen zitten in de kring. Iedere leerling trekt een dominosteentje. Dominostenen die over zijn, vormen de pot. Wie dubbel zes heeft mag beginnen door zijn dominosteentje in het midden van de kring te leggen. Heeft niemand dubbel zes, vraag dan wie dubbel vijf, vier, drie, enzovoort heeft. Leg uit dat ze om de beurt een kaart mogen aanleggen. *Je moet een dominosteentje aanleggen als het linker of rechter hokje van je dominosteentje net zoveel stippen vertoont als een linker of rechter hokje van een dominosteentje dat er al ligt. Als je hebt aangelegd en er liggen nog dominostenen in de pot, moet je een nieuwe dominosteentje pakken. Als je niet kunt, zeg dan: 'Nee, volgende'.* Wijs in de richting van de wijzers van de klok de volgorde aan waarin de leerlingen aan de beurt komen. *Je mag je dominosteentje ook kwijt als je het tussen twee aangesloten dominostenen kunt neerleggen.* Het spel komt nu altijd uit.

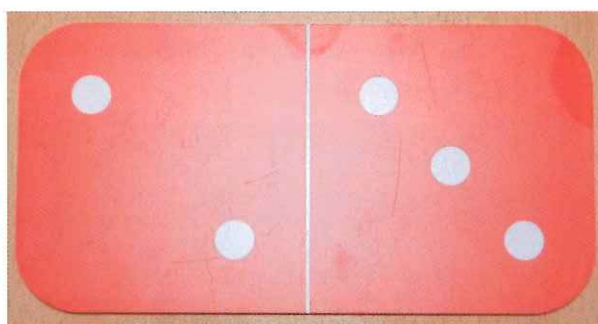


28 dominokaarten vormen een lange sliert

Herhaal het spel. Draai alle dominostenen om, schud ze en laat ieder een dominosteen pakken. De rest is de pot. Nodig ze uit om zo snel mogelijk een lange sliert te maken. Hierbij mag worden afgeweken van de richting waarin ze aan de beurt komen. Extra spannend is om hierbij tegen de tijd van een zandloper te strijden. Lukt het binnen de tijd?

Verdieping:

Vraag als alle dominostenen liggen of iemand een dominosteen met net zoveel stippen als zijn leeftijd ziet. Laat deze dominosteen door de betreffende persoon wegnemen. *Ziet nu nog iemand een dominosteen met het aantal stippen dat overkomt met zijn leeftijd?* De ervaring leert dat een aantal leerlingen aanvankelijk alleen dominostenen zullen aanwijzen met stippen in één vak. Vijf als twee en drie stippen zien sommigen niet als hun leeftijd. *Twee (jaar) en drie (jaar) ben ik al geweest*, luidt een veel gehoorde reactie.



Belangrijke ontdekking: Vijf is ook twee en drie!

3. Vingerbeelden

Materiaal: 23 kaarten met vingerbeelden
0 tot en met 12

Doel: Aantallen tellen, ordenen, redelijk schatten, vergelijken op meer, minder en gelijk, verkort tellen, telbaar representeren van hoeveelheden tot en met 12, erbij en eraf van 1 of 2

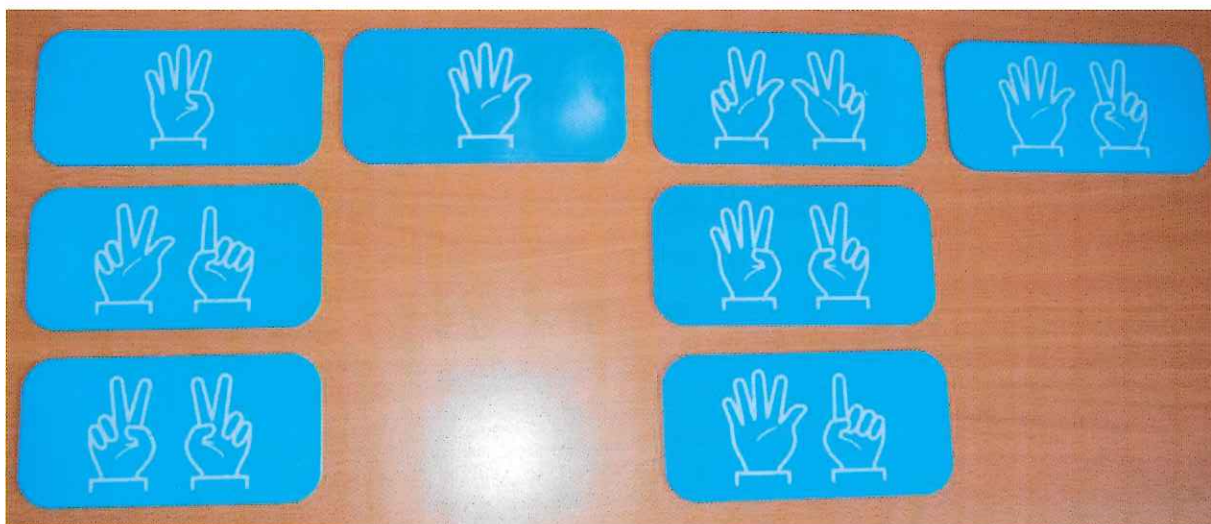


23 vingerbeelden

Voorbeeld van oefening

Vingerflitsen

De leerlingen zitten in een halve kring. Toon de kaarten met vingerbeelden. Vraag de leerlingen de kaarten van links naar rechts te ordenen van minder naar meer. Kaarten met dezelfde aantallen kunnen onder of op elkaar worden gelegd.



Vingerbeeldkaarten op volgorde. Kaarten met hetzelfde aantal liggen onder elkaar.

Wijs de kaart aan waar de minste vingers zijn opgestoken? Hoeveel zijn dat er? Wijs de kaart aan waar de meeste vingers zijn opgestoken? Hoeveel zijn dat er? Kondig aan dat het spel nu gaat beginnen:

- Draai de kaarten blind en houd de volgorde in tact. Flits vervolgens met uw vingers een aantal en vraag daarbij de bijbehorende kaart open te draaien. Spreek van te voren af of de verdeling van de vingers over uw handen precies hetzelfde moet zijn als de verdeling van de vingers op de kaart met het vingerbeeld.
- Flits met uw vingers en vraag de kaart met eentje of twee meer/minder open te draaien
- Als alle kaarten opengedraaid zijn:
Noem een aantal (flits niet!) en vraag zo snel mogelijk de bijbehorende kaart aan te wijzen.

Verdieping:

Welke aantallen op de kaarten kun je met je eigen vingers laten zien? (0 tot en met 10). En welke niet? (11 en 12). Hoe kun je 'elf' en 'twaalf' maken? Door twee keer te flitsen kun je 'elf' en 'twaalf' laten zien. Dit kan op meerdere manieren.

Als je met een ander samenwerkt, kun je dan ook 'elf' laten zien? Laat maar zien. Vraag hetzelfde voor het tonen van twaalf.

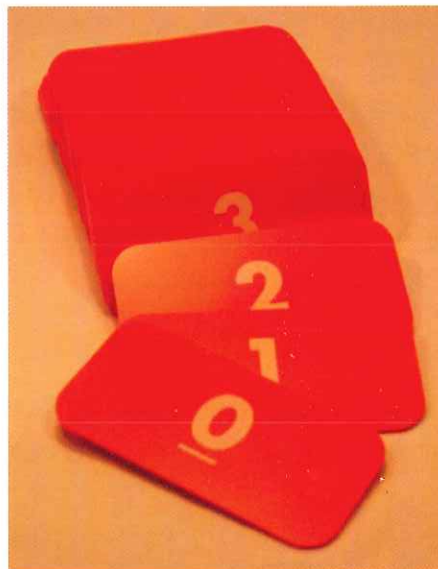
Leerlijn

De kaarten met vingerbeelden maken deel uit van de leerlijn Flitsen met vingers. Deze leerlijn staat beschreven in het Rekenspellenboek groep 1 en 2.

4. Getalkaarten

Materiaal: 76 getalkaarten bestaande uit: 28 dominostenen, 23 kaarten met vingerbeelden, 12 kaarten met turfbeelden met 13 kaarten met getsymbolen.

Doel: Getalbeelden en getsymbolen herkennen, ordenen, vergelijken op meer, minder en gelijk. Voor de getsymbolen in het bijzonder geldt dat leerlingen deze koppelen aan hoeveelheden 0 tot en met 12.



76 getalkaarten

Voorbeeld van oefening

Sprintspel

Verdeel de groep in groepjes van 2 à 4 kinderen. Schud de kaarten door elkaar en verdeel ze in gelijke stapels over de groepjes. Houd een extra stapels als reserve. Geef de opdracht om de kaarten zo snel mogelijk te ordenen van minder naar meer. Toon van te voren hoe de kaarten moeten worden neergelegd. De kaarten moeten worden neergelegd op een rijtje, van links naar rechts. De kaarten met eenzelfde aantal kunnen boven of onder elkaar worden gelegd.

Wie klaar is gaat netjes zitten. U loopt rond en controleert. Wie zijn kaarten goed heeft geordend, levert de kaarten in en krijgt van uw reserve stapel. Schud de kaarten van de ingeleverde stapel door elkaar en geef deze aan een volgende groep zodra deze de kaarten van de vorige stapel goed heeft geordend. Wie heeft in vijf minuten de meeste stapels? Sommige groepjes zullen de kaarten ordenen van rechts naar links. Dit is natuurlijk ook goed. Het gaat in eerste instantie om het ordenen van aantallen!

Vereenvoudiging:

- Speel het spel zonder de getsymbolen en/of kaarten meer dan zeven.
- Laat de kaarten slechts ordenen op gelijk. Dat wil zeggen: geef ze opdracht om per groepje zo snel mogelijk kaarten met gelijke aantallen bij elkaar te leggen. De overige kaarten leggen ze apart.

5. Kaartenlijn

Materiaal: 21 driedimensionale driehoeken in de vorm van een tent en een ophangkoord. Hang de driehoeken opklimmend in grootte aan het koord. Zie ook onderstaande afbeelding.



21 kaarten aan de lijn

Doel: Getsymbolen 0 tot en met 20 herkennen, ordenen en koppelen aan hoeveelheden

Voorbeeld van oefening

In de tent, uit de tent

Hang de driehoeken ofwel tenten zo dat de getsymbolen 0 tot en met 20 zichtbaar zijn voor de kinderen. Tel gezamenlijk tot 20 terwijl u de getsymbolen aanwijst. Vraag vervolgens de ogen te sluiten. Verstop een tent door deze in de grotere buur te schuiven. Zorg dat de tenten netjes aaneengesloten blijven hangen. Laat de ogen openen. *Welk getal mis je?*



Welk getal mis je?

De kinderen die het meteen zien en hun vinger opsteken mogen een tip geven zonder het getal te verraden. Bijvoorbeeld: *Het getal tussen 4 en 6 is weg*. Maar ook het flitsen op de vingers van het aantal dat ontbreekt is een goede tip. Controleer het antwoord door de tent weer tevoorschijn te halen. Herhaal de oefening en laat een kind kiezen welk getal er verstoppt moet worden. Vraag ook eens aan een kind het verstoppte getal terug te schuiven. *Waar moet het verstoppte getal komen te hangen? Links of rechts ten opzichte van de tent waarin het getal zit?*

Wie wil ook een geheim getal lopen? Laat een kind een andere geheime kaart kiezen en herhaal de oefening. Houd het getal geheim totdat het is geraden.



Geheim getal kiezen



Geheim getal lopen

Laat het kind, dat het getal heeft gelopen, meerdere beurten geven. Ook al is het goede antwoord reeds genoemd. Vraag na een aantal beurten aan dit kind: *Heb je het goede antwoord al gehoord?* Laat ook nu weer tijdens de bespreking op de kaart aanwijzen hoe is gelopen.



Beurten geven



Onthullen en bespreken

Let wel, het is niet nodig om het getal in dezelfde volgorde te lopen als dat je het schrijft. Wel is het belangrijk om het begin- en eindpunt mee te delen.

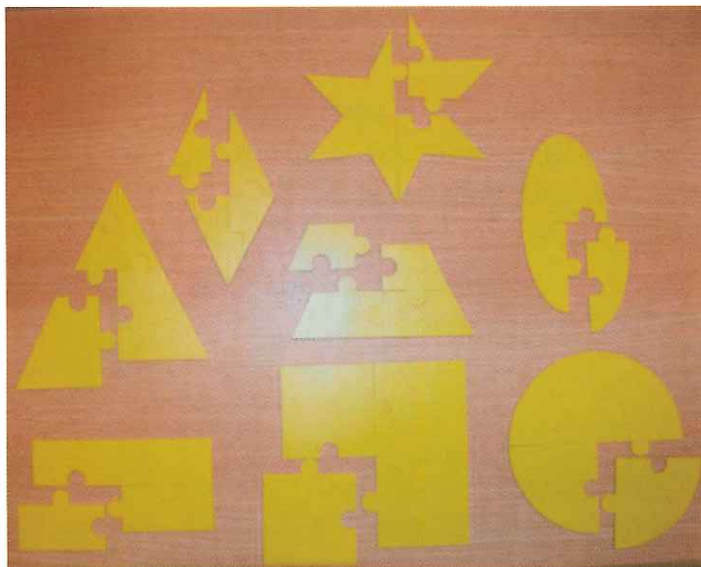
Vereenvoudiging:

Speel het spel *De figurenloop*. Zie voor de beschrijving hoofdstuk 8 'Figuurkaarten'.

7. Figuurpuzzels

Materiaal: Acht puzzels. Iedere puzzel bestaat uit vier stukken. In totaal zijn er dus 32 puzzelstukken.

Doel: Herkennen van figuren: puzzelen



Acht puzzels, 32 stukken

Voorbeeld van oefening

Van vormen naar figuren

Leg de acht puzzels op de tafel zodat de kinderen kunnen zien hoe de puzzels er uit zien. Vraag hoe de figuren heten. In bovenstaande afbeelding is te zien dat er de volgende figuren zijn: vierkant, cirkel, driehoek, rechthoek, ster, ovaal, ruit en trapezium. Zeg de naam voor als ze deze niet weten. *Welke puzzels vind je op elkaar lijken?* De cirkel en de ovaal lijken op elkaar. Maar ook het vierkant en de driehoek. Het trapezium past op de driehoek. De ruit en ster blijven over. Ook deze hebben wel wat van elkaar weg, omdat ze allebei scherpe punten hebben. Vraag uit hoeveel stukjes de puzzel van de cirkel bestaat. *Geldt dat voor elke puzzel?* Bepaal vervolgens hoeveel kinderen er willen puzzelen. Stel het zijn er 26. Om de puzzelopdracht uit te laten komen, moeten er dan zeven hele puzzels mee doen. Dit betekent dat twee kinderen twee puzzelstukken krijgen en de rest één puzzelstuk. Schud de zeven puzzels door elkaar en laat ieder kind een puzzelstuk kiezen. Zorg dat de kinderen die twee stukken hebben, dit van dezelfde puzzel hebben. Op uw startsignaal zoeken ze naar kinderen met de ontbrekende delen van hun figuur en proberen ze samen met de afzonderlijke vormen het figuur weer heel te maken. Het groepje dat als eerste een heel figuur heeft gelegd, is de winnaar.

Stel in de nabespreking vragen aan de orde als:

- *Hoe kon je zien welk figuur het moest worden?*
- *Zit er een ronde rand aan je stuk?*
- *Wat kan het worden als je een scherpe of juist stompe punt aan je stuk hebt?*





WWW.MENNE-INSTITUUT.NL

Menne Instituut B.V.
Postbus 544
3740 AM Baarn
T 035 7070091
M 06 51440400
F 035 7070095
info@menne-instituut.nl
www.metsprongenvooruit.nl