Rekenen met een twist:

Rekenen met een twist is een spel voor kinderen om actief bezig te zijn tijdens het oefenen met rekenen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Doelgroep:** | **Aantal kinderen:** | **Onderdeel** |
| Onderbouw  Middenbouw  Bovenbouw | 2 groepen: 4 t/m 10 kinderen  3 groepen: 6 t/m 14 kinderen  4 groepen: 8 t/m 20 kinderen | Optellen  Aftrekken  Delen door  Vermenigvuldigen |

In de tabel is te zien in welke doelgroepen het spel gespeeld kan worden, het minimaal en maximaal aantal kinderen met de hoeveel groepen en kan je de onderdelen vinden waarmee je met de kinderen kunt oefenen.

De moeilijkheid van de sommen kan je variëren per groep/leeftijd. Bijv. Groep 8 kan de 4 onderdelen door elkaar heen doen terwijl groep 4 zich focust op een van de onderdelen.

**Leerdoel:**

Ik wil dat de kinderen aan het einde van de activiteit meer hebben geoefend met rekensommen.

**Beginsituatie:**

De kinderen weten hoe ze sommen moeten oplossen.

**Voorbereiding begeleider:**

Voor de voorbereiding op de activiteit kan je een hindernis klaarzetten op de locatie waar het spel wordt uitgevoerd.

*Tip: de kinderen kunnen zelf ook de hindernisbaan klaarzetten.*

**Wat gaat er gebeuren:**

De leerlingen gaan samen met een begeleider naar een ruimte met genoeg bewegingsruimte. Daar gaan de kinderen zitten.

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Als dat is gebeurd worden de regels uitgelegd.

* Als eerste spreek je met de groep af welke sommen de kinderen krijgen. (*Plus, min, keer, gedeeld door)*
* Op de grond liggen kaartjes met getallen van 1 tot en met 10. De kinderen gaan om en om rennen naar een kaartje (van elk team 1 tegelijk) daarmee moeten ze een zelfgemaakte hindernisbaan over om via de hindernisbaan bij de begeleider uit te komen. Als ze bij de begeleider aan zijn gekomen krijgen ze een som met het getal wat op het kaartje staat *(de begeleider verzint de som ter plekken)* Als het antwoord goed is krijgt het team een punt en houd de begeleider het kaartje, maar als de som fout is moet het kindje terug (niet via de hindernisbaan) om het kaartje terug te leggen op de grond.
* Wanneer de kaartjes op zijn worden de punten geteld. De groepje met de meeste punten wint.

**Speelleermiddelen en materialen:**

* Getallen kaarten

**Inrichting ruimte:**

* Bewegelijke ruimte
* Open ruimte

Bijv. Gymzaal, lokaal met stoelen aan de kant, gang, etc.

Rekenen met een *extra* twist:

Ook kan deze opdracht gebruikt worden voor kinderen met een rekenprobleem. Kinderen met rekenproblemen kunnen verschillende soorten hebben wat zij fijn zullen vinden in opzichten van het leren. Hiervoor is het voor een actieve leerling een leuke manier om te oefenen met rekenen. Hiervoor kun je individueel met een kind de opdracht uitvoeren.

**Leerdoel:**

Ik wil dat het kind actief heeft geoefend met de rekensommen.

**Beginsituatie:**

De kinderen weten hoe ze sommen moeten oplossen.

**Voorbereiding begeleider:**

Voor de voorbereiding op de activiteit kan je een hindernis klaarzetten op de locatie waar het spel wordt uitgevoerd.

*Tip: de kinderen kunnen zelf ook de hindernisbaan klaarzetten.*

**Wat gaat er gebeuren:**

De leerling gaat samen met een begeleider naar een ruimtelijke kamer.

* Als eerste spreek je met het kind af welke sommen die wil krijgen. (*Plus, min, keer, gedeeld door)*
* Op de grond liggen kaartjes met getallen van 1 tot en met 10. Het kind pakt een willekeurig kaartje van de grond af. Het kind moet via de hindernisbaan naar de begeleider toe lopen. Als het kind bij de begeleider is aangekomen krijgt het kind een som met het cijfer wat op het kaartje staat. Als het kind hem goed heeft mag die terug naar de start en weer een nieuw kaartje pakken en de stappen herhalen. Als het kind de vraag fout heeft moet het kind nog een keer over de hindernis heen en weer met hetzelfde kaartje. Zo gaat het door totdat het kind het antwoord goed heeft.

Wanneer alle kaartjes op zijn heeft het kind gewonnen.

*Tip: voor motivatie kan je een stopwatch gebruiken. Zo kan het kind voortgang zien tijdens het oefenen en op langer termijn*.

**Speelleermiddelen en materialen:**

* Getallen kaarten

**Inrichting ruimte:**

* Bewegelijke ruimte
* Open ruimte

Bijv. Gymzaal, lokaal met stoelen aan de kant, gang, etc.