

Breukenmaatjes

Lesdoel: ik kan breuken vereenvoudigen.

Levend kwartet

Nodig: pionnetjes

Verdeel de groep in zes teams. Ieder team krijgt een breuk ($1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/7$, $1/8$). In het midden van het speelveld worden de overige breukenkaartjes neergelegd. Op de breukenkaartjes worden pionnen neergezet. Van ieder team gaat een speler op zoek naar een vergelijkbare breuk (team $1/3$ zoekt bijv. $8/24$). Als je een pion optilt en de breuk hoort niet bij jou, dan ren je terug en tik je een andere speler uit je team aan. Is de breuk wel gelijkwaardig, dan neem je hem mee en draai je het pionnetje om. Het team dat als eerst 8 kaartjes heeft verzameld is de winnaar.

stop-dans

Nodig: muziekbbox

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een breukenkaartje. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, gaan spelers op zoek naar een andere speler. Vereenvoudig de breuk van de ander. Wissel daarna van kaartje en de muziek gaat weer aan.

iemand is 'm, niemand is 'm

Nodig: (zachte) ballen, evt. hesjes

Zoek een plek met veel bewegingsruimte. Alle spelers krijgen een breukenkaartje en trekken evt. een hesje met insteekhoes aan. Hierdoor hebben spelers hun handen vrij om te gooien en vangen. Alle spelers proberen een bal te veroveren en een andere speler af te gooien. Als je bent afgegooid ga je naar de zijkant van het veld. Hier zoek je een andere speler die afgegooid is. Vereenvoudig de breuk van de andere speler. Daarna wisselen van kaartje en weer met het spel meedoen.

Levend stratego

Nodig: 2 bakken, evt. lintjes/hesjes

Verdeel de groep in twee teams, evt met hesje/lint herkenbaar maken. Ook de breukenkaartjes verdeel je in twee stapels. Iedere stapel wordt in een bak gedaan. Deze bakken staan tegenover elkaar op het schoolplein, het bijbehorende team start op die plek. Iedere speler pakt uit de bak een kaartje. Zodra het spel start tikken alle spelers een speler van het andere team. Ze vereenvoudigen de breuk van de andere speler. De speler met de grootste breuk wint het kaartje van de ander. De verliezer moet een nieuw kaartje uit de eigen bak pakken. De winnaar geeft het kaartje van de verliezer aan de spelleider. Het team dat als eerst alle kaartjes heeft opgespeeld, verliest.

interactieve bal

Nodig: bal met insteekhoesjes (3x)

Verdeel de leerlingen over twee of drie groepen. Iedere groep maakt een kring. In alle ballen stop je in de 18 vakjes breukenkaartjes. De bal komt in de kringen in het spel. Noem de naam van een andere speler en gooi de bal. De leerling die de bal vangt noemt de breuk waar zijn/haar linkerhand op komt. Vervolgens noemt de leerling de vereenvoudigde breuk en verzint de leerling een andere breuk die gelijkwaardig is. Bijv. ik zie $8/24$ dat is $1/3$. Ik verzint $2/6$. De andere spelers herhalen dit, terwijl ze boksen/springen.