

Levende rekenmachine

Lesdoel: ik kan plus- en minsommen t/m 5 herkennen en oplossen.

Dit spel is er ook in variaties t/m 10, t/m 20, t/m 50, t/m 100, tafels en deelsommen.

zoek je maatje

Nodig: -

Verdeel de groep in tweetallen. Ieder tweetal krijgt een kaartje met daarop een plaatje van een som. De bijbehorende sommen leg je verspreid over de ruimte. Ieder tweetal gaat op zoek naar de som die past bij het plaatje. Som-maatje gevonden? Laat het controleren door de leerkracht en je krijgt een nieuw kaartje.

interactieve bal

Nodig: bal met insteekhoesjes (2x), gele cijferrondjes 1 t/m 5, stoepkrijt

Verdeel de leerlingen over twee groepen. Leg op het plein de cijferrondjes 1 t/m 5 neer. Iedere groep maakt een kring. In de ballen stop je in de 18 vakjes kaartjes met plus- en minsommen. De bal komt in beide kringen in het spel. Noem de naam van een speler en gooi de bal. De leerling die de bal vangt noemt de som en het antwoord waar zijn/haar linkerhand op komt. De buur-speler checkt evt. of het klopt. Vervolgens gaat de speler uit de kring, en rent naar hetzelfde getal. Hier schrijft hij/zij de som op. Daarna gaat hij weer terug in de kring.

Spring je som

Nodig: stoepkrijt

Verdeel de groep in tweetallen. Ieder duo krijgt een stapel sommenkaartjes en pakt een stoepkrijt. Met stoepkrijt tekenen zij eerst een rekenmachine op het (school)plein. Een voorbeeld hiervan staat op het instructiekaartje van Beweegspel Levende rekenmachine. Een van de twee spelers pakt een sommenkaartje en springt de som op de rekenmachine. De andere speler springt vervolgens op '=' en daarna op het antwoord. De eerste speler kan controleren of het antwoord klopt, het antwoord staat op de achterkant van het kaartje. Wissel daarna van rol.

levend stratego

Nodig: 2 bakken, evt. lintjes/hesjes

Verdeel de groep in twee teams, evt met hesje/lint herkenbaar maken. Ook de sommenkaartjes 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 sommenkaartje. Zodra het spel start tikken alle spelers een speler van het andere team. Ze lossen de som van de ander op, de speler met het 'hoogste' antwoord wint het sommenkaartje van de ander. De verliezer moet een nieuw sommenkaartje uit de eigen bak pakken. De winnaar geeft het sommenkaartje van de verliezer aan de leerkracht (die checkt of het klopt). Het team dat als eerst alle kaartjes heeft opgespeeld, verliest.

Levende rekenmachine

Lesdoel: ik kan plus- en minsommen t/m 5 herkennen en oplossen.

Dit spel is er ook in variaties t/m 10, t/m 20, t/m 50, t/m 100, tafels en deelsommen.

stop-dans

Nodig: muziekbox

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een sommenkaartje. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, gaan spelers op zoek naar een andere speler. Los de som van de ander op (zelfcorrigerend: antwoord staat achterop het kaartje). Wissel daarna van sommenkaartje en de muziek gaat weer aan.