

# Memodrie breuken & procenten

Lesdoel: ik kan breuken en percentages met elkaar vergelijken en hier een plaatje aan verbinden.

## Op de juiste plaats

Nodig: lege getallenlijn, krijtstift, parcoursonderdelen

Voordat je start, schrijf je met krijtstift vooraan op de getallenlijn 0 en achteraan 1. Leerlingen bouwen verschillende parcoursen. *Bijv. met de sportladder, pionnen, gele cijferrondjes, handjes/voetjes.* Leerlingen pakken in tweetallen een kaartje met daarop een percentage, breuk of plaatje ervan en bewegen door het parcours. Aan het einde van het parcours ligt de lege getallenlijn. Ze leggen het kaartje op de juiste plaats tussen 0 en 1. Daarna bewegen ze door het parcours terug en pakken ze een nieuw kaartje.

## stop-dans

Nodig: muziekbox

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een kaartje met daarop een breuk, percentage of plaatje ervan. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, gaan spelers op zoek naar een andere speler. Heeft de ander een breuk, dan noem jij het percentage dat daar bij hoort. Heeft de ander een percentage, dan noem je de breuk. Heeft de ander een plaatje, dan noem je zowel de breuk als het percentage. Wissel daarna van kaartje en de muziek gaat weer aan.

## memodrie

Nodig: parcoursonderdelen

Zoek een plek met veel bewegingsruimte. Leerlingen bouwen verschillende parcoursen. *Bijv. met de sportladder, pionnen, gele rondjes, handjes/voetjes.* Ze pakken een kaartje en bewegen door het parcours. Aan het einde zoeken ze naar twee spelers waar zij samen memodrie mee maken. *Bijv.  $\frac{2}{5}$  en 40%* en het plaatje ervan. Memodrie gevonden? Beweeg samen terug door het parcours en laat het aan de leerkracht zien. Vervolgens krijgt iedere speler een nieuw kaartje.

## 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 kaartjes met een breuk, percentage of plaatje ervan. 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/het percentage van het kaartje waar zijn/haar linkerhand op komt. Hij/zij zet dit ook om (*bijv.  $\frac{33,3\%}{100} = \frac{1}{3}$* ). Als de hand bij een plaatje komt, noemt de speler zowel het percentage als de breuk die er bij hoort. De andere spelers herhalen dit, terwijl ze boksen/springen.