

Hoeveel heb jij?

Lesdoel: ik herken getalbeelden t/m 10.

stuiter je getal

Nodig: parcours onderdelen, (zachte) ballen, gele cijferrondjes 1 t/m 10, lege getallenlijn

Bouw eerst samen met de leerlingen een parcours (bijv. sportladders, handjes/voetjes, slalommen om pionnen). Aan het eind van het parcours ligt de lege getallenlijn, met alleen 0 en 10 erop geschreven. Leerlingen bewegen door het parcours en aan het einde pakken ze een kaartje met daarop een getalbeeld. Hier liggen de cijfers 1 t/m 10 verspreid op de grond. Ze tellen het getal op het kaartje en pakken een bal. Ze lopen naar het juiste getal en stuiteren de bal net zo vaak. Vervolgens leggen ze het getal op de juiste plek op de (lege) getallenlijn.

minder/meer (stopdans)

Nodig: muziekbox.

Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een kaartje. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, lopen spelers naar een klasgenoot. Ze benoemen/tellen hoeveel de ander heeft. De speler met 'meer' maakt zich lang, de speler met 'minder', maakt zich klein. De leerkracht loopt langs en checkt of het klopt. Wissel daarna van kaartje en als de muziek weer aanslaat speel je het spel opnieuw.

van klein naar groot

Nodig: -

Zoek een ruimte met voldoende beweegmogelijkheid. Alle leerlingen krijgen een kaartje. De leerkracht noemt een getal, bijv. 'drie'. De leerlingen vormen nu groepjes van drie leerlingen. Vervolgens gaan zij met hun getallen op volgorde staan van klein naar groot. De leerkracht checkt of het klopt. Vervolgens wisselen ze van kaartje en wandelen weer door het speelveld. Daarna noemt de leerkracht een ander getal, bijv. vijf. Nu vormen ze (met andere klasgenoten!) groepjes van vijf.

beweeg je getal **Nodig:** wisbordjes

Verdeel de groep in drietallen. Ieder groepje krijgt een stapel getalbeeld-kaartjes. Eén van de leerlingen pakt een getalkaartje en zorgt dat de andere kinderen het getal niet kunnen zien. Hij/zij gaat het getal met zijn/haar lijf uitbeelden, bijv. 5 x boksen/springen/stampen. De andere leerlingen schrijven op een wisbordje (of met hun vingers in de lucht) het getal dat zij uitgebeeld zien. Daarna wisselen van rol. Evt. differentiëren door sterke rekenaars ook 'sprongen van 2' te laten maken.