





1	
2	
3	
4	







jufanja.eu

rekenmemory

Memory tellen/cijferherkenning feest!

Rekenmemory thema feest

Met deze rekenmemory oefen je het tellen en cijferherkenning. De rekenmemory is toegespitst op thema feest!

1	
2	
3	
4	

Wat heb je nodig?

- schaar
- printer
- Download: rekenmemory

Vorbereidingen:

Print het bestand uit.

Knip de kaartjes los. (Voor langer gebruik kun je ze lamineren)

Speel het spel zo:

Schud de kaartjes door elkaar. Leg ze naast elkaar in een groot rechthoekig/vierkant veld naast elkaar en boven/onder elkaar.

De eerste speler mag 2 kaartjes draaien. Tel de ballonnen op de kaartjes. Komt dit aantal overeen met het cijfer? Dan mag je de kaartjes bij je houden en hier een stapel van maken. Wanneer ze bij elkaar passen, mag je nog een poging

wagen. Wanneer ze niet bij elkaar passen, mag de volgende speler. Wie heeft er uiteindelijk de hoogste stapel met kaartjes?



downloads

[Rekenmemory](#)



Bewegend leren rekenen (gr. 1 t/m 6)

Alle nieuwe leerstof moet inge oefend worden om zo het automatiseringsproces te stimuleren. Door bewegend leren rekenen zorg je voor plezier en een leerzame tijd. En reken maar dat de leerlingen enthousiast zijn!

Bewegend leren:



automatiseringspelletjes rekenen

*** En schudden maar!**

Doelen: automatiseren van sommen t/m 20

Materialen: klein doorzichtig doosje met doorzichtige deksel, 2 dobbelstenen, evt. bingokaart.

Werkbeschrijving: Laat de leerling of leerlingen om de beurt het doosje

schudden. Wanneer de dobbelstenen stil liggen, bekijk je de cijfers/ogen. Maak er nu een som mee. Je kunt kinderen zelf de keuze voor sommen geven + of -. Je kunt de leerling de som laten opschrijven, maar je kunt er ook een spelelement in toevoegen dat je het antwoord mag afstrepen van je bingokaart. Wie heeft er als eerst zijn of haar bingokaart vol?

* Gooi...denk... vang!

Doel: Automatiseren van sommen

Materialen: bal

Werkbeschrijving: Ga met een groep in een kring staan. Zorg ervoor dat er een leerling in het midden van de kring staat. Deze leerling gooit onverwachts steeds een bal naar leerling. Voordat hij/zij gooit roept hij/zij een som en gooit hierna de bal. De leerling moet de bal vangen en het antwoord roepen.

* Reken je rot!

Doel: automatiseren van splitsingen t/m 10

Materialen: A4 vellen papier met hierop de cijfers 0 t/m 10.

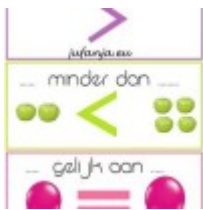
Werkbeschrijving: Hang de verschillende vellen papier op verschillende plekken op het schoolplein. Noem een splitsing bijv. ik ga 10 snoepjes splitsen: 5 voor mij en voor jou! De kinderen rennen zo snel mogelijk naar het juiste antwoord toe. Herhaal dit met splitsingen van verschillende getallen.

Differentiatie: natuurlijk ook goed te gebruiken voor tafelsommen, optel of aftreksommen.

Enthousiast? Ook binnen '[met sprongen vooruit](#)' is er aandacht voor beweging. Aanrader!

Welke spelletjes heb jij hier nog aan toe te voegen? Plaats ze in een reactie en ik

zal deze toevoegen aan deze verzameling.



Meer dan, minder dan en evenveel/gelijk aan

Tsja... al die rekenkundige begrippen, daar raak je weleens van in de war. Tenminste dat is mijn ervaring bij het invallen. Welk teken betekende nu ook alweer wat?



Hierbij heb ik posters gemaakt. De posters zijn een half A4 verticaal gezien. Er zijn 2 bestanden: zonder en met plaatjes. Ik heb bij elk bestand = vertaalt als gelijk aan én als evenveel als. Mijn ervaring is dat rekenmethodes het net even anders aanduiden. Zo zou het voor iedereen te gebruiken moeten zijn. Veel plezier ermee!

Download: [begrippen zonder plaatjes](#)

Download: [begrippen met plaatjes](#)



[Tafeldiploma's per tafelsom](#)

Je kent ze wel: de tafeldiploma's

Bij de start van het jaar hang je ze voor alle leerlingen op. Wanneer een leerling een tafel kent, krijgt hij of zij een beloning.

Na een aantal weken weet je dat sommige kinderen nooit een volle tafelkaart krijgen.

Wat moet het voor een leerling teleurstellend zijn om aan het eind van het jaar bijna volle tafeldiploma's te zien en die van jou leeg. Net of je er ook niet hard voor werkt.

Daarom ontwikkelde ik deze tafeldiploma's:



Deze passen bij de doelen die je samen met een leerling stelt. De leerling ziet toch de vorderingen. Wanneer een aantal keersommen van een tafel wel lukt is dit voor jou en de leerling en de anderen goed zichtbaar.

Deze tafeldiploma's werken mee aan klimaat waar een leerling trots mag zijn op zijn/haar ontwikkeling.

Download: [Tafeldiploma's per som; tafel 1 t/m 10](#)

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		0
11	12	13

Getallenlijn groep 3

In groep 3 komt de getallenlijn t/m 100 aan bod.

Een visuele getallenlijn is goed te gebruiken in deze groep.

Eerst hangt de getallenlijn met alle getallen zichtbaar op, waarna je later in het jaar alleen nog de 1, 5, 10, 15, 20 etc. zichtbaar laat hangen. De andere kaartjes draai je om. (zie ook onderstaande foto)



Wil je ook gebruik maken

van deze getallenlijn?

Dat kun je doen door één van deze bestanden te downloaden:

[Getallenlijn groep 3: voorgekleurd](#)

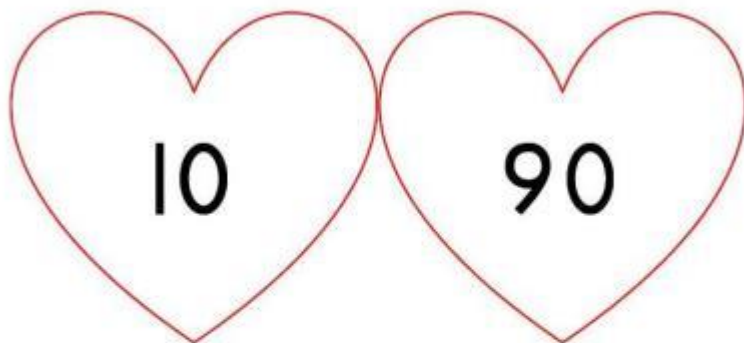
[Getallenlijn groep 3: blanco achtergrond](#)

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		0
11	12	13

©jufanja.eu



Splitsen: verliefde harten met tientallen



©jufanja.eu

Wie kent de verliefde harten niet? Samen vormen ze 'normaal' 10. Je gebruik het bij het splitsen. Toch vinden sommige kinderen het splitsen lastig toe te passen wanneer we gaan splitsen tot 100. Deze Verliefde harten met tientallen zul je niet klassikaal gebruiken, maar is wel goed te gebruiken bij leerlingen die het splitsen tot 100 lastig blijven vinden.

Wat heb je nodig?

- Verliefde harten met tientallen
- Lamineerfolie/ lamineermachine
- Schaar

Print de verliefde harten uit op rood papier. Knip de harten uit, maar laat de 2 harten aan elkaar zitten. Lamineer de kaarten en vouw elke kaart afzonderlijk

dubbel op de helft.

Hoe werkt het?

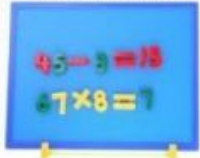
Je gaat 100 splitsen. Het ene hart kan niet zonder het andere. Aan de ene kant heb je.... dus dan heb je aan de andere kant? Laat dit eventueel op een kralenketting zien.

Oefen dit elke dag een paar minuten. Wanneer een kind dit beheerst ga je verder oefenen op tempo.



Bingo tafels 1 t/m 10

Tafelbingo 1 t/m 10



Hoe speel je dit spel?
Print alle bingokaartjes uit. Lamineer de kaartjes en knip ze uit.
Zorg voor fiches voor elke leerling of geef elke leerling een uitroepkaartje.
Ze kunnen nu gebruik van bingokaartjes de reuze uitragen, waarna het spel nog een keer gebruikt kan worden. Print de cijferkaartjes uit en lamineer ze.

Hoe speel je dit spel?
De juf is de spelleider. Ze heeft een grabbelpot met hierin de cijferkaartjes. Ze trekt er elke keer een cijferkaartje uit. Ze leest alleen de tafelmultiplicatie op. De cijferkaartjes legt ze op volgens van de getalrekening op de tafel.
De kinderen kiezen het antwoord van de tafelmultiplicatie op aan op de bingokaart.
Vooraf heeft u aangegeven wanneer ze bingo moeten roepen. Enkele voorbeelden:
- 1^{ste} rij horizontaal vol
- 2^{de} rij horizontaal vol
- 3^{de} rij horizontaal vol
- 1^{ste} rij verticaal vol
- 2^{de} rij verticaal vol
- 3^{de} rij verticaal vol
- 4^{de} rij verticaal vol
- hele kaartje vol

Controleer nu of de leerling het goede antwoord heeft ingetrokken.

©jufanja.eu

3	42	7	81	20
15	35	80	70	18
24	56	72	90	32
64	61	54	64	48

6	48	12	25	18
10	2	42	63	36
9	32	50	100	27
72	21	72	15	0

©jufanja.eu

$7 \times 3 = 21$	$3 \times 4 = 12$
$8 \times 3 = 24$	$4 \times 4 = 16$
$9 \times 3 = 28$	$5 \times 4 = 20$
$10 \times 3 = 30$	$6 \times 4 = 24$
$0 \times 4 = 0$	$7 \times 4 = 28$
$1 \times 4 = 4$	$8 \times 4 = 32$
$2 \times 4 = 8$	$9 \times 4 = 36$

©jufanja.eu

Hoe speel je dit spel?

De juf is de spelleider. Ze heeft een grabbelpot met hierin de cijferkaartjes.

Ze trekt er elke keer een cijferkaart uit. Ze leest alleen de tafelsom op. De cijferkaart legt ze op volgorde van de getallenlijn op de tafel.

De kinderen kruisen het antwoord van de tafelsom op aan op de bingokaart. Vooraf heeft u aangegeven wanneer ze bingo moeten roepen. Enkele voorbeelden:

- 1^{ste} rij horizontaal vol
- 2^{de} rij horizontaal vol
- 3^e rij horizontaal vol
- 1^{ste} rij verticaal vol
- 2^{de} rij verticaal vol
- 3^{de} rij verticaal vol
- 4^{de} rij verticaal vol
- hele kaart vol

Klik op de afbeelding hierboven om alle materialen van de tafelbingo te downloaden.



Tafelmemory

Tafelmemory

De tafels spelenderwijs oefenen? Met deze tafelmemory maak je tafels oefenen nog eens leuk! Ook leuk om thuis te gebruiken.



Hoe maak je dit spel?

Je kunt bij dit spel kiezen om memory te spelen met één tafel of met meerdere tafels. Je print het spel op wit A4 papier of één dezelfde kleur gekleurd papier. Je lamineert alle kaartjes en knipt ze hierna uit.

Hoe speel je dit spel?

Je maakt een keuze welke tafels je gaat oefenen. Je pakt de kaartjes van je tafel(s) naar keuze en schudt dit door elkaar. Je legt hierna de kaartjes op zijn kop op de tafel. Degene die start mag 2 kaartjes omdraaien. Past de tafelsom bij het antwoord. Dan mag je ze van het speelveld afhalen en bewaren. Wie de hoogste stapel heeft (nadat alle kaarten op zijn) mag zich tafelwinnaar noemen!



downloads

[Tafelmemory](#)

Veel leerplezier!



Coördinaten oefenen met zeeslag

Bij het spel zeeslag draait alles om de juiste coördinaten te noemen en zo je tegenstander te veroveren. Dit spel leent zich goed om het maken van coördinaten in te oefenen/ automatiseren.



Natuurlijk is het pas leuk wanneer je het 'echte spel' (oude editie) kunt spelen. Je zou dit spel in een weektaak kunnen opnemen of bij het klaarwerk kunnen voegen.

[Lees hier een vorige artikel over het organiseren van klaarwerk.](#)

Wanneer je het spel 'Zeeslag' met de hele klas tegelijk zou willen spelen of met een grote groep dan is dit wat onhandig. Een goede oplossing is dan om het spel 'Zeeslag' op papier te spelen.

Zeeslag

Verdeel de klas in groepjes van twee. Iedere leerling tekent een rooster van 7 x 7 hokjes op ruitjespapier, met aan de onderkant van links naar rechts, de cijfers 1 tot en met 7 en aan de zijkant de letters A tot en met G.

Op dat rooster (de zee) worden vier boten ingetekend:

- een torpedojager (4 hokjes)
- een kruiser (3 hokjes)
- een mijnenveger (2 hokjes)
- een onderzeeboot (1 hokje)



De boten mogen zowel horizontaal als verticaal worden getekend. Om beurten

noemen ze een vak op de 'zee' van de ander. Als een van de hokjes is geraden is de reactie 'boem', zo niet dan is de reactie 'plons'. Als de hele boot geraakt is, dan is de reactie "gezonken". De bedoeling is om zo snel mogelijk de boten van de ander tot zinken te brengen. Op je eigen rooster houd je bij welke vakjes je tegenspeler heeft genoemd. Op een tweede rooster van 7 x 7 houden de leerlingen bij welke vakjes ze zelf al genoemd hebben (hokjes merken).

Bron: onbekend

Overigens is dit ook een [een leuk spel op internet](#) om aan een weektaak toe te voegen en zo nogmaals coördinaten in te oefenen.



$10 + 8 =$	$10 + 9 =$
$10 + 10 =$	$3 + 0 =$
$1 + 4 =$	$0 + 2 =$

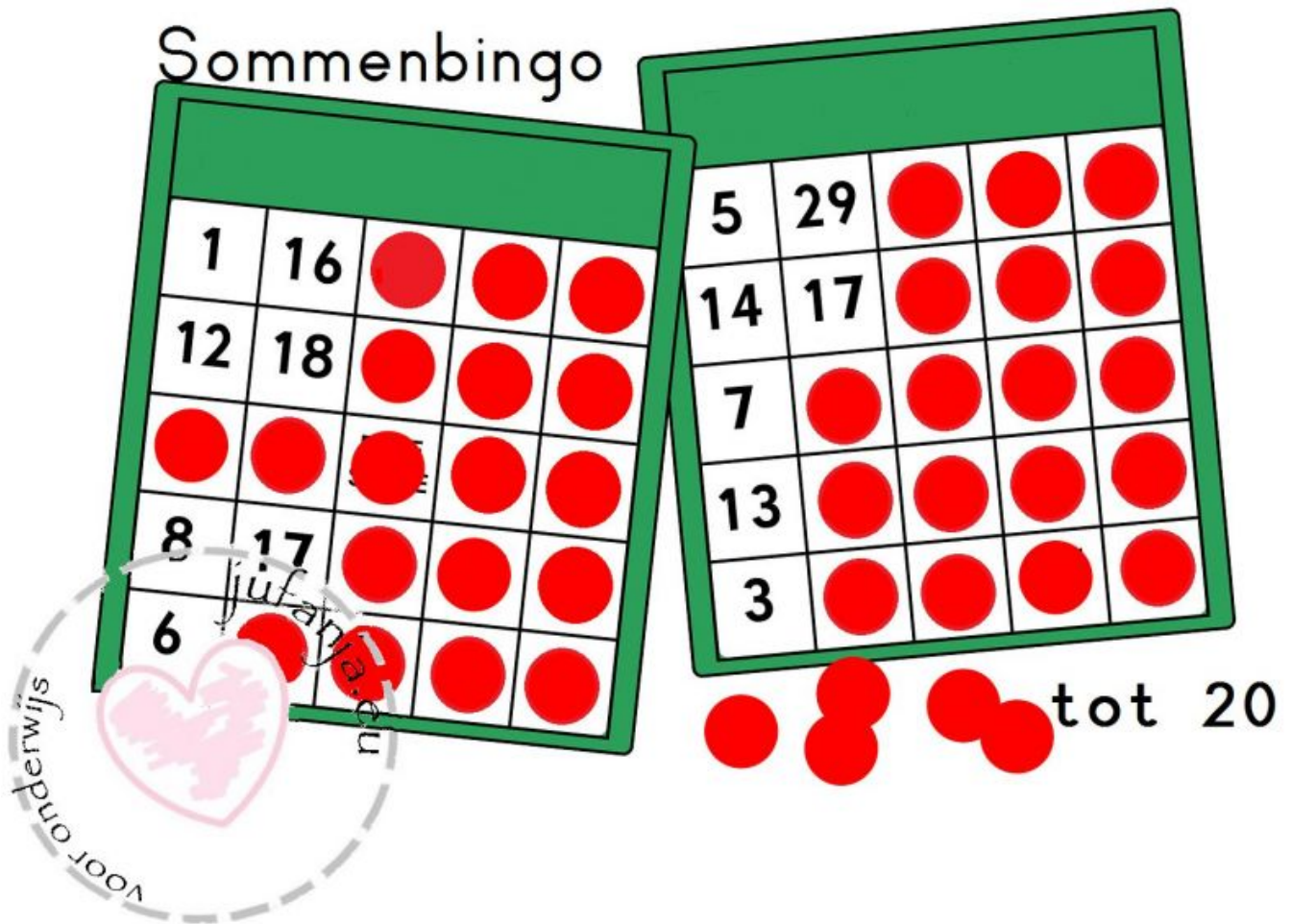
Sommenbingo t/m 20

Spelletjes.... zowel thuis als op school kun je er altijd wel meer van hebben. Zelf gebruik ik veel spelletjes in de klas om de leerstof te herhalen/in te oefenen.

Niet alle spelletjes zijn geschikt om te gebruiken. Verder vind ik het altijd belangrijk dat er tot op een zekere hoogte niveauverschil in aan te brengen is.

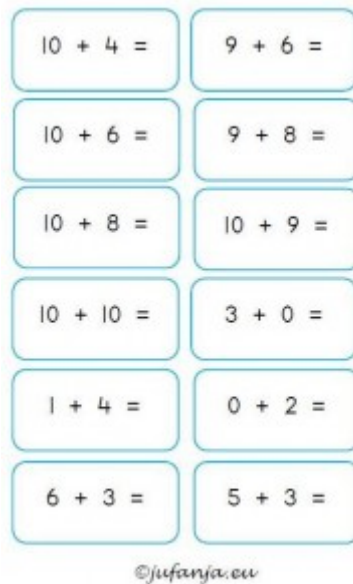
De taal- en rekenspelletjes zet ik in tijdens het zelfstandig werken, maar kinderen mogen er ook mee aan de slag na het verplichte werk. Ik vind het heel belangrijk dat de kinderen (na een korte uitleg) zelfstandig met een spel aan de slag kunnen. Vandaag nieuwe rekenspelletjes groep 3: Sommenbingo. Bingo, maar met een educatief tintje!

Sommenbingo



Het spel: Sommenbingo (t/m 20)

Dit spel is geschikt voor kinderen van ca. 6 a 7 jaar. (groep 3/ groep 4).
In dit spel is aandacht voor het automatiseren van optellen en aftrekken t/m 20.



Materialen:

Elke speler heeft een bingokaart met fiches (of gelamineerde bingokaart met een whiteboardstift)

De spelleider heeft alle (gelamineerde) sommenkaartjes.

Hoe werkt het spel?

De sommenkaartjes worden op een stapel gelegd, op de kop.

De spelleider pakt een kaartje van de stapel en leest de sommen op.

De andere spelers hebben een bingokaart voor zich. Deze spelers kijken op hun kaart.

Staat het antwoord op de som erbij? Leg dan een fiche op het goede vakje of zet met de whiteboardstift een kruisje door het vakje. Wie het eerst zijn kaart vol heeft met fiches (of kruisjes) heeft gewonnen.

9	14	8
16	4	1
17	12	2

5	11	19
10	3	8
17	6	1

©jufanja.eu

Downloads

- [Sommenbingo tm 20](#)
- kaartjes met [sommen](#)