

Hinkelen ^t/_m 10

Rekenen / wiskunde



Informatie

Op deze mat is een hinkelpad met cijfers te zien. Door spelletjes te spelen, met elkaar te praten en vragen te stellen oefenen de kinderen met het herkennen en benoemen van de cijfers tot en met 10.

De matten van Springlab zijn speciaal ontworpen om naar wens van de leerkracht gebruikt te worden. Verzin daarom vooral zelf passende werkvormen.

Spelidee - Gooien en hinkelen

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van cijfers tot en met 10 door over het pad te hinkelen. Om de beurt gooien de kinderen een pittenzakje op de mat. Vervolgens hinkelen ze over het pad naar het pittenzakje toe, terwijl ze tegelijkertijd de cijfers opnoemen. Het spel wordt gespeeld onder begeleiding van een leerkracht.

Benodigheden

Pittenzakje (of een ander voorwerp om op het hinkelpad te gooien).

Spelverloop

Vorbereiding

- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Hinkelen t/m 10'.
- De kinderen gaan in een rij staan bij het begin/einde van het hinkelpad, met het voorwerp dat ze op het hinkelpad gooien bij het voorste kind in de rij.

TIP: Heb je nog geen beweegvloer of is deze even niet beschikbaar? Print de getallen uit en plak deze op de grond of teken ze zelf met krijt op het speelplein! Let wel op dat het papier goed vast ligt als je deze op de vloer plakt, zo glijdt niemand uit.

Spel

Elk kind doorloopt de volgende stappen:

- Gooi het zakje op het cijfer
- Hinkel naar het zakje
- Tel het cijfer hardop mee met de sprongen
- Pak het zakje op
- Hinkel terug

Als het kind terug is, is het volgende kind in de rij en sluit hij zelf achteraan in de rij. Dit kind gooit het zakje op het volgende cijfer en doorloopt zo dus dezelfde stappen.

Spelregels

- Als het zakje niet in het vakje landt, probeert het volgende kind in de rij het opnieuw en sluit het kind zelf achteraan in de rij
- Hinkel te allen tijde op één been, ook bij het oppakken van het zakje
- Als het kind zijn evenwicht verliest gaat hij terug naar het begin en probeert hij het opnieuw.

Eind

Het spel is afgelopen als het zakje bij het cijfer 10 is opgehaald.

Speelvariatie

- Als constant hinkelen te moeilijk is kan het kind ook op twee benen staan wanneer hij het zakje oppakt
- In plaats van hinkelen kan het kind ook lopen, springen, etc.

Hinkelen ^t/_m 10

