

Random cijfers

1 t/m 50

Rekenen / wiskunde

5	14	22	35	48	6	25	17	39	42
43	32	13	8	29	19	37	50	7	26
15	1	49	21	38	45	4	28	18	34
23	46	40	11	2	27	12	33	47	10
36	30	9	44	20	31	41	3	24	16

Informatie

Op deze mat zijn de cijfers 1 t/m 50 te zien. Door spelletjes te spelen, met elkaar te praten en vragen te stellen oefenen de kinderen met het tellen tot en met 50.

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

Random cijfers

1 t/m 50

Spelidee - Cijfers springen

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van cijfers 1 t/m 50 door het goede cijfer te zoeken in het veld.

Spelverloop

Vorbereiding

- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Cijfers 1 t/m 50'.
- Wijs een spelleider aan, of wissel van spelleider na elke opdracht.

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

Doorloop steeds de volgende stappen:

- De spelleider noemt cijfer
- De kinderen zoeken het cijfer en springen erop
- Het kind die als eerste het cijfer heeft gevonden heeft gevonden

Spelregels

- Je hebt gewonnen als je als eerste op het goede cijfer staat

Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld als de ingeplande tijd is verstreken, alle vormen en/of kleuren aan bod zijn geweest of vijf opdrachten geweest zijn.

Speelvariatie

In plaats van springen kan ook een andere actie worden benoemd zoals zitten, rondje draaien, staan, hinkelen, etc.

Random Cijfers

1 t/m 50 Vakjes

5	14	22	35	48	6	25	17	39	42
43	32	13	8	29	19	37	50	7	26
15	1	49	21	38	45	4	28	18	34
23	46	40	11	2	27	12	33	47	10
36	30	9	44	20	31	41	3	24	16