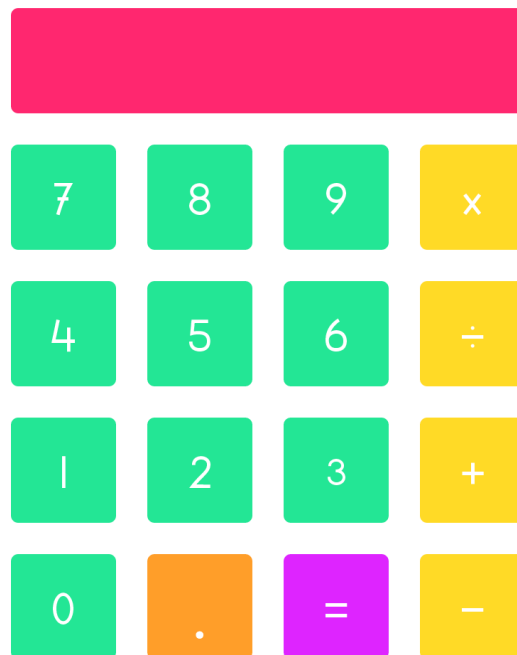


Rekenmachine

Rekenen-wiskunde



Informatie

Op deze mat is een rekenmachine te zien. Door spelletjes te spelen, met elkaar te praten en vragen te stellen oefenen de kinderen met het oplossen van sommen.

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.

Spelidee - Sommen maken

Spelbeschrijving

De kinderen oefenen met het oplossen van sommen.

Benodigdheden

- Sommen om op te lossen. Deze kunnen ter plekke worden verzonnen, maar er kan ook gebruik worden gemaakt van somkaartjes die van tevoren gemaakt zijn

Spelverloop

Vorbereiding

- Zorg ervoor dat er sommen zijn. Deze kunnen ter plekke worden verzonnen, maar er kan ook gebruik worden gemaakt van somkaartjes die dan gemaakt moeten worden.
- Zet de beweegvloer aan en start de mat 'Rekenmachine'
- Wijs een spelleider aan of wissel na elke som van spelleider

TIP: Heb je nog geen beweegvloer of is deze even niet beschikbaar? Print de rekenmachine uit en plak deze op de grond of teken deze 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

- De spelleider noemt een som
- Een ander kind springt de gehele som inclusief het antwoord op de rekenmachine en benoemt hardop de som
- Daarna is de volgende aan de beurt

Spelregels

- Er mag maar één kind tegelijk springen

Eind

Het einde van het spel is zelf te bepalen. Bijvoorbeeld als alle sommen geweest zijn.

Speelvariatie

De kinderen kunnen in plaats van springen ook staan, zitten, rondje draaien, etc.

Rekenmachine

