

Spelenderwijs rekenen bij start schooljaar

De start van een nieuw schooljaar is het perfecte moment om spelenderwijs rekenen in je les op te nemen. Spel speelt een belangrijke rol in de ontwikkeling van kinderen, je merkt dat daar nog veel behoefte aan is. Wanneer je spelenderwijs leren rekenen inzet, zorg je voor een actievere betrokkenheid van de kinderen. Ze gaan de stof beter begrijpen en onthouden.

Waarom dit voor jou en de kinderen kan werken

Het antwoord is simpel: spelenderwijs leren maakt gebruik van de natuurlijke nieuwsgierigheid en speelsheid van kinderen. Wanneer rekenen op bepaalde momenten wordt omgezet in een spel, zijn kinderen meer betrokken en gemotiveerd. Ze ontwikkelen niet alleen hun rekenvaardigheden, maar ook hun probleemoplossend vermogen en creativiteit. Zet het in op specifieke momenten, zodat het écht iets toevoegt, je zult zien dat de stof beter blijft hangen.

Zo ga je ermee aan de slag

In deze lessuggestie vind je een speelse rekenopdracht voor groep 5. Deze activiteit sluit aan bij het instapblok van Pluspunt en Blok 1 van De wereld in getallen. De les kan worden ingezet als tussendoortje, als aanvulling op de les en/of als interactieve activiteit.

Werk je met Pluspunt of De wereld in getallen?

Dan is er nóg beter nieuws: er is ook een compleet katern spelenderwijs leren rekenen voor de groepen 3, 4, 5 én 6 beschikbaar. Je vindt het in de *blokinfo in Bingel*. In dit katern geven we nog meer suggesties hoe je het rekenonderwijs via spel en spelenderwijs vorm kan geven. Uiteraard sluit het katern aan op de doelen en didactiek van Pluspunt en De wereld in getallen.

AANGEBODEN DOOR:

MALMBERG
a Sanoma company

 **Onderwijs
van
Morgen**



Sommen roven

AARGGHHH! Vandaag gaan de kinderen piraatje spelen!

Met sommen roven krijgen ze de kans, om elkaars buit te veroveren en in hun eigen schatkist te bewaren. Gaat het ze lukken om de andere troep te overwinnen?

Wat heb je nodig?

- Lintjes om het ene team te onderscheiden van het andere team;
- 2 dozen die dienen als schatkist (een echte schatkist mag natuurlijk ook);
- Somkaarten uit de set 'optellen tot 10' of in de variant 'aftrekken onder de 10'.

Zo werkt het

- Maak 2 teams. Elk team zet zijn schatkist aan de rand van het speelveld. Elk kind krijgt een somkaart en gaat zijn/haar kaart vergelijken met de kaart van een kind uit het andere team;
- Het kind met de hoogste uitkomst wint de slag: hij/zij krijgt de somkaart van het andere kind en brengt deze naar de schatkist van het eigen team. Het 'beroorde' kind gaat een nieuwe somkaart halen;
- Het spel gaat door totdat er nog maar één kaart over is of als de tijd om is. Dan is het tijd om de buit te tellen! Het team met de meeste somkaarten in de schatkist is de glorieuze winnaar van 'Sommen Roven'!

Bij een gelijk antwoord wisselen de kinderen hun kaart en brengen deze naar de schatkist, daarna halen ze een nieuwe kaart.

