

# Spelen met Rekenen

Hoi!

Je bent alweer aangekomen bij het vierde hoofdstuk, namelijk '*Spelen met rekenen*'. In de vorige hoofdstukken heb je gelezen dat je de doelen van taal heel eenvoudig kunt toepassen binnen spel.

Dit geldt ook voor de domeinen meten en meetkunde van rekenen. Het is vrij eenvoudig om hier een thema-activiteit bij te bedenken. Maar er zijn daarnaast rekendoelen die je liever via een bordspel, een werkblad of op de computer wilt oefenen. Je kunt dan heel goed gebruik maken van het rekencircuit.

In dit hoofdstuk leer je hoe je zo'n rekencircuit opzet, hoe je de methode kunt gebruiken bij het plannen van een rekencircuit en om vanuit doelen in plaats van activiteiten te werken.


Groet Linda

# Opdracht 1

Lees de les: '**Leerdoelen bepalen**' en download het template.

**#1** Bepaal de leerdoelen aan de hand van de methode voor jouw groep. Gebruik hiervoor het template uit de les.

**#2** Aan welke doelen ga je de komende periode (of het blok) werken?



1

## STAP 1

Haal alle handleidingen uit de rekenmethode. Schrijf per blok op welke leerdoelen er aan bod komen. Probeer dit zo kort en meetbaar mogelijk te doen, dus laat voorbeelden weg.

2

## STAP 2

Print de einddoelen van SLO TULE. Pak een markeerstift.

3

## STAP 3

Vergelijk de leerdoelen met elkaar. Elk leerdoel uit de rekenmethode markeer je op het overzicht van SLO TULE. Mis je een leerdoel in de methode dan schrijf je deze erbij op het doelenoverzicht.

4

## STAP 4

Je hebt nu een handig overzicht gemaakt waarin duidelijk naar voren komt welke doelen er aangeboden moeten worden

## Opdracht 2

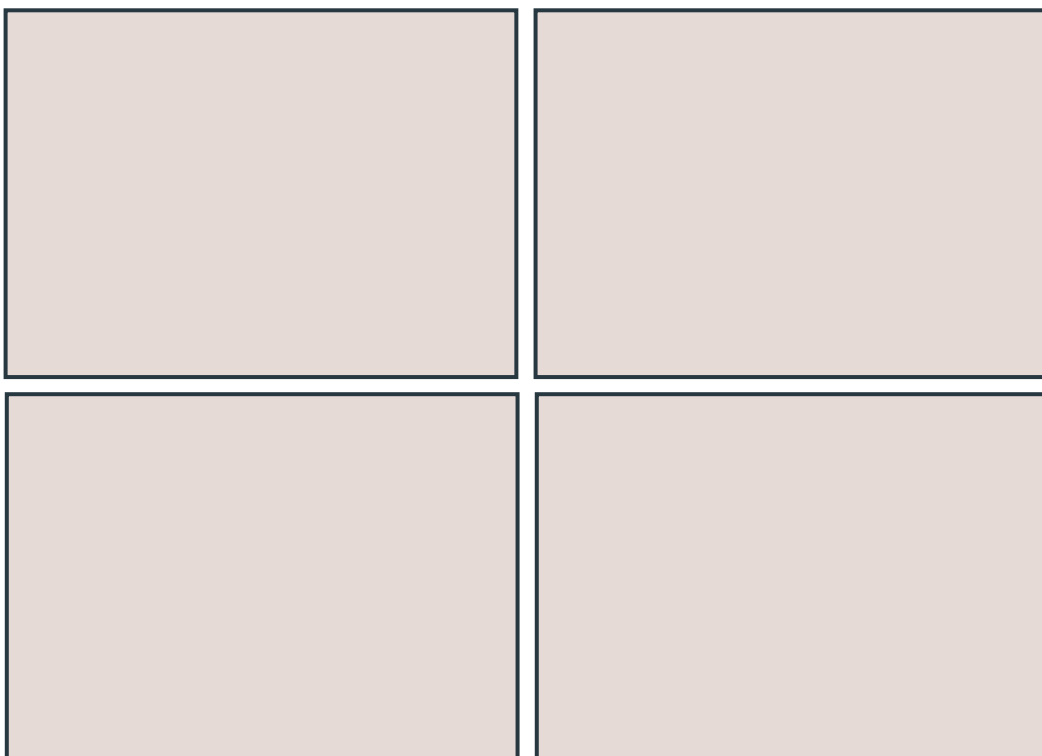
Lees de les: '**Tijdsduur en frequentie**'.

#1 Hoe ga je de rekenlessen in het lesrooster plannen? Moet je het lesrooster aanpassen?



Lees de les: '**Opstellen van groepjes**'.

#2 Verdeel de kinderen met behulp van het stappenplan uit de les in vier groepjes.

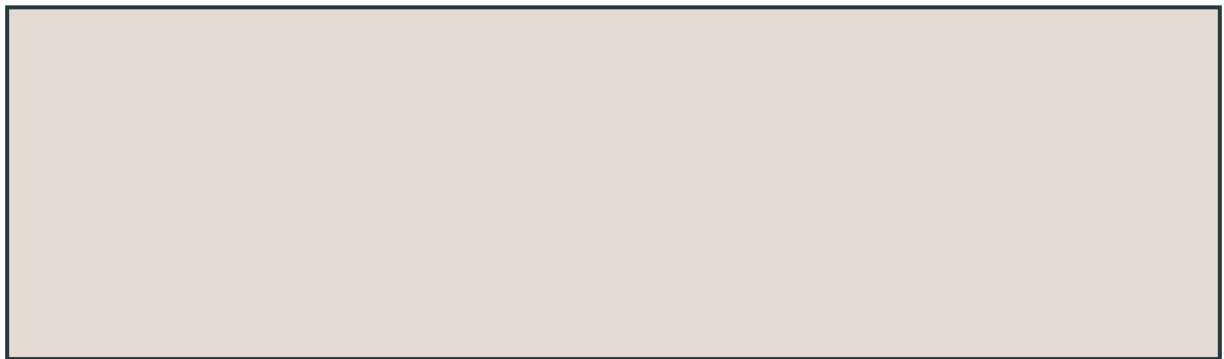


## Opdracht 3

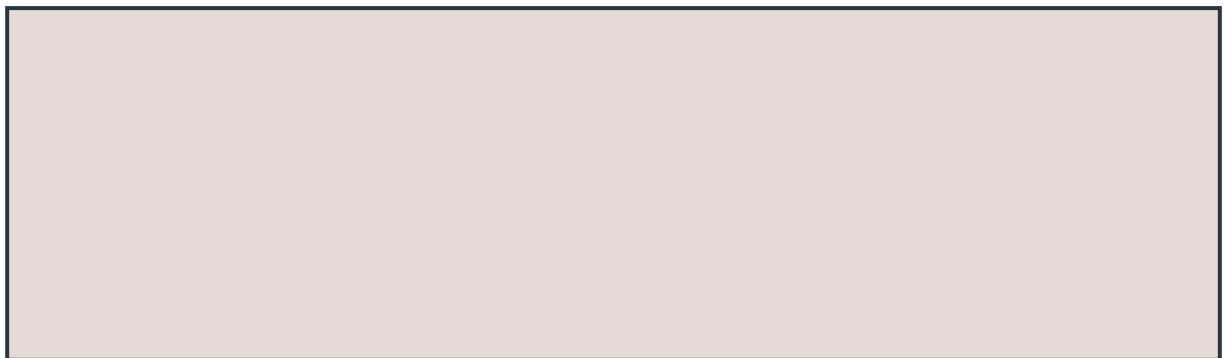
Lees de les: '**De onderdelen**'.

Verdeel de doelen voor de komende periode over de vier onderdelen.  
Aan welk doel wordt in welk onderdeel gewerkt en op welke manier?

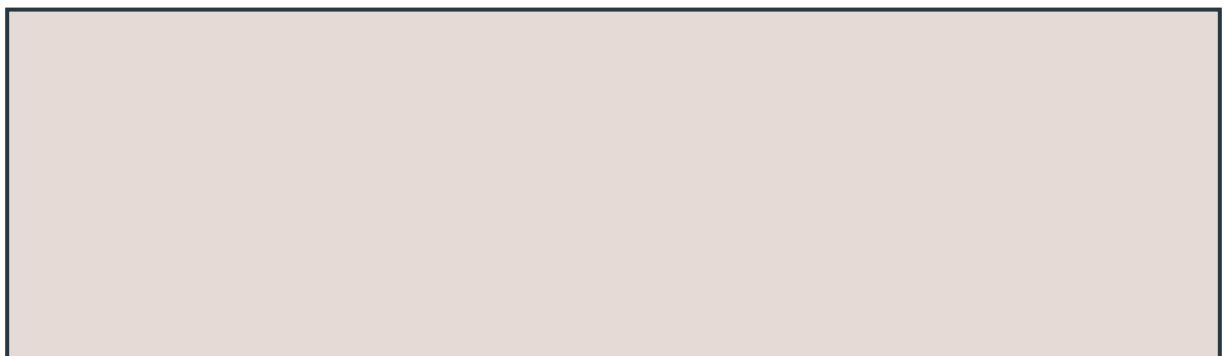
#1 Instructietafel



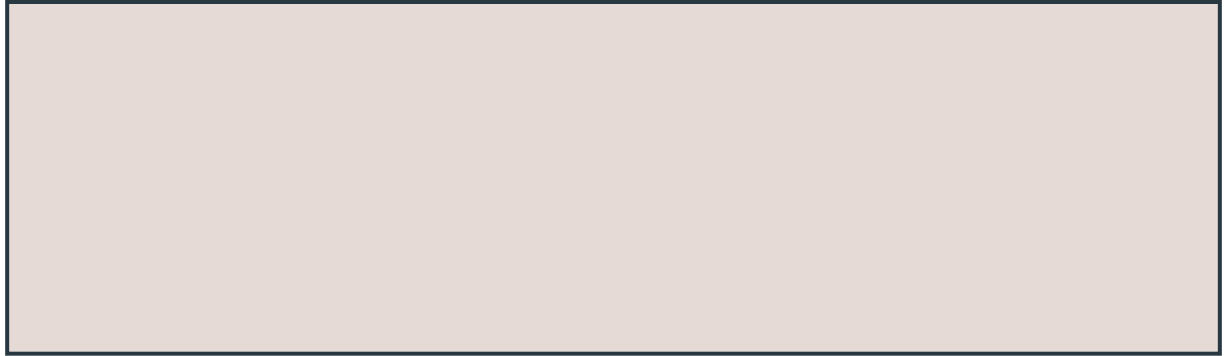
#2 Papierenwereld



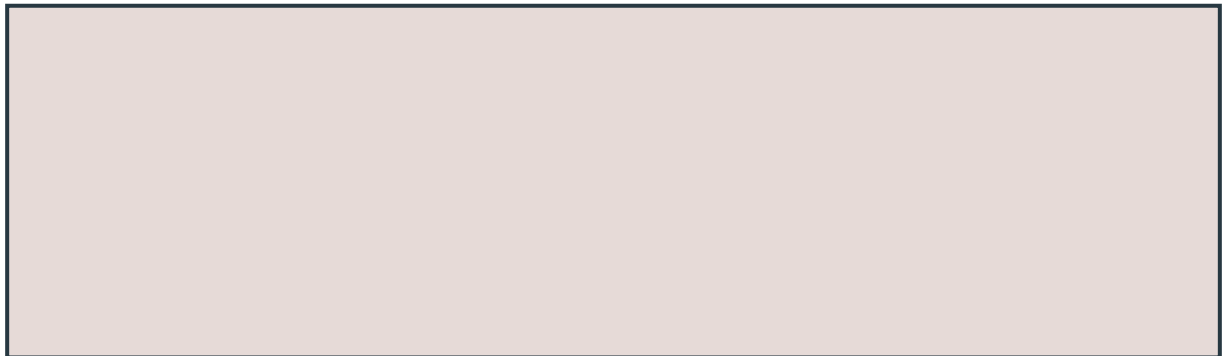
#3 Digitale wereld



## #4 Speel en Spel



## #5 Welke materialen heb je nodig voor het rekencircuit?



Lees de les: '**Het roulatierooster**' en bedenk of je het voorbeeldrooster wil overnemen of dat je toch dingen aanpast.

Zijn er nog andere dingen die je niet mag vergeten?

