

## 1. Rangorde

### Doel van het spel

OD 1.3 Een **rangorde** (tot vijfde) aanduiden en verwoorden (ordinaal tellen) als begin en richting zijn afgesproken.

### Rekentaal

- eerste
- tweede
- derde
- vierde
- vijfde

### Materiaal

- vijf bekers
- een rietje

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Zet drie bekers op een rij.
3. Laat de leerling de bekers tellen.
4. Wijs het meest linkse bekertje aan. Zeg hierbij dat dit de "eerste" beker is.
5. Laat de leerling nu de 'middelste' en 'laatste' beker aanwijzen.
6. Laat de leerling de ogen sluiten.
7. Plaats een rietje in één van de bekers.
8. Laat de leerling verwoorden in welke beker het rietje zit.
9. Moedig de leerling aan om hierbij de woorden 'eerste', 'middelste' en 'laatste' te gebruiken.
10. Je kan dit ook met vijf bekers spelen. Op deze manier leren de leerlingen de rangtelwoorden tot en met vijfde.

## 2. Ik zie, ik zie wat jij niet ziet (gezichtspunten)

### Doel van het spel

OD 3.2 Vanuit **verschillende gezichtspunten** die ze zelf concreet innemen, verwoorden hoe eenzelfde voorwerp, gebouw of persoon er telkens anders uitziet.

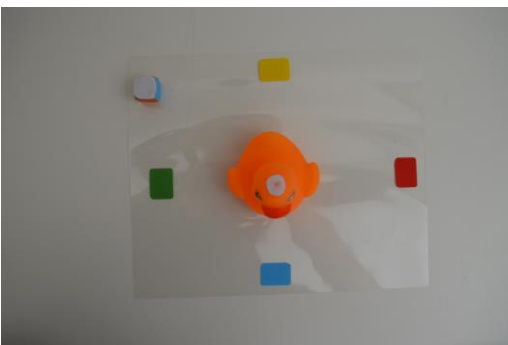
### Rekentaal

- voorkant
- achterkant
- bovenkant
- onderkant
- zijkant

### Materiaal

- gelamineerde folie met stickers
- badeend
- dobbelsteen met gekleurde bollen
- foto's van een badeend

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Neem de gelamineerde folie en leg deze op tafel.
3. Plaats in de cirkel een badeend.
4. Kleef de roze en gele sticker bovenop en onder de badeend.
5. Verwoord waar de verschillende stickers hangen..  
*Bijvoorbeeld: De rode sticker zie je de voorkant van de badeend.*
6. Laat de leerling met de dobbelsteen gooien.
7. Laat de leerling het standpunt innemen van de sticker.  
*Bijvoorbeeld: Als de rode sticker bovenaan ligt, gaat de leerling vanuit de rode sticker kijken.*
8. Doe dit tot allee gezichtspunten geoefend zijn.

### 3. Rekenhandeling

#### Doel van het spel

OD 1.4 In concrete situaties **rekenhandelingen** uitvoeren met betrekking tot aantal en hoeveelheid. Deze handelingen kunnen verwoorden door de gepaste begrippen te hanteren (*evenveel maken, bijdoen, wegdoen, samentellen, vermeerderen, verminderen, verdelen*).

#### Rekentaal

- evenveel maken
- bijdoen
- wegdoen
- samentellen
- vermeerderen
- verminderen
- verdelen

#### Materiaal

- staven en blokken
- fiches met symbolen (plus, min, maal en gedeeld door)
- fiches met rekenhandelingen

#### Foto



#### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef de leerling een aantal blokken en staven.
3. Zeg een rekenhandeling luidop.
4. Laat de leerling deze met de blokken en staven uitvoeren.
5. Laat de leerling de rekenhandeling luidop herhalen.
6. Laat de leerling de fiches met het juiste symbool bij de staven leggen. (plus als ze moeten optellen,...)
7. Schrijf een rekenhandeling op de fiches en laat de leerling deze uitvoeren en verwoorden.

## 4. Geladderd (rangorde)

### Doel van het spel

OD 1.3 Een **rangorde** (tot vijfde) aanduiden en verwoorden (ordinaal tellen) als begin en richting zijn afgesproken.

### Rekentaal

- eerste
- tweede
- derde
- vierde
- vijfde
- ...

### Materiaal

- houten trap
- getalkaartjes
- lego mannetje
- plakband
- grote dobbelsteen

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Plaats op elke trede een poppetje. Stel hierbij de volgende vragen.
  - Wie staat er op de eerste trede?
  - Wie staat er op de laatste trede?
  - Wie staat er in het midden?
  - Wie staat juist boven/juist onder....?
  - Wie komt er juist voor/na...?
3. Neem de kaartjes met de cijfers van 0 tot 10. Plaats de trap in het midden van de tafel en plak het cijfer 0 op de grond, onder de eerste trede. Geef de overige cijferkaartjes aan de leerling en laat hem deze op de trapladder plaatsen.
4. Laat de leerling de getallenrij opzeggen.
5. Stel volgende vragen.
  - Welk cijfer staat er op de eerste trede?
  - Welk cijfer staat er op de laatste trede?
  - Welk cijfer staat er in het midden?
  - Welk getal staat er juist boven/onder...?
  - Welk getal komt er juist voor/na...?
  - Welk getal staat tussen ... en ... ?
6. Laat de leerling de treden van de trap al tellend te verkennen. Gebruik hierbij volgende opdrachten.
  - Klim al tellend naar boven.
  - Klim al tellend naar beneden.
7. Zet een mannetje onderaan de ladder. Laat een leerling met de dobbelsteen gooien. Het mannetje gaat het aantal ogen naar boven.
  - Op welke trede komt het mannetje terecht?
  - Als het mannetje één stapje naar boven/onderen gaat, op welke trede zal hij/zij dan terechtkomen?

## 5. In de bus (rangorde)

### Doel van het spel

OD 1.3 Een **rangorde** (tot vijfde) aanduiden en verwoorden (ordinaal tellen) als begin en richting zijn afgesproken.

### Rekentaal

- eerste
- tweede
- derde
- vierde
- vijfde
- onderste
- bovenste

### Materiaal

- prent van de bus
- envelop met afbeeldingen van personen

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Leg de bus en de personen op de tafel.
3. Geef een omschrijving en laat de leerling de personen op de juiste plaats in de bus plaatsen.  
*Bijvoorbeeld: Neem de jongen en plaats hem op de eerste plaats onderaan.*
4. Wanneer de bus vol is, kan je dit nog een keer uitvoeren. Nu kan de leerling zelf een persoon plaatsen en vertellen op welke plaats hij deze zette.  
*Bijvoorbeeld: Ik plaats de mama op de eerste plaats bovenaan.*

## 6. Waar ben ik?

### Doel van het spel

OD 3.1 Handelend, in concrete situaties de begrippen "in, op, boven, onder, naast, voor, achter, eerste, laatste, tussen, schuin, op elkaar, ver weg, dicht bij, binnen, buiten, omhoog en omlaag" in hun juiste betekenis gebruiken. **Pictogrammen in verband met "richtingen"** als symbolen hanteren.

### Rekentaal

- in
- op
- boven
- onder
- naast
- voor
- achter
- binnen
- buiten
- omhoog
- omlaag
- ver weg
- dicht bij

### Materiaal

- pictogrammen
- 2 huisjes + Playmobil mannetje
- een stoel

### Foto

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef mondeling enkele opdrachten waarin begrippen i.v.m. richtingen voorkomen, toon ook steeds het bijbehorende pictogram en laat de leerling deze uitvoeren.  
Laat een andere leerling meedoen of doe zelf mee.  
*Bijvoorbeeld: Ga op de stoel staan.*
3. Geef mondeling een opdrachten en toon hierbij het bijhorende pictogram. Laat de leerling deze instructie uitvoeren met het Playmobil mannetje.  
*Bijvoorbeeld: Zet het mannetje tussen de huizen.  
Toon het pictogram.*
4. Toon een pictogram en laat de leerling zijn mannetje verzetten en verwoorden wat hij/zij doet.

## 7. meer dan/ minder dan

### Doel van het spel

OD 2.1 Handelend en verwoordend twee dingen op hun **kwalitatieve eigenschap vergelijken**.

### Rekentaal

- meer dan
- minder dan
- is gelijk aan
- is niet gelijk aan

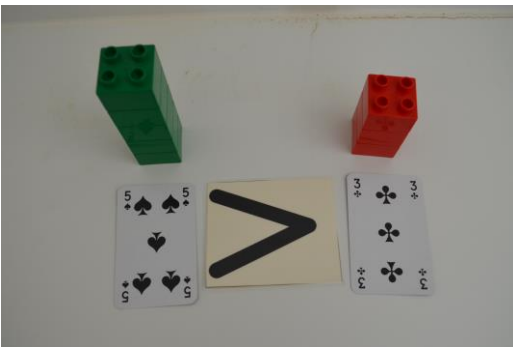
### Materiaal

- speelkaarten
- woordkaarten: meer dan, minder dan, is gelijk aan, is niet gelijk aan)
- duplo blokjes
- getalbeelden

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Laat de leerling de getallen benoemen.
3. Laat de leerling het aantal blokjes bij de getallen zetten.
4. Laat de leerling benoemen welk getal het meeste of het minste is en of de twee getallen gelijk aan of niet gelijk aan zijn.
5. Laat de leerling het correcte symbool tussen de twee getallen leggen.

### Foto



## 8. Kwalitatieve eigenschappen vergelijken

### Doel van het spel

OD 2.1 Handelend en verwoordend twee dingen op hun **kwalitatieve eigenschap vergelijken**.

### Rekentaal

- groter dan
- kleiner dan
- langer
- korter
- dunner
- dikker
- even groot
- even lang

### Materiaal

- bamboestokjes
- woordbeelden

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen
2. Benoem de vergelijkende kwalitatieve eigenschappen van de stokjes.  
*Bijvoorbeeld: Dit stokje is dunner dan dat stokje.*
3. Laat de leerling de vergelijkende kwalitatieve eigenschappen van de stokjes benoemen.
4. Laat de leerling samen met jou de woordbeelden onder de desbetreffende stokjes leggen.



## 9. Hoeveel heb ik?

### Doel van het spel

OD 1.1 Handelend en verwoordend de ene concrete **hoeveelheid dingen vergelijken** met een andere hoeveelheid dingen. Bij het verwoorden gebruiken zij daarbij de passende **hoeveelheidsbegrippen**.  
(*evenveel/niet evenveel dingen, veel/weinig dingen, te veel/te weinig dingen, dingen over/dingen te kort, meer/minder dingen, meest/minst dingen*)

### Rekentaal

- meer
- minder
- evenveel
- niet evenveel
- (te) weinig
- (te) veel
- (dingen) over
- (dingen) tekort

### Materiaal

- fiches hoeveelheden
- staven en blokken
- een pion

### Foto



### Speluitleg

1. Bied de begrippen mondeling aan en toon de bijbehorende prent,
2. Laat de leerling deze hoeveelheid met staven en blokken zetten.
3. Toon een prent (bv. evenveel) en geef de leerling de opdracht om evenveel blokken op de rode en de gele staven te zetten.
4. Toon een prent (bv. weinig) en geef de leerling de opdracht om weinig blokken op de gele staaf te zetten.
5. Laat een andere leerling de opdracht mee uitvoeren of doe het zelf mee, dit zorgt voor veiligheid.
6. Bied de begrippen mondeling aan en laat de leerling op de fiche de pion op de juiste plaats zetten.
7. Geef één opdracht per fiche en laat de leerling de pion in de juiste vakjes zetten.  
*Bijvoorbeeld: Zet een pion waar er te weinig is. Zet een pion waar er het meeste is.*
8. Bied de begrippen mondeling aan en laat de leerling de woordkaartjes op de juiste plaats leggen en de begrippen luidop zeggen.

## 10. Blokjesspel (tellen tot 5, 10 of 20)

### Doel van het spel

OD 1.2 met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Speluitleg

1. Laat 1 voorwerp (blokje) zien en benoem het correct. Laat nadien 2 blokjes zien en benoem dit correct. Zo ga je verder tot 5, 10 of 20.
2. Laat de leerlingen bij het zien van de blokjes de leerkracht nazeggen.
3. Laat het juiste cijferbeeld en woordbeeld zien.
4. Laat de leerling nogmaals verwoorden

### Rekentaal

- getallen tot 5
- getallen tot 10
- getallen tot 20

### Materiaal

- blokjes tot 20
- cijferbeeld tot 20
- woordbeeld tot 20

### Foto



## 11. Kippenspel (tellen tot 20)

### Doel van het spel

OD 1.2 met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Laat de leerling een kip nemen met of zonder getalbeeld.
3. Vraag hoeveel eitjes de kip graag zou leggen.
4. Laat de leerling het getal verwoorden met de woorden: 'De kip zou ... eitjes leggen'.
5. Laat de leerling het juiste aantal eitjes bij de kip leggen en verwoorden.

### Rekentaal

- getallen tot 5
- getallen tot 10
- getallen tot 20

### Materiaal

- kippen tot 10 met getalbeeld en cijfer
- kippen tot 20 met cijfer zonder getalbeeld
- eitjes (42 in totaal)

### Foto



## 12. Knijpkaarten (tellen tot 5, 10 en 20)

### Doel van het spel

OD 1.2 Met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

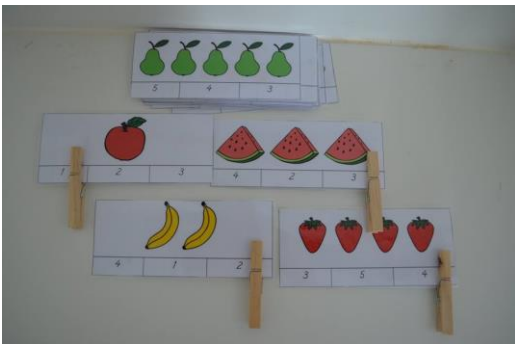
### Rekentaal

- tellen tot 5
- tellen tot 10
- tellen tot 20

### Materiaal

- knijpkaarten tot 20
- 20 wasknijpers

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef de leerling een wasknijper en een knijpkaart.
3. Laat de leerling het aantal voorwerpen hardop tellen en laat ze aanwijzen.
4. Laat de leerling met de wasknijper het juiste getal aanduiden.
5. Vraag hoeveel voorwerpen er op de kaart staan.

TIP: Let erop dat de leerlingen op een logische manier tellen zoals in rijtjes horizontaal en verticaal en niet allemaal door elkaar. Zo gebeuren er fouten.

## 13. Blokjes leggen (tellen tot 5, 10 en 20)

### Doel van het spel

OD 1.2 Met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 5
- getallen tot 10
- getallen tot 20

### Materiaal

- blokjes
- woordbeelden tot 20
- getalbeelden tot 20

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Vraag aan de leerling om een aantal blokjes te nemen. 'Neem ... blokjes.'
3. Vraag aan de leerling hoeveel blokjes hij moest nemen.
4. Vraag aan de leerling hoeveel blokjes er op de bank liggen.
5. Eventueel: Laat de leerling het juiste woordbeeld en getalbeeld bij de blokjes leggen.

## 14. Classificeer telspel (tellen tot 10)

### Doel van het spel

OD 1.2 Met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen

### Rekentaal

- getallen tot 10

### Materiaal

- zakje met voorwerpen van dezelfde soort
- woordbeeld tot 10
- cijferbeeld tot 10

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef de leerlingen een zak met allerlei voorwerpen.
3. Laat de leerling de zak volledig leegmaken en de voorwerpen op tafel leggen.  
*Bijvoorbeeld: Hoeveel rode lintjes zijn er?*
5. Geef de leerlingen een kaartje met het juiste cijferbeeld.
6. Laat de leerlingen het cijferbeeld bij het juiste prentje leggen.

## 15. Tellen tot 20

### Doel van het spel

OD 1.2 Met aanwijzing vijf dingen **correct (simultaan) tellen** en daarna zeggen hoeveel dingen er geteld zijn (resultatief).

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Steek een getal in de lucht.
3. Laat de leerling het getal benoemen.
4. Laat de leerling het woordbeeld bij het getal leggen.
5. Laat de leerling de terlij opzeggen door het cijferbeeld aan te wijzen.

### Rekentaal

- getallen tot 20

### Materiaal

- kaartjes met cijfers tot 20
- woordbeelden tot 20

### Foto



## 16. Getallen tot 100 of 1000 leggen en verwoorden

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 100
- getallen tot 1000

### Materiaal

- kaartjes D, H, T en E
- kaartjes van 0 tot 9 (4x)

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Dicteer een getal tot 100 of 1000.
3. Laat de leerling het getal leggen onder de juiste kaartjes.
4. Vraag aan de leerling hoeveel duizendtallen, honderdtallen, tientallen of eenheden er zijn.



## 17. Schrijven in het zand/op het whiteboard (getallen tot 100 of 1000)

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 100
- getallen tot 1000

### Materiaal

- bakje zand
- whiteboard
- whiteboard stiften (x3)

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Dicteer een getal tot 100 of 1000
3. Laat de leerling dit getal in het zand of op het whiteboard schrijven.
4. Vraag aan de leerling hoeveel duizendtallen, honderdtallen, tientallen of eenheden er zijn.

## 18. Werkblad omwisseling van getal (getallen tot 100)

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Speluitleg

1. Dicteer een getal tot 100.
2. Laat de leerling het juiste getal kleuren op de tekening.

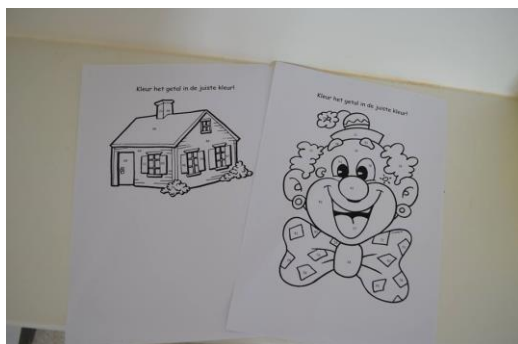
### Rekentaal

- getallen tot 100

### Materiaal

- werkblad met tekening
- kleurpotloden

### Foto



## 19. Bingo (getallen tot 1000)

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 1000

### Materiaal

- bingokaarten H
- bingokaarten H en T
- bingokaarten H, T en E
- zakje met getallen

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Laat de leerling een getal uit de zak nemen.
3. Laat de leerling het getal lezen.
4. Wanneer de leerling het getal op zijn bingokaart heeft, legt hij het kaartje op zijn bingokaart.

### Foto



## 20. Honderdveld opbouwen

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 100

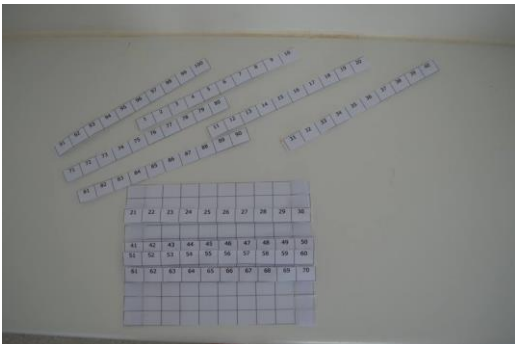
### Materiaal

- leeg honderdveld
- Alle stroken om het honderdveld op te bouwen.

### Speluitleg

1. Leg de stroken en het lege honderdveld klaar.
2. Leg zelf een strook op de juiste plaats als voorbeeld.
3. Laat de leerlingen het volledige honderdveld opbouwen met stroken.
4. Bespreek nadien wat er bij de stroken hetzelfde en wat er verschillend is.

### Foto



## 21. Pion op het honderdveld plaatsen

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 100

### Materiaal

Spel 1:

- ingevuld honderdveld
- pion

Spel 2:

- pion
- leeg honderdveld
- stroken om het honderdveld op te bouwen

Spel 3:

- pion
- leeg honderdveld

### Speluitleg

#### Niveau 1

1. Leg de nodige materialen op tafel.
2. Dicteer een getal en laat de leerling de pion op de juiste plaats op het honderdveld zetten.
3. Nadien worden er vragen gesteld: "Welk getal staat er naast, welk getal staat er rechts of links van, welk getal staat er boven of onder?"

#### Niveau 2

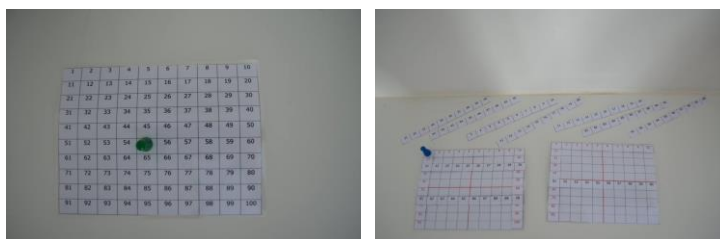
1. Leg het lege honderdveld en de stroken op tafel. op tafel.
2. Kies zelf voor enkele hulpstroken.
3. Dicteer een getal en laat de leerling de pion op het juiste getal plaatsen met behulp van enkele stroken.

#### Niveau 3

1. Leg het lege honderdveld en de pion klaar.
2. Dicteer een getal en laat de leerling de pion op de juiste plaats zetten op het honderdveld.

Tip: Let er op dat de leerling op de meest handige manier telt op het honderdveld.

### Foto



## 22. Dobbelen naar het juiste getal met behulp van het honderdveld

### Doel van het spel

ET 1.5 **Natuurlijke getallen** van maximaal 10 cijfers en kommagetallen (met 3 decimalen) eenvoudige breuken, eenvoudige procenten lezen noteren, ordenen en op een getallenlijn plaatsen.

### Rekentaal

- getallen tot 100

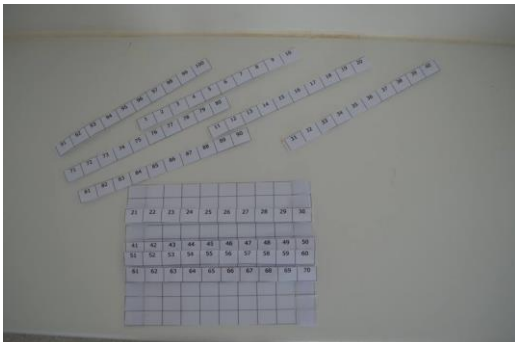
### Materiaal

- dobbelsteen met plus 1 of min 1, plus 5 of min 5, plus 10 of min 10 op.
- leeg honderdveld
- pion

### Speluitleg

1. Leg de dobbelsteen en het lege honderdveld klaar.
2. Dicteer een getal en laat de leerling de pion op de juiste plaats op het honderdveld zetten.
3. Laat de leerling met de dobbelsteen gooien.
4. Voer de opdracht op de dobbelsteen uit en laat de leerling de pion op de juiste plaats op het honderdveld zetten.
5. Herhaal de voorgaande stappen.

### Foto



## 23. Bingo (symbolen van bewerkingen)

### Doel van het spel

ET 1.6 Volgende **symbolen benoemen**, noteren en hanteren: =  $\neq$  < > + - x . : /  $\div$  % en ( ) in bewerkingen.

### Rekentaal

- is gelijk aan (=)
- is niet gelijk aan ( $\neq$ )
- kleiner dan (<)
- groter dan (>)
- plus (+)
- min (-)
- maal (x)
- gedeeld door (:)
- breukstreep (/)
- verhouding ( $\div$ )
- procent (%)
- haakjes ( )

### Materiaal

- bingokaart
- kaartjes met symbolen

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef de leerling een bingokaart.
3. Laat de leerling een kaartje met een symbool trekken.
4. Laat de leerling verwoorden wat er op het kaartje staat en kijken of het op zijn bingokaartje staat.
5. Laat de leerling iets op zijn kaart leggen als het woord op zijn kaart staat.
6. Doe dit tot de leerling zijn kaart vol is.

## 24. Rekensymbolen

### Doel van het spel

ET 1.6 Volgende **symbolen benoemen**, noteren en hanteren:  $= \neq < > + - \times \cdot \div$   $\%$  en  $()$  in bewerkingen.

### Rekentaal

- is gelijk aan (=)
- is niet gelijk aan ( $\neq$ )
- kleiner dan (<)
- groter dan (>)
- plus (+)
- min (-)
- maal (x)
- gedeeld door (:)
- breukstreep (/)
- verhouding ( $\div$ )
- procent (%)
- haakjes ()

### Materiaal

- memorykaartjes

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Leg de kaartjes met de prenten naar boven op tafel.
3. Laat de leerling 2 kaartjes nemen en hem verwoorden wat er op staat. Als het symbool en de verwoording bij elkaar horen mag je de 2 kaartjes houden.
4. Speel samen verder. Diegene met de meeste kaartjes wint.



## 25. Carrousel met de rekentaal bij bewerkingen

### Doel van het spel

ET 1.2 De leerlingen kunnen de verschillende **functies van natuurlijke getallen** herkennen en verwoorden.

ET 1.3 De leerlingen kennen de **betekenis van optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, veelvoud, deler, gemeenschappelijke deler, grootste gemeenschappelijke deler, kleinste gemeenschappelijk veelvoud, procent, som, verschil, product, quotiënt en rest**. Zij kunnen correct voorbeelden geven en kunnen verwoorden in welke situatie ze dit handig kunnen gebruiken.

### Rekentaal

- |                    |            |
|--------------------|------------|
| - optellen         | - delen    |
| - aftrekken        | - som      |
| - vermenigvuldigen | - product  |
| - vermenigvuldiger | - rest     |
| - verschil         | - deeltal  |
| - quotiënt         | - uitkomst |

### Materiaal

- carrousel met magneettape
- wasspelden met woordkaartjes
- aanvullende woordkaartjes

### Speluitleg

1. Verklank de woorden op de woordbeelden
2. Laat de leerling de wasspelden met de woordbeelden op de juiste plaats aan de carrousel hangen.
3. Laat de leerling zelf verbeteren aan de hand van de kleurcode.

### Foto



## 26. Jenga over rekentaal bij bewerkingen

### Doel van het spel

ET 1.11 Inzicht in de **relaties tussen de bewerkingen**.

### Rekentaal

- optellen
- aftrekken
- vermenigvuldigen
- delen
- maak de som
- maak het verschil

### Materiaal

- jenga rekentaal bij bewerkingen

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Speel samen met de leerling het spel Jenga. Bouw hiervoor eerst de toren op. Elke speler neemt om de beurt een blok uit de toren. Je mag hiervoor maar één hand gebruiken. Deze blok leg je terug bovenaan op de toren. Uit de bovenste 3 lagen mag er geen blok genomen worden.
3. Verwoord de vraag op het getrokken blokje.
4. Laat de leerling de oefening op het blokje oplossen.
5. Wanneer de toren valt is het spel gedaan.

### Foto



## 27. Tijdsduur

### Doel van het spel

ET 2.8 Bij een vergelijking van twee voor hen bekende activiteiten en bij voldoende duidelijke verschillen, **verwoorden welke activiteit het langst en welke het kortst duurt.**

### Rekentaal

- korter - korter dan - kortst
- langer – langer dan - langst

### Materiaal

- plank met velcro
- kaartjes met activiteiten

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Bekijk samen met de leerling de activiteiten.
3. Leg de kaartjes op een hoopje met de blanco kant naar boven.
4. Laat de leerling twee kaartjes trekken en de activiteiten op de kaartjes benoemen.  
Vraag: 'Welke activiteit duurt het *kortst/langst*?'.  
Laat de leerling het antwoord benoemen of aanduiden. Belangrijk hierbij is dat de leerlingen de woorden/zinnen herhalen.  
Dit doe je een vijftal keer.
5. Laat de leerling twee kaartjes trekken. Deze worden op de juiste plaats op de plank gekleefd.  
Laat de leerling verwoorden.  
*Bijvoorbeeld: Activiteit A duurt langer dan activiteit B.*

## 28. Kaftje kloklezen analogoog (verwerving deel 1)

### Doel van het spel

ET 2.12 kloklezen (analoge en digitale klokken). Tijdsintervallen kunnen berekenen en de samenhang tussen seconden, minuten en uren kennen.

### Rekentaal

- Het is ...uur.
- Het is half ...
- Het is kwart voor ...
- Het is kwart over ...
- cijfers (van 1 tot 12)

### Materiaal

- kaftje met 3 klokken + kaartjes (analoog)

Tip: Het is aangeraden om bij het oefenen op het kloklezen steeds een echt klokje, waarbij je de wijzers (gelijktijdig) kan bewegen, bij de hand te hebben.

### Foto



### Speluitleg

#### Niveau 1

1. Neem de rode kaartjes
2. Overloop de uren op de klok of breng ze aan.
3. Verplaats de kleine wijzer en laat de leerling het uur verwoorden.
4. Laat hem of haar vervolgens het juiste kaartje bij de klok kleven

#### Niveau 2

1. Neem de oranje kaartjes.
2. Bespreek het halfuur met de leerling of breng het aan.
3. Verplaats de wijzers en laat de leerling telkens verwoorden.
4. Laat hem of haar vervolgens het juiste kaartje bij de klok kleven.

#### Niveau 3

1. Neem de gele kaartjes.
2. Bespreek het kwartier (kwart voor/kwart over) met de leerling of breng het aan. Verplaats de wijzers van de klok en laat de leerling telkes 'kwart voor .../kwart over ...' verwoorden.
3. Laat hem of haar vervolgens het juiste kaartje bij de klok kleven.

## 29. Kaftje kloklezen analog (verwerving deel 2)

### Doel van het spel

ET 2.12 kloklezen (analoge en digitale klokken). Tijdsintervallen kunnen berekenen en de samenhang tussen seconden, minuten en uren kennen.

### Rekentaal

- Het is ...uur.
- Het is half ...
- Het is kwart voor ...
- Het is kwart over ...
- cijfers (van 1 tot 12)

### Materiaal

- kaftje met 3 klokken + kaartjes (analoog)

Tip: Het is aangeraden om bij het oefenen op het kloklezen steeds een echt klokje, waarbij je de wijzers (gelijktijdig) kan bewegen, bij de hand te hebben.

### Foto



### Spelitleg

#### Niveau 4

1. Verplaats de wijzers op de klok en laat de leerling verwoorden (... uur, half ..., kwart voor ... of kwart over ...)
2. Laat de leerling het juiste kaartje bij de klok kleven.

#### Niveau 5

1. Verwoord en/of toon een willekeurig kaartje.
2. Laat de leerling de wijzers van de klok juist plaatsen.

## 30. Kaftjes kloklezen digitaal (verwerving)

### Doel van het spel

ET 2.12 kloklezen (analoge en digitale klokken). Tijdsintervallen kunnen berekenen en de samenhang tussen seconden, minuten en uren kennen.

### Rekentaal

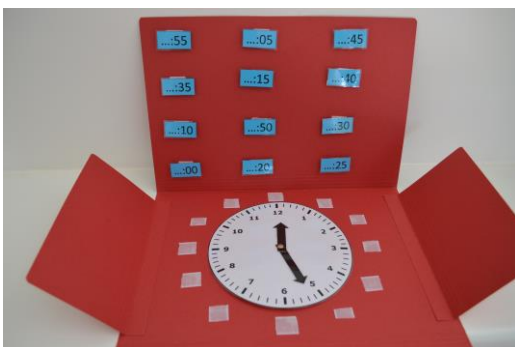
- Het is ... uur
- Het is half ...
- Het is kwart voor ...
- Het is kwart over ...
- Het is ... minuten over ...
- Het is ... minuten voor ...
- cijfers (van 0 tot 60 met sprongen van 5)

### Materiaal

- kaftje met 3 klokken + kaartjes (digitaal)

Tip: Het is aangeraden om bij het oefenen op het kloklezen steeds een echt klokje, waarbij je de wijzers (gelijktijdig) kan bewegen, bij de hand te hebben.

### Foto



### Speluitleg

#### Niveau 1

1. Neem de groene kaartjes.
2. Overloop de uren op de digitale klok met de leerling of breng ze aan.
3. Verplaats de kleine wijzer en zeg erbij of het in de voormiddag of namiddag (ochtend of avond) is.
4. Laat de leerling het uur volgens de digitale klok verwoorden en het juiste kaartje bij de klok kleven.

#### Niveau 2

1. Neem de blauwe kaartjes.
2. Overloop de minuten op de digitale klok met de leerling of breng ze aan.
3. Verplaats de grote wijzer en zeg erbij of het in de voormiddag of namiddag is.
4. Laat de leerling het uur en de minuten verwoorden en het juiste kaartje bij de klok kleven.

#### Niveau 3: van analoog naar digitaal

1. Verplaats de wijzers op de klok en zeg erbij of het in de voormiddag of de namiddag is.
2. Laat de leerling het uur en de minuten verwoorden en het juiste kaartje bij de klok kleven.

#### Niveau 4: van digitaal naar analoog

1. Toon een kaartje van de uren en een kaartje van de minuten.
2. Laat de leerling de wijzers van de klok juist plaatsen.

## 31. Domino kloklezen (verwerking)

### Doel van het spel

ET 2.12 kloklezen (analoge en digitale klokken). Tijdsintervallen kunnen berekenen en de samenhang tussen seconden, minuten en uren kennen.

### Rekentaal

- Het is ... uur.
- Het is half ...
- cijfers (van 1 tot 12)

### Materiaal

- domino 'het uur' (gele kaartjes)
- domino 'het uur + het halfuur' (blauwe en groene kaartjes)

Tip: Het is aangeraden om bij het oefenen op het kloklezen steeds een echt klokje, waarbij je de wijzers (gelijktijdig) kan bewegen, bij de hand te hebben.

### Speluitleg

1. Leg het startkaartje.
2. Laat de leerling een lange slinger maken waarbij het klokje steeds gevolgd wordt door de juiste tekst.
3. Laat de leerling telkens verwoorden welk uur of halfuur er op het klokje staat.

### Foto



## 32. Klokrad (verwerking)

### Doel van het spel

ET 2.12 **klokkezen** (analoge en digitale klokken). Tijdsintervallen kunnen berekenen en de samenhang tussen seconden, minuten en uren kennen.

### Rekentaal

- Het is ... uur.
- Het is half ...
- Het is kwart voor ...
- Het is kwart over ...
- cijfers (van 1 tot 24)

### Materiaal

- klokrad + kaartjes: analoog
- klokrad + kaartjes digitaal

### Kleurcode kaartjes

- geel = het uur
- blauw = het halfuur
- rood = kwart voor
- groen = kwart over

Tip: Het is aangeraden om bij het oefenen op het klokkezen steeds een echt klokje, waarbij je de wijzers (gelijktijdig) kan bewegen, bij de hand te hebben.

### Speluitleg

1. Leg het klokrad voor de leerling neer.
2. Leg alle wasknijpers op tafel. Hierbij is het erg belangrijk dat deze met de kaartjes naar boven liggen en de kleuren niet zichtbaar zijn.
3. Laat de leerling op het klokrad een klokje of digitale tijd kiezen.
4. Laat de leerling de tijd hardop voorlezen.
5. Laat de leerling de bijhorende wasknijper zoeken en bij het klokje hangen.
6. Controleer alle antwoorden door de wasknijpers om te draaien.
7. Neem een ander klokrad of verander de kaartjes. Doe dan net hetzelfde.

### Foto





### 33. Temperatuur

#### Doel van het spel

ET 1.8 **Gevarieerde hoeveelhedaanduidingen** lezen en interpreteren met negatieve getallen (bijvoorbeeld temperatuur).

ET 2.1 De belangrijkste grootheden en maateenheden met betrekking tot **temperatuur** en ze kunnen hierbij de relatie leggen tussen de grootte en de maateenheid: °C .

ET 2.5 Weten dat bij **temperatuurmeting** 0 °C het **vriespunt** is en weten dat de temperaturen beneden het vriespunt met een negatief getal worden aangeduid.

#### Rekentaal

- graden (Celsius), °C
- koud
- warm
- min (onder het vriespunt)
- Het is ... graden.

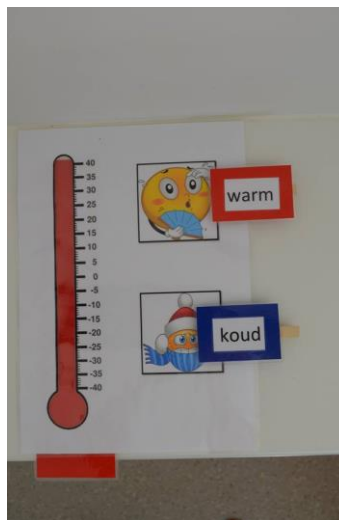
#### Materiaal

- thermometer met rode schuifbalk
- wasknijpers 'koud' en 'warm'

#### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Geef een opdracht door een bepaalde temperatuur te zeggen.  
*Bijvoorbeeld: Het is 17 graden Celsius.*
3. Laat de leerling de rode balk schuiven tot aan de gewenste positie en laat hem de temperatuur herhalen.  
*Bijvoorbeeld: Het is 17 graden Celsius.*
4. Bevraag of dit 'koud' of 'warm' is. De wasknijper 'koud' of 'warm' wordt op de juiste smiley gehangen. Dit is subjectief. Belangrijk is dat de begrippen 'koud' en 'warm' juist gebruikt worden.
5. De leerkracht schuift de rode balk op een gewenste positie. De leerling leest de graden af en verwoordt in een mooie zin.  
*Bijvoorbeeld: Het is ... graden. Dit is koud/warm.*
6. Maak op deze manier worden een vijftal oefeningen gemaakt.

#### Foto



## 34. Meter, liter en kilogram

### Doel van het spel

ET 2.1 De **belangrijkste grootheden en maateenheden** met betrekking tot **lengte** kennen en daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid: meter.

ET 2.1 De **belangrijkste grootheden en maateenheden** met betrekking tot **inhoud** kennen en daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid: liter.

ET 2.1 De **belangrijkste grootheden en maateenheden** met betrekking tot **gewicht (massa)** kennen en daarbij de relatie leggen tussen de grootheid en de maateenheid: kilogram.

### Rekentaal

- meter
- liter
- kilogram
- meetlat
- maatbeker
- weegschaal

### Materiaal

- afbeeldingen: meetlat, maatbeker, weegschaal
- schuivenkastje

### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen aan de hand van de afbeeldingen.
2. Leg de afbeeldingen ondersteboven op een hoopje.
3. Laat de leerling een afbeelding trekken en in het juiste schuifje leggen.
4. Laat de leerling de begrippen steeds goed verwoorden.

### Foto



## 35. Euromunten en eurobiljetten

### Doel van het spel

ET 2.11 In reële situaties rekenen met **geld en geldwaarden**: betalen, wisselen en teruggeven.

### Rekentaal

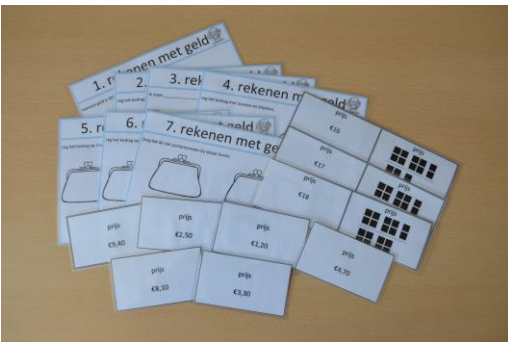
alles in verband met geldwaarden:

- wisselgeld
- teruggeven
- betalen
- ...

### Materiaal

- houten plank
- rad van fortuin
- kaartjes voor op de houten plank
- fiches
- prijskaartjes

### Foto's



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen.
2. Laat een leerling aan het rad draaien.
3. Laat de leerlingen verwoorden bij welke euromunt of eurobiljet het rad is gestopt. Indien hij dit niet weet, help je hierbij.
4. Laat de leerling de woordkaarten bij de juiste biljetten en munten hangen op de houten plank.
5. Als bovenstaande oefeningen vlot gaan, kan je overgaan naar het rekenen met geld op de bijgevoegde fiches.
6. Wanneer de leerling dit allemaal onder de knie heeft, kan je met de prijskaartjes winkeltje spelen.
7. Geef de leerling een knikker als hij het juist zegt. De bedoeling is dat de leerlingen zoveel mogelijk knikkers verzamelen.
8. De leerling met de meeste knikkers wint.



## 36. Soorten lijnen

### Doel van het spel

ET 3.2 Op basis van volgende eigenschappen de volgende **meetkundige objecten** herkennen en benoemen:

- in het vlak: punten lijnen, hoeken en vlakke figuren (driehoeken, vierhoeken, cirkel)
- in de ruimte: veelvlakken (kubus, balk, piramide), bol en cilinder.

### Rekentaal

- gebogen lijn
- gebroken lijn
- rechte lijn

### Materiaal

- Woordkaarten
- 3 linten

### Foto



### Speluitleg

1. Breng de begrippen aan.
2. Laat de leerling de soorten lijnen in het klaslokaal zoeken.
3. Verwoord de woordkaarten
4. Laat de leerling de linten zoals een rechte lijn, een gebogen of gebroken lijn leggen.
5. Laat de leerling de woordkaarten bij de juiste soort lijn leggen.

## 37. Jenga (veelvlakken en vlakke figuren)

### doel van het spel

ET 3.2 Op basis van volgende eigenschappen de volgende **meetkundige objecten** herkennen en benoemen:

- in het vlak: punten lijnen, hoeken en vlakke figuren (driehoeken, vierhoeken, cirkel)
- in de ruimte: veelvlakken (kubus, balk, piramide), bol en cilinder.

### Rekentaal

- driehoek
- vierhoek
- cirkel
- vierkant
- rechthoek
- kubus
- balk
- piramide
- bol
- cilinder

### Materiaal

- Jenga spel
- kaartjes vlakke figuren
- ruimtefiguren
- papier en een balpen

### Foto



### Speluitleg

1. Aanbrengen van de begrippen..
2. Leg de kaartjes gegroepeerd per vorm op tafel. Je bouwt de Jenga toren op door de blokjes geschrinkt op elkaar te zetten.
3. Speel samen met de leerling het spel Jenga. Je neemt om de beurt een blokje uit de toren. Je mag geen blokje nemen uit de bovenste 3 lagen. Dit blokje leg je terug bovenaan op de toren. Probeer erop te zorgen dat de toren niet omver valt.
4. Verwoord de term op het getrokken blokje.
5. Laat de leerling het bijhorende kaartje of de bijhorende ruimtefiguur nemen.
6. Wanneer de toren valt is het spel gedaan.
7. Laat de leerling de punten van de getrokken kaartjes van een bepaalde kleur bij elkaar op te tellen. Laat de leerling de som op het papier schrijven.

## 38. Vlakke figuren kleuren

### Doel van het spel

ET 3.2 Op basis van volgende eigenschappen de volgende **meetkundige objecten** herkennen en benoemen:

- in het vlak: punten lijnen, hoeken en vlakke figuren (driehoeken, vierhoeken, cirkel)
- in de ruimte: veelvlakken (kubus, balk, piramide), bol en cilinder.

### Speluitleg

1. Laat de leerling de figuren in de bijhorende kleur kleuren.
2. Laat de leerling de gekleurde figuren benoemen.

### Rekentaal

- vierkant
- rechthoek
- driehoek
- cirkel

### Materiaal

- gelamineerde prent met vlakke figuren
- whiteboard stiften

### Foto





