

## Ideeën voor automatiseringsoefeningen in de rekenles



**Reken verbeter traject  
maart 2011**

Met dank aan de deelnemers van de workshop:

‘ Oefenen, halen en brengen’

voor groep 3 t/m 8

Veel plezier en resultaat bij het geven  
van deze rekenactiviteiten!

Marianne Espeldoorn

  
Onderwijsadviseurs

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
X Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Getallenlijn kloppend maken: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buurgetallen</li> <li>• Springen 2,5,10</li> <li>• Terugtellen (vuurwerk maken)</li> <li>• Raad je getal → 2 tallen</li> </ul> <b>Organisatie:</b>  Klassikaal 2 tallen	
<b>Materialen:</b> Getallenlijn	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
X Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Leerlingen zeggen om de beurt een getal. Met dat getal doortellen/terugtellen/sprongen v. 2 of 5.	
<b>Organisatie:</b>  Kinderen staan allemaal in de kring	
<b>Materialen:</b> -	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> <p>Springen op de denkbeeldige getallenlijn.            De juf of leerling staat voor de klas.            Vertrekt van een getal, springt bv. 5 sprongen verder bv. Staat op 0 zegt het kind dan 5 stappen/springen, waar ben ik nu?            Dit kun je ook doen met even/oneven.            Grote stap/sprong (hup of sprong)</p> <p><b>Organisatie:</b>            Ruimte in de klas</p> <p><b>Materialen:</b>            niet</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input checked="" type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 kind begint te tellen bijvoorbeeld tot 30. Volgende kind telt door tot ....., dan volgende etc.</li> <li>• Idem, dan met terugtellen</li> </ul> <p><b>Organisatie:</b>            In de klas</p> <p><b>Materialen:</b>            niet</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Op de getallenlijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Getallen door elkaar hangen</li> <li>• Getallen weghalen</li> <li>• Flitsend beurten geven 'wat komt voor/na'</li> <li>• Flitsend dubbelen</li> <li>• Sprongen van 2/5/4</li> <li>• Oneven/even opdreunen</li> </ul>  <b>Organisatie:</b>          <b>Materialen:</b> Getallenlijn	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Ik loop rond met een bal. Kinderen moeten de buurtjes noemen als ze de bal krijgen t/m 12 opbouwend naar 20.	
<b>Organisatie:</b>  Hele klas	
<b>Materialen:</b> Bal	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>De handpop kan vandaag maar 1 getal zeggen bv. 8. Kind noemt de splitsing, wanneer het antw. goed is zegt alleen dan de pop het getal.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Klassikaal            Variatie: met 2 tallen, dan 2 poppen</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>handpop</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Splitsen van diverse getallen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Splitsharten</li> <li>• Bloemen</li> <li>• Splitsbox</li> <li>• Bal</li> </ul> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Klassikaal            2-tallen</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Splitsharten 1/0, 1/9, 2/8, 3/7 etc.            Bloemen: antwoord achterkant            Splitsbox zie Nederlandse stempelfabriek</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> Een splitshuis  <b>Organisatie:</b> In de klas, snelle beurten geven, snel een ander huis tekenen en een ander getal schrijven (splitsen)  <b>Materialen:</b> Het bord	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> Op digitaal bord splitsing van bijv. 8 maken. Eerst samen maken. $\begin{array}{r} 8 \\ 4 \overline{) 4} \\ 5 \ 3 \\ 6 \ 2 \end{array}$ Dan veeg je eerste helft weg en dan maak je het nog een keer. (omgekeerd)  <b>Organisatie:</b> Klassikaal  <b>Materialen:</b> (digi) bord	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Alle kinderen hebben de ogen dicht. Lkr. loopt rond als iemand tik op de schouder krijgt geeft hij/zij antwoord. Kinderen weten dus niet wanneer de leerkracht komt.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Groep</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>-</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input checked="" type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>3 seconden deze kaart laten zien.          Vooraf zeggen om welke splitsing het gaat. Je ziet 1 kant schrijf zelf op hoe de totale splitsing eruit ziet.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Klassikaal</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Domino kaarten moeten zo groot zijn dat ze klassikaal te gebruiken zijn.          Vb. splitsing bij 10          6-4 (zelf opschrijven)</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input checked="" type="radio"/> Splitsen van 10 <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Harten van 10.            Verschillende harten met cijfers.            Twee harten horen bij elkaar, zijn verliefd op elkaar.            Steeds een lln. twee harten bij elkaar laten zoeken</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Alle lln. zitten aan hun tafel            Steeds 1 lln. voor het bord.</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Harten van 10. (zelfgemaakt van papier of uit kist 'met sprongen vooruit')</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Tijdens de inoefening snelle beurten geven bv. <math>2 + 3</math></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>In de klas</p> <p><b>Materialen:</b></p>	





Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> <p>Sommenwedstrijd.            2 kinderen gaan de wedstrijd aan. Ze staan achter in de klas. De lkr. Zegt een som. Het kind dat als eerste het juiste antwoord roept mag een stap naar voren. Degene die 't eerst bij het bord is heeft gewonnen. De andere kk. zijn vaak erg betrokken, bij:            1). Wie gaat het winnen?            2). Wat is het juiste antwoord?</p>	
<b>Organisatie:</b>	
<b>Materialen:</b>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bal</li> <li>• Dobbelstenen (gooien, hoeveel samen)</li> <li>• Tweeling (4 en 4, 3 en 3 etc.)</li> <li>• Hoofdrekenboekje (20 sommen, 1 minuut)</li> <li>• Tienen (10 + 2, 10 + 6, 10 + 7 etc.)</li> </ul>	
<b>Organisatie:</b> Klassikaal 2 tallen Individueel	
<b>Materialen:</b> Dobbelsteen (snel sommen herkennen) Tweelingen (dubbelen) Bal Hoofdrekenboekje	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input checked="" type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Estafette.            2 kinderen, geef je een goed antwoord dan mag je 1 stap naar voren.            Fout antwoord, 1 stap terug, wie is het eerst aan de overkant?</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Zorg voor een duidelijk aangegeven afstand die ze moeten afleggen.</p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>'Dobbelstenenspel'            Kind gooit om de beurt met 2 dobbelstenen. Telt beide getallen op en kleurt het totaalvakje van de som.            Vraag: welk getal gaat winnen/gooi je het vaakst?</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>2 tallen of individueel</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>2 dobbelstenen            Vel papier met (ruitjes) met onderaan het cijfer 2 t/m 12.            Voor + In ook met 3 dobbelstenen.            Vb.</p> <p>(Vel met getallen) nu 3 t/m 18</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Variatie: dobbelstenen spel Het kleinste getal van de worp met 2 dobbelstenen aftrekken.	
<b>Organisatie:</b>  Idem	
<b>Materialen:</b> 2 dobbelstenen Vel papier (ruitjes met de cijfers 0 t/m 6)	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="checkbox"/> Tellen en getalbegrip <input type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  Gooien met de dobbelstenen. Bijv. 5 en 3 = samen dus sommen maken	
<b>Organisatie:</b>  Klassikaal In 2 talen	
<b>Materialen:</b> 2 dobbelstenen	

Groep 3													
Vaardigheid	Doel												
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input checked="" type="radio"/> Memoriseren												
<p><b>Activiteit</b>            Sommenbingo            t/m 10            Antwoorden op het blad            Sommen voorlezen</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b>            Bingoblaadjes            Vel met circa 10 hokjes</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>													

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input checked="" type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b>            Variatie sommenbingo            Sommen op het blad            Antwoorden voorlezen</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Dobbelstenenspel:            Op het digibord bij Symbalco.            Twee dobbelstenen rollen, de lln tellen de stippen bij elkaar op.            Dan laat ik 1 lln. het antwoord zeggen. En vervolgens weer opnieuw de dobbelstenen aanklikken en laten rollen.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Alle lln. zitten aan hun tafel en kijken naar het digibord.</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Digibord</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit</b></p> <p>Rekenbal.            Alle lln. staan achter hun tafel.            Ik noem een som, gooi de bal naar een lln.en die zegt het antwoord en gooit de bal weer naar mij terug. Ik noem een nieuwe som en gooi opnieuw. Ik houd rekening met de moeilijkheid van de som en naar wie ik de bal gooi zodat ze succeservaringen krijgen.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Alle lln. staan achter hun tafel. Je kunt doen, dat wie geweest is, gaat zitten.</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Rekenbal</p>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 20 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  <b>Organisatie:</b>  <b>Materialen:</b>	

Groep 3	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="radio"/> Tellen en getalbegrip <input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10	<input checked="" type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<b>Activiteit</b>  <b>Organisatie:</b>  <b>Materialen:</b>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Splitsen <input type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10 <input type="radio"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input type="radio"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input type="radio"/> Vermenigvuldigen <input type="radio"/> Optellen t/m 100      X Tijd <input type="radio"/> Aftrekken t/m 100	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Klokkijken            Via schoolbordportaal zet ik een klok op het bord. Ik verzet iedere keer de wijzers en ze moeten snel de nieuwe tijd noemen.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>klassikaal</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Digibord, schoolportaal.nl</p>	

Groep 4/3	
Vaardigheid	Doel
<input type="radio"/> Splitsen <input checked="" type="radio"/> Optellen t/m 10 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 10 <input type="radio"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input type="radio"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input type="radio"/> Vermenigvuldigen <input type="radio"/> Optellen t/m 100 <input type="radio"/> Aftrekken t/m 100	<input type="radio"/> Automatiseren <input type="radio"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Elk kind krijgt alle erbij sommen tot 10 en een enveloppe. Een ander kind noemt de sommen op, bij een goed antwoord komt de som op de linker stapel en bij een fout antwoord op de rechter. De rechterstapel gaat terug in de enveloppe, hier gaat het kind mee oefenen.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>In tweetallen</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Enveloppen, sommen erbij tot 10 op losse blaadjes</p>	



### Groep 4

#### Vaardigheid

- Splitsen
- Optellen t/m 10
- Aftrekken t/m 10
- Optellen over het tiental t/m 20
- Aftrekken over het tiental t/m 20
- Vermenigvuldigen
- Optellen t/m 100
- Aftrekken t/m 100

#### Doel

- Automatiseren
- Memoriseren

#### Activiteit:

##### Automatiseringskaarten:

De leerlingen krijgen in tweetallen een automatiseringskaart en 1 geeft de antwoorden. De andere lln. kijkt tegelijkertijd de antw. na op de achterkant.

#### Organisatie:

Met de hele groep. Lln. werken in tweetallen en krijgen een kaart op hun niveau.

#### Materialen:

Automatiseringskaarten in verschillende vaardigheden.

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10 <input type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input checked="" type="checkbox"/> Vermenigvuldigen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 100 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kind zegt een tafel waar een ander kind antwoord op moet geven, dan mag diegene een tafel opnoemen etc.</li> <li>• Floeps → tafel van 3 → 1, 2 floeps, 4, 5 floeps → antwoorden mogen niet genoemd worden</li> <li>• In groepen van 2 tafels overhoren</li> </ul>	
<b>Organisatie:</b>	
<b>Materialen:</b>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10 <input type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input checked="" type="checkbox"/> Vermenigvuldigen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 100 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<b>Activiteit:</b> <p>Balspel, leerkracht gooit de bal naar een willekeurige lln.          lln. moet antwoord hebben gegeven voordat de bal gevangen is.</p>	
<b>Organisatie:</b> <p>Klassikaal</p>	
<b>Materialen:</b> <p>Bal</p>	

**Groep 4**

**Vaardigheid**

- Splitsen
- Optellen t/m 10
- Aftrekken t/m 10
- Optellen over het tiental t/m 20
- Aftrekken over het tiental t/m 20
- Vermenigvuldigen
- Optellen t/m 100
- Aftrekken t/m 100

**Doel**

- Automatiseren
- Memoriseren

**Activiteit:**

Getal 35: Welk getal is dit?  
Meer of minder dan 50  
Tel door in 10 tallen tot 100  
Tel terug in 10 tallen tot 0

**Organisatie:**

**Materialen:**

## Groep 4

Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> Splitsen</li><li><input type="checkbox"/> Optellen t/m 10</li><li><input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10</li><li><input type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20</li><li><input type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20</li><li><input type="checkbox"/> Vermenigvuldigen</li><li><input type="checkbox"/> Optellen t/m 100</li><li><input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren</li><li><input type="checkbox"/> Memoriseren</li></ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Lange reep papier, vouw je dubbel. Bovenaan getal. Zoveel mogelijk splitsen.</p> <p>Variatie: + tijd hoeveel sommen binnen bepaalde tijd.</p> <p><b>Organisatie:</b></p>   <p><b>Materialen:</b></p> <p>Stroken</p>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>X Splitsen</li> <li>X Optellen t/m 10</li> <li>X Aftrekken t/m 10</li> <li>O Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>O Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>O Vermenigvuldigen</li> <li>O Optellen t/m 100</li> <li>O Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O Automatiseren</li> <li>O Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>In duo's om de beurt een som zeggen. Als het ander kind binnen 4 tellen het antwoord weet, krijgt hij/zij een punt. Zo maak je er een spannende race van. (ik noem het de rekenrace)</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Schrift om de punten te turven</p>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>O Splitsen</li> <li>O Optellen t/m 10</li> <li>O Aftrekken t/m 10</li> <li>O Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>O Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>O Vermenigvuldigen</li> <li>O Optellen t/m 100</li> <li>O Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O Automatiseren</li> <li>O Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Dobbelstenen gooien. Bij het getal dat je gooit de afgesproken tafelsommen maken b.v. <math>6 \times 4 + 6 \times 3</math> of <math>6 \times 2</math> kun je zelf bepalen</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Klassikaal</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Dobbelsteen</p>	

## Groep 4

Vaardigheid	Doel
<input type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 (M+E4) <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10(M+E4) <input checked="" type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20 (E4) <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 (E4) <input checked="" type="checkbox"/> Vermenigvuldigen (M+E4) <input type="checkbox"/> Optellen t/m 100 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><a href="http://www.onlineklas.nl">www.onlineklas.nl</a></p> <p>rekenoefeningen op digibord in de vorm van een spel. Er komt 1 som in beeld, de kinderen moeten binnen de tijd de ballon met het groene antwoord aanklikken.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Met de hele groep, kan ook in groepjes</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Digibord</p>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<input type="checkbox"/> Splitsen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10 <input type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input type="checkbox"/> Vermenigvuldigen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 100 <input type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100	<input checked="" type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Waar tussen liggen de getallen, tussen welke tientallen. (waar op de getallenlijn/of waar ongeveer)</p> <p><b>Organisatie:</b> Hele groep, op het bord/muur</p> <p><b>Materialen:</b> Digibord, pen groot rekenrek, bordjes met wasknijper</p>	

Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<input checked="" type="checkbox"/> Splitsen <input checked="" type="checkbox"/> Optellen t/m 10 <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken t/m 10 <input checked="" type="checkbox"/> Optellen over het tiental t/m 20 <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken over het tiental t/m 20 <input type="checkbox"/> Vermenigvuldigen <input type="checkbox"/> Optellen t/m 100 <input checked="" type="checkbox"/> Aftrekken t/m 100	<input type="checkbox"/> Automatiseren <input type="checkbox"/> Memoriseren
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b> Digibord (digihulp.nl) Ambrasoftwerkbladen Flitskaarten met sommen</p>	





--

**Groep 4**

<b>Vaardigheid</b>	<b>Doel</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> Splitsen</li><li><input type="radio"/> Optellen t/m 10</li><li><input type="radio"/> Aftrekken t/m 10</li><li><input checked="" type="radio"/> Optellen over het tiental t/m 20</li><li><input checked="" type="radio"/> Aftrekken over het tiental t/m 20</li><li><input type="radio"/> Vermenigvuldigen</li><li><input type="radio"/> Optellen t/m 100</li><li><input type="radio"/> Aftrekken t/m 100</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> Automatiseren</li><li><input type="radio"/> Memoriseren</li></ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Juf noemt een som + antwoord Antwoord goed = staan (de kinderen) Antwoord fout = zitten (de kinderen)</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Sommen op papier v.e. aantal keren</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Sommetjes</p>	



Groep 4	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Splitsen</li> <li><input type="radio"/> Optellen t/m 10</li> <li><input type="radio"/> Aftrekken t/m 10</li> <li><input type="radio"/> Optellen over het tiental t/m 20</li> <li><input type="radio"/> Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li><input type="radio"/> Vermenigvuldigen</li> <li><input type="radio"/> Optellen t/m 100</li> <li><input type="radio"/> Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Automatiseren</li> <li><input type="radio"/> Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>‘sommenslang’            Kind bedenkt, volgende kind antwoordt, bedenkt nieuwe som enz.            Kan bij de meeste vaardigheden.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>In elke klassensituatie</p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Ik heb een getal in mijn hoofd</b>            ➔ Teken een getallenlijn op bord  <b>Door goede vragen te stellen komen ze er achter om welk getal het gaat</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>Met de hele groep</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>bord</b></p>	



Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen t/m 10</li> <li>➤ Aftrekken t/m 10</li> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  “vriendje van de ...”  -je schrijft een getal op het bord  -je noemt één getal  -leerlingen moeten direct het aanvullende getal noemen</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen</b>  bord</p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen t/m 10 splitsen</li> <li>➤ Aftrekken t/m 10 splitsen</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Wie is verliefd op? 4</b>  <b>Aanvullen tot 10</b>  <b>(De kinderen)</b></p> <p><b>Organisatie</b>  De kinderen staan op de stoel. De leerkracht vraagt wie is er verliefd op de 4. Leerling op stoel zegt 6. Deze gaat vervolgens zitten. Enz.</p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Tientallen -&gt; als ik een som noem opstaan anders blijven zitten</b>  <b>Even / oneven enz.</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen</b></p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>De kinderen krijgen 2 minuten de tijd om elkaar zoveel mogelijk – sommen te vragen waarbij het 1e getal niet groter is dan 20 (met antwoorden)</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>In tweetallen</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Klappen als je de uitkomst van de tafel van 2,3,4.... Hoort Je telt 1-2-3 etc Je kunt ook voor uitkomst van 2 tafels kiezen</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Met de hele groep</b></p> <p><b>Materialen</b> geen</p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Op het bord verschijnen tafelsommen t/m 10 De leerlingen geven om en om het antwoord We proberen de tijd te verbeteren om het tafeldiploma met de groep te behalen</b></p> <p><b>Organisatie</b></p> <p><b>Materialen:</b> internet digibord tafeldiploma</p>	





Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>In een kring staan, leerkracht of 1 leerling noemt een som, buigt in de kring, leerlingen buigen naar buiten.</b>  <b>Antwoord -&gt; leerkracht naar buiten, leerlingen naar binnen</b></p> <p><b>Organisatie:</b>  <b>Degene die praat buigt naar binnen, degene die niet praat buigt naar buiten</b></p> <p><b>Materialen</b></p>	

Groep 5	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen t/m 10</li> <li>○ Aftrekken t/m 10</li> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Tafelspel -&gt; je stelt een tafel centraal, bijvoorbeeld tafel van 3</b>  <b>Je maakt een route door de klas (bepaalde volgorde)</b>  <b>De eerste leerling begint 1,2,piep,4,5,piep,7,8,piep</b>  <b>Bij een fout antwoord opnieuw</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>Stand bij een fout antwoord zitten</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b><u>Around the world</u></b>  <b>All children stand up and we choose a table or something like 2 x</b>  <b>The children say the multiples of 2 and sit down</b>  <b>They are timed how quickly they can go around the classroom</b></p> <p><b>Organisatie</b></p> <p><b>All stand and be able to sit down quickly</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>none</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Kaartjes met sommen op achterkant antwoord</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>In tweetallen</b>  <b>In groepjes</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>Kaartjes met sommen en antwoord op achterkant</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Som en getalkaarten</b>  <b>Wat hoort bij elkaar?</b>  <b>Met tweetallen of groepjes</b></p> <p><b>Eventueel: lukt het per som binnen 3 seconden</b></p> <p><b>Organisatie</b>  - leg de getallenkaarten op volgorde op tafel met getallen op naar boven  - schud de somkaarten en neem een stapel in je hand  - bij welk getalkaart hoort de som?  - leg de somkaarten onder de getalkaart. Hoeveel sommen in een minuut?</p> <p><b>Materialen:</b>  somkaarten  getalkaarten  zandloper of klok</p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>rekenraadsels</b>  <b>bijvoorbeeld hoeveel “negens” zitten er tussen de 0 en 100</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Schrijf het rekenraadsel op het bord</b>  <b>Eventueel in 2-tallen</b>  <b>5 minuten tijd geven</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Som noemen en bal weggoien</b>  <b>Antwoord noemen als je de bal vangt</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>groepje</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>bal</b></p>	

Groep 6 en 7 en 8 (SBO)	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Een variatie op: ik ga op reis en ik neem mee</b>  <b>1e persoon: ik leer de tafels en ken de tafel <math>7 \times 3 = 21</math></b>  <b>2e persoon: ik leer de tafels en ken de som <math>7 \times 3 = 21</math> en <math>8 \times 4 = 32</math></b>  <b>3e persoon: ik leer de tafels en ken de som <math>7 \times 3 = 21</math> en <math>8 \times 4 = 32</math> en <math>9 \times 6 = 54</math></b>  <b>enzovoort</b></p> <p><b>Organisatie:</b>  <b>De leerling die aan de beurt is herhaalt de tafels van de vorige leerling en voegt er zelf een tafel aan toe</b>  <b>De leerkracht bepaalt uit welke tafels gekozen mag worden</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Tafelspel: alle leerlingen staan</b>  <b>-leerkracht wijst een tweetal aan</b>  <b>-noemt een som</b>  <b>-degene die 't goede antwoord snel en als eerste geeft blijft staan</b>  <b>-de ander is af en gaat zitten</b>  <b>Af = meedoen in kladschrift</b>  <b>Nog in spel geen beurt = meerekenen en dan kun je een joker verdienen -&gt; bijvoorbeeld som 30x60 7x16</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>klassikaal</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>kladschrift</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>➤ Tijd</li> <li>➤ 2 breuken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>1. Klok: tijd aflezen</b>  <b>Klok op digibord geeft tijd aan leerlingen zeggen hoe laat het is</b>  <b>2. Breuken: breukenschijf</b>  <b>Digibord – leerlingen noemen de breuk</b></p> <p><b>Organisatie:</b>  <b>klassikaal</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>digibord</b>  <b>internet</b>  <b><a href="http://www.schoolbordportaal.nl">www.schoolbordportaal.nl</a></b></p>	

Groep 6 en 7	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Rekenbingo</b> Mbv kaarten waarbij ze zelf nummers invullen</p> <p><b>Rekenkampioen</b> Mbv rekenkoning of koningin</p> <p><b>Organisatie</b> Allemaal staan leerkracht zegt som</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wijst 2 leerlingen aan</li> <li>2. Zegt som</li> <li>3. De leerling die het 1e antwoord blijft staan, de ander gaat zitten</li> </ol> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 6/7/8 (SBO)	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> <li>○ 2 breuken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b> <b>De slapende zeerover. De leerkracht schrijft een getal op het bord</b> <b>Alle leerlingen sluiten de ogen</b> <b>De leerkracht start vanuit het getal op het bord en maakt sommen</b> <b>De leerlingen rekenen uit hun hoofd met de leerkracht mee</b> <b>Komt de leerkracht weer uit bij het getal dat op het bord staat dan ontwaakt de leerling</b> <b>Wie wordt op tijd wakker</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	



Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>tafelbingo</b>  <b>elke leerling vult in zijn lege bingokaart antwoorden in van de tafels 6 en 8 (bijvoorbeeld)</b>  <b>de leerkracht spreekt af welke rij Bingo is en begint met een tafel zonder uitkomst bijvoorbeeld 4 x 8</b>  <b>leerlingen zoeken of zij die uitkomst zelf op hun kaart hebben geschreven. Zo ja laat ik ze die tafel ook in het vakje zetten en doorkruizen</b></p> <p><b>Organisatie:</b>  <b>klassikaal</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>Lege bingokaart tabel 3x3</b>  <b>Stickers / kaarten om te winnen -&gt; stickervel in stroken knippen</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>Leerkracht noemt een som voor 2 leerlingen</b>  <b>1 leerling staat achter de andere leerling</b>  <b>Degene die het eerst het antwoord weet gaat door naar de volgende leerling</b>  <b>Zelf kiezen -&gt; kan voor vermenigvuldigen, optellen, aftrekken, delen</b></p> <p><b>Organisatie</b></p> <p><b>In de klas</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>Stickers om te winnen</b></p>	



Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>tafelspel</b>  <b>2 leerlingen staan achter in het lokaal, leerkracht noemt tafelsom. De leerlingen noemen / roepen juiste antwoord. Leerling die als eerste voor in het lokaal is wint (bij elk goed antwoord stap vooruit zetten)</b>  <b>De hele groep doet mee als controle</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  <b>De leerlingen krijgen een kaartje waarop een getal staat en maken in groepjes van 4 leerlingen zoveel mogelijk + en - sommen</b></p> <p><b>Organisatie</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>getalkaartjes</b></p>	

Groep 6	
Vaardigheid	Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Bedenk een som</b>  <b>Leerkracht geeft het antwoord van een som</b>  <b>Leerlingen zitten in tweetallen en zeggen zo snel mogelijk een som die bij dit antwoord past en de andere leerling controleert het antwoord</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>	

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Breuken</li> <li>➤ Procenten</li> <li>➤ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  Als de bal gegooid wordt, geef je het antwoord op de som</p> <p><b>Organisatie:</b>  Kinderen staan (lieft in een kring). Noem de som, gooi vervolgens de bal naar een kind. Als het kind de bal vangt, moet het antwoord gegeven worden. Dan wordt de bal terug gegooid en zo gaat het verder</p> <p><b>Materialen:</b>  Bal</p>		

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b> Som bedenken voor een ander.</p> <p><b>Organisatie:</b> De kinderen schrijven 5 getallen op. Geven vervolgens hun blaadje door. Maken met de getallen een som. Blaadje weer terug. Som uitrekenen van de ander. Daarna blaadje weer doorgeven en nakijken</p> <p><b>Materialen:</b> -kladblaadje -pen</p>		

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b> Elk kind schrijft een getal op een kladblaadje. Ze krijgen 1 minuut ( 2 minuten) om zoveel mogelijk sommen te maken met een medeleerling uit de klas. Ze leggen de 2 blaadjes naast elkaar en maken de som. Dan zoeken ze gauw een andere leerling. Kijken wie de meeste sommen kan maken.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b> -elke leerling een kladblaadje -pen potlood -stopwatch / klok</p>		

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  Een stoel voor in de klas met een tennisbal erop. Aan beide kanten van de stoel een rij maken. Een som zeggen, als de eerste 2 leerlingen naast de stoel het antwoord weer moet die de tennisbal pakken en binnen 3 seconden het antwoord noemen. Leerkracht houdt bij hoeveel kinderen de leerling weg spelen. Dat is bijvoorbeeld de tafelkampioen van de week. Een week lang op het bord zetten.</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>		

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>  De leerlingen werken in kleine groepjes met 4 dobbelstenen. Ze hebben een "bingokaart" met cijfers 1 t/m 20. Een leerling gooit met een aantal dobbelstenen naar keuze. De cijfers worden opgeteld en weggestreept op de kaart. Naar verloop van tijd kan er ook worden afgetrokken. Als er bijvoorbeeld 4 6 12 wordt gegooid kan het worden opgeteld.</p> <p><b>4+6+12=20</b>  <b>12-6-4=2</b>  <b>12+6-4=14 enz.</b></p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p>Cijferkaart 1 t/m 20 uitdelen in groepjes van max 3 leerlingen</p> <p><b>Materialen:</b>  Tiencijferige dobbelsteen  20-cijferige dobbelsteen  12-cijferig, 6 cijferig of een andere vorm</p>		

Groep 7		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>            Leerkracht gooit met 1 dobbelsteen met zijdes 0 t/m 9 de leerlingen maken een schema als onderstaand. Er wordt gegooid en de leerlingen maken een keuze waar ze een cijfer plaatsen. Na 9 getallen gaan de leerlingen cijferend optellen. Hierbij kunnen verschillende opgaven worden gegeven:            -zo groot mogelijk            -zo klein mogelijk            -zo dicht mogelijk bij 1000</p> <p style="text-align: center;">- - -            - - -            - - -            -----</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b>            10 cijferige dobbelsteen</p>		

Groep 7+8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b>            Op digibord (onder tools) 5 dobbelstenen worden gegooid. De leerlingen moeten zo snel mogelijk het aantal ogen tellen.</p> <p><b>Organisatie:</b>            Leerkracht klikt dobbelstenen aan, normale opstelling</p> <p><b>Materialen:</b>            -digibord</p>		

Groep 7-8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>24-game flippospel</p> <p><b>Organisatie:</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>		

Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>➤ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p>Vanuit een begingetal (gekozen door een leerling) tussen 0 en 10, maken we 1 grote som (alle leerlingen komen aan bod). Van te voren heeft een leerkracht het eindantwoord aangegeven (op het bord gezet)</p> <p><b>Organisatie</b></p> <p>1 kind begint met een getal van 0 - 10  2<sup>e</sup> kind zegt +8 of -7, 3<sup>e</sup> kind zegt antwoord. 4<sup>e</sup> kind zegt +9 of -3, 5<sup>e</sup> kind zegt antwoord etc.  Voor differentiatie tussen zwakke en sterke kinderen begin je met de zwakke leerlingen en eindig je met de sterke leerlingen</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>x</p>		

Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Breuken</li> <li>➤ Procenten</li> <li>➤ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b> Breuken, % en kommagetallen moeten op de juiste manier gekoppeld worden.</p> <p><b>Organisatie:</b> De kinderen krijgen allemaal een kaartje met; of een breuk, of een % of een kommagetal. De kinderen zoeken hun gelijke z.s.m. op.</p> <p><b>Materialen:</b> Kaartjes met breuken Kaartjes met procenten Kaartjes met kommagetallen</p>		

Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b> -&gt; D.m.v. spelletjes tafels oefenen Leuke = rekenballonnen / tafelballonnen Kun je via google vinden Kan ook via kennisnet</p> <p><b>Organisatie</b> Met hele klas of met kleinere groep</p> <p><b>Materialen:</b> Digibord</p>		







Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>➤ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ○ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Wie is verliefd op wie?</b>  <b>Ob. Maak een 10-tal 3 en ... 7, 5 en ...5</b>  <b>Mb/bb maak een 100 / 1000/ 10 000 enz tal</b></p> <p><b>Organisatie:</b>  <b>In de groep, op stoel staan. Af = zitten</b></p> <p><b>Materialen:</b></p>		

Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>➤ Vermenigvuldigen</li> <li>➤ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>○ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>○ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Rekendobbelspel (HEMA)</b>  <b>➔ 6 getallen, antwoord wie maakt de langste som</b>  <b>Bijvoorbeeld (30) 2,1,1,3,4,2, +,-,x,:</b>  <b>3x4=12 +2+1=15 x2=30 x1=30</b></p> <p><b>Organisatie</b>  <b>In de groep</b>  <b>Getallen op het bord zetten</b>  <b>Tijd aangeven (bijv 30 sec om een som te maken)</b></p> <p><b>Materialen:</b>  <b>Rekendobbelspel (€5,- HEMA)</b></p>		





Groep 8		
Vaardigheid		Doel
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Optellen over het tiental t/m 20</li> <li>○ Aftrekken over het tiental t/m 20</li> <li>○ Vermenigvuldigen</li> <li>○ Delen</li> <li>○ Optellen t/m 100</li> <li>○ Aftrekken t/m 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Breuken</li> <li>○ Procenten</li> <li>➤ Decimalen</li> <li>○ Meten/wegen</li> <li>○ Tijd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Automatiseren</li> <li>➤ Memoriseren</li> </ul>
<p><b>Activiteit:</b></p> <p><b>Menselijke getallenlijn maken</b> Dit kan klassikaal maar ook in groepjes</p> <p><b>Organisatie:</b> Plaats een getal aan de rechterkant van je bord, ook één aan de linkerkant Geef dan meerdere leerlingen een breuk of kommagetal en laat ze op de goede pak tussen de getallen staan</p> <p><b>Materialen:</b></p> <p>Post it blaadjes met de breuken en/of kommagetallen erop</p>		

Websites:

- [www.rekenen-oefenen.nl](http://www.rekenen-oefenen.nl)
- [www.onineklas.nl](http://www.onineklas.nl)
- [www.schoolbordportaal.nl](http://www.schoolbordportaal.nl)
- [www.digihulp.nl](http://www.digihulp.nl)
- [www.kennisnet.nl](http://www.kennisnet.nl)
- [www.jufsanne.nl](http://www.jufsanne.nl)
- [www.rekenweb.nl](http://www.rekenweb.nl)
- [www.canrinus.nl](http://www.canrinus.nl)
- [www.citotrainer.nl](http://www.citotrainer.nl)
- [www.symbalo.nl](http://www.symbalo.nl)
- [www.cyberkids.nl](http://www.cyberkids.nl)
- [www.meestermichael.nl](http://www.meestermichael.nl)
- [www.kinderenlerenrekenen.nl](http://www.kinderenlerenrekenen.nl)
- [www.computerklas.be](http://www.computerklas.be)
- [www.rekenscheurkalender.nl](http://www.rekenscheurkalender.nl)
- [www.spelletjesplein.nl](http://www.spelletjesplein.nl)
- [www.bordwerk.nl](http://www.bordwerk.nl)
- [www.gynz.com](http://www.gynz.com)
- [www.sommenmaker.nl](http://www.sommenmaker.nl)