

Kleuterplein

5-minutenspelletjes

Rekenen

De 5-minutenspelletjes voor rekenen richten zich op het leergebied van tellen-en-rekenen. Ze zijn opgedeeld naar vier subdoelen: opzeggen van de telrij, activiteiten met telbare hoeveelheden, eraf en erbij van 1 of 2 en activiteiten met getsymbolen.



Spelletjes op het niveau van groep 1

1 Hoeveel jaar ben jij nou?

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 7)

Is er iemand jarig? Dat komt dan goed uit. Is er niemand jarig? Dat geeft helemaal niets. Wijs een kind aan. De andere kinderen raden hoe oud het is. Zing op de melodie van 'Happy birthday to you':
Hoeveel jaar ben jij nou?
Hoeveel jaar ben jij nou?
Hoeveel jaar ben jij?
Hoeveel jaar ben jij?
Hoeveel jaar ben jij nou?

De kinderen raden samen:

Eén? Twee? Drie? Vier? En waar nodig ook verder: *Vijf? Zes? Zeven?*

De leerling wiens leeftijd moet worden geraden, schudt nee als het niet klopt en ja als het wel goed is. Als de leeftijd is geraden, laat u de leeftijd van een ander kind op eenzelfde wijze raden.

2 Zevensprong

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 7)

Ga met de kinderen in een ruime kring staan. Zing en dans met hen het lied *Heb je wel gehoord van de zeven?* Mocht u de melodie van het lied niet kennen, dan kunt u het ook ritmisch opzeggen.

*Heb je wel gehoord van de zeven,
de zeven,
heb je wel gehoord van de
zevensprong?
Ze zegg'n dat ik niet dansen kan!
Ik kan dansen als een edelman.
Dat is één! (doe een kleine maar
duidelijke stap naar voren)*

Herhaal dit lied en voeg elke keer
een tel en een beweging toe:
Bij 'Dat is twee!': doe nog een stap
naar voren.

Bij 'Dat is drie!': doe weer een stap
naar voren.

Bij 'Dat is vier!': maak een zachte
knieval.

Bij 'Dat is vijf!': ga op beide knieën
zitten.

Bij 'Dat is zes!': buig naar voren en
steun op een elleboog.

Bij 'Dat is zeven!': steun nu ook op de
andere elleboog.

3 Groepjes maken

(spelletjes met telbare hoeveelheden:
aantallen tellen tot en met 12)

Nodig: eventueel getalkaarten (turf-
of dominonotatie)

De kinderen zetten hun stoelen
aan de kant of schuiven deze aan
de tafels. De kinderen mogen nu
door elkaar lopen door het lokaal.
Ze mogen elkaar niet hinderen.
Dan noemt u een getal, bijvoorbeeld
drie. De kinderen vormen
groepjes van het genoemde aantal.
Als iedereen in een groepje staat,
mogen ze weer vrij rondlopen en
begint het spelletje opnieuw.
Iemand te weinig om een groepje
te maken? Val dan zelf in of laat Raai
de Kraai inspringen.
Laat de kinderen groepjes maken van
verschillende aantallen.

Extra moeilijk: noem geen
getal maar laat even een kaart
met de turf- of dominonotatie
zien.

4 Negen kleine kindertjes

(opzeggen van de telrij:
tellen tot en met 9)

Leer de kinderen het volgende liedje
of zeg het samen op.

*Eén, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven, acht,
negen.*

*Negen kleine kindertjes kwam ik daar
tegen.*

*Ik telde en telde, ik zag het toch goed?
Negen kleine kindertjes zonder een hoed.*

*Eén, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven,
acht, negen.*

*Negen kleine kindertjes dansten in de
regen.*

*Zij dansten en huppelden over het
zand.*

*Negen kleine kindertjes met een hoed
in de hand.*

5 Eén, twee, kopje thee

(opzeggen van de telrij:
tellen tot en met 11)

Nodig: eventueel een kopje of mok

Ga met de kinderen in de kring
zitten. Neem een kopje of een mok
in de hand en drink rustig uw thee
(of doe alsof).

Zeg erbij: *Mmmm, wat een lekker
kopje thee! Daar weet ik nog een
leuk versje over!*

Leer de kinderen dan het volgende
opzegversje:

Een, twee, kopje thee

Drie, vier, knuffeldier

Vijf, zes, kurk op de fles

Zeven, acht, soldaat op wacht

Negen, tien, ik heb een dief gezien

Tien, elf, je bent 'm zelf!

Vraag de kinderen: 'Welk getal zeg je
twee keer?'

U kunt het moeilijker maken door bij
ieder telwoord het overeenkomstige
aantal vingers op te steken. Wie van
de kinderen kan dat ook?

6 Je mag pakken tot je plakt

(spelletjes met telbare hoeveelheden:
aantallen tellen tot en met
12, verkort tellen)

Nodig: maximaal 12 willekeurige
voorwerpen (om verwarring te voor-
komen geen voorwerpen die echt
plakken zoals lijm of stickerboekjes),
bord of flap-over

Leg een aantal voorwerpen in de
kring neer. Vraag een kind op de

gang te gaan staan en laat vervol-
gens de rest van de kinderen een
voorwerp aanwijzen. Spreek af dat
dit voorwerp 'plakt'. Het kind op de
gang komt terug en probeert zoveel
mogelijk voorwerpen te pakken zon-
der het plakkende voorwerp aan te
raken. Pakt het kind het voorwerp dat
plakt dan zeggen de anderen 'plakt!'
en mag het kind geen voorwerpen
meer pakken. Het kind telt hoeveel
voorwerpen het heeft kunnen
pakken. Dit aantal noteert u met
stippen, door middel van turven
en/of als getal. Welk kind kan op
deze manier de meeste voorwerpen
bemachtigen? Laat de kinderen naast
het aanwijzend tellen ook verkort
tellen en schatten. Geschikte vragen
om na afloop te stellen zijn:

*Als je nou nog iets had kunnen pakken,
hoeveel dingen zou je dan gepakt
hebben?*

*Wie heeft de meeste dingen gepakt en
wie is tweede geworden?*

*Hoeveel dingen heeft de winnaar
meer kunnen pakken dan nummer
twee?*

7 Elf en de rest gaat vanzelf

(opzeggen van de telrij:
tellen tot en met 11)

Zeg het volgende rijmpje op en
laat er de bijbehorende gebaren
bij zien. Het is belangrijk dat u de
kinderen eerst goed laat kijken en
luisteren:

*Eén, twee, drie, vier, vijf, zes, zeven,
acht, negen, tien, elf en de rest gaat
vanzelf.*

Leer de kinderen dit rijmpje. Bij de
eerste tel houden de kinderen hun
hand(en) laag bij de grond. Bij elke
tel laten ze hun hand(en) een stukje
omhoog komen. Na 'elf' moet ze zich
nog een beetje verder uit kunnen
strekken om bij 'en de rest gaat
vanzelf' de handen nog weer wat
hoger te kunnen houden.
Bij 'en de rest gaat vanzelf' zwaaien
ze de getallen uit. Wie bij bijvoor-
beeld 'elf' al op zijn tenen staat en
dus niet hoger kan, heeft het niet
goed uitgekend.

8 Toetsenbordje

(spelletjes met telbare hoeveelheden: aantallen tellen tot en met 10, vergelijken op meer, minder en gelijk)

De kinderen zitten in de kring. Vraag één kind om met de rug naar u toe te gaan zitten. Speel alsof de rug van dit kind een toetsenbord is en zeg terwijl u met uw vingers op de rug van dit kind typt: *Toetsenbordje, toetsenbordje, met welke vinger toets ik nu?*

Bij het woord 'nu' raakt u met slechts één vinger de rug aan. Vervolgens houdt u uw handen kruislings voor u. Het kind mag zich omdraaien en de vinger aanwijzen waarvan het denkt dat u er als laatste mee hebt getypt. Is dit niet de goede vinger, dan mag het kind nog een keer raden, net zo lang totdat de goede vinger is gevonden. Tijdens het aanwijzen houdt u hardop bij hoeveel keer het kind moet raden voordat de goede vinger is gevonden. Doe dit door hardop te tellen en elke aangewezen vinger dubbel te vouwen. Stel, bij de vijfde keer is de juiste vinger geraden, tel dan het aantal gevouwen vingers en zeg dan dat er vijf beurten nodig zijn geweest. Vervolgens draait u de rollen om en typt het kind op uw rug terwijl het zegt: *Toetsenbordje, toetsenbordje. Met welke vinger toets ik nu?*

Nu houdt het kind bij hoeveel beurten er nodig zijn geweest. Wie de minste beurten nodig had is de winnaar. Laat de kinderen in de kring dit spel twee aan twee spelen.

9 Tikkie, jij bent 'm!

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 12)

Gebruik voor dit spelletje een ruime kring of de ruimte in de groep. De kinderen zitten op hun stoel. Zeg tegen de kinderen: *Ik ga lopen en tellen, bij elke stap noem ik het volgende telwoord. Als je wordt aangetik, sta je op en tel je verder.* U gaat dan op de stoel van dit kind zitten. *Op dit teken (houd uw hand omhoog) geef je de beurt aan een ander kind door deze zachtjes op zijn schouder te tikken. Je mag ook eerder*

zelf de beurt doorgeven.

Je ziet wel hoe het gaat.

Start nu met lopen en tel *Eén, twee, drie...* en tik dan een kind op de schouder. Het kind gaat staan en telt verder vanaf drie. Laat in ieder geval tot twaalf tellen. Verder mag ook! Terwijl u op zijn stoel zit, gaat het kind rondlopen en tellen. Steek uw hand op als u vindt dat het kind ver genoeg heeft geteld en laat de beurt dan doorgeven.

Let wel, sommige kinderen vinden het stoer om te laten zien hoever ze kunnen tellen en sommigen blijven in trance alsmaar verder tellen. Het is dan noodzakelijk om in het gezichtsveld van deze kinderen uw hand op te houden ten teken dat de beurt moet worden doorgegeven. U kunt hierbij niet op een stoel blijven zitten. Het doorgeven van de beurt moet non-verbaal omdat de (na)dreun van het tellen niet onderbroken mag worden. Als u de vorige teller wilt bedanken of een pluim wilt geven dan moet dat dus zonder geluid, bijvoorbeeld door het opsteken van uw duim.

10 Voelen in de voelzak

(spelletjes met telbare hoeveelheden: aantallen tellen 2 tot en met 10)

Nodig: (knikker)zak, aantal willekeurige voorwerpen die in de zak passen

Stop in een ondoorzichtige (knikker-)zak een aantal voorwerpen, bijvoorbeeld van de thematafel. Kies uit de aantallen 2 tot en met 10. Laat vervolgens de zak rondgaan. Elk kind mag om de beurt voelen en zwiingend tellen hoeveel voorwerpen erin zitten. De kinderen steken zoveel vingers op als het aantal voorwerpen dat ze hebben gevoeld. Zij houden hun vingers verborgen achter hun rug. Als iedereen is geweest, mogen alle kinderen laten zien hoeveel vingers ze hebben opgestoken. Bekijk wie het goed had. Haal dan de voorwerpen uit de zak, nog zonder te tellen. Leg de voorwerpen zo neer, dat u ze verkort kunt laten tellen, bijvoorbeeld volgens de dobbelsteenconfiguratie en/of twee aan twee. *Hoeveel zijn het er? Wie had er zoveel vingers opgestoken?*

Bespreek ook met de kinderen hoe je dit aantal op je vingers kunt laten zien. Er zijn meerdere mogelijkheden om een aantal met opgestoken vingers weer te geven. De kinderen kunnen dit aan elkaar laten zien. Tot slot kunnen strategieën worden besproken hoe je voorwerpen in een zak makkelijk kunt tellen: bijvoorbeeld door alles in je hand te nemen en er telkens eentje uit los te laten. De voorwerpen moeten dan wel zo klein zijn dat je ze allemaal in één keer in je hand kunt houden!

11 Op tijd op de rem (1)

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 12)



Ga met de kinderen in de kring zitten. Vraag een kind om rond te lopen en hardop te tellen tot en met een bepaald telwoord, bijvoorbeeld negen. Als het 'negen' gezegd heeft, moet het kind 'op de rem trappen': ophouden met tellen en een ander kind aanwijzen. Dat kind neemt de beurt over. Het gaat weer rondlopen en tellen, maar u geeft het nu een ander telwoord mee (bijvoorbeeld vier als het een jonger kind is, of twaalf bij een oudere kleuter).

Extra moeilijk: spreek af dat er geteld wordt tot een bepaald telwoord, bijvoorbeeld negen. 'Negen' zelf mag het kind dus niet meer zeggen. Het moet na acht al 'op de rem trappen' en de beurt doorgeven.

12 Sluip en kruip

(spelletjes met telbare hoeveelheden: aantallen tellen tot en met 12, vergelijken op meer, minder en gelijk; erbij en eraf van 1 of 2: erbij en eraf)

Een kind gaat midden in de kring zitten en doet zijn ogen dicht. Daarna wijst u één voor één

kinderen aan die achter dit kind moeten gaan zitten. Vraag vervolgens aan het kind in het midden van de kring hoeveel kinderen er achter hem zitten. Als het niet goed is, geeft een kind in de kring een aanwijzing zonder het aantal te verraden. De tip kan bestaan uit: hoger/lager of meer/minder. Maar bijvoorbeeld ook: één/twee erbij of één/twee eraf. Als het juiste aantal geraden is, mogen alle kinderen het aantal op hun vingers uitbeelden. Controleer of het klopt.

Spelletjes op het niveau van groep 2

13 Welke mis je? (1)

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 12)



In de kring telt u tot 6 of tot 12 en u laat expres een telwoord achterwege. Dus bijvoorbeeld: *Een, twee, drie, vier, vijf, zeven, acht, negen, tien, elf, twaalf. Welke ben ik vergeten?* (zes) Vraag alle kinderen het aantal dat u oversloeg op de vingers te tonen. Zo doen ze allemaal mee. Vraag wie er ook expres eentje kan overslaan. *Laat maar horen, dan raden wij.*

14 Waar heb je het verstopt?

(spelletjes met telbare hoeveelheden: ordenen en gebruik van de rangtelwoorden eerste tot en met vijfde)

Nodig: 5 kopjes, voorwerp dat onder de kopjes past

Zet vijf kopjes ondersteboven naast elkaar op een rij. Zet de kinderen in een halve kring voor de kopjes, zodat iedereen vanuit hetzelfde gezichtspunt naar de kopjes kijkt. *Hoeveel kopjes zijn het?* Spreek met

de kinderen af welk kopje het eerste, tweede, derde, vierde en vijfde is: het meest linkse kopje vanuit de kinderen gezien is het eerste.

Geef een van de kinderen een (klein) voorwerp met de opdracht dit onder een kopje te verstoppert. De andere kinderen houden hun ogen dicht. Vervolgens openen de kinderen de ogen en raden één voor één onder welk kopje het ligt. Er mogen alleen rangtelwoorden worden gebruikt. Dus niet: *daar, aan die kant.* Vraag aan het kind dat het voorwerp heeft verstopt of het goede antwoord al gegeven is. *Welke is het dan?* Het kind herhaalt het juiste antwoord en tilt het bijbehorende kopje op. Alle kinderen die het goed hadden mogen gaan staan. De rest blijft zitten. *Hoeveel kinderen staan?* Speel het spel vervolgens opnieuw met de kinderen die staan. Wie het niet goed heeft moet ook gaan zitten. Herhaal dit totdat er niemand meer staat.

15 De rondedans van de konijntjes

(erbij en eraf van 1 of 2: eraf van 1)

Zeg het volgende versje op, terwijl u het door vier kinderen op een centrale plek laat uitspelen. De overige kinderen proberen het versje mee op te zeggen.

*Er waren vier konijntjes
zo, zó klein.
Zij maakten samen een rondedans
piek, piekfijn.
Konijntje vier, kom jij eens hier
en doe eens wat voor ons plezier!
... (een beweging laten maken,
bijvoorbeeld: zwaaien)
Toen waren er nog... drie.*

*Er waren drie konijntjes,
zo, zó klein.
(enzovoort)*

Laat de zin 'Toen waren er nog ...' door de kinderen afmaken. Iedere keer als er een konijn 'afvalt', gaat een van de toneelspelende kinderen op zijn stoel zitten. Ga door tot en met nul. Wanneer dit goed gaat, kunt u het versje starten met een hoger aantal 'konijntjes'.

16 Tien kleine kuikentjes

(opzeggen van de telrij: terugtellen vanaf 10)

Zeg het onderstaande versje op en geef na 'toen waren er nog ...' kinderen de gelegenheid het ontbrekende telwoord (rijmwoord) in de vullen. De kinderen mogen op hun vingers bijhouden hoeveel er nog over zijn.



Tien kleine kuikentjes had onze kloek gekregen.

*Eén kuikentje kroop in het hooi,
toen waren er nog... negen.*

*Negen kleine kuikentjes die trippelden
heel zacht.*

*Eén kuikentje ging door het hek,
toen waren er nog... acht.*

*Acht kleine kuikentjes waren bij de
kloek gebleven.*

*Eén kuikentje schrok zo van de hond,
toen waren er nog... zeven.*

*Zeven kleine kuikentjes die kregen
fladderles.*

*Eén kuikentje bleef lekker staan,
toen waren er nog... zes.*

*Zes kleine kuikentjes dat is een druk
bedrijf!*

*Eén kuikentje sprong in de ton,
toen waren er nog... vijf.*

*Vijf kleine kuikentjes die maakten veel
plezier.*

*Eén kuikentje liep naar de hoek,
toen waren er nog maar... vier.*

*Vier kleine kuikentjes in rij, maar weet
je wat ik zie?*

*Eén kuikentje loopt steeds verkeerd,
toen waren er nog maar... drie.*

*Drie kleine kuikentjes, die stapten
dapper mee.*

*Eén kuiken maakte rechtsomkeert,
toen waren er nog... twee.*

Twee kleine kuikentjes, die waren vlug ter been.

Eén kuikentje viel in de plas, toen was er nog maar... één.

Dat ene kleine kuikentje, dat ging toen aan de haal.

Maar 's avonds toen het donker werd, toen waren ze er weer... (steek uw tien vingers op) ...allemaal!

17 Gooi de dobbelsteen

(spelletjes met telbare hoeveelheden: redelijk schatten, hoeveelheden vergelijken en telbaar representeren tot en met 6 of tot en met 12)

Nodig: 1 dobbelsteen (eventueel 2)

Alle kinderen moeten gaan staan. Kondig aan dat u met de dobbelsteen gaat gooien. Vraag de kinderen te voorspellen hoeveel u met de dobbelsteen zult gooien door het aantal vingers op te steken. Wie het goed heeft voorspeld mag blijven staan. Wie het fout had moet gaan zitten. Wie het langst blijft staan heeft gewonnen. Er kunnen meerdere winnaars zijn.

Een variant op dit spel is het gooien met twee dobbelstenen. Nu kan er geen 'één' worden gegooid. De kinderen kunnen elf laten zien door de handen op de schouders te leggen (= tien op de schouders leggen) en één vinger omhoog te laten wijzen. Voor twaalf geldt dat ze de handen op de schouders leggen en twee vingers omhoog steken. Gooi eerst met één dobbelsteen en geef de kinderen de gelegenheid hun schatting bij te stellen alvorens u de tweede dobbelsteen gooit.

18 Tien kleine visjes

(erbij en eraf van 1 of 2: eraf van 1)

Laat alle kinderen tien vingers opsteken en zing het volgende couplet (of zeg het op):

Tien kleine visjes die wilden naar de zee.

Da's goed zei de moeder, maar ik ga niet met je mee.

Ik blijf liever in die vieze oude sloot, want in de zee zwemmen haaien en

die bijten je... blub, blub, blub, blub-blub-blub

Vertel dat één visje niet is teruggekomen uit de zee. Er zijn er nu dus nog maar... Laat de kinderen één opgestoken vinger weghalen en benoemen hoeveel vingers en dus visjes er nu nog zijn. Herhaal het couplet, maar begin met 'Negen kleine visjes, die wilden naar de zee' terwijl de kinderen negen vingers opgestoken houden. Herhaal dit totdat er één vinger/visje is overgebleven. Eindig dan met:

Eén klein visje dat wilde naar de zee.

Da's goed zei de moeder, maar ik ga niet met je mee.

Ik blijf liever in die vieze oude sloot, want in de zee zwemmen haaien en die bijten je... BLUB!

19 De raket laten opstijgen

(opzeggen van de telrij: terugtellen vanaf 10)

Vertel de kinderen dat u samen een raket zult laten opstijgen. Verzin samen waar de raket naar toe zal gaan. Tel hardop terug: *Tien, negen, acht, zeven, zes, vijf, vier, drie, twee, één, nul. VROEMMM!* Bij het aftellen houden de kinderen hun hand(en) boven het hoofd. Bij elke tel laten ze hun hand(en) een stukje zakken. Bij 'nul' moet iedereen bij de grond zijn en deze aanraken. Bij 'VROEMMM' springen ze zo hoog mogelijk op met hun handen boven hun hoofd, alsof ze de raket een stukje op weg helpen.

20 Flitsen met vingers

(spelletjes met telbare hoeveelheden: aantallen tellen tot en met 10; erbij en eraf van 1 of 2: erbij en eraf; representeren)

Houd uw hand goed zichtbaar in de lucht. Leg uit wat 'flitsen' is: steek een aantal vingers op en laat die kort zien (2 à 3 seconden). Doe uw hand(en) op uw rug en vraag de kinderen hoeveel vingers u hebt laten zien. Vraag de kinderen dit na te doen.

– Vraag de kinderen hun leeftijd te flitsen.

– Flits nogmaals met uw vingers en vraag de kinderen nu het aantal te

benoemen.

- Noem een aantal en vraag de kinderen dit zo snel mogelijk terug te flitsen.
- Vraag de kinderen te flitsen hoe oud ze zijn als ze weer jarig zijn (de eerstvolgende verjaardag).
- Flits met uw vingers en vraag de kinderen met eentje meer/minder, hoger/lager terug te flitsen.
- Doe nu hetzelfde, maar vraag de kinderen nu met twee meer/minder, hoger/lager terug te flitsen.
- Noem een aantal en vraag de kinderen met eentje meer/minder, hoger/lager terug te flitsen.
- Doe nu hetzelfde, maar vraag de kinderen nu met twee meer/minder, hoger/lager terug te flitsen.
- Flits een aantal en vraag de kinderen dit aantal op een andere manier terug te flitsen. Het gaat hier om het vinden van een andere verdeling. Het opsteken van andere vingers op dezelfde hand geldt niet als een andere verdeling.

21 Op tijd op de rem (2)

(opzeggen van de telrij tot en met 12; spelletjes met telbare hoeveelheden: tellen tot en met 12; erbij en eraf van 1 of 2: erbij en eraf)

Nodig: eventueel 1 of 2 dobbelstenen

Flits een aantal op uw vingers, bijvoorbeeld zes, door enkele seconden vier vingers aan de ene en twee vingers aan de andere hand te laten zien. Vraag vervolgens een kind te lopen en hardop te tellen tot en met het geflitste aantal. Bij 'zes' moet het kind 'op de rem trappen', ophouden met tellen en een ander kind aantikken. Dit kind neemt de beurt over. Flits opnieuw een aantal en dit kind loopt en telt tot en met het geflitste aantal.

Extra moeilijk: spreek af dat het kind een/twee meer/minder telt dan het geflitste aantal. Nu is het een stuk lastiger om op tijd op de rem te gaan staan. Als het goed gaat, laat u kinderen ook voor elkaar flitsen.

U kunt dit spel ook met een of twee dobbelstenen doen. Dek af na iedere worp.

22 Acht eruit tellen

(opzeggen van de telrij:
terugtellen vanaf 10)

Vraag de kinderen: *Wie kan acht eruit tellen?* Doe het voor: *Tien, negen, zeven, zes, vijf, vier, drie, twee, een, nul.* De acht is eruit geteld, want deze ontbreekt. *Wie kan er ook een getal weglaten?* Geef een kind de beurt en vraag de rest welk getal eruit is geteld.

23 Zoek evenveel

(spelletjes met getalsymbolen:
herkennen, koppelen aan
hoeveelheden)

Nodig: getalkaarten met cijfers

Maak groepjes van twee à vier kinderen. U geeft ieder groepje een willekeurige getalkaart. De kinderen bekijken welk getal er op de kaart staat, maar houden dat geheim voor de andere groepjes. Geef de opdracht dat ieder groepje goed moet kijken naar het getal en vervolgens dezelfde hoeveelheid voorwerpen uit de klas moet verzamelen die gelijk zijn aan het getal op het kaartje. Doe er zelf eerst een voor. Laat een laag getal zien, bijvoorbeeld twee. Loop naar de lettertafel en pak twee gelijke voorwerpen, bijvoorbeeld twee letterkaartjes en leg deze naast uw getalkaart. Tel hardop: *Eén, twee!* Laat ieder groepje voorwerpen zoeken bij hun getalkaart. Het hoeft niet snel. Als een groepje klaar is gaan ze zitten. Samen controleert u of het aantal materialen overeenkomt met het getal. U kunt groepjes ook meerdere getallen geven.

24 Hoger, lager

(opzeggen van de telrij: tellen tot en met 12; spelletjes met telbare hoeveelheden, ordenen tot en met 12)

Nodig: eventueel getalkaarten (domino- of turfnotatie) of getalkaarten met cijfers

Speel dit spel nadat kinderen vertrouwd zijn met de rekenpelletjes.

*Elfen de rest gaat vanzelf en/of
De raket laten opstijgen.*

Houd uw hand op een bepaalde hoogte en laat de kinderen raden welk getal daarbij hoort. Raden ze te laag, dan zegt u 'hoger' en geeft u met uw hand aan waar het getal dat ze raadden zich ongeveer bevindt. Raden ze te hoog, dan zegt u 'lager' en geeft nu ook met uw hand aan waar het getal dat ze raadden zich ongeveer bevindt.

U kunt ook een kind vragen om een aantal of een getal in gedachten te nemen. Laat het kind van tevoren wel het getal op een kaart aanwijzen. Zorg dat alleen u dit kunt zien. U weet dan of het benoemen van 'lager' of 'hoger' daarna goed gaat.

25 Welke mis je? (2)

(spelletjes met getalsymbolen:
herkennen en ordenen tot en met 12)

Nodig: getalkaarten met cijfers

Laat de getalkaarten 1 tot met 6 zien, waarbij de kinderen moeten zeggen welk getal het is. Leg deze kaarten vervolgens één voor één naast elkaar op de grond of op een centrale plaats in de kring. Vervolgens doen alle kinderen hun ogen dicht. Haal één kaartje weg. Zorg dat de overgebleven kaarten aaneengesloten liggen. De kinderen bedenken welke kaart weg is. Als dit goed gaat, kan de activiteit worden uitgebreid met de getalkaarten 7 tot en met 10. Varieer in het aantal kaarten dat u wegneemt. Laat kinderen ook eens uw rol overnemen en een kaart weghalen.

26 Muizenplaag

(spelletjes met telbare hoeveelheden: aantallen tellen tot en met 12)

Wijs een paar kinderen aan die muizen mogen spelen. Deze muizen kruipen door elkaar in de kring. Wijs ook een kat aan. De kat wil weten hoeveel muizen er rondkruipen. Maar dat is lastig tellen, want de muizen verplaatsen zich door de kring. Vraag

toch aan de kat het aantal muizen te tellen. De kat kan een schatting maken of een handige strategie bedenken. Als de kat een aantal heeft genoemd, tel dan hardop: *Eén, twee, drie, vier, vijf, alle muizen zitten stokstijf.* Alle muizen blijven nu plotsklaps stokstijf en geluidloos zitten. Nu kunnen de kat, de muizen en de (overige) kinderen rustig controleren of het aantal klopt. Bespreek de strategie die de kat gebruikt heeft. Het geheim is: tel niet één voor één, maar tel verkort. Dat kan in dit spel via doortellen, door handig te structureren, door samen te voegen en/of te tellen met sprongen. De kat heeft bijvoorbeeld aan de ene kant vier muizen en aan de andere kant drie muizen gezien. Laat de 'muizen' nog even in deze verdeling plaatsnemen. Het kind heeft toen vanaf vier drie doorgeteld: 'vijf, zes, zeven'. Herhaal het spel en de bespreking met een andere kat en nieuwe muizen. Benadruk dat het tellen alleen goed lukt met verkort tellen.

27 Samen vijf

(erbij en eraf van 1 of 2;
splitsingen tot en met 5)

Nodig: tien fiches per tweetal kinderen

Dit spelletje kunt u in de kring doen, steeds met één kind. Als de kinderen goed weten hoe het werkt, kunnen zij dit in tweetallen spelen. Vraag een kind de handen op de rug te houden. U doet dat ook. Zeg: 'Klaar voor de start... af!' Steek bij 'af!' allebei een hand naar voren met nul, één, twee, drie, vier of vijf vingers. Hebben u en het kind allebei vijf vingers opgestoken, probeer dan als eerste 'vijf' te zeggen. Wie als eerste 'vijf' zegt mag een fiche uit de pot pakken. Bij andere getallen zegt u niets. Zegt u tegelijk met het kind 'vijf', dan mogen u én het kind een fiche uit de pot nemen. Wie een valse vijf meldt, moet een fiche inleveren. Winnaar is degene die de meeste fiches heeft verzameld. Vraag ook eens aan de kinderen te laten zien op welke verschillende manieren je samen vijf vingers kunt opsteken.