



## groep 3 en 4 waardeloos en waardevol







## groep 3 en 4

### overzicht van de activiteiten

Het thema van de Grote Rekendag is geld. De activiteiten voor groep 3 en 4 spelen zich af rond het verzamelen van zogenaamd waardeloze spullen en het opnieuw waarderen daarvan. De kinderen maken tijdens de Grote Rekendag hun eigen zakgeld in de vorm van Grote Rekendukaten. Daarnaast kunnen ze deze Grote Rekendukaten met activiteiten verdienen. Aan het eind van de ochtend wordt het verdiende geld uitgegeven; de waardeloze spullen blijken voor anderen misschien begerenswaardig en daardoor meer waard dan gedacht.

Voorafgaand aan de Grote Rekendag neemt iedere leerling drie dingen mee die hij of zij waardeloos vindt en dus wel af wil staan. Deze spullen worden neergezet op een speciaal voor dit doel ingerichte tafel. De naam van een kind wordt eventueel bij de spullen gezet die door het kind zijn meegenomen.

De Grote Rekendag bestaat uit de volgende onderdelen:

- deel 1** Het waarderen en uitstellen van de voorheen waardeloze spullen.  
Tijdsduur: 30 minuten.
- deel 2** Het maken van het eigen zakgeld.  
Tijdsduur: 75 minuten.
- deel 3** Het verdienen van nog meer geld (spel- en activiteitenronde).  
Tijdsduur: 60 minuten
- deel 4** Het uitgeven van Grote Rekendukaten.  
Tijdsduur: 45 minuten.

De activiteiten van groep 3 en 4 lijken op die van groep 1 en 2. Dit maakt het relatief eenvoudig om opdrachten voor (enkele kinderen in) groep 3 en 4 te vervangen door activiteiten voor groep 1 en 2. In het hoofdstuk 'Leeswijzer' op pagina 9 worden enkele andere voorbeelden van het naar de hand zetten van activiteiten uitgewerkt om zo goed mogelijk aan te sluiten bij het niveau van de leerlingen.

## voorbereidingsactiviteit

Ongeveer een week voor de Grote Rekendag bereidt u de Grote Rekendag met de kinderen voor. In deze voorbereidingsactiviteit legt u de kinderen uit dat zij ieder drie voor hen waardeloze dingen en eventueel een (schoenen)doos van huis moeten meenemen.

**werkwijze** U zorgt dat er voor ieder kind een lege (schoenen)doos is. Wanneer dergelijke dozen niet voldoende op school aanwezig zijn, kunt u de kinderen vooraf vragen een doos van huis mee te nemen. U maakt van de dozen een stapel die voor de kinderen goed zichtbaar buiten de kring staat. U zit met de kinderen in een kring. In het midden staat een dichte (versierde) doos. Daarin zitten drie voorwerpen. Bijvoorbeeld:

- een leeg (parfum-)flesje, doosje, potje of zakje,
- een schelp, steentje, boomschors,
- een onderdeel van een oude fiets, zoals het rode glas uit een fietsachterlicht of een fietsbel.

U vertelt dat u thuis aan het opruimen bent en alle waardeloze rommel weggooit. Dat is een lastig werkje, want je merkt dat je sommige waardeloze spullen eigenlijk te mooi vindt om weg te gooien.



U vertelt een kort verhaal rond de drie voorwerpen en waarom die waardeloze rommel zijn geworden. U geeft ook aan waarom u aarzelt de spullen weg te gooien:

- Het lege flesje parfum of badolie.  
Het flesje is leeg, heeft geen nut meer en staat in de weg.  
U wilt het weggooien, maar...(u vertelt uw eigen verhaal).  
U bedacht: ik wil het niet meer hebben, maar geef het liever weg dan dat ik het weggooi.
- De schelp of steen.  
U vertelt dat u thuis overal gevonden rommeltjes hebt liggen, herinneringen aan wandelingen en vakanties. De allermooiste spullen heeft u nu op één plank uitgesteld, de rest moet echt opgeruimd worden.  
U vertelt waarom deze steen of schelp toch bijzonder voor u is.  
U bedacht weer: ik wil het niet meer hebben, maar ik geef het liever weg dan dat ik het weggooi.
- Het fietslampje of de bel  
U bent ook de garage, schuur of kelder aan het opruimen.  
U vertelt weer uw eigen verhaal: u vindt dit glaasje zo mooi als je erdoor naar de zon kijkt of u vindt de bel mooi klinken.  
U bedacht weer: ik wil het niet meer hebben, maar geef het liever weg dan dat ik het weggooi.

Spreek met elkaar af wat *voor iemand* waardeloos kan zijn:

- je wilt het zelf kwijt!
- het is niet kapot of vies,
- iets dat je gevonden hebt,
- iets dat je niet hoeft te kopen: het kost geen geld.

U bespreekt met de kinderen dat ze aan de ouders of verzorgers moeten vragen wat ze weg mogen geven.

U vraagt of er kinderen zijn die al weten welke waardeloze spullen zij mee willen nemen.

In de aanloop naar de Grote Rekendag kunt u met de kinderen de doos versieren. Bij de afsluiting van de Grote Rekendag krijgen de kinderen de doos mee naar huis.

In de loop van de week komen de gevulde dozen binnen. U zorgt ervoor dat de dozen en de inhoud ervan uitgesteld kunnen worden. Bij deze uitstalling plaatst u de spullen van ieder kind bij elkaar en plaatst er eventueel een naambordje bij.

**tip**

Zorg zelf voor wat extra materialen om in geval van tekorten aan te vullen, zodat er genoeg is tijdens de Grote Rekendag. Denk daarbij aan een hoeveelheid kleine spullen zoals: knopen, schelpen en steentjes.

## deel 1 waarden van verzamelde spullen

**voorbereiding**

Zet drie tafels klaar, met daarop bordjes met aanduidingen voor 1, 2, 3, 4 en 5 Grote Rekendukaten.

Alle leerlingen hebben als voorbereiding spulletjes meegenomen die voor hen waardeloos zijn. Waarom zijn ze waardeloos? Misschien zijn ze kapot, niet mooi meer, ben je er op uitgekeken of wellicht hebben kinderen ze dubbel?

Meestal zijn die waardeloze dingen niet echt waardeloos, maar vind je ze niet meer zo bijzonder. Dat kan ook zijn omdat je nu iets anders hebt waar je bijvoorbeeld nog lie-





## deel 2 zakgeld

Dit deel van de Grote Rekendag voor groep 3 en 4 bestaat uit een introductie gevolgd door twee activiteiten die u gelijktijdig kunt uitvoeren, zodat alle kinderen voldoende tijd hebben. De introductie duurt niet langer dan 15 minuten, beide activiteiten duren ongeveer 30 minuten.

De schoolbrede start van de Grote Rekendag bestaat uit het openen van een kluis. Iedere groep neemt iets uit de kluis mee naar het eigen lokaal. Voor de kinderen in groep 3 en 4 zou in de kluis kunnen liggen:

- een zak met Grote Rekendukaten en
- een brief van de bank.

Deze spullen worden in deel 2 en 3 gebruikt.

In de brief staat dat de kinderen geld mogen ontwerpen ter waarde van 20 Grote Rekendukaten. Dat geld mogen ze later op de dag gebruiken om spullen van te kopen. Er zit een brief in van de bank, maar geen geld! De groepen 3 en 4 moeten het geld zelf maken. De bank geeft speciaal voor deze dag toestemming dat iedere leerling geld maakt ter waarde van 20 dukaten. Als de kinderen meer geld willen om bijvoorbeeld mooie spulletjes van te kopen, dan moeten ze het zelf verdienen, dat kan tijdens de activiteiten later op de ochtend.

### 2.1 je eigen geld ontwerpen

#### **materiaal**

- stevig karton,
- (kleur)potloden en pennen,
- (gekleurd) papier,
- rechthoekige briefjes,
- ronde vouwblaadjes.
- 

U kunt de rechthoekige briefjes maken door A4'tjes in drie gelijke rechthoeken te delen. De ronde vouwblaadjes komen van pas bij het maken van munten.

Vooraf bespreekt u hoe geld eruit ziet en hoe munten en bankpapier gemaakt kunnen worden. Wat staat er allemaal op een briefje en op een munt? Zijn beide kanten hetzelfde? Wanneer je 20 Grote Rekendukaten wilt maken, kun je kiezen voor bijvoorbeeld een briefje van 20 dukaten of twee briefjes van 10... Wat kan er nog meer als je bij elkaar 20 dukaten wilt maken? Waarom is dat handig of waarom niet? Hoe zit het met de veiligheid? Kan je een bankbiljet zomaar kopiëren? Wat hebben ze gedaan om dat te voorkomen? Hoe kunnen de kinderen hun eigen geld veilig maken? Denk bijvoorbeeld aan:

- een handtekening,
- een vingerafdruk,
- een foto of afbeelding van jezelf,
- de omtrek van je hand.

#### **tip**

Ook een deel van de activiteiten voor groep 5/6 en voor groep 7/8 richten zich op het maken van geld. Wellicht zijn enkele ideeën die daar zijn uitgewerkt ook in uw groep bruikbaar.

Merk op dat het lastig is consequent te spreken over dukaten. Grote Rekendukaten zijn het geld van vandaag, niet euro's. Dat betekent ook dat voor euro's gekozen indeling (1, 2, 5, 10, 20, 50) wel kan, maar zeker niet hoeft! Kiezen de kinderen voor een andere indeling, dan biedt dit juist stof voor een bespreking. Is die indeling handig? Waarom wel of niet? Waarom munten? Waarom briefgeld?



**activiteit**

De kinderen maken ieder hun eigen zakgeld met materiaal naar keuze. Het zakgeld heeft een totale waarde van 20 Grote Rekendukaten. De kinderen maken het geld zo, dat ze er straks gemakkelijk mee kunnen betalen. Er is niet veel wisselgeld! Stel voorwaarden aan het eindresultaat zoals:

- minimaal een briefje en twee munten maken,
- iets bedenken om het geld veilig te maken,
- geld heeft altijd twee kanten.

**tip**

Geld wordt in het echt ook groot ontworpen en pas later klein gemaakt. Neem daarom voor briefjes en munten ruime formaten papier.

**bespreken resultaat**

De kinderen maken individueel hun eigen zakgeld. U kunt de munten en biljetten aan het eind van de activiteit op een tafel leggen en de kinderen de munten en biljetten van elkaar laten bekijken. Wat valt op? Welke vind je mooi of goed en waarom? Waarin lijken de munten op elkaar en waarin juist niet?

**2.2 reclame maken**

**materiaal**

- A4 papier,
- scharen, lijm, kleurpotloden,
- eventueel een fototoestel,
- reclamefolders/ tijdschriften ten behoeve van knippen, plakken en suggesties.

**doel**

In de volgende activiteit krijgen de kinderen de opdracht om reclame te maken voor de spullen die zij hebben meegebracht.

**introductie reclame maken**

In een gesprek met de groep gaat u na wat de kinderen weten over reclame. Laat hen enkele voorbeelden noemen. Ook kunnen ze nadenken over plaatsen waar je reclame tegenkomt. De kinderen kennen reclame vast van televisie, internet, magazines en folders, maar als je er even over nadenkt vind je bijna overal reclame! Vrijwel elk voorwerp is immers geschikt als reclamemiddel. Denk bijvoorbeeld aan kleding, zoals T-shirts van voetballers of wielrenners.

Vervolgens bespreekt u met de groep waarom er reclame wordt gemaakt. Zijn de kinderen zich ervan bewust dat reclame meestal bedoeld is om mensen te stimuleren om



iets te kopen of er meer van te kopen? Laat de kinderen vertellen over hun eigen ervaringen. Worden ze soms door reclame op ideeën gebracht om iets te kopen? Soms is reclame ingewikkeld. Wat is de winkel van plan die jou de kans geeft om Wuppies, Welpies, Smurfen, Flippo's of Disneyfiguren te sparen? De meeste kinderen kennen de spaaracties wel van bijvoorbeeld Albert Heijn of McDonalds.

Wat vinden ze hiervan? U kunt dit bespreken aan de hand van een of meerdere voorbeelden.

**tip**

In het hoofdstuk 'Verder aan de slag met 'Waar voor je geld'' (pagina 135) vindt u een voorbeeld van een misleidende reclame-uiting.

**zelf reclame maken**

Vandaag mogen de kinderen zelf reclame maken. De vraag is nu hoe je goede reclame maakt. Dit is een vrij lastige vraag, maar door kinderen zelf voorbeelden te laten bedenken van reclame die hen aanspreekt, kunnen zij op ideeën komen. Zo realiseren zij zich vast dat reclame aandacht moet trekken en moet laten zien wat het nut is van het betreffende product. In sommige reclameboodschappen wordt heel duidelijk de prijs van het product getoond en soms ook de oude prijs, voordat het was afgeprijsd. Wat zou daarvan de reden zijn?

U geeft de leerlingen de tijd om na te denken over hoe ze reclame kunnen maken voor de door hen meegebrachte spullen. De prijzen van de spullen zijn al bekend. Die zijn eerder bepaald.

De kinderen gaan nu aan de slag met het maken van hun advertentie op een A4'tje. Laat hen eventueel gebruik maken van een fototoestel, zodat ze een afbeelding van het product op de reclamefolder kunnen plaatsen. Herinner de kinderen eraan dat duidelijk moet zijn wat het product kost. Misschien zijn er kinderen die een leuke leus kunnen bedenken bij hun product.

## deel 3 verdienen van dukaten (spelronde)

Via spel laten we de kinderen nu op speelse wijze kennismaken met het verdienen van geld. We geven hieronder enkele suggesties van spellen die geschikt zijn. Door met het team een spel te winnen, krijgt ieder teamlid 3 dukaten, in het verliezende team krijgt ieder teamlid 2 dukaten. Bij een gelijkspel krijgen de teamleden van beide teams ieder 2 dukaten.

De kinderen spelen de spellen in deel 3 van de Grote Rekendag in groepjes. U leidt de spelletjes kort in, zodat de kinderen hiermee zo veel mogelijk zonder uw hulp aan de slag kunnen. Als organisatie kunt u hier voor een circuitvorm kiezen, maar u kunt ook aansluiten bij de vorm die in uw groep gebruikelijk is.

Neem voor ieder spel 10 tot 12 minuten. De kinderen spelen vijf spelletjes. In totaal duurt deel 3 van de Grote Rekendag 60 minuten.

### 3.1 het schatkistspel

**materiaal**

- twee dozen of bakken die als schatkisten kunnen fungeren,
- ballen en eventueel frisbees of dukaten die de kinderen in de schatkist moeten krijgen,
- eventueel een touw dat als lijn kan dienen,
- eventueel een stopwatch om de tijd bij te houden,
- eventueel bijlage 1.

**voorbereiding**

Wanneer u de schatkisten echt wil laten ogen, kunt u al voor de Grote Rekendag enkele





kinderen de schatkisten laten beplakken of schilderen.

**organisatie**

U kunt dit spel in het speellokaal spelen of bij mooi weer op het schoolplein.

**activiteit**

*vul de schatkist*

De klas wordt in twee even grote teams verdeeld. Per team is er een schatkist beschikbaar die gevuld moet worden. De schatkist wordt op drie meter afstand van een lijn gezet of op kortere afstand als kinderen deze afstand niet gooierend kunnen overbruggen. Om de beurt proberen de kinderen van een team van achter de lijn een bal in de schatkist te gooien. Iedere leerling mag twee keer gooien. Er zijn voldoende ballen voor elk team.

De inhoud van de schatkisten van de teams wordt aan het eind met elkaar vergeleken. Het team dat de meeste ballen in de schatkist heeft gegooid, heeft gewonnen! Elke leerling krijgt een Grote Rekendukaar voor het meedoen.

**variantie**

- Gebruik in plaats van ballen als munten versierde frisbees om in de schatkist te werpen. Dit is moeilijker.
- Laat kinderen in twee of meer teams zoveel mogelijk dukaten naar de schatkist brengen. Elk kind rent op en neer naar de schatkist met een dukaar. Na een afgebakende tijdsduur bepalen de kinderen het aantal munten in de schatkist van hun team. Wie heeft de meeste dukaten in de kist gebracht?

**tip**

Wanneer u de variantie met de frisbees wilt doen, kunt u de grote afbeelding van de Grote Rekendukaar in bijlage 1 kopiëren en op de frisbees bevestigen.

### 3.2 dobbelsteenspel

**materiaal**

- een doos of bak die als schatkist fungeert,
- een hoeveelheid dukaten voor elk kind,
- enkele dobbelstenen.

**spel**

Dit spel wordt gespeeld met vier kinderen. In een schatkist horen munten.

*Variant a, groep 3*

Kinderen uit groep 3 krijgen 20 munten. Ze gooien om de beurt met de twee dobbelstenen. De leerling telt de stippen van beide dobbelstenen bij elkaar op. Gooit de leerling samen 7 ogen (3 en 4), dan doet hij 7 dukaten in de kist. Steeds vertelt de leerling wat hij of zij doet, zodat andere kinderen hem of haar kunnen controleren. Na enkele beurten kijken de kinderen hoeveel munten ze nog hebben. Samen tellen de kinderen hoeveel munten er uiteindelijk door hun spel in de schatkist terecht zijn gekomen.

*Variant b, groep 4*

Kinderen uit groep 4 krijgen 40 munten. Ze gooien om de beurt met de twee dobbelstenen. De leerling vermenigvuldigt het aantal stippen van beide dobbelstenen. Gooit de leerling 3 en 4 ogen, dan doet hij dus 12 dukaten in de kist. Steeds vertelt de leerling wat hij of zij doet, zodat andere kinderen hem of haar kunnen controleren. Na enkele beurten kijken de kinderen hoeveel munten ze nog hebben. Samen tellen de kinderen hoeveel munten er uiteindelijk door hun spel in de schatkist terecht zijn gekomen.

*Variant c, groep 4*

Kinderen uit groep 4 krijgen 40 munten. Ze gooien om de beurt met vier dobbelstenen. De leerling telt het totaal aantal stippen (handig) op. Het totaal aantal stippen bepaalt hoeveel dukaten er in de kist terechtkomen. Steeds vertelt de leerling wat hij of zij doet, zodat andere kinderen hem of haar kunnen controleren. Na enkele beurten kijken de kinderen hoeveel munten ze nog hebben. Samen tellen de kinderen hoeveel munten er uiteindelijk door hun spel in de schatkist terecht zijn gekomen.



### 3.3 sjoelen

**materiaal**

- sjoelbak,
- sjoelschijven,
- afbeeldingen van Grote Rekendukaten (bijlage 1)

**spel**

Dit spel wordt gespeeld met vier kinderen. De kinderen gebruiken de schijven van de sjoelbak om te proberen met hun team zoveel mogelijk dukaten te verzamelen. De vakken staan voor 1 tot en met 4 Grote Rekendukaten en om dat te benadrukken worden de dukaten over de stippen heen geplakt.

Voor het beplakken kunt u de afbeeldingen van dukaten gebruiken uit bijlage 1. Alle kinderen mogen 10 schijven gebruiken. De dukaten worden bij elkaar opgeteld. Hoeveel punten haalt jouw team?

Bij het reguliere sjoelspel zijn kinderen misschien gewend aan de regel dat een steen in vier verschillende sleuven betekent dat je de waarde mag verdubbelen. Deze regel vervalt vandaag.

### 3.4 domino

**materiaal**

- dominostenen,
- afbeeldingen van Grote Rekendukaten (bijlage 1).

**spel**

Dit spel wordt gespeeld met vier kinderen. De dominostenen worden voor alle spelers open neergelegd.

De gebruikelijke regels van het dominospel zijn ook nu van toepassing. Op sommige stenen zit echter op één helft een dukaatafbeelding geplakt. De dukaatafbeelding mag als 'schat' ingezet worden op het moment dat je geen gewone aansluitsteen hebt. Je mag dan zelf bedenken welk aantal er in plaats van de Grote Rekendukaat staat.

### 3.5 muntendief

**materiaal**

- een hoeveelheid Grote Rekendukaten voor elke leerling (evt. bijlage 1),
- voor elk kind een kopie van bijlage 3 met een afbeelding van een (open) schatkist.

**spel**

Doel van het spel is leerlingen te laten ervaren dat het aanbrengen van structuur in een ongeordende hoeveelheid dukaten loont, omdat het overzicht geeft over de hoeveelheid.

Elk kind krijgt een hoeveelheid dukaten en een kopie van bijlage 3. De kinderen leggen hun dukaten in de schatkist. U vertelt een verhaal over een dief die dukaten weghaalt uit de schatkist. De kinderen mogen vervolgens even niet kijken. U speelt de dief en haalt enkele dukaten weg (niet meer dan 3), zonder de rest van de dukaten aan te raken. Als het kind weer kijkt, moet het snel bepalen hoeveel dukaten de dief heeft weggehaald. Is het antwoord goed, dan krijgt de leerling de dukaten weer terug. Is het antwoord fout, dan is het kind zijn dukaten kwijt. Hoe kun je ervoor zorgen dat je goed kunt zien hoeveel dukaten er weg zijn gehaald door de dief?

**tip**

Uit ervaringen blijkt dat kinderen bij die leerling gaan kijken die zijn dukaten niet kwijtraakt: hoe doet hij of zij dat toch!? Als leerkracht is het zaak om niet te sturen en om geen uitleg te geven. Laat de kinderen zelf het voordeel van structuur ervaren.

## deel 4 uitgeefspel

Door de dag heen heeft iedere leerling Grote Rekendukaten verzameld. Die kunnen ze nu uitgeven, echter pas na het gooien met de een of twee dobbelstenen (zijn er spullen in de winkel van meer dan 6 dukaten, dan neemt u twee dobbelstenen). De optelsom van de stippen op de dobbelstenen bepalen wat de leerling van zijn geld mag uitgeven.



De leerkracht speelt de bank. Twee of drie kinderen uit groep 4 kunnen daar heel goed bij assisteren, het is tenslotte veel en secuur werk. Dat assisteren kan bijvoorbeeld voor de kinderen die zojuist iets gekocht hebben, zo rouleren de assistenten. Na bijvoorbeeld twee rondes sluit de winkel en kan je niets meer uitgeven.

Neem voor deze afsluitende activiteit ongeveer 45 minuten, zodat alle kinderen goed aan de beurt kunnen komen. Dat is inclusief een afsluitende evaluatie waarin u met de kinderen praat over wat ze nu hebben gekocht en of ze daar blij mee zijn? Heeft iemand iets gekocht wat hij zelf heeft meegenomen? Heeft iemand een idee wat je kan doen met spullen die je zelf niet meer gebruikt?

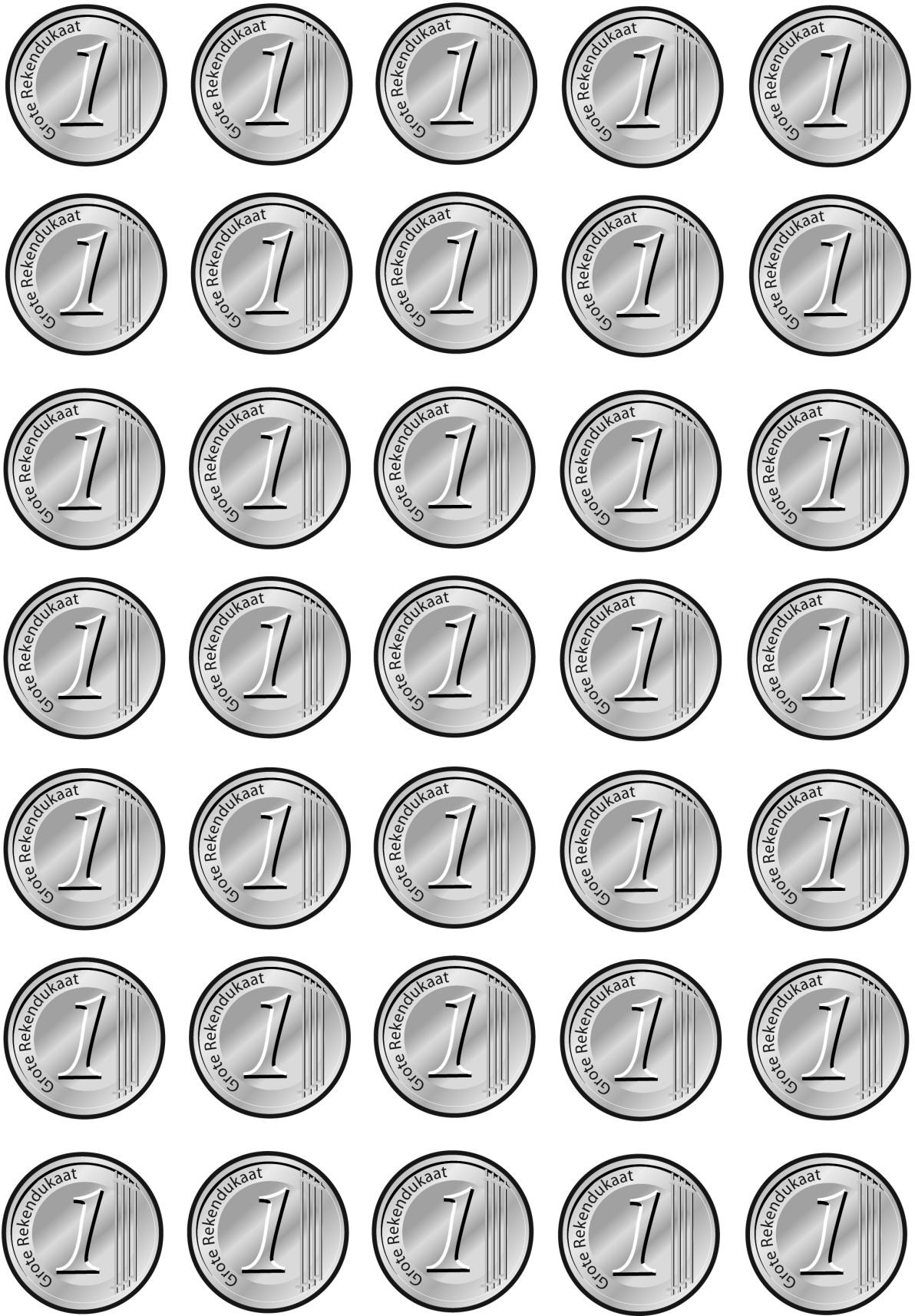
Waarschijnlijk zijn er leerlingen die niet al hun geld hebben uitgegeven. Het ligt voor de hand dat op te bergen in de kluis nu dat geld niet meer nodig is. Denkt u daarom bijvoorbeeld aan het inzamelen van de overgebleven munten en onverkochte spullen in een grote doos. Die kan met enig ceremonieel naar de kluis gebracht worden. Is daar ook de leerkracht die de kluis in de ochtend heeft geopend, dan kan hij of zij de kluis daarna zorgvuldig afsluiten.





**bijlage 1**







bijlage 2

