



groep 5 en 6 alles is te koop





groep 5 en 6

overzicht van de activiteiten

De Grote Rekendag bestaat voor groep 5 en 6 uit twee typen activiteiten:

- Activiteiten die de leerlingen in kleine groepjes doen; bij de beschrijving is uitgegaan van groepjes van vier. Deze activiteiten worden georganiseerd in twee circuits. Het benodigde materiaal ligt klaar op verschillende plekken en de groepjes wisselen na een bepaalde tijd van tafel.
- Klassikale activiteiten. Op deze momenten werken de leerlingen allemaal aan dezelfde opdracht, met veel ruimte voor discussies over bijvoorbeeld oplossingsmanieren.

We beschrijven hieronder een mogelijke opzet voor de dag. Het staat u vrij om activiteiten een andere plek te geven en activiteiten toe te voegen of weg te laten. In het hoofdstuk 'Leeswijzer' op pagina 9 is aangegeven hoe u er bijvoorbeeld ook voor kunt kiezen om opdrachten van groep 3/4 of van groep 7/8 op te nemen. Bij een aantal onderdelen kunt u kiezen uit verschillende mogelijkheden. Voor alle besproken activiteiten zou u meer dan één ochtend nodig hebben. In onze opzet bestaat de dag uit vijf onderdelen.

- een korte introductie door middel van een weetjesquiz,
- een circuit waarin de leerlingen geldspelletjes doen,
- een klassikale activiteit naar keuze,
- een tweede circuit met ontwerpactiviteiten,
- een klassikale afsluiting met stellingen of een quiz.

In de bovenstaande opzet ligt de nadruk in het eerste circuit op echte rekentaken, terwijl in het tweede circuit het creatieve aspect meer op de voorgrond treedt.

Elk circuit heeft vier onderdelen, terwijl er maar ruimte is voor drie rondes, wanneer we uitgaan van één uur voor het circuit. U kunt het aantal onderdelen beperken, of leerlingen laten kiezen uit onderdelen.

tip

U kunt, wanneer u dit wilt, de opdrachten uit het eerste in het tweede circuit gebruiken en omgekeerd. Op die manier zitten er in elk circuit zowel creatieve opdrachten als rekenopdrachten.

We beschrijven de activiteiten in onderstaand overzicht kort.

deel 1

Introductie van het thema geld door middel van een weetjesquiz. Leerlingen kunnen in deze quiz aangeven wat zij weten rond geld.

Tijdsduur: 15 minuten.

deel 2

Eerste circuit. Leerlingen doen in groepjes drie van de volgende vier onderdelen:

1. Winkelspel.
2. Muntenspel.
3. Computerspelletjes van het Rekenweb.
4. 'Betalen met 200 munten' of 'Eten maken'. Een van deze twee opdrachten wordt klassikaal gedaan als volgende activiteit. De opdracht die u daarvoor niet kiest, kan worden ingezet als opdracht voor een klein groepje.

Tijdsduur: 60 minuten (3 rondes van 20 minuten).

deel 3

Klassikale activiteit. U kiest een van de volgende opdrachten:

- Betalen met 200 munten. Leerlingen zoeken uit of je iets wat € 2,- kost, kunt betalen met 1 munt, 2 munten, 3 munten, enzovoort tot en met 200 munten. De nadruk ligt op het argumenteren. Door munten te vervangen, kun je beargumenteren dat bepaalde combinaties inderdaad mogelijk zijn, zonder dat je die combinaties hoeft uit te schrijven.



- Eten maken. De opdracht is om eten te kopen voor een maaltijd met vier personen en uit te rekenen hoeveel geld zo'n maaltijd kost. De leerlingen kunnen zelf kiezen uit artikelen van de supermarkt. Ze moeten bepalen hoeveel ze van iets nodig hebben en de prijzen omrekenen naar hoeveelheden voor vier personen. In klassikale presentaties vertellen de groepjes hoe ze gerekend hebben.

Tijdsduur: 40 minuten.

deel 4

Tweede circuit. Leerlingen doen in groepjes drie van de volgende vier onderdelen:

5. Ontwerp je eigen geld.
6. Schrijf een verhaal, of teken een stripverhaal over geld.
7. Bedenk een toneelstukje.
8. Ontwerp een geldspel.

Tijdsduur: 3 rondes van 20 minuten, plus 15 minuten voor presentaties, in totaal 75 minuten.

deel 5

Afsluiting. U kiest één van de volgende twee activiteiten:

- Stellingenspel.
- Wat-kost-dat-quiz.

Tijdsduur: 15 minuten.

deel 1 introductie

Quizvragen

1. In welk jaar is de euro ingevoerd? [antw.: 2002]
2. Wat is een rijksdaalder? [antw.: een oude NL munt met een waarde van 2 gulden en 50 cent, NB deelantwoorden kunnen ook goed zijn]
3. Welk eurobiljet is in Nederland het meeste in omloop? [antw.: het briefje van 50 euro].
4. Wat zijn de afmetingen (lengte en breedte) en de kleur van een briefje van 5? [antw: 120 x 62 mm - grijs bron: <http://www.ecb.int/bc/euro/banknotes/html/index.nl.html>]
5. Hoe kun je zien uit welk land een bankbiljet komt? [antw.: aan de letter bij het serienummer].
6. Zien de euromunten van alle landen er hetzelfde uit? [antw.: de muntzijde wel, maar de beeldzijde niet].
7. Hoe zwaar is een twee euromunt? [antw.: 8,50 gram]
8. Hoe betaal je met zo weinig mogelijk munten en/of bankbiljetten € 8,20 gepast? [antw: 1 keer 5 euro, 1 keer 2 euro, 1 keer 1 euro en 1 keer 20 cent, dus samen 4 munten en bankbiljetten.]

Vervolg vraag voor discussie: kan het met minder munten/biljetten als het niet gepast hoeft? Tel dan wel wat je terugkrijgt mee! [antw.: Als je het teruggeven meetelt kun je ook 1 briefje van 10 en een muntje van 20 cent geven, je krijgt dan 1 twee euromunt terug, dit is samen 3 dingen, dus minder].

materiaal

- Weetjesquiz in de vorm van een PowerPointpresentatie is te vinden op de site van de Grote Rekendag: www.rekenweb.nl > 'Grote Rekendag' > 'toelichting groepen' > 'groep 5/6'. U vindt hier de vragen en antwoorden. In bijlage 1 is een verkleinde afdruk van de presentatie opgenomen.

weetjesquiz

U doet de weetjesquiz klassikaal. U kunt de vragen voorlezen, of gebruik maken van de PowerPoint-versie die u van de website kunt downloaden.

Hierboven ziet u alle vragen en antwoorden. U kunt desgewenst de quiz aanpassen, inkorten of uitbreiden. U kunt de quiz eventueel herhalen na de activiteiten.



tip

Ook de activiteiten voor groep 7 en 8 beginnen met een quiz. Deze quiz is iets uitgebreider, met nog twee andere vragen, die wellicht ook geschikt zijn voor kinderen in groep 6.

deel 2 eerste circuit

In het circuit gaan de leerlingen drie keer 20 minuten aan de slag met groepsopdrachten. De opdrachten zijn gemaakt voor vier leerlingen, maar kunnen ook met vijf of drie leerlingen gedaan worden.

Bij iedere opdracht vindt u een instructieblad voor de leerlingen. Wanneer u de organisatie van het circuit met de leerlingen doorneemt, kunt u dit instructieblad zo nodig even toelichten.

Bij ieder spel is het benodigde materiaal aangegeven. Het verdient aanbeveling om de spelletjes eerst zelf te spelen om inzicht in de werkwijze te krijgen.

2.1 winkelspel

materiaal

Per groepje:

- één pion,
- dobbelsteen,
- speelbord,
- handleiding bij het spel,
- twaalf briefjes van 50 (drie per speler),
- vier briefjes van 20,
- vier briefjes van 10,
- acht briefjes van 5,
- kladblaadje voor iedere speler.

Handleiding, speelbord en geld vindt u in de bijlage 2 en de geldbijlage op pagina 89. Een kleurenversie van het geld vindt u op de bij het boek geleverde cd of op www.rekenweb.nl. Kies op de site voor ‘Grote Rekendag’ en vervolgens voor ‘toelichting bij de groepen’ en ‘groep 5/6’. Veel scholen zullen overigens al beschikken over papieren speelgeld. U kunt ook dat geld gebruiken.

het winkelspel

Elke speler begint met drie briefjes van € 50,-. De rest is het geld van de winkel. Gooi om de beurt met de dobbelsteen en laat de pion lopen. Als je bijvoorbeeld op het hokje met het boek komt, moet je dat boek kopen. Je betaalt wat er op het vakje staat.

Begin bij de pijl. Er is maar één pion. Je laat steeds de pion lopen vanaf de plek waar hij staat.

Schrijf op een briefje welke dingen je al gekocht hebt.

Als je op een vakje komt met iets dat je al gekocht hebt of iets dat je niet wil kopen, dan gooi je nog een keer. Je mag drie keer gooien. De derde keer moet je iets kopen. Als je al hebt wat er op het vakje staat, laat je de pion doorlopen naar een volgend vakje.

Als de winkel niet kan teruggeven, moet je bij andere spelers geld wisselen. Ga door tot iedereen de vijf dingen gekocht heeft: portemonnee, handschoen, boek, T-shirt en lego.

Wie het meeste geld over heeft, heeft gewonnen.

Spelbeschrijving voor leerlingen



Het spel wordt gespeeld in groepjes van vier. Er wordt bij dit spel maar één pion gebruikt. De spelers kopen het voorwerp dat op het vakje staat waar ze terecht komen. Ze houden zelf op een briefje bij wat ze al gekocht hebben.

Hetzelfde voorwerp heeft op verschillende vakjes - verschillende winkels - een andere prijs. De winnaar is degene die aan het eind nog het meeste geld over heeft. Dit betekent dat leerlingen hier vooral een strategie moeten bedenken om zo min mogelijk te betalen.

Wat rekenen betreft gaat het hier om betalen en geld wisselen.

2.2 muntenspel

materiaal

Per groepje

- speelkaartjes met daarop de bedragen (bijlage 3),
- acht munten van € 2,- (twee per speler),
- acht munten van € 1,- (twee per speler),
- acht munten van 50 cent (twee per speler),
- acht munten van 20 cent (twee per speler),
- acht munten van 10 cent (twee per speler),
- acht munten van 5 cent (twee per speler),
- indien beschikbaar een bel, zoals die bijvoorbeeld gebruikt wordt bij het spel Halli Galli, of een vergelijkbare bel.

De eerste speler die klaar is, slaat op de bel.

Het geld kan gemaakt worden door de munten van de geldbijlage op stevig papier af te drukken. Veel scholen zullen echter al over speelgeld beschikken.

het spel





muntenspel

Iedereen begint met twee munten van elke soort: € 2,-, € 1,-, 50 cent, 20 cent, 10 cent en 5 cent.

Er is een stapeltje kaartjes met bedragen die je moet betalen. Leg dat stapeltje omgekeerd op tafel en draai bij elke ronde een kaartje om.

Zoek de munten bij elkaar voor het bedrag op het kaartje. Leg ze onder je hand en zeg 'klaar' of sla op de bel. De anderen moeten dan stoppen. Wie het eerst 'klaar' zegt of op de bel slaat en het goede bedrag heeft, heeft gewonnen.

Je moet afronden. Er zijn muntjes van 5 cent, niet van 1 en 2 cent.

Als je niet gepast kunt betalen, moet je het bedrag maken dat er zo dicht mogelijk boven ligt. Let op, het kan zijn dat je niet precies € 1,95 kunt betalen omdat je al een paar keer geld moest betalen. In dat geval kun je € 2,- neerleggen, want dat is dan jouw kleinste bedrag.

Het kind dat de ronde wint, krijgt € 1,- van de andere spelers.

Wie 'klaar' zegt, maar niet de goede munten heeft gepakt, moet de andere spelers 50 cent betalen.

Wie minder dan € 3,- over heeft, is af.

Het spel is klaar als alle kaartjes gebruikt zijn.

spelbeschrijving voor leerlingen

Het spel wordt gespeeld in groepjes van vier, maar kan ook gespeeld worden met twee of drie spelers. Het gaat er om wie het snelst de munten bij elkaar kan zoeken waarmee je een bepaald bedrag kunt betalen.

Er zijn verschillende afspraken mogelijk over het betalen van een euro wanneer een ronde verloren is.

- De spelers moeten altijd met zo groot mogelijke munten betalen.
- De spelers mogen zelf kiezen hoe ze die euro betalen.
Deze laatste afspraak brengt een strategie-element in het spel, want het is handig om zoveel mogelijk je kleine munten weg te geven. Wanneer je dat gedaan hebt en bijvoorbeeld € 1,64 niet gepast kunt betalen, kun je 2 euro neerleggen, wat veel sneller gaat.

2.3 computerspelletjes van het Rekenweb

materiaal

Spelletjes die geschikt zijn voor groep 5 en 6 zijn onder meer:

- Betalen met euro's.
- Betaal gepast.
- Geef de klant zijn wisselgeld.
- Kies het hoogste bedrag.
- Leg een bedrag neer.
- Welk bedrag ligt hier?
- Geld leggen.
- Geldmuurtje
- Geld rekenen: euro.
- Geld rekenen: tiki

Alle geschikte spelletjes vindt u bij:

www.rekenweb.nl > Grote Rekendag > toelichting groepen > voor leerlingen van groep 5/6



vorm De computerspelletjes kunnen individueel of in tweetallen gedaan worden.

2.4 'betalen met 200 munten', of 'eten maken'

Bij de klassikale activiteit die in deel 3 wordt beschreven, kunt u kiezen uit twee opgaven. De activiteit die overblijft, kunt u inzetten in het circuit als groepsopdracht.

deel 3 klassikale activiteit

We beschrijven hieronder twee opdrachten die u de hele klas tegelijk kunt laten doen. Kies een daarvan en gebruik de ander als een groepsopdracht in het eerste circuit.

Neem bij de klassikale activiteit de tijd voor een gezamenlijke bespreking van wat iedereen gedaan heeft.

betalen met 200 munten

materiaal

- opdrachtblad (zie bijlage 4),
- plastic of papieren muntjes (zie geldbijlage op pagina 89),
- grote vellen waar de groepjes hun antwoorden op kunnen schrijven.

het probleem

betalen met 200 munten

Je moet iets betalen dat € 2,- kost. Dat kan natuurlijk met een munt van 2 euro, maar kun je ook betalen met twee munten? Met drie munten? Met vier munten? Met vijf munten? Met zes?

Kun je zo doorgaan? Kan het met alle getallen tussen 1 en 200?

Aanwijzingen:

- Je hoeft niet alle combinaties op te schrijven, maar je moet wel bewijzen dat het kan of dat het niet kan. Leg maar uit.
- In de meeste winkels kun je al niet meer met muntjes van 1 of 2 cent betalen. Je moet afronden naar 5 cent. Voor deze opdracht doen we alsof de muntjes van 1 en 2 cent gewoon meedoen.

spelbeschrijving voor leerlingen

Deze opdracht is geschikt voor groep 5 en 6, maar het is ook interessant om deze opdracht in groep 7 of 8 te doen. Waarschijnlijk kan worden geconstateerd dat in de hogere leerjaren groepjes steeds meer voor een systematische aanpak via inwisselen zullen kiezen.

Het is misschien niet nodig om de opdracht op papier te geven. Met een paar voorbeelden is heel goed duidelijk te maken om welk probleem het gaat.

Geef de groepjes bakjes met plastic muntjes, of laat de munten van de kopieerbladen gebruiken. Benadruk echter ook dat het misschien helemaal niet nodig is om de munten te gebruiken.

Laat de leerlingen werken in groepjes van twee tot vier leerlingen.

Geef de leerlingen grote vellen om de oplossingen op te schrijven. Waarschijnlijk hebben ze vrij veel ruimte nodig. De beschreven vellen kunnen ook als posters worden gebruikt om leerlingen uit andere groepen of ouders te laten zien wat de groepjes gedaan hebben.



ervaring

Hieronder staat het leerlingenwerk van leerlingen uit groep 5. Wat in deze klas opviel was dat bijna alle groepjes elk volgend aantal als een heel nieuw probleem leken op te vatten. De muntjes van het vorige aantal werden aan de kant geschoven en de leerlingen begonnen weer helemaal opnieuw met munten bij elkaar te leggen. In de reeksen die de leerlingen opschreven is dit te herkennen

1 1 € 2
 2 2 € 1-€ 1
 3 € € 1 € 50 € 50
 4 € 50 € 50 € 50 € 50
 5 € € 50 € 10 € 20 € 20
 6 € € 20 € 20 € 20 € 20 € 20
 7 € 1 € 20 € 20 € 20 € 10 € 10 € 10
 8 € € 20 € 20 € 20 € 10 € 10 € 10 € 10
 9 € € 20 € 20 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10
 10 € 50 € 50 € 20 € 20 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10
 11 € 50 € 50 € 20 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10 € 10
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20



Het is goed mogelijk dat leerlingen in groep 5 niet zelfstandig op een meer systematische aanpak komen. Dat is op zich niet erg, want voor hen is alleen al het rekenwerk een prima oefening. In groep 6 zullen er groepjes zijn die op een gegeven moment een inwisselstrategie gaan volgen. Daarmee bedoelen we dat je de reeks groter maakt door een van de munten in te wisselen voor twee andere.

- 1 2€
- 2 1€ 1€
- 3 50 50 1€
- 4 50 50 50 50
- 5 1€ 20 20 50 10
- 6 50 50 50 20 20 10
- 7 50 50 50 20 20 5 5
- 8 50 20 20 10 50 20 20 10
- 9 50 50 10 10 10 20 80 20 10
- 10 50 10 10 10 10 50 20 20 10
- 11 10 10 10 10 10 50 10 10 10 20 50
- 12 50 50 10 10 10 20 10 5 10 10
- 13 5 5 50 5 10 5 10 5 5 50 5 20
- 14 50 10 10 50 5 10 10 5 5 10 5 20 10
- 15

nabespreking

Vraag in de nabespreking hoe de leerlingen de opgaven hebben aangepakt. Zijn er groepjes geweest die gewerkt hebben met inwisselen?

eten maken

materiaal

- reclamefolders supermarkten of lijst van artikelen (bijlage 5).

activiteit

opdracht
 Jullie moeten boodschappen doen voor een maaltijd voor vier personen.
 Je mag zelf kiezen wat je wil eten.
 Op de lijst staan de dingen die je kunt kopen en ook wat ze kosten.

Denk steeds na over hoeveel je nodig hebt voor vier personen. Als je meer moet kopen, dan reken je de prijs uit van wat je gaat gebruiken. Als je bijvoorbeeld een half pak nodig hebt, neem je de helft van de prijs.

Als je klaar bent en er is nog tijd over:
 Doe het nog eens, maar maak nu een zo goedkoop mogelijke maaltijd.

Opdrachtblad voor leerlingen

Ook deze opdracht is niet alleen geschikt voor groep 5 en 6, maar ook voor groep 7 of 8. U moet wel afspreken hoe precies de leerlingen moeten zijn in hun rekenwerk. Geef in groep 5 als voorbeeld dat een bedrag als € 1,39 kan worden afgerond of € 1,40, maar ook op € 1,50 (1 euro en een halve euro). Leerlingen die zelfs daar moeite mee hebben kunt u vragen om alles op hele euro's af te ronden.



Het werk hieronder is van leerlingen uit groep 5. Op het tweede blaadje is te zien dat leerlingen de bedragen hebben afgerond. De prijzen in de lijst zijn resp. € 0,89, € 0,99 en € 1,19.

soep € 0,89
 baksoep € 0,99
 vanille sla € 0,96
 couscous € 1,00 € 3,85

 sla 0,90
 sla 0,90
 Tomaten 1,00
 bosneem 1,20

 € 4,00

totaal € 3,85

nabespreking Ga in de nabespreking vooral in op het afronden. Was het nodig om af te ronden, en hoe doe je dat dan?

deel 4 tweede circuit

In de opdrachten van het tweede circuit staat de creativiteit voorop. Het staat u natuurlijk vrij om in plaats van de circuits die wij beschrijven, twee gemengde circuits te maken, met zowel echte rekenopdrachten als meer creatieve opdrachten. Na de afsluiting van dit circuit laten de leerlingen elkaar zien wat ze gemaakt hebben.

4.1 ontwerp je eigen geld

- materiaal**
- blad over echtheidskenmerken (bijlage 6),
 - blad met ontwerpopdracht (bijlage 6),
 - teken- en knutselmateriaal, zoals vellen, passers, linialen.

werkwijze

Als er een schoolbrede ontwerpactiviteit is, kan deze opdracht daaraan worden gekoppeld. Als er geen schoolbrede ontwerpopdracht is, kan deze opdracht als op zichzelf staand worden beschouwd. Elk groepje kan een eigen geldsysteem ontwerpen, maar het is ook mogelijk om als klas een systeem te ontwerpen waarin elk groepje een eigen taak krijgt. Bij de eerdere opdrachten is informatie verzameld en hebben leerlingen ideeën geformuleerd op het werkblad. Op basis hiervan wordt nu het geld ontworpen en gemaakt. De ervaring wijst uit dat het van belang is te benadrukken dat er niet 'zomaar' wat getekend moet worden, maar dat er ook nagedacht moet worden over bij-



voorbeeld de waarden, de naam, de echtheidskenmerken en een wisselkoers in relatie tot de euro'. Als dit serieus wordt gedaan, komen er interessante producten uit voort.

4.2 een verhaal schrijven of een stripverhaal tekenen.

materiaal

- lijst van mogelijke opdrachten (bijlage 7).

opdracht

verhaal of stripverhaal schrijven

Maak een kort verhaal of stripverhaal. Kies voor je verhaal een van de volgende onderwerpen:

- Alles is gratis.
- We hebben een portemonnee gevonden.
- De geldautomaat die teveel geld geeft.
- Ik heb de hoofdprijs gewonnen!
- Ik ruil mijn mooiste pen tegen een niettang; en de niettang weer tegen een ...
- Een wereld zonder geld.
- Storing van drie dagen bij alle pin-automaten.
- Een jaar gespaard, maar mijn geld verloren toen ik naar de winkel liep.
- Een jaar gespaard en nu is mijn geld gestolen! Wie heeft dat gedaan?
- Een weddenschap. Voor hoeveel geld zou jij een dag niet praten? Voor hoeveel geld zou jij

Je mag natuurlijk ook een ander onderwerp kiezen voor je (strip)verhaal. Zorg er wel voor dat je verhaal over geld gaat.

Opdrachtblad voor leerlingen

achtergrond

Geld spreekt tot de verbeelding van kinderen: het geld dat je hebt, of niet hebt, het geld dat je misschien zou kunnen krijgen en wat je daar dan van zou kopen. Soms hebben kinderen nog weinig besef van de waarde van geld. Soms denken ze dat iedereen geld 'zomaar' uit de muur kan halen. Gesprekken met kinderen over geld, spullen kopen, sparen of salaris zullen altijd erg levendig zijn.

Dit thema leent zich daarom goed voor het laten schrijven van teksten of het maken van een stripverhaal. Natuurlijk kunnen de onderwerpen zelf gekozen worden of gehaald worden uit gesprekken die met kinderen in de klas gevoerd worden. U kunt kinderen ook zelf vragen wat mooie geld-onderwerpen zijn om over te schrijven.

4.3 een toneelstukje verzinnen

Geld kan een rol spelen in toneelstukjes die kinderen verzinnen. U kunt met de groep eerst brainstormen over mogelijke onderwerpen of u kunt inspiratie halen uit de titels die we bij het maken van een verhaal genoemd hebben.

4.4 ontwerp een geldspel

Naast het 'Winkelspel' en het 'Muntenspel' (zie deel 2) zijn er nog heel veel andere spellen waar geld een rol in speelt. Laat leerlingen wat voorbeelden noemen en bespreek met hen hoe belangrijk de rol is van het geld in het spel.

Daarna vraagt u hen om zelf een spel te ontwerpen waarin geld een belangrijke rol speelt. U kunt de opdracht ook toespitsen op: ontwerp een spel waarin kinderen veel leren over geld.

Wanneer kinderen mooie en bijzondere spellen hebben bedacht, willen we als organisatoren van de Grote Rekendag graag een foto en de spelbeschrijving krijgen. De meest interessante voorbeelden zullen we op het Rekenweb publiceren.



deel 5 afsluiting

Aan het eind van de dag laten de leerlingen aan elkaar laten zien wat ze bedacht en gemaakt hebben. U kunt dit organiseren als activiteit binnen uw eigen groep. U kunt er echter ook voor kiezen om dit samen te doen met andere groepen. U kunt dit bijvoorbeeld doen door een tentoonstelling in te richten.

De dag kan worden afgesloten met één van de twee, wat meer competitieve activiteiten die we hieronder schetsen.

wat-kost-dat-quiz

materiaal

Op de site van de Grote Rekendag vindt u bij de toelichting voor groep 5/6 een serie plaatjes van voorwerpen waarvan leerlingen moeten schatten wat ze kosten. U kunt de plaatjes laten zien op een gewoon computerscherm, of - wanneer dat mogelijk is - via een beamer of een digitaal schoolbord. Een andere mogelijkheid is de plaatjes af te drukken op stevig papier en de leerlingen deze bladen te laten zien. (bijlage 8).

	Prijs	Goede schatting
Nintendo DS Lite	€ 149,-	€125,- tot € 170,-
Pak melk, 1 liter	€ 0,78	€ 0,50 tot € 1,00
Playmobil circus	€ 99,95	€ 70,- tot € 120,-
Vuurtoren Texel	€ 600.000,-	€ 300.000,- tot € 1.000.000,-
Harry Potter (2 DVD's)	€ 19,99	€ 12,- tot € 25,-
AH Vissticks	€ 1,15	€ 0,80 tot € 1,50
Fiets	€ 125,-	€ 100 tot € 200,-
Woonboerderij Drenthe	€ 375.000	€ 250.000,- tot € 700.000,-

de quiz

Dit is een klassikale activiteit. De leerlingen zijn verdeeld in teams van vier leerlingen. Laat de plaatjes een voor een zien. De leerlingen overleggen in hun groepje wat iets zou moeten kosten en schrijven hun antwoord op een blaadje. Ze kunnen de naam van het voorwerp opschrijven of de letter van de opgave.

nakijkronde

U kunt kiezen voor een simpele puntentelling of een puntentelling die wat meer rekenwerk vraagt:

- Laat de plaatjes nogmaals zien en noem de twee bedragen waartussen het antwoord moet liggen om een punt op te leveren. Een lijst vindt u hierboven.
- U kunt ook kiezen voor een puntentelling waarbij de groep met het antwoord dat het dichtste bij het precieze bedrag ligt een punt krijgt. Deze variant vereist dat de groepjes het verschil uitrekenen tussen hun antwoord en het werkelijke bedrag en is vooral geschikt voor de hogere leerjaren.



stellingen

materiaal

- lijst van mogelijke stellingen (zie ook bijlage 9).

stellingen

Zakgeld

1. Kinderen moeten als ze 12 jaar zijn kleedgeld krijgen. Zo leren ze met geld om te gaan. Komen ze tekort: jammer dan, zo leren ze het wel.
2. Kinderen moeten meer zakgeld krijgen.*
3. Ouders mogen zich er niet mee bemoeien hoe kinderen hun zakgeld besteden.

Over het economisch systeem:

4. Er moeten winkels komen waar alleen kinderen iets mogen kopen en waar alles veel goedkoper is, zodat kinderen meer kunnen kopen.

Over arm en rijk:

5. Het is eerlijk dat rijke mensen meer belasting aan de staat moeten betalen dan arme mensen.
6. Er moeten aparte regelingen komen zodat rijke mensen meer moeten betalen voor bijvoorbeeld naar de film/musical gaan dan arme mensen.
7. In Nederland krijgen mensen die geen werk kunnen vinden een uitkering. Dat is niet in alle landen zo. Ik vind het goed zoals het bij ons geregeld is.
8. Bedelaars moet je geen geld geven.

Morele kwesties:

9. Als ik een portemonnee vind, breng ik die naar de politie.
10. Als mijn vriendje geld pikt zeg ik dat tegen mijn ouders.
11. Als kinderen op straat dingen vernielen, moeten ze dat zelf vergoeden.

* Toelichting: Het Nibud heeft uitgezocht hoeveel zakgeld kinderen gemiddeld krijgen per week.

7-9 jaar: tussen € 1,00 en € 1,15

10 jaar: tussen € 1,00 en € 1,85

11 jaar: tussen € 1,00 en € 2,30

12 jaar: tussen € 1,90 en € 4,60

13 jaar: tussen € 2,30 en € 4,60

werkvormen

Er zijn verschillende manieren mogelijk om de groep te laten discussiëren over de stellingen.

- Over elke stelling wordt eerst gestemd, zonder discussie vooraf. Noteer achter op het bord de uitslag in een tabel: stellingnummer - aantal voor- en tegenstanders en ‘geen mening’ (of laat die laatste mogelijkheid weg en dwing kinderen zo te kiezen). Dan worden de stellingen verdeeld. Twee leerlingen bereiden de discussie voor over hun stelling. Kunnen zij zulke vragen stellen en kinderen het woord geven dat meningen veranderen?
- Over elke stelling wordt eerst gestemd, zonder discussie vooraf. Daarna is er per stelling drie of vijf minuten discussie met de hele groep. Na afloop wordt er weer gestemd.
- De discussie kan ook worden voorbereid in groepjes van voor- of tegenstemmers. De leerlingen zoeken argumenten en wijzen sprekers aan.

Spreek met de leerlingen regels af die passen bij een discussie: Wanneer mag je het woord nemen? Wie is de voorzitter? Bespreek ook dat het juist heel goed is om je mening te herzien als je er verder over hebt nagedacht.

U kunt ook een opstelling kiezen waarbij kinderen naar verschillende plekken gaan om te laten zien wat hun keuze is: ‘mee eens’, ‘niet mee eens’, ‘weet het niet’.

bijlage 1 weetjesquiz



Weetjesquiz over geld
Grote Rekendag Dag
2009



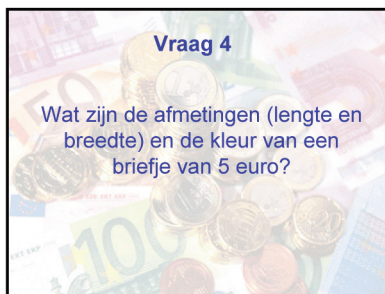
Vraag 1
In welk jaar is de euro
ingevoerd?



Vraag 2
Wat is een rijksdaalder?



Vraag 3
Welk eurobiljet is in Nederland
het meeste in omloop?



Vraag 4
Wat zijn de afmetingen (lengte en
breedte) en de kleur van een
briefje van 5 euro?



Vraag 5
Hoe kun je zien uit welk land
een eurobiljet komt?



Vraag 6
Zien de euromunten van alle
landen er hetzelfde uit?



Vraag 7
Hoe zwaar is een twee
euromunt?



Vraag 8
Hoe betaal je met zo weinig
mogelijk munten en/of
bankbiljetten € 8,20?

weetjesquiz met antwoorden



Weetjesquiz vragen en antwoorden

Grote Rekendag Dag
2009



Vraag 1
In welk jaar is de euro ingevoerd?
Antwoord: 2002.



Vraag 2
Wat is een rijksdaalder?
Antwoord: een oude nederlandse munt met een waarde van 2 gulden en 50 cent.



Vraag 3
Welk eurobiljet is in Nederland het meeste in omloop?
Antwoord: Het briefje van 50 euro.



Vraag 4
Wat zijn de afmetingen (lengte en breedte) en de kleur van een briefje van 5 euro?
Antwoord: 120 x 60 mm, grijs.



Vraag 5
Hoe kun je zien uit welk land een eurobiljet komt?
Antwoord: Aan de letter bij het serienummer.



Vraag 6
Zien de euromunten van alle landen er hetzelfde uit?
Antwoord: De muntzijde wel, maar de beeldzijde niet.



Vraag 7
Hoe zwaar is een twee euromunt?
Antwoord: 8,50 gram.



Vraag 8
Hoe betaal je met zo weinig mogelijk munten en/of bankbiljetten € 8,20?
Antwoord:
1 x 5 euro
1 x 2 euro
1 x 1 euro
1 x 2 cent

Maar als je het teruggeven meetelt kun je ook 1 briefje van 10 en een muntje van 20 cent geven, je krijgt dan 1 twee euromunt terug, dit is samen 3 dingen, dus minder.

bijlage 2 handleiding 'winkelspel'

Elke speler begint met drie briefjes van € 50,-. De rest is het geld van de winkel.

Begin bij de pijl. Er is maar één pion. Je laat steeds de pion lopen vanaf de plek waar hij staat.

Gooi om de beurt met de dobbelsteen en laat de pion lopen. Als je, bijvoorbeeld, op het hokje met het boek komt, moet je dat boek kopen. Je betaalt wat er op het vakje staat.

Schrijf op een briefje welke dingen je al gekocht hebt.

Als je op een vakje komt met iets dat je al gekocht hebt of iets dat je niet wil kopen, dan gooi je nog een keer. Je mag drie keer gooien. De derde keer moet je iets kopen. Als je al hebt wat er op het vakje staat laat je de pion doorlopen naar een volgend vakje.

Als de winkel niet kan teruggeven moet je bij andere spelers geld wisselen.















Ga door tot iedereen de vijf dingen gekocht heeft: portemonnee, handschoen, boek, T-shirt en lego.

Wie het meeste geld over heeft, heeft gewonnen.

Om het spel te spelen met vier spelers heb je nodig:

- speelbord (bijgevoegd)
- 1 pion
- dobbelsteen
- 12 briefjes van 50
- 4 briefjes van 20
- 4 briefjes van 10
- 8 briefjes van 5

spelbord 'winkelspel'

<p>START ↓</p>  <p>€ 5,-</p>	<p>€ 30,-</p> 	<p>€ 20,-</p> 
<p>€ 15,-</p> 		 <p>€ 20,-</p>
<p>€ 15,-</p> 		 <p>€ 10,-</p>
<p>€ 20,-</p> 		 <p>€ 30,-</p>
<p>€ 25,-</p> 		 <p>€ 25,-</p>
 <p>€ 15,-</p>	 <p>€ 25,-</p>	 <p>€ 10,-</p>

bijlage 3 handleiding 'muntenspel'

Iedereen begint met twee munten van elke soort: € 2,- , € 1,- , 50 cent, 20 cent, 10 cent en 5 cent.

Er is een stapeltje kaartjes met bedragen die je moet betalen. Leg dat stapeltje omgekeerd op tafel en draai bij elke ronde een kaartje om.

Zoek de munten bij elkaar voor het bedrag op het kaartje. Leg ze onder je hand en zeg 'klaar'. De anderen moeten dan stoppen. Wie het eerst 'klaar' zegt en het goede bedrag heeft, heeft gewonnen.

Je moet afronden. Er zijn muntjes van 5 cent, niet van 1 en 2 cent.

Als je niet gepast kunt betalen moet je het bedrag maken dat er zo dicht mogelijk boven ligt. Let op, het kan zijn dat je niet precies € 1,95 kunt betalen, omdat je al een paar keer geld moest betalen. In dat geval kun je € 2,- neerleggen, want dat is dan jouw kleinste bedrag.

Het kind dat de ronde wint krijgt € 1,- van de andere spelers. Wie 'klaar' zegt, maar niet de goede munten heeft gepakt, moet de andere spelers 50 cent betalen.

Wie minder dan € 3,- over heeft is af.
Het spel is klaar als alle kaartjes gebruikt zijn.

tip 1 Misschien hebben jullie zo'n bel waar je op kunt slaan. Zet die in het midden. In plaats van 'klaar' te roepen sla je op de bel. Met zo'n bel is het duidelijker wie het eerste is.

tip 2 Je kunt ook afspreken dat iedereen om de beurt scheidsrechter is en niet meespeelt.

Om het spel te spelen met vier personen heb je nodig:

- speelkaartjes met bedragen (bijgevoegd)
- acht munten van € 2,- (twee per speler)
- acht munten van € 1,- (twee per speler)
- acht munten van 50 cent (twee per speler)
- acht munten van 20 cent (twee per speler)
- acht munten van 10 cent (twee per speler)
- acht munten van 5 cent (twee per speler)
- indien beschikbaar een bel zoals die bijvoorbeeld gebruikt wordt bij het spel Halli Galli of een vergelijkbare bel.

speelkaartjes 'muntenspel'

€ 2,94
49'2 €

€ 2,55
55'2 €

€ 1,93
36'1 €

€ 1,64
49'1 €

€ 0,94
46'0 €

€ 0,77
77'0 €

€ 2,67
79'2 €

€ 2,48
84'2 €

€ 1,78
81'1 €

€ 1,44
44'1 €

€ 0,85
58'0 €

€ 0,63
39'0 €

bijlage 4 'betalen met 200 munten'

Je moet iets betalen dat €2,- kost. Dat kan natuurlijk met een munt van 2 euro, maar kun je ook betalen met twee munten? Met drie munten? Met vier munten? Met vijf munten? Met zes? Kun je zo doorgaan? Kan het met alle getallen tussen 1 en 200?

Gebruik eerst je schrift of een blaadje om uit te zoeken hoe het zit. Maak daarna met je groepje een poster waarop je uitlegt waarom het wel kan, of niet kan.

Aanwijzingen:

- Je hoeft niet alle combinaties op te schrijven, maar je moet wel bewijzen dat het kan, of dat het niet kan. Leg maar uit.
- In de meeste winkels kun je al niet meer met muntjes van 1 of 2 cent betalen. Je moet afronden naar 5 cent. Bij deze opdracht laten we de muntjes van 1 en 2 cent gewoon meedoen.

bijlage 5 'eten maken'

Boodschappen doen
Namen:

Jullie moeten boodschappen gaan doen bij Albert Heijn.
Je mag zelf bedenken wat je vanavond wil eten, maar je moet kiezen uit de dingen op de volgende bladzijden.
Bedenk een maaltijd voor vier personen en reken uit wat die maaltijd ongeveer gaat kosten. Het hoeft niet precies.
Schrijf op wat jullie gaan eten en schrijf bij alles op wat het kost.

Let op, soms moet je meer kopen dan je nodig hebt. Een zak van 3 kilo aardappelen is bijvoorbeeld teveel voor een maaltijd met vier personen. Bedenk dan hoeveel je van de aardappelen je gebruikt en reken uit wat dat deel ongeveer kost.
Wat overblijft kan een volgende keer wel weer gebruikt worden.

Opdracht 1

Jullie mogen helemaal zelf kiezen wat je gaat eten.
Schrijf op wat de maaltijd wordt en wat het kost voor 4 personen.

Opdracht 2

Je hebt weinig geld en je wilt een heel goedkope maaltijd maken.
Wat ga je kopen?
Schrijf op wat de maaltijd wordt en wat het kost voor 4 personen.



Unox Soep in zak pittige tomatensoep

Prijs per standaard hoeveelheid: € 3.40/LT

570 ml **1.94**



Knorr Champignon cr? soep

Prijs per standaard hoeveelheid: € 7.55/KG

106 gr **0.80**



AH Excellent Bospaddestoelen soep

Prijs per standaard hoeveelheid: € 3.50/LT

Deze romige soep is bereid met verse bospaddestoelen, fijne kruiden en specerijen. Heerlijk als voorgerecht, maar ook lekker als lichte maaltijd met stokbrood. Een culinaire soep voor fijn proevers. Voor 2 soepkoppen.

400 ml **1.40**



Fair Trade Pandan rijst

Prijs per standaard hoeveelheid: € 3.98/KG

400 gr **1.59**



AH Bami speciaal

Prijs per standaard hoeveelheid: € 7.98/KG

Kant en klare, vers verpakte bami speciaal met saté, kip en gekruid gehaktballetje. 500 gram.

500 gr **3.99**



AH Zuurkool stampot met rookworst

Prijs per standaard hoeveelheid: € 5.78/KG

Zuurkoolstampot met Gelderse rookworst en gebakken spekjes.

500 gr ~~2.89~~ **2.19**



AH Pizza geitenkaas en rucola

Prijs per standaard hoeveelheid: € 13.76/KG

Verse pizza met geitenkaas en rucola.

- Allergie-informatie: bevat tarwe (gluten), lactose, koemelkeiwit.

290 gr **3.99**



AH Tofu naturel (vegetarisch)

Prijs per standaard hoeveelheid: € 4.51/KG

Een zuiver plantaardige
vleesvervanger

375 gr **1.69**



AH Tivall Groenteschijf (vegetarisch)

Prijs per standaard hoeveelheid: € 11.06/KG

De groenteschijf heeft een basis van
tarwe-eiwitten en tal van groenten
zoals worteltjes, doperwtjes, mais,
aardappel, ui en paprika en een
smakelijk, krokant jasje.

Alle Tivall-producten zijn 100%
vegetarisch, bevatten vitamine B12 en
ijzer en zijn vrij van kunstmatige kleur-
en smaakstoffen.

180 gr **1.99**



AH Kipfilet 4 stuks

Prijs per standaard hoeveelheid: € 7.29/KG

ca. 667 gr **4.92**



AH Magere yoghurt perziken

Prijs per standaard hoeveelheid: € 1.39/LT

- Allergie-informatie: bevat lactose, koemelkeiwit. Glutenvrij.

1 lt **1.39**



AH Ambachtelijke yoghurt zwarte kers

Prijs per standaard hoeveelheid: € 2.60/KG

500 gr **1.30**



AH Halfvolle smulkwark perzik

Prijs per standaard hoeveelheid: € 3.56/KG

450 gr **1.60**

Danone Danootje dubbelsmaak

Prijs per standaard hoeveelheid: € 4.87/KG



6 x 50 gr **1.46**

AH Volle yoghurt

Prijs per standaard hoeveelheid: € 1.05/LT

Yoghurt, toegevoegd 0, 2% melkeiwit.

- Allergie-informatie: bevat lactose, koemelkeiwit. Glutenvrij.



1 lt **1.05**



Geschikt om te koken of te stomen
maar ook lekker in soep en
rauwkostsalades.

per stuk **1.59**



Grand Italia Macaroni

Prijs per standaard hoeveelheid: € 2.38/KG

500 gr **1.19**



AH Grote aardappelen

Prijs per standaard hoeveelheid: € 0.66/KG

Heerlijke aardappelen, lekker kruimig
na het koken zonder uit elkaar te
vallen. Om te koken, bakken, poffen,
frituren of in stampotten.

3 kg **1.99**



AH Marokkaanse couscous (2-3 personen)

Prijs per standaard hoeveelheid: € 5.05/KG

317 gr **1.60**



AH Bospeen

per stuk **1.19**



AH Sla

Kropsla wordt ook wel botersla genoemd. Hij heeft zachte malse kroppen met dunne, gladde bladeren en een kleur die varieert van licht- tot donkergroen.

per krop **0.89**



AH Tomaten

Prijs per standaard hoeveelheid: € 1.98/KG

Tomaten zijn sappige twee- of meerkokige vruchten, waarvan de oorsprong in Zuid-Amerika ligt.

500 gr **0.99**



AH Komkommer

De komkommer is een langwerpige vlezige vrucht met een gladde of geribde groene huid. Het vruchtvlees is groenachtig wit. De kern is geleichdig.

per stuk ~~0.75~~ **0.49**

bijlage 6 echtheidskenmerken biljetten

1 kleur, vorm en grootte

Welke eurobiljetten zijn er allemaal? Hoe zien er eigenlijk uit? Noteer zoveel mogelijk zichtbare kenmerken. Waar moet je opletten als je kijkt met ontwerpers ogen?

2 andere kenmerken

Het is belangrijk dat je kunt controleren of een eurobiljet echt is. Elk eurobankbiljet wordt beschermd door allerlei 'trucjes', 'codes' en verborgen kenmerken, die bedacht zijn om het namaken heel moeilijk te maken, zoals:

Watermerk
Veiligheidsdraad
Perforaties
Microschrift
UV-licht



Op de website van de Europese centrale bank staat een filmpje dat uitlegt wat met elk kenmerk wordt bedoeld en hoe je ze kan controleren.

- Een van de kenmerken is dat het woord 'euro' op elk biljet ook in het Grieks staat. Hoe luidt dat woord?
- Op elk briefje staat iets in microschrift: Wat staat er in microschrift in de letter 'omega' van het briefje van 20?
- Hieronder zie je plaatjes van het watermerk en de veiligheidsdraad zoek deze op op een echt briefje.
- Kijk wat je nog meer aan bijzondere kenmerken kunt ontdekken.



3 serienummers

Elk biljet heeft ook een serienummer. Dit nummer is afgedrukt op één zijde van het biljet, rechtsboven en linksonder. Het bestaat uit een letter gevolgd door 11 cijfers. De letter geeft aan uit welk land het biljet komt.

4 Zelf ontwerpen

Je weet nu aan welke voorwaarden een echt biljet moet voldoen. Nu mag je zelf bankbiljetten ontwerpen. In ieder geval moeten jullie bankbiljetten ook echtheidskenmerken en een geldig serienummer krijgen.

bijlage 7 een verhaal schrijven of een stripverhaal tekenen

Maak een kort verhaal of stripverhaal. Kies voor je verhaal een van de volgende onderwerpen.

- Alles is gratis.
- We hebben een portemonnee gevonden.
- De geldautomaat die teveel geld geeft.
- Ik heb de hoofdprijs gewonnen!
- Ik ruil mijn mooiste pen tegen een niettang; en de niettang weer tegen een ...
- Een wereld zonder geld.
- Storing van drie dagen bij alle pin-automaten.
- Een jaar gespaard, maar mijn geld verloren toen ik naar de winkel liep.
- Een jaar gespaard en nu is mijn geld gestolen! Wie heeft dat gedaan?
- Een weddenschap. Voor hoeveel geld zou jij een dag niet praten? Voor hoeveel geld zou jij

Je mag natuurlijk ook een ander onderwerp kiezen voor je (strip)verhaal. Zorg er wel voor dat je verhaal over geld gaat.

bijlage 8 'prijzen raden'

bijlage 9 stellingen

Zakgeld

1. Kinderen moeten als ze 12 jaar zijn kleedgeld krijgen. Zo leren ze met geld om te gaan. Komen ze tekort: jammer dan, zo leren ze het wel.
2. Kinderen moeten meer zakgeld krijgen.*
3. Ouders mogen zich er niet mee bemoeien hoe kinderen hun zakgeld besteden.

Over het economisch systeem:

4. Er moeten winkels komen waar alleen kinderen iets mogen kopen en waar alles veel goedkoper is, zodat kinderen meer kunnen kopen.

Over arm en rijk:

5. Het is eerlijk dat rijke mensen meer belasting aan de staat moeten betalen dan arme mensen.
6. Er moeten aparte regelingen komen zodat rijke mensen meer moeten betalen voor bijvoorbeeld naar de film/musical gaan dan arme mensen.
7. In Nederland krijgen mensen die geen werk kunnen vinden een uitkering. Dat is niet in alle landen zo. Ik vind het goed zoals het bij ons geregeld is.
8. Bedelaars moet je geen geld geven.

Morele kwesties:

9. Als ik een portemonnee vind, breng ik die naar de politie.
10. Als mijn vriendje geld pikt zeg ik dat tegen mijn ouders.
11. Als kinderen op straat dingen vernielen, moeten ze dat zelf vergoeden.

* Toelichting: Het Nibud heeft uitgezocht hoeveel zakgeld kinderen gemiddeld krijgen per week.

7-9 jaar: tussen € 1,00 en € 1,15

10 jaar: tussen € 1,00 en € 1,85

11 jaar: tussen € 1,00 en € 2,30

12 jaar: tussen € 1,90 en € 4,60

13 jaar: tussen € 2,30 en € 4,60

geldbijlage

