

Deel 4. Twee spellen

Grote Rekendag thuisversie, voor kinderen van groep 3 en 4

4.1. Een getal in mijn hoofd

Dit spel sluit aan op het filmpje van deel 3, over de manier waarop wij getallen schrijven.

Dit is een spel waarbij het kind moet raden welk getal u in gedachten heeft.

Het kind schrijft een getal op van twee cijfers. Zet een vinkje achter het getal voor elk cijfer dat ook in uw getal zit.

Stel dat u 73 in gedachten had.

Kind schrijft op: 45 → geen vinkje

Kind schrijft op: 13 → 1 vinkje, want de 3 zit in 73

Kind schrijft op: 16 → geen vinkje

Kind schrijft op: 38 → 1 vinkje

Kind schrijft op: 37 → 2 vinkjes, maar nog niet goed

Kind schrijft op: 73 → geraden!

Suggesties:

- Neem een getal als 55 in gedachten
- Wissel ook van rol
- Doe het spel ook met getallen van drie cijfers

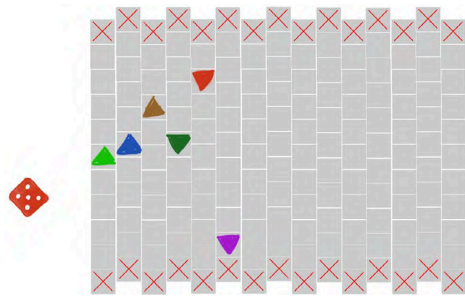
4.2. Een spel om buiten te doen

Nodig: stoepkrijt en een dobbelsteen. Liefst een grote dobbelsteen.

Zet kruisjes op tegels zoals in de tekening. Tussen de kruisjes van een rij moeten 9 tegels leeg blijven.

Het is het leukste als twee of meer kinderen meedoen. Eventueel kunt u zelf de tweede speler zijn.

Eventueel kunt vooraf de regels uitleggen aan de hand van de powerpoint die we maakten voor gebruik in de klas: [powerpoint buitenspel groep 3 en 4](#)



Dit zijn de regels:

- De begeleider gooit de dobbelsteen. Kind zet daarna zoveel stapjes, van tegel naar tegel, als de dobbelsteen aangeeft.
- Wanneer je op een tegel met een kruis eindigt, krijg je een punt.
- Als je op een kruistegel komt, maar je moet nog meer stapjes zetten, dan draai je je om en ga je de andere kant op lopen. In dat geval krijg je geen punt.
- Bij het begin van het spel ga je op een lege tegel van jouw rij staan. Je mag zelf kiezen op welke tegel je gaat staan en in welke richting je kijkt. Je loopt straks in die richting.
- Steeds als je een punt hebt, mag je opnieuw kiezen op welke tegel je gaat staan, en in welke richting.

Suggesties:

- Stel tijdens het spel vragen als: Wat zou je willen dat ik gooi?
- Na een tijdje kan een extra regel worden ingevoerd: Voordat de dobbelsteen gegooid wordt, mag je je omdraaien. Doe het alleen als je denkt dat je dan meer kans maakt op een punt. Als de dobbelsteen gegooid is, moet je in de gekozen richting lopen. Deze regel zorgt ervoor dat kinderen voor elke worp moeten nadenken over hun kans op een punt. In feite betekent dat: zorgen dat je in 1 tot 6 stappen bij een kruistegel kunt komen.