

Spring de splitsing

Lesdoel: ik kan getallen t/m 10 splitsen.

Spring de splitsing

Nodig: gele cijferrondjes 1 t/m 10, stoepkrijt
De groep wordt verdeeld in tweetallen. Ieder tweetal krijgt een stapel kaartjes met daarop een splitsing. Leg de getallen 1 t/m 10 in een ruime cirkel neer (of schrijf met stoepkrijt). Één speler van het tweetal leest de splitsing voor, springt op de getallen en laat de splitsing zien. De andere speler staat in de cirkel en lost de splitsing hardop op en springt vervolgens op het antwoord. De andere speler controleert het antwoord (staat achterop het kaartje). Wissel na 3 kaartjes van rol. Kaartjes op? Wissel van kaartjes met een ander tweetal.

stop-dans

Nodig: muziekbox
Zoek een ruimte waar de spelers kunnen bewegen. Alle spelers krijgen een kaartje met daarop een splitsing. Zet de muziek aan. Als de muziek stopt, gaan spelers op zoek naar een klasgenoot. Ze lossen de splitsing van de ander op, controleren dit (antwoord staat op de achterkant), wisselen van kaartje. Als de muziek weer start, zoeken ze daarna een andere klasgenoot.

Zoek het antwoord

Nodig: parcoursonderdelen, getalrondjes, 10 bakjes

Bouw (samen met de leerlingen) een beweegparcours. Bijv. sportladder, handjes/voetjes, gele cijfers, pionnen. Aan het eind van het parcours liggen de getallen 1 t/m 10 en staan 10 bakjes (met evt. een controleur (per 2 bakjes erbij)). Dit zijn de antwoorden. De kinderen pakken een splitskaartje, bewegen door het parcours, en lossen de splitsing op. Ze brengen het kaartje naar de controleur van het juiste antwoord. Hij/zij controleert het en vervolgens wisselen ze van rol. De controleur wordt nu speler en gaat aan het begin van het parcours een splitskaartje pakken en zoekt het juiste antwoord.

Interactieve bal

Nodig: bal met insteekhoesjes (3x), gele cijferrondjes 1 t/m 10, stoepkrijt

Verdeel de leerlingen over twee of drie groepen. Leg op het plein de cijferrondjes 1 t/m 10 neer. Iedere groep maakt een kring. In alle ballen stop je in de 18 vakjes kaartjes met splitsingen. De bal komt in de kringen in het spel. Noem de naam van een speler en gooi de bal. De leerling die de bal vangt noemt de splitsing en het antwoord waar zijn/haar linkerhand op komt. De buur-speler checkt evt. of het klopt. Vervolgens gaat de speler uit de kring, en rent naar hetzelfde getal. Hier schrijft hij/zij de splitsing op. Daarna gaat hij weer terug in de kring.