

GETALLENREEKSEN

(met dank aan Rondje Rekenen)

1

Neem een stapeltje getal kaarten, bijvoorbeeld 11 of 30. Schud de kaarten. Leg 12 kaarten open naar.

Voorbeeld:

4	2	16
18	13	14
22	1	6
24	5	8

4

VOORBEELDEN:

2	4	6	4	6	8
14	16	18	steeds 2 erbij		
4	14	24	eindigen allemaal op 4 / steeds 10 erbij		
8	13	18	steeds 5 erbij		
8	16	24	steeds 8 erbij		
1	2	4	8	16	verdobbelen
1	5	13	eerst 4 erbij dan 8 (het dubbele van 4) erbij		

5

Je kunt ook tegen iemand spelen. Dan kijk je eerst goed en als je een reeks ziet, zeg je:

IK KAN EEN REEKS MAKEN VAN 3 (OF 4 OF MEER) GETALLEN.

Wie de reeks met de meeste getallen kan maken, mag eerst. Is de reeks goed dan krijg je een fiche. Leg dan nieuwe kaarten op de lege plekken en kijk opnieuw.

6

Wie de reeks met de meeste getallen kan maken, mag eerst. Is de reeks goed dan krijg je een fiche. Leg dan nieuwe kaarten op de lege plekken en kijk opnieuw.

WISKUNDE VOOR KINDEREN VAN 4 T/M 12 JAAR

Kijk op de website voor uitleg en/of downloads

KLEURENREEKSEN

Neem 3 kleuren lego. Maak een torentje van de 3 kleuren (midden). Je kunt de toren op verschillende manieren hoger maken met een mooie volgorde (patroon), zoals links en rechts te zien is. Wat worden de volgende 2 kleuren van elk torentje als je het patroon volgt?

Nu met 4 kleuren:

HOE ZIET HET TORENTJE ERUIT ALS JE NU VERDER GAAT MET WIT?

EN MET ROOD?

Bedenk nu zelf torentjes en kijk of je ze op verschillende manieren hoger kunt maken met een mooi patroon.

VAKJES KLEUREN

NODIG:

EEN DOBBELSTEEN

TWEE SPELERS

KLEUR-OTLOOGER: GEEL, ROOD, BLAUW, GROEN

15 FICHES

EEN KOPIE VAN HET VAKJESVELD (ZIE WEBSITE)

SPELREGELS

Speler 1 begint. Hij gooit met de dobbelsteen. Hij mag in het vakjesveld in één vorm zoveel vakjes kleuren als hij goed heeft. Hij kiest zelf de kleur. Als je bijvoorbeeld 4 gooit, moet je 4 vakjes kleuren in een vorm. Er mogen vakjes overlappen. Nu is speler 2 aan de beurt. Hij gooit ook. Hij mag een nieuwe vorm kiezen met een eigen kleur. Maar hij mag ook verder kleuren in de vorm van de eerste speler. Maar dat moet wel met de kleur die al in de vorm gebruikt is.

Als je nergens kunt inkleuren, mag je één keer opnieuw gooien. Lukt het nog niet, dan is de ander aan de beurt. Zo gaan de spelers door. Als een speler een vorm vol kan kleuren (en geen dobbelsteentoppen overhoudt) mag hij een fiche pakken. Als de fiches op zijn, of als je niet meer kunt kleuren, is het spel afgelopen. Wie de meeste fiches heeft, is winnaar.

TIP: JE KUNT OOK JE EIGEN VAKJESVELD ONTWERPEN EN HET NOG EENS SPELEN MET JOUW VELD!

DOBBELBINGO XL

EEN KOPIE VAN DE DOBBELBINGO XL KAARTEN (ZIE WEBSITE)

WAT HEB JE NODIG?

DOBBELSTENEN (BIJVOORBEELD TWEE TIENTALIGE TWEE, DRIE OF VIER 1-6 DOBBELSTENEN)

POTLOOD OF PEN OF

120 FICHES PER PERSOON

DOEL VAN HET SPEL

Wie het eerst twee rijtjes (horizontaal, verticaal of diagonaal) op zijn kaart kan aankruisen (of met fiches kan leggen) heeft gewonnen.

SPELVERLOOP

- Kies eerst met welke dobbelstenen je wilt spelen.
- Kies samen wat je allemaal mag doen: alleen optellen, alleen aftrekken, of misschien zelfs optellen en aftrekken door elkaar, of ook vermenigvuldigen (en delen!).
- Vul nu op je kaart getallen naar keuze in. Je kiest natuurlijk getallen die je kunt maken met de dobbelstenen en de door jullie afgesproken regels.

Voorbeeld: als je met twee tientalige dobbelstenen gooit en je mag alleen optellen, welke getallen zul je dan vaak kunnen maken? En welke nooit? Je mag een getal vaker op de kaart zetten, maar per beurt maar één keer afkruisen.

- Klaar? Spelen maar. Een speler goot de dobbelstenen. Nu mogen alle spelers de getallen van de worp gebruiken om een getal te maken volgens de samen afgesproken regels. Alle dobbelstenen moeten gebruikt worden.

- Kun je een getal maken? Leg het uit aan elkaar. Klopt het? Dan mag je dat getal van jouw bingo kaart (één keer) afkruisen. Zo speel je door tot iemand één rij vol heeft. Dit vertelt hij aan de rest. Maar het spel is nog niet afgelopen. Wie het eerst twee rijtjes heeft, is de winnaar van dit spel.

- Speel je nog een keer? Maak dan een nieuwe kaart. Zet je er andere getallen op? Had iemand anders slimmer gekozen? Bespreek het samen.

OVER DE RAND

In deze maatbeker gaat precies 1 liter. Je giet om de beurt water in de beker. Niet echt natuurlijk! Gooi met een dobbelsteen om te zien hoeveel je er in moet gieten. Je gooit bijvoorbeeld 3. Kies daarna een geschikte maat, bijvoorbeeld dl. Dan zit er na jouw beurt 3 dl in de beker. Daarna is je tegenspeler aan de beurt. Die gooit bijvoorbeeld 2 en kiest cl.

INHOUD 1 LITER

cl

ml

dl

Dan zit er daarna 3 dl en 2 cl in de maatbeker. (Hoeveel is dat bij elkaar? Welke maat is handig om te kiezen?) Speel om de beurt tot de maatbeker vol is. Stroomt de beker over in jouw beurt? Dan heeft de ander 1 punt. Kun je hem precies tot aan de rand vullen? Dan heb jij 2 punten. Wie het eerst 5 of meer punten heeft, wint.

RAAD MIJN GETAL

SOM - HET ANTWOORD ALS JE GETALLEN BIJ ELKAAR OPTELT.

VERSCHIL - HET ANTWOORD ALS JE 2 GETALLEN VAN ELKAAR AFTREKT.

PRODUCT - HET ANTWOORD ALS JE GETALLEN MET ELKAAR VERMEENVULDIGT.

FARIS

Mijn getal bestaat uit 2 cijfers. Mijn getal is oneven. Het verschil tussen beide cijfers is 3. De som van beide cijfers is 12.

JET

Mijn getal bestaat uit 3 cijfers. De som van alle cijfers is 10. Het product van alle cijfers is 20. Als je het eerste cijfer aftrekt van het laatste cijfer, krijg je het middelste cijfer.

OTIS

Mijn getal ligt tussen 60 en 90. Mijn getal is deelbaar door 9. Mijn getal is even.

HATICE

Mijn getal bestaat uit 4 cijfers. De som van de eerste 2 cijfers is 11. De som van de laatste 2 cijfers is ook 11. De som van de middelste 2 cijfers is 15. Het getal is kleiner dan 3000.

LEROY

Mijn getal bestaat uit 3 cijfers. De som van alle cijfers is 4. De cijfers in dit getal worden van links naar rechts steeds kleiner.

LENA

Mijn getal bestaat uit 3 cijfers. De eerste 2 cijfers zijn aan elkaar gelijk. De som van alle cijfers is 20. Het verschil tussen het cijfer van de tientallen en het cijfer van de eenheden is 4.

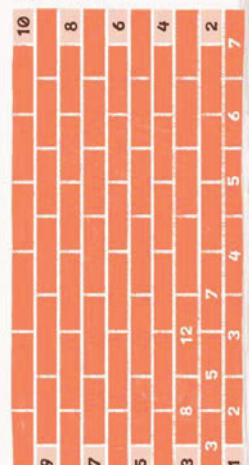
HOE PITTIG IS HET?

Welke raadsels vind je makkelijk? Welke vind je pittig? Welke raadsels zitten hier tussenin? Geef dit bij ieder raadsel aan en kleur de peperijes. Hoe meer peperijes, hoe pittiger je het raadsel vindt. Kun je ook uitleggen waarom een raadsel wel of niet pittig is?

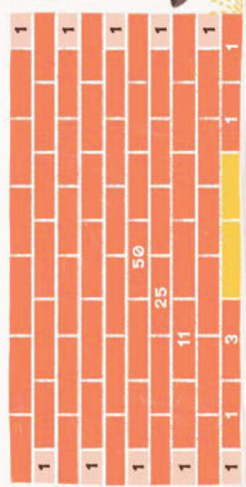
BEDENK ZELF

Bedenk zelf 3 getallenraadsels:
- Een mild raadsel. Teken hier 1 peperijet bij.
- Een redelijk pittig raadsel. Teken hier 2 peperijes bij.
- Een extra pittig raadsel. Teken hier 3 peperijes bij.
Bespreek zo met een klasgenoot. Kloppen ze? Hoe pittig vindt je klasgenoot de raadsels? Zijn jullie het met elkaar eens?

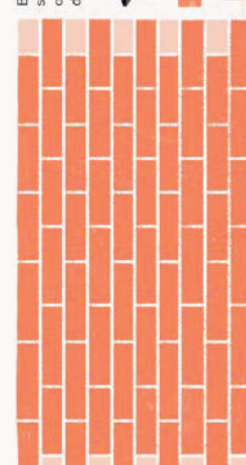
MUURTJES BOUWEN



Bedenk welke getallen er op de gele stenen moeten staan. Maak daarna de muur af zo hoog als je kunt.



Bouw nu zelf een muur. Begin met de stenen uit de stapel. Zorg dat de getallen op de bovenste rij zo groot mogelijk worden. Kun je bedenken op welke steen in rij 10 het hoogste getal zal komen?



HOOGSPRINGERS

Op deze bladzijde maak je hoge getallenmuurtjes. Maar hoe hoog kom jijzelf als je springt?

- Zoek op wat het wereldrecord hoogspringen bij de mannen en vrouwen is.
- Zet een streepje op de muur bij de hoogte van het wereldrecord.
- Hoe hoog spring jij eigenlijk? Vind dingen in de klas en op school waar je overheen kunt springen. Hoe hoog spring je en hoe kun je dit meten? (Let op: zorg voor een zachte landing en doe het veilig en in overleg met je juf of meester.)
- De windhond Cinderella May uit Amerika sprong op 7 oktober 2006 bij een wedstrijd voor honden 172,2 cm hoog. Een wereldrecord voor honden! Kom jij zo hoog als deze hond?

