

Welkom en proficiat met de rekenmat!

In dit document vind je tal van oefeningen en spelletjes die je met de rekenmat kunt doen. De rekenmat biedt oneindig veel rekenopties. De rekenmat is bruikbaar voor verschillende leeftijden, die verschillende niveaus hebben.

De oefeningen zijn methodisch opgebouwd. Bij de oefeningen worden ook variatie mogelijkheden beschreven. Naast al deze mogelijkheden kom jezelf of komen de kinderen ook met nieuwe mogelijkheden. Laat ons aub weten welke oefeningen jij met de rekenmat doet.

Bij dit PDF document hoort ook een Word document. In het Word document vind je de mogelijkheid om eigen sommen en opdrachtkaarten te maken.

Leer tellen met de FOS rekenmat:

Kinderen kunnen de cijfers zien. Het tellen wordt door de rekenmat visueel gemaakt. Laat de kinderen de getallen hardop zeggen.

- Oefening 1: Ga op het FOS logo staan, spring/ loop naar het juiste nummer/ cijfer en ga dan weer terug naar het FOS logo. Dit kun je doen van 0 tot 9 en je kunt ook de kinderen terug laten tellen van 9.
- Oefening 2: Tel van 10 tot 20. Ga op het FOS logo staan, spring/ loop eerst op de 1 en dan op de 0, hierna ga je weer terug naar het FOS logo. Zo kun je de getallen oefenen tot 100.
- Oefening 3: Leer welke getallen even en oneven zijn door bewegingen hieraan te koppelen. Als je telt en je springt op een even getal, dan sta je op dit getal op 1 been. Spring je naar een oneven getal, dan klap je in je handen.
- Oefening 4: tellen met 'sprongen'. Je begint bij 2 en maakt steeds sprongen van 2. Dus je begint op het FOS logo, springt naar de 2 en springt dan weer terug naar het FOS logo. Daarna spring je naar 4 en ook weer terug naar het FOS logo en ga zo door. Dit kun je ook bijvoorbeeld doen met het getal 5.

Variatie: leg op het FOS logo een blaadje en laat de kinderen na een getal, het juiste getal opschrijven.





Leer de tafeltjes met de FOS rekenmat:

Leer op een leuke, actieve en succesvolle manier de tafeltjes. Laat de kinderen hardop zeggen op welke getallen ze springen en wat de uitkomst is.

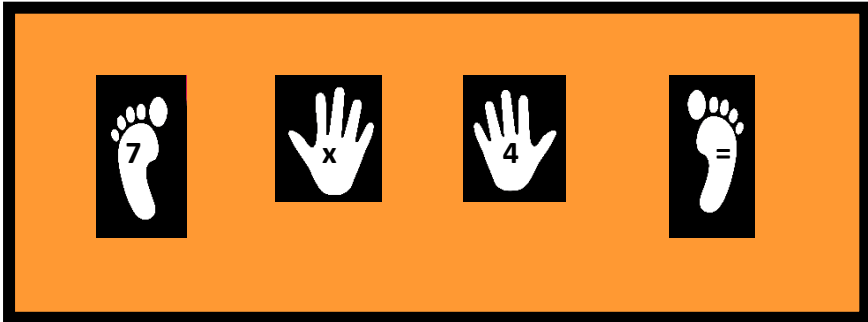
- Oefening 1: We nemen in dit voorbeeld de tafel van 3. We gaan de som 1×3 oefenen en uitrekenen. Je start op het FOS logo, dan spring je op de 1, dan ga je naar het x teken en dan spring je naar de 3. Nu heb je de som gesprongen. Het doel is dat de kinderen de uitkomst kunnen aangeven. De kinderen springen dan na de 3, weer terug op het FOS logo. Het FOS logo fungeert als het = teken. Als je op het FOS logo gesprongen bent kun je de uitkomst zeggen, maar ook springen. Je springt bij deze som de uitkomst om weer op de 3 te springen. Zo ga je verder met de rest van de tafel van 3.

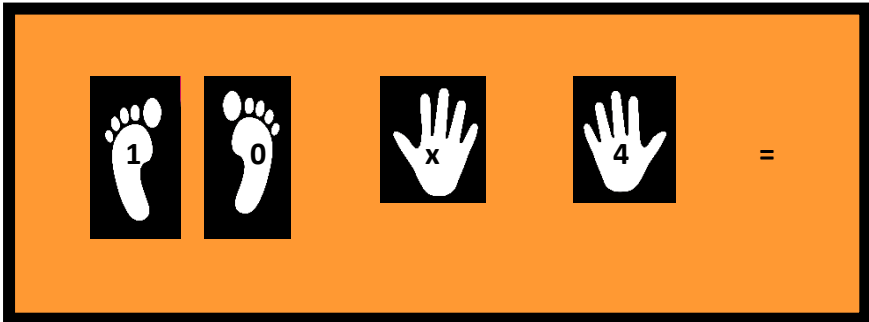
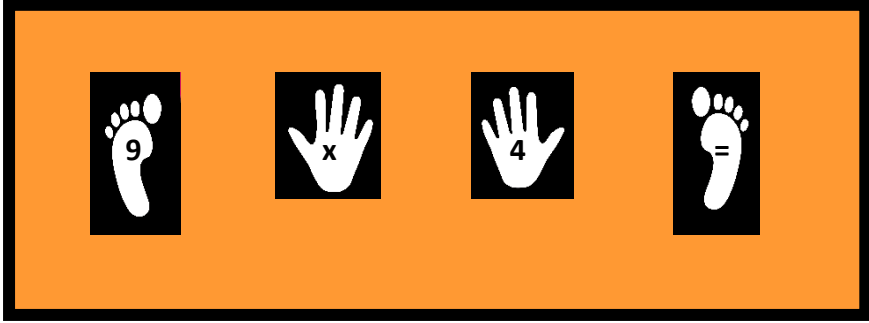
Toevoeging: maak 2-tallen, een leerling springt de som en de andere leerling schrijft de som op. Samen lossen ze de som op.

- Oefening 2: Het twister-rekenspel. We nemen in dit voorbeeld de tafel van 4. We gaan de som 1×4 oefenen en uitrekenen. Je plaatst je rechervoet op het cijfer 1, dan zet je je rechterhand op het x teken, dan zet je je linkerhand op 4 en als laatste zet je je linkervoet op het FOS logo (het = teken). Je zegt de uitkomst hardop en eventueel spring je nog de juiste uitkomst. Wij hebben voor jullie een voorbeeld opdrachtkaarten gemaakt.
In het bijbehorende Word document vind je de mogelijkheid om eigen sommen te maken.

Voorbeeld opdrachtkaarten twister-rekenen:



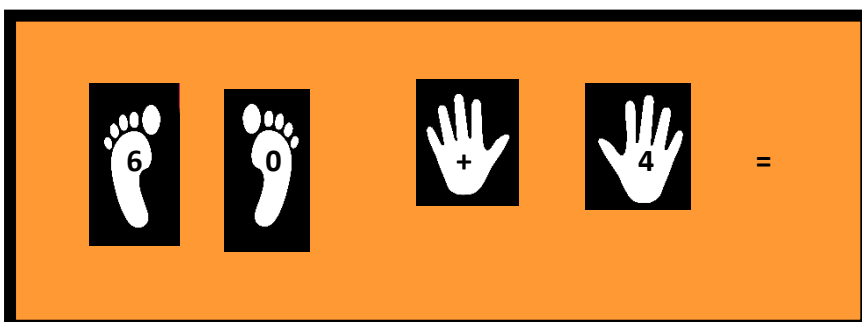




Leer sommetjes met de FOS rekenmat:

Leer op een leuke, actieve en succesvolle manier allerlei sommen. Met de rekenmat kun je erbij- (plus), min-, keer- en delensommen maken.

- Oefening 1: Spring de sommetjes. Spring naar de juiste cijfers en op het juiste teken (+, -, x, ÷). Het FOS logo dient als = teken.
- Oefening 2: Maak sommetjes met getallen boven de 10. Als je een getal als 21 moet springen, spring je eerst op de 2. Door bijvoorbeeld een sprong te combineren met een klap in je handen, laat je zien dat deze 2 een tiental is in deze som. Hierna spring je naar de 1, zonder klap. Variatie: maak een andere beweging om aan te tonen dat je een tiental bedoelt met het cijfer. Je kunt bijvoorbeeld op één been gaan staan op een cijfer, om een tiental aan te geven.
- Oefening 3: Twister-rekenen. Plaats aan de hand van de voorbeeldkaarten je voeten en handen op de juiste plek. Benoem wat je doet. Hieronder staan een aantal voorbeeldkaarten. Neem de sommen uit je eigen reken-werkboek, zo koppelt je het methodisch rekenen aan bewegend leren.



Spelletjes met de FOS rekenmat:

De rekenmat kan ook opgehangen worden. Als je de rekenmat ophangt zou je de volgende spelletjes kunnen doen:

1. **Sommetjes gooien.** Een leerling staat een paar meter van de rekenmat en gooit met pittenzakjes tegen de mat. Desbetreffende leerling maakt de som die gegooid wordt. Variatie: Gooi 2 pittenzakjes tegen de rekenmat. Je gooit tegen de 6 en de 2. Het eerste gegooide getal is een tiental. Je hebt dus 62 gegooid. Opdracht: het getal wat je gooit is de uitkomst van een som. Maak een som met de uitkomst 62.
2. **Rekenestafette.** Strijd tegen een andere groep leerlingen en maak zo snel als je kunt verschillende sommen. Je rent naar de rekenmat en tikt met je hand de sommen. Spel: de uitkomst van een som moet 10 zijn! Je kunt er voor kiezen dat iedereen een som maakt met de uitkomst 10. Welke groep weet de meeste sommen? Of per leerling mag je maar 1 cijfer of 1 teken aantikken. Iedere uitkomst van de som blijft 10. Nu moet er meer samen gewerkt worden.

De volgende spelletjes kun je doen terwijl de rekenmat op de grond ligt.

3. **Rekenbingo.** Op een kaartje staan verschillende sommen. De sommen zijn op het gewenste niveau van de leerlingen. Hieronder vind je voorbeeld sommen. De kaartjes liggen verspreid in de klas, op het buitenspeelplein of in de tuin. Een leerling gaat op zoek naar een bingokaartje en bekijkt de som die er op staat. De uitkomst van de som is bijvoorbeeld 6. De leerling rent naar de rekenmat toe en legt het kaartje op de 6. Welke leerling heeft de meeste kaartjes goed gelegd?

$$3 + 3 =$$

$$10 - 5 =$$

$$2 + 6 =$$

$$1 \times 2 =$$

4. **Getallenbingo.** Op een kaartje staat een getal afgebeeld. Leg het juiste kaartje op het juiste getal op de rekenmat. Welke leerling heeft de meeste kaartjes goed gelegd?

