



groep 3 en 4 kleine en grote dieren





groep 3 en 4

overzicht van de activiteiten

De Grote Rekendag begint ook voor leerlingen in groep 3 en 4 met een schoolbrede start. Tijdens deze schoolbrede start zingt de hele school een lied, waarbij er telkens een couplet voor een specifieke groep is. Het couplet voor groep 3 en 4 gaat over hoe dieren zich voortbewegen. De genoemde dieren sluipen, kruipen, rennen of graven en de leerlingen doen die bewegingen na. We sluiten de schoolbrede start af met het maken van een grafiek. Leerlingen van groep 7 en 8 laten een dier zien en leerlingen van de andere groepen – ook die van groep 3 en 4 – sluiten aan in de rij van hun lievelingsdier.

De schoolbrede start geeft voldoende stof om daar in de groep nog even over door te praten. Dit vormt het eerste deel van de Grote Rekendag voor groep 3 en 4. In het gesprek gaat het onder meer over de lievelingsdieren van de leerlingen en wat ze van deze lievelingsdieren weten. U stimuleert leerlingen hierbij ook getalsmatige informatie naar voren te brengen. Wellicht weten de leerlingen hoeveel hun lievelingsdier weegt en hoe oud het kan worden. Daarna richt u het gesprek op kleine dieren. U gaat onder andere met de leerlingen na welke dieren je niet voelt als ze op je schouder komen zitten. Wanneer leerlingen in het gesprek enkele kleine dieren naar voren gebracht hebben, bespreekt u met hen een achttal ‘kriekelkrabbelbeestjes’. U bespreekt met de leerlingen welke ze kennen en wat ze van de diertjes weten.

Dit vormt de overstap naar het tweede deel van de Grote Rekendag. In dit tweede deel oriënteert u de leerlingen verder op de kleine dieren door middel van een quiz. In de quiz gaat het om acht ‘kleine dieren’ die in deel 1 naar voren kwamen en ook in de activiteiten na de quiz naar voren komen. Het doel van de quiz is niet om na te gaan wat de leerlingen van deze dieren weten, maar om ze in een spelvorm informatie te geven, die ze later kunnen gebruiken. Dat gebeurt gelijk al, want de informatie uit de quiz blijkt nodig in het derde deel van de dag, de activiteiten ‘Kleine dieren’. Bij deze beredeneren leerlingen welk dier ze zijn en completeren ze dieren.

Na de activiteiten in het circuit ‘Kleine dieren’ maken we met de leerlingen langzaam aan de overstap naar grote dieren. Dit doen we in deel 4 van de Grote Rekendag. Dit deel van de dag begint met een gesprek. We spreken met de leerlingen over dieren die je nog net kunt dragen, maar ook over dieren die zo groot zijn, dat je ze onmogelijk het lokaal in krijgt. Dit gesprek vormt een natuurlijk vervolg op het gesprek in deel 1. Dit praten over grotere dieren vormt de opstap naar het circuit ‘Grote dieren’. Dit circuit vormt de kern van deel 4 van de Grote Rekendag voor groep 3 en 4. In het circuit richten verschillende opdrachten leerlingen op het vergelijken van dieren met zichzelf, zoals bijvoorbeeld de vraag ‘ben jij zwaarder of lichter dan dit dier?’ Tijdens dit circuit maken de leerlingen ook een grafiek die zichtbaar maakt welke huisdieren de leerlingen zouden willen hebben. Het bespreken van deze grafiek gebeurt in het laatste deel van de dag. Wanneer de school kiest voor een schoolbrede afsluiting van de Grote Rekendag, brengen de groepen 3 en 4 deze grafiek van hun groep in.

De Grote Rekendag voor groep 3 en 4 heeft daarmee de volgende opbouw:

deel 1	Gesprek over lievelingsdieren en kleine dieren. Tijdsduur: 15 minuten
deel 2	Quiz over kleine dieren Tijdsduur: 15 minuten
deel 3	Activiteiten ‘Kleine dieren’ Tijdsduur: 60 minuten
deel 4	Circuit ‘Grote dieren’ Tijdsduur 60 minuten



deel 5

Terugblik

Tijdsduur: 10 minuten

Deze opbouw is een voorstel van hoe de dag kan verlopen. U kunt voor uw school en groep de meest bruikbare opbouw kiezen. Zie voor ideeën voor het naar de hand zetten van activiteiten het hoofdstuk 'leeswijzer'.

Een Grote Rekendag over dieren kan er toe leiden dat het rekenen uit beeld verdwijnt. Dat is niet de bedoeling. Tijdens de Grote Rekendag werken de leerlingen aan reken-doelen. In de opdrachten is telkens aangegeven welke leerstofonderdelen reken-wiskunde aan de orde zijn. In de activiteiten voor groep 3 en 4 gaat het in ieder geval om

- het meten, waarbij de leerlingen bijvoorbeeld het vergelijken en ordenen van die-ren oefenen,
- verhoudingen, die leerlingen bijvoorbeeld ontdekken bij het uitbeelden van die-ren, en
- meetkunde, waarmee leerlingen bijvoorbeeld aan de slag zijn bij het completeren van tekeningen van dieren

deel 1: gesprek over dieren

materiaal

- een afdruk van bijlage 1: 'kriebelkrabbelbeestjes'. Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag, of
- Powerpointpresentatie 'groep3-4-pres1' (op de site van de Grote Rekendag)

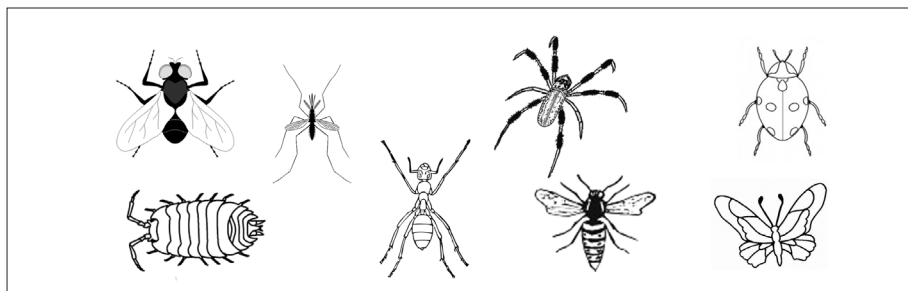
De schoolbrede start eindigde met het vormen van een levende grafiek, waarin zichtbaar werd welke dieren lievelingsdieren zijn van de kinderen. Ook de leerlingen van groep 3 en 4 hebben op deze manier hun lievelingsdier kunnen aangeven, namelijk door bij de leerling(en) van groep 7 of 8 te gaan staan die door middel van een bordje of door middel van het maken van een geluid dat een dier toonde.

In de klas gaat u nog even in op de lievelingsdieren van de leerlingen. U richt zich daarbij ook op de grafiek die op het schoolplein ontstond. U stelt daarvoor vragen als:

- zijn er kinderen die hetzelfde lievelingsdier hebben?
- hoe zag je dit?

Dan maakt u de overstap naar dieren die waarschijnlijk niet als lievelingsdieren naar voren kwamen. U vraagt de leerlingen of zij een dier kunnen bedenken dat je nog net in je hand kunt houden. Vervolgens vraagt u hen of ze een dier kunnen noemen dat je niet voelt als het op je schouder gaat zitten. U gaat met de leerlingen na wat kenmerkend is voor deze dieren. U typeert deze dieren bijvoorbeeld als 'kriebelkrabbelbeestjes'. U gaat na of de leerlingen er nog meer kennen.

Na deze inventarisatie toont u de acht kleine diertjes die een deel van de ochtend centraal staan: vlieg, mug, pissebed, wesp, spin, lieveheersbeestje en vlinder. U vindt deze dieren op de site van de Grote Rekendag (groep3-4-pres1 of pdf).



U spreekt met de leerlingen over deze dieren en gaat in het gesprek na wat de leerlingen van deze diertjes weten, bijvoorbeeld:



- alleen diertjes met zes pootjes zijn insecten,
- sommige diertjes zie je vooral overdag en andere vooral 's nachts,
- kleur,
- een vlinder was eerst een rups,
- een mug eet bloed, een vlieg afval en poep en een bij eet honing,
- een spin maakt een spinnenweb om insecten te vangen.

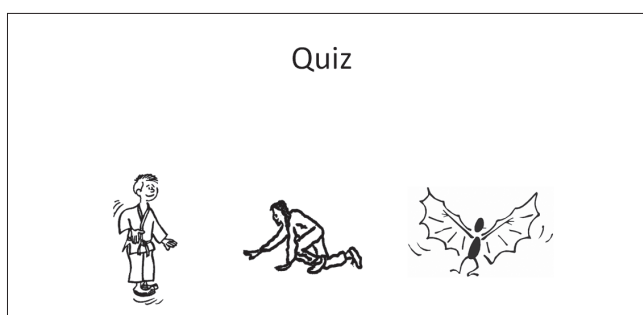
Wanneer u de PowerPointpresentatie gebruikt, gaat deze direct over in de quiz.

deel 2: quiz over kleine dieren

materiaal

- bijlage 2: quiz 'kriebelkrabbelbeestjes'. Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag, of
- PowerPointpresentatie 'groep3-4-pres1' (op de site van de Grote Rekendag)
- een rekenrekje per groepje of een ander materiaal om de stand bij te houden

U vertelt de leerlingen dat ze een quiz gaan doen. U legt eventueel uit wat een quiz is en vertelt dat het bij deze quiz helemaal niet erg is als je een verkeerd antwoord geeft. Bij de verschillende antwoord-alternatieven is aangegeven welke beweging leerlingen moeten maken om hun antwoord aan te geven. Ze moeten gaan springen, kruipen of vliegbewegingen maken. U legt dit uit aan de hand van de eerste dia van de quiz of van dezelfde afbeelding in bijlage 2.



Tijdens de quiz werken leerlingen samen als groepje (van twee tot vier leerlingen). U stelt deze groepjes samen en vertelt wat de bedoeling is: 'Je ziet straks een vraag en die zal ik ook voorlezen. Dan bedenk je samen met de andere kinderen in je groepje wat het antwoord is. Als jullie het eens zijn, maak je de beweging die bij het antwoord hoort. Alle kinderen in het groepje gaan springen, kruipen of vliegen.'

Natuurlijk houden de groepjes bij hoeveel vragen ze goed hebben. Daarvoor wordt een rekenrekje gebruikt. De leerlingen schuiven alle kralen naar rechts en schuiven bij ieder goed antwoord een kraal naar links.

U laat de quizvragen een voor een zien aan de leerlingen. Die overleggen kort en maken als groepje de bedoelde bewegingen. Wanneer u de PowerPointpresentatie gebruikt, krijgt u met een muisklik het goede antwoord te zien. Dit wordt in een rood kader geplaatst. U kunt er natuurlijk ook voor kiezen het antwoord te tonen door zelf de bedoelde beweging te maken.

Wanneer de leerlingen alle vragen beantwoord hebben, bespreekt u kort wie er de meeste antwoorden goed had. U gaat ook kort in op wat de leerlingen nog meer te weten gekomen zijn over de 'kriebelkrabbelbeestjes'.

deel 3: activiteiten 'kleine dieren'

In deel 3 van de Grote Rekendag gebruiken de leerlingen de informatie over de 'kriebelkrabbelbeestjes' in twee activiteiten. U kunt deze activiteiten op verschillende manieren organiseren:



- u kunt de activiteiten na elkaar klassikaal aanbieden,
- u kunt de groep verdelen in groepjes van ongeveer vier leerlingen.

In dit laatste geval zijn er verschillende groepjes met eenzelfde opdracht bezig en dient u voor de leerlingen aan het werk gaan de twee opdrachten te bespreken. In onderstaande beschrijving wordt uitgegaan van de klassikale werkwijze. Wanneer u onvoldoende materiaal beschikbaar heeft, kan het handig zijn te kiezen voor werken in groepjes.

1. ra ra wat ben ik?

materiaal

- een opdrachtblad per tweetal leerlingen of per groepje leerlingen (bijlage 3; als blad)
- afbeeldingen van beestjes (bijlage 3; losgeknipt)
- een papieren hoofdband voor iedere leerling
- per tweetal of per groepje een of twee paperclips (of iets anders om de plaatjes tijdelijk aan de band te bevestigen)
- per tweetal of per groepje leerlingen acht fiches of stukjes papier

U deelt de groep op in tweetallen. Ieder tweetal krijgt acht plaatjes met daarop de 'kriebelkrabbelbeestjes' uit deel 1 en 2 van de Grote Rekendag. Om deze plaatjes te maken, knipt u de beestjes van het opdrachtblad los. Ieder tweetal krijgt ook twee papieren hoofdbanden en acht fiches.

De leerlingen doen de band om het hoofd. Een van de twee leerlingen doet zonder dat de ander het plaatje ziet, het plaatje met een paperclip op de band van de tweede leerling. Vervolgens gaat de leerling met het plaatje op de band raden welk plaatje er op de band zit. Hij stelt daarvoor vragen die de andere leerling alleen met 'ja' of 'nee' mag beantwoorden. Oftewel, ze zoeken een antwoord op de vraag: 'Welk beestje ben ik?'



De leerling met het plaatje stelt vragen als:

- kan ik steken?
- kan ik vliegen?
- ben ik een insect?

Op deze manier krijgt deze leerling informatie welk beestje het is. Door het leggen van fiches kan de leerling op het opdrachtblad (bijlage 3) aangeven welke mogelijkheden er nog zijn. Bij aanvang ligt er achter ieder dier een fiche. Na een vraag kan het kind bedenken welke dieren er afvallen. Als er uiteindelijk nog maar één dier mogelijk is, is geraden welk beestje hij of zij is. Als dat het geval is, draaien de rollen om.

2. spiegel dieren

materiaal

- bijlage 4 'halve dieren' voor iedere leerling
- een spiegeltje voor iedere leerling
- een potlood voor iedere leerling en eventueel gum



U kunt ervoor kiezen de leerlingen maar een deel van de tekeningen te laten maken. In dat geval heeft u minder afdrucken van bijlage 4 nodig.



De leerlingen krijgen een blad met twee afbeeldingen van een van de acht 'kriebelkrabbelbeestjes'. Op de afbeeldingen is maar de helft van het beestje te zien. De leerlingen kunnen met een spiegelijtje nagaan hoe het volledige beestje eruit ziet. Als ze dit gezien hebben, mogen ze met potlood het beestje completeren.

deel 4: circuit 'grote dieren'

Deel 4 start met een gesprek over grote(re) dieren. U refereert bij de start van dit gesprek nog even aan de lievelingsdieren die bij de opening naar voren kwamen. Dat waren geen 'kriebelkrabbelbeestjes', maar veel grotere dieren. Wanneer leerlingen zich voldoende op deze grote dieren hebben georiënteerd, bespreekt u of er toen dieren naar voren kwamen die de leerlingen makkelijk kunnen tillen. Dat geldt bijvoorbeeld voor een cavia. Vervolgens maakt u de overstap naar dieren die de leerlingen nog net kunnen dragen. Hoe groot kunnen die dieren zijn?

Wanneer het niet lukt om dergelijke dieren te bedenken, kunt u vragen of de kinderen denken dat ze elkaar kunnen optillen. Dat lukt in het algemeen net wel of net niet. En als je dat weet, kun je ook iets bedenken over dieren die je net niet of net wel kunt tillen.

Vervolgens maakt u de overstap naar dieren die de leerlingen niet meer kunnen dragen, maar die wel het lokaal binnen zouden kunnen komen. Welke dieren passen wel door een deur of door een raam, maar zijn te zwaar om op te tillen?





Ten slotte bedenken de leerlingen dieren die je echt niet (op een normale manier) de klas in kunt krijgen. Dit is bijvoorbeeld een volwassen olifant, die in het algemeen niet door de deur past en dat geldt ook voor bijvoorbeeld een neushoorn en een kameel.

Dit praten over grote dieren vormt de opstap naar het circuit 'Grote dieren'.

Bij het circuit werkt u in groepjes. Er zijn vier verschillende stations in het circuit. U kunt de klas verdelen in vier groepjes. U kunt ook kiezen voor meer groepjes. In dat geval zijn er enkele stations met een gelijke opdracht. De leerlingen zijn ongeveer een kwartier bezig met ieder onderdeel van het circuit.

Voordat de leerlingen met de activiteiten aan de slag gaan, neemt u de onderdelen even samen door.

In het circuit is ook een extra activiteit opgenomen, die onder meer voorbereidt op de schoolbrede afsluiting en terugkomt in de terugblik op de dag. Ook deze activiteit licht u toe. Op een aparte tafel ligt een vel papier met daarop een aantal pictogrammen van huisdieren (zie bijlage 5). De leerlingen zetten, wanneer ze even niets te doen hebben, een kruisje in de kolom van hun lievelingshuisdier. In de toelichting vooraf benadrukt u dat het hier om een huisdier gaat dat ze het liefst hebben. Het kan zijn dat de leerlingen dit huisdier thuis hebben, maar dat hoeft niet.

Bijlage 5 voorziet in een voorbeeld. Wij adviseren u bij het uitvoeren van deze extra activiteit een groot vel papier te gebruiken.

1. lopen maar



materiaal

- twee pylonen
- eventueel afbeeldingen van de dieren: haas, hamster, olifant, hond, pinguïn en krokodil¹

activiteit

Dit is een meetactiviteit. De kinderen meten een afstand tussen twee pylonen met een natuurlijke maat. Zij ervaren dat je, als je kleine pasjes neemt, je meer passen nodig hebt om naar de overkant te komen dan als je grote passen neemt.

De activiteit kan het beste in de gang gedaan worden. U zet daar de pylonen ongeveer zes à acht meter van elkaar. U vertelt de leerlingen dat ze gaan kijken hoeveel sprongen/passen elk dier moet maken om van de ene pylon naar de andere te komen.

De leerlingen bedenken eerst hoe elk dier loopt, springt of kruipt. Dan kiezen ze een dier, bijvoorbeeld door een afbeelding van het dier uit een hoge hoed of doos te pakken. Alle leerlingen in het groepje maken vervolgens een schatting hoeveel sprongen of passen het gekozen dier nodig heeft. Ze spreken dat naar elkaar uit, bijvoorbeeld: 'Ik denk dat de haas twaalf sprongen nodig heeft om naar de andere pion te komen.'

Vervolgens proberen de leerlingen uit of hun idee klopt. Een van de leerlingen loopt of springt van de ene pion naar de andere pion als een haas, hamster, olifant, pinguïn of krokodil. De andere leerlingen tellen intussen hardop de passen of sprongen. Uiteindelijk stellen de leerlingen vast hoe goed de schatting is geweest.



2. wegen maar

materiaal

- afbeeldingen van de dieren: haas, hamster, olifant, hond, pinguïn en krokodil¹

activiteit

Dit is een meetactiviteit. De kinderen vergelijken gewichten. Het gaat om het ordenen van kinderen op gewicht.

De activiteit start met uitzoeken wie het zwaarste is van het groepje. Hoe kom je hier achter zonder een weegschaal te gebruiken en zonder aan elkaar te vertellen hoeveel kilo je weegt? Leerlingen in groep 3 gaan dan verder met het uitzoeken wie het lichtste is. Leerlingen in groep 4 ordenen het hele groepje. Ze gaan uiteindelijk in volgorde staan van licht naar zwaar.

Deze activiteit vormt een inleiding op het tweede deel van de opdracht, waar leerlingen nagaan welke dieren ze kunnen tillen en welke niet. De plaatjes van de dieren liggen op tafel. Per dier wordt besproken en bedacht of ze dat wel of niet kunnen tillen. Hierbij kunnen de kinderen zich een voorstelling maken van de grootte van het dier. Een olifant is wel erg groot. Die zal dan ook wel heel zwaar zijn. En een krokodil? Die is heel plat, zou je die kunnen tillen? Hij is wel heel erg lang, kijk maar eens goed naar het plaatje. Hoe zwaar zou die wel niet zijn? Zwaarder dan leerlingen uit onze groep?

In groep 4 kunnen de groepjes als er tijd over is de afbeeldingen van de dieren nog op volgorde leggen van licht naar zwaar.

Tijdens de try-out verliep het tweede deel van de activiteit vlot. Leerlingen overlegden druk en bereikten in vrijwel alle gevallen snel overeenstemming. De hond bleek een twijfelgeval. Twee kinderen hadden een hond, de ene een kleine en de andere een grote. Een kind wist ook te vertellen dat de hond van de foto een labrador was en die kon je niet tillen.

tip

In de try-out hadden leerlingen geen moeite met een gesprek over wie in een groepje het zwaarst of lichtst is. Wanneer u voorziet dat dit in uw groep anders is, kunt u desgewenst het eerste deel van de activiteit laten vervallen.

3. zoeken maar

materiaal

- kaartjes met vragen voor groep 3 en voor groep 4 (bijlage 6. Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag)
- antwoordblaadje voor groep 3 en voor groep 4 (bijlage 7. Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag)
- ingevuld antwoordbladen voor groep 3 en voor groep 4 (bijlage 8. Deze bijlage vindt u op de site van de Grote Rekendag)
- blanco kaartjes
- een aantal fiches, blokjes of lucifers per groepje

tip

Wanneer leerlingen van groep 3 moeite hebben met lezen, kunt u gebruik maken van een instructievideo, die u op de site van de Grote Rekendag vindt. Die kunt u afspelen op een computer voorzien van speakers. Deze instructievideo vervangt de opdrachtbladen.

activiteit

Deze activiteit is op twee niveaus uitgewerkt. Deze niveaus zijn hier uitgewerkt als 'groep 4' en 'groep 3'. We adviseren u de tekst te bekijken om vervolgens na te gaan welk niveau geschikt is voor uw groep.

Groep 4 doet het spel 'zoek de valse'.

Op tafel ligt een stapel kaartjes. Op elk kaartje staan drie beweringen. Een van deze beweringen is niet waar. De andere beweringen zijn waar. De kinderen moeten raden welke bewering niet waar is.

De leerlingen pakken steeds een kaartje van de stapel en lezen de beweringen. Zij overleggen met elkaar en bedenken welke bewering niet waar is. Op het antwoordblad schrijven ze het nummer van de bewering die niet waar is.



Wanneer alle kaartjes gedaan zijn, kunnen de leerlingen de gegeven antwoorden zelf nakijken. Hiervoor gebruiken ze het ingevulde antwoordblad.

Voor elk goed antwoord krijgen ze een fiche. Het totaal aantal fiches is een maat voor de kwaliteit van het groepje. De leerlingen tellen de fiches om te ontdekken hoe goed het groepje is.

Als er nog tijd over is, kunnen de kinderen ieder voor zich zelf een kaartje maken met drie beweringen. Twee van de beweringen zijn waar en een is niet waar. Een kind leest het eigen kaartje voor aan de andere leerlingen. De andere leerlingen geven aan welke bewering niet waar is.

Groep 3 doet het spel 'waar of niet waar'.

Er ligt een stapel kaartjes op tafel. Op elk kaartje staan twee beweringen. Een van deze beweringen is niet waar. De andere bewering is waar. De kinderen moeten bedenken welke bewering niet waar is.

De leerlingen pakken steeds een kaartje van de stapel en lezen de beweringen. Mogelijk is het nodig dat bij deze activiteit een hulpouder of stagiaire wordt ingeschakeld als het lezen problemen oplevert. De leerlingen overleggen met elkaar en bedenken welke bewering niet waar is. Ze schrijven het nummer van de valse bewering op het antwoordblad.

Wanneer alle kaartjes gedaan zijn, kunnen de leerlingen de antwoorden zelf nakijken. Hiervoor gebruiken ze het ingevulde antwoordblad.

Voor elk goed antwoord krijgen ze een fiche. Het totaal aantal fiches is een maat voor de kwaliteit van het groepje. De leerlingen tellen de fiches om te ontdekken hoe goed het groepje is.

Als er nog tijd over is, kunnen de kinderen van groep 4 ieder voor zich zelf een kaartje maken met drie beweringen. Twee van de beweringen zijn waar en een is niet waar. Een kind leest het eigen kaartje voor aan de andere leerlingen. De andere leerlingen geven aan welke bewering niet waar is. Leerlingen in groep 3 kunnen een kaartje maken met twee beweringen, bijvoorbeeld met behulp van tekeningen. Ook hierbij geven de andere leerlingen aan welke bewering niet waar is.

4. wie eet er meer, wie minder?

materiaal

- afbeeldingen van de volgende dieren: schildpad, hamster, koe, olifant, hond, vis, kanariepiet, vos, everzwijn, kat, tijger en mensaap¹
- afbeelding van een kind met een bord met warm eten

activiteit

Dit is een meetactiviteit. De leerlingen ordenen dieren. Ze gaan na welk dier meer eet dan zij zelf en welk dier minder.

De afbeelding van het kind met een bord met eten erop ligt in het midden van de tafel. De afbeeldingen van de dieren liggen op een stapel ernaast.





Om de beurt pakt iemand van het groepje een kaartje van een dier. De leerlingen overleggen of het dier meer, minder of evenveel eet als een kind. Als ze besluiten dat het dier evenveel eet als een kind, dan legt de leerling met het kaartje dit kaartje onder de afbeelding van het kind. Als de leerlingen denken dat het dier meer eet als een kind, dan legt de leerling met het kaartje het kaartje rechts van de afbeelding van het kind. Als de leerlingen denken dat het dier minder eet dan een kind, legt de leerling met het kaartje dit kaartje links van de afbeelding van het kind.

Leerlingen bedenken soms dat dieren niet zo veel eten, omdat ze geen of weinig eten kunnen vinden. Het ligt voor de hand dat de geschetste context dit idee oproept, maar dit is niet de bedoeling van de activiteit. U benadrukt zo nodig dat het gaat om wat een dier zou kunnen eten als ze dat gewoon krijgen.

deel 5: terugblik

materiaal

- een bewerking van bijlage 5: de grafiek van lievelingshuisdieren, zoals die gedurende het circuit is ingevuld

Tijdens het circuit lag een vergrote versie van bijlage 5 op een aparte tafel. Leerlingen konden in de grafiek hun lievelingsdier aangeven op een moment dat ze even niets te doen hadden. Zo ontstond een grafiek van lievelingshuisdieren. Deze grafiek staat centraal in de terugblik.

U vraagt de leerlingen de grafiek te bekijken en te vertellen wat hen eraan opvalt. Wanneer een van de leerlingen hierbij iets naar voren brengt, vraagt u door. Bij dit doorvragen komen bijvoorbeeld de volgende vragen naar voren:

- welk huisdier hebben de meeste leerlingen als lievelingshuisdier?
- hoe zie je dat?
- en welk huisdier wordt het minst gekozen?
- als er veel kruisjes staan bij de categorie ‘ander dier’: is het huisdier ‘ander dier’ zo populair? Hoe zou het komen dat hier zoveel kruisjes staan?

Wanneer de school de Grote Rekendag afsluit met een tentoonstelling, kan deze grafiek daar een plekje krijgen. U kunt vast met de leerlingen vooruitkijken op deze presentatie:

- zal de grafiek van hun groep er anders uitzien dan die van een andere groep 3 of 4?
- waarom denken de leerlingen dat?

Wanneer de leerlingen een standpunt hebben ingenomen over de grafiek en die van andere groepen, kan dat meegenomen worden bij inrichten en rondkijken op de tentoonstelling.

noot

1. Afbeeldingen van dieren vindt u onder meer op de Dierenbank:
<http://www.fi.uu.nl/toepassingen/00523/> of via de site van de Grote Rekendag.