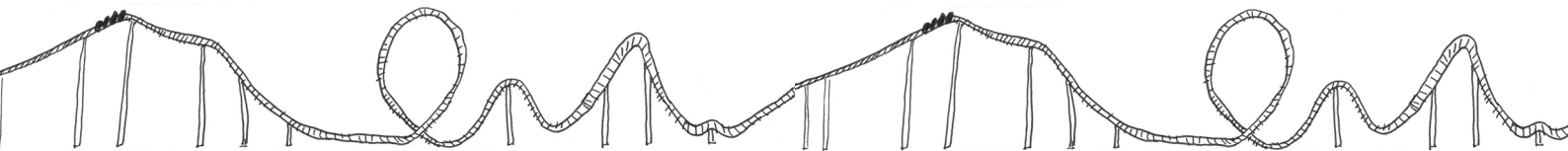


leeswijzer





doel leeswijzer

In dit boek treft u de handleiding voor het organiseren van de 11^{de} Grote Rekendag op uw school. De handleiding beschrijft per groep activiteiten en bijpassende werkvormen. Deze leeswijzer biedt u een globaal overzicht over deze activiteiten. Met dit overzicht kunt u keuzen maken voor de invulling van uw Grote Rekendag en daarbij afwijken van de door ons aangegeven activiteiten voor een specifieke groep. Dat kunt u doen wanneer uw groep sterker of juist minder sterk is dan een gemiddelde groep. U kunt ook van deze mogelijkheid gebruik maken wanneer de activiteiten die zijn uitgewerkt voor een andere groep dan de uwe, beter bij u of bij uw groep passen dan die van uw eigen groep. Het op deze manier naar de hand zetten van de activiteiten ligt verder voor de hand, wanneer u een of meer activiteiten groepoverstijgend wilt inzetten.

Spelen met meten en meetkunde

We kozen als titel voor de 11^{de} Grote Rekendag ‘Spelen met meten en meetkunde’. Het idee achter deze keuze is dat spel op alle niveaus vraagt om het verkennen van de ruimte. Dat gebeurt bijvoorbeeld door jonge kinderen die bij verstoppertje een goede verstoppelplek zoeken, bij het schommelen als ze zich afvragen hoe je moet bewegen om erg hoog te komen of wanneer je iemand een duwtje moet geven om het optimale effect op het schommelen te hebben. Jonge kinderen rennen rond en spelen met ballen. In beide gevallen liggen vragen rond het verkennen van de ruimte voor het oprapen. Bij het spel van oudere leerlingen liggen vragen rond het greep krijgen op de ruimte ook voor de hand. Zij zijn echter beter dan jonge leerlingen in staat verklaringen te geven voor dat wat zij in hun spel tegenkomen. Denk daarbij aan het bedenken waarom een specifiek achtbaan erg snel gaat en een andere juist niet. Leerlingen bedenken dat dit te maken heeft met het hoogteverschil en met hoe stijl de afdaling is.

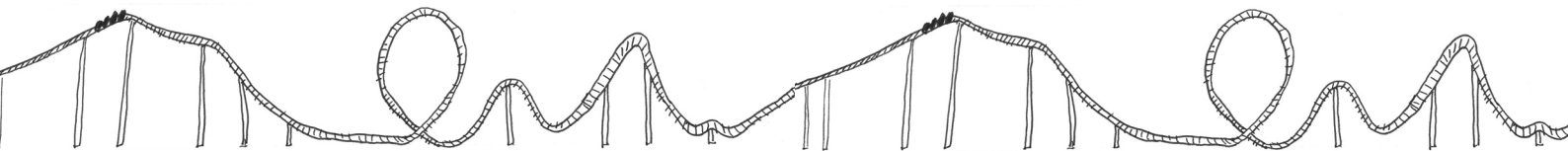
Natuurlijk vraagt spel niet louter om meten en meetkunde. Veel spelletjes vragen om tellen, omdat een specifiek telresultaat leidt tot winst of tot verlies. Spelletjes waarin met een munt of dobbelsteen wordt gewerkt vragen verder om het doordenken van verhoudingen, om zo bijvoorbeeld na te gaan of een spel eerlijk is.

Spel biedt ook uitgelezen kansen om het relatief nieuwe leerstofonderdeel verbanden aan de orde te stellen. Wanneer leerlingen spelresultaten aangeven in een (kruisjes)grafiek, zal gaandeweg het spel een volledige grafiek ontstaan. Interpretatie van deze grafiek, is een manier om over het spel te praten. Het is daarnaast goed om leerlingen te laten ervaren hoe grafieken zicht geven op de werkelijkheid.

invulling per groep

Spel en spelen is tijdens deze Grote Rekendag in iedere groep op een iets andere manier ingevuld. In **groep 1 en 2** staat een speeltuin centraal. Deze wordt eerst in een circuit in het lokaal verkend. Later gaan de kinderen naar buiten of naar een speellokaal om spelletjes te doen die verband houden met de speeltuin. De activiteiten vragen de leerlingen onder meer de plattegrond van de speeltuin te verkennen. Daarnaast doen de leerlingen tal van redeneerspelletjes. Bij een van deze spelletjes laten ze een blikje los op een helling, om vervolgens na te gaan hoe het blikje rolt en hoe dit samenhangt met de vorm van het blikje. Een andere activiteit die van de leerlingen vraagt om rekening te houden met tijd, is de hoepelrun, waarbij de kinderen een parcours lopen terwijl een hoepel op een zijde ronddraait.

De leerlingen van **groep 3 en 4** beginnen hun Grote Rekendag met een circuit, waarin ze onder meer enkele spel-experimenten in beeld brengen in een grafiek. Zo maken de leerlingen bijvoorbeeld een grafiek van hoe lang objecten blijven zweven. In het tweede deel van het dagdeel bouwen de leerlingen een knikkerbaan. Ze doen dat zo dat een knikker zo lang mogelijk in de baan blijft.



In **groep 5 en 6** richt de Grote Rekendag zich ook op het rollen van een balletje over een baan. De leerlingen gaan na hoe je met twee planken een baan kan maken waar het balletje overheen rolt, om daarna een zo groot mogelijke sprong te maken. Deze activiteit is er een van het circuit, waarmee de dag begint. Andere activiteiten in dit circuit zijn bijvoorbeeld het sjoelen met euromunten en het nabouwen van kubushuisjes.

De leerlingen van **groep 7 en 8** gaan ook in een speeltuin aan de slag. Ze verrichten metingen aan tal van objecten die we daar in de regel vinden. Ze zoeken uit hoe het zit met de schommeltijd van een schommel, ze meten de inhoud van een zandbak en onderzoeken de glij snelheid van een glijbaan. Daarnaast gaan de leerlingen aan de slag met een plattegrond van een pretpark. Die vergroten ze, zodat er meer details in kunnen worden ingevuld. Het pretpark wordt onder meer ingevuld met een snoephuisje, dat de leerlingen maken als bouwplaat.

Zowel in groep 5 en 6 als in groep 7 en 8 gaan leerlingen aan de slag met aanzichten van een achtbaan. Ze gaan na hoe de baan verloopt en ontdekken zo hoe foto's eruit zien die vanuit verschillende hoeken van de baan gemaakt zijn.

naar de hand zetten

In verschillende groepen zijn tijdens de Grote Rekendag leerlingen bezig met het onderzoeken van hoe iets rolt. Dat speelt een rol bij het rollen met een blikje in groep 1 en 2, het ontwerpen van een knikkerbaan in groep 3 en 4, het experimenteren met een knikker of balletje dat over een korte baan rolt in groep 5 en 6 en het onderzoeken van de glij snelheid van een glijbaan in groep 7 en 8. Rollende objecten zijn fascinerend en er valt voldoende aan te ontdekken.

Dit ontdekken kunt u binnen de groep laten plaatsvinden, zoals dat is omschreven in de opdrachten. U kunt er echter ook voor kiezen om dit niet alleen in uw eigen groep te doen. In dat geval kunt u er voor kiezen om een van de activiteiten waar 'gerold' wordt in meer of misschien wel alle groepen te doen. Het maken van een knikkerbaan is bijvoorbeeld leuk en interessant voor leerlingen in groep 1 tot en met die van groep 8.

Het kiezen voor het maken van een knikkerbaan door alle leerlingen is maar een manier om de Grote Rekendag naar de hand te zetten. Het materiaal biedt u de mogelijkheid om dat op vele andere manieren te doen. We dagen u hierbij uit om met dit materiaal een geheel eigen Grote Rekendag te maken.

